

芸術学学位プログラム(博士前期課程) 修士論文梗概集 2021

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 and Mixed Media

Crafts

Visual Communication Design

Environmental Design

序

Foreword

筑波大学大学院人間総合科学学術院人間総合科学研究群
芸術学学位プログラムリーダー 仏山 輝美

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

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

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

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

このたび、芸術学学位プログラム（博士前期課程）では、「修士（芸術学）」の学位取得者38名を第1期の修了生として世に送り出すこととなりました。本書には、研究成果の概要が収められています。修了生にとっては、今後の活動を進める上での基軸となる記念碑的な研究成果であります。ご高配を賜り、忌憚のないご批評ご教示をお願い申し上げます。

目次 Contents

美術史

Art History

天野 夏織 AMANO Kaori	亜欧堂田善による江戸名所図の制作背景 Background of the production of Edo landscape by Aoudo Denzen	2
濱田 洋亮 HAMADA Yosuke	マイケル・ハイザーの芸術思想 —アースワークにおける文明批判としての primordial— Michael Heizer's Idea of Art: 'primordial' as Criticism of Civilization in Earthwork	4

芸術支援

Art Environment Support

松崎 仰生 MATSUZAKI Aoi	美術科教育における相互鑑賞の研究 —小中学校の実践事例をもとに— A Study of Mutual Appreciation in Art Education: Cases in Elementary and Junior High Schools	6
呉 小瑠 WU Xiaoyao	日本の美術館教育における中国美術 A Study of Chinese Art in Japanese Museum Education	8

洋画

Western-style Painting

太田 琴乃 OTA Kotono	油彩画のマチエールにおける効果的表現の研究 —麻田浩の表現手法より— Study of the effective expression in matiere of oil painting —From Hiroshi Asada's expression technique—	10
金岡 くるみ KANEOKA Kurumi	単色に関する絵画表現 作品「serial killer」「serial killer」及び研究報告書 Painting Expression about Monochromatic. Work "serial killer" "serial killer" with Research Paper.	12
久田 琳佳子 HISADA Rikako	ヴュイヤールの風景画における平面性・装飾性 作品「庭」「自画像」及び研究報告書 Planarity and decorativeness in the landscape of Vuillard Work "Garden" "Self Portrait" with Research Paper	14
溝口 笑美 MIZOGUCHI Emi	平面性に依拠した絵画表現について 作品「Shape of Colors」「帰り道」「自画像」及び研究報告書 A Study of Painting Expression based on Flatness Works "Shape of Colors" "On my way to home" "Self-portrait" with Research Paper	16
吉田 有花 YOSHIDA Yuka	自己の発想を生かすための絵画制作の研究 作品「子供の頃の理想郷」「自画像」及び研究報告書 Research on painting production to make the best use of one's own ideas: Works "Utopia of the childhood" "Self-portrait" with research paper	18

版画

Printmaking

※本年度掲載なし

日本画

Japanese-style Painting

岡野 碧 OKANO Midori	日本における仏教絵画の変遷についての考察 作品「揺蕩」「自画像」及び研究報告書 The research of the transition of Buddhist paintings in Japan The work "Drift" "Self-portrait" with Research Paper	20
杉 知華 SUGI Chihana	河鍋曉斎による人体描写についての考察 作品「curve」「自画像」及び研究報告書 A Study on Human Body Depiction by KAWANABE Kyosai Work "curve" "Self-portrait" with Research Paper	22
横堀 玲奈 YOKOHORI Rena	風景画における心象表現についての研究 —夜景を主題とした日本画表現について— A Study on Mental Expression in Landscape Paintings: Japanese paintings on the theme of night view	24

彫塑		
Sculpture		
黒田 雅大	具象彫刻表現における「人体デフォルメ」の研究 作品「裸婦」及び研究報告書	26
KURODA Masahiro	A Study on “human body deformation” in figurative sculpture expression Work “Female nude” with Research Paper	
本多 史弥	陶彫刻における人体表現の考察—無釉の素材感と焼成温度との関係性を中心に— 作品「憂鬱」及び研究報告書	28
HONDA Fumiya	A study on human sculpture expression in ceramic sculpture: Relationship between unglazed brings and firing temperature: Work “Melancholy” with Research Paper	

書		
Sho-Calligraphy		
木下 ユミ子	関戸本古今和歌集について	30
KINOSHITA Yumiko	及び作品「臨 九成宮醴泉銘」「臨 継色紙」「白雪」 As for <i>Sekidoban Kokinwakashu</i> with “A Work Modeled on <i>Jiuchengong Liquan Ming</i> ” “A Work Modeled on <i>Tsugi Shikishi</i> ” “White Snow”	
黒松 愛華	桂馥の隸書観についての考察	32
KUROMATSU Aika	及び作品「臨 鄧石如張載東銘篇」「臨 十五番歌合」「杜甫詩」 A Study on Clerical Script Perspective of Gui Fu With “A Work Modeled on <i>Zhang Zai’s Eastern Inscription</i> by Deng Shiru” “A Work Modeled on <i>Jugoban Utaawase</i> ” “The Poem by Du Fu”	
春田 賢次朗	洛陽遷都以後の楷書様式における峻急な横画について	34
HARUTA Kenjiro	及び作品「臨 郭店楚簡」「臨 中務集」「楷書七言聯」 About the Steep Horizontal Stroke in the Regular Script Style After the Relocation of Luoyang with “A Work Modeled on <i>Guodian Chujian</i> ” “A Work Modeled on <i>Nakatsukasa Shu</i> ” “Seven Character Couplet in Regular Script”	
沈 伯陽	黄牧甫の篆刻作品における刻風変遷—印外求印への展開—	36
SHEN Poyang	及び作品「臨 黄士陵漢十三王伝」「摹刻 清人印」「金剛般若波羅蜜経」 The Changes of Huang Mufu’s Seal Carving Works —The Expansion to Various Domains— with “A Work Modeled on Huang Shiling” “A Work Modeled on Seal in the Qing Dynasty” “ <i>Diamond Sutra</i> ”	

構成		
Art and Design Science		
小形 麻依	素材の特性を活かした曲線の抽出と作品表現への展開	38
OGATA Mai	作品「sterical lines 2201 -compressed and twist-」および研究報告書 Extraction of curves that take advantage of the characteristics of materials and development to the expression of works Work “sterical lines 2201 -compressed and twist-” and the research report	
中山 佳保子	集合により個々の形体の特徴が顕現する造形表現 作品「poly bag fauna」及び研究報告書	40
NAKAYAMA Kahoko	Effectiveness of assembled works showing individual differences Work “poly bag fauna” with research paper.	
八重樫 馨	温度変化がもたらす物質の変容を活用した造形表現 作品「Sink-Marks」及び研究報告書	42
YAEGASHI Hibiki	Artwork that takes advantage of the transformation of substances caused by temperature changes Work “Sink-Marks” with Research Paper	

総合造形		
Plastic Art and Mixed Media		
江永 夢叶	コラージュの概念を用いたアニメーションが混在する実写映像の分析及び考察 作品「勝手な生命」及び研究報告書	44
ENAGA Yumeka	An Analysis and Considerations of Live-Action Video with Mixed Animation Including the Concept of Collage	
大塚 友貴	文字を想起させる線表現の造形要素についての研究—前衛書と抽象表現主義を中心に—	46
OTSUKA Yuki	作品「記号の彼方」及び研究報告書 A Study on the Formative Elements of Line Expressions Reminiscent of Characters: Focusing on Avant-garde Calligraphy and Abstract Expressionism Work “beyond symbols” with Research Paper	

工芸		
Crafts		
影山 亜美	創作とかたち—「神らしさ」とは何が要因となるのか— 作品「八百万の神」及び研究報告書	48
KAGEYAMA Ami	Creation and Form —What factors contribute to “divinity”— The work “Yaoyorozu-no-Kami” and research report	
齋木 麻由	陶磁造形における動物表現—古代から現代の造形変遷からの考察— 作品「盲目的に」及び研究報告書	50
SAIKI Mayu	Animal Expressions in Ceramic Art: A Study of the Changes in Structure from Ancient to Modern Times — Work “Blindly” and Research Report	
原田 薫	青白磁の魅力についての考察—刻紋と釉薬による濃淡— 作品「青白磁刻牡丹紋大鉢」及び研究報告書	52
HARADA Kaoru	Consideration about the charm of blue and white porcelain —Shade with engraving and glaze— Work “Blue and white porcelain large bowl with peony carved” and Research Report	
徐 崇智	中国における地域文化を表す家具造形	54
XU Chongzhi	作品「リ・デザイン：中国バンブーチェア」及び研究報告書 Furniture modeling expressing Chinese regional culture Work “The Chinese Bamboo Chair redesigned” and Research Report	
陳 思晏	ガラスと石膏の異素材制作について 作品「発芽」及び研究報告書	56
CHEN Simin	A Study of Making glass sculptures with Different materials of Glass and Plaster Work “Germinate” with Research Paper	

ビジュアルデザイン		
Visual Communication Design		
井口 佳穂	フキダシを主題としたインスタレーション・アートによるコミュニケーションデザイン	58
IGUCHI Kaho	作品『些細な出来事』及び研究報告書 Communication Design with Installation Art Using Speech Balloons as the Theme Work “Insignificant Event” and Research Report	
王 旭驊	中国と日本のお茶パッケージに用いられるモチーフの比較	60
WANG Xuhua	作品「一期一会・TEALAB シリーズパッケージデザイン」及び研究報告書 Comparison of motifs used in tea packaging in China and Japan Work “Ichigoichie / TEALAB Series Package Design” and Research Report	
占 琳瑾	廃墟が作り出すもの：中国における記憶と廃墟芸術についての実践的視覚研究	62
ZHAN Linjin	作品「Red Rain（赤い雨）」及び研究報告書 Made by ruins: A practice-based visual study of memory and ruin art in China	
孫 テツ	VR 読書における新たなテキスト表示方法の提案—作品「VR 書籍『KAKOMU』」及び研究報告書	64
SUN Zhe	OCTBS: a new way of showing text in VR reading: Work “VR Book—KAKOMU” and Research Reports	
赵 宇琪	小学校1年生の算数教科書における視覚デザイン 作品「小学校1年生算数教科書のリデザイン」及び研究報告書	66
ZHAO Yuqi	Visual Design in First Grade Math Textbook Work “Redesign of First Grade Math Textbook” and Research Report	
趙 明昊	フォトメディア教育のための非言語的なアーティファクトの研究	68
ZHAO Minghao	作品「The Photomedia Education Universe 2.5」及び研究報告書 A Study of Non-verbal Artefacts for Photomedia Education: Work and Research Report	
ファッチーニ ボルハス イサベル	自伝的なマンガにおける記憶と体験の再構成	70
FACCINI BORJAS Isabel	作品「Before I Forget」及び研究報告書 Reconstructing the Past: memory and autobiographical comics Work “Before I Forget” and research report	
ホウ ショウ	一日一点のポスターを制作する現代ビジュアルデザインの練習方法について	72
PENG Ziyang	作品「500 の日々」及び研究報告書 A Poster A Day: Procrastination, Style and Practice in Contemporary Visual Design	

令和3年度受賞作品・論文一覧

List of Awarded Works / Theses, 2021

環境デザイン Environmental Design		
水畑 日南子 MIZUHATA Hinako	大分県津久見市におけるみかん小屋の景観に関する研究 A study on landscape of mandarin orange warehouses in Tsukumi City, Oita Prefecture, Japan	74
汪 嘉吟 WANG Jiayin	水郷地域における文化発信のための水辺施設の多面的な活用 ―霞ヶ浦及び周辺地域を対象に― 作品「霞ヶ浦ステージ構想」及び研究報告書 Multifaceted use of waterside facilities to disseminate culture in waterside villages —For Kasumigaura and surrounding areas— Work “Kasumigaura Stage overall Plan” with Research Paper	76

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		
影山 亜美 KAGEYAMA Ami	八百万の神 Yaoyorozu-no-Kami	工芸 Crafts
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作品賞 Award for Excellent Achievement in the Master's Program in Art		
金岡 くるみ KANEOKA Kurumi	serial killer	洋画 Western-style Painting
杉 知華 SUGI Chihana	curve	日本画 Japanese-style Painting
本多 史弥 HONDA Fumiya	憂鬱 Melancholy	彫塑 Sculpture
黒松 愛華 KURUMATSU Aika	臨 鄧石如張載東銘篇 A Work Modeled on <i>Zhang Zai's Eastern Inscription</i> by Deng Shiru	書 Sho-Calligraphy
大塚 友貴 OTSUKA Yuki	記号の彼方 beyond symbols	総合造形 Plastic Art and Mixed Media
中山 佳保子 NAKAYAMA Kahoko	poly bag fauna	構成 Art and Design Science
ファッチーニ イサベル FACCINI BORJAS Isabel	ボルハス Before I Forget	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		
松崎 仰生 MATSUZAKI Aoi	美術科教育における相互鑑賞の研究 ―小中学校の実践事例をもとに― A Study of Mutual Appreciation in Art Education: Cases in Elementary and Junior High Schools	芸術支援 Art Environment Support
茗溪会賞 Alumni Association's Prize for Outstanding Achievement in the Master's Program in Art		
※本年度掲載なし		
芸術学学位プログラム優秀論文賞 Award for Excellent Achievement in the Master's Program in Art		
水畑 日南子 MIZUHATA Hinako	大分県津久見市におけるみかん小屋の景観に関する研究 A study on landscape of mandarin orange warehouses in Tsukumi City, Oita Prefecture, Japan	環境デザイン Environmental Design

Art History 美術史

Art Environment Support 芸術支援

Western-style Painting 洋画

Printmaking 版画

Japanese-style Painting 日本画

Sculpture 彫塑

Sho-Calligraphy 書

Art and Design Science 構成

Plastic Art and Mixed Media 総合造形

Crafts 工芸

Visual Communication Design ビジュアルデザイン

Environmental Design 環境デザイン

天野 夏織

AMANO Kaori

亜欧堂田善による江戸名所図の制作背景

Background of the production of Edo landscape by Aoudo Denzen

美術史領域

江戸名所図の制作背景

江戸名所図の制作背景

江戸名所図の制作背景

本稿は、亜欧堂田善による腐蝕銅版画の連作「江戸名所図」を取り上げ、その制作の様相と背景を明らかにし、江戸時代における銅版画の受容の一端を考察する。

文化年間（1804–1818）に亜欧堂田善（寛延元年–文政5年/1748–1822）が制作した腐食銅版画「江戸名所図」は、江戸の風景と風俗を細密に描いた連作である。現在 46 作品が知られ、法量によって大形・中形・小形とそれ以外の作品群に大別される。各作品群はセットもしくはシリーズとして制作されたとみられている。和紙に腐蝕銅版で印刷され、彩色が施されている数点も確認されている。

画中に制作年が分かる年記はなく、制作時期に関する史料も確認されていない。描線の技術や表現との比較から、基準作「驪山比翼塚」が制作された文化2年（1805）より以後、「陸奥国石井郡大隈滝芭蕉翁碑之図」が制作された文化11年（1814）よりも前だと考えられている。

第1章では「江戸名所図」を概観し、モチーフや構図の確認をおこなった。

小形作品群は現在 25 点が確認されている。「吉原大門図」では、歌川豊春「江戸名所新吉原之図」など浮世絵師が多く描いた風景を、西洋画法の陰影や遠近法で奥行が強調されている。また、田善の作品に特徴的な土手の風景や高い視点は小形作品群にも多く見られ、彼の得意とする構図であることがわかる。

中形作品群には、5 点全てにおいて空の表現に水平な線が用いられている。また、空間の奥行を表現するために建物を透視図法で描き、モチーフの配置にも留意していることが理解できる。加えて、「東叡山勝地図」「金竜山浅草寺之図」「榎坂溜池之図」では樹木を様々なタッチで細部まで描くという共通点も看取される。

大形作品群 10 点では、「シハアタコ」を除いた 9 点の画面周囲に織物や糸を模した縁飾りが認められた。「エイタイハシノツ」では植物文様の帯とほつれた糸

を組み合わせて縁飾りとしている。どの作品も画面奥まで続く道や建物の構造で遠近を強調した構図で占められており、近景には人物を配している。空は水平に引いた線だけでなく、斜めの線で雲や煙を帯状に描く点も特徴である。

「江戸名所図」を概観すると、小形、中形、大形作品群でいくつかの共通項を確認できる。まず、田善は奥行きのある空間を表現するために、透視図法で建物や地形を描くだけでなく、近景に人物や樹木を配してより奥行を感じさせる工夫をしていることがあきらかとなった。また、空は、水平に引いた線同士の距離でグラデーションを出し、部分的に斜めの線で雲や煙をあらわしている。画面の周囲には縁飾りが描かれ、ほつれた糸を模したものに加え、植物文様などをあしらった織物も含まれていた。江戸名所を描いた風景画というジャンルに、田善は腐蝕銅版画の技術を用いて新たな表現を生み出していることがわかった。

第2章では、亜欧堂田善が用いた銅版画について扱った。

まず、亜欧堂田善が銅版画技法を習得するきっかけを整理した。

亜欧堂田善は本名を永田善吉といい、寛延元年（1748）陸奥国白河藩領須賀川（現在の福島県須賀川市）に紺屋の家の次男として生まれる。家業を営むかたわら絵を描いていた田善の生涯において、寛政6年（1794）頃に白川藩主の松平定信と出会ったことが大きな転機となった。定信が領内を巡視していた際、休憩のため立ち寄った名家に置かれていた田善筆の屏風を気に入り彼を呼び出した。そのころ定信は、編纂していた古宝物図録「集古十種」の絵師を欲しており、田善に谷文晁への弟子入りを命じた。田善は文晁のもとで絵画の技術を身につけ、定信の御用絵師となる。寛政10年（1798）、定信は海防を目的として銅版世界地図の製作を田善に命じた。これをきっかけに田善は腐蝕銅版画の技術も習得する。

また、近代以前の日本における銅版画

の受容について考察した。銅版画は桃山期と江戸中期の2つの時期に貿易に伴ってもたらされており、その影響を受けて描かれた絵画はそれぞれ「第一期洋風画」、「第二期洋風画」と呼ばれる。

16世紀後半、日本にキリスト教が広まるに従い、信仰の道具である聖画の供給が間に合わなくなった。需要に応えるため、イエズス会は神学校等で日本人信徒に絵画技法を指導し、油彩画や版画などを制作した。加えて、彼らは日本の権力者への贈答を目的とした世俗画も制作した。その図像の源泉には複数のヨーロッパ製の銅版画を用い、組み合わせて一つの画面を構成したことがあきらかとなっている。慶長17年（1612）以後の禁教令により、第一期洋風画の作品は失われ、技術は忘れ去られることとなった。

江戸中期に蘭書の輸入が解禁され、西洋の科学への関心が高まると同時に、科学知識を詳細に伝える銅版挿絵が目目された。絵師のなかにも西洋画法の表現が新規性や迫真性を生むと考え、それを取り込んだ作品が第二期洋風画として発展していった。

鎖国政策下で直接西洋画の指導を受けることが不可能だったため、田善も蘭書の挿絵を通して西洋画法を学習した。ここでは先行研究で指摘されている田善の銅版画について確認した。例えば、「ザウデル・ゼー図」はフランソワ・ファレンタイン著『新田東インド誌』の挿絵から街並みを、リーディングー『銅板諸国馬画集』所収「ポーランド馬」から人物の図様を撰取している。また、特大形の「大日本金竜山之図」と同じ法量である「ゼルマニア廊中之図」は人物や建造物などについて3つの銅版画を図像の源泉としている。

第一期の日本人信徒のように田善も単なる模刻だけでなく、複数の図像を一つの画面に再構成することで銅版画を学習していたことがあきらかとなった。

第3章では、「江戸名所図」の制作背景を考察した。

亜欧堂田善が銅版画を制作する以前、

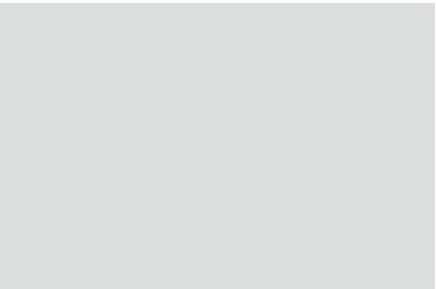
日本国内では天明3年（1783）に司馬江漢が腐蝕銅版画の制作に初めて成功する。江漢は蘭書の挿絵の模写だけではなく、江戸の風景を主題とした新たな銅版画を制作し、それらの銅版画は覗眼鏡の装置とともに販売された。透視図法や陰影によって奥行きを強調した風景画は、江戸の人々に驚きをもって受け入れられる。江戸で生活していた田善も、習得した腐蝕銅版画の技術を風景画に用いたのはごく自然なことであったといえる。

また、享保16年（1731）に来日した沈南蘋の花鳥画から影響を受けた、緻密で写実性のある絵画が江戸中期に流行していたことも視野に入れる必要がある。人々は南蘋風花鳥画のような写実性や目新しさを、亜欧堂田善の「江戸名所図」に見出していたのではないだろうか。浮世絵のデフォルメされた街並みや風景の表現が流通する当時において、亜欧堂田善による目で見たままに近い透視図法や陰影を用いた銅版画は、人々の新奇なものへの需要にこたえる作品であったと解釈できる。

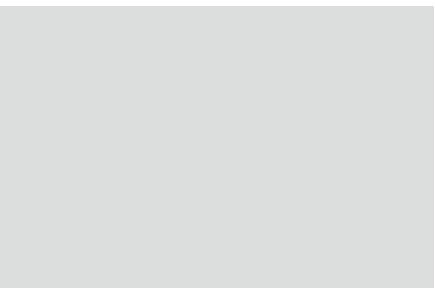
目で見たままのような写実性が流行していた江戸において、亜欧堂田善には地図製作をきっかけに始めた腐食銅版画の技術を用い、これまでの浮世絵や都市風俗画とは異なる風景画を制作する願望が生まれたのではないかと推察した。田善が描いた江戸の街並みは人でにぎわう場に自分も存在しているかのような空間の奥行きを備えており、「東都名所全図」のような鳥瞰図では画面を埋め尽くす微細な銅板の線が集積された。「江戸名所図」は人々の新奇なものや写実性のある描写へのまなざしに十分こたえうる作品であり、連作として大量生産されたと指摘できる。



「吉原大門図」一枚、紙本銅板、12.9×18.1cm、文化年間（1804–18）頃、須賀川市立博物館蔵 図版出典：展覧会図録『亜欧堂田善の時代』府中市美術館、2006年、135頁。



「アサクサラクヤマ」一枚、紙本銅板、22.7×29.6cm、文化年間（1804-18）頃、須賀川市立博物館蔵 図版出典：展覧会図録『亜欧堂田善の時代』府中市美術館、2006年、115頁。



「東叡山勝地図」一枚、紙本銅板、12.6×19.1cm、文化年間（1804-18）頃、須賀川市立博物館蔵 図版出典：展覧会図録『亜欧堂田善の時代』府中市美術館、2006年、93頁。



「東都名所全図」一枚、紙本銅板、12.9×18.1cm、文化年間（1804-18）頃、須賀川市立博物館蔵 図版出典：展覧会図録『亜欧堂田善の時代』府中市美術館、2006年、135頁。

濱田 洋亮

HAMADA Yosuke

マイケル・ハイザーの芸術思想 —アースワークにおける文明批判としての primordial—

Michael Heizer's Idea of Art: 'primordial' as Criticism of Civilization in Earthwork

美術史領域

「私自身のことについてだけ話そう。私は primordial な素材で制作をしている。我々が本当は進歩していないことを認めらるばそれらは現代的と言える。（中略）我々は分裂した時代に生きている。我々は科学技術と primordial が同居する世界に生きている。私はその思想こそがこの前提を映し出す芸術を制作する目的だと思う」¹

本研究はアメリカのアーティスト、マイケル・ハイザー（Michael Heizer, 1944-）の芸術思想における primordial の概念を起点とし、彼の古代と現代を往還するその芸術思想を明らかにし、それが如何にして彼の芸術に映し出されているのかを考察する。マイケル・ハイザーは 1960年代から 1970年代にかけて見られた自然物質を直接の支持体あるいは素材とした芸術の形式と手法であるアースワークを担った代表的な作家の一人である。彼は土木工事に匹敵する制作過程を経た大規模な作品を野外において制作し、旧来の芸術の制度を担保してきた美術館やギャラリーの在り方を問い直そうとした。同時に、彼はアメリカ先住民の研究で知られる考古学者のロバート・F・ハイザーを父に持った影響で少年の頃より世界各地の考古遺物に慣れ親しんでおり、アーティストとしてのこれまでのインタビューの中で現代文明と対立することとして過去や古代といった概念に繰り返し言及してきた。そしてマイケル・ハイザーは岩石や大地を用いた物質性を現前させる作品に考古遺物を参照した表現や手法を取り入れていた。こうした「モノ」から社会の在り様を把握し可視化させるマイケル・ハイザーの芸術は、今日の芸術理論として重要視されている ethnographical turn（民族誌的転回）における先例として位置付けることができるだろう。したがって、本研究は事物としての性格を前面に表すマイケル・ハイザーの作品が社会的・文化的な意味を帯びることになる彼の思想の中軸が primordial にあると考え、彼の作品と言

説や批評から古代と現代、事物と社会の紐帯となるその内容を考察する。

第 1 章　マイケル・ハイザーの芸術表現
本章ではマイケル・ハイザーの芸術を概観し、その全体像と表現の特徴について確認した。最初期のハイザーはサンフランシスコ・アート・インスティテュートで絵画を学んだ後、1966年頃より、ミニマリズムを引き継ぐ幾何学的形態を組み合わせた抽象絵画を制作していた。その後、1967年にウォルター・デ・マリアと出会ったことを契機とし、1968年から大地を構成要素とした立体作品を手掛けるようになる。*Nine Nevada Depression*（1968年）や*Double Negative*(1969–1970年)といったハイザーの初期のアースワーク作品は物質や環境の変化に伴う時間経過の中で把握されることを意図していた。また、ハイザーは屋外で作られたアースワーク作品を写真作品として再構成し、ギャラリーや美術館で発表していた。例えば、*Munich Rotary Interior*（1969年）は、ミュンヘン市内に巨大な窪みを掘削した*Munich Depression*（1968年）の内部から撮影した写真を展示室の壁面全体に投影し、実作品の再現を試みた作品である。こうした複数の写真から示されるような多角的な視点は、コンクリート製の構造体を組み合わせた大規模な彫刻作品 *City: Complex One*（1972–1974年、図1）でも意図されている。このように平面と立体を相互に置き換え、展開と構築を繰り返すハイザーの制作手法は、表面にシルクスクリーンで岩石のテクスチュアを転写した構造体を数理的な規則性に基づいて配置した *45°, 90°, 180°/Geometric Extraction*（1984年）において統合されて表れた。さらに、ハイザーは考古遺物のイメージを、父親のエジプト調査に同行した1972年以降、自覚的に表現に取り入れていく。例えば、*City: Complex One* の中央にそびえる台状の構造体はピラミッドのmastabaの形状と工法を参照している。また、イリノイ州の廃鉱跡に作られた *Effigy Tumuli*（1983–1985年）はアメリ

カ先住民の伝説や神話から着想が得られた動物のモチーフが使用されている。ハイザーは *Charmstone*（1991年）など、先史時代の石器を拡大して模した彫刻作品を 1990年代に手がけた。

第 2 章　アメリカにおけるアースワークの展開
本章ではアメリカにおけるアースワークの展開を芸術理論と社会背景から考察した。

アースワークを牽引したロバート・スミッソンは、素材と形態を重視するフォーマリズムの批評家であるマイケル・フリードが 1967年にミニマル・アートを「演劇的」という概念から批判した論考「芸術と客体性」に対して反駁し、作品の形成過程やアーティストの精神性の重要性を唱えていた。そうしたモダニズム美学を問い直す思想の下で企図されたのが 1968年のドゥワン・ギャラリーにおける「アースワーク」展であった。しかし、シドニー・ティリムは「アースワーク」展の批評において、アースワークが 18世紀以来のロマン主義的風景画に類比すると指摘し、その潮流をモダニズム美学の衰退であるとして批判した。それからアースワークは風景と客体性の間において議論が交わされた。そして 1979年にロザリンド・E・クラウスが論考「展開された場における彫刻」の中でアースワークを風景であり風景でない「印づけられたサイト」として新たなカテゴリーの相関において再定義した。

従来の芸術の理論や形式を問い直したアースワークは社会における芸術の在り方についても疑問を投げかけてきた。例えば、アースワークは 1960年代の大量消費社会に反発するようにして、屋外での芸術実践に取り組み、美術市場の新たな流通体系を作り出した。一方、アメリカのアースワークは自然環境に積極的に介入する表現が目立っていた。そのため、1980年代以降、社会の環境保護意識の高まりを背景に初期アースワークを環境倫理の観点から批判的に検証する動きが

見られた。また、ジェンダーやエスニシティに対する関心の高揚を背景に、白人男性が中心であった 1970年代初頭の初期の動向に代わり、1970年代後半になると女性や国際的なアースワークの動向が認知されるようになった。

ハイザーはロバート・モリスやロバート・スミッソンといったポストミニマリズムを先導したアーティストの芸術思想にも影響を受けていた。例えば、ハイザーが連続した知覚体験の集積を意図した「回折的ゲシュタルト」はモリスがゲシュタルト心理学を応用した彫刻論との関連性が見出せる。ただし、一方向からの知覚に留まるモリスのゲシュタルト理論に対し、ハイザーの「回折的ゲシュタルト」は多角的な視点を要求している。また、スミッソンが科学技術の発展に伴う工業的風景に現代社会の減衰していく在り様を看取したのに対し、ハイザーは考古遺物において現代文明の崩壊を見出していた。

第 3 章　マイケル・ハイザーの芸術思想と primordial

本章では、マイケル・ハイザーの primordial を起点とし、素材や物質に対する作家の考えが、古代文明や考古遺物を因子として、現代文明に対する批評的な眼差しと関わり合っていることを示す。

ハイザーは美術市場からの離反を表明していたにも関わらず、最初期のアースワークの制作においてコレクターのロバート・スカルやギャラリー・オーナーのヴァージニア・ドゥワンなどから資金援助を受けていた。中でも、スカルの支援を受けて実現した *Displaced/Replaced Mass 1*（1969年、図2）では、ネヴァダの砂漠で行われる軍事開発や環境汚染を想定し、岩石という耐久力のある素材の使用によって現代文明の崩壊に抗う恒久性を内包させていた。

そしてハイザーは 1972年のエジプト調査を契機に考古遺物のイメージを作品に自覚的に取り入れていく。ハイザーは

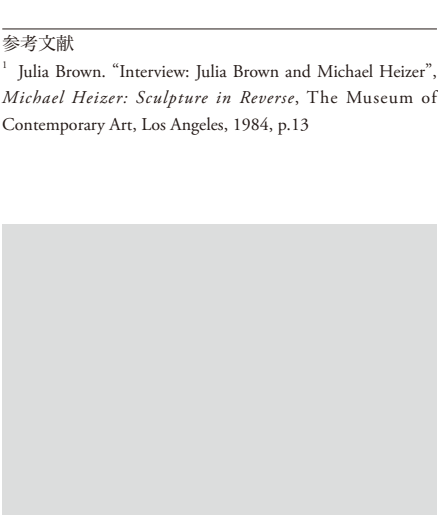
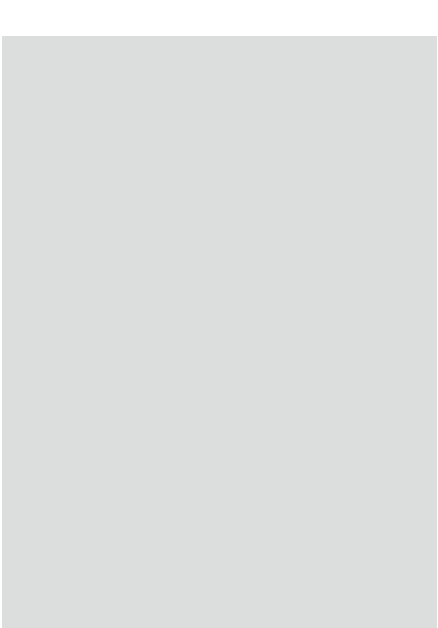
自身の作品の素材や形式の原点を、古代アメリカの巨石文化の遺構となる「ペルーやポリヴィア、メキシコからの大きな岩の写真」から得たと語っている。それはヨーロッパの精神文化が支えたモダニズムからの決別を表明するハイザーにとって、その代わりとなる歴史的・文化的な拠り所として、自国アメリカの文化的アイデンティティを位置付けることにつながった。とりわけ、そのアメリカの文化的アイデンティティは考古遺物の物質性から導き出されており、神秘性や崇高性、開拓者精神に裏付けられるロマンティズムによっていないことを、ハイザーは語っている。1990年代に作られた先史時代の石器を模した彫刻作品は、サイズの置換によって「モノ」としてあった考古遺物を芸術作品として見せている。

終章

以上より、マイケル・ハイザーの primordial を起点に彼の芸術思想を検討してきた。アースワークは旧来の芸術の枠組みを揺さぶろうとする時代の動きの中で生まれた芸術の手法と形式であり、1960年代以降の現代社会の情勢とも連動して展開されてきた。そうした中で、ハイザーはロバート・モリスやロバート・スミッソンといったポストモダニズムを牽引したアーティストの思想を汲み取りながら、多角的な視点を追究した造形手法や考古遺物の参照という独自のコンセプトから自らの芸術思想を醸成していった。そして、ハイザーは古代アメリカの巨石文化に触発された岩石という素材において、崩壊に向かうと考えられた現代文明に抗う恒久性を看取した。ハイザーのそうしたアメリカの考古遺物に対する積極的な関与は、ヨーロッパの精神文化を基礎とするモダニズムに代わるアメリカの文化的アイデンティティによる伝統的な裏付けを示していた。したがって、ハイザーの芸術思想における primordial は考古遺物を参照した物質性を現前させる作品において、モダニズムを礎とする

現代社会を批判する因子として、古代文明へ遡求させる意味が託されていた。

ハイザーは国際的な動向として今日理解されつつあるアースワークの動向において、2000年以降も活発に制作活動を続けている。


 (図1) マイケル・ハイザー　*City: Complex One*, 1972–1974年、押し固められた大地・コンクリート、7×33×4m、ネヴァダ州ガーデンバレー
 [図版引用典拠：Germano Celant, *Michael Heizer*, Fondazione Plada, 1997, p.266]

 (図2) マイケル・ハイザー　*Displaced/Replaced Mass 1*, 1969年、コンクリートの溝に30トンの花崗岩、13.5×15×0.3m、ネヴァダ州シルバースプリング、解体
 [図版引用典拠：Germano Celant, *Michael Heizer*, Fondazione Plada, 1997, p.168]

松崎 仰生

MATSUZAKI Aoi

美術科教育における相互鑑賞の研究 ―小中学校の実践事例をもとに―

A Study of Mutual Appreciation in Art Education: Cases in Elementary and Junior High Schools

芸術支援領域

序章

美術科教育では、学習者同士が互いの作品を鑑賞し合う相互鑑賞が行われている。国立教育政策研究所による全国調査（2011）では、7割を超える小中学生が積極的に相互鑑賞に取り組んでおり、また9割を超える小学校教師が、相互鑑賞活動やその指導を工夫していることが明らかになった。一方で、表現と鑑賞の連続性が考慮されていない活動や、制作者の説明によって作品の見方が限定される活動を挙げ、相互鑑賞の活動内容とその意義を問い直すべきといった指摘もされている。筆者は、相互鑑賞には自分の作品制作の参考となる友達の工夫に触れたり、互いの表現を認め合ったりするなど、知識・技能の習得や情操の育成といった複合的な意義があり、重要となるのは、相互鑑賞の特質やその役割を考慮した活動設計や指導計画ではないかと考えた。

先行研究において、多様な相互鑑賞の実践とその検証が展開されてきた一方、それらの活動形態が体系的に整理されていない現状がある。また、小中学校ともに相互鑑賞を導入した授業実践が行われているが、二校種間の学びの連続性についても検討の余地があるといえる。

本研究の目的は、小学校図画工作科および中学校美術科において、現在実践されている相互鑑賞の特色を明らかにし、その教育的意義を再検討するとともに、今後の活動設計や指導方法の検討に向けた示唆を得ることである。

本研究では、教師によって意図的に導入される、あるいは教師の働きかけによって学習者間で自然発生的に取り組まれる、授業内での学習活動としての相互鑑賞に着目し、教育課程上の相互鑑賞の位置づけを検討したうえで、実践事例の分析および教師へのインタビュー調査や授業観察の分析を行った。

第1章

第1章では、平成29年告示学習指導要領およびその解説をもとに、相互鑑賞の位置づけを確認した。現行の教育課程

には、「相互鑑賞」という文言こそ記されていないものの、育成すべき資質・能力に応じた相互鑑賞の具体的な活動例や、指導上の留意事項が明示されている。小学校では、鑑賞活動が学習者の表現活動に活きる学習過程の設定とともに、自分たちの作品は、造形要素を鑑賞観点としたり自分の表現と関連づけたりすると鑑賞しやすいといった鑑賞対象の特性をふまえ、友達作品を通じて自分の作品のよさに気づかせる鑑賞活動が示されている。中学校では、造形要素などが感情にもたらす効果を検討する場面や、造形的特徴から全体のイメージを検討する場面で、相互鑑賞が効果的であることが示されている。また、二校種に共通する内容としては、自分たちの作品の創造性、互いのよさや個性を尊重する態度の育成とともに、鑑賞における言語活動については活動の必然性や鑑賞観点の明確化が挙げられ、学年や校種における発達段階ごとに適切な活動内容が整理されている。

第2章

第2章では、相互鑑賞活動の事例調査の結果を分析した。2016～2020年にかけて美術教育雑誌に掲載された授業実践報告のうち、相互鑑賞を含む事例（小学校35件、中学校34件）を抽出し、それらの鑑賞形態を「作品との出会い方と鑑賞状況」と「鑑賞内容の言語化方法とその内容の共有」の観点から整理した（図1）。次に、相互鑑賞の活動設計における2つの検討事項として、「活動内容の設計」（鑑賞形態、学習者にとっての面白さ、題材の特性との相応性）と、「活動環境の設計」（鑑賞空間や鑑賞場面の設定、学習者の座席や道具・材料の配置）が挙げられると考察した。また、学年や校種による相互鑑賞活動の傾向としては、小学校1・2年生では自分の作品紹介を中心とした友達との交流を伴う活動、3・4年生では友達作品から自分の制作に参考になる点を発見したり友達作品にアドバイスをしたりする活動、5・6年生

では鑑賞を通じて発見した友達の作品のよさを班や学級内で共有する活動、中学校1年生になると質疑応答を含む活動、2・3年生では制作に対して同様のこだわりをもつ生徒間での共感的な活動が確認できた。

第3章

第3章では、小学校教師5名（大学附属小学校図画工作科教師1名、公立小学校教師3名、公立小学校図画工作専科教師1名）へのインタビュー調査をもとに、各教師が実践する相互鑑賞の活動や指導の内容、各教師が抱えている課題意識について論じた。活動としては、「学級全員による作品発表」「学級内での自由鑑賞」「班内での鑑賞」が確認できた。このほか、制作過程での相互鑑賞を重視する教師は、自ら考案した鑑賞装置や鑑賞方法を導入し、児童が楽しく鑑賞できる活動内容の設計や、自然発生的な鑑賞を促す活動環境の設計を行っていた。指導としては、作品のよさを具体的に言語化させるうえで、その題材の学習目標や制作者のコメントを鑑賞観点として提示するとともに、コメントをもらう立場になって考えさせていた。また、作品を見せたがらない、友達作品に対して否定的な発言をする、友達からの発言を否定的に捉えてしまう、友達からの発言が少ないなどの問題に対しては、その児童の普段の活動や性格をふまえて個別的指導も行っていた。課題としては、鑑賞内容を具体化させるうえで効果的な指導、活動の評価方法、学年による活動に対する児童の反応の違い、対話的な学びと私語の区別、専科教師と児童の関係性、未完成作品を含む相互鑑賞の実施が挙げられた。

第4章

第4章では、中学校教師1名（大学附属中学校美術科教師1名）へのインタビュー調査をもとに、相互鑑賞の活動や指導の内容、教師が抱えている課題意識について、加えて1校（公立中学校）で

鑑賞すること（見る活動）		鑑賞内容を言語化すること（話す・書く活動）	
作品との出会い方	鑑賞状況	鑑賞内容の言語化方法	言語化した内容の共有
作品選択型	自然発生的な鑑賞 学級内での自由鑑賞 展覧会での鑑賞	制作者との対話	有
作品指定型	教師が提示する作品の一斉鑑賞 学習者が紹介する作品の一斉鑑賞 班内での鑑賞 ペアでの鑑賞 数名/代表者による作品発表	学級全体に向けた鑑賞内容の発表	有
全作品鑑賞型	制限時間内での学級全員分の作品の鑑賞 学級全員分の作品掲示による一斉鑑賞 学級全員による作品発表	ワークシートの記述	有または無
		付箋への記述	有

図1 相互鑑賞活動の鑑賞形態

の授業観察をもとに、より具体的な活動や指導の内容と生徒の学習実態について論じた。インタビュー調査では、「教師が提示する作品の一斉鑑賞」や、ワークシートを活用する「班内での鑑賞」によって自分の作品のよさや課題を発見させる活動が確認できた。指導においては、自然発生的な相互鑑賞での対話を発展させる声掛けや、学習目標の鑑賞観点化に加え、表現に対する自信のなさから作品を見せたがらない生徒には、制作過程から自分の作品の気に入っている点を実感させる指導も行っていた。課題としては、鑑賞時間の確保、教師の働きかけの不足により生じる鑑賞作品の偏向や漫然とした鑑賞、鑑賞を通じて友達の発想を安易に導入してしまうことが挙げられた。

授業観察では、中心的な活動として「学級内での自由鑑賞」「学級全員による作品発表」、そして鑑賞内容を学級内で共有する「褒め合う時間」が確認できた。指導においては、作品のよさの発見を促すとともに仲の良い友達の作品鑑賞に限定させない声掛け、鑑賞観点や制作者が試行錯誤した内容の提示を行っていた。これに対し、相互鑑賞活動時の生徒の発話内容を分析すると、制作過程では自分の作品に関する「相談」「報告」「自虐」や、友達作品に関する「助言」「質問」「感想」「冗談」が見られ、これらに加え、作品完成後では未完成作品の鑑賞に対する「困惑」も確認できた。また、「学級全員による作品発表」での制作者の発表内容と「褒め合う時間」での鑑賞者の発表内容を比較すると、制作者とは異なる観点から、その作品のよさを見出している生

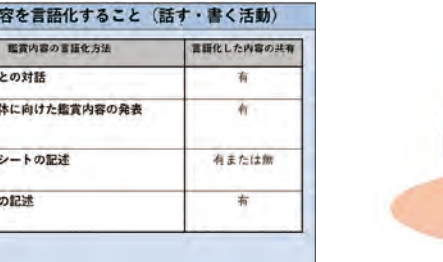


図2 美術科教育における相互鑑賞の役割

徒も確認できた。この背景には、鑑賞者の見方を保障した鑑賞（学級内での自由鑑賞）の後に、制作者の作品説明を含めた鑑賞（学級全員による作品発表）をし、これらの活動をふまえたうえで、最後に鑑賞内容を共有する（褒め合う時間）といった3つの相互鑑賞活動の実施順序が関係していると考えられる。さらに、同中学校の3年生に実施したアンケート調査では、相互鑑賞のよさとして、「さまざまな表現を見ることができる」が最も多く、一方で難しさとしては、「表現主題が理解できないことがある」が最も多かった。このことから、生徒にとって「表現の多様性」は相互鑑賞の面白さであると同時に、難しさでもあることが分かる。ただし、全体として難しさに関する回答はそれほど多くなく、特に「鑑賞されること」に関する内容は少数であった。この要因としては、相互鑑賞の習慣化が考えられる。

終章

相互鑑賞は、身近な友達に自分が一生懸命制作した作品を見られ、言葉で表現されるといった学習者にとってデリケートな内容を含む学習活動といえる。教師らは、鑑賞内容の具体的な言語化を促す問いかけや鑑賞観点の提示など、美術作品の鑑賞と共通する点に加え、友達の作品の欠点ではなくよさに気づかせる問いかけや、学習者の人間関係によって鑑賞作品を限定させない意識づけ、活動時における一人ひとりの学習者の気持ちに寄り添う声掛けなど、相互鑑賞特有の活動設計や指導計画にも取り組んでいること

呉 小瑶

WU Xiaoyao

日本の美術館教育における中国美術
A Study of Chinese Art in Japanese Museum Education

芸術支援領域

序章

本研究は、日本における中国美術の受容を理解することを手掛かりにして、日本の美術館教育における中国美術に関する教育普及活動の内容を明らかにすると共に、事例の分析を通じて中国美術に適用される教育普及活動の可能性を探ることを目的としたものである。

1978年中国に「改革開放」政策が確定し施行されて以来、中国の文化交流戦略は大きく方針転換し、中国美術の「対外伝播」も新しい段階に入った。1990年代の初め、中国美術の最も重要な伝播手段は博物館・美術館での中国美術展の開催であった。この時期に、日本の博物館・美術館は展示活動のほか、教育普及活動にも積極的に取り組んでいる。ギャラリートークやワークショップなどを盛り込み、作品と観客のつながりや親近感を強調し、美術館の教育機能が強化された。現在の日本では、多くの美術館が、教育普及活動の一環として小・中学校と連携したプログラムを実施している。美術館側には来館者を増やすことができ、学校側には教室授業ではなかなか触れることができない本物の美術作品に触れることができる。このような教育普及活動の中でも中国美術に関する題材が時々登場する。しかし、日本の美術館教育における中国美術について、中国および日本では未だに十分な研究が行われていない。

本研究では、この未解明の課題に対して、まず日本の美術館教育の状況を考察し、教育普及活動を展開する社会的な背景を把握する。次に、「中国美術」に関する認識や「中国美術展」の展開、マスメディアにおける伝播などの視点から、日本における中国美術の伝播、受容と変容に関して明らかにする。また、東京国立博物館と世田谷美術館における中国美術関連の教育普及活動の事例を通じて、日本の美術館における中国美術の教育の実態を考察する。最後に、上記の研究によりもたらされた成果を総合し、日本における中国美術を扱った教育普及活動の

特色や課題を明らかにするとともに、今後の可能性について考察を行う。

第1章

本章では国際的な生涯教育への潮流を踏まえて、日本国内における博物館・美術館教育を支える教育関連法規や制度を整理し、美術館教育の歴史や教育普及活動の特色を明らかにした。

美術館は生涯学習を達成するために、学ぶ機会を作る場所である。美術館での学習は学校における授業よりも、実際の問題から探究過程を重視し、個別化された学習結果が生まれることを強調している。日本における黎明期の美術館教育は近代美術教育の普及を基本的な目標とする傾向があったが、時代の流れとともに各美術館で様々な教育普及活動が行われ、参加者の主体性、対話性、創造性が高まり、教育普及活動の形態も徐々に「人間中心」になったと捉えることができる。これらの教育普及活動は、「見ること・聞くこと」、「身体と五感」、「想像力と語り合いこと」によって、講座・講演会、ギャラリートーク、ワークショップ、体験学習、VTS、地域回想法などに分けられる。このように、美術館と観客のつながりを強化している一方で、教育機能の内容を一層向上させることが期待される。また、美術館の教育事業は独立したものはなく、他の美術館、学校、民間教育団体、地域などと協力してより良い教育を実現することができると考えられる。

第2章

本章では中国美術に関する認識、中国美術展の展開やマスメディアにおける伝播などの視点から、日本における中国美術の伝播、受容と変容に関して明らかにした。

まず、中国と日本の研究者や思想家によるこれまでの議論を取り上げ、両国間の文化交流について、その歴史的経緯や特徴を確認した。数千年来、中国美術は日本に大きな影響を与えてきた。特に絵画や書道において、日本では中国美術の

強い影響を受けた。日本の博物館・美術館では、東京国立博物館や大阪市立美術館の例に見られるように、豊富な中国の文化資源を保有している。

本章では、1980年代以降に日本において開催された主要な中国美術展を取り上げ、日本における中国美術への関心の高まりと、文化交流における美術展の役割を考察した。日本の人々は展示品鑑賞を通じて、中国美術を知って、中国文明に対する認識を深めた。また、日本の新聞における中国美術の報道に関する研究からは、日本のメディアにおける中国の文化や美術に対する積極的な態度が指摘されている。今後、中国と日本の文化交流を深めていく上で、メディアの役割はさらに重要度を増していくと考えられる。

日本は中国美術を学び、中国美術における絵画、書道、彫刻などを日本美術と日本文化の一部に変えた。それらは中国の影響を受けながらも、日本独特の環境や風土と結びつき、日本らしい新しい美術体系を形成した。

第3章

本章では日本における中国美術関連の教育普及活動の事例を通じて、日本の美術館における中国美術の教育の実態を考察した。また、日本における中国美術を扱った教育普及活動の特色や課題を明らかにするとともに、今後の可能性を探った。東京国立博物館で開催された2004～2020年の特別展における中国美術に関連する教育普及活動の展開状況を分析すると、中国関連の展示・教育普及の継続的实施と講演会・講座を中心に知識の紹介に重点を置いているという特徴が見られる。

日本の美術館教育においてもう一つ注目できる実践は、地域の美術館による学校教育との連携である。世田谷美術館は開館以来、地域全ての小学校4年生を対象にした「鑑賞教室」を開催し、世田谷区で高い評価を受けた。本研究では

世田谷美術館における三星堆に関する事例と中国の古陶磁に関する事例を通じて、メールインタビューや文献調査を行った。

世田谷美術館の鑑賞教室特別プログラムは、事前指導と来館鑑賞の二つ部分に分けられる。事前指導は美術館の実習特別インターンが担当し、各小学校に出張する。「古代のイメージ」という事前指導は、三星堆の文物造形の独特性を捉え、造形から古代の中国美術を探求する。「ぼつぼつ壺でもみてみよう」という事前指導は、焼き物に触れたり描いたりしながら、中国の陶磁器のユニークさを感じる。世田谷美術館の教育普及活動は、専門的知識や美術史の伝授に比べて、子どもたちが活動に参加する際の体験に力を入れていると考えられる。事前指導の指導案を作成する際は、鑑賞者の視点を大切にし、鑑賞者の関連作品に対する考えを重視する。来館時には、ボランティアが児童のグループを引率し、自由にディスカッションをしながら館内を案内する活動が行われ、人との触れ合いを大事にしながら、目的意識を持って作品を見るという点を重視する。活動の様子を記録した映像では、児童たちが中国美術関連の作品を制作することへの関心が高く、自分なりの理解や想像があることがうかがえる。また、美術館内では実物を見た時の不思議な感覚や楽しい気持ちを素直に伝えていた。

このような事前指導と来館鑑賞で構成される教育普及活動はまだまだ改善できる点が多いと考えられる。教育普及活動の形態を巡り、断片化された教育普及活動を連続化する・多様な芸術表現を融合した教育普及活動を企画する・日本の中国美術に対する受容を考えるなどの課題を提起した。活動の担当者において、ボランティア活動を拡大し、中国人留学生のボランティアをより積極的に活用することを提言した。活動のプラットフォームについて、美術館のホームページでなく、ソーシャル・ネットワークキング・サービスで発信し、現在のポップカ

ルチャーと結びつき、異なる美術文化の交流と融合を図ることも提起された。

前述した内容のほか、中国美術に関連する教育普及活動の特色を生かすために、中国美術展の展示品を中国の他の文化や日本の文化や他の国の文化やポップカルチャーと関連付けることができる。展示品とその地域に関わる文化のつながりが広がり、参加者に中国美術をより包括的に理解してもらう。また、日中文化の共通点を活かし、中国美術展の展示品を日本文化と関連づけ、中国美術文化をより受け入れる。

教育的観点から深く考えると、こうした文化交流の中で、日本と中国の子どもたちが自由な雰囲気や多様化する学習環境や多様なものに憧れるといった共通点がある。日本で中国美術に関連する活動を行うことは、日本の子どもたちに中国美術に触れる機会を与え、より多様な文化を知ることができるようにする。また、このような活動は、日本の子供たちが中国に対するステレオタイプを解消し、開放的な心を持つことに役立つ。

結論

日本の美術館教育の制度、歴史や事例などから見て、黎明期から現在に至るまで、美術館の教育意識は絶えず高まっており、人々との距離も縮まっていると考えられる。同時に、美術館の教育普及活動は絶えず発展し、従来の知識普及という方式から徐々に体験型とインタラクティブな活動形態へと変化していると考えられ、美術館と学校教育の違いを認識しながらも、両者の連携をより緊密にした。その過程で、中国美術が日本に広まり、受容されるにつれ、中国美術に関する題材も日本の美術館教育に登場するようになった。

筆者が世田谷美術の事例を分析した結果、世田谷美術館の中国美術に関連する教育普及活動は、時期的にはかなり早くから行われているが、参加者の体験を重視し、中国美術と他の文化を関連付ける活動であったことがわかる。そのため、

中国美術に関連する教育普及活動も、参加者の体験から、活動の形態、担当者、プラットフォーム、特色などの視点を中心に最適化することができると考えられる。特に、中国美術の特色を生かし、中国文化と日本文化を結びつけることを重視しなければならない。

今後の課題について、本研究は東京国立博物館と世田谷美術館の事例を中心に中国美術に関連する教育普及活動の内容と形態を考察し、日本の美術館教育における中国美術の普及を検討した。事例の選定において、事例の調査範囲と時間範囲を拡大し、中国美術に関連する事例をもう一度まとめることが必要で、教育普及活動の可能性をより斬新な角度から探っていきたい。第3章の第4節では中国美術の枠組みを提示し、おおよその流れと要件を示したが、これはさらに細分化することができる。各美術館のホームページに掲載されている中国美術の具体的な教育普及方式、美術館と美術館間の経験共有方式などについて、より詳しい提案が可能である。また、中国美術に関連した題材の教育普及に向けた具体的な指導案を作成し、実施することも大切なことである。今後、そうした活動を実施後に、実践例としてまとめていきたいと考えており、中国美術に関連する教育普及活動の水準をさらに高めることを目指す。



感情の音色
Emotional sounds
162.0×324.0cm
アクリル・油彩・箱・キャンバス
2022年

序章

本論文では1950年代から90年代にかけて京都とパリで活躍し、油彩による幻想的な画風で知られる麻田浩(1931–1997年)がどのように独自のマチエールを追求し、作品作りに活かしていったのかを探る。最終的には麻田のマチエールの表現技法を自身の制作に還元することを目的としている。

麻田は1950–1964年まではアンフォルメルの抽象的な作品を制作していたが、1965年頃から人体モチーフが画面に現れ始め半具象の作風に変化している。同時に表現技法もコラージュを取り入れた重厚なマチエールからシュルレアリスムの技法を用いた繊細で平滑なマチエールへと変わっている。

このことから麻田の画風の転換期である1965年を基点に画業を二つの時代に分け、文献調査、実見調査、制作実践の三つの観点で作品のマチエール分析を行う。

麻田に関する先行研究は画集や展覧会図録等に掲載されたわずかな作家論にとどまっている。従って制作者の立場でこれまで指摘されなかった麻田の表現手法を考察することは意義のあるものと言える。

第一章 麻田の人生について

本章では麻田の画業を前期(1931–1965年)と後期(1966–1997年)に分け、作品制作の背景について概観する。

麻田の生い立ちから晩年までの画業や当時の制作環境を年代順に振り返ることで、麻田が京都の美術界の作家から影響を受け、渡仏の経験から作風が変化したことがわかった。

麻田は1963年に初めて渡仏し古典絵画を目の当たりにしたことで、半具象の作風へと変化していく。そして二度目の渡仏(1971–1982年)をきっかけに、様々なモチーフと風景が融合する作風を獲得したことが明らかになった。

第二章 麻田の作品の分析

本章では麻田の作品の実見を通して、技法や制作手順を推測し、マチエールが

画面にもたらす効果について分析を行う。

前期の作品では、麻田が絵画の物質性を追求していた1960年代に制作された作品を取り上げる。

前期作品のマチエールの分析を進めた結果、①タールという可塑性のある素材が流動的な画面作りには効果的であること②厚く盛り上げられた塗料に粗い粒子を混ぜ込むことで、存在感のあるマチエールとなることが明確になった。

前期の作品におけるマチエールは物質の動きや存在感を表現する役割があり、麻田が鮮やかな色彩や細かい描写よりも絵画の物質性を追求していたことが理解できた。

後期の作品では麻田が二度目の渡欧中に生み出し、後の作品展開に大きく影響を与えた1970年代に制作された作品を取り上げる。

後期作品のマチエールの分析を進めた結果、様々な素材を画材として用いることで物質性が強調されている前期作品とは異なり、平滑な画面に絵具の偶然性や特性を活かし幻想的な絵画表現を追求していたことが理解できた。絵具の偶然性を活かす表現技法で麻田が後期作品で主に使用した技法はデカルコマニーである。デカルコマニーが麻田の作品にもたらした表現効果には以下の三つの特質があると考えた。

①画表面の強調

デカルコマニーで不規則な模様を作り出すことで、奥行きを排除し画表面を強調できる。

②多様な質感表現

デカルコマニーでの描写は植物、石などの自然物の形や質感を表現するのに効果的である。

③偶然性から引き出される新たなイメージ

デカルコマニーによって生まれた模様が新しいモチーフを描写する際の手がかりとなる。

これらのデカルコマニーがもたらす三つの表現の特質が、麻田の後期作品の幻想性を引き出していると考えられる。

第三章 制作実践

本章ではこれまでの章を踏まえて筆者による麻田の作品の再現実験を行う。取り上げるのは画業の転換期の一つとも言える1988年に制作され、デカルコマニーが使用されている作品である。この再現実験により、第二章で提示したデカルコマニーの三つの特質を検証し、デカルコマニーがどのような幻想的な表現効果を生むのかを明らかにする。

まず一つ目の特質については、下地作りの際にローラーとデカルコマニーを用いて凸凹を作ることで、平面性が強まり奥行きのない地表を作り出せることが確認できた。この手法を用いて下地作りをしておくことで、上から絵具をのせた時に複雑な色合いと形を生み出すことができ、幻想的な画面作りにつながる。

次に二つ目の特質については、デカルコマニーを用いて凸凹や色の濃淡を作ることで、浜辺の砂のざらつきや波の細かい泡の質感など、自然物の複雑な形の起伏や色を効果的に表現できることが確認できた。

最後に三つ目の特質については、形が不規則かつ凸凹の下地を活かして蝶の羽の模様を描くなど、偶然性に富んだ形を生み出す手法としてデカルコマニーは効果的であることがわかった。麻田の思いがけないモチーフが点在する幻想的な空間は、下地の偶然性を活かした描写によって生み出されているのだと言える。

結章

本論文では、麻田が周りの作家や二度の渡仏に影響を受けながら作品のテーマに効果的な画材と技法を追求していたことがわかった。そして麻田の表現手法の分析を通して、麻田にとってデカルコマニーは表現したいモチーフや心象風景を描く際に欠かせない技法であったことが明確になった。麻田の作品における幻想性は、素材や技法を偶然性に頼りながらも試行錯誤することで確立されたものであったと言える。



serial killer
3枚で1組の作品 [162×130.3cm×2枚・194×65cm]
アクリル絵具・キャンパス
2022年



序章

本論文では、単色の定義を“1色の絵具で構成されたもの（同一の絵具によるが明度が異なるものを含む）又はモノクローム表現”と定め、筆者が絵画制作において定義の“単色”を用いて表現することについて、絵画にどのような表現効果をもたらすかということ、絵画を見る人にどのように感じさせ得るのか、筆者自身はどのように感じて制作して今後どのように制作していくのか考えることを目的とした。

第1章 単色を用いた表現の効果について

本章では、1つの色で表現されたモノクローム表現の効果や、筆者が1作品に1色のみではなく他の単色も組み合わせた単色を用いた表現を行うことから、単色を組み合わせた作品の持つ効果についても考察を行なった。

第1節では“モノクローム表現を用いた効果”について、第2節では“1色のみを用いた単色表現の効果”について、第3節では“補色を用いた単色表現の効果”について、第4節では“背景に黒色を用いた単色表現の効果”について、第5節では“形態がもたらす単色表現の効果”について、筆者自身が影響を受けた好きな作家・アーティストの作品から絵画に単色を用いることの様々な効果について追求した。

第2章 筆者の単色に関する表現に至ることへの考察

本章では、筆者の単色を用いた絵画表現について、いつ頃に何故単色を用いた絵画表現になったのか、単色の赤色を何故用いているのかについて考察した。

第1節では、筆者が単色を用いた表現を行っている理由は、物心ついた頃に大変好きだった、塗り絵を行う際に枠の中に1色を塗る行為を重ねていたことや、中学生の時の水墨画や高校生の時のデッサン、グリザイユの経験を実際に制作に応用したことが単色を用いた絵画表現を

行う原因であると考えられた。

第2節では、赤色を作品に多用する理由について、赤色が人の目を引き目立つ色だという誘目性という効果に関係していることや、女性が幼い頃に赤系のものを与えられたために赤色に敏感に反応してしまうという説が関係していて、筆者は赤色が好きだということが筆者の潜在的な部分として考えられた。また、赤色以外の色だと、無彩色が好きであることや、苦手意識のある色があること、赤色以外の色に好みを見出せないことから、有彩色の中では赤色が最も好ましい色になっていることがわかった。さらに、人間誰しにも流れている“血”の持つ命が絡んだ印象を筆者が個人的に強く持っているために赤色を好んでいるのだという、色彩心理学などの学術的には計ることのできない筆者の思いがあることでより強く赤色が好きだという認識になったのではないだろうかと考えられた。

第3章 筆者の単色を用いた絵画の制作過程と作品について

第2章で、筆者が単色の表現を行う理由や筆者がこだわっている単色の色について考察したことを踏まえ、本章においては、実際に筆者が制作してきた単色に関する表現の作品やその制作過程について、第1章の作家・アーティストたちの作品の考察で述べたことの関連性ととともに類推しながら、筆者が目指す単色に関する表現とはなにかということについて深く追求した。

制作過程や作品を考察したところ、筆者が1色の単色を用いて“モノクローム表現”“形態”の2つの効果を全体的に多用することで1つの作品を作っていることがわかった。また、今後は筆者が赤色の絵の具を使うが故に、最も明度が低い濃い色を赤色で表現したいのならば、その場所を限定して、それ以外の場所を極端に明度の高い淡い色にして描く必要性が感じられた。また、絵の中にさらに明度の低い濃い色の部分を望むが、赤色1色しか使いたくないのならば、作品に黒

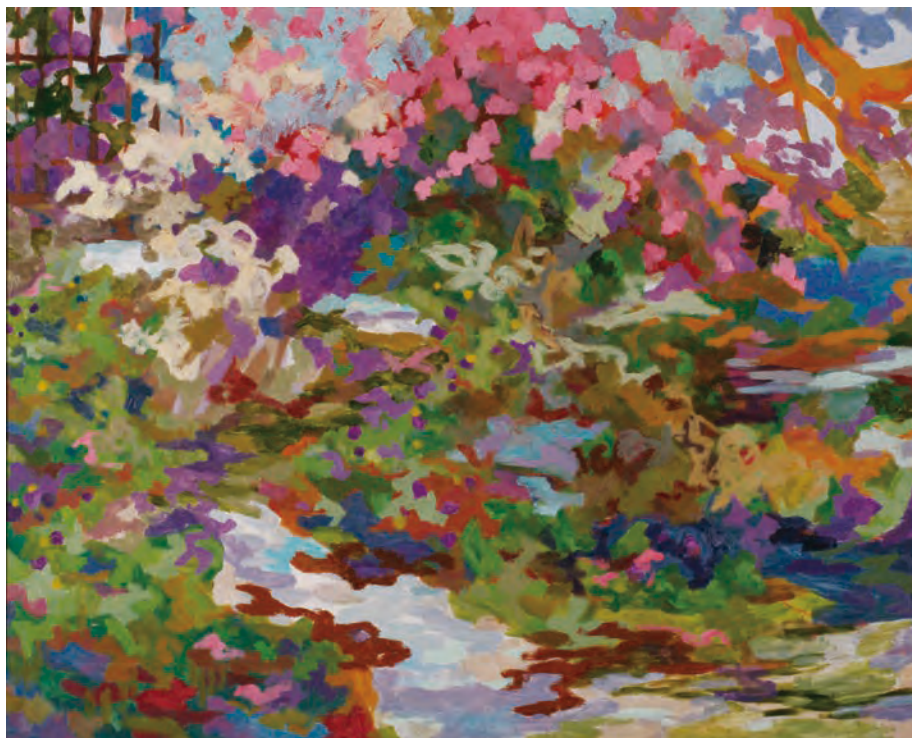
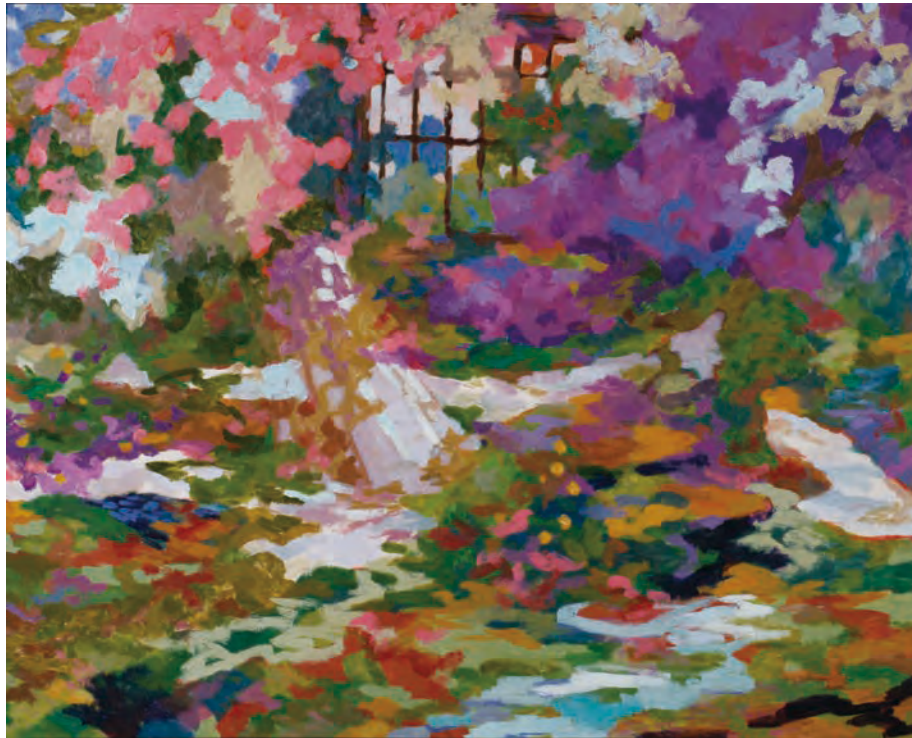
色を取り入れる必要があるのではないかとということが考えられた。

結章 単色に関する絵画表現

最後に本章では、単色に関する絵画表現について第1章と第2章と第3章を踏まえ総括して考察を行い、筆者の単色を用いた絵画が意味するものや、筆者が単色を用いて絵画を描く理由、今後の制作についてを考えた。

結果、筆者の絵画の用いる単色の色と形態の要素は、古典的な絵画作品などのように一般的に認識される絵画ではなく、アニメーションや漫画、イラストのような線の形態とシンプルな色使いのキャラクター的要素を持った絵画だと認識されることが多いだろうと思われることから、“かわいい”という意味の印象を見る人に与えるのではないかと考えられた。さらに、このような意味を持つ絵画を描く理由としては、筆者は絵具という物質をキャンパスに描いた痕跡は直接的に鑑賞者に訴えるものがあると感じているため、絵画として表現していることがわかった。

今回の研究では、単色の持つ効果について筆者自身の制作の観点や好みの傾向でしか探求出来なかった。今後は、筆者の関心のない画家・アーティストの作品の色の与える印象や効果についても考察することで新たな筆者以外の視点・考えを知ること、筆者の好みでない色の持つ効果についても研究していくこと、好みの色を作品に使い続けること、好みでない色を作品に用いることで新しい考えや表現が生まれる可能性についても追求することで筆者自身の求める絵画を知っていく予定だ。



「庭」
“Garden”
140.0×165.0cm
油彩、キャンバス
2022年

序章

本研究は、エドゥアール・ヴイヤール（1890–1940、仏）の風景画が持つ平面的、装飾的絵画空間の特質を明らかにし、得られた結果から、筆者の風景画制作において平面性と装飾性を用いた絵画空間を構築することを目的とする。方法として、ヴイヤールが制作した風景画を年代別に概観し、絵画空間の変遷について参考文献をもとに比較、考察を行う。分析で得られた結果を自身の制作に還元し、新たな絵画空間の表現方法を確立する足掛かりとしたい。

第1章 ヴイヤールの作品と生涯

本章ではヴイヤールの生い立ちについて、初期、中期、後期の三つの年代に分けて概観する。

第1節では1890年から1893年を初期として、ヴイヤールの生い立ちを辿った。画家を志すようになった彼は、アカデミー・ジュリアンで若い世代の画家たちと出会う。将来ナビ派を結成する彼らとの出会いは、ヴイヤールの画家としての作風を形づける上で重要な出来事であったと考えられる。

第2節では1893年から1928年までを中期とした。舞台美術に携わるようになったヴイヤールは、そこで乾きの早い泥絵の具と出会う。これらを用いることで彼は絵をより装飾的なものへと昇華させた。また画商であるエセル夫妻との出会いは、彼が社交界の人々と付き合い始めるきっかけとなった。

第3節では1928年から1940年までを後期とした。母親を失いエセル夫妻が購入したレ・クレイ城に通うようになったヴイヤールは、ブルジョワ階級の生活を送るようになる。裕福な顧客から肖像画を頼まれることが多くなり、政府からも依頼もされるようになる。自分から積極的な活動はしなかったが、交友関係が彼を広い絵の世界へと連れ出していった。ブルジョワ階級まで広がった交友関係は彼の画家としての成長を促す要因になったと考えられる。

第2章 ヴイヤールの風景画における表現の変化

本章ではヴイヤールの風景画における特徴を画面構成、色彩、筆致の観点から年代別に考察する。初期の頃のヴイヤールはナビ派に見られるように色面構成と鮮やかな色彩、点描が特徴的だった。しかし中期に入るとそれまでの大胆な色面はさらに細かく分けられていく。そのため色数も増え、画面全体の色彩は華やかになった。またこの頃には泥絵の具を用いるようになり、光沢のない乾いた画面と、筆致と共に残る色彩が装飾的な様子を生み出していった。後期には光を意識した作風が変わり、写実的な物の描写が見受けられる。空間表現を取り入れた作品は、画面全体を包む光が色彩によって表現され、見たままの風景を描き出したような表現となった。

このことから、ヴイヤールの平面性、装飾性とは、まず初めに色面による平面的な画面分割が軸となり、それらの色面に分けた物体に表情を描きこむ際、筆致が模様のように残ることで、装飾的な表現を可能にしていたと考えられる。平面性、装飾性は平面による土台があり、その上に点描や線、色面それぞれの色に合わせた色彩で描きこんでいくことで、多様な色を持つ装飾的な画面が作られていることがわかった。

第3章 自身の作品について

筆者は風景画を主に描いているが、実際の景色をどの程度写実的な描写で、三次元的に空間を再現するか悩んでいた。写実性を保ちながら平面的、装飾的な表現を目指していたが、描き進めても点描がぼんやりとした塊にしかならず、また画面内の色彩が限られた色合いになってしまい華やかさのない絵になることが課題だった。そこで本章では第2章の考察から得られたヴイヤールの風景画の特質である「色面による平面的な画面構成」と、「大小様々な点描による物体の表情の描き分け」の導入を試みた。

博士前期課程一年次の作品では、点描

を画面内に点として残すこと、さらには点の色も混ざらないようにすることで、自ずと色数が増える結果となった。しかし画面の色彩が同じ色で似通ってしまう課題が残った。

そこで、博士前期課程二年次では、地塗りの色をアクセントとして活かす描き方を取り入れた。また色面を意識し、実物と異なる色を意図的に配置することで、画面を色鮮やかに見せることができたと考える。

また、始めにモチーフの形状を単純化し、色面でそれらを配置することで平面的な画面を構築する。その後調和の取れた色でモチーフの表情を描き起こすことで、区切られた面の中に密度が生まれ、平面的で装飾性のある画面を作り出せる結果となった。

結章

本論文ではヴイヤールの風景画について平面性と装飾性の面から考察した。その結果ヴイヤールの風景画は色面による土台があり、その上に点描や線で描くことで装飾的な画面が作られていることがわかった。

自身の制作においては、ヴイヤールの色面による平面性と点描による装飾性を取り入れることで、三次元的な空間を自由に平面に落としこみ、装飾的な画面を構築する糸口を見つけたことができたと思う。



Shape of Colors
162.0×130.3cm
油彩・オイルパステル、キャンバス
2022年



帰り道
On my way to home
162.0×162.0cm
油彩・オイルパステル、パネル
2022年

序章

筆者は今まで、絵を描く時、まずは目の前の対象物を観察し、それを三次元的に写実的に描こうとしてきた。しかし、ものの色やかたちを三次元的に捉えることが、自分がものを見た時の感動や印象、感情を絵画として表現する時に、本当に適切な表現なのか疑問に思った。そこで筆者は、浮世絵やそれに影響を受けた西洋の画家たち（ゴッホ、モネ、クリムトなど）の絵画空間や形態感、色彩は、平面的に描いているという共通点があることに気づいた。このことから19世紀の絵画には、近現代の美術と伝統的な美術との対立とつながりがあると考えた。本研究の対象は、印象派や浮世絵、ジャポニズムに影響を受けた画家たちである。三次元的な表現方法と浮世絵にみられるような平面的な表現方法について参考文献をもとに比較し、ものの見方について考察する。彼らの絵画空間の構成や色彩を手掛かりに、平面性のある絵画空間とは何かを考察し、得られた結果を自身の制作に還元し、新たな絵画空間を構成する手立てを考えることを目的とする。

第一章 西洋における平面的な空間構成について

西洋の絵画史における絵画空間の構成について考察した。18世紀までの描き方は、明暗で描く傾向にあり、遠近法などを使って三次元的にものを捉えることで形態感を写実的に描いていた。モネ（Claude Monet, 1840–1926）やゴッホ（Vincent van Gogh, 1853–1890）などの印象派が登場したことにより、ものを明暗で描くのではなく、チューブの絵具をそのまま使い描くというものの見方をする画家も出てきた。それによって絵画は三次元を再現するためのものから、平面であることを利用し独自の空間を持つものになっていった。この時代は、三次元の再現するための絵画から、絵具の色彩を色面として利用した二次元の空間をつくる絵画へと、絵画の表現の幅が広がった時代だと考える。

第二章 日本の絵画史における平面的な絵画表現について

セザンヌ（Paul Cézanne, 1839–1906）の絵画やセザンヌが残した手紙を見ると、まだ完全に色彩だけでもものを見て描いていたわけではなかった。セザンヌは遠近法的な見方で絵画を描いていたが、明暗を使って写実的に形態を描くのではなく、色彩を色面として描き、その色の違いを利用してかたちを描こうとしていた。そのことに対し、『西洋美術入門 絵画の見かた』の中で池上英洋（1967–）は、ゴッホは浮世絵と出会い影響を受けたことで、作品が平面的になり、大胆な筆致で描くようになったと指摘している。筆者が平面的な絵画空間を構築するにあたって、ゴッホは浮世絵のどのような点に影響を受けたのか、日本美術の流れをたどり、特色について触れながら葛飾北斎（1760–1849）を例に挙げ、絵画空間の構成について考察した。

日本の絵画は、三次元的に人や物を再現するものではなく、人や物のかたちを線で捉え色をつけるといった、図のようなものだった。そこへ、西洋から遠近法が伝わり北斎などその時代の画家たちはそれを学んだが、北斎の浮世絵で用いられている遠近法的表現は三次元を再現するためのものではなく、平面的な絵画の画面をよりおもしろくするための仕掛けとして取り入れ描いていたと筆者は考える。

第三章 色彩における平面性について

第一章では西欧絵画、特に印象派以降の空間構成について、第二章では日本美術、特に浮世絵の空間構成について考察してきた。どちらも平面的な絵画空間を創るうえで、色彩の使い方が関係していると筆者は考え、平面的な絵画空間を構成するために色彩はどのように用いるべきか、伊藤若冲（1716–1800）、歌川広重、ゴッホやクリムト（Gustav Klimt, 1862–1918）などの画家たちについて考察した。その結果、明暗は描かれているものものの距離感や立体感、ものの形

態感を表現するために必要なものであることに対し、色彩はものの性質や、印象、感覚など、描き手の感情を表現するために必要なものだと考えた。色彩を色面として多用することで、絵画空間は三次元の再現から遠ざかり、平面的な絵画空間を演出することができると筆者は考えた。

第四章 自身の制作についての考察

筆者の過去の作品について、制作意図や色彩、空間構成について述べ、実験的な制作の中で、平面的な画面を生み出すためにはどのような手立てが必要か考察した。色彩のコントラストを強くしたり、紙を張ったり、さまざまな取り組みをしてきた。その中で、筆者はものの明暗を描くことや立体的であることにとらわれていたが、一番描きたい部分はものの印象や感情の部分であることに気づいた。色彩を色面として絵画空間を構成していく方が、平面的な絵画空間を構築することに繋がると考えた。そのため、かたちよりも色彩をどう用いるかについて常に意識し、制作すべきだと考える。

結章

本論文での考察を通じてわかったことは以下の通りである。明暗と色彩は別の働きを持っている。明暗はそのもののかたちを表し、これに基づいて描くと三次元的な表現になる。そのため、明暗は写実的な空間を描くには不可欠なものである。一方で、色彩はものの性質や、作者の感情を表現するために必要なものである。そのため、色彩を色面として多用するとものの形態感が弱くなり、平面的な空間になりやすい。描く時はものの明暗も色彩も同時に見えているため、今までは両方を同時に描いてしまうことの方が多かった。しかし制作する上で心掛けておくことは、描きたいものがもののかたちそのものなのか、そのものの色彩なのかを明確にして制作するということである。色面を多用することで平面的な空間をつくることができると筆者は考えた。



子供の頃の理想郷
Utopia of the childhood
130.0×324.0cm
油彩、キャンバス
2022年

序章

この論文では、自己の発想を生み出すための方法やその発想を絵画制作に生かすための制作過程について記述している。そして、自己の発想を生み出すための方法について、大学4年間の課題点を踏まえながら、数パターンする方法にて紹介している。本研究の目的は、研究制作を通して、絵画制作において生かせる発想の生み出し方を確立させることであり、大学4年間の作品と修士2年間の作品を比較しながら、それぞれの制作過程について記述していく。そして、その変化を探り、改善点を見つけ、その改善点を今後の制作の発想の生み出す方法として生かしていく。

第1章 筆者の絵画表現の変化

本章では、自身の大学4年間の作品と修士2年間の作品を比較し、それらの表現の違いを明確にすることを目的としている。大学4年間と修士2年間での作品にて大きく変化した要素は、色彩と構図であった。

まず色彩について、修士2年間では大学4年間に比べて彩度の高い色彩を扱っている。実際にあるモチーフから忠実に色彩を選んでいった大学4年間の制作過程に比べて色彩の幅が広がり、モチーフに対して自身の想像による色彩の選別をすることによって、色彩を自由に扱う発想を生み出した。

また構図について、人物の後ろに背景がある構図から背景の後ろに人物がいるという構図とするために、背景が描いている紙の破れた隙間に人物の顔を覗かせる構図にした。その構図は、修士2年間における作品づくりの基盤としている。

第2章 筆者の人物に対する表現意識

本章では、自身の絵画制作においてなぜ人物を描くのか、その意義を明確にしていくとともに、修士2年間の作品において人物をどのように取り扱っていくのかを明確にすることを目的としている。

大学4年間では画家の鴨居玲による人

物の描写手法を参考にし、モチーフに則した感情豊かな人物描写を行うことを目的としていた。一方で、修士2年間ではモチーフによらず独自の解釈によって人物の顔の表情を感情豊かに描くことを目的としている。その際、描く人物に応じて笑った表情、目を見開いた表情など、描き方を分けて作品を生み出した。

第3章 実在しない作り上げられる世界

本章では、自身が絵画制作において、実在しない風景をどのように生み出しているのかを明確にすることを目的としている。

筆者は日頃、自身の身の回りの光景を自身の解釈を混ぜて別の風景のように描く手段をとっている。それに類似したやり方をしている画家が井上直久である。井上直久は茨木市をイバラードと名付け、その町の街並みをモチーフとして絵画に表現している。筆者においても井上直久のように、モチーフのない想像してできた仮想空間を表現するのではなく、家の近くにおける何気ない風景をモチーフにすることで、風景に対するアイデアを生み出していることを説明している。

結果として、身近な1つのモチーフから自身の想像を交えながら幾つもの発想を生み出し、絵画の題材として扱えるようになった。

第4章 アイデアを生み出す方法

本章では、アイデアを生み出す際にどのような方法を実践してきたのか、そのいくつかの方法まとめることを目的としている。ここで、自身のアイデアを生み出す方法として5つ挙げられる。

1つ目は、思いついた言葉から派生した言葉をつなげ、何を描くかを組み合わせやすくするエクスカージョン法という手法である。

2つ目は、自分がダメだと思うものでも思いついたものなら絵としてアイデアスケッチに記録する方法である。

3つ目は、他者から聞いた情報をもとに自身の解釈を織り交ぜてアイデアスケッチに残す方法である。

4つ目は、アイデアスケッチなしでキャンバスに直接、自分の発想を描き、制作を始める方法である。

5つ目は、自身の経験をもとに感じたことをアイデアスケッチに残す方法である。

このようにアイデアを生み出す方法が数パターンあることによって、発想が尽きることがなくなっていき、そこから何を描くのか取捨選択をすることができるようになった。

第5章 筆者の制作過程

本章では自身の手がけた3作品においてそれぞれの制作過程を図版とともに記述している。

1つ目の作品「息が吸える世界」では、下地色をのせた上に描くものを線描きをしていき、油絵具を重ねてまた乾燥した上に油絵具を重ね、完成させている。

2つ目の作品「昼と夕暮れの世界」では、キャンバスの上に下地がなく、線描きで描くものを形どる。加えて風景部分は人物の描写と並行して進めていくことで、人物の描写を完成していくにつれ、風景部分の仕上がりがもわかるようになるようにすることで、作品に一体感を持たせるように工夫した。

3つ目の作品「言葉を紡ぐ世界」では、制作過程において画面上にどのように複数の色彩を配色していくのかを紹介する。複数の色彩を同時に配色しながら、乾燥した油絵具にまた別の色彩を置いていくことで、どのように作画中の形の立体感や存在感を出していくか、その工夫について説明している。

終章

自己の発想を生かすような絵画制作手法の研究について、これまでの自身の絵画制作における課題点を踏まえた考察を行ってきた。それにより、描くものを変えるために構図だけでなく、扱う色彩や筆づかいまで変えた。これらを踏まえ、これからの制作活動において、自己の発想を生かした今後の制作をしていきたい。



「揺蕩」
“Drift”
182.0×182.0cm
高知麻紙、墨、水干絵具、岩絵具
2022年1月

序章

現代絵画において洋画と日本画の違いは使用される画材の違いという点が最大のものであり、「日本画」とは一体何であるのか、それを見つめ直すために日本美術の歴史をたどっていくと、おのずと仏教絵画にその源流をみることができ、日本絵画を追求する上で仏画を知ることが肝要であると考えます。仏教絵画とは仏教を基盤として生み出され様々な絵画表現をとったもので、仏画と総称される。仏教を崇拜・礼拝するためおよび仏教の深遠な思想や世界観を分かりやすく示すために描かれた仏画は、仏教の信仰や布教を目的として描かれたものであるが芸術的価値の高い絵画である。本論文では仏教の姿とそれに伴う仏画の変遷について時代背景と共に代表される作品を追う。

第一章 飛鳥・奈良時代

飛鳥・奈良時代は、政治や文化の中心を飛鳥と奈良の地に置き、6世紀中頃に仏教が日本に伝わって以来、都が発生期末に京都へ移るまでのおよそ2世紀半の長きに渡る。仏教公伝の時期については538年とする説と552年とする説が存在するが、645年の大化の改新までのおよそ100年間を飛鳥時代と呼ぶ。百済からの仏教伝来に伴い経典や仏像、仏画が日本へ贈られたが、この時代に我が国で制作された絵画の遺品の数はきわめて少なく、法隆寺に安置されている釈迦・阿彌陀・薬師三如来の台座板絵、玉虫厨子絵、中宮寺天寿国繡帳の断片からわずかにこの時代の造形を窺い知ることができるのみである。

第二章 平安時代

平安時代は、都が奈良の平城京から京都の平安京に移した8世紀末から鎌倉幕府が成立する12世紀末までのおよそ400年間を指す。平安時代前期の仏画は、それまでの仏教に変じて新たに密教が取り入れられた。最澄や空海らによってもたらされた純粋密教とこの時代の数多く

の請来品は、これ以降のわが国における密教美術の基礎となった。平安後期は釈迦の入滅後2000年を過ぎ世が乱れるとされた末法の世の時期と重なるとともに様々な社会的不安から人々は極楽浄土へ救いを求めるようになり阿彌陀如来来迎図や浄土図が盛んに描かれた。また、源信があらわした『往生要集』をもとに六道の各界の有様を図解する六道絵が描かれた。六道絵は絵解きによる大衆の教化の材料として寺院の壁面や屏風、絵巻物など様々な形で描かれた。

第三章 鎌倉時代

鎌倉時代は、政治の中心が京都から鎌倉へ移り、日本の歴史において大きな転換期となった時代である。長きに渡り政治文化を牽引してきた天皇や貴族にとってかわり、彼らに仕えてきた武士が自らの政治を確立し、文化を形成した。貴族的な文化の継承が見られた一方でそれを否定し、武家の暮らしや精神性を反映する新たな文化創造が進められた。特に美術史においては宋元美術、あるいは禅文化の影響を受けた特徴的な造形活動がなされた。また、平安時代から鎌倉時代にかけて本地垂迹の思想が広まり、また図像として多くあらわされた。これを視覚化した垂迹画は、見えないものを眼前にあらわすという鎌倉時代のリアリズムを象徴したものとも言える。

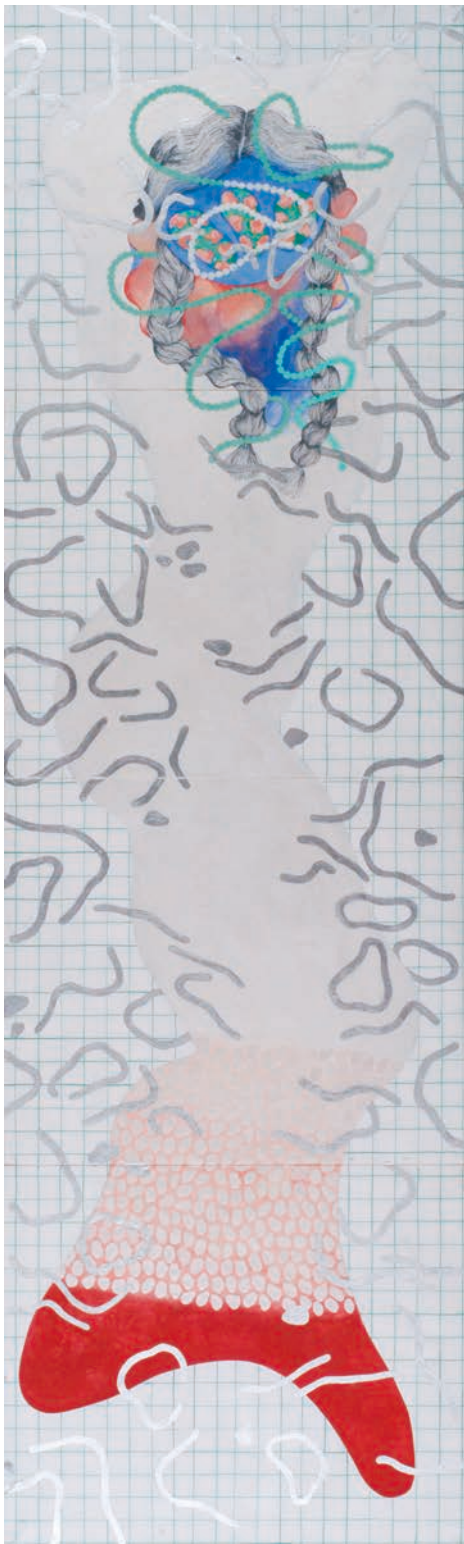
第四章 室町時代以降

鎌倉幕府の滅亡後、政治の中心は鎌倉から京都へ移るとそれに伴い仏教の中心となる寺院も京都へと移る。京都は將軍を中心として武家と天皇家、公家が交流する空間となり、それぞれの文化が融合し室町文化として新たな文化が開花した。足利將軍家に保護された禅宗が隆盛し、水墨による羅漢図、観音図などが盛んに制作された。しかしながら室町後期・戦国時代からは仏画は絵画史の主流であったとは言いがたく、仏教美術は衰退の一途を辿る。江戸時代になると、幕府は新たな寺院の建設や民衆への布教等は

厳しく制限、禁止した。明治維新後、新政府が神道国教化政策をとると全国各地で仏教への攻撃が行われた。この廃仏毀釈運動は次第に過激なものとなり、数多くの仏画、仏像、仏具、経巻が焼却、破壊されたり移動、除去の運命を辿った。仏画復興に手を差し伸べたのは、当時東京大学講師を務めていたアーネスト・フェノロサであった。近現代では厳密な規則の儀軌に則った仏画も沢山描かれていくが、創造性に富む儀軌に捉われない仏画が多くみられるようになる。

終章

仏画は厳密な規則に則り、礼拝を目的とした尊像や曼荼羅が描かれたが平安後期から鎌倉時代になるとその頃わが国で発展した大和絵と仏画が融合するという様子が見られる。大和絵は、遣唐使が廃止され、国風文化の隆盛に伴い中国風の絵画である「唐絵」に対する様式として誕生したとされる。平安時代の源氏物語絵巻をはじめ日本の物語文学を題材にした絵画や世俗画が数多く制作された。鎌倉時代には戦乱や武士の生活に題材をとしたものや、高僧伝記、仏教説話などを題材としたものが多く描かれた。また、阿彌陀聖衆来迎図(14世紀・東京国立博物館蔵)にみられるように、日常の風景や自然、そして迎えを待つ人物なども仏画の中に描かれるようになった。これは、仏教の信仰が広く普及し、日常の中に溶け込んでいったことの一つの表れである。近現代では儀軌に則って描かれた仏画はほぼ生まれていない。しかしながら創造的な仏画にも、「祈りの絵画」という性格は失われることなく描かれつづけてきた。文明や医学、科学技術の発展により仏や神に祈らずとも自己実現のできるようになったこの時代でこれから仏画がどのような変化を遂げていくのか今はまだ想像がつかない。仏教的要素を取り入れた絵画の制作意義について、これからも問い続けていきたい。



「curve」
“curve”
243.0×73.0cm
アートクロス、岩絵具、水干絵具
2022年1月



「curve」
“curve”
243.0×73.0cm
アートクロス、岩絵具、水干絵具
2022年1月

序章

本研究は河鍋暁斎（1831–1889）の描く人物の特徴を、解剖学や動きの演出という側面から考察し、その成果を今後の作品制作に還元していくことを目的としている。また、解剖学や肉体の誇張表現、それによって得られる効果に関して知識の面でも理解を深めていきたいと考える。暁斎の描く人物の特徴を解剖学からの影響と照らし合わせて考察していくことによって、暁斎の描く人体の表現の魅力について迫っていきたい。

第一章 河鍋暁斎の生涯について

幕末から明治にかけて活動した絵師、河鍋暁斎（1831–1889）は、1831年に現在の茨城県である下総国古河に生まれた。歌川国芳（1798–1861）や狩野派のもとで絵を学び、19歳の頃には狩野派の門弟として生きていくこととなる。27歳で独立し、戯画や風刺画で名を馳せた。この頃、鈴木其一（1796–1858）の娘であるお清と結婚する。29歳の頃、暁斎は駿河台狩野洞栄と呼ばれ芝増上寺宝蔵院黒本尊修復に参加する。同年、妻お清が死去。暁斎は数ヶ月の後に北豊島郡の榊原氏の娘、登勢を娶った。

壮年期から中年期にかけての暁斎は、精力的に作品制作に取り組んでいた。しかし、制作した戯画が問題となり投獄されるといった出来事や、母・とよの他界など困難も多くあった。

ウィーン万国博覧会やフィラデルフィア万国博覧会に作品を出品し、欧米との交流を深めていく。1881年には、英国人建築家であるジョサイア・コンドル（Josiah Conder, 1852–1920）が暁斎のもとに入門する。コンドルは暁斎に可愛がられ、行動を共にすることも多くあったという。

1884年には第2回パリ日本美術展覧会に3点の作品を出品する。また、同年8月に暁斎の師である狩野洞春（?-1884）が死去の際、暁斎は駿河台狩野家の画法を遵守することを依頼され、これを受けて宗家狩野永恵（1815–1891）のもとで狩

野派再興へ精力を注いだ。暁斎は1889年4月に亡くなるまで、圧倒的な筆力と反骨精神で激動の時代をエネルギッシュに駆け抜けた。

第二章 河鍋暁斎の描く筋肉表現の特徴について

暁斎は歌川国芳や狩野派のもとで学び、様々な画法を身に付けていった。その作品は、狩野派様式を感じさせるものから浮世絵風のものまで多岐にわたっており、あらゆる様式に精通した絵師であったといえる。また、暁斎は観察力にも長けており、筆墨による写生力が作品の根幹を成している。特に身体における筋肉表現について着目し、《閻魔大王浄瑠璃鏡図》や《地獄極楽図》などを例に挙げ考察を行った。《閻魔大王浄瑠璃鏡図》に見る鬼の上肢の筋肉描写に関しては、主に鬼の上腕と前腕の屈筋・伸筋群について解剖図と照らし合わせ、その描写や表現について検討した。その結果、腕の筋肉表現は誇張して描かれている部分もあり、それによって見た者に力みや緊張感が伝わっているのではないかと考えられた。筋肉は誇張されながらも真に迫る描写となっており、解剖学的な観察力とそれを描く写生力を身に付けた暁斎だからこそ可能な表現であったと推測できた。

第三章 骸骨表現から見る骨格描写について

本章では《暁斎漫画 初編》《骸骨の首引き図》《髑髏と蜥蜴》の三作品を例に挙げ、骸骨表現から見る骨格描写について考察を行った。下肢の骨や頭蓋骨の細部を観察していくと、違和感を感じる部分もあるが、回内や回外などの骨の動きは正確に表現されており、骸骨の細部よりも、動きに重きを置いていたのではないかと考えられた。死者であるはずの骸骨から、まるで生きていたかのような印象を受けるのは、このような動きの表現を重要視している点にもあると言える。また《髑髏と蜥蜴》の描写には、波打つような線描の特徴が見られ、正確な描写と

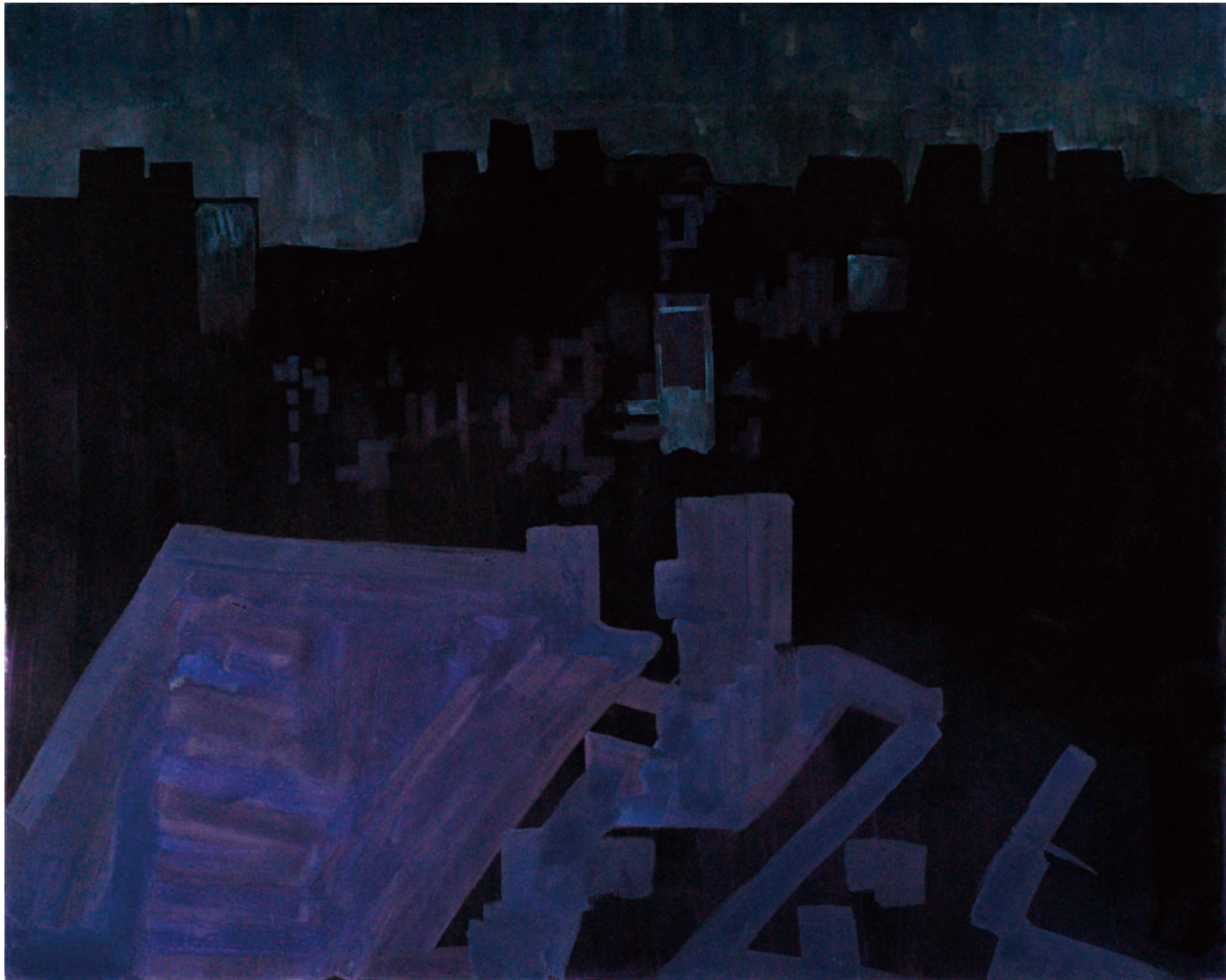
ともに、細かな凹凸を誇張している可能性も指摘できる。

第四章 人体描写の多様性とオリジナリティ

本章では、市井の人々や浮世絵、美人画、西洋人に見る人体描写や表現方法について考察を行った。第一節では《浴場図》と《中国人物図巻》を例に挙げ、男女の身体の描き分けや、第二章で取り上げた獄卒など異形のものとは異なる一般市民の人体描写についての検討を行った。第二節では主に美人画について述べる。暁斎の描く美人画には、浮世絵で多く見られる貴族形質の頭蓋骨から、庶民形質の頭蓋骨まで様々な頭蓋骨が描かれている。暁斎は頭蓋骨の特徴を捉えた上で、作品に反映しているのではないかと考えられた。第三節では西洋人の表現について、特に顔に焦点を当てて考察した。暁斎は欧米との交流も積極的に行っていたこともあり、西洋人をモデルとした作品も残している。《釈迦如来図》や《米国使節海来図》に描かれる西洋人は、暁斎の描くアジア人と目の光彩や鼻部の形に違いが見られ、人物の描き分けの際に特に意識して描かれた部分なのではないかと考えられた。

終章

本研究では暁斎の作品の魅力や、解剖学的な視点に立って調査を進めてきた。身体描写と解剖学との二つの関係を研究したことによって、暁斎の作品についての理解を少しでも深められたのではないかと考える。筆者自身、解剖学に関する知識も未熟な部分も多く認められる中で、新たな知見として得るものは確実であったと感じている。最終的な目的は、今後の筆者自身の作品制作に本研究で得た知識や観点を還元していくことである。暁斎の作品に見られる身体の誇張表現や、解剖学を学ぶことで得られた知識を、これからの制作研究に活かしていきたいと考える。



the Nighthawk
2273×1818mm

序章

本論文は風景画における心象表現について、主に夜景を主題とした日本画表現について論考するものである。筆者は自身の心象を風景に託して日本画制作を行ってきた。近代以降、風景画というものが確立するまでの過程を追いながら、明治期に新しく見られる夜景の表現について考察を行うことで、筆者の心象表現としての「風景」の制作に必要な要素を抽出し、作品に反映させることを本研究の目的とした。

第一章 風景画の歴史

風景画とは自然の風景、都市、建築など、戸外の景観を描いた絵画である。そこには様々な時代の自然観、空間の意識を見ることができる。絵画において、風景画は今では主要な画題の一つであるが、西洋と東洋では異なる経緯で発展してきた。

第一節では西洋絵画史における風景画について考察し、どのように絵画の主題として確立されてきたのかを確認する。また東洋では人物画・花鳥画と並んで古来より描かれてきた山水画を取り上げ、風景画との違いについて考察する。

第二節では東洋における風景画について、中国で誕生した山水画が日本にどのように伝わってきたのかを見ていく。

第三節では明治期の日本の文学作品における自然への対峙の仕方や表現が、風景画の成立に関わりがあると推察し、日本の中で一般化していった時期について探っていく。二葉亭四迷（1864–1909）が訳したロシア文学『あひびき』から、国木田独歩（1871–1908）の『武蔵野』に見られる自然主義について考察し、それらが描かれた時代の風景の意味と風景画と題された作品について論ずる。

第二章 近代の風景画

第一節では横山大観（1868–1958）が三度に渡って描いたとされる、中国や日本における伝統的な画題、「瀟湘八景図」について主に論ずる。大観の瀟湘八景図

に対して、夏目漱石（1867–1916）が残した記述を検討し、近代の風景画としての評価を考察する。

第二節では川合玉堂（1873–1957）玉堂は望月玉泉（1834–1913）に入門し、久保田米僊（1852–1906）とともに「京都美術協会」を設立し、「大成義会」を開設するなどの活動を行ってきた。この画塾には菊池芳文（1862–1918）や竹内栖鳳（1864–1942）など後の京都画壇や日本画壇を背負っていく画家たちが多数学んでいた。また望月派、円山四条派と京都の伝統的写実画派で基礎を形成したことは玉堂の風景画の展開に、大きな利点として働いたことについて明らかにした。近代以降の日本画壇の風景画の中心を担ってきた玉堂の作品を理解することは、そのまま日本における風景画を考察する上で欠かすことができない存在であり、特に風景画というジャンルにおいて後世に与えた影響が大きい画家であると言える。

第三節では東山魁夷（1908–1999）の描いた風景画の特徴について論ずる。魁夷の日本経済新聞の連載『私の履歴書』での記述を中心に、魁夷のもつ風景画に対する心象や考え方について明らかにし、作品に込められた意味や表現の特質について考察する。特に「東山ブルー」と言われる魁夷が多用していた岩絵具（群青）の青の色彩は美しく特徴的である。その青い色に対する魁夷のもつ印象や考え方、精神性について、『東山魁夷画文集 水墨画の世界』の言葉から探っていく。

第三章 夜景を描いた風景画

第一節では日本における夜景を主題とした絵画作品を取り上げ、江戸時代後期に描かれたものと明治時代の初めに描かれた作品の比較考察を行う。江戸後期では、夜と昼にそれぞれ描くモチーフを変えることで、その違いを表現していた。明治に入ると昼の景色に対して、夜景の表現は明度がより暗く、彩度も弱く描いていることを指摘することができる。ま

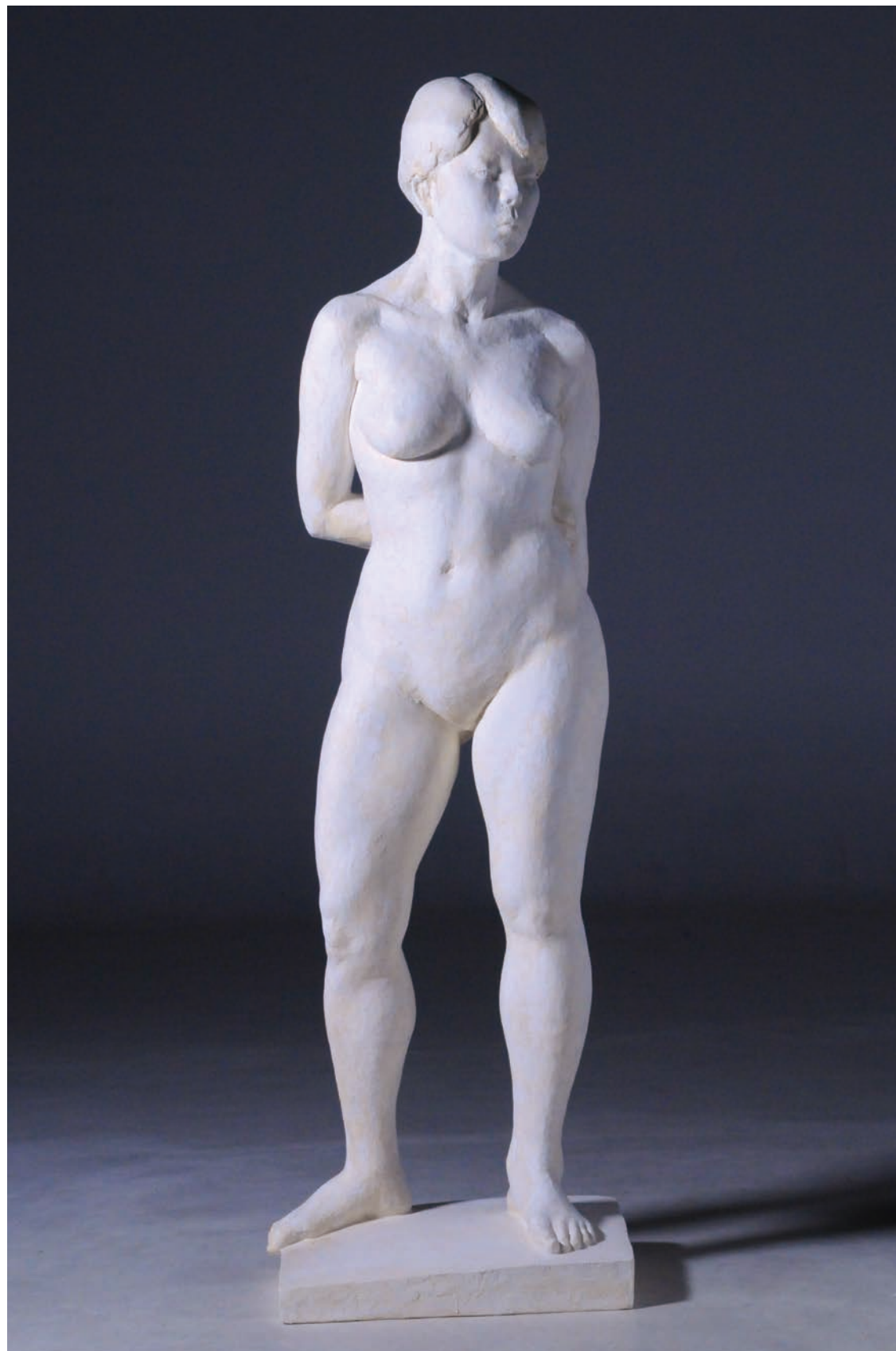
た江戸後期では俯瞰の構図で描かれる景色が多かったのに対し、明治以降は作者の目線の高さで描かれる構図が多いことも確認できた。これらのことから「風景」というものが、その見る人の視線で意識的に捉えたものであると推察することができる。加えて表現として特徴的であるのが、夜景の光の表現を整然と描くという点である。秩序正しく整った光というのは、いわゆる街灯など電気による人工的な光であり、江戸までの蝋燭や月明かりなどの自然の光とは違うものである。その光は人の営みであり、近代以降の夜景を主題とした心象表現として見るることができる。

第二節では筆者の日本画制作における夜景の表現に関して考察する。筆者は修了制作において夜景を主題としている。本論での考察をもとに、具体的に制作に還元できる表現についての検討を行う。2年前の卒業制作でも夜景を描いており、その制作時に感じた表現上の課題もあらためて確認することで、修了制作に生かすことができ表現技法を探る。絵具を定着させるためのドーサ液の使用方法、水干絵具による重ね塗りや粒子の荒い絵具（黒砂）の使用について、制作を通した実践的な考察を行う。

終章

本論文を通して風景画の成り立ちや、近代の画家の描く風景画の作品について考察することにより、「風景」というものは人の視線で、意識的に見出されたものであることが明らかになったと考える。特に夜景を主題とした表現は、人を描かずとも光で人の営みを表しており、明治期以降に明確に描かれるようになったと指摘できる。

心象表現の風景としても、夜景という主題は魅力的である。何故夜景に惹かれるのか、その理由はまだ明確に言葉にすることはできない。本論文で考察したことを、今後も制作で実践していくことで、日本画における心象表現の可能性を夜景の中に探っていきたい。



裸婦
Female nude
H190×W55×D45cm
石膏
2022年1月

はじめに

筆者はこれまで、実際のモデルや対象写真を基に人物像の制作に取り組んできた。その過程で、自身が追求したい作品表現は、人の形をそのまま写し取るのではなく、誇張や変形を通じて人体の持つ魅力をより引き出すような傾向にあった。そのことから、具象彫刻において「デフォルメ」が人体表現の魅力の一要素となっているとの考えに至った。そのような「デフォルメ」を取り入れた具象彫刻作品は、物形模造のように対象物がそのままの形で彫刻されたものではなく、それぞれの作者が持つ造形の解釈や、表現上のねらいが内包されていると考える。彫刻史上評価されている彫刻家が制作活動に臨む際に、どのような「デフォルメ」を加えているのか調査・分析し、「デフォルメ」が具象彫刻における人体表現においてどのように有効であるかを検証することを目的とした。

第1章 「デフォルメ」表現について

第1章では、「デフォルメ」という言葉の定義を調査し、日本の人体具象彫刻において「デフォルメ」という言葉がどのようにして使われるようになったのか調査を行った。その結果、オーギュスト・ロダン (Auguste Rodin, 1840–1917, フランス) が使用していた「増盛 (Amplification)」という言葉に「デフォルメ」の概念の一部があるとの考えに至った。日本に西洋彫刻という概念が広まっていく過程で、自然の形をそのまま表現するのではなく、変形することが彫刻の要素において大切であるとの考えが広まり、物形模造の表現を遠ざけるような動きがみられたと推測される。彫刻家の本郷新 (1905–1980)、建畠覚造 (1919–2006) も著書の中で「変形」「デフォルム」の大切さを説いており、彫刻家が制作の中で、形態を自身の解釈に落とし込む事を重視していたことが分かった。

第2章 デフォルメ表現の分類

第2章では、具象人体彫刻における「デフォルメ」の分類を行った。本論では、外的要因によるデフォルメ表現と、主観

性を重視したデフォルメ表現に分類した。外的要因によるデフォルメ表現として、主に鑑賞者の視点を配慮したものや、建築装飾としての役割を重視したものが挙げられた。その二つの分類には明確に違いを見ることができたが、主観性を重視したデフォルメ表現は、非常に多くの彫刻作品で行われている。そのため本論では、ロダンの系譜にあるアリスティッド・マイヨール (Aristide Maillol, 1861–1944, フランス)、エミール・アントワーヌ・ブールデル (Emile Antoine Bourdelle, 1861–1929, フランス)、ジェルメーヌ・リシェ (Germaine Richier, 1904–1959, フランス) 以上3名に焦点を当て、それぞれの「デフォルメ」に異なる特徴がみられる作品を考察した。

第3章 具象彫刻におけるデフォルメ表現の効果

第3章では、「デフォルメ」にその特徴がみられ、彫刻史上において評価される作家として柳原義達 (1910–2004) を挙げた。「デフォルメ」が作品にどのような効果をもたらすのか検証するため、同一の主題を持つ《犬の唄》について、1950年の作と1961年、1983年の作を比較した。また、柳原義達の「デフォルメ」の特殊性を論じるため、柳原義達と同じく戦後の具象彫刻家として活躍した細川宗英 (1930–1994) との比較研究を行った。《犬の唄》(1961年) においては柳原義達が人体にある重心の流れや、肉体の連続性を意識しているのに対し、細川宗英の《王妃像 No1》は、抽象形態と人体の組み立てによって作品が構成されており、《犬の唄》(1961年) と対照的ともいえる作品であると感じた。どちらの作家にも共通していえることとして、「デフォルメ」は人体の構造に則りその形態を変形して行われているものであった。また、両者の作品の魅力には様々な要素が関係しているが、「デフォルメ」がその一要素として機能しているという事が明らかになった。これらの調査によって「デフォルメ」には、人体構造への理解が重要であり、人の持つ形を適切に誇張、単純化するこ

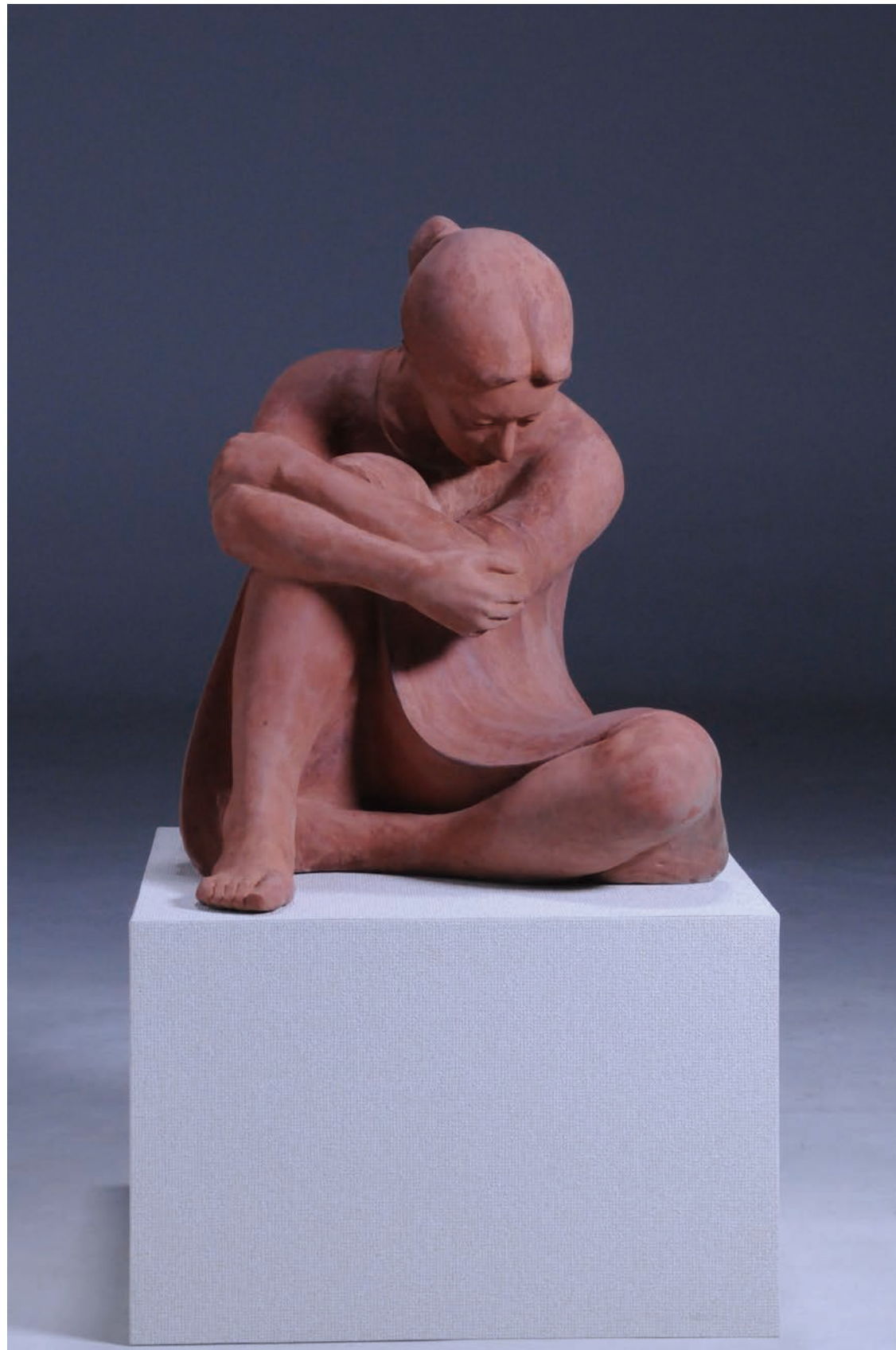
とが彫刻作品の「デフォルメ」において重要なことであるとの考えに至った。

第4章 修了制作《裸婦》におけるデフォルメ表現

修了制作《裸婦》では、具象人体彫刻の「デフォルメ」において人体構造への理解が重要であるという事を踏まえ、制作を行った。また、モデルを観察しながら制作することで、「デフォルメ」がどのように彫刻作品に表れ、効果を与えているか検証を行った。「デフォルメ」は無意識に行われるのではなく、彫刻作家の持つ作品イメージとモデルとの折衷案を検討していくことであるとする。修了制作《裸婦》では心棒制作から石膏による直付けまでの制作過程で「デフォルメ」を念頭に置き、モデルを元に具象人体彫刻を制作する過程で変形を行うことを目指した。心棒制作やモデリングでは身体の傾きを強調して動きを出し、量の増減を行うことで安定感を生み出そうと試みた。また、石膏直付けでの形態の統合や内側から張り出すような面の表現によってより穏やかな印象を与える形態を追求した。修了制作を通じ、「デフォルメ」には作家の持つ完成イメージが大きく関わっており、実物を通じて独自の表現を追求することが物形模造との大きな違いであると考えた。第2章では、外的要因によるデフォルメ、主観性を重視したデフォルメという分類を行ったが、どちらにも共通する事は、作品構想から完成までの課程で作家が独自の完成イメージを持つことが「デフォルメ」による魅力を出すために重要な役割を持つと考えた。

おわりに

本論では具象彫刻表現における「デフォルメ」という言葉がどのようにして使われるようになったのかを調査したが、いかにして現在のように広義を表す言葉として使用されるようになったのかは、断片的な資料を紹介することに留まった。今後は網羅的に資料を収集し、連続的な歴史の流れを把握する事、より多くの作品を分類の対象としていくことを課題としたい。



「憂鬱」
“Melancholy”
H80×W65×D75cm
信楽赤粘土
2022年1月

はじめに

陶彫刻は、粘土を焼いた陶を使った彫刻のことを指す言葉である。陶での表現技法は、その焼成温度の違いで、主に二つに分けられる。一つは800～850℃の焼成温度で制作される「素焼き」、もう一つは1230～1250℃の焼成温度で制作される「本焼き」である。素焼きでの彫刻表現は、テラコッタ彫刻とも呼ばれ、粘土原型を他素材に置換せずに焼成する制作方法と、収縮によるゆがみの少なさを長所とする。本焼きでの制作を選択することの明確な利点の一つとして挙げられるのが、施釉による表現である。釉薬を用いた表現によって、作品にもたらされる色や様々な質感は、本焼きでの彫刻表現において、大きな利点といえるだろう。

しかし筆者は、本焼きで表現することには、それ以外にも様々な造形的な魅力があると考えている。これまで陶彫刻の表現では、素材として、素焼きによって制作されるテラコッタと、本焼きの施釉を用いた作品表現がとりあげられることが多く本焼きを用いた無釉での表現は積極的に語られてこなかった。本研究では、焼成温度によって様々な素材感を示す陶の、彫刻表現上の特質や制作上の課題点を考察し、陶彫刻における造形表現についての筆者の考えを述べる。

第1章 陶彫刻での彫刻表現について

粘土の種類の違いは、元となった岩石の種類による成分の差異や、生成された環境による粒子の荒さの差異によって決まる。焼成の際には、成分の差異は色、粒子の荒さは造形感と焼成の成功率に関係し、作品に直接的に影響を及ぼす要素の一つといえるだろう。第1章では、陶彫刻の素材である粘土の成り立ちや可塑性について調査し、様々な特徴のある粘土で素焼きと本焼きを行った際の、造形的、技法的な影響について筆者の考察を交えて述べた。ここでの考察を踏まえ、制作実験の際に調査する項目を、作品の造形、サイズと定め、焼成温度ごとの変

化を比較することとした。

第2章 焼成温度が作品にもたらす効果についての実験

制作実験を通して、温度ごとに焼成した粘土作品を比較することで、焼成による表面効果や色、硬度の変化を検証した。実験は、素焼きから本焼きまでの焼成温度を100℃ごとに分け、焼成した作品を比較することによって行った。その結果、作品色や素材感の変化などの視点から、本焼きによる彫刻表現の特徴を見ることができた。本焼きを行うことで、素焼きを行った時よりも素材の収縮が造形に及ぼす凹凸などの影響が増したが、表面の密度が増加したことにより、素材感が向上した。作品色は、粘土によって特徴が大きく異なるが、素焼きを行った時の特徴的な赤色が本焼きで生じた組成の変化により、焦げ茶色へと変化した。赤色の原因となる鉄分が少ない粘土についても、全体的に明度が低下し、彩度が向上するという傾向がみられた。また、作品表面の光沢や焦げ色といった本焼き時にのみ見られる造形効果に魅力を感じ、その原因について考察した。

第3章 本焼きでの特徴的な造形効果についての実験

作品表面の光沢と焦げ色の表現を作品制作時に意図的に活用することを目標とし、発生原因についてそれぞれの推論を立てた。その推論について、制作実験を通して検証を行った結果、作品の光沢は焼成前に研磨されていたために生じた表現である可能性が高く、焦げ色は作品の制作時に粘土以外の物質が付着したことにより生じた表現ではないかと考察した。その中でも、筆者が焦げ色の原因物質として実験を行った石膏は、本焼きでの焼成により特有の変色を見せた。この本焼きによる石膏の表面効果は、筆者にとって魅力あるものだったが、付着量の偏りによって焦げ色にムラができるなど、制作実験から、作品制作に使用する際の課題点もみられた。

第4章 修了制作

修了制作は、陶彫刻の本焼きによって女性の座像をモチーフに制作した。制作実験によって特徴を分析した粘土の中から信楽赤粘土を選択し、陶彫刻の特徴を考え、負担のかかりにくいポーズを模索しながら制作を行った。制作工程は、塑造原型から石膏で割り型を作成し、信楽赤粘土を型詰め、乾燥させ焼成するという手法を用いた。制作時には、シャモットを含まない粘土を作品に使用し、本焼きで焼成したことで、乾燥時と焼成時には作品の各部にひび割れが生じ、課題点をみる結果となってしまった。だが、その手法により、作品色や本焼き独特の造形効果など、本焼きをすることの利点をより効果的にみることができた。

陶土での本焼きを用いた制作には、シャモットを含むテラコッタ彫刻制作にはない難しさや、注意すべき点が多いが、それらを十分に理解し活用することで、本焼きでの陶彫刻制作の利点を生かした表現が可能であると筆者は考える。

おわりに

制作実験を通してみた、本焼きをした作品の素材感と色は、素焼きと比べた際の明確な魅力といえるだろう。無釉における本焼きの表現には、作品の素材感によって、全体に石やブロンズのような重みをもたせることが期待でき、その効果を生かすことのできる作品を制作する際には有効な技法であるといえるだろう。

本焼きの作品にみられた光沢、焦げ色の表面効果に関する考察は、制作への実用にはつながらなかったが、本焼きをすることで表れた表面効果によって、作品表面の色が作品に与える影響について、実験を通して考察できた。本研究で見えてきた無釉による本焼き表現の魅力である本焼き特有の造形効果を今後の自身の制作に生かし、陶彫刻表現を模索していきたい。

木下 ユミ子

KINOSHITA Yumiko

関戸本古今和歌集について

及び作品「臨 九成宮醴泉銘」「臨 継色紙」「白雪」

As for Sekidobon Kokinwakashu

with “A Work Modeled on Jiuchenggong Liquan Ming” “A Work Modeled on Tsugi Shikishi” “White Snow”

書領域

「木下 ユミ子」について

はじめに

「関戸本古今和歌集」は、臨書学習における基本古筆として、その書風や所用料紙など様々な側面から研究が進められており、特にその筆線からは俯仰法による運筆が行われたと指摘されている。しかし、装丁や筆を含めた詳細な書写状況は検討が進んでおらず、具体的な臨書法について研究の余地があるものと思われる。

「関戸本古今和歌集」には実に多彩な線が見られ、それらからは書写状況に関わる様々なことが推測される。例えば、特定の頁に継続的に現れる渴筆の線から、筆の摩耗状態が窺えることなどである。

「関戸本古今和歌集」の書写状況を明らかにするため、現存する断簡の図版を用いつつ、このような筆線を詳しく見ることで以下の3章の検討を行った。

第一章 関戸本古今和歌集の特徴

「関戸本古今和歌集」の特徴には、①俯仰法によるものと想定される形状の筆線が見られることと、②本紙上部・下部での線の形状に差があることが挙げられる。本章ではこの二点について、文献や当初の装丁にも注意しつつ、その要因を検討した。最初に、①俯仰法によるものと想定される線について、文献より揮毫当時俯仰法が用いられていた可能性を探った。

尊円法親王（1298–1356）『入木抄』においては、空海（774-835）の筆の持ち方が記されている。「関戸本古今和歌集」は11世紀に書かれたとされ、空海の活躍時期や『入木抄』成立の時期からは遠く離れる。しかし、『入木抄』では単鉤で持つ様子が描かれておりこれが俯仰法に適していたであろうこと、また、伝存書跡により空海も実際に俯仰法を用いた可能性が考えられ、「関戸本古今和歌集」で俯仰法が用いられた可能性は否定できない。次に、「関戸本古今和歌集」において、俯仰法によるものと見られる線が強く窺える箇所注目した。「関戸本古今和歌集」は綴葉装であるが、その綴じ目の中心部分にこのような線が多く現れている。これは、冊子に装丁してから執筆さ

れたものと推測し、実際に揮毫することで検証した。机上に直接紙を一枚置いて書くのとは異なり、綴じ目の部分の凹みと厚みが相まって、俯仰法による線の形状が現れることが確認できた。

②本紙上部・下部での線の形状に差があることについては、精査したところ、行の上部から中部、下部にかけて、徐々に順筆から直筆、逆筆へと線が変化することが明らかになった。これは、筆管の角度により生じたものと想像される。

第二章 筆の交換頻度

本章では、「関戸本古今和歌集」の特定の頁に継続的に現れる渴筆と、連綿の字数の変化に着目し、それらの出現の程度から筆の交換頻度を検証した。

連綿の字数は、2、3字と短いものから、7字以上の長いものもあった。その出現の傾向を見ると、渴筆部分の連綿の方が潤筆時（墨継ぎ時）の連綿より字数が多く長いことがわかった。また、墨継ぎから渴筆となるまでの文字数にも変化があり、筆の状態が次第に変化し、摩耗していったことが想定された。

以上の変化を、現存する108頁において確認・整理したところ、13の状態に分類することができた。また、これにより摩耗による筆の交換頻度を推測したところ、揮毫当時の完本の状態で概ね59頁に一度との結果になった。

第三章 筆について

本章では、当時使用された筆の生産状況などを文献により確認し、前章までの考察に問題のないことを確かめ、筆毫の種類についても推測した。

まず、毛の種類を『夜鶴庭訓抄』などの文献に基づき確認したところ、兎毛・鹿毛・狸毛などが主に使用されていた。また、わらなどを材料にして造ったわら筆・こも筆なども使用していた。これらは書く文字によって、使い分けがなされていたようである。「関戸本古今和歌集」の書風からは、兎・鹿・狸のような獣毫が用いられたと見ても支障はないと思われる。

次に、当時の筆の生産状況や、筆の交換頻度・価格について、平安期の諸制度を示した『延喜式』により確認した。

生産状況について見たところ、日照時間により製造本数を定めていたことが確認された。日照時間が長い日には、兎毛・狸毛が11本、鹿毛が30本。短い日には、兎毛・狸毛は8本、鹿毛が20本作られたと記載されている。鹿毛が一年を通して、最も多く製造されたことが確認できた。

一本の筆で書ける量についても確認したところ、一本の兎毛で楷書・行書の場合は150枚。鹿毛一本では600枚とあった。鹿毛の方が長く使用できたようである。

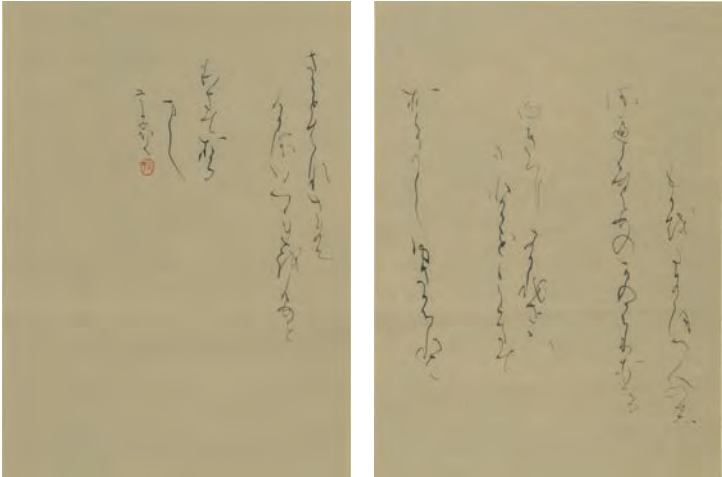
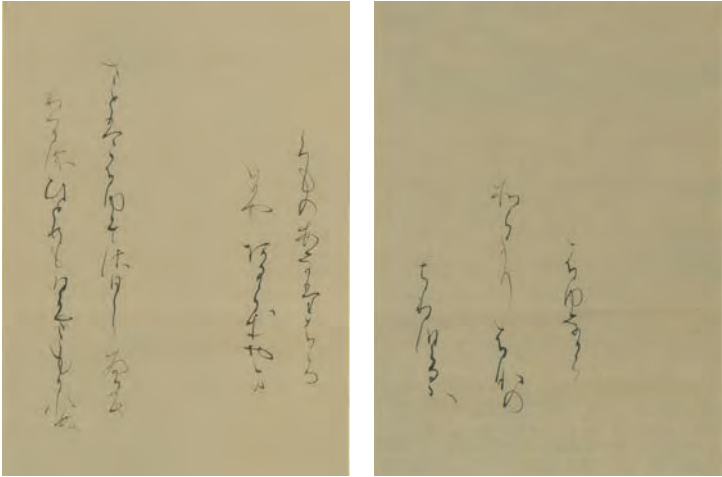
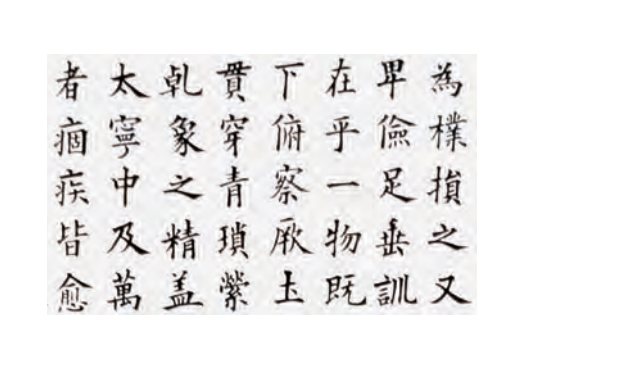
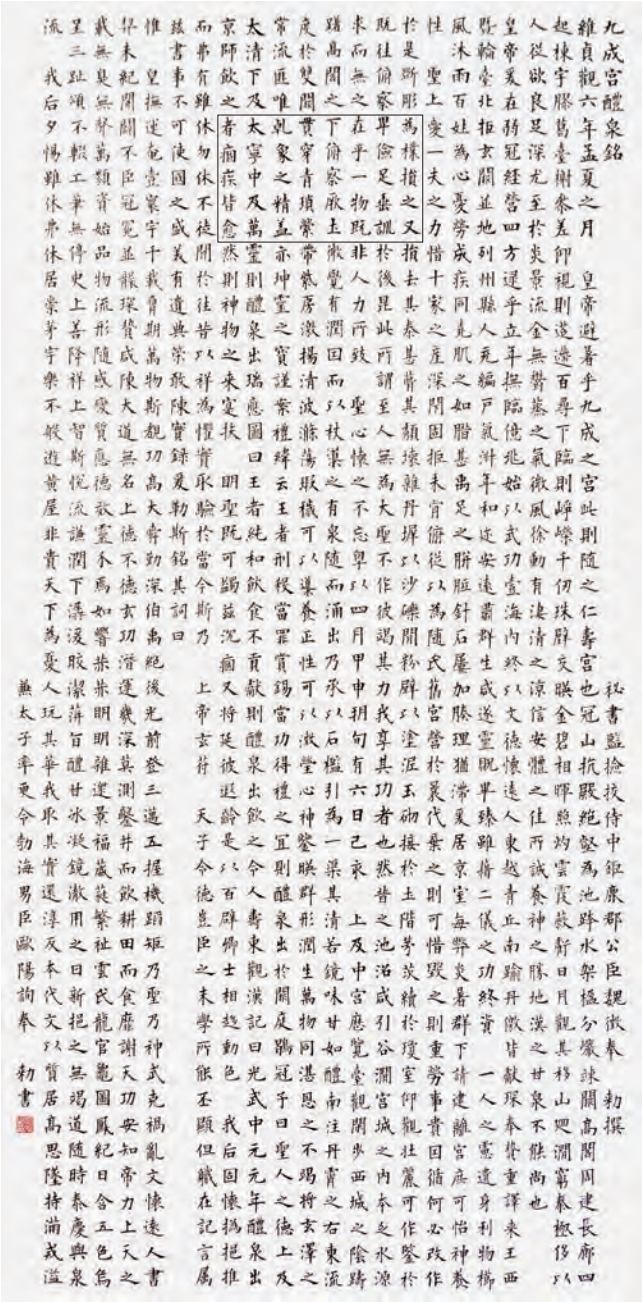
価格について見たところ、兎毛筆は20本で640文、鹿毛筆は10本で10文であったとあり、兎毛の方がはるかに高価であったことがわかる。これは、藤原伊行（?-1175）『夜鶴庭訓抄』においても「筆は第一兎の毛よし」とあり、兎毛の評価が高かったこととも一致する。なお、狸毛については空海『性霊集』の記述から、こちらも高価であったことが窺えた。

『夜鶴庭訓抄』には、鹿の毛の筆にて小字を書くとき良いとの記述が見られ、第二章における筆の交換頻度と、『延喜式』に記載される交換頻度を合わせると、「関戸本古今和歌集」においては鹿毛を用いていた可能性が高いものと推測される。

おわりに

本研究では、「関戸本古今和歌集」の多様な筆線に注目し、主に執筆法・筆の具体的な状況について考察してきた。現時点では、その推測の当否を確認すべき手段はないが、今後もあらゆる状況を想定し、多角的に考察を重ねることで克服していきたい。

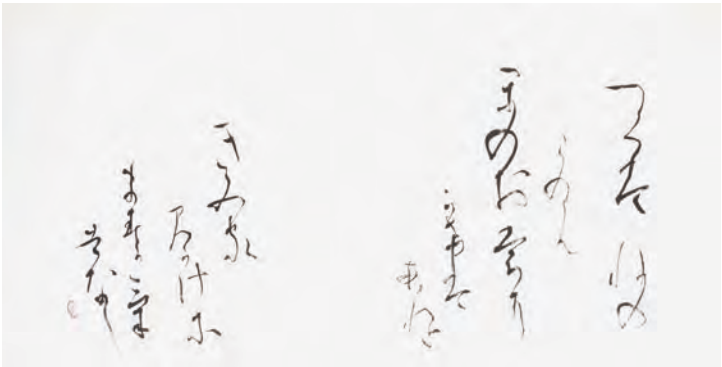
本研究は、「関戸本古今和歌集」の臨書のあり方を見直すのみでなく古筆全体のあり方を見通すための基礎となるものである。ただ、字形のみを見て、臨書するのではなく、それぞれの古筆に現れる線の特徴を捉えて臨書していかなければならない。そして、古筆にあった筆を選び、時代背景をも視野に入れる必要がある。今後の制作・研究においても注意していきたい。



(上) 白雪
 White Snow
 折帖 本紙 25cm×18cm 14葉 2021

(左) 臨 九成宮醴泉銘
 A Work Modeled on Jiuchenggong Liquan Ming
 額 本紙 178cm×89cm 2021

(下) 臨継色紙
 A Work Modeled on Tsugi Shikishi
 額 本紙 70cm×135cm 2021



黒松 愛華

KUROMATSU Aika

桂馥の隸書観についての考察

及び作品「臨 鄧石如張載東銘篇」「臨 十五番歌合」「杜甫詩」

A Study on Clerical Script Perspective of Gui Fu

With “A Work Modeled on *Zhang Zai’s Eastern Inscription* by Deng Shiru” “A Work Modeled on *Jugoban Utaawase*” “The Poem by Du Fu”

書領域

研究

はじめに

桂馥（1736–1805）は、曲阜（山東省）の人。字は未谷・冬卉（東卉）。号は雩門、別号は肅然山外史、晩号を老蒼または瀆井といった。家学を承けて群書を博覧したが、とくに金石・小学を精究し、『説文解字義証』や『繆篆分韻』等を著した。書については、隸書を最もよくし、梁章鉅（1775–1849）は『退庵隨筆』にて「伊墨卿、桂未谷出でて始めて遥に漢隸の真伝に接す。桂は能く漢碑を縮めて之を小にし、愈々小にして愈々精なり。」と、当時の人士の大方が桂馥の隸書を評価していた。

近年桂馥に関する研究が相次いで発表され、桂馥の著述や作品等の基礎的な資料の整理は進んでいる。しかし、いずれも概説に留まるもので、桂馥が本領とする隸書に関する著述に焦点を当て、彼の隸書観に言及しているものは見られない。そこで本論文では、桂馥の隸書に関する記述が見られる『国朝隸品』、「正隸散隸」、「説隸」の精読に基づき、桂馥の隸書観について明らかにする。さらに、翁方綱をはじめとする、乾嘉期の隸書観との比較より、桂馥の隸書観が書学史的にどのように位置づけられるかといった問題について考察する。本論文の考察は、桂馥研究の一端を文献資料より明らかにすることのみならず、乾嘉期の隸書観を理解する一助になりうるものと考えられ、これらの点で一定の意義を有するといえる。

第一章『国朝隸品』

本章では、これまで詳細に考察されてこなかった『国朝隸品』について、桂馥の隸書観を探るべく、考察を進めてきた。『国朝隸品』とは、傅山をはじめとする清初の31家の隸書を比況法によって品隲したものである。そこで『国朝隸品』の内容解釈および比喩分類をおこなった。その結果、桂馥は傅山、王鐸、鄭篋、萬経、鄭夔、楊法等の書を否定的に評価していたことがわかった。これらの書に共通する特徴は、①未熟な書法、②過度な装飾、③雑体書、の3つである。対して、王時敏、張在辛、丁敬等の書を肯定的に評価して

おり、①練度が高く安定した書法、②過度な装飾を排した書、③正統的な字体の書、という共通する特徴が窺えた。これより、桂馥は「書法の練度」、「文字の装飾性」、「字体」の3点に着目し、先人の書を評価していたことが推測された。またこの点に加え、「漢碑に基づいた古法」であるか否かについても重要視していた。鄭篋のように漢碑を習うも、独自の書法を展開し、装飾性の高い飾り気のある書は批判的であったのに対し、王時敏や丁敬のように漢碑を善くし、「古法」を体得した、漢碑を彷彿とさせる正統的な隸書を評価する傾向にあったといえる。

第二章「正隸散隸」

本章では、桂馥『札樸』のうち、桂馥の隸書観が窺える「正隸散隸」より、桂馥の隸書に対する認識とその位置づけを行うべく考察を進めてきた。「正隸散隸」とは、「正隸」「散隸」「草隸」の各体に関する言説ついで歴代の正史または書論より博引したものであり、直接桂馥が見解を述べることはない。そこで、今日の「正隸」「散隸」「草隸」の認識と照らし合わせながら、桂馥の考える「正隸」「散隸」「草隸」とはどのようなものかを、「正隸散隸」の精読より明らかにした。「正隸」は公的な場所で使用する書・標準書体、「散隸」は衛恒の善くした飛白に近い書・装飾書体、「草隸」は古隸・八分等の捷書きによる書・補助書体、と桂馥は捉えていたことが考えられる。そして、「正隸散隸」は、標準書体（正隸）の構造を変化（解散）することで、装飾書体（散隸）や補助書体（草隸）のように多様に書体が変化していく様を意図し、過去の正史や書論より用例の引用を行ったものではないか、と結論づけた。

次に乾嘉期における隸書論に鑑みると、前人の顧藹吉『隸弁』が基盤となり、隸書と八分に焦点を当てて論じられる傾向にあった。中でも、桂馥と交流のあった翁方綱は、「隸書」を統名とし、隸書と八分の別を論じていた。桂馥は「正隸散隸」において、このような隸書論とは

別の視点から「正隸」「散隸」「草隸」に着目し、これらの体を客観的に著したといえる。それは今まで顧みられることのなかった隸書の諸様式の認識を提示したものと見ることができ、書体論の進展に寄与したものと考える。

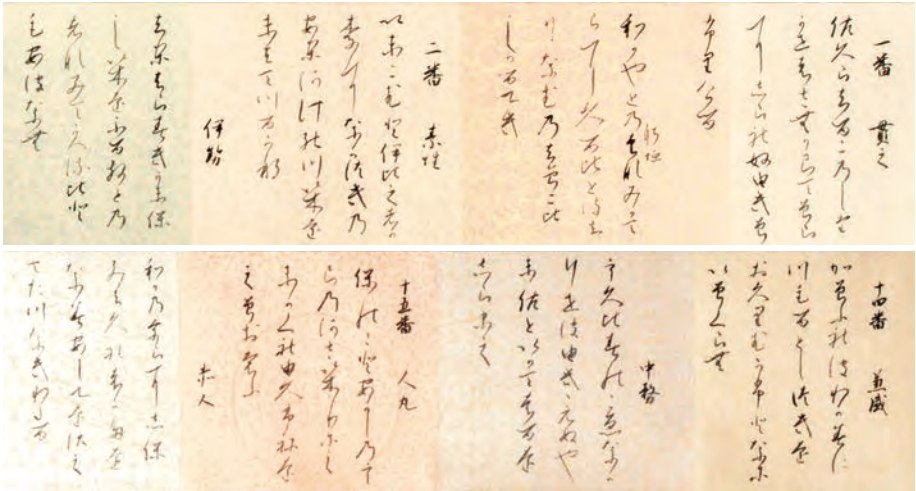
第三章「説隸」

本章では、桂馥『晩学集』のうち、桂馥の隸書観が窺える「説隸」より、桂馥の隸変に対する認識とその位置づけを行うべく考察を進めてきた。「説隸」とは、字例を挙げて、隸書がどのように篆書から変通したかを明らかにしたものである。また隸変に関する前人の説を引用している。「説隸」の精読より、桂馥の隸変に対する認識を明らかにした。桂馥は変通の過程について、①篆書を変化させた後に隸書に変化する、②余白を埋めた結果、偏旁を保持していない、③仮借、④古文または籀文に置き換えられる、⑤簡便に筆写する上で、画を減らす、⑥簡便に筆写する上で、画を増やす、⑦古文を省く、のように類別をおこなっていた。

次に、前時代の葉大慶『攷古質疑』と陳啓源『毛詩稽古篇』および呉白甸氏・趙平安氏・矢野千載氏ら現代の隸書研究はどのようなものであるか明らかにした。前時代の著ではそれぞれ筆画の増減について字例を用いて述べている。また現代の隸変研究では、筆画の変容についてそれぞれ類別をおこなっていた。以上を踏まえ、桂馥の「説隸」における類別の妥当性とその位置付けを検討した。桂の類別のうち③、⑤、⑥の項目は現代の隸変研究と一致しており妥当であるといえる。一方で一致しない項目が多い理由として、桂馥には「筆画の変容」・「変化の過程及び回数」・「字源」といった異なった観点が備わっていたためであるとした。これにより、金石学の文字に関する考証がまだ中途であった段階において、「説隸」は、前人の葉大慶や陳啓源の説を取り上げ、隸変の方法を3つの観点から整理体系化した点に、書学史・書体史上において隸変研究を進展させた功績があると考える。

おわりに

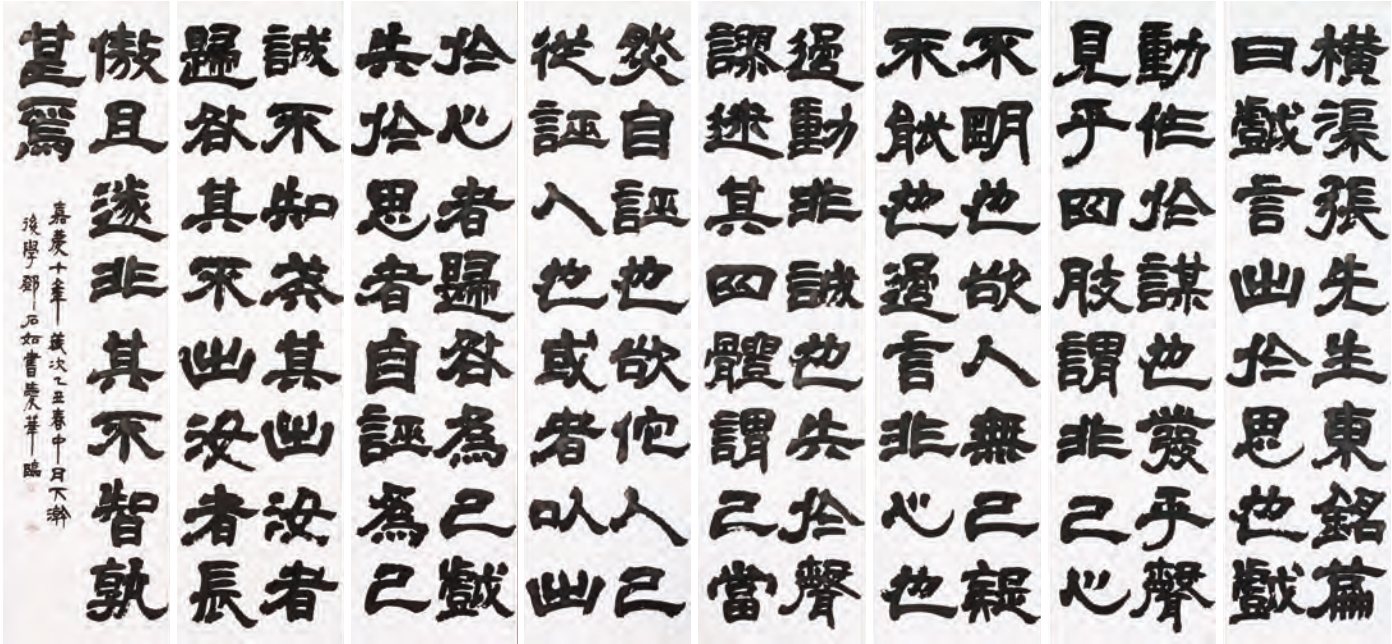
以上のように本稿では、桂馥の隸書観とはどのようなものであるか著述より明らかにし、書法史上においてどのように位置づけることができるか考察を進めた。本論文において窺うことのできた桂馥の隸書観は、書表現、隸書の諸様式、隸変、と隸書に関して多方面から新たな議論を展開させ、それぞれの論を進展させたものと結論づけることができる。



臨 十五番歌合

A Work Modeled on Jugoban Utaawase

卷子 本紙 26cm×730cm 2021



臨 鄧石如張載東銘篇

A Work Modeled on Zhang Zai's Eastern Inscription by Deng Shiru

パネル 本紙 170cm×45cm 8 幅 2021

今後の課題としては、今回取り上げた著述の他にも多くの桂馥の言説を縦覧し、隸書観を読み取る必要がある。また今回「説隸」について検討した結果、桂馥は小学について造詣が深く、書学に大きく影響していることが明らかとなった。このため、小学・説文学の方向からも桂馥の書学について探るべきである。引き続き調査をおこなっていきたい。



杜甫詩

The Poem by Du Fu

軸 本紙 175cm×53cm 2021

春田 賢次朗

HARUTA Kenjiro

洛陽遷都以後の楷書様式における峻急な横画について

及び作品「臨 郭店楚簡」「臨 中務集」「楷書七言聯」

About the Steep Horizontal Stroke in the Regular Script Style After the Relocation of Luoyang

with “A Work Modeled on *Guodian Chujuan*” “A Work Modeled on *Nakatsukasa Shu*” “Seven Character Couplet in Regular Script”

書領域

序

洛陽期の楷書様式は、遷都を契機として「斜画緊結」（横画の右上がりの角度が大きく、画と画が緊密である様）と称されており、これが北魏書法を代表する特色ある楷書様式と見なされている。先行研究では、上記のように遷都後の楷書様式を概括的に捉えており、結構法による分析は十分に進んでいない。

遷都後の特徴として、一字中の横画の角度が大きく異なることが挙げられる。つまり、横画の右上がりが増じて強まる中で、他の画に比べて特に右上がりの角度が大きい（以下、峻急と形容する）横画が存在していることが看取される。

よって本稿は、先行研究で指摘されている「斜画緊結」において、特に重要であると考えられる峻急な横画に焦点を当て、峻急な横画が出現するパターンは何か、峻急な横画によって遷都後の楷書様式にどのような効果が生じているのかという問題を設定し、横画の角度を基に遷都後の楷書様式をより鮮明にすることを目的とした。

第一章 先行研究整理

本章では、先行研究を踏まえて本稿における問題を設定した（序に既述）。

遷都後の楷書様式を「斜画緊結」という結構法の特徴によって大別するのは、沙孟海が嚆矢であり、今日まで沙の見解が主として踏襲されていることを確認した。

遷都前後の関連性については、「隸意」や「刻法」といった抽象的な表現によって継承関係が指摘されているため、より詳細な分析方法によって両者の系統性を再考する必要があることを指摘した。

第二章 対象の整理

本章では、対象とする範囲と古典を定めた。また、横画の角度を計測するために必要な「横画」、「基準線」(0°)、「中心線」（横画の角度を示す線）を定義し、峻急な横画を有する文字を選出した後、計測を行った。

対象範囲は、遷都（494）から、先行研究で指摘されている墓誌の書風の多様化（519）までとした。書風の多様化は、

遷都以後の楷書様式が相当整備された後に起こる現象と考えられるためである。

対象古典は、磨滅が少ないことや数量が多いという資料的価値を有する墓誌（41件）を中心に、同時期の碑（3件）や写経（14件）を含めた計57件とした。なお、この範囲における有紀年の碑は現在確認されていない。しかし、碑は当時のトップモードを表す重要な作例であるため、碑に限り範囲を拡大し、「張猛龍碑」（522）、「高貞碑」（523）、「馬鳴寺根法師碑」（523）も含めた。

これらの横画を計測すると、峻急な横画は、概ね

【A】最上画 …………… 「播」、「長」など
【B】左払いの前画 … 「光」、「神」など
【C】戈部 …………… 「成」、「民」など
【D】転折（鋭角） …… 「子」、「承」など
【E】転折（直角） …… 「見」、「月」など
【F】その他（乙脚） … 「乙」、「九」などといった部分において頻出しており、この6種で横画を峻急にする技法が定着していることが明らかとなった。写経における【C】は、ほとんどの当該横画は角度が小さく、この差異は碑誌に比べて概形が扁平であることに起因すると考えた。

なお、【A】、【E】は以下のように細分化した。

【A】最上画
a 偏
1 下部に右上払いがある横画（【A】a-1）
2 木偏（【A】a-2）
b 始筆部の左側に縦画がある場合（【A】b）
c その他（【A】c）
【E】転折（直角）
a 両端に当該横画より長い縦画がある横画（【E】a）
b 両端に当該横画より長い縦画がない横画（【E】b）

第三章 峻急な横画の出現要因と効果

本章では、当該横画を峻急にすることによって生じると考えられる以下の出現要因と効果について考察し、遷都前（「暉福寺碑」（488））との比較を行うことで、遷都前後の関係性についても確認した。

（一）運筆的要因（【A】a-1、【A】a-2）は、早書きや書きやすさのために当該横画を峻急にする原理である。また、手首の位置（支点）に着目することで、文字の左上方の横画を峻急にすることは、自然と起こりうる現象であり、これによって無理のない運筆を可能にすることを導いた。また、遷都前との比較を通して、遷都後の楷書様式がより早書きに適していることを指摘した。

（二）右方拡散（右方に向かうにつれて「く」字のように広がっていく間架結構法、【A】b、【C】、【E】、【F】（乙脚））は、文字全体の均衡を保つために当該横画を峻急にする原理である。この原理の発生条件は、右下方への画を有するか否かによって分けることができ、前者は右下方への画を有している場合に、後者は下方に向かう縦画を有している場合に当該横画が峻急になることを導いた。この原理は既に遷都前に定着しているが、遷都後にその程度が強まることを指摘した。

（三）二画収斂（斜画と横画において当該画が下部の画の角度に同調すること、【B】、【D】）は、画と画を緊密にするために当該横画を峻急にする原理である。横画の下部に斜画がある場合のみ、当該横画が峻急になることを導いた。この原理は遷都前に部分的に確認できるものの、遷都後の楷書様式では【B】においても看取されることから、遷都前に比べてより整備されていることを指摘した。

（四）下方拡散（「八」字のように下に進むにつれて幅が広がっていく間架結構法、【E】a）は、文字を安定させるために当該横画を峻急にする原理で、遷都後の楷書様式においてはじめて出現すると考えられる。この原理は右方拡散と共に出現することが多いことを指摘した。

結

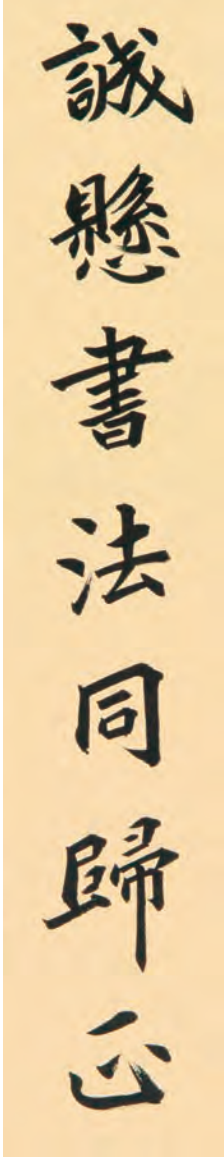
以上、（一）から（四）により、峻急な横画が遷都後の楷書様式において重要な役割を果たしていることを導いた。

従来、「斜画緊結」の語で概括的に捉えられていた横画について、その「斜画」

を横画の角度という客観的な観点から分析し、遷都後の楷書様式の一端を明らかにしたことに本稿の意義がある。今後は、これらの峻急な横画が関与する原理が後世の楷書様式にも引き続き用いられているかについて考察していきたい。



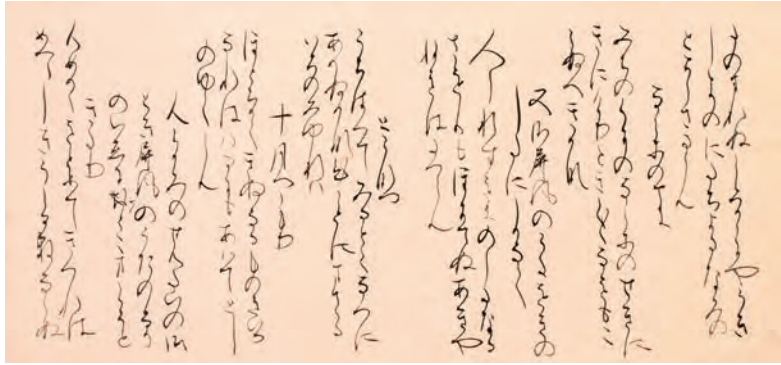
（右上）臨 郭店楚簡
A Work Modeled on *Guodian Chujuan*
軸 本紙 240cm×53cm 2 幅 2021



（右下）臨 中務集
A Work Modeled on *Nakatsukasa Shu*
額 本紙 15cm×30cm 16 葉（第7葉） 2021



（左）楷書七言聯
Seven Character Couplet in Regular Script
軸 本紙 180cm×35cm 2 幅 2021



沈 伯陽

SHEN Poyang

黄牧甫の篆刻作品における刻風変遷 ―印外求印への展開― 及び作品「臨 黄士陵漢十三王伝」「摹刻 清人印」「金剛般若波羅蜜経」

The Changes of Huang Mufu’s Seal Carving Works —The Expansion to Various Domains—

with “A Work Modeled on Huang Shiling” “A Work Modeled on Seal in the Qing Dynasty” “*Diamond Sutra*”

書領域

序
黄牧甫（1849～1909、名は士陵、字は牧甫、黟県の人）は、晩清の篆刻界において黟山派を開いた。嶺南印壇に対して大きな影響を与えた印人として今日まで支持されており、黄の非凡な閩歴によって、その刻風には相応の変化が生じたと言われている。これらの刻風の中で、最も推賞されているのは「印外求印（印外に印を求む）」という創作方法を用いた点にある。

ただし、黄牧甫の印影を通してその変遷の実態を解明する一貫した研究はこれまで無く、「印外求印」の源流を探究する専論も一面的記述にとどまっている。これに加えて、各論における黄の刻風変遷に関する分析方法は、概ね馬国権氏「黄牧甫和其他的篆刻芸術」の刻風区分法が受け継がれており、黄牧甫の所在地によって便宜的に刻風変化の時期を定めている。このため、現時点では何が背景となって黄牧甫の「印中求印（印中に印を求む）」刻風が変化し、「印外求印」という思想を啓発したか、あるいは「印外求印」の刻風が黄の生涯においてどのように展開したかといった点について、詳細に明らかにされていない。

したがって、本論では、時代ごとの閩歴がその時代の刻風にどのような影響を与えたかといった問題を明らかにするため、二千余顆の黄牧甫の印影をもとに、「印中求印」と「印外求印」という二期に区分し、それぞれの刻風の変遷とそれが起こった背景を解明する。各時期の刻風を全面的に見渡すことで、黄牧甫の篆刻生涯における「印外求印」の役割を見出すことができると考える。

第一章 黄牧甫の作品の整理

黄牧甫の印学著作は伝わっておらず、彼の印影を分析することはより重要なことである。そのため、研究の全面性を確保するために、より多くの黄牧甫の印影を収集することが優先的な課題となった。

本章では「真微書屋印学データベース」・「復旦大学印譜検索システム」などの特定の印譜データベース、及び近年に発行された出版物から、合計 2147 顆の

印影を収集した。そして、閩歴と刻風の関係を明らかにし、検討の便宜上、黄牧甫の寓していた地域によって彼の生涯を概ね①南昌期とそれ以前・②広州期・③国子監期・④広雅期・⑤武昌期・⑥帰郷期という六期に大別し、各期の印数を統計した。この整理により、広雅期の刻印数が最も多く、この時期から黄牧甫の創作数は急激に増加していたことを導いた。

第二章 印中求印の初期

本章の考察から、黄牧甫の南昌期・広州期を中心とした 22 年間で、印中求印の刻風には二度の大きな変化が起きたことを明らかにした。まず、1882 年に呉讓之の原拓印譜を閲覧したことで、黄牧甫は散漫な刻風から脱却し、呉讓之の風致を模倣したという一度目の変化である。その後、1884 年に趙之謙を重視し、金石の影響を受けたと推察した。これが、刻風の多様化に向けた二度目の変化である。

本章の考察により、早期の「印中求印」の刻風は一貫しており、終始変わらなかったという従来の観点に対して補足・修正を行うことをできたと考える。また、1884 年から黄牧甫は金石器物の要素を導入した印が増え始めた。これは、「印外求印」という創作方式の萌芽として指摘でき、黄の篆刻創作の生涯における重要な転機の一つとなると言える。

第三章 印外求印—金文書法の導入方法

本章では、国子監期（1885～1887 年）以降、黄牧甫の作品に金文を導入した印が増加したことは、当時の北京の金石收藏界と接したことと関係があると結論付けた。そして、最も影響を及ぼしたキーパーソンは徐士愷と呉大澂であることがわかった。

また、金文を導入する方法について、「疎密」と言うキーワードが金文を導入する中心の思想であると見なすことができ、黄印は疎密の対比を作るために意図的に分間布白を調整したと結論付けた。このような導入方法は、先達の印人の作品に見られず、オリジナルの「印外求印」のスタイルであると言える。したがって、黄が金文を

印に導入する一定の方法を確立したという功績から見れば、黄牧甫の「印外求印」という創作方法は近代の篆刻史上において重要な地位を占めると考えられる。

第四章 印外求印—石刻書法の導入方法

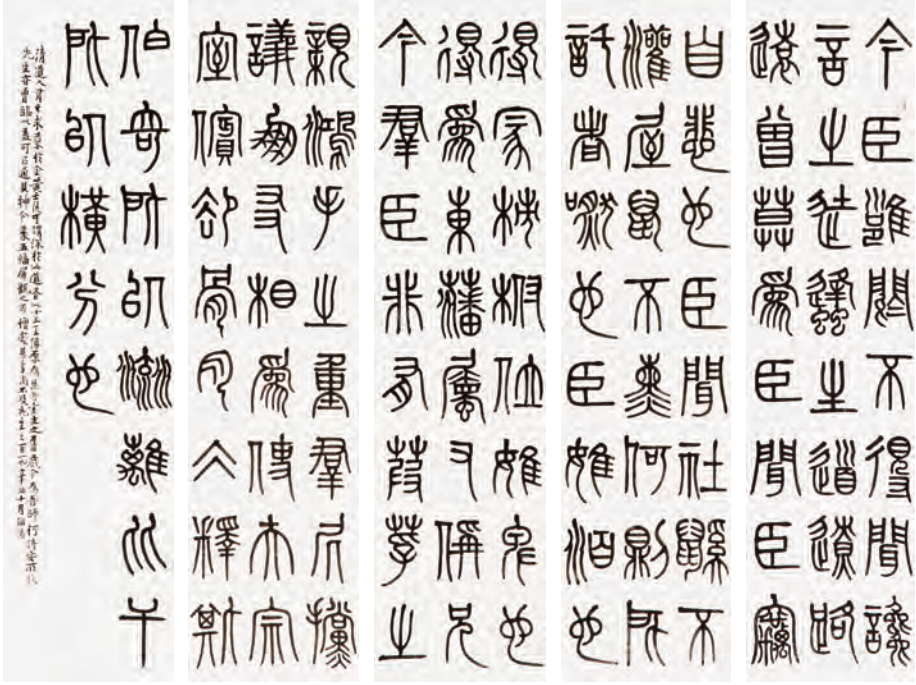
本章では、黄牧甫の石刻書法を導入する方法について、その変遷とそれが起こった背景もあわせ、いくつかの推論を展開した。その結果、黄牧甫の石刻書法を印に導入する方法は、三つの段階を経たことを明らかにした。まず、1882 年以前の試行期では、黄牧甫の篆刻の観念は「印中求印」という段階にとどまっており、隸書体を概念的に導入したに過ぎないものであった。その後、黄は国子監に修学して北京の金石收藏界から多数な金石資料を取得し、波磔の控えめな摩崖の隸書を印に導入する、第一展開期に入った。そして、1887 年に黄牧甫は呉大澂の幕客となったため、石刻に接する機会が格段に増加し、磚瓦風致の印がこれに伴って一層に増加しており、これが第二展開期であると結論付けた。

結

以上、本論では国子監に入学する以前の黄牧甫の創作方法は、明清印人と秦漢印に習う「印中求印」という段階にとどまっていたが、1885 年ごろに北京收藏界の藏品に接したことで、「印外求印」の創作方式が発展し始めたという変遷の過程を明示した。

さらに言えば、本論では黄牧甫の刻風が「印中求印」から「印外求印」に変遷する過程と原因を明確化し、それぞれ時期における閩歴が黄の創作に対して顕著な影響を及ぼしていたことも明らかにした。重要なことは、黄牧甫の印学著作が伝わっていない現状で、その刻風と思想の変遷過程を明らかにしたことにより、当時の黄の印学観を精緻に跡付けた点にある。

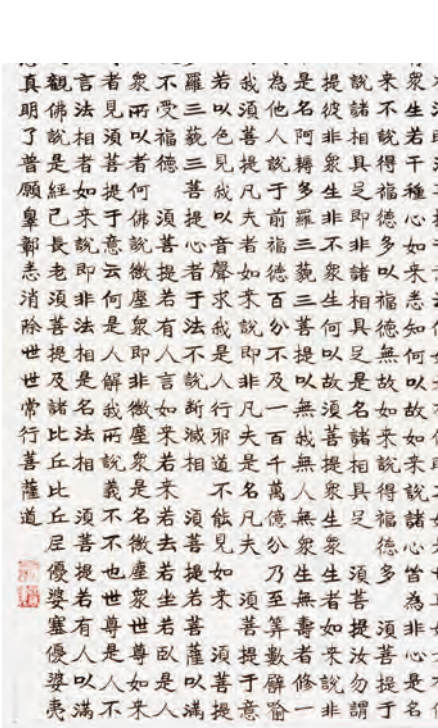
ただし、黄牧甫は「印外求印」という新たな方法を用いるようになって以後、「印中求印」を諦めたというわけではない。逆に、「印中求印」という創作方法は白文印の中に保存されていると考えられる。この点の考察は今後の課題としたい。



(上) 臨 黄士陵漢十三王伝
A Work Modeled on Huang Shiling
軸 本紙 35cm×136cm 5 幅 2021

(右) 金剛般若波羅蜜経
Diamond Sutra
軸 本紙 70cm×136cm 2021

(下) 摹刻 清人印
A Work Modeled on Seal in the Qing Dynasty
冊子 本紙 11cm×20cm 2021



素材の特性を活かした曲線の抽出と作品表現への展開
作品「sterical lines 2201 -compressed and twist-」および研究報告書

Extraction of curves that take advantage of the characteristics of materials and development to the expression of works
Work “sterical lines 2201 -compressed and twist-” and the research report

構成領域



sterical lines 2201 -compressed and twist-
W:600/D:600/H:2000mm
ABS 樹脂、鉄、木材、塗料
2021 年



sterical lines 2201 -compressed and twist- (部分)



sterical lines 2201 -compressed and twist- (部分)

序章

本研究の目的は、素材の特性により形成される曲線が持つ魅力を明らかにし、造形表現に活かすための方法と要点を示すことである。先行研究では造形表現における線の視覚効果を体系化した研究事例や、特定の素材に関する線の制御方法に着目した研究事例は見られるものの、素材の特性を活かした曲線の形成と抽出に焦点を当てて効果的な線の構成方法を体系化する試みは見られない。これらを整理することで、作り手のイメージネーションだけでは得られない多様な線を造形に応用するうえでの理論的な基盤を得ることができる。制作研究においては樹脂丸棒の弾性を活用した曲線による表現を実践し、構成上の要点を考察する。

第1章 素材の特性を活かした曲線の抽出と作品表現の関係性

第1章では本稿の研究対象を明確化した。ここでは形成過程に一定の偶発性を含む曲線を取り上げた。これは、一定の不自由をあえて取り入れることで得られる形を応用する方法に焦点を当てるためである。このような曲線は、抽出または形成により得られる。曲線の抽出とは、既存の曲線を部分的に切り取ることを指す。曲線の形成とは、素材に力を加えたり熱を与えたりして曲線を自ら作り出すことを指す。本章ではこれらのアプローチの違いを整理した。こうして得られる曲線は単に構成要素として扱われる場合と、形成・抽出の過程も含めて理解を促すことで表現効果を得られる場合があるため、意図に応じた表現形式の違いについてもまとめた。

第2章 素材の特性を活かした曲線の形成

第2章では素材の特性を活かした曲線の形成方法を6つに分類した。すなわち力のはたらきによる形成、状態変化による形成、化学変化による形成、運動の軌跡や痕跡による形成、生き物の成長による形成、素材に内在する曲線の可視化による形成の6種である。それぞれに該当

する作品事例をとりあげ、造形の素材に適した曲線を得るうえでの要点を整理した。素材の特性を活かした曲線の形成方法を6つの分類に集約したことにより、曲線を得るための方法を体系的に把握することができるようになった。

第3章 素材の特性に着目して抽出した曲線の魅力を損なわずに構成する方法

第3章では素材の特性に着目して抽出した曲線について、造形的な魅力を損なわずに構成するための要点をまとめた。曲線の抽出には以下4つの方法がある。(1)操作の最中に適切な形を抽出する方法(2)操作の結果として得られた曲線を抽出する方法(3)既存の曲線から抽出する方法(4)状態を保つことができない曲線を写真として記録する方法

(1)は作者の任意のタイミングで操作を終了できるため比較的自由度が高い。しかしタイミングを誤れば素材の特性に基づく形の魅力を損なう恐れもあり、素材特性に関する理解を深めることが重要である。(2)は素材に対して何らかの瞬間的な操作を施すことで一定時間経過後に生じる曲線を活用する方法である。意図に応じた曲線を得られるように、必要に応じて実験を重ねることが有効になる場合もある。(3)の場合、作者は曲線の形成に関与しない。既存の曲線の強調や見えなものの可視化が該当する。物体や現象から曲線を抽出するためのユニークな視点の設定が重要である。(4)の方法では動きの軌跡や速度に応じてカメラのシャッター速度などを適切に設定する必要がある。運動体そのものを設計する場合もある。表現の意図に合致する撮影機器の選択、設置、設定が求められる。

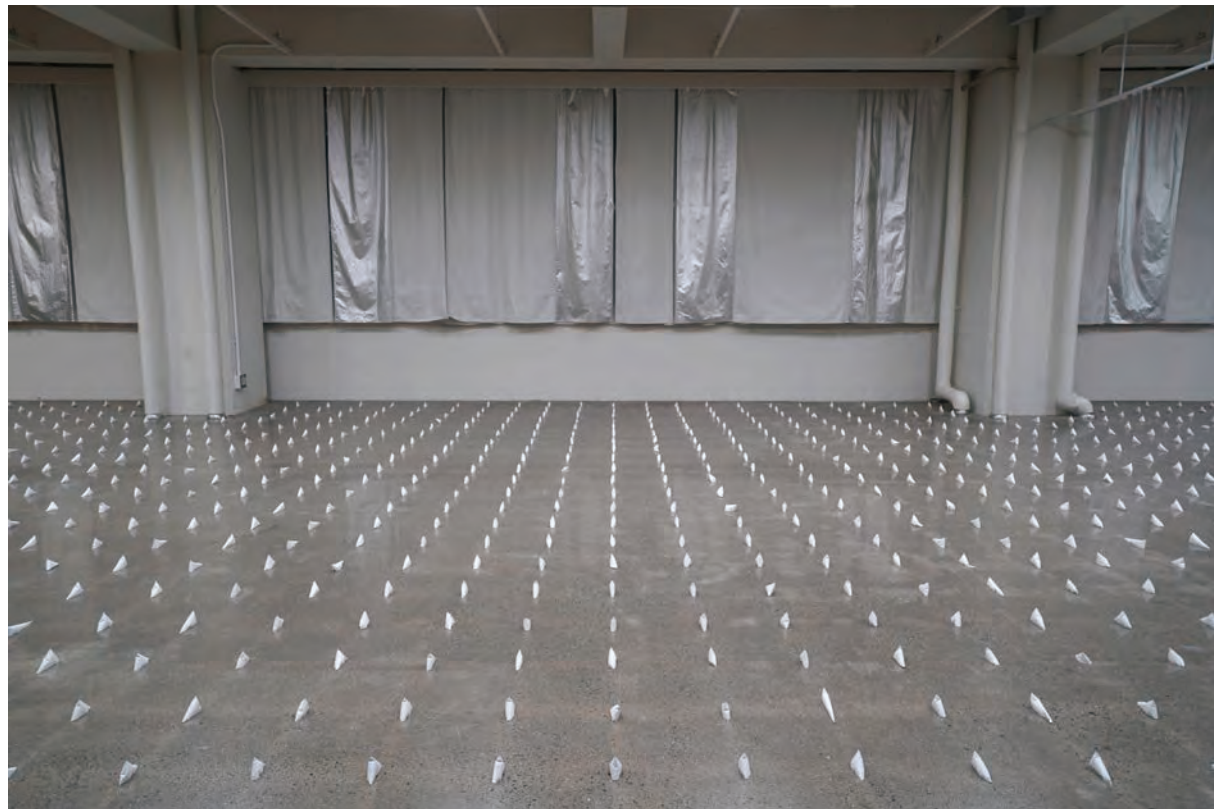
第4章 樹脂丸棒に力を加えて抽出した曲線による立体構成—修了制作報告

第4章では筆者の修了制作について述べた。この作品は弾性のある樹脂丸棒を手で曲げたり捻ったりすることで曲線を形成し、それを板にあげた穴に差し込むこと

で定着させたものである。樹脂丸棒を曲げる操作の最中に得られた形を選択して抽出しているため、第3章における分類では(1)の方法に該当する。線の曲がり具合は筆者が思い描くままに成形することはできないため、理想的な線のプランに沿うように形を配置していくというよりは、偶然得られた曲線を即興的に配置するような感覚である。丸棒に力を入れすぎたり、捻りすぎたりすると容易に折れてしまう素材であるため、無理のない範囲で変形させる必要がある。丸棒は1mのものを切断せずに使うこと、丸棒は全体がつながっているように見えるように構成すること、垂直に立つ支柱には触れないこと、丸棒どうしは接触しないことを構成の条件とした。穴の角度は板に対して15度、30度、45度の3通りで制作している。以上の制限に基づいて曲線を空間的に構成するとき、作り手のイメージを反映できる余地は意外に少ない。限られた選択肢を組み合わせ得られる形の総体には、必然的に一定のまとまりが得られる。このようにいくつかの条件を組み合わせ設定することで作り手の感覚的な判断の影響を適度に下げ、素材が持つ本来の曲線の魅力を損なわずに自然な形で増幅させることができる可能性があることが分かった。

終章

本稿では理論研究および制作実践を通して、素材の特性を活用した曲線を造形表現に取り入れる方法とその要点を整理した。素材の選定、曲線の形成、曲線の抽出について十分に吟味し、それらの関係性を適切に調整することで表現の意図に応じた効果的な造形を実現することができる。このような作品においては素材の特性や操作の影響を把握した上での緻密な計画と調整が不可欠であり、作品を構成する要素の関係性が少し崩れるだけで求める表現効果は成立しなくなる。素材の特性を活用した曲線を造形表現に取り入れる場合は、偶発的な要素も含めた全ての要素が必然的に構成されるように設計することが重要である。



poly bag fauna サイズ可変 石膏 2021年

序章

別個に存在する形体の集合が作品全体を構成する表現は数多く存在し、特有の表現効果を持つ。このような造形表現に関してはこれまでも様々な論考がなされているが、その多くは集合により作品全体にもたらされる表現効果への言及が主題であり、個々の形体の見え方に関する論考はわずかである。また、個々の形体の見え方に関してこれまでに行われている論考においては、形体の数量の増加に伴う個々の形体の価値の低下が指摘されている。これに対し筆者は、集合により個々の形体の特徴が顕現する場合があることに着目し、その要因は形体の数量のみでなく個々の形体の取得方法と配置方法にあると考えた。本研究はこの仮説をもとに集合による造形表現の先行事例を分類・分析し、形体の取得方法と配置方法に起因するこのような表現の特徴を明らかにするとともに、理論研究を踏まえた制作実践によりさらなる発展の可能性を示すものである。

第1章 集合により得られる表現効果と個々の形体の見え方

集合による個々の形体の特徴の顕現とは、複数の形体が作品全体を構築する要素として特有の表現効果をもたらしつつ、個々の特徴にも注目されるような状態のことである。第1章では、集合による作品の先行事例をあげて作品全体にもたらされる表現効果を分類し、同時に各事例において個々の形体の見え方に言及した。これにより、集合が作品全体に及ぼす表現効果の存在とともに、集合によって個々の形体の見え方にも影響をもたらされることを明らかにした。集合による個々の形体の特徴の顕現は、作品全体にもたらされる表現効果の類型に関わりなく起こりうるということが分かった。

第2章 形体の取得方法に着目した事例研究

形体の集合による造形表現においては、なんらかの共通項を持つ複数の形体

が群を成しているという点でひとかたまりの表現と大きく異なる。第2章では、共通項を持つ複数の形体の取得方法を、先行事例をあげて分類・分析し、それぞれの方法により得られる形体の特徴と顕現する要素との関係性を考察した。

形体の取得方法は大きく既存の形体の収集と作者自身による生成に大別できた。収集の指標が集合によって読み取られ形体の特徴の顕現につながる場合や、一定の制作方法から多様な形体が生み出されることで、それを可能とする素材の特徴が顕現する場合が見られた。このように、形体が複数存在することで、単体では読み取り難い造形的特徴や生成方法の根拠が明らかになり、個々の形体の特徴として顕現することが分かった。

第3章 形体の配置方法に着目した事例研究

集合による造形表現は、複数の形体を組み合わせることで成立する。形体同士がどのように作品全体を構築するのが、個々の形体の見え方に影響をもたらす。第3章では、形体の配置方法に着目した分類・分析を行ない、顕現する個々の形体の特徴との関係性を考察した。

先行事例において、個々の形体が持つ潜在的な特徴が配置方法の工夫によって引き出される場合と、元より表出している個体差が明瞭になる場合が見られた。潜在的な特徴は、形体の相互に構造上の関わりがある場合に顕現する傾向にある。元より表出している個体差は、形体の相互に見かけ上の関わりがある場合や、形体同士が規則的に配置される場合に顕現する傾向にある。本章を通して、個々の形体の特徴の性質によって配置方法を検討することで、個々の形体の特徴が効果的に顕現することがわかった。

第4章 ビニール袋を用いた型取りで得られる形体の集合によるビニール袋の柔軟性の顕現

—修了制作「poly bag fauna」制作報告—
第2章での事例研究において、客観的

基準となる素材を用いた一定の制作方法により多様な形体を取得する事例が見られた。ここで、基準となる素材の吟味によりさらなる発展の可能性があると考え、適度な柔らかさを持つビニール袋を用いた型取りによる複数の形体の生成を考案した。第3章での考察より、この手法により得られる形体の個体差は規則的な配置によって明瞭になると考えた。本章は、以上を踏まえて行なった筆者の修了制作である「poly bag fauna」の実践報告である。

型取りによる複数の形体の取得において、柔らかな素材を型として用いることで、1種類の型から個体差のある多様な形体を得ることができる。厚手のジップ付きポリ袋に石膏を流し込み硬化させることで、わずかに個体差のある多様な形体が得られた。取得した形体を規則的に配置することで個体差が明瞭になり、型として用いたビニール袋の柔軟性が顕現した。配置の決定には、形体同士の間隔と周囲の環境の検討が必要であった。

終章

本研究を通して、集合による個々の形体の特徴の顕現が形体の取得方法と配置方法に起因することを明らかにした。先行事例をあげて整理したそれぞれの取得方法、配置方法において、顕現する要素は多様であることが分かった。これらの内容を踏まえた実践として展開した修了制作では、ビニール袋を用いた型取りを行うことで素材の特徴に基づく多様な形体を得る方法を考案するとともに、形体の個体差が明瞭になることで素材の特徴が顕現する表現について効果的な配置方法を明らかにした。

本研究において扱った内容は形体の取得方法と配置方法が相互に関わり合うものである。また事例研究と自作品の制作を通して、形体の配置方法のみならず周囲の環境の検討という新たな要素も見えた。あらゆる要素においてより深い考察が必要であり、今後の課題とする。



左：32×8×9cm
右：32×8×9cm



左：27×27×9cm
右：32×27×9cm



左：32×32×9cm
右：32×32×9cm

“Sink-Marks”（6点組作品）2021年制作 角材、パラフィンワックス、マイクロワックス、キャンドル用着色剤

序章

我々の身の回りに存在するあらゆる物質は温度をもっている。温度の変化に伴い、物質の形体や性質には変化が生じる。造形素材においてもこの現象は例外ではなく、温度変化がもたらす物性の変化を活用した表現手法は数多く存在する。しかし、造形表現において温度変化は、温度操作による素材の加工を可能にする反面、自然現象であるため作家の意図しない影響を表現にもたらす場合もある。

本研究は、温度変化がもたらす物質の変容を活用した造形表現について温度変化の要因とその活用方法の関係性に着目し、造形的魅力の分析を行う。また、分析から得られた知見を踏まえ、温度変化がもたらす物質の変容を活用した新たな造形のアプローチを実践し、造形手法の独自性を明らかにするものである。これにより、造形表現における温度の影響をポジティブな要素に転換するとともに、温度変化がもたらす物質の変容を活用した造形手法の新たな可能性を提示することが本研究の意義である。

第1章 温度変化がもたらす物質の変容

第1章では、本論における語句の定義を行い、本研究において取り上げる「温度変化がもたらす物質の変容を活用した造形表現」がどのようなものを指すのか明確にした。また、温度変化をもたらす要因や、温度を操作する手法、温度変化がもたらす物質の変容という現象の具体的な事例を示した。

本論においては、「温度変化がもたらす物質の変容」を、「温度変化を伴う素材の状態変化および化学変化によって見目の変化が生じているようす」を指すものとして定義した。この定義に基づき、温度変化がもたらす物質の変容が進行する過程を鑑賞の対象として作品化した表現および、変容を活用して生成した造形物を作品とする表現を「温度変化がもたらす物質の変容を活用した造形表現」として定めた。

第2章 温度変化がもたらす物質の変容を活用した造形表現の事例研究

第2章では、温度変化がもたらす物質の変容を活用した造形表現について、温度を人為的に制御する度合いに着目して作品事例を分類し、造形的特徴の分析を行った。

温度を完全制御する場合、温度の推移が恣意的に操作されているにも関わらず、生成される形体に偶然性が含まれるギャップが特徴的である。

一時的な温度の制御を行う場合、温度操作によって物質を任意の状態に加工・保持し、制御をやめることで恣意的に操作された状態から自然と変容していく、恣意性と偶然性を両立した表現が可能となる。

気温や日照といった温度変化の要因を利用する場合には、作品が展開される場に依存した表現が多くなる。作者が作品の展示期間を決定することが出来ないほど偶然性が高い表現も多く、その不自由さが表現としての魅力に繋がっている。

第3章 造形素材としての蠟

第3章では、温度変化による変容が生じやすい造形素材として蠟に着目し、実験的制作により温度変化による蠟の変容を活用した造形表現の展開について可能性を模索した。実験的制作から、温度低下によって生じる凹みの形体に展開の可能性を見出し、その活用を目的として蠟の物性について調査・実験を行った結果について言及した。

蠟を造形素材に用いる場合、着色による展開や亀裂・気泡・凹みといった偶発的要素の活用による展開が考えられる。このうち、凹みは温度変化との関係性が明瞭であり、温度変化に介入した場合に凹みの形体が明確に変化するため、恣意性と偶然性を両立した表現に活用しやすい要素である。

蠟は複数の種類が存在し、それぞれ温度変化に伴う収縮の度合いが異なる。蠟の混合により、表面のテクスチャや凹みの形体に変化が生じる。目的に応じて複数の蠟を適切な割合で混合することで、不要な要素の除去や主体となる要素の強調が可能であることが明らかとなった。

第4章 温度変化がもたらす蠟の収縮を活用した立体造形

第3章までの論考及び調査を踏まえ、筆者は蠟の温度低下に伴う収縮によって生ずる凹み（ひけ）が有する偶然性と有機的な美しさに着目した。本章では、蠟のひけを活用した作品として「Sink-Mark」を制作し、表現手法の独自性について述べた。

本制作では、形状の異なる複数の木枠を容器として用いて熱した蠟の温度低下の進行に介入することで、ひけの形体にバリエーションを生み出し作品化を試みた。

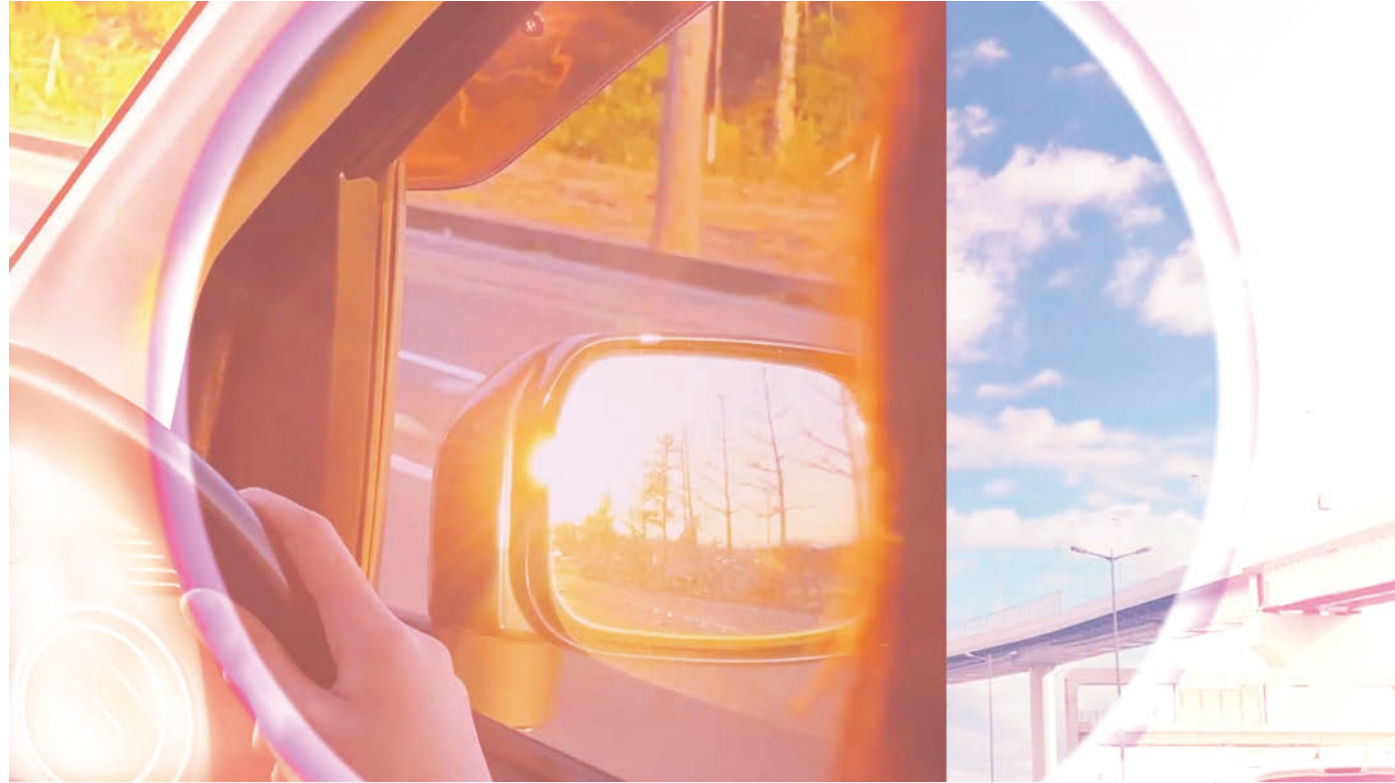
上記の制作意図に基づき制作した本作品では、木枠の形状や蠟の混合比率といった作り手が理想の形体を生み出すことを意図して操作した恣意的な要素と、温度変化によって最終的に生成されるひけの形体に含まれる偶然性とは複雑に関係しあっている。それぞれの要素が独立することなく調和した結果、木枠の幾何学的な形状と蠟の複雑で有機的な曲面の表情が自然に融合する意外性が魅力であると示唆された。

終章

先行事例の分類・考察及び、筆者自身の実践的制作を経て、温度変化による偶発的な現象が作り手の想像を超えた合理的な形を生み出す仕掛けとして効果的に機能することが明らかになった。

現状では温度変化という現象はその偶然性から、造形表現において作り手の意図しない影響をもたらすネガティブな要素として扱われることが多い。しかし、温度変化に伴う素材の変容を完全に制御することはできずとも、実験を通して素材の変容を一定の範囲で調整することは可能である。そうすることでポジティブな要素に転換し、表現に取り入れることができるだろう。

また、自然界においては、季節の循環や天候の変化など、人為的な操作を介さずに物質の変容を引き起こす自然現象が多数存在する。これらの自然現象にも目を向け、形を引き出す仕掛けとして取り入れる方法の研究をさらに探求していきたい。



VIDEO 勝手な生命
VIDEO live as you like

BOOK 勝手な生命
BOOK live as you like

形態 映像・冊子
2022

本研究のテーマは、アニメーションが混在する実写映像が社会的に受容されている特徴を明らかにすることである。アニメーションが混在する実写映像をコラージュの概念と照らし合わせることで、その分析及び考察を行った。

第1章

本章「アニメーションが混在する実写映像」においては、漫画風なアニメーションが混在している実写映像の需要は一定に存在している現状を示した。アニメーションはその誕生と同時に、実写映像と混在して使用されており、アニメーションが混在する実写映像の複数の登場により、世間一般への認知も一般的な基準まで浸透していった。その後、よりリアルな映像の制作が可能になっている技術的な背景が存在する。しかし、そういった背景がある中でも、漫画風なアニメーションが混在している実写映像の需要は現在においても一定に存在している状況を示した。

第2章

本章「コラージュと言う表現」においては、コラージュ表現において大切にされている特徴や考え方は何か、コラージュの概念について調査を行った。その後、主に横尾忠則の表現についての考え方を中心に調査を行った。美術史におけるコラージュ表現の役割としては、主にそれまでの西洋絵画は現実の視界を忠実に、単一の視点から見えているモノの「再現」に注力されていたことに対して、コラージュ表現は「空間の創造」と「複数視点による立体的な見方」で表現しようとする流れを生み出した事であった。また、このコラージュ表現の生み出した流れは「抽象」の考え方を広め、「抽象絵画」の発展や「彫刻」分野など多くの他の芸術分野に対しても影響を与えた。コラージュ表現は現代においても受容されている表現であり、上記の美術史におけるコラージュの大きな役割が、そのままコラージュの特徴やその魅力となり、現代においても世の中に受容されている要素であると考えている。以上のコラージュの特徴をここでは、コラージュの「立体

性」と名付けることとする。日本を代表するコラージュニストである横尾忠則も「肉体感覚」である五感や「身体性」などの集合体として、コラージュの「立体性」に注視した表現活動を行っていた。

第3章

本章「コラージュの概念を用いたアニメーションが混在する実写映像の分析及び考察」では、アニメーションが混在する実写映像が社会的に受容されている特徴の分析及び考察を行った。具体的には、第2章で調査し定義付けたコラージュ表現の「立体性」という特徴のなかで、ここでは「物質性と手触り感」と「身体性」の2点に着目し、アニメーションが混在する実写映像と照らし合わせる事で調査を行った。平面的なアニメーションが元々絵本や漫画などの紙の上で表現されていた表現であるという要素から、絵本や漫画などの世界を映像として再現するために使用されている事例が見られた。また、それらの要素が実写映像と組み合わせることにより、鑑賞者による擬似的な触覚や、制作者の人間性を思い起こさせるという特性を分析した。物質性や手触り感を映像表現が持つことは現在の技術では叶わないが、過去に鑑賞者が見たことのある物質や表現の記憶から視覚的に表現した映像に対して物質性を再現して伝達することは可能であり、そこに映像表現の様々な人や遠くの人に表現を伝達することができるという特性をうまく組み合わせ使用することができれば、より遠くの人に多くのものを伝達することができる。その特徴は、アニメーションが混在する実写映像の魅力であると考えている。分析及び考察の結果として、アニメーションが混在する実写映像がその特徴として、映像表現がデジタル画面に映し出されると言う特性の為に通常持つことのできない「触覚」の要素を「記憶の手触り感」の要素として持つことができると考える。

結論・今後の展望

本研究によって明らかになった、アニメーションが混在する実写映像の魅力である、「記憶の手触り感」という特性を、通常の映像表現の持たない「触覚」の要素

を補足できるものとして期待する。本来の触覚の要素を含んだ表現や手触り感を組み込むことはデジタルデータによって画面上でのみ表現する映像にとって現状技術的には不可能な行為である。しかし、記憶という鑑賞者自身の過去の経験によるデータベースから手触り感を引用し、映像表現で伝達される表現が補足される事で、視覚表現や聴覚表現だけに止まらない要素を伝達できる余地があると考えられる。今後、映像をはじめとした現代の技術的には手触り感を伝達することができない媒体において、アニメーションが混在する実写映像が有する、「記憶の手触り感」という特性に着目することで、伝達出来る感覚の要素を広げられるのではないかと考察した。

デジタル技術は私たちにさまざまな可能性を与えるが、それらとともに、ほとんど不可避的に経験の自閉化をもたらしている。映像というデジタル技術の進化によって、現在私たちは様々な人や遠くの人に情報や作品を届けられるようになってきている。そのような魅力のある表現方法において、触覚を刺激する要素もうまく組み込むことができれば、映像表現がより多くの人に多くのものを伝達できるものになるのではないかと考える。今後のインターネットを通してのコミュニケーションが多く用いられるようになると予想できる社会において、よりその魅力を活かした表現の使用がされていくことを望む。

制作報告 作品「勝手な生命」

コラージュ表現の現実の視界を「複数視点による立体的な見方」で表現しようとする流れと、その後のより立体性の重視される領域である「コラージュの彫刻」の分野で行われた3次元の素材に構成し直すという2段階の工程を一つの作品によって行った。1つの音楽を制作し、それを使用したコラージュ表現や「記憶の手触り感」を意識した実写映像を制作した。それに加え、映像作品を現実中存在する物質として冊子の形へ再構成を行った。映像の持つことができる「記憶の手触り感」を意識した表現と、その特性を楽しんで戴くことを目的としている。



「記号の彼方」
“beyond symbols”
サイズ可変
針金・発泡ウレタン・樹脂
2022

はじめに

本研究では、前衛書などで見られるような文字性を脱却した書の造形性や抽象表現主義における抽象的な線表現による造形性を分析し、文字を想起させるような線表現の造形要素は何であるかを研究し、以上を踏まえ自作についての解説と分析を試みることである。

ここでの「文字性」とは客観的に事態が伝達される性質のことを指す。また、題目中の「文字を想起させる」とは何らかの文字の骨組が頭の中に思い浮かぶことを指しているが、骨組以外の造形も起因しているのではないかと考えた。その根拠としては自身の作品制作が起因する。筆者はこれまで文字を立体化する制作を行ってきたが、文字性がない作品であっても文字の雰囲気を感じるという意見を貰った。そこで、文字性がない表現であっても、文字らしさを感じるような造形要素があるのではないかと考えた。そこで、本研究では「文字を想起させる」造形要素は文字の骨組以外に造形要素があると仮定する。またその実証を、文字性を脱却した前衛書と、カリグラフィー的作品と評されている抽象表現主義を中心に分析する。

第一章 書の線表現

第一節では近代から現代にいたるまでの書の動向を調査した。第二節において、書全体の造形要素を取り上げた。その結果書全体の文字の造形要素として、書家・國井誠海、石川九楊の考えを基に、書かれた線を『①初めから終わりまでたどれる時間性』を取り上げた。また、第三節では「非文字性の書」と言われている前衛書を取り上げて因習的な書の構成、文字の造形などを脱する試みを行った前衛書家・上田桑鳩、森田子龍、宇野雪村の作品を逆説的に捉えた。上田は構図について焦点化していた。書においての画面構成は基本右上から始まり右下まで下り、一番下まで到達すると隣の行に進んでいき最終的に画面左下に到達する。この構図を上田は因習的と考えていたが、

逆説的に捉えることで『②上下または左右の連続的なつながり』が要素になると考えた。また、宇野の作品から三角や丸などの単純で強い形ではなく、複雑な線の形である必要があると考えた。そこで『③線の複雑性』として取り上げた。

第二章 抽象表現主義の線表現

本章ではカリグラフィー的作品と評されている抽象表現主義について調査した。抽象表現主義の作家のなかでも、フランツ・クラインとマーク・トビーは書と直接的な関りがあったことが明らかになった。具体的には、クラインは書家・森田子龍を中心とする墨人会と手紙や雑誌の交換を行い、交流を深めており、トビーは京都の禅寺で一カ月間僧侶らとともに書や日本画などの修行を重ねていた。このことから、抽象表現主義の一部の作家は書との関係性があり、作品にもその影響が表れていると考えた。

第三章 文字を想起させる造形要素

第三章では、第二章で書との関係が明らかになったクラインとトビーの作品を、第一章で取り上げた3つの造形要素と照合した。その結果共通して③があてはまることがわかった。ただし、トビーの作品は①および③も内包していることを明らかにした。この差は、抽象表現主義の特徴として挙げられるオールオーバーの手法が用いられているか否かの違いによって生まれたものであった。オールオーバーの手法により書き始め・書き終わりを特定できないことが理由として挙げられた。

第二節では抽象表現主義と書を比較してその他の造形要素の可能性を検討した。この結果、両方に共通ゲシュタルト心理学の地と図の関係を援用して『④空間とオブジェクトの関係』を抽出した。また、文字の形の歴史に基づいて曲線であることやゆがみやぶれをもつ必要性を示し、『⑤有機性』についても取り上げた。

第四章 自作について

第四章ではこれら5つの要素を踏まえて自作への照合を行った。初期の作品には②の要素、中期の作品には①の要素が含まれていないことがわかった。修了制作《記号の彼方》では本研究で抽出した文字を想起させる造形要素を意識的に取り入れることを行った。この結果、平面である文字を立体造形にしたことで多面性が生まれて文字性が失われるという問題に対し、一つの解決法として提示できると考える。

おわりに

本論文では文字を想起させる線表現の造形要素として以下5つの要素を取り上げた。

- ①始めから最後まで辿れる時間性
- ②上下または左右の連続的なつながり
- ③複雑性
- ④空間とオブジェクトの関係
- ⑤有機性

これらの要素を自作に照らし合わせたことで、文字性を持たないような立体造形であっても、線表現の造形要素によって文字を想起することができると考えた。

本論文では前衛書を中心に文字の要素を抽出したが、抽出する要素に偏りが生まれたと考える。また、現代において文字を扱う芸術は書だけではなくタイポグラフィやエディトリアルなどのデザイン領域もある。今後の可能性として文字を扱う領域を拡げて検討すべきであると考える。しかし、本論文では文字を想起させるという直感的といえることに対し、書だけではなく抽象表現主義との比較も踏まえて考察ができたことは一定の成果が残ったと考える。



八百万の神
Yaoyorozu-no-Kami

はじめに

筆者は古事記の神の役割やエピソードから、自身の感覚やイメージ、解釈でキャラクター化していくという方法で陶の作品を制作してきた。神を一柱一柱、それぞれの個性が出るよう工夫した。既存ではない新たなキャラクターであり、目には見えない筆者の曖昧な感覚がかたちになっている。作品を見てもらうからには筆者の考えが鑑賞者にも伝わってくれることを期待するが、鑑賞者の思考も十人十色で作品を見て様々な受け取り方をする。筆者が抱いたこの曖昧な感覚や解釈を、オリジナリティを保ったまま作品にするにはどうしたら良いのだろうか。

そこで人々と「共感」できる「らしさ」を本稿で探り、修了制作の作品《八百万の神》にその結果を活かすと共に、新たな神の形を提案することを目的とした。

第1章

人が造形対象にしてきたものは

人が造形対象にしてきたものにはどのようなものがあり、人はそれらをどのように表現してきたかを探った。

第1節

自然物・概念の表現方法

第1節では自然物・概念の表現方法を探り、対象物らしさはどのように表現することで生まれるのか調査した。調査対象は太陽、月・星、火、風、水、知恵、生・死、時間、愛それぞれをモチーフにした作品とした。

太陽や月・星形のような定まった自然物は形を保ったまま表現される傾向にある。火や水のような目に見えるが形が曖昧な自然物は目に写った様子を、また風のような目に見えない自然物は、そのものによって動かされた軌跡などで表現される傾向にある。知恵や生・死や時間や愛のような形のない概念はモチーフと関連したもの又は連想されるもので表現される傾向にある。

第2節

神話の神の表現方法

第2節では神の表現方法を調査した。

1) なぜ目に見えない神が人型で表される傾向があるのか。

第一に、元々目に見えない存在だった日本の神々を中世になり本地垂迹思想により「神を本地仏の姿=人型」で表現するようになったため。第二に、現人神として王は神と同一又は神の子孫とされたり、王は神の代理とされるなどして神と王には深い関わりが存在し、古代王権は自らの権力を正当化するために、自分達の起源を記す神話を作ったとされ、神が人型であった方が都合が良いため。以上の理由により神が人型で表現される傾向にあると考えられる。特定の条件や状況が必要ない場合、神は人型で表す必要がないのかもしれない。

2) 神話の神はどんな姿で表されるのか。

日本・ギリシャ・エジプトの3神話から特定の自然物・概念を元にした神を選出し、それらの共通点を探った。形が定まった自然物は人型の神のどこかに、その自然物を模したアイテムで表される傾向にある。また形が曖昧な自然物や形のない概念には一定の表現は見つからなかった。これらには特定の形がなく地域や時代によって、対象から連想されるイメージが異なることがあるため一定の表現がなされないと考えた。

第2章

作家研究—岡本太郎—

民俗学に精通する岡本太郎の造形に対する思想を読み解くことで、頭の中にある形ない曖昧なものを形にする過程を客観視した。対象物「らしさ」を持ち合わせながらオリジナリティのある作品を作る方法を探った。

幼少期からの確立したアイデンティティと国際的な感覚が、彼の独創的な考えを作ったかと思われる。生育環境で培われた感覚や考え方が、のちの作品の独創性に繋がって誰もが知る作品となったのだろう。また彼の知識を持って表現することで陳腐ではない作品を作ることができると考えられる。共感されることに重きを置きすぎると、普遍的で面白味

のないものになってしまう恐れがあるが、らしさを抑えつつ、対象物のより深い解釈を作品に落とし込むことで、作品に確固たるオリジナリティが出ると考えた。

第3章 「らしさ」と神の考察

共感される表現をするには、対象物が目に見えるのか、特定の形があるのかに注意する。このような場合は「らしさ」が様々なため表現する際に独りよがりにならないよう多面的に見る必要がある。

異文化の影響により、見えなかった神が人型として表される場合や、神が人型である方が権力者として都合が良いなどの理由がない場合、人型で表す必要がないため筆者は人型で表現しない。

研究報告書

研究内容を踏まえた修了作品《八百万の神》の制作過程及び、制作報告について述べた。

一つ目という筆者の作風を持ちながら、これまでの調査で得た「らしさ」の要因や神の姿の結果を踏まえて作品にした。それにより、独りよがりではない共感のある作品に仕上がったと考えられる。

おわりに

本論では「共感」できる「らしさ」を探り、修了制作の作品「八百万の神」にその結果を活かすと共に、新たな神の形を提案することを目的に述べた。結論として「らしさ」は対象物の普遍的要素であり、ある対象物に対して共感度の高い作品を作るには、その対象物の普遍的な要素(=らしさ)を抑えつつ表現することが重要である。また現人神や王権神授説などの神と王の関係性が必要ないのであれば、神はどんな容姿で表しても問題がないと筆者は考えた。

そこで対象物の普遍的な要素(=らしさ)を抑え共感されるものにしなが、一つ目という異質さで神らしさを表現して新たな「神」を提案した。



盲目的に
Blindly
H52cm×W47cm×D100cm
陶、錫粉
2021年

はじめに

本論文では陶芸分野において数多くの作品のモチーフとなってきた動物造形を時代別に調査し、その造形形態の変遷から制作背景・意図と動物造形表現の関係性について考察していく。陶芸において動物を題材とした作品は古代から現代に至るまで多数存在しており、陶芸の長い歴史において様々な形状のものが作られてきた。動物造形を作るにあたっての目的・背景の違いは動物造形表現にも影響するのではないかと筆者の仮説をもとに、古代から現代陶芸における作品を調査することで、歴史的な制作背景ないし作家の制作意図と造形表現の関係性、そしてその変遷を分析することで、自身の制作にも活かすことができる動物表現の可能性を模索することを本論の目的とする。

第1章 現代以前の動物造形

21世紀以降を現代とし、現代以前の特徴的な動物造形が見られる時代をいくつか取り上げていく。各時代において造形されている動物の種類やそれらが作られた歴史的背景と意図や、動物造形に見られる形態の特徴やモチーフの傾向を記す。縄文時代に作られた動物形土製品、古墳時代の動物形の形象埴輪、江戸時代から明治にかけて生産された土人形、明治時代の輸出工芸品に見られた立体的な動物造形、そして動物をかたどった陶彫作品について述べていく。

縄文や埴輪時代における動物造形は主に狩猟儀礼や鎮魂などの人間の「祈り」を目的として作られていた。造形物のモチーフとなる動物はその時代において人に身近であった哺乳類や鳥類が大部分を占めており、それぞれの動物は祈りの象徴的な意味を持っていると考えられていた。また動物そのものの他に動物である特定の場面を再現することも重要視していたため、モチーフの姿勢や表情の描写は当時のやきもの技術を加味してもかなり具象的に行われていた。

時代が進むと動物造形は次第に祈りの

ための品から、他者への土産物や輸出品などと言った愛玩を目的とした造形へと変わっていった。江戸時代の土人形は来訪者向けに型成形で作られた色鮮やかな干支などの縁起物の動物をつくり、明治の輸出工芸では西洋諸国の趣向に合わせ、超絶技巧を用いた絢爛豪華な動物造形作品が作られていた。このように愛玩目的の動物造形は生産性や鑑賞者の好みに応えるための技法と造形表現が用いられた結果生み出された形態であった。

その後陶芸は工芸品生産だけでなく、作家の心情や価値観を映し出す芸術として認められるようになり、それに伴って現代の動物造形作品も一気に多様化したと考えた。

第2章 現代における動物造形

本章では動物造形を取り扱う現代の陶芸作家を題材に使用している制作の目的ごとに分類し、それぞれの動物造形作品の制作意図と形態の特徴の関係性を述べていく。21世紀以降、動物造形作品のモチーフや技法はますます多様化していき、一概に動物表現と言ってもその表現方法も様々である。実物と見間違ふほどリアルに作り込まれたものから、作家独自のデフォルメされた形状をしている抽象的造形のものまで多種多様である。

現代陶芸作家の中でも動物作品を取り扱うものの制作動機や表現目的を調査した結果、現代において動物造形作品は①特定のモチーフに熱中し精通した結果生まれた造形、すなわち「動物を‘再現’するための造形」が行われている作品と②動物を形作ることが主体ではなく作家自身の心情の表現、疑問を感じる概念の自己解釈や作家がもつ独自の世界観を創造すること目的にした作陶を突き詰めた結果、それらを動物の形へ投影した作品に分類することができると考えた。①に分類される作品は昆虫や魚類など、人間の構造からかけ離れた動物を選ぶ傾向が見られた。またモチーフの高い描写力と、ただの模倣ではない写実性と作家の創造性の絶妙なバランスによる造形表現を行

なっているという類似性も見られた。一方で②に分類される作品はモチーフの根本的な構造は大きく変えない①の作品とは異なり元となった動物の基本的構造にとらわれず、比較的大胆にデフォルメや他要素の付け足しを行う傾向があった。このように制作目的別に分類した際に、各分類ある一定の共通点が見られるため、動物表現における造形形態は制作意図に影響される要素もあると結論づけた。

第3章 作品「盲目的に」制作報告書

3章では以上の研究内容を踏まえ、修了作品「盲目的に」の制作過程及び制作報告について述べていった。

動物造形は制作意図の違いとそれを効果的に伝えるための表現を追求した結果、作品が作られた目的ごとに共通する造形形態的特徴があると考えた。その分析を踏まえ、本作品はどちらかといえば具象的にカエルを表現しているが、その理由としては今回の作品では鑑賞者に‘カエルらしい’造形的な魅力と生き物が持つ生々しさを直接的に伝えることを目的に制作を試みた。

おわりに

祈りの形、愛玩の形、そして自己表現の形。時代ごとに異なる制作目的がどのように作品の造形形態に影響を与えてきたか研究したことによって、各動物造形作品の表現とその妥当性に対する理解が深まったと感じた。また今回得た知見によって筆者が制作を行う時、自身の作品がどういった技法を使いどのような動物表現を見せたいのか、以前よりも容易に客観的に分析することが可能となった。

動物造形は新しい技法の開発などによって、おそらく今後もその表現の幅を広げていこう。筆者自身の制作においても現在とは異なるコンセプトで制作をした場合、表現技法にどういった違いがみられるかなど、今後の制作で新たな動物表現を模索していくことを今後の課題とする。



青白磁刻牡丹紋大鉢
Blue and white porcelain large bowl with
peony carved
H80×W450×D450mm
磁器
2021年

はじめに

本論はやきものの1つである「青白磁」の魅力についての考察をまとめたものである。青白磁は白い素地に淡い青色の透明な釉薬がかかった磁器である。筆者が特に関心を持ったのは、表面に文様を彫ることで生じる凹凸の部分に釉薬が溜まることで生まれる青と白の濃淡だった。加えて、2020年に茨城県陶芸美術館にて開催された展覧会「青か、白か、一青磁×白磁×青白磁」展のパンフレットに、青白磁の定義は曖昧であるということが記されており、そこに疑問を持ったことが本論を書くに至ったきっかけである。青白磁の成り立ちや白磁との境目を調べ、定義を定めることに加え、青白磁を扱う作家研究を行うことで、改めて、青白磁の魅力はどこにあるのかを考察する。

第1章 白磁の変遷と青白磁

第1章では、青白磁はどのようにして生まれ日本に伝わり、現在まで至っているのかを先行研究をもとに整理した。中国の隋時代には現代とほぼ同じ白磁が作られるようになっており、その後、宋の時代に、景德鎮窯という窯で淡い青色に発色した白磁が作られたことが青白磁のはじまりとされている。白い素地と淡青の透明な釉薬に加え、施された刻紋によって生み出される文様から、宋代の青白磁は「影青」とも呼ばれるようになった。日本には奈良時代にはすでに伝わっており、青白磁を含めた中国陶磁器は日本の製陶技術に大きな影響を与えた。17世紀には日本でも磁器が作られるようになっていたが、その時点では絵付けが主流となっており、当時の日本産の青白磁は現在のところ見られない。20世紀初頭に、小山富士夫の『影青襍記』をきっかけにして青白磁は日本の陶芸家たちに広まっていき、現在では多くの作家が青白磁の作品を作り出している。

第2章 素材からみた青白磁

第2章では素地・釉薬・焼成方法の3点から青白磁を捉えることを試みた。青白磁の重要な要素となっているのは、鉄分の少ない純白の素地と、同じく鉄分の少ない無色透明の釉薬である。素地には磁土が使用されており、カオリンまたは陶石を主として長石や珪石などを調合することで作られる。一方、釉薬には磁器釉が使われている。青白磁釉は長石・珪石・石灰で作られる無色透明となる釉薬に、場合によって珪酸鉄などの極微量の鉄分を含む原料を加え作られる。これらの素地と釉薬を使用したうえで、不完全燃焼の炎で焼成する還元焼成という方法で焼き上げることで、素地や釉薬に含まれる微量の鉄分が還元反応を起こし青色に発色し、青白磁の真っ白な素地と淡い青色が生まれるのである。

第3章 近代日本の青白磁

第3章では青白磁を用いた作品を作る4名の作家とその作品について取り上げ、青白磁による表現について考察した。一人目は塚本快示である。塚本快示は、宋の青白磁と白磁の再現を試みた人物であり、重要無形文化財「青白磁・白磁」保持者に登録されていた作家である。淡い青の濃淡を、片切り彫による端正な線で彫られた文様によって生み出された、影青の魅力が詰まった作品を作り出した。2人目の深見陶冶は主に鑄込み成形による大型のオブジェを制作しており、海外でも著名な作家の一人である。圧力鑄込みによって作られるオブジェの、エッジの効いたフォルムによって、青と白のおおらかなグラデーションを現わしている。3人目には荒々しい造形が特徴の加藤委、4人目に白磁の作品が有名な和田的の青白磁の作品を採り上げた。和田的や加藤委は、素地がむき出しになっている部分によって素地の白と釉薬の青との対比を生み出し、流水や、水と炎といった自然の要素を造形に取り入れ、そのコントラストを効果的に用いた作品を作りだしている。これらの作家研究から、

宋代から始まった青白磁が時代をへて、新たな造形、表現の可能性を広げている様子を知ることができた。

第4章 作品「青白磁刻牡丹紋大鉢」及び研究報告書

本章では、修了制作『青白磁刻牡丹紋大鉢』の制作までの過程を筆者の思考とともにまとめている。この作品は、筆者がもっとも魅力を感じている青白磁の青と白の濃淡、そして柔らかさを表現すべく制作した。美しい濃淡を生み出すためには、彫りの深さも重要であるということも学び、この作品では花びらの重なりの部分で特に注意しながら彫り進めた。大鉢の形状は、器とモチーフとなる牡丹の一体感が生まれるように花の形になるよう縁を削ることを選択した。美しい濃淡を生み出すための文様の彫り方の工夫、器の形状の検討、そして青白磁の発色の要ともいえる還元焼成の難しさなど、多くの学びを得た。

おわりに

本論文は青白磁のもつ魅力についての考察を、その定義について考えながら行ったものである。歴史や素材の面から青白磁とは何かを明らかにしたうえで、現代の陶芸作家による青白磁の造形表現からその魅力を探ることを試みた。中国の宋代で生まれた淡い青色の白磁が青白磁と呼ばれるようになり、陶芸の造形や表現方法が多様多様になっている現代においてその定義は曖昧となっている。しかし、素材の点からみると、「鉄分の少ない磁土と透明な釉薬を使い、還元焼成でわずかに含まれている酸化鉄を一酸化炭素と還元反応させ青く発色したもの」と定義することができる。筆者は結論づけた。青白磁の最大の特徴である真っ白な素地と淡い青の釉薬の重なりによって生み出されている、空や水のような青が青白磁の魅力を生み出している要である。陶芸家たちは各々の手法でその魅力を様々な形で引き出しているのである。



リ・デザイン：中国バンブーチェア
The Chinese Bamboo Chair redesigned
470×571×910mm
ナラ
2022年

はじめに

ゼミの活動において、長野県や福島県など日本の各地域の文化や工芸に触れ、地域文化を映し出す様々な事象に心を打たれることが多かった。それぞれの地域の環境や気候に基づいて、現地の人々が日常生活を維持するために生まれてきた物や知恵は、現在のグローバル化された世界において、貴重な観点を示しているように思われる。都市化の進む現代社会においては、地域文化が郷愁のような感情を引き出すこともあり、留学生としての私に大きな共感を与えた。地域文化を研究することは自己探索であるのみならず、異なる文化を背景とした人々のために、架け橋を築くことができる。その様な観点から、私は工芸や家具の造形からの視点による地域的な文化を研究することとした。

本論文では、家具が地域文化を表現する形式について、時間を縦軸に、民芸と民具の観点を横軸とし、それら2つの観点から検討した。中国家具の歴史を論述することで、地域文化の源を探すと同時に、中国家具の発展における重要な節目を検証し、各地の地域的な家具におけるスタイルの特徴をまとめた。さらに各時代に暮らしていた庶民たちの生活と家具造形の関係を検討した。以下に各章の内容を示す。

第一章では、地域の造形について述べた。まず文献を参照して地域の定義と地域の区分規則を決定し、本論の研究範囲と地域研究に採用すべき研究方法を示した。本論で検討する地域は、主に形式地域と実質地域が一致する地域文化を持つ地域である。主に中国の各小地域内の地域文化や造形活動を述べてから、より大きな地域内の地域特性をまとめ、さらなる検討を行った。次に筆者は、地域性から派生した地域文化と造形活動との関係を民芸と民具の両方から述べ、地域文化を表現できる現代工業品を創出するために必要な研究姿勢やデザイン方法を検討してみた。最後に地域文化に関する造形活動では、社会に対する意義と価値を述

べ、今回の研究を行った目的と方向を再び明確にした。

第二章では、中国における家具造形の変遷について述べた。中国家具の変遷についての歴史に関する文献を調べ、中国家具造形の発展を初期、発展期、成熟期の3つの時期をまとめた。様々な例を挙げることで、中国における家具造形を発展する規則性をまとめ、中国家具の発展過程において、人と物と社会の間に存在する相互の関係を述べた。

第三章では、中国における地域文化を表す家具の造形について述べた。筆者はまず民芸の視点から、中国の各地域の代表的な家具形式を収集し、歴史に合わせて各地の家具が表現する地域的な特徴を形成する原因について述べた。そして、筆者は民具の観点から、地域的な特徴を表現した民俗家具の中で、庶民たちの生活でよく使用されている常民家具に注目した。常民家具の持つ、道具としての使用価値と工芸品としての芸術価値について検討した。地域的な特徴を持つ家具の造形を現代の家具製作に活用するためには、常民家具は重要なデザイン原型であるという観点を提案した。それから具体的な事例を挙げることで、かつての常民家具が現代の住環境に適用する可能性を述べた。

第四章「修了制作報告書」では、研究の成果をまとめて、これまでの制作や模索を振り返り、「地域の文化を表す家具の造形を現代の住環境に取り入れる」という課題を中心として、修了研究作品の実験や制作過程の記録や制作についての思考をまとめた。家具造形の多様性を探索することや地域文化に基づいた造形を研究することで、地域文化の価値をアピールしていくことにつながると考えた。

地域性を表現する家具については、まだ研究し続けるべきところは色々あると思う。筆者は留学生として、自国の家具を研究するとともに、より客観的な観点から自国の造物文化を知る機会を得た。研究するうちに、地域文化が与えてくれ

た感性的な体験を実感した。地域文化の中では、何世代もの生活経験の蓄積と伝承があることを学んだ。地域家具への理解が深まるにつれ、筆者はこれらの家具から地元の人が生活に残した記憶を少しずつではあるが、本を読むように理解してきた。この文化から生まれてきた情緒的な感動は、現在の工業時代のプロダクトデザインに対しても、とても価値があるものと考えている。これから筆者もこの方向で研究を続け、地域的な家具を現代人の住環境に溶け込ませる方法を見つけ、地域的な家具の価値を守るために、現代人のライフスタイルに適した新時代の地域家具を生み出したいと思う。地域文化を表現する造形を研究することで、昔の人々の記憶を今まで伝え、今の人々の物語を未来に伝えるために努力して行きたい。



発芽
Germinate
W450 x D350 x H550mm
ガラス、石膏
2022 年

はじめに

本研究はガラスと石膏の異素材制作について考察した。筆者はたまたまガラスの中に石膏を入れて一緒に焼成したことから、石膏がガラスの中に浮かぶという表現を発見した。この偶然の機会から、筆者はガラスの中に石膏が浮かぶという表現に興味を持った。

論文では、ガラスを中心とした異素材作品の考察や比較を通じて、ガラスと石膏という2つの素材の関係について理解を深めた。研究の初期段階では、石膏がガラスの中で最終的に留まる位置と方向に多くの不確定性があった。ガラスの中に石膏が浮いているという表現を自分の作品に応用するために、石膏が浮く距離と方向の変化について実験を行った。本研究は考察と実験をすることで、筆者自身の作品制作に活かすことを目的としている。

第1章

1章では、筆者がガラスと石膏の異素材制作に至るまでの経緯と、この二つの素材はどのように異素材表現として成立するのか、そしてどのように組み合わせるのかについて筆者の見解を述べる。

日常生活では、お湯を注いだばかりのグラスに冷たい水を注ぐだけで、グラスが割れることがある。ガラスは熱によって温度が高くなると膨張し、膨張している部分とそうではない部分の間でゆがみが起こり、ひび割れが発生する。これを熱膨張係数と呼ぶ。造形素材はそれぞれ異なる膨張係数を持つ。同じガラスでも、種類によって膨張係数が異なるためガラス内に膨張係数の違うものを混入すると、きちんとした徐冷を施したとしても、ガラスに歪みが入り割れの原因に繋がる。このような熱膨張係数の違いから、異素材と共に焼成するとガラスが割れる可能性が高くなる。

しかし、「キルンキャストイング」技法の中では、石膏はガラスを受け止める型として、実際にガラスを溶かすための素材であるから、ガラスが割れないような働きをする。

第2章

2章では筆者が行っているガラスと石膏の異素材制作の研究をよりよく理解するためにガラスを中心とした他の異素材作品について考察した。ガラスと金属、陶磁の異素材作品を選出して分析し、さらにこれらの表現を「融合」と「結合」の二つに分類した。

石膏とガラスの組み合わせは独特で、共に焼成されることで「融合」という形で分類できる。石膏とガラスという二つの素材は単独の個体として作品の中に存在し、急激な変化は起こしていないため、「融合」とはまた違っている。作品の中で表現されているものはむしろ「結合」に近い。素材と素材を融合させるという気持ちで石膏とガラスの共同焼成を行ったが、結合に近い形で表現された作品になった。筆者はガラスと石膏のように、共に焼成してもひび割れが入らない素材たちの関係だけを「共存」と言う。

筆者が思っている「共存」表現は、お互いの素材を変化させることがない。ガラス以外の素材がガラスに影響せず、ガラスを傷つけない。その素材自体もガラスと合体する時に変化が起きない。そして、科学的な変化はありえるかもしれないが、見た目として変化がないことである。上記の条件が「共存」という表現の要素として必要である。

第3章

3章ではガラスと石膏の異素材制作ができるかについて、実験を行った。最高設定温度の持続時間がどのくらいであれば、石膏を望む位置にとどまらせることができるのか、石膏の形状や石膏をガラスの中に入れたときの向きはどうすれば焼成後の石膏が望む方向を保つことができるのかについて実験を通して明らかにした。その実験結果を分析し、結果から基に「共存」表現を考察した。

第4章

4章では、3章までの考察をふまえ、自身の求める表現を探った。ガラスの中の石膏の位置を調節することによって、表現を3つに分けた。一つ目は、石膏が半透明のガラスに囲まれてぼんやりとしたシルエットとして見える表現、二つ目は、ガラスの透明な面を通してガラスの中の石膏をくっきりと見せる表現、三つ目は、石膏がガラスの透明な面に浮いてきて、表面に浮かび上がった表現である。中で筆者が最も好むのは半透明のガラスに囲まれた表現で、それを修了制作の方向として進めた。石膏は半透明のガラスの中でぼやけていて、おおよその形と位置しか見えない。ガラスの透明な面を通して石膏の表面をクリアに見せるよりも、このような曖昧な表現の方が、鑑賞者に連想させる空間を与える。はっきりと見えないため、ガラス内部の石膏は完全には認識できない存在である。ガラスの内部にある存在を、鑑賞者自身の思考によって補完する。修了作品「発芽」は芽が種から突き出ていることをガラスと石膏を通して表現した。

おわりに

この論文を通してガラスの焼成過程に異素材を混入させることで、ガラス造形作品の新たな表現の可能性を模索した。ガラスにおける異素材制作を考察することで、素材間の関係性や異素材制作に対する理解を深めることで、ガラス造形の異素材表現の幅を広げていきたい。

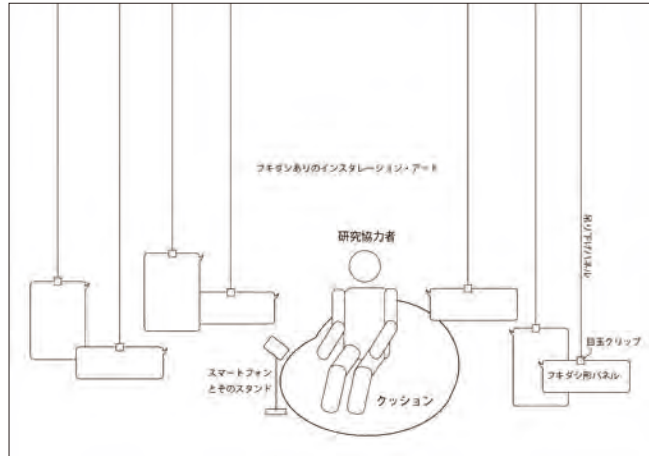


図1 フキダシ形のインスタレーション・アート

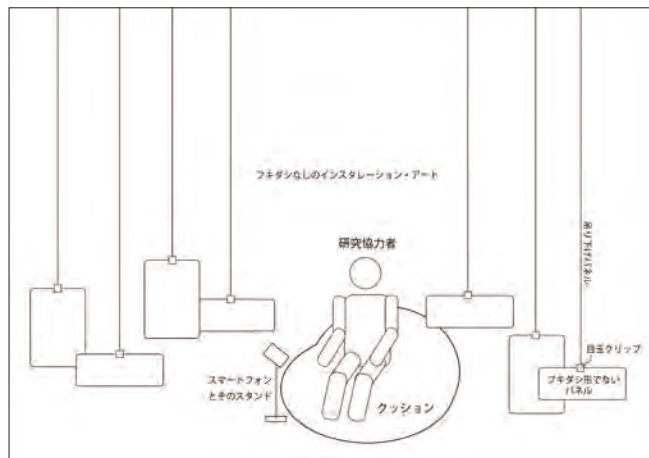


図2 フキダシ形ではないインスタレーション・アート

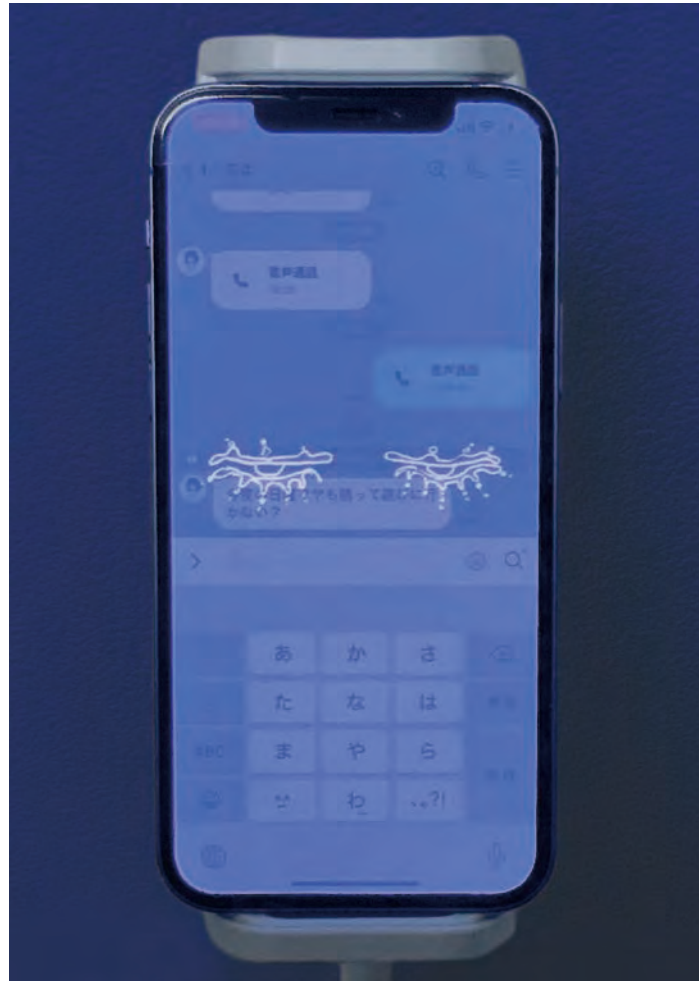


図3 作品（スマートフォン画面）

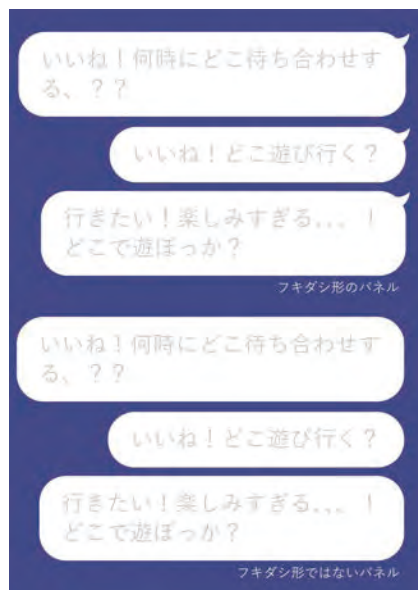


図4 作品（スマートフォン画面）

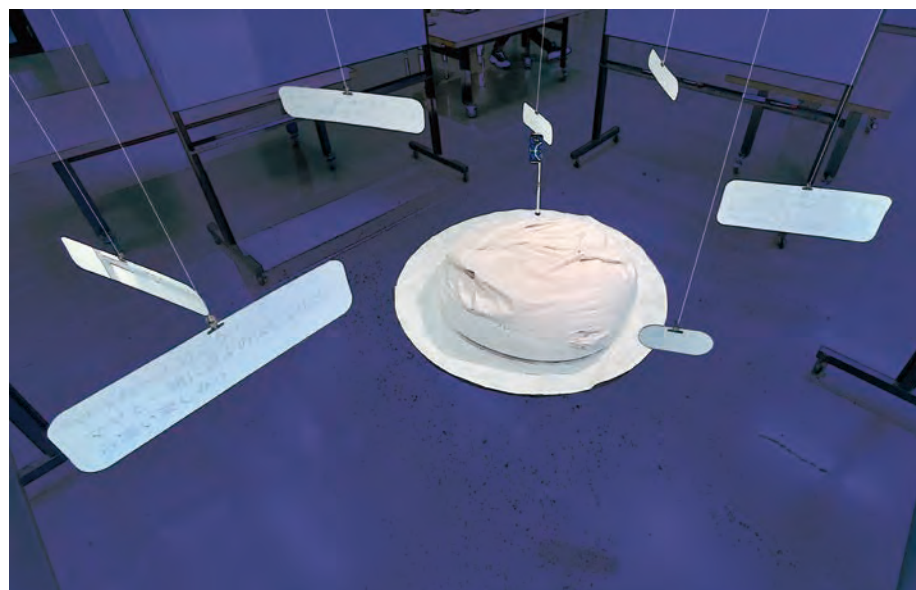


図5 作品の展示風景

第1章 序論

本研究は、コミュニケーションツールの一つであるフキダシを起点とした表現の拡張を目的としている。

筆者はこれまでフキダシを主題とした制作を行ってきたが、漫画のように身近な存在であり、常日頃利用しているモバイルメッセージングアプリケーション上のフキダシに強い興味を持つようになった。これをきっかけに、モバイルメッセージングアプリケーション、特にLINEのトークで登場するフキダシにフォーカスした制作を行いたいと思い、本研究を行うに至った。さらに本研究の制作においては、鑑賞者の身体を作品と直接的に関わらせることが可能であるインスタレーション・アートを選択した。コミュニケーションを誘発できるインスタレーション・アートと、コミュニケーションツールの一つであるフキダシの親和性は高いものであると推察していることも、インスタレーション・アートを起用した要因である。

最終的に、フキダシとインスタレーション・アートを掛け合わせた作品は、更なる没入感や効果の誘発が可能であることを検証するための実験を行い、その結果を考察した。

第2章 フキダシについて

メインテーマとして扱ってきたフキダシの定義とその歴史、そして、フキダシの祖先にあたる speech scroll の存在とフキダシと空間の関係性から見出される可能性について論じた。

マンガにおけるフキダシにはコマ枠という空間が必要不可欠な存在であり、その逆は真でないということ、つまり、空間におけるヒエラルキーではコマ枠にフキダシがなくても良いが、フキダシには必ずコマ枠という空間が伴う。このことは、制作するインスタレーション・アートとフキダシの親和性が高いことを示す要因の一つとなった。つまり、コマ枠という空間≡インスタレーション空間が成り立つならば、鑑賞者のインストー

ション・アートへの参加によって、フキダシの発話者を特定し、コマ枠としての現実空間を表現できる可能性がある。

第3章 モバイルメッセージングアプリケーションとフキダシ

モバイルメッセージングアプリケーション、特に本制作でモチーフにしているLINEについてと、本制作のターゲット層である20代の若者の利用傾向、そして本研究制作との関係を述べた。

LINEは“既読スルー”等の造語が作られるなど、若者の間で既に日常的に活用されている。LINEのトーク画面におけるフキダシは、対面での気軽な日常会話や相槌を、非対面の状況下でも行っている印象を提供するツールとして用いられていると考えられる。そしてLINEのトーク画面上でのフキダシは20代の若者にとって、身近で日常的なものである。そこで共感や没入感を一層誘う要素として、強い興味を持つようになり、本制作に取り入れることにした。

第4章 フキダシと動画の関係性

映像とフキダシの親和性を探るため、漫画と動画の時代的背景を考察した。そこから、漫画と動画が相互に作用し合いながら共に発展してきたことが明らかとなった。これにより映像とフキダシの親和性が高いことも明らかとなった。

第5章 インスタレーション・アートの持つ特性

作品内部での構成要素ではなく、設置されたものと鑑賞者たちとの関わりこそがインスタレーション・アートの要であると言える。そのため、絵画や立体作品の鑑賞と比較した場合、そこに伴う存在となって取り込まれる鑑賞者が体験する没入感は、より強いと推察できる。そこで本研究では、制作したフキダシと映像によるインスタレーション・アートにおいて、鑑賞者に映像内の主人公である“発話者”を体験してもらうことにした。

第6章 制作と検証実験

コミュニケーションツールの一つであるフキダシとインスタレーション・アートを掛け合わせた作品は、更なる没入感や効果を誘うことが可能であるか、実験^注を行って検証した（被験者16人、平均年齢24才、2021年12月23日・27日に実施）。作品内ではスマートフォンから流す映像も用いた。映像ではLINEのトーク画面における日常のやりとりを再表現した。

実験の結果、フキダシ形のインスタレーション・アート（図1）により強い没入感を感じた鑑賞者は、フキダシ形ではないインスタレーション・アート（図2）より多いということが、被験者へのアンケート調査によって明らかになった。また、男性と女性のアンケート結果の両方でフキダシ形のインスタレーション・アートの方がより没入感を感じたという結果であったことから、性別に関係なくフキダシの効果を得られる可能性があることを示すものとなった。そして、作品（図3、4、5）の内容に、より強く共感した人物・層に対してフキダシを用いると、より高い効果を得られる可能性があることも明らかになった。

第7章 結論

本研究により、フキダシとインスタレーション・アートを掛け合わせることで更なる没入感や効果を得られる可能性が高いということが判明した。一方で、より高い精度・正確性を求めるにあたり、実験方法やアンケート用紙の改善といった課題も浮き彫りとなった。今後はこれらの課題を改善・改良した実験を行い、並行する形でフキダシとその他の表現を掛け合わせる形式の制作・研究を進める。そして、コミュニケーションツールであるフキダシを起点とした表現の更なる拡張と探究を試みる。

注:筑波大学研究倫理委員会承認（2021年12月22日）

一、研究背景と目的

近代における中国の商業デザインは日本と比べて歴史が浅く、中でもお茶パッケージデザインはデザインコンセプトが十分に考えられておらず、法的な著作権制度に欠け、同質化と過剰包装に悩まされている。

そこで、中国と日本のお茶パッケージに用いられるモチーフの比較研究を通じて、両国のお茶パッケージの多様性と相違点を分析し、それぞれのデザインの特徴を客観的にまとめ、中国のお茶パッケージ産業の理論的な基盤として役立てることが、本研究の焦点となっている。

研究方法として文献調査デザイン事例の比較研究を用いた。比較研究に使われるパッケージは、国際的に優れた賞を受賞した作品に焦点を当てて、調査・分析を行った。

二、中国と日本のモチーフと茶文化の概念の比較分析

中国のお茶パッケージにおけるモチーフの特徴は、その取り上げ方にある。歴史的なモチーフを直接加工せずに用いている。一方、日本のモチーフの特徴に、巧みな円形の使用、美とする繊細さ特性、ユニークな組成物の形態、複雑さを排除したシンプルさを重視する独自の哲学、そしてひかえめな表現が挙げられる。

中国におけるお茶の産業化、現代化が進んだのは1980年代以降であった。これに対し、日本茶パッケージデザインの発展は1950年代から始まり、1970年代には既に民族的なスタイルを持ち、絵画や書道などの伝統的な要素が視覚化し、和式の美的感情がより強く表れ、日本独自のスタイルを追求し、日本のお茶のパッケージデザインを世界の高みにまで発展させた。

三、中国と日本におけるお茶のパッケージデザインの比較分析

本研究を進めるにあたり、研究データの収集と客観的なデザインの比較・分析を容易にするため、GDC、JPDA、DFA、

GDA、PENTAWARDSの5つのデザイン賞に焦点を当て、過去20年間の中国と日本の優れたお茶のパッケージ作品を整理し、照合した。

観測の結果、中国のパッケージデザインはポップ感が強いものや、伝統的文様や色彩用いられたものなど。逆に日本は、幾何学図形の合理的な秩序が保たれ、抽象的な形の自然発生性があり、シンプルな色合い、そして精緻で繊細なグラフィック表現がある。また、和式文字の多様な組み合わせも特徴の一つに挙げられる。

四、修了作品制作

今回の修了作品は、筆者が以前に携わった「一期一会・つくば茶寮」プロジェクトのお茶パッケージデザイン研究の一環として、お茶パッケージデザイン表現の可能性、すなわち用いられるモチーフ視点から、新しい架空お茶シリーズパッケージ作品を行ったものである。主に三つの試作段階を経て、最終的に完成へと至った。

予備調査：修了制作に関する着想を得るために、現地調査として、「山本山」「うおかし銘茶」「中村藤吉」「寿月堂」「一保堂茶舗」を訪れた。パッケージの美意識の観点から、消費者に視覚的なインパクトのあるパッケージデザインを受け入れさせる、斬新なパッケージデザインを数多く見出すことができる。色の面では、日本茶のパッケージは、日本の伝統的な色を使用し、説明しなくても理解できる雰囲気の間接的な感覚を与えることを得意としている。パッケージの巧みさという点では、中国茶のパッケージに比べ、日本茶のパッケージはサイズがかなり小型化されていることがわかる。マクロ的には、お茶そのものが、あらゆる世代の消費者のニーズの変化に合わせて進化していくことはもちろん、パッケージデザインのレベルでも、ブランドの一貫性を保つだけでは商品の魅力は伝わらなくなってきている。パッケージデザインは、製品の魅力を反映するだけでなく、時代の変化

や発展を反映するものでもある。今後、お茶のパッケージはますます個人的になり、消費者に「瞬間記憶」をもたらす商品を生み出すことになる可能性もある。

試作1：TEALABとブランドイメージは、モノクロでも非常にうまく組み合わせられ、コントラストの強い視覚効果が得られることがわかった。同時に、パッケージのフォルムや色に加え、視覚的に印象的でありながら単調になりすぎないモノクロームカラーを採用することが重要な課題となった。

試作2：一期一会のブランド展開要素と、製品の栄養的な効能価値を強調するモチーフをベースにすることで、製品パッケージに統一感を持たせ、シリーズ全体のデザインをより完成度の高いものにした。最後に、見出し、文字、容器で、筑波大学のお茶のパッケージシリーズであることを印象付けた。

試作3：最終的に筆者は、筑波大学を象徴する紫色と森の魅力を象徴する緑色を、製品パッケージの内装や拡張パッケージの補助色として使用し、TEALABブランドの世界観をより豊かに、筑波大学というブランドの魅力をより繊細に伝えることに成功した。

五、終わりに

中国と日本の茶パッケージデザインは今後どのように国際舞台でより大きな影響力を発揮できるのか。それはパッケージ用の新しい素材なのか、伝統文化の重要性を目覚めさせるのか、あるいは新しいモチーフの視覚表現の探求なのか。

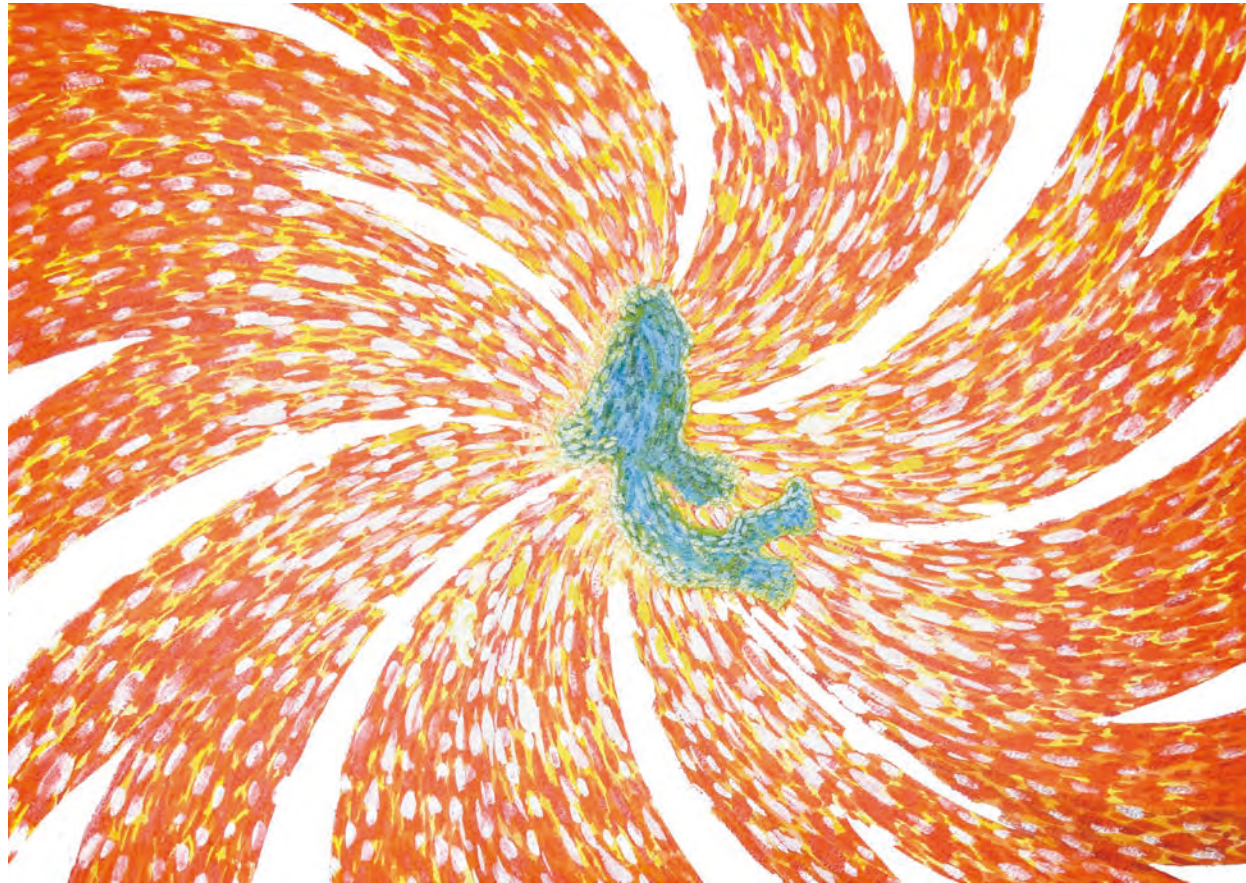
これらの質問は、高い要求と課題を突きつけるかもしれないが、これらは努力に値することであり、この長い道のり無くしては両国の茶パッケージデザインの発展と進歩はあり得ないであろう。



図1 一期一会・TEALAB シリーズパッケージの1



図2 一期一会・TEALAB シリーズパッケージの2



Red Rain (赤い雨)
A3
水彩
2021年

Introduction

Nowadays, because of global modernization, cities are becoming increasingly more extensive, and the countryside is beginning to be replaced. During this moulting-like process of city renewal, there are many architectural spaces called ruins that are often chaotic, desolate, dark, and seemingly out of place in modern life. This practice-based research considers the classification and history of ruin art and analyses the thoughts in China.

1. What is Ruin Art?

How can we distinguish ruin art from artistic ruin? The author thinks it lies in a temporal distinction. In ruin art, the ruins exist before the art, and it does not need the existence of art itself to have the ambiguous character of ruins. On the other hand, artistic ruin is an aesthetic production that depends on artistic expression, and without this kind of ruin aesthetic, the artistic ruins would not have been born. Furthermore, its artistry is far more prominent than the ruins' characteristics, which making the artistic ruin more like a work of art rather than ruin.

2. Ruin and Memory

We can first roughly divide the ruins under the influence of external factors (e.g., culture and society) into two categories: the ruins caused by direct influence, and the other is the ruins caused indirectly through personal memories affected.

3. Different Kinds of Ruin and Ruin Art

a. Historical Ruins: Almost all heritage can be said to be the concrete image of a particular cultural memory itself, and social policies will have a specific impact on it, while individuals are more likely to act as receivers of memory, which is challenging to have an impact on it.

b. Industrial Ruins: Among the ruins created by social policies, an industrial ruin has a typical appearance, that looks dirty and huge.

They are often the “wrong landscapes” caused by planning and economic problems.

c. Everyday Ruins: The ruins of cultural sites mentioned above are most affected by cultural memory. In contrast the ruins of life are most closely related to personal memory and the largest in number.

4. The History of Ruin Art

In the 18th century, inspired by William Alexander, the Chinese began to examine the ruins of China from a Western perspective for the first time. In the 1980s, Chinese artists had begun to create more works of ruin art that demonstrate the problems of local society under the leadership of the art revolution in the 85s. These works are the questions that artists ask the social memory, and a recording of personal memory.

5. Red Rain

“Red Rain,” tells a story about the nail man, who is the memory of a steel factory ruin, who hears a voice in his dream. After that, he ventures back to where he was burned, and finally becomes red melted steel rain.

In addition, I split the image of the ruins into two interconnected parts: the silent factory ruin and the protagonist representing the memory. These parts are not only opposite in color and emotional tone, but also different with directions in time dimension: time is advancing for the protagonist as the central perspective of the story, while the time of the ruin is going backward, both connecting to form a circular timeline in the story. The hope is that this antithesis of the individual brings an optimistic interpretation to the death of the ruins: the ruins will eventually disappear in time, but due to the passing down of memory, this irreversible death can also become a kind of rebirth.

6. Summary

In the 21st century, China is in a particular era of change, and we should be more reflective of these memories through works of art that question the city. Through this thesis, a connection was seen between people's memories and ruins: sympathy for ruins is more fundamental than their picturesqueness. Moreover, as ruins become more common than in ancient times, the emotions people reflect upon the ruins have gradually changed from the worship of divinity to personal memories. The accompanying picture book “Red Rain” embodies this relationship between ruins and memory. The thesis concludes with a discussion of the book. The author explains the connection between the ruins and the cultural, social, and personal memory and provides a perspective on the value of ruin art in China to memory.

However, there are still many problems hidden behind the ruins, such as problems related to the decision-making structure of the government, problems existing in the economic market, and the impact of differences between Chinese and Western views on life and death in the core of ruin art. Ultimately, these are topics that require further discussion in the future. The work Red Rain hopes to foster such discussion.



図1 本作品の展示風景



図2 紙媒体の形態からデジタル媒体の形態へ

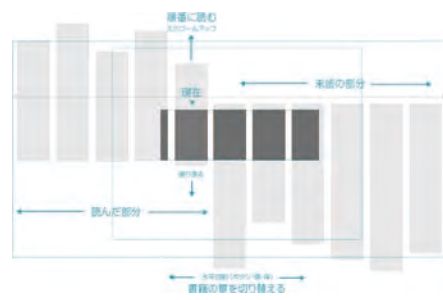


図4 OCTBSの平面的展開図



図6 OCTBSのサブシーン



図3 OCTBSの構造

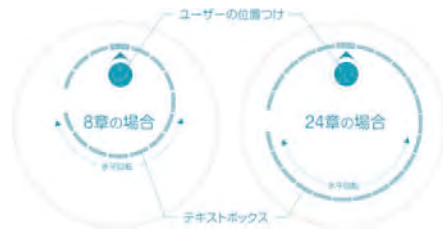


図5 OCTBSのトップビュー



図7 VR 書籍『KAKOMU』の実演

第1章 序論

読書は未曾有の危機を迎えている。読書はデジタル化され、「活字離れ」、「情報の洪水」などの現象があるが、我々の知性が格段に向上したわけではなく、シンプルで刺激的な情報に溺れる人が増えている。集中力は総じて低下しており、難解な書籍の読む能力や持続性もない人が多い。

バーチャル・リアリティ (VR) は別世界にいるかのように超現実的な視覚体験を覚え、人々の想像を再現させることで、情報メディアにおける次の時代に導くと考えられている。現在までのVRはまだ問題が多く、文字表現もあまり重視されていないが、情報を360度で表示できる特性を考えると、VRが読書のために大きな可能性を持っていると考える。

本研究では、そのような時代の流れに合わせて、デザインの視点から人類の最も伝統的な文化的行動である「読書」を再考する。そして、現実世界での読書とVRにおける既成観念を打ち破り、より効率的で深い読書を実現するため、新たなテキストベースのVR読書のあり方を探求する。

第2章 「読書」への再考

現在、我々が「書籍」に与える意味や期待は、過去のそれをはるかに超えている。「書籍」をモノや道具として考えないと、議論が進まず、新たな「書籍」の在り方を探求できないだろう。そして、「書籍」の絶対的な物質的定義はこれまでなかった。電子書籍の登場に伴い、物質であった「書籍」が非物質的になった。電子書籍の場合、端末によって、読者は同じ本を異なるサイズ、ページ、フォントで見ることができるからだ。結局、変わらないのは「書籍」を構成するテキストである。

マルチメディアの進展やインターネットの普及により、過去には読書の動機であった事柄の多くは、現在では当てはまらない。この情報爆発時代には、無駄な装飾がほとんど覇権を握り、情報の受け手をいつのまにか支配してしまう。しかし、書籍はまだ非常に通覧しやすいメディアであり (共時性)、思考を記録し

表現する優れたツールである。無駄な装飾に頼らない「書籍」が人々の理性を取り戻してくれることを願う。

第3章 モノとしての書籍

書籍の歴史とその形態の変遷を分析すると、経済性、可読性、携帯性、検索性、保存性の5つを書籍の形態に影響する要因としてあげることができる。紙媒体の時代には、書籍、新聞や雑誌は全てこの5つの要因が互いに影響しバランスをとっていた。しかし、マルチメディアやインターネットにより、書籍の保存・流通の難易度やコストは大幅に削減され、物理的な検索作業はウェブクローラーに基づくキーワード検索に変わった。そのため、過去の5つの要因バランスが崩れ、可読性と経済性がさらに重要になると予想している (図2)。

書籍の形態では、紙の書籍も電子書籍も、紙や画面の大きさによって形態が制限され、書籍の中の情報は「ページ」という考え方で客観的に区切られ、異なるページ間の情報は、「ページめくり」でしか見ることができない。これは読書における既成観念であり、経済性、携帯性、保存性などの要素を考慮した妥協の産物に過ぎない。また、ページめくりの不自由さも、電子書籍の発展を著しく制限している。また、現存の読書法の多くは、書籍の全体構造を把握する重要性が強調されている。この点について、現時点では紙の本の方が優れていると思われる。

第4章 VR読書の可能性と現状

既存のVR書籍アプリケーションのデザインコンセプトは、基本的に大きい本やタブレットを仮想空間で再現したものだと考えられる。ユーザーレビューからの意見情報の抽出と分類によると、既存のVR書籍アプリの主な利点は (1) 書籍を読むときの操作方法や体の姿勢の自由度が高い；(2) 外界から隔離し、読書に適する環境やシーンが整っている；(3) 読書における機能と体験の可能性が広がる、である。主な欠点は、単純な技術的な問題や経済的な問題などである。

そして、VR読書に関する研究はほとんどないが、VRにおけるテキスト表現についての研究では「黒地に白文字」や「サンセリフ体」が推奨されていた。しかし、VRデバイスの違いや他者による検証実験の不足が推測され、慎重に参照しなければならない。

第5章 コンセプトの提案とデザイン制作

本研究の制作で筆者は「Open Carousel Text Box Set (OCTBS)」というコンセプトを提案した。OCTBSの最大の特徴は、書籍の各章と単独的なテキストボックスを対応させ、ユーザーを囲む円柱形成し、書籍の内容全体を同時に表示することである。各テキストボックスの幅は固定されているが、高さは文字数によって無限に拡張する。そして、テキストボックスを水平方向に回転させることができ、垂直方向には各テキストボックスにおけるテキストを上下に移動させることができる (図3)。既存のVR書籍アプリや電子書籍の利点に加え、OCTBSの利点は (1) 読者の身体的負担を軽減；(2) 読書におけるポジショニングを支援する視覚的な特徴 (図4) である。そして最終的にはOCTBSをベースに、一連のUX・UIやシーンを設計し、Unity3Dで「Oculus Quest 2」VRヘッドセットを通して体験できるアプリケーション—「VR書籍『KAKOMU』」デモ版作成した (図1、6)。また、「章数が多い・少ない」といった問題に対しては、OCTBSでユーザーと真正面にあるテキストボックスの間に一定の初期距離を設定し、OCTBSの最小半径も設定した (図5)。「ある章の文字数が多すぎる」といった問題に対しては、この章をさらに分割して、「サブシーン」で閲覧できるようにした (図6)。

第6章 考察

時間、資金に限りがあるため、実現不可能なデザインやアイデアがたくさんある。次の研究段階では従来の読書に全方面から挑戦する。



図1. シンプルタイプのリデザイン教科書、182×225mm



図2. デジタルタイプのリデザイン教科書、182×257mm

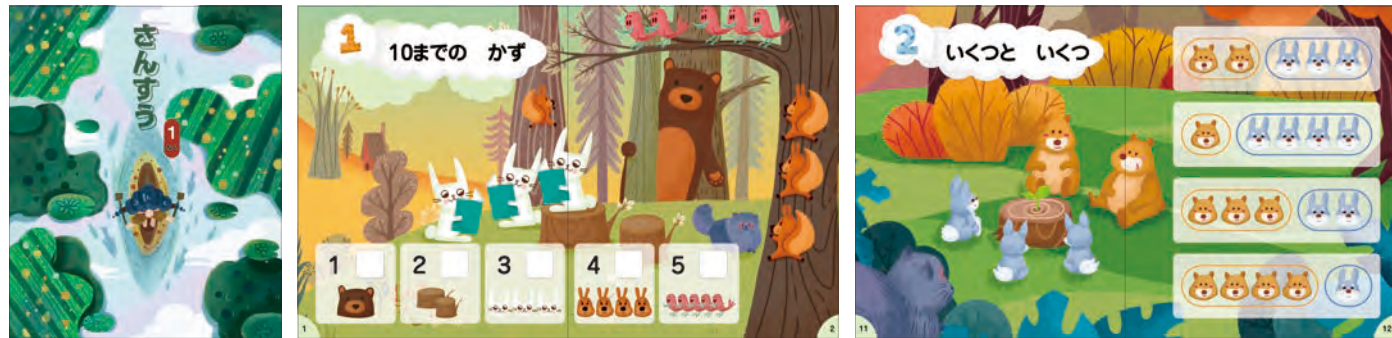


図3. 絵本タイプのリデザイン教科書、210×257mm

1、研究背景と目的

小学校教育は基礎教育の重要な構成部分であり、子供が各知識に触れる起点である。そして、全ての科目の中で、算数は比較的難しい科目と考えられることが多く、算数が小学生の最も苦手な科目のトップ3になっている。しかし、算数は重要な役割を果たしており、生活のあらゆる面に存在している。そのため、より多くの人々が算数を好むようになることが重要であると考えられる。日本では1969年からの小中学校教科書の無償配布以来、算数の教科書は何度も改版され、内容やデザインなどが更新されてきた。しかし、教科書の更新によって子供の算数への興味が高まったかどうかについては明らかになっていない。

算数の教科書は、子供の算数へ興味に一定の影響を与えると考えられる。小学校1年生は本格的に算数を勉強し始める年齢であり、学習の初期に興味を持たせることができれば、それ以降の算数学習に良好な影響を与えることができるのではないかと。そこで本研究では、子供の算数への興味を高めるための、教科書の視覚デザインを探求する。

2、研究方法

1969年から2020年までと、現在使用されている1年生の算数教科書の視覚デザインを分析し、長所と短所をまとめた。そして得られた結論に基づき、3種類の小学校1年生算数教科書のリデザイン。リデザイン教科書(3種類)と現在使用されている教科書(1種類)の印象を比較し、どの種類が算数への興味や関心を高めるかについて分析し、考察した。

3、1969年～2021年の教科書

1969年から2021年までの教科書を分析することで、小学校1年生の算数教科書の発展過程を知ることができた。平成の教科書は内容や視覚デザインが昭和とは大きく異なった。特に視覚デザインは、制作ツールや審美的発展に伴い、変化が顕著であった。そして、これまでの

教科書のデザインは、同時期の教科書との同質化が非常に深刻であることが明らかになった。これが教科書形式の探索を阻害していると考えられた。そのため現在使用されている教科書とは全く異なる視覚デザインの教科書を新たに作成し、子供たちの算数への興味を高める教科書の視覚デザインについて探求することにした。

4、教科書のリデザイン

2019年に検定済の学校図書出版社の小学校1年生算数教科書を参考にリデザインした。この教科書を選んだのは、内容やレイアウトが簡潔でわかりやすいと思ったからである。リデザインした教科書の内容面は参考教科書の構成を踏襲した。具体的には「10までのかず」や「いくつといくつ」といった、初歩的な数の概念を理解するための内容となっている。そしてシンプルタイプ、デジタルタイプ、絵本タイプと視覚デザインが異なる3種類をリデザインした。

シンプルタイプの教科書(図1): 小学校1年生の算数教科書はかわいキャラクターを使った明るいカラフルなスタイルが多い。しかし、このタイプは「シンプル」という原則を念頭に、全く逆の発想で視覚デザインを探求した。

デジタルタイプの教科書(図2): 視覚デザインのインスピレーションはデジタル教材に由来している。時代の発展に伴い、デジタル教科書が広く使用されると考えられるが、デジタル教科書と紙版教科書の視覚デザインは異なるだろう。そこで、デジタル教科書のデザイン形式を紙版教科書に使用すると、どのような効果が得られるかを試した。

絵本タイプの教科書(図3): 真面目で面白くないという印象の教科書に比べ、絵本は特に子供にとって楽しいという印象があると考えられる。絵本は言葉とイラストレーションが絶妙なバランスで組み合わせられており、子供たちは知識を教授されていることを意識せずに読むことができる。このような絵本の特徴を

教科書に活かし、子供たちの算数学習への関心を高めることが可能だと考えた。実際、最近の教科書は絵本に近いイラストレーションが使われていることが多い。しかし冒頭部分にだけ絵本のようなイラストレーションが使用されていることも多い。そこで、算数教科書の全章にイラストレーションを描いて、絵本のような教科書を作った。

5、印象の比較

現在使用されている教科書(オリジナル教科書)とリデザインされた教科書について12人にインタビューを行い、その印象を比較した。

インタビューに協力した多くの方はリデザインされた教科書を好むということがわかった。リデザイン教科書とオリジナル教科書の最大の違いは、リデザイン教科書はスタイルの統一性が高いのに対し、オリジナル教科書は同一ページ内に2～3種類のスタイルのイラストや写真が使われていたことである。また、本全体が乱雑に見えるという意見も多かった。また、各ページのレイアウト・イボグラフィ・配色より、イラストレーションの影響力が大きいこともインタビューから明らかになった。つまり、イラストレーションが比較的多い小学校1年生の算数教科書では、その役割がさらに重要であることが示唆された。また3種類のリデザイン教科書の中で、最も好まれたのは絵本タイプのリデザイン教科書であった。

6、結論

教科書の好みはその教科書に掲載されているイラストレーションによって左右されることが明らかになった。3種類のリデザイン教科書のうち、絵本タイプが最も支持された。絵本の制作方法を参考にして算数の教科書をデザインして配付できれば、子供たちの学習への興味は高まるかもしれない。そのため教科書の絵本化という、より深化したテーマでの研究も行ってみたいと考える。



図1 Photo development (lights on)

Introduction

With the current number of international students and teachers, communication problems due to language barriers often arise, making it difficult to achieve expected educational goals. At the same time, existing textbooks on photography are presented in a certain language, and textbook illustrations are often ineffective in communicating information and teaching objectives without using textual explanations. This study aims to support photography education using visual design as a 'non-verbal' means of communication. Following a brief overview of verbal and nonverbal communication, this thesis clarifies the characteristics of nonverbal communication, its nature, and the role it plays in communication. By examining existing methods of visual communication and interaction concerning photography, it explores how these methods might help students to learn photography. Specific topics covered include the principles of how cameras work, the relationship between photography and time, how light affects photography, and the relationship between them, the internal construction of digital and analog cameras, and respective flows from the press of the shutter to the result. By observing and comparing the workings of a range of cameras and the process of making photographs, a learner will be able to gain a deeper understanding of cameras apparatuses and apply this understanding to the activity of photography that draws from an understanding of 2.5D art and cutaway illustration.

Verbal and non-verbal communication

In this chapter, I discuss verbal communication and nonverbal communication, their relationship and differences respectively, the role played by nonverbal communication in communication and its boundaries and definitions, as well as the benefits of using it. In addition, I

classified visual-based communication through Schramm's communication model and explain its logic.

Visual design in photography education

Since the design of this work is based on a non-verbal communication approach, I have analyzed the existing photography textbooks with the premise of "getting information by reading pictures only". These illustrations, together with the textual descriptions in the book, can be very communicative, but here I will only explore their possible problems in the context of this study. I described how the techniques and equipment of photography are explained through visual communication in examples of previous photography textbooks. Specifically looking at cutaway illustrations, I brought up the questions: why are people so interested in how things work, and how does cutaway illustration satisfy their curiosity? To conclude, I listed the problems and difficulties of visual communication without relying on text.

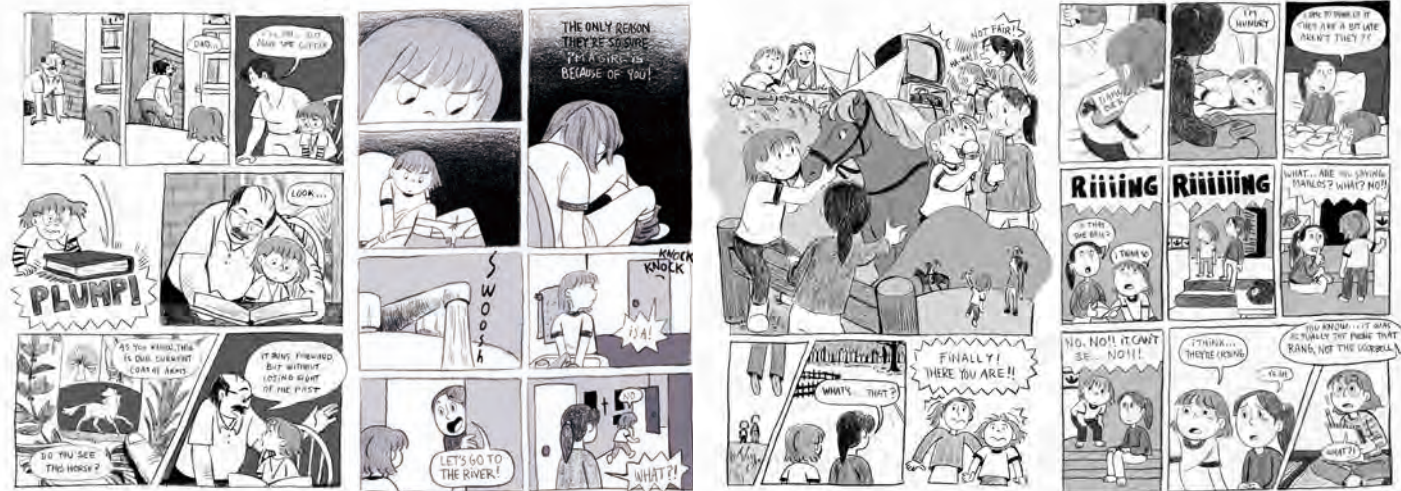
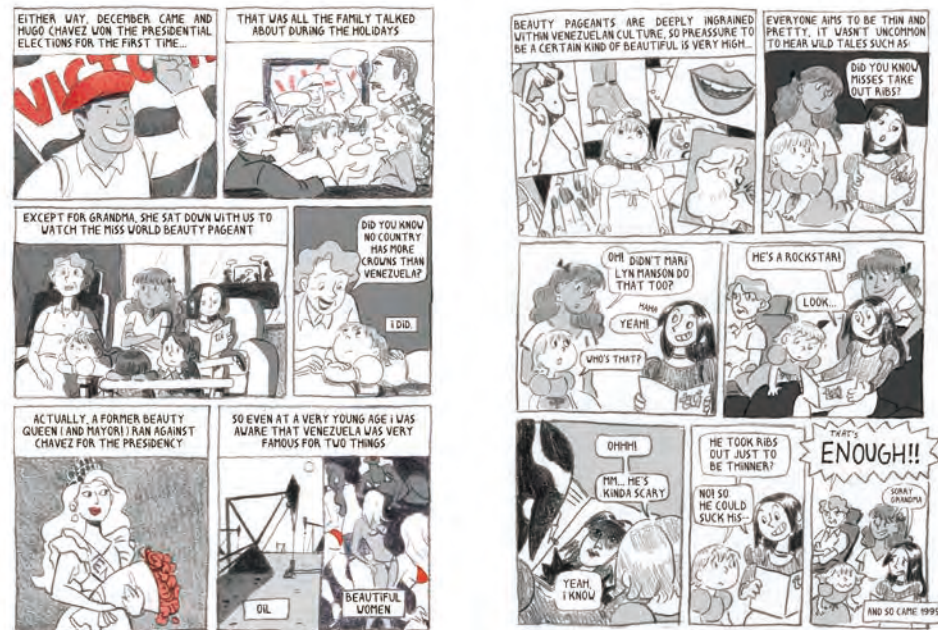
Work report: "The Photomedia Education Universe 2.5"

Firstly, I described the accompanying work, how I connected the illustrations, and how I will present it to the viewer. Then, I briefly introduced the development of 2.5D art and cutaway illustration, and I used examples to explain what is the "2.5D" style (isometric projection) used in this work. Next, I shared why I started working in this style, what inspired me in the process and explained how the final work's presentation was decided. Then I used examples of icons and images from this work to clarify the "grammar" of visual communication and the content of the work.

Conclusion

The artefact based on non-verbal communication is a challenging topic,

and I have completed the initial design and production of this work, but the design of visual communication and the way of interaction lacks feedback from learners. However, from the perspective of visual design, this work explores some new possibilities, trying to free the original illustrations bound to a specific language from the text, which I believe is a valuable research direction in the future.



「Before I Forget」鉛筆、色鉛筆、紙 2022年

1. Introduction

What does “memory” look like? As a genre that deals primarily with the past of its authors, memory plays an essential role in autobiographical works. Much of the autobiographical comics scholarship within the field of comics studies tends to take on these works individually, and as such, there is a lack of studies that consider how memory specifically is represented across autobiographical comics in general, whether any similarities exist between these representations and what conclusions can be drawn from the same. The aim of this investigation is to look at the autobiographical works of three different authors and identify the tools of expression they utilize to discuss or represent ideas related to memory made with the purpose of aiding those who are interested in the uniquely graphic aspect of autobiographical works and as such the unique perspective in memory they can offer.

2. Autobiographical Comics

Situating the medium of comics before describing autobiographical comics, it does this by looking at the history of autobiographical comics from the semi-autobiographical experiments of comic strip authors to the underground comix movement where the work of Justin Green, (whose *Binky Brown* is considered the first American autobiographical comic) first emerges; the history of autobiographical comics demonstrates that already at the earliest stages of the genre some of the visual tools that can be found to this day used in autobiographical comics when discussing memories and the past such as the use of avatars and pseudonyms, and the *mise en abyme*.

3. Autobiography as documentary and the autobiographical pact

This chapter explores autobiographical works through the concept of the autobiographical pact and how the pact creates an expectation

of truthfulness and veracity that puts pressure on authors as well as generates anxiety over the reliability of one’s own memories, anxieties that appear repeatedly in autobiographical works. Examining the case of Benjamin Wilkomirski’s infamously fabricated memoir, reveals authors face great consequences for any lack of authenticity in their work, but at the same time, it is evidence of the very vices of memory to which we all are immune and why the line between fiction and autobiography may blur from time to time.

4. Memory in Autobiographical Comics

A qualitative analysis of three case studies: Lynda Barry’s *One Hundred Demons* directly addresses the way fiction finds a way into autobiographical works and repeatedly features the many ways and reasons people forget things, sometimes for no reason other than time, others because of trauma. Alison Bechdel’s *Fun Home* is an elaborate non-linear narrative where the past and the future inform each other creating an example of the revelatory power of memory. Lastly, Art Spiegelman’s *Maus* highlights the weight and importance of history and memory, the duty we have to our ancestors and future generations to keep the past alive. In addition, this chapter identifies which of the recurring motifs of autobiographical comics can be found in use as well as outlining the new original solutions provided by each author.

5. On Making an Autobiographical Comic, *Before I Forget*

The author addresses the elaboration of their own autobiographical work, the reasons, and intentions behind its conception as well as the way that this study informed some decisions, and the solutions that were exclusively developed for the project.

6. Conclusion

Authors of autobiographical comics have developed numerous visual as well as narrative

devices, that have expanded the visual language of the genre and shaped it into a rich library of alternatives and solutions other creators may resort to or find guidance in when writing their own autobiographical works. Many of these devices were developed as a response to the problem of reconstructing the past; artists who use an avatar may feel less uncomfortable about having to tweak their story for narrative purposes than they would if the protagonist looked and was named the same as them, the *mise en abyme* allows the author to directly show the intricacies and dilemmas of committing the past to paper. The development of tools that allow authors to address and explore this tension between memory and truth both outside as well as within the works themselves, increases the freedom of expression with which authors get to tell their stories, leading to richer, emotionally true works.

Chapter 1: Introduction

Procrastination is considered a typical behavior and phenomenon among contemporary university students, which hinders people's academic success, has clinically relevant outcomes, and negatively impacts well-being. Procrastination has troubled humanity since the dawn of civilization, and it continues to define us. For example, more desirable characteristics take away our attention in new video games and smartphone activities. The popularity and the development of the Internet have made people's lives more convenient, whereby gradually integrating social media has provided means to connect with people, socialize, pass the time, or keep up to date. Many artists and designers also share their creative works with the world through such platforms, giving them a wider, global audience. In the meantime, daily creative activity projects are trendy on social media, including visual art creation activities.

I am very aware that I am a procrastinator myself. I procrastinate on many things; I try to finish what I am supposed to finish on that day, but always leave it to the last minute. During the stay-home self-quarantine of the covid-19 pandemic in 2020, I started this daily creative activity project called "a poster a day" on 17th, July 2020, producing a single poster every day and sharing it on Instagram. I hope to develop a habit of doing creative activities every day by doing this project. The purpose of this study is to explore how daily creative activities projects such as this can positively affect procrastination through a visual design perspective.

Chapter 2: Procrastination, Style, and Practice

Effects of procrastination include poor sleep, high levels of stress, delays in work or homework due to lack of time, confusion, self-blame, feelings of guilt, low self-esteem, anxiety, and depression. If an individual's

procrastination is not addressed or improved, it may affect their future and health. In summary, it is evident that procrastination negatively impacts people's daily lives, as well as affects well-being. On the other hand, with later research, it was noted that procrastination is not all negative: procrastination can be an anxiety-relieving mechanism that provides short-term emotional repair; procrastinators can choose to delay when they encounter an aversive task, and the action of procrastination can provide short-term hedonic pleasure for the procrastinator.

Style enables visual art to communicate purposefully by manipulating and displaying artifacts' formal attributes. The pioneering art of Futurism, Dadaism, Surrealism, and Pop Art, which have occurred in Western society since the early 20th century, can be said to display traces of everyday life in their works. contemporary graphic design styles strongly connect with people's daily lives.

Today, there are many different ways to practice visual design, and they can be distinguished according to tools and methods. Following the suggestion that daily practice on social media is essential for improving people's design skills, this study discusses long-term daily poster practices and mimicking visual designers' work.

Chapter 3: A Poster A Day — Daily Creative Activities

The popularity of the Internet has given visual artists and designers an additional way to share their work with a broader audience. Various artists, designers, or university students in art-related studies can share their creations on their own social media. These practices include a poster a day, an illustration a day, a photo a day, and other creative visual arts activities. A decade ago, examples started to appear in the public eye, such as the 365 projects, and Blipfoto. Although Instagram has over 1.5

million photos tagged #365 and #365project, it has arguably become a bigger trend on social media more recently. A poster a day is one of the most popular creative activities on social media, which is also a practice-based method in this study. In this chapter, ten artists and visual designers are collected from Instagram who participated in the same daily creative activities project. Afterward, analyze their projects and send them a questionnaire. It has also been shown that daily creative activities projects will bring some positive effects on people's jobs and daily lives, as well as improve their sense of well-being, and reduce negative emotions by former studies and my questionnaire.

Chapter 4: 500 from everyday life

The work accompanying this thesis comprises 500 posters selected from a daily poster activity carried out since July 2020. This chapter analyzes and discusses the presentation styles and the contents of this work. Through the process of doing a daily poster project, the style of my work changes, and how the work of other graphic designers has influenced my daily poster practice.

Chapter 5: Conclusion

By doing this study, I have learned that my procrastination habit developed a long time ago. It makes me realize my lack of time management skills. Instead of wasting time, I try to make some changes by using that "wasted time" to do a daily creative activities project: produce one poster every day based on my daily life and post it on my Instagram account. However, daily creative activity projects are not just about posting, but also about making participants more interested in design and creating a habit that enriches people's lives and brings more positive energy through doing it repeatedly. Since I started this work, I have realized many interesting things around me. My daily life brings inspiration; even a single pencil or a bottle of water can

become the main content on my daily poster. Trying different styles, (e.g., hand-drawing, abstractionism, constructivism), can create opportunities to do and learn new things.

Consistently doing new daily creative activities might bring the following positive effects to people: long-term commitments can improve one's sense of responsibility; spending part of the day to complete creative exercises can strengthen one's ability to manage time; finding new ideas and inspirations to create from daily life can increase one's interest in things around them, improve one's interest and ability to design, and, finally, may enhance one's well-being. Although further, more formal studies are required to make explicit correlations between daily creative activities and procrastination within online communities, this study suggests that certain forms of procrastination can be managed creatively.



500の日々
500 from everyday life
2020年-2021年

第一章 序論

生活や生業とともに形成されてきた景観の今後の保全・利活用のあり方を考える上で、地域が持つ文化的特色を客観的な視点に基づいて把握し、地域住民や社会がその価値や意味を認知することが重要である。一例として、本研究では大分県津久見市のみかん小屋とみかん栽培景観を研究対象として選定した。大分県津久見市千怒地区、津久見地区、青江地区、長目・浦代地区を調査対象地域として選定し、大分県津久見市におけるみかん小屋の景観特性を明らかにすることを目的として現地調査を行った。

第二章 津久見市のみかん栽培

津久見市では平坦地がなく農業生産に向かない土地ながらも柑橘栽培において自然条件に恵まれ、人々の努力により急斜面地での重労働が行われてきた。中世に起源を持ち、中心品種は小みかん、温州みかん、多品種栽培と変化した。千怒地区・津久見地区・青江地区では戦前から柑橘栽培が行われていた。一方、長目・浦代地区では戦後しばらく経ってからみかん栽培が行われるようになった。青江地区を中心に貯蔵法が発展したことを文献から確認した。

第三章 みかん小屋の建築特性

調査対象地域において、719棟のみかん小屋が現存することが明らかになった。津久見市で一般に見られるみかん小屋は木造軸組構法のみかん小屋である。特に青江地区、津久見地区で多く見られる。自宅の中、納屋・土蔵を貯蔵庫として使用していったことが文献とヒアリング調査から確認できた。

地域独自の建築材である三和のみかん小屋(図1)は主に千怒地区に現存している。千怒地区でも主に斜面地のみかん畑の中に点在しているケースが多い。斜面地のみかん畑は石積みによる段々畑である。ヒアリング調査では、石積みの段々畑についてはみかん農家が自ら構築したという話を伺った。三和のみかん小屋についても先代や先々代のみかん農家が建てたという話を伺った。段々畑を開墾するときに出てくる石を利用して三和のみかん小屋を建てたものと推察され、中にはセルフビルドで建設したものの少なからず存在

するものと考えられる。初めから2階建てのみかん小屋を建てたものと、初めは平屋建ての三和のみかん小屋建て、その後、生産量の増加により2階を増築したものと混在している可能性が考えられる。

一方、灰石のみかん小屋は主に長目・浦代地区に現存し、14棟中13棟が長目・浦代地区で確認された。長目・浦代地区でも主に住宅地の中に建てられ、かつての海岸線沿いに多く見られる。ヒアリング調査では灰石は白杵から船で運んで職人が建てたという話や、かつてはみかん小屋から船運のみかんを出荷したという話を伺った。長目・浦代地区は旧白杵藩に属し、千怒地区は旧佐伯藩に属したことから、かつての生活圏や文化圏の違いが影響している可能性も考えられる。灰石のみかん小屋は2階建てであり、みかんの収穫量が多くなってから建てられたものと推察される。

第四章 景観資源としてのみかん小屋

立地・屋根型・入方向・部屋数・断面構成からみかん小屋を分類した結果、「①住宅地に立地・切妻屋根・平入・複数室・2階建て」「②斜面地のみかん畑に立地・切妻屋根・妻入・1室・2階建て」「③住宅地に立地・切妻屋根・妻入・1室・2階建て」「④斜面地のみかん畑に立地・切妻屋根・妻入・1室・平屋建て」の4タイプが、津久見市における典型的なみかん小屋として位置付けられた。津久見市における特徴的なみかん小屋である三和のみかん小屋は②および④が多く、灰石のみかん小屋は①が多いことが明らかになった。千怒地区では、②が最も多く見られる。集落とみかん畑が離れており、斜面地のみかん畑に小さな面積で多く収納できるよう2階建て1室のみかん小屋を建てたと考えられる。津久見地区、青江地区、長目・浦代地区では、①が最も多く見られる。集落とみかん畑が近接しており、面積や地形に制約を受けにくい住宅敷地内に複数室のみかん小屋を建てたと考えられる。畑と家の距離がみかん小屋の立地、小屋の形式に影響を与えていることが明らかになった。

各章から津久見市におけるみかん小屋のある典型的な景観を8タイプ抽出した

(図2)。「a. 集落から離れた山麓のみかん畑、平屋・妻入1室および2階建・妻入1室タイプ、1階部分が半地下となっている三和のみかん小屋」「b. 谷間の集落、集落内および山麓のみかん畑、2階建・平入複数室タイプ」「c. 集落から離れた谷間の針葉樹の植林地」「d. 集落から離れた谷間・山麓のみかん畑、2階建・平入複数室タイプ」「e. 谷間の集落、集落内および山麓のみかん畑、納屋・家畜小屋の転用、石灰関連施設の工場が集落に隣接」「f. 山麓の集落、集落周辺のみかん畑、土蔵・納屋の転用」「g. 山腹の集落、集落周辺のみかん畑、土蔵・納屋の転用、三和の擁壁」「h. 元漁村集落、集落内および山麓のみかん畑、灰石のみかん小屋」である。千怒地区ではabc、津久見地区ではbd、青江地区ではefg、長目・浦代地区ではhが見られる。

第五章 結論

津久見市におけるみかん小屋のある典型的な景観の成立要因として集落が海辺、谷間、山腹など様々な地形の場所に点在していたこと、それぞれの集落で異なる環境要件のもとみかん栽培・石灰産業・漁業といった多様な生業が発達したことが考えられる。みかん小屋を中心とした津久見市の各地域の景観特性を明らかにし、それらがみかん畑と住宅地の位置関係の他、気候風土や産業特性、歴史的背景との関係性に基づき形成されたことを示した。



図1 地域特有の建築材

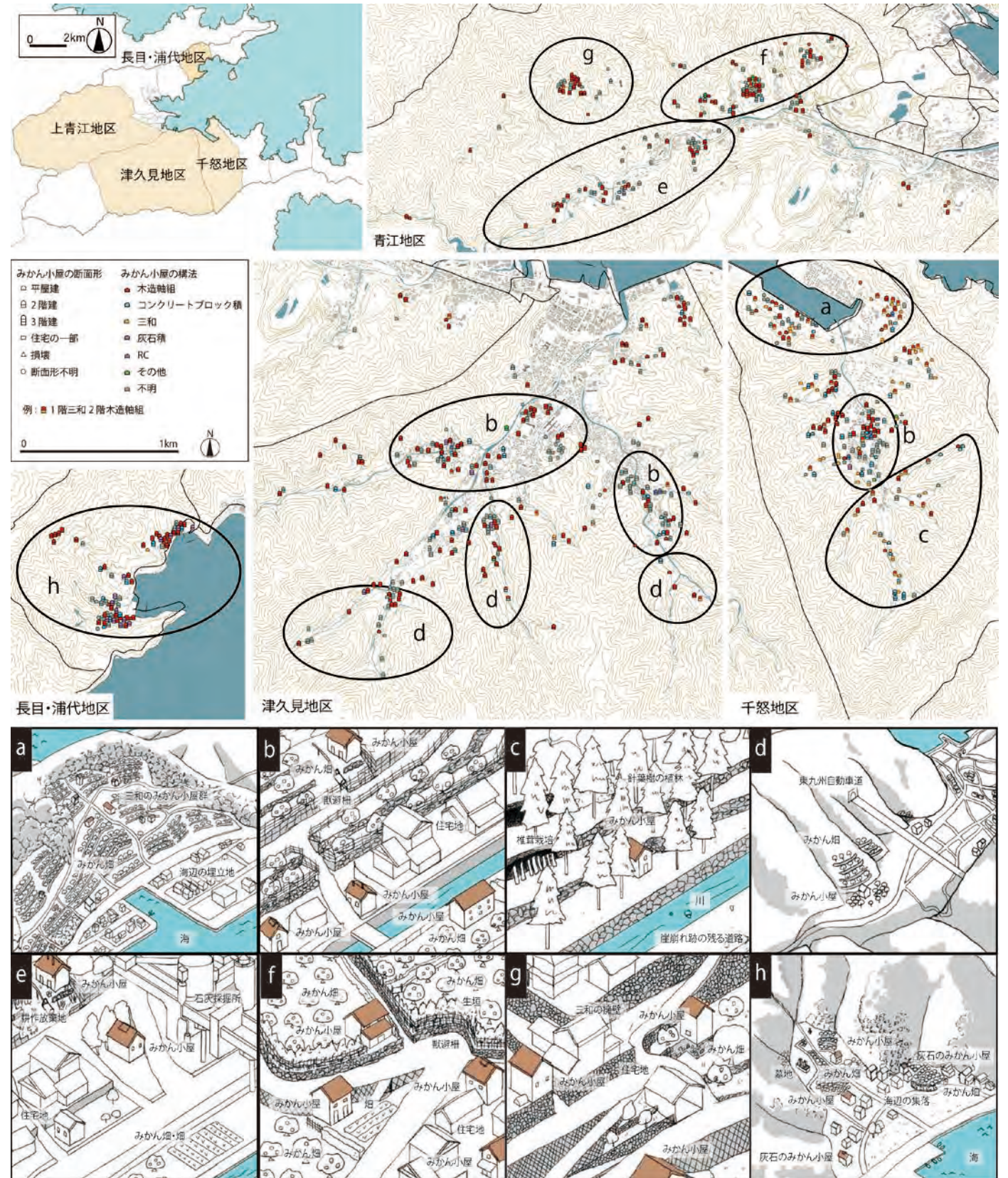


図2 みかん小屋の構法分布と景観マップ

水郷地域における文化発信のための水辺施設の多面的な活用—霞ヶ浦及び周辺地域を対象に—
作品「霞ヶ浦ステージ構想」及び研究報告書

Multifaceted use of waterside facilities to disseminate culture in waterside villages—For Kasumigaura and surrounding areas—
Work “Kasumigaura Stage overall Plan” with Research Paper

環境デザイン領域

1、背景

茨城県では、人口減少と超高齢化の進行に伴い、将来にわたって活力ある地域社会を維持していくため、地域振興が課題となっている。そのため、県外からの観光客の誘致や交流人口の拡大、定住人口の確保、生活環境基盤の整備が必要とされている。

特に、今後は文化的な環境の整備が重要になると考えられる。

2、目的・調査結果・意義

本研究と作品制作の目的は、茨城県霞ヶ浦と周辺の12市町村の地域を対象にして、水郷地域における文化発信のための地域特性と資源を明らかにし、水辺の既存公共施設を多面的に活用するための将来像について、構想を行い提示することである。

文献調査では、茨城県と12市町村が取り組む観光と農業等の体験活動について調査を行い、体験項目を整理して分類し、各市町村の環境資源と文化的資源の特性と独自性を明らかにした。また、茨城県の自転車道と観光船の事業を改良することで、霞ヶ浦の周遊性と各市町村の回遊性を促進する可能性を明らかにした。

現地での観察調査では、水辺の拠点公共施設として、12市町村の「湖畔公園」を仮定し、空間資源を明らかにした。その結果、水辺に隣接している構想に適する公園があることが分かった。そこで、各市町村の主題を設定して、湖畔公園を拠点とした文化的な体験を想定した回遊マップを作成した。

水辺拠点の構想については、既存の交通資源、体験資源、環境資源の調査結果に基づいて、自転車道や遊覧船路線を再検討し、12市町村で12ヶ所の湖畔公園を改造する提案を行った。湖畔公園には、住民の日常的な湖畔での体験を促す空間と案内機能を加え、案内人が来客を連れて自然観察や農業体験プロジェクトなどを行い、住民と来客が地域の魅力を回遊的に体験できる拠点機能を共通の条件として設定して、12ヶ所の個性が独自に発揮されるイメージを示した。

調査と構想案についての聞き取り調査では、茨城県の政策企画部地域振興課の副参事と観光振興担当者に、構想案を提

示して意見交換を行った。その結果、周辺市町村での拠点施設とその連携についてはまだ検討されていないが、重要な課題となることが分かった。

研究と制作の結果として、自転車と水運の接点となる湖畔公園活用の将来像制作を通して、文化的に地域を楽しむ可能性を多面的に図化することで、地域住民と観光客の両方が感じる霞ヶ浦と周辺地域の魅力を向上するための示唆となる図版資料を提示したことに意義がある。

3、全体構想

①交通構想：

霞ヶ浦をめぐっては、12の公園拠点が、各拠点に乗り換え施設・貸出施設、案内施設、宿泊施設などの他の機能施設を増やす。公園ごとに自動車や自転車レンタルサービスだけでなく、バスもあり、来客はバスで目的地に行くこともできる。任意の拠点で交通手段を切り替えることができる。各拠点では、自分の好きな交通手段で都市体験ができる。

②拠点構想：

湖畔公園を改造した12拠点には、共通機能を設定した。各拠点には案内所またはインタープリティブセンターを設ける。霞ヶ浦周辺12市町村における、人による解説付き体験的案内、文化・歴史・魅力の宣伝窓口になる。

また、各拠点の個性も設定した。各拠点の「ステージ」は霞ヶ浦をめぐらるために、異なるテーマを設定した。来客は趣味やニーズに応じて、どの「ステージ」に行くかを自由に選ぶことができる。

多様な機能が、地元の人々と観光客、より多くの年齢層と多様な趣味のある人を引き付けることができる。

4、各拠点の構想

12拠点の湖畔公園の空間概念図を制作した。そのうち4つの湖畔公園拠点について、より詳細なイメージ案の試作を行った。

「霞ヶ浦ステージ構想」は、霞ヶ浦沿岸の小さな拠点を中心として、周辺の市町村の領域に放射的に行動を誘発する構想である。12拠点の基本的な機能は、

下記の原則に従う：

第一に、拠点周辺に備わっていない機能を補う。

第二に、拠点ごとに「霞ヶ浦ステージ構想」の一部として、他の拠点と異なる機能を設定する。

第三に、全ての拠点に共通する各市町村の体験資源を案内するインタープリティブセンター機能と、地元の人々が地域の文化的資源を発信する「地域ステージ」の機能を持つ。

第四に、交通乗り換えの場所は、既存の駐車場を改造し、レンタカー、レンタサイクルの機能を加える。外の体験場所が遠く、不便な場合は、定期バスを提供する。

第五に、拠点から眺望ができる施設を設ける。

以上の原則を総合し、場所の条件に応じて、各拠点の構想を行った。

5、まとめと展望

本構想は茨城県の既存の資源に基づいて、茨城県が課題にしている自転車道周辺市町村の活性化の課題に向けて、自転車と水運の小拠点の構想と利用イメージ制作を通して、文化的に地域を楽しむ可能性と方策を提示した。

地域住民と観光客の両方が感じる霞ヶ浦と周辺地域の魅力を向上するための示唆になることを望む。



図1 「ステージ」からの霞ヶ浦と地域の眺め



図2 船からの「ステージ」と地域の眺め



図3 霞ヶ浦ステージ全体構想



3・三帆ひろば（土浦市）



9・爪木ノ鼻（鹿嶋市）



10・アンコウ川親水公園（潮来市）



11・なさか夕日の郷公園（神栖市）

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4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 鷺野谷秀夫
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 2022
Editing Curriculum Committee of Master's Program in Art, University of Tsukuba
Publishing Master's Program in Art, University of Tsukuba
Photograph SAGINOYA Hideo
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