



# GEIBUN

# 15

富山大学  
芸術文化学部 卒業研究・制作／  
大学院人文社会芸術総合研究科  
人文・芸術プログラム  
(芸術文化学系) 修了研究・制作集  
令和5年度

# 生きること

---

大嶺優佳

美術・工芸コース



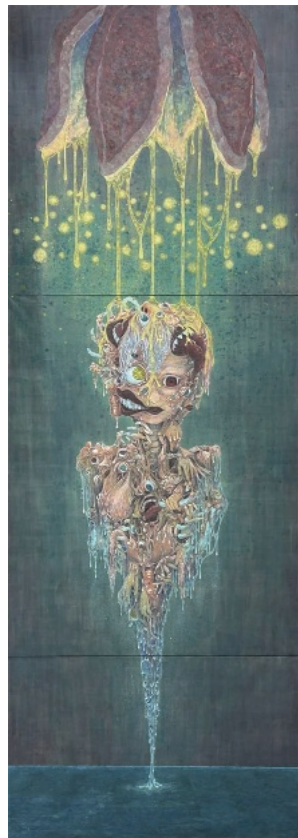
日本画／岩絵具、胡粉、顔彩、色鉛筆／h1303×w1620×d30mm(2点)

## N番目の章

---

武部朱華

建築デザインコース



絵画／日本画、高知麻紙、パネル、岩絵具、水干絵具、墨、ペン／h3726×w1303mm

# 夢うつつ

山本早恵

美術・工芸コース



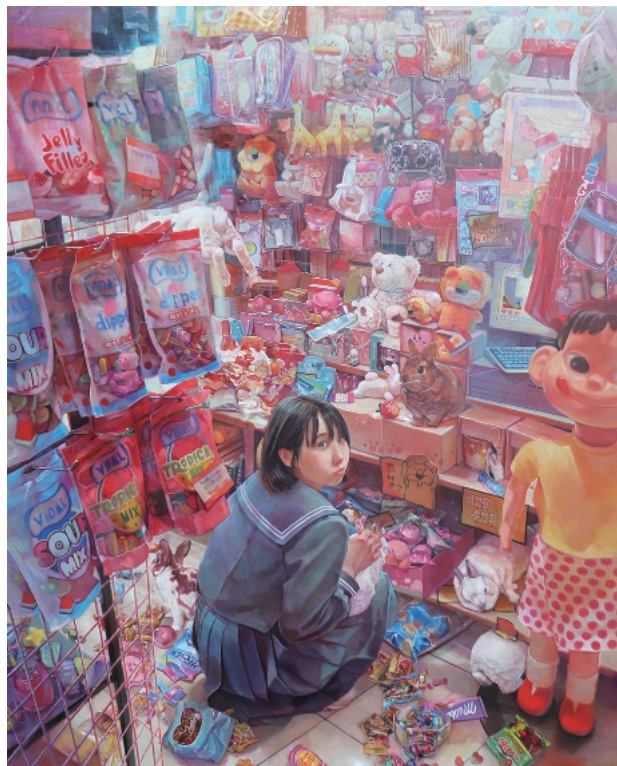
絵画／高知麻紙、岩絵具、水干絵具、銀箔／h2273×w1818mm



# 尽きない心

浦野聖菜

美術・工芸コース



絵画／油絵具、キャンバス／h2273×w1818mm

## 清閑

---

大西若菜

美術・工芸コース



絵画／油絵具、キャンバス／h1818×w2273mm

# 女

---

沖小梅

美術・工芸コース



絵画／油絵具、キャンバス／h1818×w2273mm

---

落合杏

美術・工芸コース

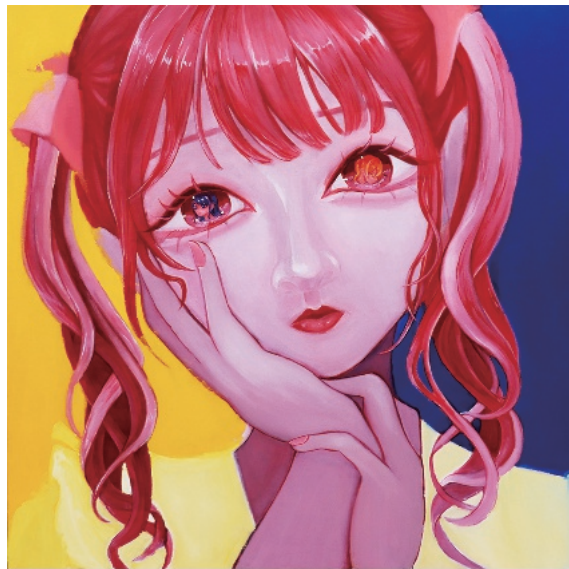


絵画／油絵具、パネル／h1818×w2273mm

# Traffic Light

鎌田千尋

美術・工芸コース



絵画／油絵具・キャンバス／h1000×w1000mm(4点)



# 贅沢な苦しみ

澤田彩夏

美術・工芸コース



絵画／油絵具、キャンバス／h1818×w2273mm

# Glow

---

杉本有希乃

美術・工芸コース



絵画／油絵具、キャンバス／h1303×w1940mm

# 薄暮の中から

---

田中建成

デザインコース



絵画／油彩／h970×w1970×d900mm

# 想う

山中小桜

美術・工芸コース



絵画／油彩、キャンバス／h2273×w1818mm

## お砂糖とスパイスと 素敵なのもかも

---

梅元詩乃

美術・工芸コース



絵画／岩絵具、水干絵具、色鉛筆、アクリル絵具、和紙／h2092×w2077mm(8点組み作品)



黒川りな

美術・工芸コース

人生とは、日々の生活の積み重ねである。そして、人生の豊かさは、その生活の中で「どれだけ自分の愛する人やものを大切にしてきたか」によって左右されるのではないかと考える。私は自分の人生において、ひとつの大きな夢を追い求めるよりは、ちょっとした幸せを噛みしめ、積み重ね、それらを大切に生きていきたい。そうした気持ちを込めて、自分の生活を切り取った場面を小作品とし、ペンの特有の線を一本一本重ねて描いていくことや、小作品を一枚一枚積み重ねて描いていくことを、生活を通じ、積み重ねて生きていくことになぞらえて制作した。

この作品を通して、貴方にとっての愛する人やもの、大切なもの、揺るぎないものを再認識し、それらを抱きしめながら生きていくことへのきっかけになるよう、願いを込めて。



絵画／高知麻紙、水彩絵具、水性顔料インクペン／h242×w333mm(15点)

cute!cute!cute!

## 宿屋桐子

美術・工芸コース

世の中は見た目を着飾る方法で溢れている。メイク、ファッション、ヘアセットにネイル。文字通り頭のでっぺんから爪の先まで、女の子は自分好みの「かわいい」を武装するのだ。

本作品は、それぞれのコーディネートに身を包んだ彼女たちを、雰囲気やカラーに合わせたシールとデコレーションパーツで飾り付けることで、画面いっぱい「かわいい」を表現する。

彼女たち自身の個性に、外見からも彩りを与え、三者三様の好きを魅せる。



絵画／アクリル絵具、光沢紙、デコレーションパーツ、キャンバス／h1167mm×w910mm(3点)

# 生活

複合素材による表現方法の研究 ～油絵と刺繍～

---

山下莉子

美術・工芸コース



ミクストメディア／アルミ板、油絵具、刺繍布、刺繍糸／h1000×w650×d32mm



大澤晴

デザインコース



イラストレーション／CLIP STUDIO PAINT／h747×w420mm(全4点)

# 鶯の里

## ARによるインタラクティブ絵本

安部楓香

デザインコース

AR(拡張現実)とは、現実世界を立体的に読み取り、仮想的に拡張する技術のことである。現実世界にバーチャル要素を追加できるARのインタラクティブ性を活かし、従来のアナログ絵本よりも物語のテーマを印象的に演出できる絵本作品の制作に挑戦している。日本の四季が描かれる「鶯の里」という昔話を原作として、特に日本の自然美や四季の風物詩をARで特徴的に表現し、原作物語の世界観の魅力を拡張するとともに、読者が季節の自然や文化について楽しく触れられるようなAR演出を意識して制作した。



絵本／Adobe Aero／h210×w210,pp16



# 聞き手も読み手も楽しい 読み聞かせ絵本

常田沙希

デザインコース

絵本の読み聞かせは、子どもの成長や親子の関係にとって大切な行為である。そこで、聞き手も読み手も楽しむことのできる読み聞かせ絵本を目指して制作した。

「ストーリー」「イラスト」「言葉」「文字」「キャラクター」の5項目で、聞く方も読む方も楽しくなるポイントを収集してまとめ、それらすべてを絵本に反映させている。

内容は、仲良しな兄弟のミレとミロを中心としたお話で、「いろいろな友達と遊ぶ楽しさ」と、「ひみつ基地のワクワク感」を描いたものとなっている。



絵本／ペンタブレット、CLIP STUDIO、上製本／B5版、pp.32

# 女子大生タニーの糸庄アルバイト日記

谷一菜緒

デザインコース

富山県のお蕎麦屋「糸庄」は2022年に創業50周年を迎えました。そして糸庄の名物「もつ煮込みうどん」は富山県民のソウルフードとして長年親しまれています。

私は3年次、糸庄の次の50年に向けたブランディングに携わる機会があり、「出会いのよろこびとぬくもりのために生きる。」というタグライン（企業が製品・サービスを通して提供する価値や志を示すメッセージコピー）を制作しました。しかし、従業員がタグラインの本質を理解していなければ、タグラインを体現した行動につなげることは難しいと実感しました。

そこで、糸庄本店での1ヶ月間の自身のアルバイト体験をもとに、漫画というメディアを通して物語を展開することで、糸庄の従業員に対してタグラインに込められた意味を無理なくわかりやすく伝えられるだけでなく、糸庄が50年間お客様に愛されてきた理由を再認識するきっかけにも繋げられるのではないかと考えました。



漫画／CLIP STUDIO／A5版、pp.258

# 人魚姫

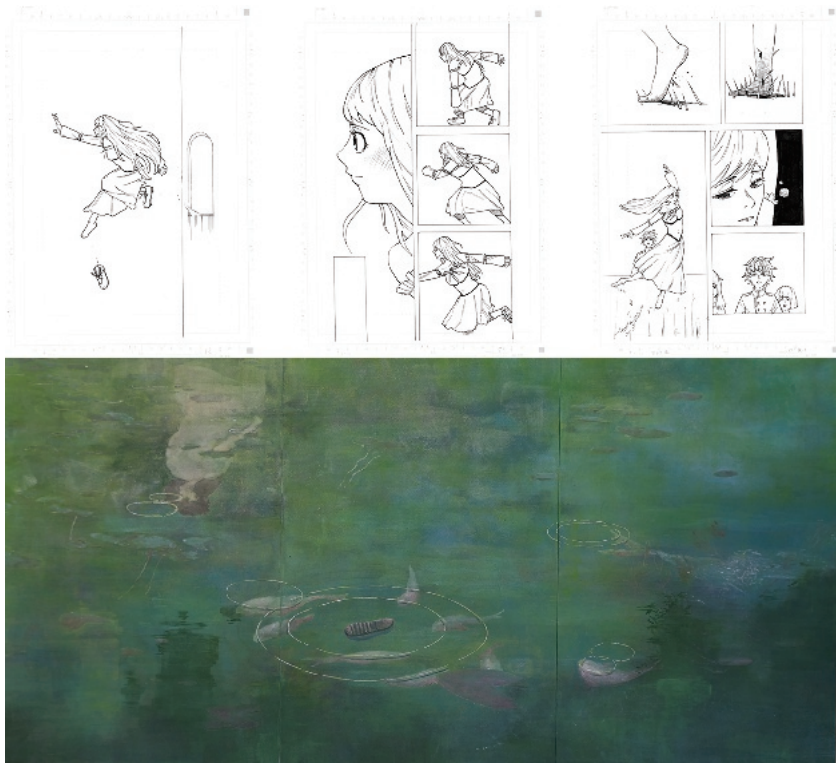
人魚姫の物語。それは私たち人間からすると、水面が少し揺れたくらいのことにはしか気づくことはできない。

浜田康生

美術・工芸コース

人魚姫のお話がノンフィクションであつたとして、私たちの目からはどう見えるのだろうか。

アンデルセン童話『人魚姫』を題材にして、漫画と日本画の両方の表現を用いて物語を描いた。



漫画／インクペン、CLIP STUDIO／B4原稿用紙、pp.66 絵画／岩絵具、高知麻紙、木製パネル／h910×w1818mm

# Live2dを用いた振り向きアニメーションの研究

---

金田 壱

デザインコース



Live2dアニメーション／液晶タブレット、CLIPStudioPaint、LIVE2D、Photoshop／w1920×h1080px、10s



# ゴー?ゴー!マン

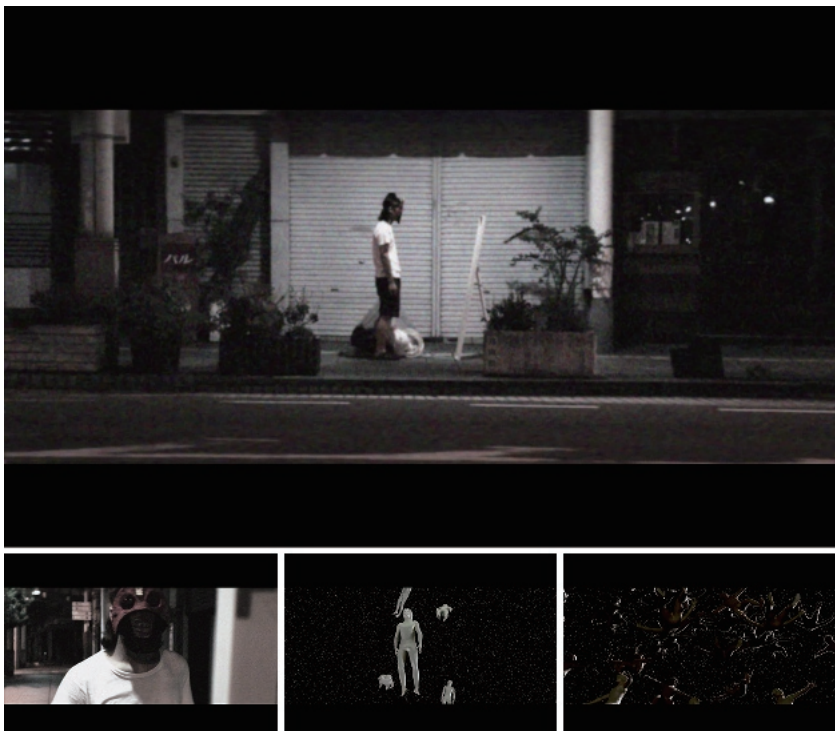
栃木秀斗

デザインコース

この作品に登場する青年は、ヒーローの仮面をつけて架空の世界へと走り出す。決して理想のヒーローにならないにも関わらず。

この世界は全てが自分の思い通りになるとは限らない。夢想した後にはやってくる現実、理想とは大きな隔たりがある。しかしやってくる現実を受け入れなければならない。

この映像作品はCGと実写を組み合わせ、理想と現実を表現している。



映像／Blender、in3D、Adobe Premiere Pro、GarageBand／2min 10s

---

八谷彩華

造形芸術コース

本作品は、米96パーセント、梅干し4パーセントの素材をもとに、唾液腺から出る分泌液の量に応じた感覚記憶に訴えかけ、鑑賞者の食の記憶と肉体の反応のスペクタクルを巻き起こすインスタレーション作品です。



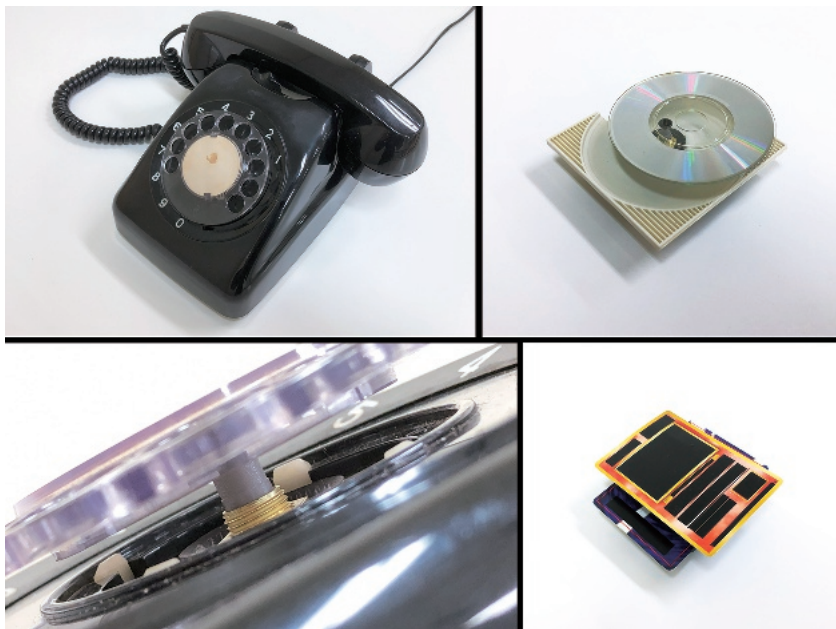
インスタレーションアート／ミクストメディア／サイズ可変

# 矛盾時計

中島光優

デザインコース

この作品は、時計としての「現在」を見る装置ではなく「過去」を見る装置である。「過去」から「現在」への時間経過において、社会や文化は変化し続けるものである。そのような社会の中で生活してきた人々は、文化に触れながら生きてきた記憶を持ち続けている。その結果、文化が人々の記憶から忘れられること、ましてやその記憶を持たない人が現れることを否定できない。また、その時代を知らない人々が「過去」に触れるとき、その時代には無かった新しい解釈が生まれ、「現在」が「過去」を塗り替えることもある。では、書籍や音楽、映像媒体といったモノが、電子化・データ化されつつある現代では、「現在」が「過去」となったとき、社会や文化の遺物として何が残るだろうか。この作品から、いずれ「過去」となる「現在」の文化とは何か考えてみてほしい。そして、この時計は「過去」「現在」「未来」どの時間を指し示しているのだろうか。



コンセプチュアルアート、インスタレーション／ミクストメディア／サイズ可変

# おばあちゃんの鍋

姉崎咲良

美術・工芸コース

いつもおいしいご飯をありがとう。

少しでも料理が快適に  
そして楽しくなりますように。

私のおばあちゃんのための鍋。



工芸／鍛金、銅／h150×w400×d300mm

# みんなが自由にいられるように

垣地茉凜

美術・工芸コース

ピンク色のアンスリウムの花言葉は  
「飾らない美しさ」

艶やかな肌と力強い葉脈、まっすぐ伸びる1つ1つの色

その堂々たる姿に憧れを抱き、作品を制作した。

私は、日々の中で、「自分らしさ」を褒めてもらったり、理解してもらったり、支えてもらったり、引っ張ってもらったり、それらの瞬間に私のなにかが解けた気がした。

自分に自信が持てる時、私は初めて自由だと感じる。

みんながありのままにいられるように

みんなが自由にいられるように



立体造形／銅、ガラス、毛糸、ビーズ、針金／h700×w1400×d1400mm



# 彫刻鳥獣戯画

伝統×デジタル×モデリング

山口幸香

デザインコース

鳥獣戯画の作中に登場する個性豊かな動物たちを彫刻作品に落とし込みました。2次元の線の動き、線質を、古来日本の持つ表現方法に対してどう造形していくかのチャレンジとなります。

線質を再解釈し、360度どこから見ても魅力的で、生命感溢れる造形を目指しました。絵から飛び出した動物たちが目の前で生き生きと楽しそうに過ごしている様子をお楽しみください。



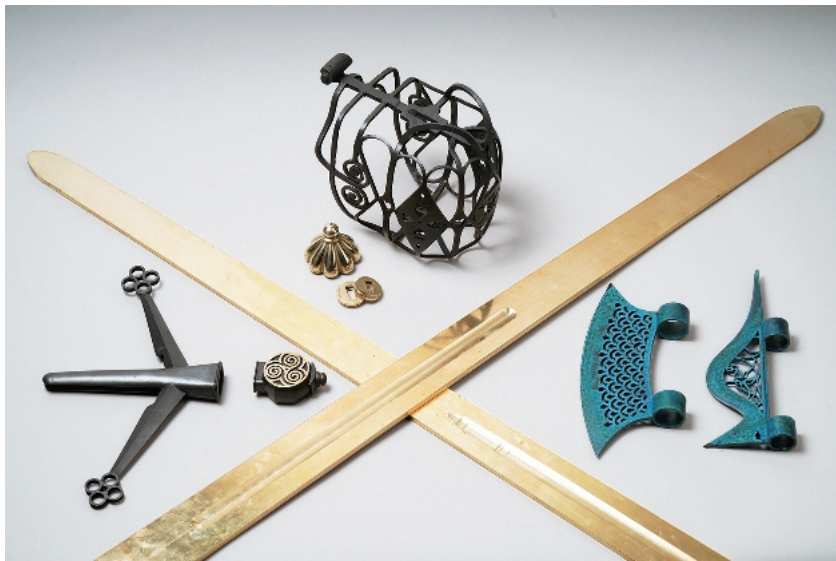
立体造形／3Dスキャン、ZBrush、NC切削加工、人工大理石／h370×w300×d170mm／3点

Just one wee thing...

---

Megan Gouw

美術・工芸コース



工芸／3Dモデリング、ロストワックス鋳造、真鍮、青銅、ステンレス、革、木、布／h1400mm他

# 遊泳

畠山紗雪

美術・工芸コース



工芸／蠟型鑄造、真鍮、青銅／h270×w250×d300mm

## 金属によるお嬢さま空間の作成

池田優里香

美術・工芸

大阪大学お嬢様部の方々と協力し  
作品を制作。



大阪大学「ましかね祭」にて小道具の作成  
Twitter: (現X) → @U\_ojousamaclub

工芸／鍛金、銅／h730×w600×d600mm

# 墨絵研切蒔絵「海王丸から望む風景」

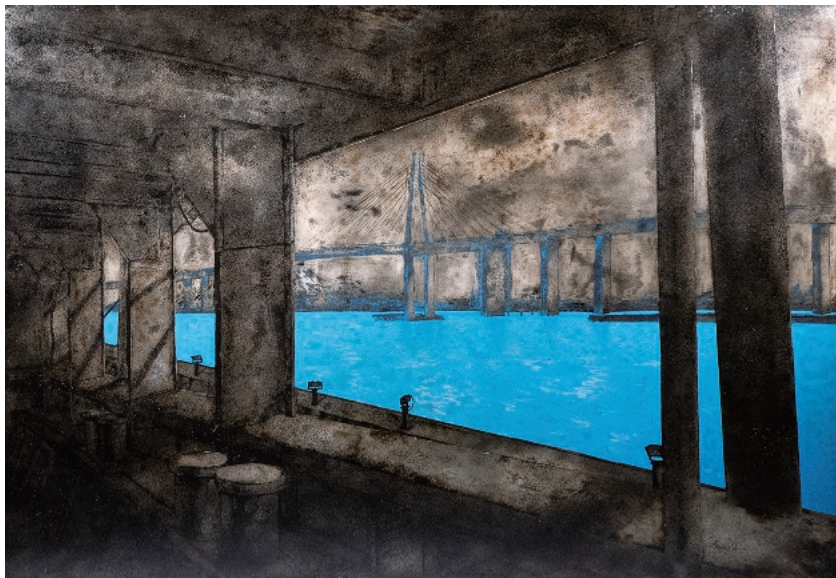
今西菜緒

美術・工芸コース

帆船「海王丸」の船内から見える風景を漆の墨絵研切蒔絵という技法で表現しました。

墨絵研切蒔絵は研出蒔絵で墨絵を表現したもので、銀粉と砂糖を炭化した炭粉を使用しています。銀粉を明色、炭粉を暗色としてグラデーションを作り表現しました。

また、銀の白と炭粉の黒の他に青の色漆を使用し海王丸から見る風景の爽やかさを演出しました。



工芸／漆、炭粉、銀粉／h803×w1167×d50mm



---

柿原千尋

美術・工芸コース



工芸／漆、麻布、あわび貝、夜光貝、金、銀／h280×w129×d129mm

## 明日への航海

---

河合美弘

美術・工芸コース



工芸／螺鈿、漆、貝、麻布、檜、金粉、銀粉／h120×w200×d140mm

# 怒涛

松原奈美

美術・工芸コース

荒れた日本海を初めて実際に見て、人間が太刀打ちできない圧倒的な自然のエネルギーを感じました。波が勢いよく他の波や岩と激しくぶつかり、砕けていくように頭の中でいっぱいになっている不安も全て飲み込んで打ち消して欲しいという願いを込めて作品を制作しました。



工芸／乾漆、変わり塗、漆、麻布、発泡スチロール、金属箔／h800×w1600×d800mm

# 森の中

---

宮野響

美術・工芸コース



工芸／乾漆、漆、麻布、銀粉、顔料、薄貝／h260×w750×d750mm

# Scenery Block

風景のある積み木

木ノ瀬美奈

デザインコース

風景は暮らしとともに移ろぎ、懐かし  
くあたたかな風景はいつでも心の奥  
に残っている。『SceneryBlock』は、  
そんな人それぞれの原風景を想起さ  
せる積み木。

海、竹、幹、林、葉、雲、山、雪をモチー  
フとした8種の形状で構成。「〇〇み  
たいなかたち」から創造が生まれ、ど  
こか懐かしくて心地良い時間が流れ  
ていく。



木工／シカモア、ブラックチェリー、メープル、ベイヒバ、カヤ／h100×w35×d35mm/1本、各種16本組



# Beetle

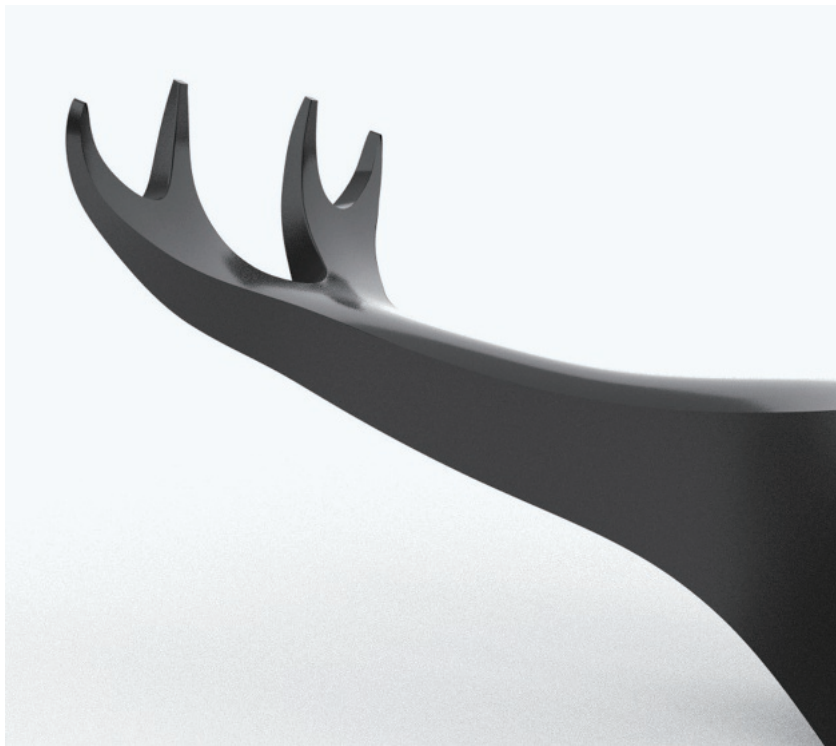
久乗裕夢

デザインコース

カブトムシの角をモチーフにしたハンガーラック。

昆虫が持つ造形は機能的でもあり独創的である。特にカブトムシの角は生物としての造形の奇妙さがひと際目立っているが、同時に非常に魅力的でもある。

自然界でさえ異質な存在を日常の中に取り入れたいと思い制作した。



木工／ハンガー／杉、樺、黒檀、檜、栗、漆、メープル／h100×w200×d400mm

# 憧れ

---

牧谷舞弓

地域キュレーションコース



ジュエリー／精密鑄造、シルバー925、キュービックジルコニア、クリスタルガラス／h55×w490mm

## ジュエリー

近藤虹輝

美術・工芸コース

じっと構えるその山は時間とともに姿  
を変える。



工芸／彫金、七宝、silver925、真珠

## 指甲片装身具「珀」

---

堀百利

美術・工芸コース



工芸／彫金、真鍮、樹脂、ネイルポリッシュ／h55×w15×d15mm

# Linkage stool

菊地莉子

デザインコース

スツールとリンクージを機構を組み合わせた、動きのあるスツール。

人の体重移動によってリンクージが動き、足が跳ね上がるような動作をします。

従来の静的な家具に対し、動的価値を与えた新しい動きのあるスツールの提案です。



プロダクトデザイン／ブラックチェリー、共芯ベニヤ、アルミ／h460×w380×d380mm



## 染香 —SENKA—

染まって、香る、感性のうつわ

松井久瑠美

デザインコース

食材の色に染まって香るうつわを使用した新しい食体験の提案。

うつわが料理の味を構成する一部となり、自分自身の五感で調理するという体験を可能とする。染香(せんか)を通じた食体験から食材の持つ香りの良さや色の豊かさを感じ、自身の感性や感覚を拡張する。食文化やライフスタイルに新たなプロダクトとしての可能性を広げる。

天然素材のみを使用し、自然界への循環を可能とするプロダクトとして地球の未来、食を通して命を紡いでいく一部となる。



プロダクトデザイン／石膏、シラス(火山噴出物)

# biory

共に生きるひととき

吉田海溜

デザインコース

これは水と光で発芽し、成長する種のテープです。

和紙や吸水ポリマーを使用することで新しい生命の居場所を確立しました。テープは切る、貼る、捲くなどといった関わり方の自由が広がります。そして生活の様々なシーンに生命が溶け込み、彩ります。また体温が伝わることで成長を促し、共に生きていることを実感します。

生命と向き合い、愛でる過程を通して人々に何を感じるのかを問い、心通わせるデザインを目指しました。



プロダクトデザイン／種、和紙、吸水ポリマー／h2mm×w20mm×d400mm

# NUKUMORIのCOOKIE

高岡中央ライオンズクラブ50周年記念事業／高岡市の障がい者支援施設による手作りクッキー商品の提案

板橋二智香

デザインコース

奉仕活動団体・高岡中央ライオンズクラブが50周年を迎えるにあたり、記念事業として、その団体が支援する高岡市の障がい者支援施設で手作りされるグルテンフリークッキー商品の提案をしました。

コンセプトは、「NUKUMORIのCOOKIE－手づくりのぬくもり。誰かと一緒に食べるぬくもり。いっしょだと、もつとおいしいね。」です。障がい者やアレルギーを持っている人など、社会的立場が弱い人との共生を目標に、各所と連携しあたたかい協力を得ながら制作しました。手作りのぬくもりや、誰かと同じ時間を分かち合うぬくもりが伝わることを大切にしつつ、買う側も売る側もプレッシャーを感じないよう注意を払いました。メインターゲットは、小麦アレルギーを持つ子供がいる20代～30代のお母さんです。この商品の持つぬくもりが届き、みんなが幸せに暮らせる共生社会の一助になればと願っています。



商品企画・パッケージデザイン／プティ缶、コットン巾着、低粘着シール、紐 他／h50×w130×d90mm

# きつと透明、という感触

佐藤茉奈

デザインコース

透き通っていて美しいとか、クリアで正しいとかではなく、いつか忘れてしまうのだろうけど、言葉にすることでかたちを与えておきたいと思う感触。そんな感触を日々、拾って見つめて生まれた、自作の詩120編をまとめた箱型の詩集。箱の中には、一枚の紙に一編ずつデザインされた詩が入っている。それぞれの詩に合わせたフォントや文字配置、紙質、印刷加工で仕上げ、言葉で紡いだ「きつと透明、という感触」を、より味わってもらえるよう工夫を凝らした。

【作品の一例】

(68ページ目の詩・使用紙)

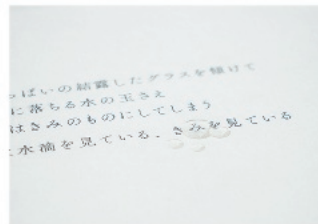
果汁100%ジュース

みたいな顔した人の

小さな嘘を知った日には

ありがとうを言いたい

GAバガスーFS シュガー 四六版90kg



詩集／紙、印刷／h140×w140mm、pp.120

# 日々

Looking back on my diary and dream diary

赤島桂都

デザインコース

私は毎日夢をみます。

朝起きてみると、実際には会ったことがない人と友だちだったり、空を走っていたりしたことをなんとなく覚えていて、今まで過ごしていたのが夢の世界だったことに気がきます。しかし、夢をみている間は、その時間が現実に起きていることとして、疑う間も無く過ごしているのではないのでしょうか？

その日起こった出来事や感じたことを、思い返しながら書く『日記』。眠っている間みていた夢を、思い出しながら起きた直後に書く『夢日記』。現実の日々とは、その間に挟まっているおぼろげな夢の日々との繰り返しです。本書を通じて、あなたの『日々』について、考えてみてください。



日記|2018年3月8日



夢日記|2018年10月10日



ブックデザイン／冊子／A5版、無線綴じ、pp.160



# 蕎麦を楽しむ機会を提供するためのデザイン

阿部ひより

デザインコース

麵としてのそば(蕎麦)に限らず、様々な形のそばを楽しんでもらうための商品企画。そば製品を食べる機会を提供する商品パッケージを制作した。また、擬似的なECサイトを制作し、そば・そば粉・そば蜜・そば茶を使うレシピを掲載。ひとり暮らしのための鍋1つで出来る手軽なレシピを多く掲載しているため、料理のイメージが視覚的に伝わるように、鍋をモチーフにロゴマークを制作した。周囲には手書きのタッチでそばの花があしらわれており、繊細なお菓子のパッケージのようなデザインを目指した。レシピと合わせた商品制作するにあたって、ガレットで有名なフランスの料理に着目。そばを麵にして食べるという概念に囚われず、海外のそば文化を取り入れた新しい食べ方を模索した。WebサイトURL 【<https://sobaterie.easy-myshop.jp/>】



グラフィックデザイン／パッケージ、Webサイト

# 若者の投票率を上げるプロモーション

伊藤永羽

デザインコース

18歳で選挙権を得てから一度でも投票に行ったことのある人はどれくらいいるでしょうか。私は一度も選挙に行ったことがありません。投票所がどのような場所なのか、誰に投票したら良いのか、どうやって投票するのか…全く分からずに23歳になってしまいました。毎回の選挙時に投票へ行かないことの罪悪感がありつつも、それでも面倒くさがって行かなかった自分のような「選挙に一度も行ったことのない若者」の背中を押せるようなものを作りたいと思い、政治や選挙に対する疑問を表現したポスターを制作しました。



コミュニケーションデザイン／ポスター／B1版(4点)

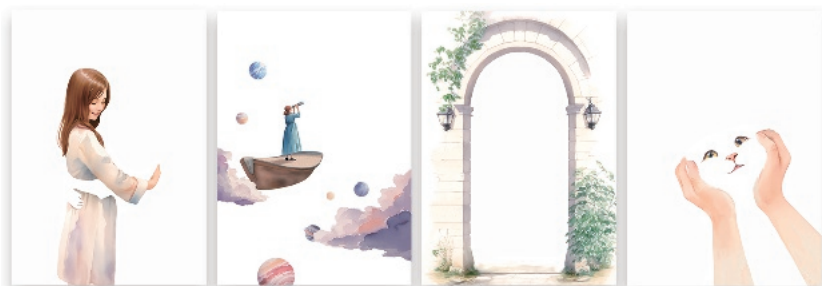
# 余白の研究

植木隆斗

デザインコース

普段何気なく目をしている余白。余白の一般的な意味は文字通り「余った白い部分」のことだが、デザインをするうえでは「意図をもって作られたスペース」を指す。そんな余白は私たちに何を与えてくれているのか？余りものの白が持つ強い力、美しさ、必要性を追求したいと考えた。

まず、余白の種類やそれらが持つ機能を研究することで、「余白」という概念の奥行きを理解していく。研究の結果、計50種類の余白の性質を発見し、それを10のグループに分類した。そして、その中から紙面にあるモチーフやその置き方によって姿を変える「憑依」という性質に着目し、アウトプットとして「依存絵画」を制作した。「依存絵画」とは絵の一部が余白として描かれておらず、そこを鑑賞者の想像で補う事によって、個々に作品の完結状態が変わる絵画だ。自分なりの絵画を完成させる体験を通して、余白の面白さに気づいて欲しい。



コミュニケーションデザイン／Illustrator、Photoshop、Leonardo Ai /h1030×w728mm(1点)、h594×w420mm(各5点)

# 高級車のプロモーションにおけるイラストによる訴求力の可能性

三浦鈴菜

デザインコース

高級車のプロモーション用イラストレーションを制作しました。

現在の広告では、高額でハイステータスな製品をイラスト表現によってアピールすることはほとんど行われていません。そこであえて高級な製品のプロモーションに多種多様なテイストのイラストを使ってみることで、どのような訴求効果や価値観の変化が生まれるかを試し、高級感と結びつくのに最適なテイストのイラスト表現を検討しました。



グラフィックデザイン／Photoshop、Microsoft Bing、Leonardo Ai／h1400×w1800mm(1点)、h210×w290mm(各15点)



# 有磯海サービスエリアブランド化のためのお土産商品のパッケージデザイン

森美緒

デザインコース

北陸自動車道沿いにある有磯海サービスエリア(上り線)で販売されているオリジナルお土産商品のリニューアルパッケージ。

有磯海SAのブランド化と、オリジナルお土産商品の売り上げ増を達成することを目的とした。

「有磯海SAに行くと富山旅行がもっと楽しくなる」をコンセプトに、お客様が富山の魅力・高速道路の旅の楽しさを知るきっかけを作ること、パッケージを通して有磯海SAならではの発見や気づきを提供するために制作した。



ブランディングデザイン、パッケージデザイン／紙、プラスチック



# 所有することの喜び

木倉明音

デザインコース

モノを所有するという手間がなくても、スマホが1台あれば何でもできる時代。便利になった一方で、効率を重視する傾向が強まり、モノを所有することの価値や、モノとの向き合い方が簡素になっているように感じた。

そこで、デジタル化によって形あるモノを所有することが少なくなった事例のひとつであるゲームに対して、現代の便利さと所有することの喜びを組み合わせた新しい所有の形を提案できないかと考えた。

ゲーム内で作成したアバターが人形(モノ)となってユーザーに届き、仮想空間のアバターと現実空間の人形の動きを連動させて遊ぶことができるゲームアプリを提案する。



コミュニケーションデザイン／ポリマークレイ、布／h70×w50×d30mm(各9点)

# 野口屋のすべて

二上晴君

デザインコース

富山県富山市呉羽にある和菓子屋「野口屋」を特集した雑誌。

私の実家である「野口屋」を訪れる人をもっと増やしたい。そのために必要なことは新しい和菓子を生み出す事でも、かっこいいパッケージを作る事でもなく、野口屋のことを知ってもらい、ファンになってもらうこと、和菓子を買って食べるまでに起こる一連の行動に憧れを持ってもらうことだと考えた。

そのため、それらを伝えるためのコンテンツを盛り込んだ一つの雑誌を作ることにした。



コミュニケーションデザイン／冊子／h258×w210mm、pp70

# 好きを組み合わせた癒しキャラクターの追求

林華緒

デザインコース

卒業制作の1年という長い期間を自分自身を見つめ直す時間に充てたいと考えた上で、人が生きる上で必要なことのひとつだと考える癒しと、自分の好きなもので構成されたキャラクター制作に取り組みました。

つかみどころのない行動と常に無に近い表情のゆるいキャラクターにすることで、見た人が少しでも気が抜け、明るくともではいかなくともほんの少し上を向いて生きられるような、心が柔らかくなるキャラクターを目指しました。

また、日常の中に実際にいる!となり、キャラクターの存在を現実を感じてもらえるように、イラストの他にぬいぐるみを制作しました。愛でてあげてください。



キャラクターデザイン／イラストレーション、ぬいぐるみ／h300×w180×d140mm (他2点)

# 表情への興味関心を深めるカードゲームの制作

澤原悠人

デザインコース

コロナ禍による長いマスク着用生活は、私たちが生活する中でどれほど人の顔やその表情に注目していたかを明らかにした。普段意識していないことを改めて行なう、あるいは妨げられることでそれに気付くという体験は、コロナ禍に限らず大きな価値があるのではないだろうか。そこで私は、この先の時代を育つ子供たちに向けて表情を題材としたカードゲームを制作した。

7種類、合計10個のゲームは「顔の一部を隠しながらの表情の読み取り・記憶の難しさ」「自分の意図や感情を適切に伝える方法」「恥ずかしがらずに自己表現すること」「世界の顔の多様性」をテーマとしている。



カードゲーム／Illustrator、Photoshop、ibisPaint、紙／65×95×20mm(5点)、105×125×20mm(5点)



# シン未来想像図

2050年のぼくら

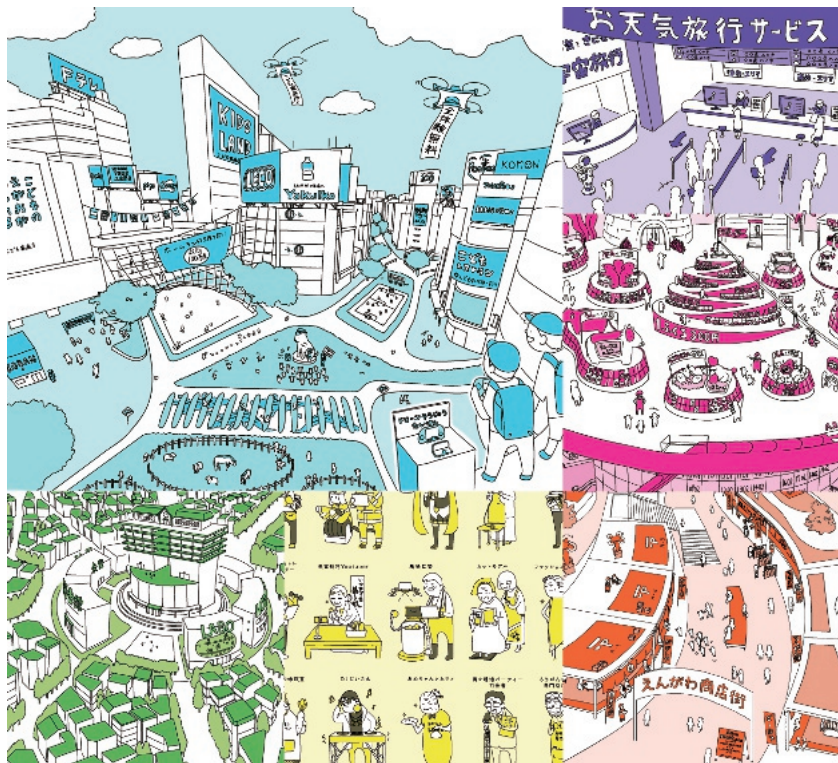
柴田優花

デザインコース

2050年の日本はどんな姿になっているだろうか。

明確な答えがないVUCA時代において、様々な未来の可能性を可視化していき、未来予測ではなく、未来を創造するための問いを思索することを目標とした未来想像図を制作。

本作は「未来の渋谷駅」、「未来の小学校」、「未来のおいちゃんお婆あちゃん」、「未来の商店街」、「未来のスーパーマーケット」、「未来の旅行会社」の6つのイラストレーションで構成されており、これを通して、見た人の未来の在り方への興味を引き出すとともに、よりよい未来になるように議論するきっかけとなることを願う。



スペキュラティブデザイン／イラストレーション、紙／h1750×w800mm×3枚のパネル上に6つのイラストレーションを構成



# おにぎり七不思議展

中川紗綺

デザインコース

日本人にとって最も身近な食べ物、「おにぎり」。  
当たり前に存在して今まで注視してこなかったが、あらためておにぎりを見つめることで、新たな面白さの発見ができるのではないかな。

歴史、具材、かたち、手との関係、お酒との相性、パッケージ、未来といった七つの視点からなる展示物を制作し、今までになかった気づきを与えられるようなおにぎりのリデザインを試みた。

1. おにぎり与人
2. 47都道府県おにぎり
3. 4大おにぎり型
4. おにぎりの手
5. おにぎりとお酒
6. "おむすび"のパッケージ
7. これからのおにぎり



おにぎりリデザイン

# 血統を重視した競走馬情報表示コンテンツの試作

森文哉

建築デザインコース

競馬をモチーフにしたスマートフォン向けコンテンツにより、若年層の競馬への関心が深まっている。

競馬において「どの競走馬が勝つか」という予想は、競馬の醍醐味であり、その予想をする要素の一つとして血統がある。また、血統を確認できる資料として、それぞれの競走馬には血統表が存在する。

しかし、従来の血統表が表示しているのは主に馬名であり、血統表から情報を得るにはそれぞれの馬の特徴といった知識が必要になる。そこで、血統そのものについて知ってもらいつつ、血統という視点から初心者の方の予想を手助けする、また実際に競馬場で使ってもらえるようなコンテンツを開発することにした。

| 血統                                                                             | 牝系 | 比較                                                                             | 系統                                                                             |
|--------------------------------------------------------------------------------|----|--------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|
| <b>父</b><br><b>父馬</b><br>小系統：〇〇系<br>戦績 〇戦〇勝<br>G1 芝〇勝ダート〇勝<br>適正距離：〇〇m～〇〇m     |    | <b>母</b><br><b>母馬</b><br>小系統：〇〇系<br>戦績 〇戦〇勝<br>G1 芝〇勝ダート〇勝<br>適正距離：〇〇m～〇〇m     |                                                                                |
| <b>父父</b><br><b>父父馬</b><br>小系統：〇〇系<br>戦績 〇戦〇勝<br>G1 芝〇勝ダート〇勝<br>適正距離：〇〇m～〇〇m   |    | <b>母父</b><br><b>母父馬</b><br>小系統：〇〇系<br>戦績 〇戦〇勝<br>G1 芝〇勝ダート〇勝<br>適正距離：〇〇m～〇〇m   | <b>母母</b><br><b>母母馬</b><br>小系統：〇〇系<br>戦績 〇戦〇勝<br>G1 芝〇勝ダート〇勝<br>適正距離：〇〇m～〇〇m   |
| <b>父父父</b><br><b>父父父馬</b><br>小系統：〇〇系<br>戦績 〇戦〇勝<br>G1 芝〇勝ダート〇勝<br>適正距離：〇〇m～〇〇m |    | <b>母父父</b><br><b>母父父馬</b><br>小系統：〇〇系<br>戦績 〇戦〇勝<br>G1 芝〇勝ダート〇勝<br>適正距離：〇〇m～〇〇m | <b>母母父</b><br><b>母母父馬</b><br>小系統：〇〇系<br>戦績 〇戦〇勝<br>G1 芝〇勝ダート〇勝<br>適正距離：〇〇m～〇〇m |

デジタルコンテンツ

# 視覚的交流で共生を育む地域社会福祉施設

梶田美結

建築デザインコース

共生社会の実現のため健常者と障がい者が地域内で交流をもつことが重要であるが、社会福祉施設がもつ閉鎖性や健常者との日常的な交流が定着していない。そこで石川県輪島市の「輪島KABULET」を研究対象として、社会福祉施設の空間特性が健常者と障がい者の交流に影響を与え、健常者の障害理解につながるのかという仮説を検証するため、対象施設周辺の地域住民に対しアンケート調査を実施した。結果として、社会福祉施設において視覚的交流を創出する空間が健常者と障がい者の交流量を増加させ、健常者の障害理解に繋がることが明らかとなった。

以上の研究結果から設計では、地域住民が日常的に利用する空間に福祉機能を組み込んだ施設を設計し、健常者と障がい者の視覚的交流を促進させるような建物を設計し、日常的な交流から障がい者に対する偏見や差別の解消を目指す。



建築意匠／スチレンボード、パルサ板／h300×w1200×d1800mm

# まちが舞台になる

それぞれの使い方が生まれる建築

田熊初妃

建築デザインコース

踊りと人々の幸福の関係は密接だと思う。人は今もダンスを愛するが、街中に踊ることができる場所はない。踊りは祭りなど祝事に欠くことができず日々のストレスを忘れ熱中できて、明日を生きるエネルギーをくれるが、祭りは見るだけになって素人の踊りは迷惑事になり、自らの存在を確認する世界を失ってしまったようで悲しい。そこで、みんなが自由に使える空間を作ること、普段の歩道が、あるときはダンスを楽しむ自分を発見できる場所になるような日常と非日常の2つの顔をもつ場所を作ることができないか、その場所での喜びや楽しさを周りの人を巻き込んで共有できないかと考えた。駅前広場は、バスや車の機械的な回転運動のための場所となっている街中の空洞である。ここに、私が日常的に通る場所と、いつもと違う過ごし方ができる場所を求めるのは不思議なことではないと思う。それぞれの目的を持っている人で楽しさを共有できる空間を目指した。



意匠設計／S=1:50模型

# Zooasis

## 都市のオアシスとしての動物園

原田奨也

建築デザインコース

最近の動物園は動物福祉に焦点が当てられ、展示方法が工夫されている。しかし、園内に動物の居場所が点在し、人間が動物を見て回るという構造は変わらない。本設計では、都市の中でも自然を有する数少ない場所である動物園を、動物が暮らす自然を人間が巡る場所へと再編する。そこは、本来の生息地から離れて生きる動物にとっては生息地のような自然環境でのびのびと暮らすことができる場所となる。日々目まぐるしい変化が起こる都市の中で生きる人間にとっては安らぎや落ち着き、日常生活にはない没入感や高揚感を感じられる場所となり、両者にとっての「オアシス」空間をつくりあげる。本来なら自然の中を共に生きる動物と人間のエリアを完全に分断するのではなく立体交差させることで、分離しながら同じ空間で活動できるようになる。



建築デザイン／ArchiCAD、Lumion

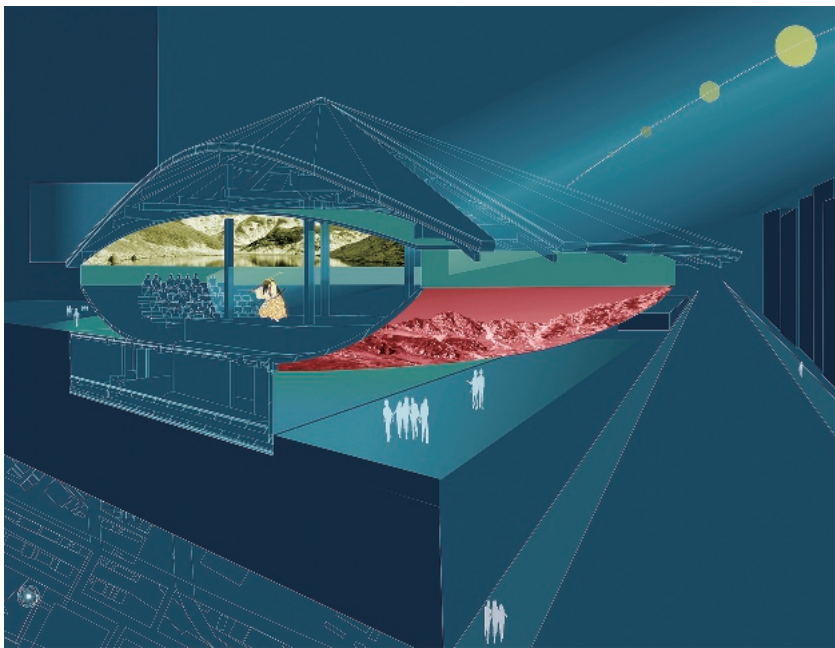


## この世とあの世を繋げる能の建築

藤澤ともみ

建築デザインコース

世阿弥は過去を現在に甦らせる企てを夢幻能として舞台に仕掛けた。時の廻行は万人の夢なのかもしれない。能は戦や飢饉が多かった室町時代に成立した。今、人はあの世を遠い世界として認識し夢を忘れ、能は外交手段となり日常から離れた。私はこの世にあの世を開く現代の能舞台により世界を築きたい。都市や人が流動し多様な活動が渦巻く大都市こそ敷地に相応しい。古の薪能は野外で行われ、日没とともに観客が暗闇に吞まれあの世が現前し、能が始まる。現代の能は、亀裂から差し込む西日光線が客席で消えた時に始まるのが相応しい。私は、演目の謡を精査しあの世を表す6要件を抽出し、プロジェクションマッピングを加えることで、演者と観客、この世とあの世の境目が開く、閉じた建築を設計する。映像を天井や壁に投影し、建築内外が舞台となり、人々はその世を垣間見る。これにより、新しい能を体験し、生きることはより瑞々しい経験となるだろう。



建築意匠／図面、模型

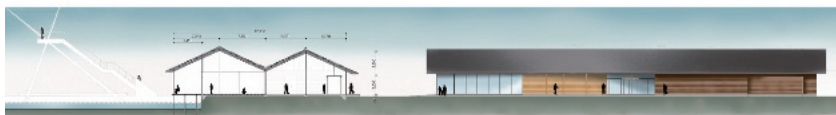
# 伝統をつなぐ

## 穴水町中居における伝統漁の保存と継承そして伝播

安河内匠

建築デザインコース

地域の風土や歴史に根ざしたその土地特有の伝統漁は、地域活性化に有効な資源となる可能性を秘めている。しかし、それらの伝統漁は後継者不足などの課題から衰退の一途を辿っている。穴水町においても例外でなく、ボラ待ち漁などの伝統漁が存続の危機に瀕している。そこで、穴水町中居に伝統漁展示体験施設を提案する。そこでは、人を惹きつける魅力を持つ海を身近に感じられる仕掛けを施し、何度も訪れたい場を作り出す。また、伝統漁の展示だけでなく、体験学習や宿泊施設、カフェなどの機能を設け、地域住民と観光客の両者を呼び込み交流を促すことで、伝統漁の保存・伝播・継承のサイクルを誘発する。



建築意匠／図面、建築模型／h200×w1820×d910mm

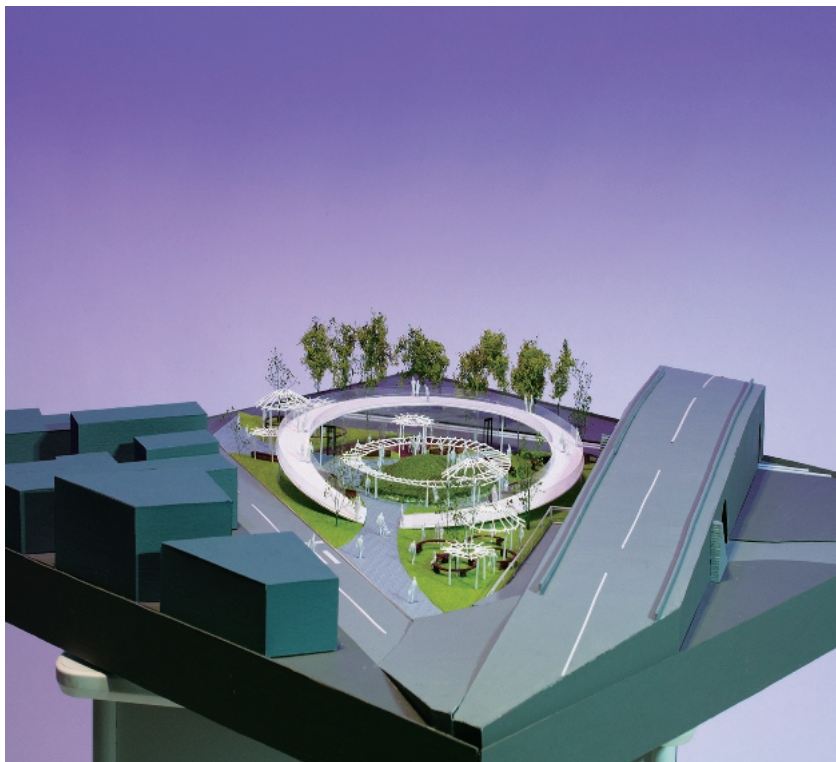
# Cypher Architecture

偶発的な領域から成る繋がり の拠点

山田真鈴

建築デザインコース

私はかねてから音楽や舞踏が総合芸術としてある現代建築を追求したいと考えてきた。この源泉を現代の都市現象に求めることは不自然ではないだろう。音楽や文化の様々なモードが発展する時代において、最も即興性が高いジャンルとしてHIPHOPがある。言語の音楽性を信頼するHIPHOPは、参加者が自発的に街の一角に輪を作る演舞であり、アラビア語のOを起源とするサイファーは、偶発的なパフォーマンス参加者の焦点を作り、人垣の側を通り過ぎる傍観者の関心を誘う機械である。魅力は、自由参加を認める開放性に加え、「語り」の始まりと同時に発生し終わりと同時に消滅する空間現象の即興性でもあり、事件の勃発を目撃できる初源的劇場性にもある。無性格な街角は、語り、語られる場所となり、価値を共有できる「生きた風景」に突如として変貌する。この空間の即興性と移ろいを設計に取り込み、繋がり の輪を広げられる駅前広場とする。



意匠設計／スタイロフォーム、スチレンボード、プラ板／h600×w910×d910mm

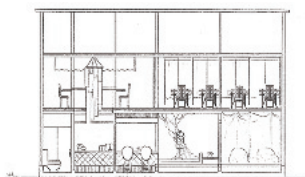
## いかす

### 拠点から広がる古民家とまちの未来

高田有梨

建築デザインコース

富山県高岡市戸出には400年の歴史があり、今でもその変遷を語る古い家が建ち並ぶ。しかし近年は空き家の増加や取り壊しが相次いでいる。戸出の歴史の物証を守るため、空き家となっている古民家を活用し、人々の拠点となる空間を創り出すことで継続的な古民家の保護・まち並みの存続を目指す。“戸出らしい”拠点を提案するために、かつての主力産業である「繊維」を設計に組込む。「織り交ぜる」をテーマに、〈大きな拠点〉と〈小さな拠点〉をまちに作る。〈大きな拠点〉はまちや古民家の記憶を残す既存と、改修で生まれる新たな場や布による空間演出といった新規を組み合わせた固有の拠点であり、〈小さな拠点〉はまちなかの空きスペースをいかした繊維産業の追体験ワークショップや店先の暖簾などの町に統一して現れる布である。戸出らしさを“いかし”た拠点が生まれることで、戸出のための古民家の保護・まち並みの保全、地域活性化がなされる。



建築再生／ステレンボード、バルサ材、布（麻・綿・合成繊維）



# 「にげ」の概念を活かした建築

## 古民家改修における空間提案

井上人太

建築デザインコース

建築において、建物全体を支えている多くの部分がある。それは単に全体の一部ではなく、部分こそが全体を形成する重要な役割を担っている。そこで、部分を主体として扱い、部分から全体を考える順逆的な設計に試みる事で、新たな観点がみつかるのではないだろうか。また、自らの手で実寸大の制作を行う事でディテールの重要性やその働きへの理解度を高める。

部材接合部等には、部材の誤差を受け止め、美しく見せるための余裕である「にげ」という手法が用いられる。「にげ」を概念的に捉え直し、そのスケールを、全体を構成する空間・部屋単位に拡張する事で、既存の柱に依存しすぎない自由な設計を可能にする。さらに家全体に統一感を持たせるなど、「にげ」はつくる上だけでなく、デザインする上でも有効的である。



建築再生／建築模型・図面・在来工法サンプル／h1930×w2940×d1975mm



## “縁”小路

輪島市における子どもたちの居場所のための仕掛け

林原穂波

建築デザインコース

車社会、少子化、遊びのデジタル化。目まぐるしく変化する現代社会において、子どもたちと、その心との安定を築くには、子どもたちの「居てもいい場所」が広がるような仕掛けが必要である。石川県輪島市の朝市通りから一本中に入った小路は、細く、街の息遣いが如実に滲み、介在する、小さな世界である。小路は、空き家、空き地の増加により、使われることが少なくなりつつある。そこで、小路と空き家、空き地に多様な子どもの居場所が生まれる種をまき、それらを、発見できるような気になる仕掛けで場所同士を結ぶ。居場所の発見とともに、子どもたちは居場所を選び、自分自身を世界に確立していく。点在させることで、子どもを介したコミュニティ、街での体験、街への愛着の構築も想定する。が子どもと子ども、子どもと大人、人と場所、人と時間を繋ぎ、広がっていく各段階で、人々が集まり、あり方を考える「縁」が散りばめられた、タイムカプセルのような小路を提案する。



建築再生／実測調査、模型、ドローイング、子どもたちとのワークショップ

# 高齢者福祉×自動運転 離散型CCRCの提案

倉元陽

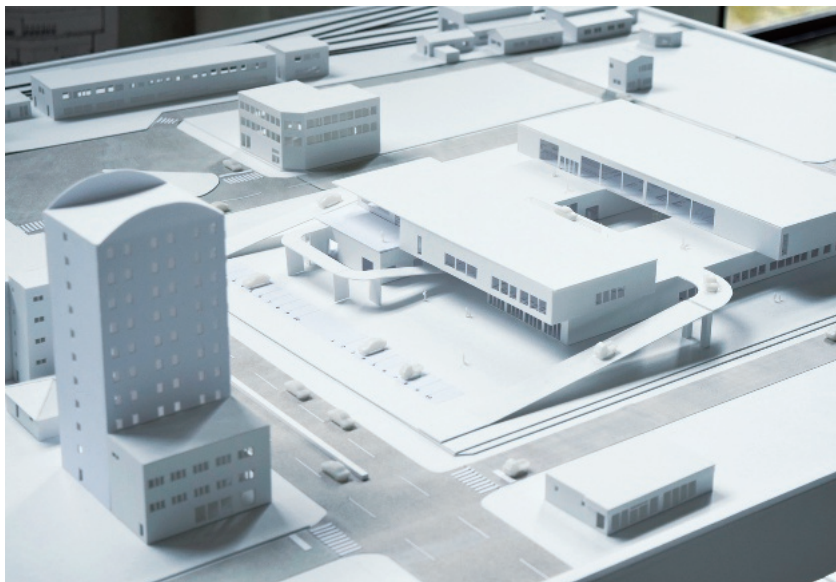
建築デザインコース

2024年現在も高齢化が進み、高岡市では約3人に1人が高齢者である。

(2020年時点:65歳以上)

中でも70歳を超えると自動車免許を返納する人も増え、一気に交通弱者となる。さらに公共交通機関は限られており、時間や距離により行きたい場所へすぐ行けない人も多いだろう。しかし、近い将来自動運転が普及することで、まちと高齢者の関わりは変化していくのではないかと。まちに必要な施設が点在しており、かつ自動車免許を持っていなくても、行きたい時に行きたい場所へ移動できる。そんな未来が訪れた時、まちにある建築はどう変化するだろう。

本設計では自動運転車が建物の中に入り込む、新たな建築のカタチについて検討する。人とモビリティが共存し、自然と人々の交流が生まれる複合施設を目指す。



建築／スチレンボード、パルサ板／h400×w1100×d1250mm

# River Side Park

## 遊水池型公園のランドスケープの提案

石井咲希

建築デザインコース

近年、気候変動による集中豪雨や線状降水帯の発生が増加している。それらがもたらす短時間での大雨によって、河川の氾濫や、住宅地及び市街地への浸水被害が懸念される。洪水対策の1つである遊水池公園は、平常時は運動公園や都市公園として機能し、洪水時には、堤防に囲まれた敷地内に水を流入させ、貯留施設へと姿を変えることで、周辺地域への浸水被害を防いでいる。本計画では、井田川が神通川に合流する手前の田畑を取り囲むように堤防を設け、その中を遊水池公園とする。既存の痕跡を残しながら平坦な土地を掘り下げること、新設する堤防の築造に必要な土砂を確保し、それによって生じる起伏を活かしてランドスケープをデザインした。さらに、敷地内を3つのゾーンを設け、平常時だけでなく洪水後の排水による水位の低下を、風景の変化として楽しめるようにすることで、日常と非日常を繋ぐ遊水池公園を提案する。



ランドスケープデザイン／図面・模型

# 時の過行くままに

朝戸清照

人文社会芸術総合研究科



絵画／紙本彩色、岩絵具、高知麻紙／h1700×w2150mm



# 「カオス」と「コスモス」の間に揺れる『ころ』

飯野那々子

人文社会芸術総合研究科



絵画／油絵具、キャンバス／h1620×w1940mm(2点)



# おてんばみいちゃんとまいごのしずくくん

絵本における、受け手とココロをつなぐコミュニケーションのための絵本表現の研究 読み聞かせに着目して

和久田美紅

人文社会芸術総合研究科

絵本における、読み手と受け手のココロをつなぐコミュニケーションとして「読み聞かせ」のシーンに着目し、受け手の創造力を育む絵本表現とは何かを研究し、絵本を制作しました。物語の舞台は、富山県です。富山が誇る大自然としてモチーフに水を選び、実際の水の大循環を元に物語をつくりました。

登場する場所や動物たちは、富山ゆかりのモチーフとなっており、「こっぴてあそこかな?」と、親子の会話が生まれることで、自身の暮らす地域の豊かさへの気づきや、富山で暮らす子どもたちの創造力を育むことにつながることを願っています。

## ●あらすじ

ある日、主人公のみいちゃんとイヌくんは、まいごのしずくくんと出会います。しずくくんのパパとママを探しに、あっちへこっちへ大冒険！  
♪きらきらしずくに にこにこしずく  
♪ばばまま ばばまま どーこだ！



絵本／マット紙、CLIP STUDIO、Illustrator、Photoshop／h267×w255×d10mm

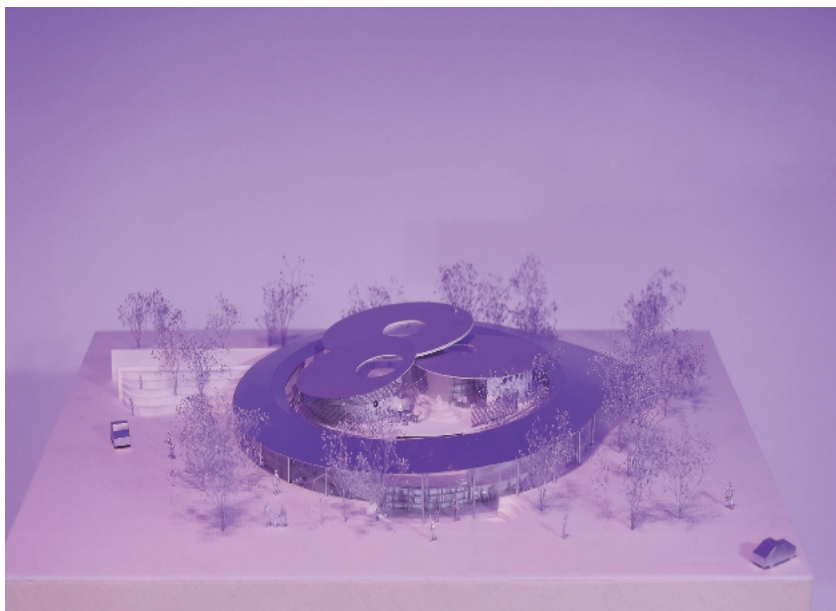
# 新しい「風景」：3世代の家と市民の家

近世のまとまりを現代の住宅に組み込む

石川天

人文社会芸術総合研究科

「風景」のある町を懐かしく思い、そして私の町にその風景がなくなった経緯とそう思う体験を訝しく思う。この風景への関心から、まちや自然の存在を感じられる特別な内部を持つ調和した住宅を実現する。近世の住居を訪れる度、そこには現代よりも開かれた風景がある様に思った。その近世の住宅や城下町や武家屋敷における自然とまちと住宅の包含関係を研究し、現代の住宅に風景を齎すことができるのではないかと。近世の武家屋敷は、侍や家族その召使などが暮らす場所であり社会との繋がりがあった。屋敷と庭の関係は、街を囲む山川に寺といった周辺の仕組みを読み解く仕掛けではないかと思い、このまちと住宅の関係を現代建築に取り入れ、将来の3世代家族の住宅を設計できると仮定した。公共性のある用途を住宅に組み込み、社会へ開いた交流の場になるようにした。この住宅は風景としてのまとまりを持ち、新しい生活の場となるだろう。



建築意匠／模型

# 戸建て住宅における駐車空間の使いこなしに関する研究

高岡市吉久の使いこなしの実態と空間・居住者特性との関係に着目して

北島陽貴

人文社会芸術総合研究科

本研究は、家とまちの中間領域である駐車空間を再解釈し、生活をより豊かにする生活領域や生活景としての可能性を探索する研究です。一般的に、駐車空間に占領される現代日本の住宅地の町並みは、その無機質さや画一的な風景から批判されることが多いですが、駐車空間を消し去ることは現実的ではありません。そこで、少し視点を変えることで駐車空間を再解釈できるのではないかと考え、戸建て住宅における駐車空間の使いこなしの実態と空間・居住者特性の関係を論文で明らかにしました。

さらに、本研究を通して得られた知見をもとに、使いこなしを促進する空間装置を考案・制作しました。この空間装置は限られた空間でも収納でき、使い方に応じて様々な姿を変えるだけでなく、キャスターで移動することもできます。この研究によって、無機質な駐車空間が、思い思いに使いこなされる生活領域として生まれ変わることを願っています。



建築計画、空間デザイン／統計ソフトR 4.3.1、図面、模型、木製什器／h2000×w910-3640×d200-60mm



## ネパールにおける組積造目地強化に関する研究

複数の添加物による効果検証

大崎風紗

建築デザインコース

建築構造

はじめに

2015年にネパールでグルカ地震が発生し、多くの被害が発生した。特に山間地域の組積造建築における被害が甚大であったことから、現地で安価に入手可能な材料を用いた簡便な補修・補強方法の提案が求められている。本研究においては、目地材の改良を行うことで組積造建築の耐震性・耐久性の向上を目指す。

目地材の改良にあたり、用いる材料を変化させながら試験体を作成し、圧縮試験にて強度を測定した。本研究では日本で圧縮試験を行い、その結果について整理し考察していく。

背景

マグニチュード7.8のグルカ地震による被害は泥モルタル目地組積造に集中した。現地調査より、ネパールの組積造住宅に使用されている泥モルタルは耐震性・耐久性が低く、地震によって壁体崩壊につながるとい点が指摘されている。ネパールにおいて、泥モルタル目地組積造は現在でも最も用いられている建築様式であり、耐震性の高いセメントモルタルの使用は経済的な理由で困難であるとされている。そのため、赤

土を主な材料とした泥モルタル目地材に、現地で手軽に入手できる物質を加えることで強度を向上させることを試みている。

試験概要

既往研究をもとに、配合する材料や配合量を検討した。本研究における試験体の主な配合物は赤土・石灰・水であり、添加物としてナトリウムやカリウムを含む身近な物質（みょうばん、重曹、防腐剤）、複数の塩化物（塩化ナトリウム、塩化マグネシウム、塩化カリウム）を選択した。添加物の配合量を変更した場合における強度変化及び、二種類の塩化物を混合して添加した場合と三種類の塩化物を混合して添加した場合の強度変化の違いを検証した。

試験体は、添加物、配合比率を変化させた21種類を3つずつ作成し、一定の乾燥期間を設けたのちに圧縮試験により強度を測定した。

結果・考察

ナトリウムやカリウムを含む身近な物質の効果検証においては、今回行った4種類の添加物すべてに対して大きな強度上昇効果は見られなかった。原因は不明だが、イオンの分離がうまく行われなかったと推測される。

塩化物の配合量を変更した混合物の強度検証においては、実験を行ったすべての組み合わせで強度上昇がみられた。

塩化ナトリウムと塩化マグネシウムの混合物は添加量の増加とともに強度が上昇したことから、塩化マグネシウムの持つ強度上昇の効果を塩化ナトリウムが増幅させていると考えられる。塩化ナトリウムと塩化カリウムの混合物は、全体として強度が上昇したが添加量の増加と強度には関連性が見られなかったことから、この強度上昇に配合比率は重要でないと分かった。塩化マグネシウムと塩化カリウムの混合物は添加量の増加とともに強度が上昇しており、塩化ナトリウムと塩化カリウムを混合した強度変化と比較すると、塩化マグネシウムと塩化カリウムの混合物の方が右肩上がり強度が上昇していることから、塩化カリウムと混合するのは塩化ナトリウムより塩化マグネシウムがより適していると考えられる。また、塩化物を三種類混合した試験体は添加量の増加に伴い強度が増加した。

結論

本研究では既往研究において効果が認められた添加物と同じ要素を含む新たな添加物の効果検証及び、効果が認められた混合物の配合量を変更した場合の強度変化の検証を行った。

試験を通して、みょうばん、重曹、ホウ酸、防腐材を添加しても強度は上昇しないこと、塩化ナトリウムと塩化マグネシウムを混合して添加すると添加量に比例して強度が上昇し、その際塩化マグネシウムの比率を高くするとより強度上昇の効果

を得られること、塩化ナトリウムと塩化カリウムを混合して添加すると強度は上昇するが、ある程度の添加量で効果は頭打ちになること、塩化マグネシウムと塩化カリウムを混合して添加すると添加量に比例して強度が上昇すること、塩化ナトリウムと塩化カリウムと塩化マグネシウムを混合して添加すると強度が上昇することなどが判明した。

泥モルタル目地の強度向上に向けた今後の課題は、強度が上昇しなかった要因の探求、添加量をさらに増加させた際の強度検証、塩化物を三種類混合し配合量を変化させた際の強度検証、化学分析による反応物質や強度上昇のメカニズムの同定である。

[主要参考文献]

藤永隆／「2015年ネパール地震の被害調査報告」 研究報告第20号／神戸大学都市安全研究センター／2016／p.220-221

稲尾百莉／ネパールにおける組積造目地強化に関する研究-複数の塩化物の添加による効果検証／富山大学芸術文化学部令和4年度卒業研究



白河勇人

建築デザインコース

建築構造

研究概要

SDGsでも掲げられているように世界中で森林保全に関わる取り組みが注目されている。国内で扱われる森林資源の4割が建築用材等として使用されるなど建築分野は森林保護とのかかわりが深い。一方で建築用材の自給率は5割にとどまっており、国内の豊かな森林資源を有効に活用できていない。木材は不均一な形状なため、製材をおこなって建築に適した形にする。この製材過程で生まれる端材の多くは焼却処分されている。

現在の木造は木を接着した集成材を使用し、工場で生産された製品を現場で組み立てる高強度化・工業化が進んでいる。工場のキャパシティは限界があり、集成材の供給が滞ることで建設が進まないことが問題となっている。

本研究では集成材に破棄される端材を活用し、接着剤ではなく金物で接合することで既存の集成材の代替品の提案を目的とした基礎的な実験を行う。

曲げ試験

今回の試験では2種類の金物を使った集成材を作成した。

対照実験とするために金物種類や端材使用の有無等の要素を変更するなど9種15体の試験を行った。

|           | 金物          | 端材 | ヤング係数 |
|-----------|-------------|----|-------|
| A-1       | なし          | 無  | 普通    |
| A-2, 3    | なし          | 無  | 弱     |
| B-1       | なし          | 有  | 普通    |
| B-2, 3    | なし          | 有  | 弱     |
| C-1, 2, 3 | ビス          | 有  | 普通    |
| C-4       | ビス          | 有  | 弱     |
| C-5       | ビス(少)       | 有  | 弱     |
| D-1, 2, 3 | コーチスクリューボルト | 有  | 普通    |
| D-4       | コーチスクリューボルト | 有  | 弱     |

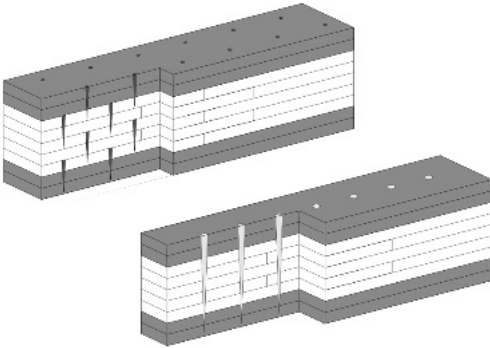


図1)集成材イメージ図

金物で接合したC、Dは接着剤を使用したA、Bと比べて剛性は大きく低下した。接合要素が接着材の場合は接合面のずれがなく、試験体の変形が大きくならなかったが、接合要素が金物の場合は接合面でずれが発生し、変形を大きくしていった。ビスとコーチスクリューボルトでは金物断面積はコーチスクリューボルトのほうが大きい、剛性はビスを用いた場合が大きくなった。荷重による負荷は試験体の縁にかかる割合が大きい。ビスはコーチスクリューボルトより縁付近に打てるため、剛性が大きくなったと考えられる。端材を強度への影響の少ない試験体中間層に用いた対照実験からは、接着集成材に端材を活用しても剛性の低下はみられなかった。接着集成材、金物接合集成材のどちらでも中間層のヤング係数が剛性に与える影響が小さいことが分かった。

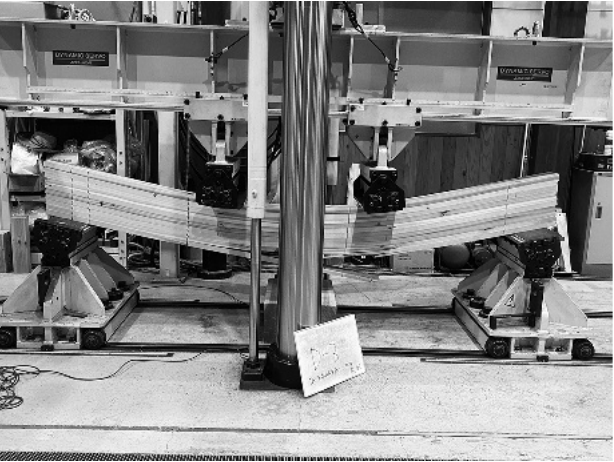


写真1)曲げ試験様子

接合要素が金物だけの場合、接合面にずれが生じて剛性が大きく低下することが分かった。今後の実験では金物だけでなくシアコネクターなどの要素を取り入れることで接合面のずれを少なくすることが求められる。また、今回の実験から接着集成材に端材を用いても剛性は低下しなかった。木材の有効活用を進めるために、端材を使った接着集成材の研究を進めていくことも期待される。

# 木材交差接合部の回転剛性増大金物に関する研究

フレームモデルと要素モデルの比較検討

樽井明花

建築デザインコース

建築構造

## 序論 研究の背景

市場に出回っている一般的な流通材もしくは安価な集成材を用いて、構造用合板を用いずとも十分な剛性が確保できるような、外部に表出しない形の簡易な金物を開発する。そして、その形式に対応した実験式・理論式を確立する。

## 第一章 研究概要

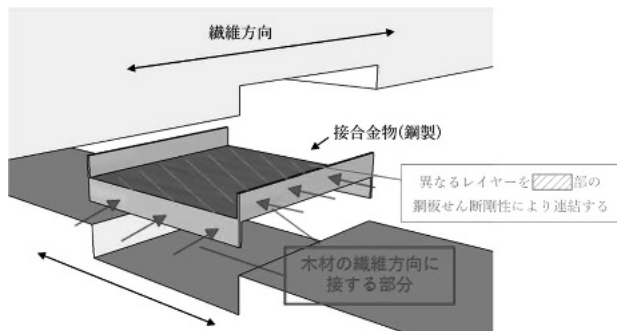


図1 考案する金物(\*1)

木材の接合部は一般に繊維方向の剛性が圧倒的に高く、

直交する2材において、繊維と直行方向の剛性がその1/20～1/50と弱く入り込んでしまう。本研究では、繊維方向同士が直接結合する金物を開発することで、フレーム自体による剛性の確保を実現する。フレームは木材格子壁方式を準用する。

## 第二章 試験目的

要素試験は、過去の試験において剛性が想定よりも向上しない原因を探ることを目的としている。長柱公式に当てはめると、木材の端部は木材中心部と比べて16分の1の座屈にしか耐えられない。そのため、金物を入れるために削った木材端部に想定よりも早くめり込みが生じてしまい木材が想定する剛性に達する前に破壊すると推測した。金物に接している部分の木材端部に樹脂を注入することで強度の補強を行った。切込み試験体は、木材の金物と接触した部分にのみ切込みを入れるため木材加工が容易であり、木材の重ね合った部分に金物を取り付ける形であるため従来の床下構造にそのまま適用可能であるため、試験に用いた。

フレーム試験は、金物は、実用形式の格子組に当てはめた場合でも要素試験体と同等の効果を発揮するのか確認することを目的としている。

## 第三章 試験結果

相欠き試験体について、3材(床・屋根)の試験体、2材(壁)の

試験体共に、樹脂を注入した量に比例して剛性が変化するわけではないことが分かった。

切込み試験体について、3材(床・屋根)の試験体、2材(壁)の試験体共に、樹脂を注入した場合樹脂を注入していないものに比べて1.60、1.42倍の剛性の向上が見られた。

フレーム試験体について、フレーム試験体の剛性は要素試験体の剛性と比較して1~1/2程度低い値になることが分かった。

## 第四章 新しい金物の考案

切込み試験体は相欠き試験体と比較して低い剛性・強度を持つが、樹脂の効果が出たこと、既存の床下構造にそのまま適用可能で加工も容易であることから、改良の余地があると考えた。

過去の切込試験体に使用された金物の、リブ部分の幅を短くし、長さを伸ばした試験体を考案する。まず、リブ部分の幅を短くすることで木材の曲げ強度の低下を抑える。金物と木材の接触面が少なくなったことで低下した剛性は、リブの長さを伸ばすことで確保する。木材断面について、断面二次モーメントの公式に当てはめると、今回用いた金物の場合6910312、今回提案する金物の場合8796093の断面二次モーメントとなり、理論上は今回提案する金物の方が変形しにくいことがわかる。

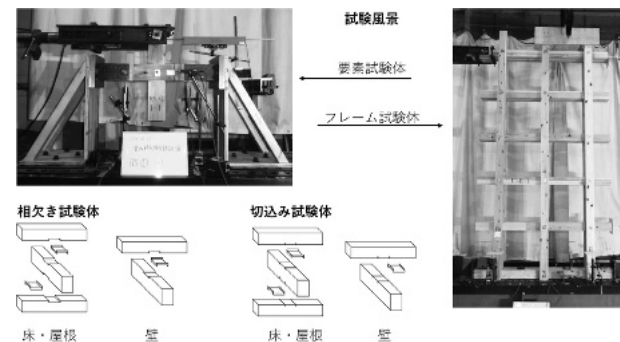


図2 試験風景

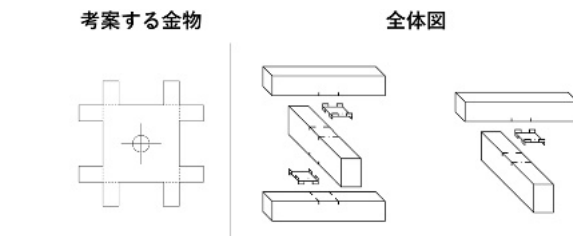


図3 新たに考案する金物

[主要引用文献、参考文献]

引用\*1)富山大学 令和2年度 卒業論文 面格子材の剛性増大金物に関する研究 星賀崇匡(著)  
参考)富山大学 令和4年度 修士論文 木材交差接合部の回転剛性増大金物に関する研究 -A Study on High Rotational Rigidity Joint Metal of Timber Cross-Joint- 星賀崇匡(著)

# 建物の変形に対する非構造部材の影響について

階段がねじれに与える影響

宮下真実

建築デザインコース

建築構造

## 研究の背景と概要

今日では、構造を考える上で構造部材と非構造部材と非構造部材とは明確に分けて考えるのが一般的である。そして、非構造部材には力が伝達しない構造が望ましいとされており、構造計算上無視して考えられることが多い。しかし、学会や建築基準法ではその区分が明確に行われておらず、その判断は構造設計者に委ねられている面も少なくない。このように構造部材と非構造部材の中間的な要素となる部材を「半構造」として位置付け、本研究では鉄骨造(S造)の階段ささらに着目して、階段の建物全体の変形に対する影響を解析において検証を行う。検証においては階段の接合部条件を変えたモデルの作成も行い、実設計に近い条件とした。

## 解析手法

まず、階段ささらにを配置しない「比較モデル」とその建物に階段ささらにを入力したモデル「研究モデル」の解析を行い、両者の解析結果の比較を行うことで階段の有無による影響を検証した。次に、「研究モデル」のうち接合部にささらにプレートを検討したモデルとささらにプレートと小梁を検討したモデルの2

つを解析し、結果の比較から接合部による違いについて検証を行なった。

## 解析結果

まず、比較モデルと研究モデルの結果の比較においては、図1,2より研究モデルについて建物のY方向について変位の減少、各階の偏心率の増加を確認した。Y方向変位の減少から、階段ささらにのブレース効果を確認した。偏心率の増加幅は階によっては最大で0.07となり、これは基準として定められている0.15以下という数値の1/2程度の値となっており、ねじれへの影響があったと言える。

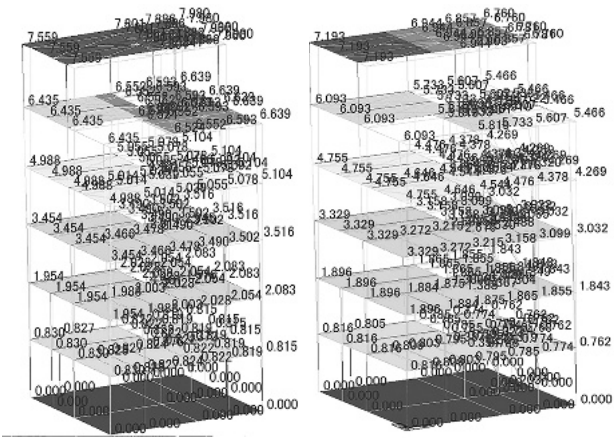


図1

図2

次に、ささらにプレートを考慮したモデルとささらにと小梁を考慮したモデルの解析を行なった。結果として、接合部を考慮した分、偏心率は研究モデルよりも小さくなった。しかし、Y方向変位と偏心率の変化に上記の研究モデルと同様の傾向が得られ、小梁を考慮したモデルの方が、偏心率が研究モデルと近い大きな値となった。また、階段と接続する各階の柱のY方向曲げモーメントの比較を行なったところ、作成した3研究モデルは比較モデルの約1.1～1.2倍の値となった。長期許容応

力度が短期許容応力度の1.5倍として定められていることから1.2倍という数値は十分に増加が見られたと言える。また、実設計に用いられることの多い接合部は小梁を考慮したモデルに近い、十分な影響があったと言え、検討が必要となるケースもあると考えられる。

本研究の結果より、今まで影響を排除して考えられていた階段の影響は完全に排除しきれほど大きな値とはならず、適切な補強等が求められる。本研究モデルは純ラーメン構造であったためその影響が大きく出たとも考えられる。

本研究で得られた偏心への影響の特性から階段の配置状況によっては偏心を抑える役割を持たせることも可能である。



## 菅笠プロジェクトの展示についての一考察

岩佐月

デザインコース

伝統文化財活用

まえがき

富山県高岡市福岡地区は全国のシェア9割を誇る菅笠産地である。しかし菅笠の生産に従事する職人の高齢化に伴い後継者不足、さらに生産自体の需要も減少している。そんな中、職人たちによる「現代のニーズに合わせた発展」に向けた取り組みが行われている。

あらゆる物体に映像を投影するプロジェクションマッピングの技術を活用し、円錐状の菅笠に映像を投影する試みを行ったプロジェクションマッピングで投影することによって、菅笠の加工の中でも難しい着色の工程を踏むことなく様々な模様を映し出すことが可能となる。

過去の研究の活用

2021年に富山大学芸術文化学部と富山県立高岡工芸高校の共催で実施された「菅笠デザインコンペ」の43応募作品をデータ化し、実際に菅笠に向かって投影した。プロジェクトを通じて、菅笠の活用と発信について検討を行うこととした。

菅笠プロジェクト

上記の写真データを円筒状の小型プロジェクターで円錐形状の菅笠に投影したところ、ゆがみなども修正可能であり、さらに菅笠へ発色良く表現できた。そこで、過去に辻合研究室で行われたプロジェクトである「軒下プロジェクションマッピング」などの経験を活かしながら図1のように投影展示を試みた。

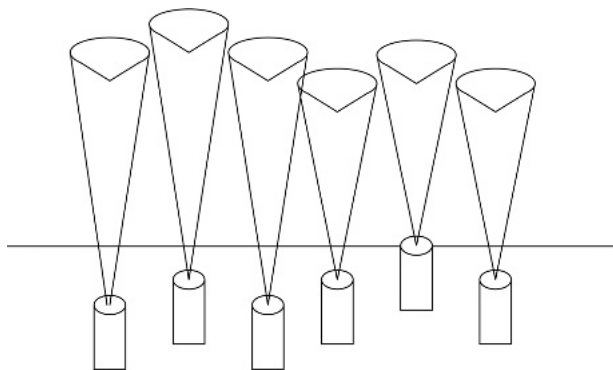


図1 菅笠プロジェクションマッピングイメージ  
(上部に吊り下げられた菅笠に、床面に配置したプロジェクターの映像を投影する)

考察・結論

今回は映像表現と伝統工芸を組み合わせ、菅笠という伝統工芸品そのものに向けて映像を投影した。

今回は美術館での展示を前提に考察を進めたが、映像と菅笠を組み合わせたPR動画など活用できる道筋は多い。今後もさらなる表現を追求していきたい。

〔参考文献〕

北日本新聞 2022年3月19日 掲載記事／辻合秀一、前田紘江、征矢尚子、五百崎栞、北村彩華：軒下プロジェクションマッピングー高岡えまきー、画像電子学会誌、46, 2, pp.345-349(2017)／H.Tsujiai,M.Takenaka,T.Hayashi: “Making fulldome images using camera with fisheye lens and fulldome picture on bowl –Workshop for children at planetarium–”, Proc. of the 18th International Conference on Geometry and Graphics, pp.1108-1115, Springer(Aug.2018)／辻合秀一：プロジェクションマッピング機材の最小化への試み、パーソナルコンピュータ利用技術学会論文誌、15, 1, pp.1-5(2021)

河村珠美

デザインコース

日本美術史

はじめに

能を絵画化する行為は、能自体が成立した室町時代よりさかんにおこなわれてきた。本稿では、能の絵画の中でも、近代の日本画家が能をテーマに描いた絵画作品に着目した。それぞれの画家と能との関係の調査および作品の分析によって、画家が自らの表現のために能をどのように活用しているか探ることを目的とする。

### 第1章 能の歴史および能の絵画化に関する歴史

能は成立期より、各時代の権威のもとで保護され、また政治的に利用されてきた。その一方で、庶民には「謡曲」というかたちで物語部分のみが広く親しまれてきた。

また、能の絵画資料は6種類に大別できる。このうち能・狂言の舞台を描いた「能絵」と呼ばれる絵画は、江戸期を通じて画題の一つとして定着した。しかし、これらは粉本に則って描かれたため、図柄が似通っていた。こうした絵画以外に、小林健二氏が「一般の画家が能からインスピレーションを得て自らの表現に取り入れた絵」の存在を指摘しており、これらは構図や色などの表現に多様性があった。

### 第2章 能との関わりが深い画家

2章では、能を直接画題にした7名の画家の作品を分析した。その結果、「能の物語を絵画化したもの」と「能舞台を描いたもの」に大別できた。前者の場合、周囲の景物の微細な描写や、能絵にはない構図など、画家独自の表現が見られた。一方、一部の作品では面や装束に能舞台の要素が見られたほか、能絵の定番の構図を利用したものもあった。ただしいずれの表現も登場人物の心情あるいは物語の普遍性など、画家が最も伝えたい部分を効果的に見せるために用いられていた。

また、後者は能絵の一種と捉えることもできるが、これらには陰影の付け方やモチーフの取捨選択など、能そのものや能役者の魅力を絵で伝えるための創意工夫が見られるという点で、粉本に則って描く「能絵」とは異なっていた。

### 第3章 能との関わりが薄い画家

3章では、能と題材が共通する歴史画を描いた7名の画家の作品を分析した。その結果、こうした歴史画の多くは、題材となった古典文学の記述に即して描かれているという特徴が見られた。ただし、一部の作品には、構図や背景の描写に能舞台あるいは謡曲との共通点が確認できた。したがって画家は歴史画を描く上で、題材が共通する能を参考にしたと考えられる。自らの表現に能の要素を取り入れるという点では、2章で扱った画家と共通している。

### まとめ

画家たちは、それぞれが最も強調したい部分を効果的に見せるために能舞台の要素を利用し、あるいは意図的に能舞台と異なる表現をしていた。謡曲を絵画化したもの、能舞台を描いたものに関わらず、画家によって能との向き合い方の違いが見られた。さらに、能を直接題材にとった作品15点のうち、能の物語部分を絵画化したものが10点と半数以上あったことから、能が江戸期より「謡曲」というかたちで広い階層に親しまれてきた事実を確認することができた。



図1) 能の物語の絵画化 一例:「菊慈童」(部分) 菱田春草／明治33年『巨匠の日本画④菱田春草 こころの秋 復刻版』／2004年



図2) 能舞台の絵画化 一例:「楊貴妃」(部分) 小林古径／昭和26年『カンヴァス日本の名画／井上靖編:13小林古径』／1978年

### [主要参考文献]

参考1) 小林健二／「能を描いた近代の画家」／『国立能楽堂 月刊プログラム』458／国立能楽堂／2022年

参考2) 宮本圭造／「能・狂言と絵画:描かれた能・狂言の系譜」／法政大学能楽研究所／『能楽研究:能楽研究所紀要』37／2013年／pp.49-110



西田奈央

地域キュレーションコース

日本美術史

本論文では、近代美術史において転換期というべき明治時代に着目し、朦朧体を扱った作品を中心に、当時と現代との認識の違いなどを比較する。

## 第 1 章 明治時代ノ日本美術

第1章では明治時代の日本美術について触れる。日本画に対する認識や当時の批評として鍵となった“朦朧体”に着目し、菱田春草の《菊慈童》を取り上げた。明治日本画家として活躍した菱田春草や横山大観だが、画家自身の能力のみで功績を残してきたわけではない。これには東洋美術研究家など多くの肩書を持つ岡倉天心が大きく関わっている。

## 第 2 章 日本画ノ発展過程ト転換点

第2章では、日本美術界を揺るがした天心をピックアップすることで日本画の転換点と発展過程を明らかにしていく。天心の歴史を遡ることで、成し遂げたことや天心への理解を深めた。また美術界で有名高い天心だが、“実は画力がそこまでない”ということが分かった。「描かざる画家」による精神指導法や弟子との関係性にも注目した。おそらく天心は“先導者”と

してのカリスマ性に優れていたため活躍することができたのではないかと私は考えている。また、天心は明治の日本で“日本美術”の、“世界の美術”“東洋美術”における立ち位置を正確に理解し、研究することができた唯一の人物で、優れた指導者であると考えられる。持ち前の強い探究心を存分に発揮することで、新しい時代の日本画家を適切に指導し、課題を与え、成果を出すことができたのだ。その中で生まれたのが朦朧体であった。

## 第 3 章 朦朧体ノ効果

第3章では、この鍵となった“朦朧体”に着目していく。朦朧体の誕生や言葉の意味合いをまとめることや、批難対象となった理由を考察する。また春草の代表作でもある《落葉》では主に配置や描き込み量によって奥行きや空間を構成して“距離”を出し、色合い調整や金泥で装飾を施したことや心理的遠近法を活用することで“面白味”を出した。これら2点を持ち合わせることで、春草は三次元的空間の描写を克服したのである。《黒き猫》においては、基本的に黒猫は“写実性”を、柏は“装飾性”の役割を果たしていると考えられる。どちらの作品でも春草は朦朧体を駆使して矛盾する要素を見事に調和させた。朦朧体は海外に出なかったら、芽吹くことはなかった表現だろう。これは画家たちの優れた表現力や天心の人望だけでなく、明治独特の海外への接触を活かしたことで今世に残すことができた表現なのだと考えられる。画家や美術評論家

による作品の評価を通して、春草がこれまで積み上げてきたことが認められたことや、後の画家たちに影響を与え刺激や成長にも繋がったことから、菱田春草という一人の“人間”、一人の“画家”として世の中に評価されていた。朦朧体の効果が理解され、積み重ねてきた過程が認められたからこそ、海外や他の画家から評価を得ることができたと考えられる。朦朧体を通して、日本画の新しい可能性を見出したのである。



左幅



右幅

図1《落葉》菱田春草



図2《黒き猫》菱田春草

## 第 4 章 時ヲ超エテ

第4章においては、現代の評価や現代日本画家の意見等を参考にし、絵を描く人の視点から考えることで明治の日本画家を見出していく。本稿では明治期の日本画の朦朧体を取り上げ、その効果を再評価することで明治日本画の特質を論じてきた。その結果、私は、朦朧体は極めて前向きな表現だと評価することができると考えている。また、これまでの研究を通して、“融合する”というスタイル自体が明治の画家から発祥したものだと考えられる。現代は日本画に対する認識として、明治の頃よりも更に作家個人が時代や表現に対して、日本画とは何か、またアイデンティティは何かということを考える時代になっている。

[主要参考文献、掲載作品画像出典]

参考1)『近代日本画の巨匠 菱田春草展 図録』/河北倫明 / 京都新聞 / (1982)

参考2)『朦朧の時代 大観、春草らと近代日本画の成立』佐藤志乃 / 人文書院 / (2013/4/30)

参考)『別冊太陽近代の師岡倉天心』/ 吉田亮 / 平凡社 / (2013/6/27)

図1、2)『アート・ビギナーズコレクション もっと知りたい 菱田春草 生涯と作品』/ 尾崎正明 鶴見香織 / 株式会社東京美術 / (2013/6/10)

## 美人画の最盛期

上村松園を中心に関西美人画家の女性表現を探る

武田季子

地域キュレーションコース

日本美術史

はじめに

美人画がどのように全盛期から衰退へ向かったのかについて論じる。従来は、画家の系譜や女性表現の観点から美人画の動向を探る研究が多かったが、本論文ではそれ以外に江戸時代以前から続く日本画特有の技法面にも目を向け、より深く美人画の本質を探ることを目指した。

### 第1章 美人画に関する先行研究

先行研究を再検討し美人画の定義を捉え直した。美人画は広義には美しい女性を描いた絵画のことを指すが、ジャンルの確立は新しく日本美術特有のものである。江戸時代から続く系譜の整理や、肖像画・人物画との違いをふまえた上で、

- ・美しい着物をまとった美しい女性が描かれたもの
- ・浮世絵が誕生した江戸時代から明治後期に向けて人気を集めた
- ・特に描かれている女性は名前を持たない

と定義した。そして、この美人画の定義にあてはまらないものが全盛期より現れたことによって、衰退をむかえたのではないかと仮定した。

### 第2章 関西美人画家による女性表現

文展の「美人画室」騒動をふまえ、関西の画家に注目し、どのような表現方法で女性を描いたかを代表作と共に比較した。美人画の名手である上村松園は京都の歴史や文化の中だったからこそ、高貴な作品を多く生み出せた。生涯に渡って、抑制のなかに気品を漂わす女性を描き続けた。対して大阪画壇の北野恒富と島成園が描く浪華の女は、京女ほど洗礼されてはいないが、京女のような冷たさや気位の高さも持っていない。憂いを帯びた表情を持ちながらも、幸薄い世の中を強いまなざしで見つめる姿を描いた。そして京都で生まれ育つも西洋美術の影響が色濃い甲斐荘楠音が描いたのは、当時の新しい時代を生きる女性であった。京都市立絵画専門学校での学びに加え、恒富ら大阪派の影響も色濃いことがわかった。

そして、成園の《無題》が画家の自画像と判断されている点と、楠音の《横櫛胸像》が肖像画のように描かれている点からこれらを美人画の定義から離れているとし、この作品が描かれた頃から衰退へと向かい始めたと考えた。

### 第3章 上村松園《焰》の技法からみる表現の特徴

上村松園の描く美人画がなぜ現代でも多くの人々を魅了するのかを探る。松園の代表作であり『源氏物語』の六条御息所を描いた《焰》から技法を中心に検討した。絹の裏から両目に浮かぶ涙として施している金泥や、着物の模様にある蜘蛛

の巣に使用されている銀泥は、誰しものが持つ嫉妬の感情をより際立たせている。そして絵絹と裏彩色の使用や、三曲法と思われる立ち姿などからは、描かれている女性と仏画で表現される尊像の永遠性との関連が指摘できる。

流行にとらわれず、江戸時代以前の作品への深い研究の姿勢と、受け繋がれてきた技法の使用が、松園の作品の特色である。それらが最盛期と共に成熟をむかえたのだ。

おわりに

美人画というものはその時代をたくましく生き抜く女性なくして生まれるものではない。私は、現代の視点からみたときに美人画は、まだ江戸の名残を残す一つの時代の終焉と、明治そして大正・昭和と新しい時代の始まりの間に起こった一瞬の興隆にすぎなかったと考えている。最盛期に活動した画家の作品は、当時に懸命に生きる女性の美しさを、現在にいたっても我々に伝えている。

[主要参考文献]

上村松園/『青眉抄・青眉抄その後』/求龍堂/2010年  
秋山和輝/『日本画 名作から読み解く技法の謎』/東京藝術大学大学院保存修復日本画研究室監修/2014年  
植田彩芳子、中野慎之、藤本真名美、森光彦/『近代京都日本画史』/求龍堂/2020年  
展覧会図録『大阪の日本画』/中之島美術館/2023



写真)《焰》上村松園/大正7年 絹本着色 一幅  
東京国立博物館公式サイトより

## フォトモンタージュの誕生と社会的影響について

### ハンナ・ヘーヒ《美しい娘》を中心に

長谷川明莉

地域キュレーションコース

美術史

#### 序論―研究目的とその対象について

筆者は、あるバンドのアルバムで用いられたコラージュアートに興味を持ち、この表現方法はかつてどのように誕生し、市民にどのような問題提起を与え、新たな価値観の創出や物事への向き合い方を生み出してきたのかを知りたいと考えた。その中で注目したのは、ベルリン・ダダ期を代表するフォトモンタージュ作家のハンナ・ヘーヒ(1889～1978)である。ヘーヒはフォトモンタージュだけでなく、オブジェや油彩画などにも精通していた。彼女はラウール・ハウスマン(1886～1971)とフォトモンタージュの技法を創出したという、大きな功績がある。そこで、ヘーヒの作品を中心に、フォトモンタージュの誕生と彼女の作品の分析、そこからフォトモンタージュによる社会的影響について考察を行った。

#### 本論①―フォトモンタージュ

まず、フォトモンタージュの勃興における考察である。フォトモンタージュの原点はキュビズムのコラージュに始まる。それでいて、フォトモンタージュはコラージュの文脈内でありながら相反するものであることが分かった。一見コラージュとフォト

モンタージュは同じカテゴリーの中にあるものだと考えられるが、その2つの技法における違いは、素材に着目するのか、あるいは作品に込められた意味合いに重きを置くかという問題であった。しかし、それ以外の明確な差異はまだ示されていないのが現状である。

そしてフォトモンタージュの創案者において、ジョン・ハートフィールドとジョージ・グロス派、ハンナ・ヘーヒとラウール・ハウスマン派の議論についても分析を行った。ハートフィールドらは1916年、ヘーヒらは1918年にフォトモンタージュの礎となる技法の発案を行っていた。双方、技法の確立において大きく貢献している点があり、一方が創始者であるという断言はできないが、「フォトモンタージュ」という言葉そのものの共通認識においては派閥問わず全員の同意の下で成立した。

#### 本論②―ハンナ・ヘーヒ

次に、ヘーヒの人生における分析を行った。彼女はブルジョア階級に生まれながら、ブルジョアを批判するダダイズムの渦中でハウスマンとフォトモンタージュを発見し、社会に対して訴える作品を制作し続けた。ダダが失速するとヘーヒの生活や作風の転換が行われ、前衛芸術的な方向へ舵を切る。ハウスマンをはじめ、ナチス政権下の迫害などに翻弄された人生を送ったが、常に試行錯誤を続け、向上心に溢れた人物であった。そのことが評価され、後年大規模な個展や日本での展示が開催されることになった。

続いてヘーヒの作品《美しい娘》(図1)に着目し、ヘーヒの他の作品や、他の作家による作品と比較しながら考察を行った。彼女の作品には常に女性問題の提起や政治的な事柄に触れる主題が多く、こだわってきたが、あくまで彼女の自立した主張であり、偏った思想から来るものではなかった。他の作家と比較しても作品の意図を明確にはせず、素材の配置もアンバランスであり、そうした異化で固定概念からの逸脱を表現したと考えられる。

#### 結論

ヘーヒが与えてきた社会的影響について考察を行った。彼女は、フォトモンタージュの創出という功績をはじめ、後世のアーティストへの影響、ダダイズムの再注目という、直接的な影響には及ばずとも、この先への可能性に満ちた影響を与えていることが分かった。ただ、筆者が想定していた市民への直接的な影響があったとは言えない結果になった。あくまでダダイズムの創出したフォトモンタージュはシュルレアリスムの基盤として生きたのではないだろうか。

最後に、筆者なりのフォトモンタージュの定義について考えた。単に写真を切り貼りしてコラージュした技法ではなく、他の表現への影響をもたらす表現方法として機能している。そこに、作家たちが抱える対社会的な意味合いを吹き込むことに重きを置くことで、コラージュではなくフォトモンタージュと呼ばれる作品が生まれるのではないだろうかと結論づけた。



図1)美しい娘、ハンナ・ヘーヒ、香川檀著『ハンナ・ヘーヒ 透視のイメージ遊戯』水声社、2019年、p.25。

#### 〔主要参考文献〕

参考1)香川檀著『ハンナ・ヘーヒ 透視のイメージ遊戯』水声社、2019年

参考2)ドーン・エイズ著 岩本憲児訳『フォトモンタージュ 操作と創造 ダダ、構成主義、シュルレアリスムの図像』フィルムアート社、2000年

参考3)仲間裕子著「ダダイスト、ハンナ・ヘッヒ——〈異化された身体〉とフォトモンタージュ」神林恒道、仲間裕子編『美術史をつくった女性たち』勁草書房、2003年



## 現代アートにおける「食」への可能性

東田真歩

地域キュレーションコース

美術史

### 序論

人間が生命を維持していく上で「食事」は欠かせないものである。その「食事」を芸術という視点で捉えた時、どのような形で私たちの前に現れるのであろうか。

本論文では、美学史・美術史の中における「味覚・食」の立ち位置に着目し、その現状について言及する。また食を扱うアーティストの中でも「食べること」を作品としているリクリット・ティラヴァーニャを取り上げ、彼の作品に込められたメッセージを読み解いていく。比較として永田康祐が2022年に行ったパフォーマンス作品《Feasting Wild》などを挙げ、ティラヴァーニャの作品の特徴をより明確にする。

### 味覚・食と芸術

西洋思想史では長い間、五感のうち味覚は美や芸術に関連付けることができないと考えられてきた。その主な要因は、味覚が客観性に欠けているとされてきたためである。しかし近年では、このような西洋美学の枠組みや、そこから派生した論についての見直しが行われている。また、現代美術の出現によって芸術そのものの概念が大きく変化したことで、「味覚・食」の立ち

位置も変化し、これらを絵画以外の作品の中に取り込むアーティストも出てきた。

古来の美学・芸術の世界は、男性中心主義が根強く、芸術の「非日常性」を重視してきたことで、排除されてきたものが多く見られる。その世界が変化してきた現代においては、その排除されてきたものについて今一度議論していく必要があるだろう。

### リクリット・ティラヴァーニャ

リクリット・ティラヴァーニャは、アルゼンチンで生まれ、タイ、エチオピア、カナダ、アメリカなど、多様な文化圏の中で成長してきたアーティストである。

ティラヴァーニャは1990年にニューヨークのギャラリーで《無題 1990(パックタイ)》を発表し、一躍有名となった。《無題 1990(パックタイ)》とは、タイ風の焼きそばであるパックタイを振る舞い、それを食するという作品であり、作品に政治的な意味合いが含まれていることが多かった当時のアート・シーンに新しい風を吹かせたのであった。

ティラヴァーニャの作品の特徴は、「ありのままの日常」を美術空間に持ち込み、鑑賞者たちの自由な交流と個人の想いを重視する点にある。日常にアーティストとしての手をほとんど加えず、「ありのまま」の形で作品として発表するティラヴァーニャは、鑑賞者に「日常」を見つめ直す機会を提供してくれる。また、ティラヴァーニャは自身の作品から人々の繋がりにも目を向けている点において、彼の作品は芸術作品でありながらも、社会

実験のようにも感じられる。新型コロナウイルスの流行によって、人々の繋がりにはより希薄化したようにも感じるが、同時に「人との繋がり」について今までより考える機会が増えたように思える。このような状況の中で、ティラヴァーニャの作品は、自分自身のことや「人との繋がり」などを「自分」がどう考えているのかについてより深く考える機会を与えてくれるものなのではないだろうか。

### 永田康祐《Feasting Wild》

永田康祐は1990年に愛知県で生まれ、現在は神奈川県を拠点に活動しているアーティストである。《Feasting Wild》は2022年に永田が金沢市のレストランで行ったパフォーマンス作品であり、永田自身が調理を行ったフルコースのディナーが鑑賞者に提供される。永田の作品は、食材そのもののバックグラウンドに注目し、作品一皿一皿にキャプションを付けることで、より深い「鑑賞体験」や、人と世界の関わり方について考察することを促す点が特徴の一つとして挙げられる。ティラヴァーニャと比較すると、永田の作品は、作品を通して社会全体という大きなコミュニティに目が向けられるのに対し、ティラヴァーニャの作品では鑑賞者自身や、自分の周りにいる人たちという小さなコミュニティへ目が向けられるといった点に違いが見られる。

### 結論

味覚の客観性の不在が指摘され、芸術から排除されてきた時代を経て、美学、芸術の世界は大きく変容してきた。

芸術作品が多様化している今日において、ティラヴァーニャは「食」を作品とすることで、人々の目を「ありのままの日常」に向けている。また、永田やダニエル・スボエリなど、食を扱う他のアーティストたちと比較すると、この「ありのままの日常」を作品に取り込むというティラヴァーニャの特徴が顕著に現れてくる。

[主要参考文献、URL]

参考1) 松井みどり／『アート：芸術が終わった後の“アート”』／朝日出版社／2002年

参考2) 岩崎陽子／「食と美学―味覚の芸術は可能か」『美学の事典』／美学会／2020年／pp.594-595

参考3) 片岡真美／「ナマモノと調理ずみのもの―第三の窓をあけて」『東京オペラシティアートギャラリー展覧会資料』第11号／財団法人東京オペラシティ文化財団／2002年／pp.8-12

参考4) フランチェスカ・アトン／「美術館でパックタイを――リクリット・ティラヴァニに聞く、「プレイ」という実験の意味」／野澤朋代訳／2023年11月2日／<https://artnewsjapan.com/article/1737/>／最終閲覧日2023年2月1日

## 映画『ジュラシック・ワールド』における「自然」と「人間的価値観」について

神野珠利

デザインコース

映画研究

### 概要

恐竜は現代においてあらゆる人々に好奇心を掻き立て、驚きを与えている。映画『ジュラシック・パーク』は世界を激震させ、そのシリーズの第4弾が『ジュラシック・ワールド』である。

『ジュラシック・ワールド』は、人間と恐竜が同じ時代を生きるとき、互いにどう共存するのかという大きなテーマのもと物語が構成されている。恐竜を戦争の兵器として利用する、現代の動物園と同じように人々の娯楽として消費する、といった人間の思惑が交錯する一方で、人と恐竜が互いに信頼しあう対等な生物であるという関係性も描かれている。一見エンターテインメント性の高い娯楽映画と思われる、この映画がアメリカの文化的背景や社会情勢と照らし合わせることで、多様性という新しい価値観を取り入れつつも、現代社会の保守的な価値観が根付いていることを発信している。そこで、多様性に対して我々がどう接していくのかということまで考察するべきであり、ここに本研究の目的および現代的意義がある。

### 二章

この映画には「ブルー」というメスの肉食恐竜が登場する。

彼女は、主人公オーウェンとの間に絆があり、お互いを尊重していることが言及されているシーンが複数ある。特に続編では子供を設けるなど、恐竜でありながら人間性をもっているかのような描かれ方をしていることから、彼女には人間的価値観が付与されており、作中で人間と同等の立場として描かれていると考えることができる。この事が意味するのは人間性を広域で容認するという現代社会の多様性の示唆であると考ええる。

一方で、本作はスピルバーグの作風とアメリカの理想的な家族像が強く反映されており、それにより登場人物たちの生死が決まっている。

このことから映画では、現代社会の多様性を受け入れつつも、保守的価値観もいまだ根強く残っているという作品から我々へのメッセージが背景にあると考えることができる。

### 三章

ここで、この映画における「自然」は、本来とは違う意味を持ち、登場人物たちの生死の審判に関係している「人工的な自然」であることを言及している。食べられる人間と生き残る人間とは大きく違う点は家族や子供、恐竜を邪険にしているシーンがあるかというところであり、アメリカの人間的価値観に反する＝死であり、恐竜たちはその法則に従って人間を襲っているのである。

生き残る人間には共通して、アメリカ的家族観に近い人物たち、近づこうとする人間達には生き残るという選択が与えら

れている。対して、死亡する人間には共通して、恐竜を人間と対等な生物と見なすことができない人物、子供に対して友好的でないなどアメリカの家族観に背く人物は抹殺されるということを、登場人物を個別に取り上げ考察している。

### 四章

恐竜にも人間同様、アメリカの家族観の投影がなされており、生死が決められている。恐竜においても、人間的な価値基準で生死の選別をされており、家族の大切さを理解しない恐竜には死が与えられる。人間サイドのみならず、死を与える恐竜サイドにもアメリカの理想的な家族像を目指す価値観が付与されているのであるということを、恐竜を個別に取り上げ考察している。

### 五章

生き残る生物の共通点は三章、四章で述べたように現代のアメリカにおける人間的な価値観を持つという点である。

小説『ジュラシック・パーク』では、アメリカ映画の価値観が投影されていないため、これまでに述べた価値基準とは違う生死が登場人物に与えられている。しかし、同作の映画となると監督スピルバーグの思想や意図が盛り込まれ、アメリカの人間的な価値観が付与された。『ジュラシック・ワールド』は原作がないため、脚本や演出の段階からアメリカの価値観を盛

り込み、それがより明確に分かる。

アメリカ社会において古くから存在するアメリカ的家族像が現代に深く根付きつつも、多様化する社会も許容し、保守的価値観と新しい価値観が混在する世の中を我々はどう生き抜くのか?というメッセージを発信しているということだ。

### 終章

多様性を許容しないという保守的価値観は映画の中でも現代社会の中でも存在し続けていることが現状で、その事実があるからこそ先入観に囚われ、保守的価値観を絶対視してしまう。しかし、互いをはなから拒絶するのではなく、理解し合えるのではないかという意識のもと相手を知り歩み寄ることが、これまでの先入観を捨て去る機会となるのではないだろうか。我々はこのことを意識しながら映画を楽しむことが大切なのである。

[参考文献・映像作品]

参考) マイクル・クライトン／『ジュラシック・パーク 上』、  
『ジュラシック・パーク 下』／ハヤカワ文庫／1990  
映像作品) コリン・トレボロウ監督／  
『ジュラシック・ワールド』／クリス・プラット、  
ブライス・ダラス・ハワード／2015／  
ユニバーサル・ピクチャーズ／2018、  
Amazon prime video



森安寿

デザインコース

文学

## 1章 概要・先行研究

人の眠りには身体の仕組みによるもの以外にも、うつ病といった精神に起因する眠りが存在する。これを描いたのが吉本ばななの「眠り三部作」である。本研究では『白河夜船』を主軸に、作品を通して夜の時間への向き合い方について、改めて考える機会をつくりたい。

「眠り三部作」についての論文は複数存在する。ここで詳しく取り上げるのは渡邊佳明氏と岡田豊氏の論文である。本論では両者の共通した視点に加え、さらに現代的な視点も取り入れて論じていく。

## 2章 夜の表象の文化

古今東西の文化を見ていくと、眠りと死、死と夜、性と夜、性と死、といったように重なった概念が存在することがわかってくる。また、夜という時間帯には沈んだイメージがあり、昼より劣っているもの、忌避されるものという認識が我々の中に潜んでいる。

このようなイメージとともに昼とは別の時間として描かれることの多い夜であるが、深い部分では昼とつながっている。吉

本ばななの「眠り三部作」はそんな連続性を描いている。そこには夜の時間との向き合い方について考えるにあたって一考の価値があるはずだ。

## 3章 『白河夜船』考察

『白河夜船』は、眠ってばかりいた主人公の寺子が、自分の足で現実を歩いていくようになるまでの、目覚めの物語である。この物語で重要なのは、現在恋愛関係にある岩永、死んだ親友であるしおり、夢うつつとしていたところに現れた少女の3人である。

岩永は寺子にとっての現実であり、一方目覚めを妨げる人物でもある。岩永との関係におけるストレスが、寺子が現実から眠りの世界へと沈んでいく主な要因の一つとなっている。

しおりは寺子の現状を定義する人物であり、亡くなる前は寺子にとっての現実からの逃げ場であった。そんな親友の存在が失われたことも、寺子の眠りをより深くしていったもう一つの要因である。

寺子にとって目覚めの契機となる存在が、少女である。少女との出会いの後、寺子はアルバイトを始める。労働は寺子にとってつらいものであったが、少女と出会った公園での出来事が支えとなり、深い眠りから目覚めることができたのである。

寺子としおりは作中似た境遇として描かれるが、それぞれ辿る結末は違っている。それは現実から離脱しそうなった時に現実のほうへと押し戻してくれるような存在、そして夜の

時間における自身との対話の有無からきている。それらがあったからこそ、寺子は再び現実を生き抜いていけるだけの活力を取り戻したのである。

## 4章 『白河夜船』と他の「眠り三部作」との比較

この章では、「眠り三部作」のうち残り二作である『夜と夜の旅人』と『ある体験』について、『白河夜船』と順に比較検討をおこなった。そこから改めて、夜という時間が自分と向き合い、他者と対話することで回復へと向かっていく時間として描かれていることがわかった。また、3つの作品を通して出てくる登場人物の特殊な関係性も目覚めに寄与しており、人とのつながりの重要性もここで見えてくる。

## 5章 まとめ、そして現代の私たちについて

「眠り三部作」の登場人物たちのように、私たちも自分に対してもっと真摯に向き合っていく必要がある。私たちが深く傷ついたときどうすべきか。それは、現実から距離をおいて、自分と、自分のことをよく知る誰かと、ゆっくり対話することだ。そうすればいつか再び自らの足で立つことができるようになる。これが、作品から現代を生きる私たちに向けたメッセージなのだ。

[主要参考文献]  
参考) 吉本ばなな／『白川夜船』／幻冬舎 Kindle版／2013

## 地域活性化に果たすフィルムコミッションの役割と機能

富山県のフィルムコミッションの「協働」の観点から

坂上絵理

地域キュレーションコース

文化政策論

### 研究目的

特定非営利活動法人 ジャパン・フィルムコミッションは、フィルムコミッションを「映画・テレビドラマ・CMなどあらゆるジャンルの映像作品のロケーション撮影を誘致し、ロケが円滑に行われるよう支援を行う非営利公的機関」と定義している。

本研究では、このフィルムコミッションの中でも、全国的に高い評価を受けている富山県内のフィルムコミッションに焦点を当て、なぜ富山が撮影地として選ばれるのか、どのような連携を構築し、役割分担はどのように行われているのか、そして富山のフィルムコミッションの持つ優位性は何なのかを明らかにする。

### 研究方法

本研究では、先行研究からフィルムコミッションの意義や目的についてまとめる。

さらに、富山県内のフィルムコミッション（富山ロケーションオフィス（TLO）、富山フィルムコミッション、高岡フィルムコミッション）、他地域のフィルムコミッション（東京ロケーションボックス、熱海フィルムコミッション）へヒアリング調査を行い、

その機能や特徴を調査する。そして、得られたデータから、富山のフィルムコミッションの組織体制、運営方法の特徴を明確にしたうえで、富山県内のフィルムコミッションや各種団体との連携について研究、分析を行う。

### 結論と考察

結論として、富山県が撮影地として選ばれる理由は、①富山県が元々持つ環境・ロケ地としての価値、②富山県内のフィルムコミッションの持つ活動体制の特徴、③富山県の地域性、住民性の3点に集約できる。

①は、富山県は「海」、「山」、「街」が揃っており、さまざまな撮影に柔軟に対応が可能になる点である。富山県は日本海側に位置し、富山湾がある。綺麗な海のカットは映画やドラマでも重宝される傾向にあり、撮影地として高い価値を持っている。また、富山県には立山、劔岳、二上山など多くの山岳が存在する。山地の撮影は機材の持ち運びや天候など困難な面も多いが、富山のフィルムコミッションは多くの撮影経験があり、山地の撮影にも慣れている。そして、何気ない日常のシーンなどを撮影する際に、特に目立った特徴のない、何気ない街並みというのは重宝される傾向にある。また、富山県が推進しているコンパクトシティ戦略により、撮影隊が効率よく移動しながら多くの撮影を実施できたり、2015（平成27）の北陸新幹線の開業により、ロケ隊が日帰りで撮影を行えるなど、富山の街のつくりが撮影隊にとって利便性が高い。

②は、富山県内のフィルムコミッションは、TLOが県全体の窓口となって取りまとめる体制をとっており、TLOが県内のフィルムコミッションを統括する窓口となっている点である。制作会社から県に依頼が入り、そこから各自治体のフィルムコミッションの担当者に連絡が行き、ロケハンを行なっている。

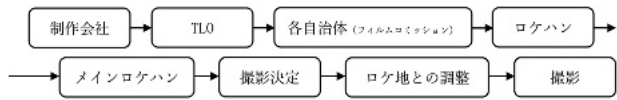


図1 富山県のフィルムコミッションの問い合わせから撮影までの流れ

この体制ではワンストップの窓口が実現し、制作会社の利便性が高くなる。また、県が中心となり、県内の市町村と緊密な連絡を取れることで、効率的なロケハンが可能になる。また、県が認識していない細かいロケ地を市は把握しており、市だけでは撮影許可を取ることが困難なロケ地も、県の介入で撮影可能になるなど、県と市の協力で、迅速・的確な対応ができる。こうした補完的な関係は、制作陣に高く評価されている。

③は、フィルムコミッションの職員は基本的に市や観光協会の業務と兼任している場合がほとんどであり、普段の業務を通して、市民と職員の距離感が近い点である。そこで、普段の業務の延長線上で、施設使用許可やエキストラ招集などといったフィルムコミッション業務に必要な要望を聞いてもらうことが多い。また、ヒアリング調査から、富山の地元住民によるエキストラ登録数が多いこと、普段あまりロケが行われない地域の住

民は自分の住んでいる地域が撮影地になることを喜ぶ傾向にあり、逆にロケが何度も行われている地域の住民は、ロケに慣れている分、撮影を円滑に行えることなどから、いずれも富山県民はロケの撮影に協力的であること、自治会長やボランティア団体、商工会議所との連携がロケの誘致にプラスの効果をもたらしている例があることが明らかになった。

これらの三つの要因から、富山のフィルムコミッション間、商工会議所やボランティア団体など各関係団体、地元住民の間には富山独自の「協働」の関係があり、意識せずともロケを受け入れるインフラ、ソーシャルキャピタルが出来ていることが明らかになった。

# デジタル時代における自治体広報誌の意義

北陸の自治体間比較による

富田果琳

地域キュレーションコース

文化政策論

## 研究目的

近年、進展するデジタル社会の中で、自治体の広報はどうあるべきか、特に、自治体広報誌に着目し、その意義を再検討しながら、これからの自治体広報の展望に繋げる。主に、自治体広報誌の現状や効果を調査し、都道府県レベルでの紙媒体の自治体広報誌をどのように活用していくべきか、再評価する。

そもそも自治体広報とは手段であり、住民自身が生活に必要である制度を理解し、その便益を享受することが目的である。さらに近年はシティプロモーションなど、自治体外の人に向けた情報発信も行われるようになってきた。自治体広報が多様化する中で、今一度、広報の在り方を再検討し、自治体広報の意義や役割を明らかにすることは重要である。

デジタル化は利便性を向上させる一方で、高齢者の端末操作や、若年層の情報偏重など、今までにない新たな課題を抱えるようになった。だからこそ、生活に関わる情報を、満遍なく享受できる紙媒体の自治体広報誌は再評価すべき存在である。自治体広報の在り方と自治体広報誌の意義を明らかにすることは、そうした課題を解決する一助になると思われる。

## 方法と考察

本研究では、先行研究やホームページを含む資料から、自治体広報誌の意義や目的、変遷についてまとめる。また、北陸三県(石川県、富山県、福井県)の広報担当課、全国広報コンクールの担当者へヒアリング調査を行い、自治体広報誌の現状や、評価方法について明らかにする。さらに、文献調査と事例研究から得られたデータより、デジタル化における自治体広報誌の意義を再定義し、今後の展望と課題について考察する。

## 結論

ヒアリング調査より、北陸三県の広報誌を比較すると、全国広報コンクールへの受賞歴が都道府県内で最も多い石川県は、広報誌を若年層にも読んでもらえるよう、県内の若者を多く起用し構成を組んでいる。また、富山県では、新聞折り込みにて広報誌を発行しているため、新聞の購読者が広報誌を読むメイン層であると想定している。複数の媒体を活用し、それぞれのメイン層に情報が発信できるよう工夫されている。他方、福井県では、広報誌を年に複数回デジタルブック版のみで発信を行っており、デジタル媒体の活用が活発である。他にも、県内向け、県外向け、海外向けとSNSのアカウントを分けて運営しているという特徴がある。



図1 北陸三県の自治体広報誌【北陸三県広報担当課HPより】  
<https://www.pref.fukui.lg.jp/doc/kouho/newsfukui.html>  
<https://www.pref.fukui.lg.jp/doc/kouho/newsfukui.html>  
<https://www.pref.fukui.lg.jp/doc/kouho/newsfukui.html>  
<https://www.pref.fukui.lg.jp/doc/kouho/newsfukui.html>  
<https://www.pref.fukui.lg.jp/doc/kouho/newsfukui.html>  
<https://www.pref.fukui.lg.jp/doc/kouho/newsfukui.html>

47都道府県の広報誌の内容を調査すると、巻頭に県が取り組んでいる施策について分かりやすく図解する構成となっており、ページ数により情報量は異なるが、先頭に読者の関心の高い情報を持つてくることが多い。

さらに、日本広報協会の実施する全国広報コンクールの結果を分析し、過去5年間で3回以上、受賞されている自治体の特徴をまとめた。その結果、県民に密着した企画や、エリア事の観光に関するページなど、県民が積極的に出演しているケースが多いことが分かった。

| 賞    | 作品名           | 自治体 | 概要                    | 特集内容    |
|------|---------------|-----|-----------------------|---------|
| 特選   | みんなの県政 THBがかわ | 香川県 | 総理大臣賞も受賞<br>2022年9月号  | 医療的ケア児  |
| 入選1席 | 広報さっぽろ        | 札幌市 | 読売新聞社賞も受賞<br>2022年9月号 | LGBTQ   |
| 入選2席 | つたえる県ながさき     | 長崎県 | 2022年2月号              | SDGs    |
| 入選3席 | ほっと石川         | 石川県 | 2022年夏季号              | 石川県立図書館 |

図2 令和5年度全国広報コンクール入賞団体【日本広報協会HPより著作作成】

デジタル時代における自治体広報誌は、災害時、高齢者に向けた情報発信、視認性の高さという点で有効性がある。具体的には、災害時、電波障害でデジタル媒体が機能しない際、紙媒体での広報の重要性は高まる。また、全世代・全属性の住民にデジタルに対応してもらうことは現実的でなく、依然として紙媒体を用いた広報活動は欠かせないといえる。最後に、紙媒体は物理的に文字や図が存在するため記憶に残りやすいという特徴がある。

アナログ媒体は衰退の一途を辿りながらも自治体広報という観点で捉えるとまだまだ活用していくべき媒体である。情報化が進む中で、デジタルとアナログがハイブリッドで共存できるような仕組み作りをし、お互いのメリットを最大限に生かすことが求められる。



川越伊織

地域キュレーションコース

説話研究

はじめに

猫は人間にとって身近な動物の代表格である。猫を身近に感じる私自身の体験の中で、時や場合によって猫との関わり方や抱く印象が異なることに気が付いた。このことから日本人が猫とどのような関わりを持ってきたのかについて興味を持ち、研究を行うに至った。さらに、日本人の猫との関わり方や抱く印象が物語の形で語られている説話に着目し、「日本の猫説話からみる人と猫の関わり」とテーマを定めた。本論文では、人間にとって身近な動物である猫と日本人がどのような関わりを持っているのかについて、日本の猫説話から明らかにすることを目的とする。

本論では、猫の性質や習性、人と猫の関係性が話の内容に関わる説話のことを「猫説話」と定義する。そもそも説話とは、神話や伝説、昔話、民話などの語ることで伝えられてきた物語を総称したものである。よって「猫説話」は人々が語ることで伝えられてきた物語であり、その内容に猫の性質や習性、人と猫の関係性が関わっているものであると説明できる。

分類と結果

日本人と猫の関わりを明らかにするため猫説話の分類を行う。収集した猫説話には複数のパターンがあり、各パターンを読み解くことが日本人と猫の関わりを明らかにすることに繋がると考えたためである。分類の手順は、収集した383話の猫説話それぞれから要素を抽出、抽出した要素の集計、要素の集計結果から猫説話全体の傾向を明らかにした後、人と猫の関わりという視点から猫説話を分類、とする。

抽出する要素は「猫が登場するか」「飼い猫か」「人の言葉を話すか」「人のような行動をとるか」「猫の年齢」「猫の様子」「人間の猫に対する心情、行動、考え」の7つとし、これら进行分析の方法から上記の前5つの要素をグループⅠ、後2つの要素をグループⅡに分けた。グループⅠからは「猫が登場する場合が一般的で、その猫は飼い猫である。猫は人の言葉を話すことも人のような行動をとることもないただの動物として存在し、年齢不明または老猫であることが多い」という傾向が明らかになった。グループⅡでは人と猫の関わりという視点から、収集した猫説話を「ⅰ人の世界に猫を受け入れる」「ⅱ人の世界から猫を追いだす」「ⅲ人の世界と猫の世界を区別する」の3つ、さらにこれらが重複する場合(ⅳ～ⅴ)とどれにも当てはまらない例外(ⅴ)を含めて7つに分類した。分類結果のⅰ、ⅳ、ⅴから「①日本人は猫について理解したうえで猫との共存を図る」、ⅱ、ⅳ、ⅴから「②猫と人は同程度の強さを持っている」、ⅲ、ⅴ、ⅴから「③人には人の世界があるように、猫には猫の世界がある」が導き出された。

結論

猫説話の分類から人と猫は対等な関係であることが明らかになった。その根拠として「①日本人は猫について理解したうえで猫との共存を図る」「②猫と人は同程度の強さを持っている」「③人には人の世界があるように猫には猫の世界がある」の3点がある。

「①日本人は猫について理解したうえで猫との共存を図る」では、該当する話数の多さから多くの日本人が猫と共に生きてきたことがわかる。さらに該当する説話の内容から、猫に対する嫌悪や恐怖を持っていたとしてもその存在について理解したうえで共存を図ろうという意味が日本人にあることがわかった。「②猫と人は同程度の強さを持っている」では、人と猫は上下関係にあるという人間の慢心を猫から人への報復が覆す動きがみられる。人は強者であり猫は弱者であるという考えを猫が自身の強さを以て否定しているのである。「③人には人の世界があるように、猫には猫の世界がある」では、人の世界とは別に猫の世界が存在すること、そこには人の世界と同様にスキルアップの概念や出世の仕組みがあることがわかった。さらに、猫とは年をとると化けて悪さをする動物であると理解したうえで、人間は人と猫が最大限共に過ごせる方法を選択しているということも明らかになった。

以上のことから、日本人と猫は対等な関係であると言える。

[主要参考文献]

参考1) 谷真介『猫の伝説116話：家を出ていった猫は、なぜ、二度と帰ってこないのだろうか?』梟社、2013年

参考2) 松谷みよ子『現代民話考10(狼・山犬、猫)』立風書房、1994年



室谷榛乃

地域キュレーションコース

観光学

## 研究目的

現在、日本は国をあげてのインバウンド誘致に取り組んでいる。訪日外国人客数は2019年には過去最多の3188万人に達した。台湾市場は2019年時点では中国の2分の1の15%であったが、2023年は全体の17%を占め、韓国に次ぐ割合にまで大きくなった。富山県も同様に台湾との観光交流に力を入れている。富山県のインバウンド事情を明らかにするとともに、台湾から富山県への観光交流において求められる台湾人のニーズと今後の発展について考察する。

## 研究方法

富山県と台湾の観光交流の現状を知るために、スノーボールサンプリングを用いて県内に在住している富山県、高岡市、立山町、射水市の行政職員や活動組織計7人のキーパーソンにヒアリング調査を行った。そこで得られた情報を分析し富山県における台湾との観光交流の実態を明らかにした。また、富山県を訪れる台湾旅行者のニーズはどこにあるのか、富山県において観光交流は何が起因でどう発展していくのか、今後について考察した。

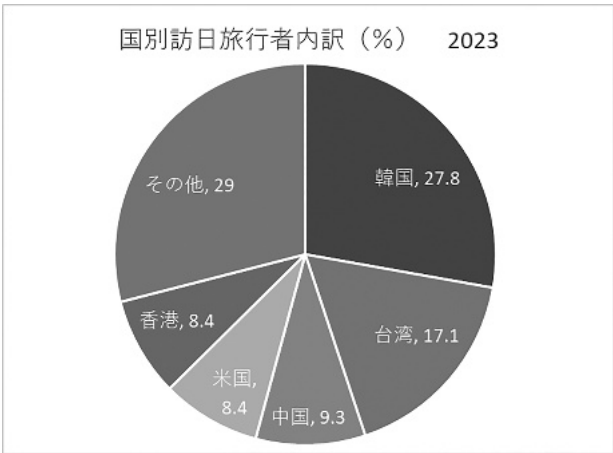


図1 国別訪日旅行者割合／JNTO日本の観光統計データより筆者作成

## 富山県における台湾人旅行者のニーズ

台湾人旅行者は一般的に訪日旅行に対して「美しい風景」、「グルメ」の2つを重視している。富山県はどちらの要素も含んだ観光資源が豊富にある。その中でも、富山県を訪れる台湾人旅行者は旅行経験や旅行形態、年齢層、によって求められるニーズが異なるのでそれに見合う観光資源も異なることが明らかになった。立山黒部アルペンルートは言わずもがな人気であり、一方呉西エリアは旅行経験が豊富でニッチな観光を求める個人旅行者や、時間と金銭面で余裕のある中年以上

の旅行者に需要があるのではないかと考察した。また、最近では特に個人旅行でレンタカーの利用が進んでいるため、二次交通の不便さという負い目を転換できる可能性がある。富山県を含めた中部・東海の周遊ルートは既に確立されており、現在台湾人旅行者にとっての呉西エリアはその通過点という位置づけである。富山県内では各市町村、民間団体や個人が日台交流を盛んに行っている。富山県を訪れる台湾人旅行者にリピーターが多いのは富山県を含めた中部北陸地方の観光資源が分散していて1度の観光で周遊しきれないためである。そのため、富山県に台湾人旅行者を誘致するためにはいかに県同士で連携し動いていけるかが重要である。

## 様々な交流形態と発展の仕方

観光交流は台湾人旅行者が旅行目的で訪れた場合のみならず、県内で発生している様々な交流形態が起因となって発展していることが明らかになった。主な交流形態としては、学校交流、民間交流、スポーツ交流、市民交流、国際交流が挙げられる。これらの交流は民間で個々人が身近に参加することができる。観光交流に発展させるためには、まずはエンドユーザーとなる台湾人に「知ってもらう」ことが前段階として何よりも重要である。「知ってもらう」ためにはまずきっかけづくりが必要である。この段階にあるのが行政や民間組織、個人の取り組みである。民間交流は1件の規模は小さいものの、数と時間が積み重なり観光交流へと大きく発展していく。今後はさ

らに行政と民間や地域同士が補填し合いながら日台交流を継続していくことが求められる。



図2 青山日台祭の様子／高岡市観光協会より提供

## 〔参考文献〕

参考1) 鈴木尊喜／「台湾訪日旅行者と旅行産業」／成山堂／2019

参考2) 日本政府観光局JNTO／「台湾市場外国旅行の動向」／<https://www.jnto.go.jp/statistics/market-info/taiwan/taiwan05.pdf>

参考3) 日本政府観光局JNTO／日本の観光統計データ／<https://statistics.jnto.go.jp/>

## シナリオアプローチによる高岡古城公園の将来構想

松浦歩美

地域キュレーションコース

まちづくり

### 研究の背景と目的

富山県高岡市の高岡古城公園は加賀藩主前田利長が築城した高岡城の跡を基とする都市公園である。同公園の近世城郭遺構は保存状態が良く、2015(平成27)年に国の史跡指定を受けている。しかし遺構保存の観点からは、公園内の樹木が繁茂したことによる地下遺構、石垣などへの悪影響や城郭の形状が分かりにくくなるといった影響が指摘され、高岡市は2023(令和5)年に樹木管理行動計画を策定した。その一方で現代社会においては身近な自然環境としての位置づけも強いことから、樹木管理により価値観の相違が表出する懸念が生じている。

そこで本論文は樹木管理について複数の将来像を検討し、それらを実行した場合の様子を図化することで、将来構想を具体的に示し、市民合意のための基本的な情報を整理することを目的とした。

### 方法

高岡古城公園に関する各種報告書、計画、統計、研究成果などによる文献調査、公園管理者による利用状況アンケートの分

析などから、公園の歴史文化的価値、利用上の価値などについて整理した。また関係者等へのヒアリングを行い、具体的な管理手法や各種計画の進展状況、植生管理の意図、今後の展望について整理した。これらの情報をもとに将来像を描き出すための「シナリオ」を作成するとともに、イメージ図を作成すべき場所を選定した。

### 結果

高岡古城公園の樹木管理によるシナリオとして、3つの方向性を示した。1つ目は極力現状の樹木を残し、曲輪の外郭のみを明瞭化させる樹木保存シナリオ、2つ目が繁茂した樹木を積極的に伐採することにより、史跡としての城郭全体の見通しを向上させることに加え、史跡保存上の悪影響を防ぐことに主眼を置いた遺構重視シナリオ、3つ目が遺構保存とともに現在の利用者への快適性の提供にも配慮し、サクラやカエデなど、季節を代表する修景樹木を残しつつ、常緑樹や大径木の排除を行う修景樹保残シナリオである。これらのシナリオにもとづいて、遺構としての価値が高くかつ利用者も多い明丸、本丸北角、石垣についてそれぞれのシナリオごとに将来像のイメージ図を作成した。図1)～図4)は本丸北角におけるシナリオの適用イメージ図である。

### 〔主要参考文献〕

高岡市／「高岡古城公園樹木管理行動計画」／2023



図1) 本丸北の現状



図3) 遺構重視シナリオによるイメージ図



図2) 樹木保存シナリオによるイメージ図



図4) 修景樹保残シナリオによるイメージ図



保科さくら

地域キュレーションコース

風景論

## 研究背景

青田は、環境美学が原生自然という意味での自然環境を離れて人間環境へと目を向けるとき、そこには我々の日常への注目が含まれているとしている(引用1)。このことから、人為が重なる自然環境の中において人々の関心が向くのは生活の中で出会う何気ない事象や対象であることが理解でき、風景もその一部に含まれることが考えられる。

2019年、中国武漢で発生したCOVID-19は世界で感染拡大し、社会環境や経済に大きな打撃を与え、人々の生活様式も大きく変化した。日常における風景とは目的として経験されるものではなく、個人のおかれた環境によって無意識のうちに目に留まり、風景として認識されると考える。よって、コロナ禍という環境で生じた疲れやストレスから解放するための手段として身近にある風景に対する意識が高まったと予想する。

## 研究目的・方法

本研究では、①社会に共有された風景イメージの変化を明らかにするため、地方新聞の写真コンクールに応募された写真をもとにコロナ以前からコロナ禍以降にかけての特徴の分

析、②コロナ禍の日常の中で起きた風景に対する感性の変化を明らかにするため、地方新聞の読者投稿に現れた変化の分析、③とくに若年世代の感性の変化を明らかにするため、アンケート調査にもとづく分析を行い、風景と人の関係性と身体面、精神面においても不安定な環境の中で求められた風景の特質を明らかにする。

## コロナ禍における風景と人の関係性と感性の変化

風景と人の関係性として、生の自然だけでなく人為的なものも含めて風景と認識し、風景を様々な手段で美的に評価するようになったと考える。

コロナ前後を比較した①の調査では、人が主役の写真が減少し影や後ろ姿が映し出された写真が増加したことから、人物が自然や建造物などに趣を出させる要素としての役割に転換したことが確認できた。また、②と③の調査から、人と直接的な交流をすることは困難となったが、SNSなどを用いた間接的な交流は変わらずに行われていた生活状況が確認できた。

特に③の分析から、新型コロナウイルスによる生活様式の変化に伴って、日常生活の中で関心が向く風景の対象範囲が拡大したことがうかがえた。コロナ禍以前に日常であった人との交流の風景が、コロナ禍という制約された環境下で直接的な交流ができた時、以前よりもその風景に対する美的な感覚が強く作用していた。つまり、人との出会いや関わりという行動自体が過去の美しい経験として認識されるようになった。

また、他者とのつながりが強く求められたコロナ禍という環境下で、SNSなどの投稿によって写真に収められた風景体験を共有し他者からの共感を得ることをとおして、そうした風景を美的に評価する行為が一般化していった。

## 風景の新たな価値と感性の変化

風景の新たな価値として、日々の生活で生じる疲労やストレスから人々を回復させる効果があることを挙げる。③の調査では、コロナ禍という環境の変化を経験したことで人々に複雑な感情が交錯している状況が見受けられた。図をもとに、コロナ禍の生活環境とその生活を経験したことから求められるようになった生活環境について整理した。

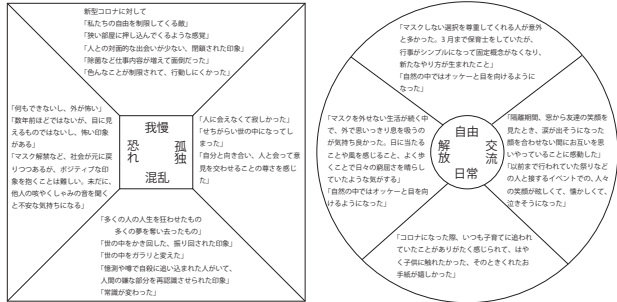


図 コロナ禍に対するイメージとコロナ禍において心動かされた瞬間の回答の比較

調査では、数値化された人の死に違和感を抱くことなく聞き流すという行動、久しぶりに人と交流しても話題はコロナ関連の話ばかりであった生活、子どもたちが道を挟んで距離をとって遊んでいた姿など、コロナのストレスについての記述が複数挙げられた。このような状況から解放させてくれたのが、毎日の通勤で出会う橋から見える海や色、身近にある草花、青空、鳥のさえずり、他者の存在などの日常にある風景であった。風景は、人々がおかれた環境を表す存在として人々の傍にあり、写真や言葉などで可視化することもできる。しかし、それだけでなく人の生を強く感じさせ、人と会って話すことの楽しさを再認識させてくれるなど、人々の心身の状態を回復させる存在としての価値をもつことが示された。

風景に日々の生活で生じる疲労やストレスから人々を回復させる効果があることはカプランら専門家が指摘してきたが(引用2)、一般の人々もそうした価値を認識するようになったことは、コロナ禍を経て生じた風景に対する感性の変化だといえるだろう。

## [主要引用文献、参考文献]

- 引用1) 青田麻未／『環境を批評する－英米系環境美学の展開』／春風社／2020／p20
- 引用2) カプラン,S カプラン,R ライアン,R.L. ／『自然をデザインする－環境心理学からのアプローチ』／誠信書房／2009／p51-58

# 富樫義博『HUNTER×HUNTER』からみる能力バトル漫画の考察

大多優生

地域キュレーションコース

文化研究

はじめに

「週刊少年ジャンプ」において、能力を用いて戦う漫画が90年代から今現在も人気を博している。そのなかでも能力の設定が緻密で複雑な「念能力」という能力を使用する『HUNTER×HUNTER』は多くの読者を惹きつける。本論文では、『HUNTER×HUNTER』の魅力を多角的な視点から分析すること、また、作中に登場する能力である「念能力」の設定から『HUNTER×HUNTER』が能力バトル漫画においてどのように位置づけられるのかを考察した。

漫画家、富樫義博

『HUNTER×HUNTER』は1998年から掲載され、長期的な休載を幾度と行いながらも2024年現在まで制作が続いており、現在は不定期掲載という形で「週刊少年ジャンプ」にて連載されている。アニメ化や映画化、舞台化を複数回されるほどの人気作品である。

休載を繰り返しながらも「週刊少年ジャンプ」にて掲載が続いている本作品は、なぜ読者が離れずに人気が続いているのかを本論にて解明していった。まず、作者富樫義博の経歴や

過去作品である『幽☆遊☆白書』『レベルE』を分析した。

『HUNTER×HUNTER』の特徴と魅力

続いて『HUNTER×HUNTER』の魅力を明らかにするため、「キャラクター」「ストーリー」「描写」「設定」等の様々な視点から作品分析を行った。その結果、メインキャラクターのみならず悪役やモブキャラにもどこか惹きつけられる設定や人間性があり、登場人物全てにキャラが立っていることや、物語に絡んでいたキャラクターがあっさりと死んでしまうこと、至る所に散りばめられた伏線を綺麗に回収していくストーリー展開、場面が分かりやすい構図や圧倒的な描写力、緻密に考えられた他に類を見ない設定、これらのポイントが『HUNTER×HUNTER』の魅力であり、多くの読者を惹きつけている要因であることが分かった。

『HUNTER×HUNTER』の念能力

最後に、『HUNTER×HUNTER』における「特異点」である「念能力」に焦点を当て、『HUNTER×HUNTER』が持つ無二の魅力を考察した。分析の結果から、「念能力」には様々な設定が組み込まれており、その複雑な設定が能力バトルを肉弾戦や能力だけの戦いではなく、心理戦や頭脳戦を含んだ高度なものにしており、読者が先の読めない結末を描くことを可能にしていることが分かった。また、「念能力」には6つの系統が

あり、人物や能力、技の全てを6系統のどこかに必ず分類することができる。

結論

本稿では、漫画家である富樫義博が制作する『HUNTER×HUNTER』をとりあげ、能力バトル漫画としての位置づけを確認した。「念能力」の設定は、他の漫画家が制作する能力バトル漫画に登場する能力をも分類できるものであり、能力バトル漫画の基盤となりえる。このことから『HUNTER×HUNTER』は能力バトル漫画における能力の根底を定めた作品であると位置づけられる。

[主要参考文献]

参考1)『富樫義博展－PUZZLE－』／公式図録／樹想社／2022

参考2)富樫義博／『HUNTER×HUNTER』1-37巻／集英社／1988-2022



## 沖縄の重箱

### 重箱の現状からみる祖先崇拜儀礼の簡略化

桑江可奈子

地域キュレーションコース

文化研究

#### 研究の目的と背景：重箱・祖先崇拜儀礼の現状の追求

本研究は、祖先崇拜の思想が根底にある沖縄の伝統的な儀礼の数々と、それらの儀礼のなかで用いられる伝統食の現状を明らかにすることを目的としたものである。

沖縄は、先祖を祖霊神として信仰する祖先崇拜の風習が今もなお色濃く残っている地域であり、祖先崇拜の思想からなる伝統的な儀礼が数多く存在する。(写真1)しかし、沖縄出身である筆者は、沖縄での生活のなかで、そういった儀礼の数々が時代の流れとともに省略・簡略化されている様子を目の当たりにし、次第に沖縄の伝統的な儀礼の現状を明らかにしたいと考えるようになった。そこで筆者は、多くの儀礼のなかで用いられる沖縄の伝統食「重箱」に着目した。(写真2)儀礼のなかで用意され、皆で食される食事、「重箱」に関しては、儀礼の要素として省略がなされにくく、変化が起こった部分については非常に分かりやすく観測できるものであるため、重箱について研究することは、儀礼の現状を明らかにするための足掛かりとなると考えたからである。本論では、祖先崇拜の思想に基づいて行われる伝統的な儀礼を総称して「祖先崇拜儀礼」とし、重箱の現状やそれらに対する県民の意識について探ることで、現代の沖縄における祖先崇拜儀礼の在り方を明らかにしている。



写真1)祖先崇拜儀礼の様子(桑江可奈子撮影 2017年5月)



写真2)沖縄の重箱(桑江可奈子撮影撮影 2017年5月)

#### 調査の概要

まず、重箱の現状を知るために、重箱を商品として取り扱っている県内の店舗に対して調査を行った。大手食料品店4社の重箱の販売の様子からは、季節商品としての重箱と、これまでの伝統的な重箱との明確な違いが明らかとなり、また、長年重箱を取り扱ってきた総合商店のオーナーに対して行ったインタビューからは、祖先崇拜儀礼に対する県民の意識や県内の重箱需要が、かつてと比べて減少している現状を窺い知ることができた。

さらに、重箱や祖先崇拜儀礼に対する県民の意識を明らかにするため、沖縄出身かつ現在も沖縄で生活している方を対象とし、アンケート調査とインタビュー調査を行った。この調査からは、世代が若くなるにつれて、重箱や祖先崇拜儀礼に関する意識が薄弱なものとなっていることや、世代間に大きなギャップがある現状などが浮き彫りとなった。

#### まとめ：沖縄の重箱・祖先崇拜儀礼の現状と今後

これらの調査から、重箱が現代人の味覚やライフスタイルと乖離するものとなってきたり、そのギャップを埋めるため、重箱を外部から購入したり、現代的な食事で代替したりといった簡略化がなされ、さらに、伝統が消失したことによる重箱の定型化も生じている現状が明らかとなった。また、祖先崇拜儀礼において重箱を用いるという形式は今もなお継承されているも

の、重箱の根底にある先祖崇拜の思想は世代が若くなるにつれて薄弱なものとなっており、高齢者層は家庭内の重箱に関して強い権限を持っていることが窺えた。

重箱は祖先崇拜儀礼を構成する要素の一つであるため、重箱に対して影響力を持つ高齢者層は、儀礼全体に対しても同様であると考えられる。また、重箱の簡略化に伴い、祖先崇拜儀礼自体も簡略化してきており、メジャーではない祖先崇拜儀礼は、簡略化はおろか日常のなかから省略されている現状が明らかとなった。

世代が若くなるにつれ、祖先崇拜儀礼に対する熱量も下がっているようであったが、若年層が祖先崇拜の思想を持ち合わせていないわけではない。若年層の祖先崇拜・祖先崇拜儀礼への熱量の低さは、それらに関する知識の少なさが起因していると考えられる。

未だ一定の需要がある重箱であるが、今後その需要が高まるとは考えにくい。時代に合わせた重箱のかたちを模索していくことで、重箱の未来は広がり、結果的に祖先崇拜儀礼の簡略化を抑えることにつながるだろう。

#### 〔主要参考文献〕

参考1)田原美和、森山克子、東盛キヨ子、金城須美子/「沖縄の清明祭の行事食の現状と伝承に関する一考察」/『日本調理科学会誌』/48巻1号/pp49-56

参考2)渡口初美/『渡口初美の琉球の家庭祭祀―年中行事・先祖供養・伝統料理―』/沖縄教育プロダクション/2013

## 映画『キューティ・ブロンド』を通して考える外見と中身の関係

崎田唯

地域キュレーションコース

文化研究

### 序論

本論文では、ロバート・ルケティック監督のアメリカ映画『キューティ・ブロンド』(2002)に登場する主人公エル・ウッズという女性の外見とマインドを考察した。その比較として映画『ブラダを着た悪魔』(デイビット・フランケル監督、2006)の主人公アンドレアという女性にも同様の分析を行い、外見と中身の関係について研究した。また、自分が与える印象とマインドを明らかにすることで、本論文の読者に自己成長に対するポジティブな気持ちを提供し、より良い人間とは何かを考えるきっかけとなることを目指し、これを本論文の研究意義とした。

### エルとアンドレア

第1章ではエルの外見アイデンティティと、装いとマインドの変化について分析した。エルは一貫してオシャレが大好きだが、着ている洋服は変化していく。ショッキングピンクや赤などの服を好んで着ていたが、徐々に自分を見失うシーンではモノクロの服を着るようになる。このことからエルはマインドが外見に影響を与えていたと考えられる。

第2章では映画『ブラダを着た悪魔』の主人公アンドレアの

例を検討した。第1章と同様にアンドレアの外見アイデンティティと、装いとマインドの変化について述べた。アンドレアは一時的に手にした有名雑誌の編集長のアシスタントという職につくが、見た目は冴えない。上司に認められるべく外見を意識し始めると、仕事にプライドを持つようになり、先輩をも超える実力を身につけたのであった。このことからアンドレアの場合は外見がマインドを変化させたと考えられる。

### 私たちの外見とマインド

第3章では「私たちの外見とマインド」と題し、エルとアンドレアを比較した上で、私たちが実践できることについて考察した。第1、2章でエルとアンドレアについて分析したところ、ベクトルの違いはあるものの両者とも自己肯定感が高いということが判明した。自己肯定感が高いということは、自分の中の基準が定まっている場合が多く、同様に「美」に関する基準も定まっていることからオシャレな人が多いと言える。さらに、現代社会を生きる人々の外見とマインドについての課題点を3点あげた。(1)年齢に対する観念の問題、(2)「そんなにオシャレしてどこ行くの?」という思考、(3)多忙さの3点である。それぞれに改善案を提示した。

### 結論

以上のように、本論文ではエルとアンドレアの比較を通して、

マインドと外見の相互的な影響関係を認めることができた。人々は通常、中身ばかりを気にしてしまうが、案外、形から入るということも中身を形成するには大切な要素であると言える。もちろん、中身、能力や実力、マインドも大切ではあるが、それまでのように過ごしてきた分、中身の形成あるいは再構築はとても難しいものである。したがって、外見からマインドを作っていくということもとても有効な方法なのである。また、外見を構成する一部として、姿勢や表情、言葉遣いなども含まれてくるので、装うこと以外も大切になってくる。これらは意識的に改善することが可能なので、是非試してみてほしい。そして、少しでも意識的に変えることができた時には、自分で自分を褒めてみてほしい。自己肯定感とは自分で自分を褒めて、認めた経験から育っていくのである。とはいえ、オシャレは絶対必要であるとは言えないものであるため、自分のなりたい姿を明確にすることが真に必要なのである。今よりも幸福度の高い自分を目指すことで人生を豊かにできると考える。

### [主要参考文献]

参考1)『キューティ・ブロンド』／ロバート・ルケティック監督／20世紀フォックス／2002

参考2)『ブラダを着た悪魔』／デイビット・フランケル監督／20世紀フォックス／2006

参考3)藤田秀樹／「屈服すると見せかけて素早く反撃(バンド・アンド・スナップ)ーロバート・ルケティックの『キューティ・ブロンド』における「馬鹿な金髪美人(ダム・ブロンド)」という戦略」／『富山大学人文学部紀要』第69号／2018／pp.161-178

# 蜷川実花の空間作品からの表出

『蜷川実花展 Eternity in a Moment 瞬きの中の永遠』をもとに

中山真萌

地域キュレーションコース

文化研究

## 序論

蜷川実花は日本の写真家、アーティストである。主に写真作品を制作している作家だが、それだけでなくミュージックビデオや映画などの映像作品や、空間展示も手掛けている。このように様々な形態で表現活動を行っているが、どの形態の作品に対しても、鑑賞者から共通して形容に使われる言葉がある。それは「蜷川実花らしい」という言葉だ。しかし、その「蜷川実花らしさ」は感覚として多くの鑑賞者に共有されているものの、「蜷川実花らしさ」に対して詳細な言葉を持っている人は多くはない。

本論文では、蜷川実花というアーティストの作品から共通して導き出される「蜷川実花らしさ」を、様々な角度から言語化することによって、どのようなものから、どのような経緯で「蜷川実花らしさ」が表出されるのかを探る。

## 第一章 蜷川実花 概要

この「蜷川らしさ」は、蜷川が扱うモチーフと、そのモチーフの撮影方法に起因している。蜷川は撮影対象に花や女性や金魚を選ぶことが多い。それらを毒々しさすら感じる鮮やかな色で

映しとることによって、色鮮やかな美しさとじっとりとした毒々しい相反する情感を同時に表現している。その相反する要素が同時に存在する作品を見ることによる鑑賞者の感情の揺らぎが「蜷川らしさ」であると言える。

また蜷川は対象を撮影する際に、そのモチーフに没入することでモチーフと自分の意識を曖昧にしてシャッターを押すという手法をとっている。いい写真を撮ろうという意識すらもたずに、ありのままの姿を映すのである。

## 第二章 松井みどりの蜷川実花論

松井みどりは「蜷川実花らしさ」をドールズの『パロック論』を用いて説明した。蜷川の作品の装飾性には人工的な甘さや自然な生命感を「生命の横溢感」(引用1)と形容し、それが蜷川の世界観を作り上げているのではないかと考察したのである。その上で、蜷川の作品は全て同じ美的世界の中にあるとし、蜷川の作品のモチーフは全て同質のものではないかと指摘した。これらの指摘を第一章で触れた世間の評価や先行研究とも照らし合わせることでより詳細に「蜷川実花らしさ」を探っていく。

## 第三章 ロラン・バルト『明るい部屋 写真についての覚書』と蜷川実花

ロラン・バルトは『明るい部屋 写真についての覚書』のなか

で、写真の本質は「かつて＝そこに＝あった」(引用2)であるとし、その本質に迫る写真の撮影方法は、作為を挟むことなくシャッターを切ることでであると述べた。その撮影方法は第一章で述べた蜷川の作品の制作方法と酷似している。作為を挟まずに「かつて＝そこに＝あった」ということを証明する写真は、画面を事実で満たし、その実在性が写真の本質を導くのであり、その本質こそ上段で述べた蜷川らしさである。

## 第四章 蜷川実花展 瞬きの中の永遠

蜷川の写真作品に宿る「蜷川らしさ」は、空間立体作品にも現れる。2023-2024年に東京で開催された『蜷川実花展 Eternity in Moment 瞬きの中の永遠』では、複数の空間立体作品の展示が行われた。本展は「蜷川実花がクリエイティブチームEiMとして挑む、圧倒的スケールの体験型展覧会」(引用3)である。

作品ごとに様々な題材をもとに、花や金魚などのモチーフを用いて作品が制作されているが、一方でどの作品にも「鑑賞者の作品に対する没入」が共通の体験として用意されていた。この「没入」という体験は上段で述べた蜷川の作品への撮影方法と酷似している。

また、本展覧会は鑑賞者の撮影が自由であった。対象に対して没入しながらその対象を撮影することによって鑑賞者はより作品制作時の蜷川に近づくことになる。展示の鑑賞中は作品制作時の蜷川と近い状態になり、鑑賞後にモチーフの実在性

を実感することで「蜷川らしさ」を体感するのである。

## 結論

また、作家が写真家であることにより、鑑賞者の写真撮影がアート体験の一つとなるのは興味深い現象である。今後の様々な美術展等において、鑑賞者の写真撮影がどう扱われることになるか考えさせられる研究結果となった。

[主要引用文献、参考文献]

引用1)『蜷川実花展一地上の花、天上の色一』／朝日新聞社／2008年／p.10

引用2)ロラン・バルト／花輪光訳／『明るい部屋 写真についての覚書』／みすず書房／1985年／p.94

引用3)『蜷川実花展 Eternity in Moment 瞬きの中の永遠』／展覧会チラシ

参考1)蜷川実花／『蜷川実花になるまで』／文藝春秋／2016年

参考2)『美術手帖』九一五号／美術出版社／2008年

参考3)ロラン・バルト／花輪光訳／『明るい部屋 写真についての覚書』／みすず書房／1985年

参考4)『蜷川実花展 Eternity in Moment 瞬きの中の永遠』展覧会リーフレット／チラシ(2023年12月5日-2024年2月25日、TOKYO NODE GALLERY A/B/C 虎ノ門ヒルズ ステーションタワー45F)



## 放生津八幡宮秋季大祭の現状と課題

楨玲奈

地域キュレーションコース

文化研究

### 研究目的

本論文では、放生津八幡宮秋季大祭の現状と課題として、近年感じられる新湊曳山まつりや、築山行事・宵祭り、祭礼中の家庭の様子の変化から現状を見つめ、課題を探すことをテーマに論じていく。

放生津八幡宮秋季大祭は9月30日から10月3日までの4日間にわたり行われる放生津八幡宮の行事である。9月30日に魂迎式、築山祭、前夜祭、入魂式、10月1日に神輿渡御、曳山巡行、10月2日に例大祭、放生会式、築山飾、10月3日に報賽祭が執り行われる。

### 現状

曳山まつりを神事としてではなくイベントとして捉えて参加している者がいることや、巡行に観光的配慮がなされていること、曳山や衣装の装飾化から、元来神賑行事であった曳山巡行のイベント化が進んでいる。

その他の行事から宵祭りと築山行事を取り上げる。9月30日の夕刻を指す宵祭りでは観光客向けのアトラクションを用意している曳山町によって秋季大祭への高まりを演出するも、

祭りの雰囲気演出に効果が期待できる提灯は高齢化により設置が減っている。築山祭と築山飾を総称した築山行事は、2020年に国の重要無形民俗文化財に登録された。築山飾は氏子の参詣参拝が求められるが、氏子の興味関心が薄く足を運ぶ人が少ないのが現状である。

祭礼日変更当時の大正11(1922)年には親戚を呼びもてなしていたというのが最近の町の様子として親戚を呼んでいる家庭は少ない。また、家で作っていた御膳を仕出しでまかなうようになっていたが、店に入る注文の大半も現在はオードブルになったという。最も多く聞かれたもてなし喪失の原因はもてなす側の高齢化と、親戚付き合いの減少であった。一方で今でも親戚が祭りの際に訪れている家庭からは、現在は呼んでもてなすというよりも祭りが好きだという親戚が遊びに来るため魚や煮物を用意する程度になったという。

### 課題

新湊曳山祭りはイベント化を是正し、神様の存在が消えたただのイベントとならないようブレーキをかけていくことが今後必要となる。

宵祭りと築山飾の課題として、宵祭りでは、提灯によって氏子、アトラクションによって観光客の双方に秋季大祭を感じてもらうことを期待し、地域を巻き込んだ雰囲気づくりが課題であり、築山行事は氏子に行事の存在や概要を知ってもらい、神様と氏子が交歓する場の創出が求められている。

各家庭のしきたりは社会の変化によって失われていったものであるため、時代に逆らって過去の様子に戻すことを無理に強いることではない。しかし、用意していた料理の記憶や親戚同士が集まっていた様子を過去の記録でとどめないための工夫と、家庭の味というものが失われないための工夫が必要であることが課題としてあげられる。それに加え、しきたりが変化したことにより影響を受けている地域の飲食店の祭礼時の営業を見直し、観光客が秋季大祭と同時に近年観光地となった新湊を楽しんでもらい、秋季大祭を活用して商工を活性化させることも今後考えてまちづくりがなされることを期待する。



図1 我が家での過去のもてなしの様子

|                    |                                                                                |
|--------------------|--------------------------------------------------------------------------------|
| 9月30日 <sup>㊦</sup> | 魂迎式 <sup>㊦</sup><br>築山祭 <sup>㊦</sup><br>前夜祭 <sup>㊦</sup><br>(入魂式) <sup>㊦</sup> |
| 10月1日 <sup>㊦</sup> | 神輿渡御 <sup>㊦</sup><br>曳山巡行 <sup>㊦</sup>                                         |
| 10月2日 <sup>㊦</sup> | 例大祭 <sup>㊦</sup><br>放生会式 <sup>㊦</sup><br>築山飾 <sup>㊦</sup>                      |
| 10月3日 <sup>㊦</sup> | 報賽祭 <sup>㊦</sup>                                                               |

図2 放生津八幡宮秋季大祭式次第



図3 曳山巡行の様子(左:花山、右:提灯山)

### 【主要参考文献】

射水市教育委員会／『放生津八幡宮祭 曳山行事・築山行事 総合調査報告書』／射水市教育委員会／2020



## 富山県氷見市のボカスギ林業景観の文化的価値

池田俊寛

芸術文化学研究所

景観研究

### 研究目的と方法

富山県氷見市の丘陵地にはボカスギ林業景観が広がる。このボカスギ林業景観は19世紀後半からの電信電気産業の発展に伴う電柱材需要へ対応するため、成長の早いボカスギを植林した歴史的背景を有する。さらに時代を遡ると、古くから氷見市の丘陵地ではノウ(焼畑を伴う山地での移動耕作)が慣行された。近代以降このノウにボカスギ林業が組み合わさり、スギの植栽初期に株間で農作物を育てる間作を行うことで、耕作地の限られる山村での食料生産と電柱材生産の複合的な生業が行われてきた。

しかしすでに間作の慣行は失われた中で、ボカスギ林業景観の文化的価値はこれまで十分に議論されてこなかった。本研究では①ボカスギ林業の展開過程、②ボカスギ林業地における焼畑や間作との関係、③ボカスギ林業景観の特徴、④間作地での社会的関係、について文献調査と氷見市全域にわたるヒアリング調査を行い、それらの情報を地理情報システムなども用いて再構築することでボカスギ林業景観の文化的な価値を明らかにすることを目的とした。

### 結果と考察

氷見地域では1900年頃から約80年間、ノウとボカスギ人工林林業による複合的な生業が営まれ、間作によって育林にかかる労力を軽減する林業技術が実践されていた。

ボカスギ林業地における焼畑と間作の関係をみると、20世紀以降、ノウの作付け作物や間作期間に地域的な変異がみられた。作付け作物は終戦以降、救荒作物から嗜好性や換金性の高い作物へと変化した。また、地域によってノウと間作との間に密接な関係がある場合と、そうでない場合があることが明らかとなった。また、土地利用の分析から共有林の性格の強い山林や集落からの距離が遠い林地では間作が行われにくい傾向があった。このように地域や林地の条件によってボカスギ林業とノウ、間作の結びつき方には多様性がみられ、単一的な体系でボカスギ林業が括られるわけではないと考えられた。

氷見地域のボカスギ林業景観の特徴をみると、集落に近い山林にはボカスギが疎植され、集落から離れるほど植栽幅の狭いボカスギの一斉林がみられることが示唆された。特に、20世紀以降氷見地域中南部では間作を伴うボカスギ林業が循環的に行われ、植栽幅の広いボカスギ林業景観が維持されてきた。そのような歴史的経緯を有したボカスギ林は集落の背景となり、氷見地域固有の森林景観を形成していると言える。

間作地での社会的関係をみると、「家族・親戚(1～3世帯ほど)」「ナカマ(6～10世帯ほど)」「集落共同(数十～数百世

帯)」「集落外の林業事業者等」の4種類の社会的集団の中でボカスギ林業が展開した。そして、20世紀に再造林が行われたボカスギ人工林に最も多い林業労働の関係性はナカマであった。土地所有者とナカマは近世以降の親分―子分の社会的関係性を基盤としており、経済的な格差はあったものの、ナカマの構成員らの自発的な労働提供が前提であった。この理由については労賃の有無や耕地条件(集落からの距離や耕地面積等)に応じてナカマの耕作期間が変化したことが挙げられた。このようにノウ及び間作へのナカマの関わり方は各戸の意思に委ねられたと推察する。間作地では土地所有者は下草刈りなどの初期保育の作業がナカマによる農作業で代替でき、育林作業の軽減につながった。そして、土地所有者は電柱用材の売上で現金収入を得ることができた。ナカマにとっても間作地で毎年の食料を確保することができ、土地所有者とナカマともに利益が相反しない関係性を形成していた。

### ボカスギ林業景観の文化的価値

ボカスギ林業景観の文化的価値は以下の2点に集約される。

1点目は経済合理性の高い電柱用材産地を形成した点である。具体的には富山県西部地域では成長の早いボカスギが電柱材の適材として見出され、氷見地域においては挿し木苗造林によって短伐期で収穫できる安定した産地として確立した。このようにボカスギ林業景観は日本の近代化を支えた電

信電気産業の発展を象徴する林業景観である。

2点目は、経済合理性を追求しつつも、近世以来醸成されてきた自然資源を持続的に利用するための社会的関係や社会的規範が景観に現れている点である。具体的には、19世紀以降氷見地域では在来のノウが林業の前作となりスギ人工林林業と間作による空間の重層的利用へと発展した。特に氷見地域中南部を中心に間作による農業生産と林地の初期保育労力軽減の共利関係が成立した。この共利関係には近世以来の社会関係を引き継いだメンバーシップ間の共助関係が貢献するケースもみられた。このような文化的背景と生産に関わる合理性にもとづいて、数十年にわたって集落背後の丘陵地にボカスギからなる林業景観を形成した。

以上のように間作を伴うボカスギ林業地の景観は、丘陵地帯での生業獲得における歴史的経緯と土地利用上の工夫を示す貴重な事例として、特筆すべき文化的価値があると言える。

# 城郭における博物館活用と展示の工夫

中世・近世の城郭を中心に

福嶋純之

人文社会芸術総合研究科

博物館学

はじめに

日本全国にある城郭は観光名所であると同時に地域の歴史を語る上で重要な要素でもあり、城址公園化や博物館施設の設置など様々な活用がされている。また平成30年(2018)の文化財保護法改正や令和4年(2022)の博物館法改正に伴い、これらの城郭活用がより促進すると考えられる。そこで筆者は、特に中世・近世の城郭について、まだ研究が進んでいない城郭における博物館活用について論じていきたい。城郭を活用している又は城郭に関する展示を行なっている博物館を、本研究では「城郭関連博物館」と定義した。全国にある中世・近世の城郭関連博物館の分類を行い、それぞれの特徴や行われている展示方法を博物館学の点から分析を実施した。そして本研究が、今後の城郭活用や城郭関連博物館の研究についての基礎資料となることを目指す。

## 第1章 城郭活用について

城郭における博物館活用の始まりは昭和4年(1929)に上田城西櫓を利用した「微古館」であり、その背景には昭和天皇の即位を祝う大典記念事業があったと考える。その後、城郭

関連博物館の開館が進んでいき、特に昭和29年(1954)から昭和41年(1966)の「天守閣復興ブーム」や昭和42年(1967)から平成3年(1991)の「公立博物館建設ラッシュ」では、城郭の博物館活用がより促進されたことが分かる。

## 第2章 城郭と城郭関連博物館の分類

筆者は城郭関連博物館を次のように分類が可能であると考えた。それぞれのタイプが持つ特徴を活かして、文化財活用や観光振興、地域活性化の拠点となっている。全国の全271館を以下のように分類した。

### A.現存する城郭建築を活用した博物館施設(26館)

城郭建築そのものが重要な一次資料であるため、文化財保護を優先した展示の工夫がされている。BやCを併設することで展示の充実化を図る場合もある。

### B.復元した城郭建築を活用した博物館施設(56館)

木造復元と鉄筋コンクリート造の外観復元の2種類ある。Aと比べ展示の自由度は高く、映像や模型を用いた大型展示が用いられている。

### C.新設された博物館施設(189館)

館種も総合博物館から歴史博物館や郷土博物館など様々である。展示内容も城郭に特化したものから地域全体の郷土史まで、A、Bよりもさらに幅広い内容になっている。

## 第3章 城郭における展示

城郭関連博物館での展示テーマは次のように分類でき、それぞれのテーマが互いに重なり合いながら展示内容を深化させていると考えられる。

ひと:城主・藩主や城郭にゆかりのある人物に焦点を当てる。  
まち:城下町や城郭がある地域の歴史や文化に焦点を当てる。  
つくり:城郭の構造や装飾に焦点を当てる。



写真 金沢城石川門石垣／筆者撮影

## 第4章 城郭における博物館連携の試み

現在、「風土記の丘」「歴史文化基本構想」「まるごと博物館構想」といった地域活性化や観光振興の取り組みが実施されており、城郭関連博物館はこれらの中心的施設となっている。しかし地域だけで完結するのではなく、地域の垣根を超えた城郭同士または城郭関連博物館同士の連携も可能ではないかと考えられる。築城当時の因縁やゆかりのある人物、文化財としての城郭の現状など、城郭関連博物館はこれらの繋がりを紹介しながら、地域に留まらない新しい学びを提供してくれる場としてさらなる展示の工夫や博物館連携に貢献すると考えられる。

おわりに

全国各地で様々な文化財活用が推進されているなか、城郭関連博物館はそれらに関連した事業の一助となるであろうと推察する。本研究の内容は、今後の城郭活用や城郭での博物館活用の研究における基礎資料として、参考になると考えている。

[主要参考文献]

参考1)青木豊編／史跡整備と博物館／雄山閣／2006

参考2)日本博物館協会／全国博物館総覧／ぎょうせい／1986

# 令和5年度 富山大学 芸術文化学部 卒業研究・制作集／芸術文化学研究科 修了研究・制作集 目録

| 氏名       | 研究題目・作品名          | 分野   | 指導教員  | 副指導教員 | 掲載頁 |
|----------|-------------------|------|-------|-------|-----|
| 美術・工芸コース |                   |      |       |       |     |
| 畠山 紗雪    | 遊泳                | 工芸   | 清水 克朗 | 石川 将士 | 31  |
| 姉崎 咲良    | おばあちゃんの鍋          | 工芸   | 今淵 純子 |       | 27  |
| 池田 優里香   | 金属によるお嬢さま空間の作成    | 工芸   | 今淵 純子 |       | 32  |
| 今西 菜緒    | 墨絵研切蒔絵「海王丸から望む風景」 | 工芸   | 高橋 誠一 |       | 33  |
| 梅元 詩乃    | お砂糖とスパイスと 素敵なのもかも | 絵画   | 幸 亮太  | 松村 浩之 | 14  |
| 浦野 聖菜    | 尽きない心             | 絵画   | 松村 浩之 | 幸 亮太  | 5   |
| 大西 若菜    | 清閑                | 絵画   | 松村 浩之 | 幸 亮太  | 6   |
| 大嶺 優佳    | 生きること             | 日本画  | 幸 亮太  | 松村 浩之 | 2   |
| 沖 小梅     | 女                 | 絵画   | 松村 浩之 | 幸 亮太  | 7   |
| 落合 杏     | 艶麗                | 絵画   | 松村 浩之 | 幸 亮太  | 8   |
| 垣地 茉凜    | みんなが自由でいられるように    | 立体造形 | 今淵 純子 |       | 28  |
| 柿原 千尋    | 透影                | 工芸   | 小川 太郎 | 新谷 仁美 | 34  |
| 鎌田 千尋    | Traffic Light     | 絵画   | 松村 浩之 | 幸 亮太  | 9   |
| 河合 美弘    | 明日への航海            | 工芸   | 小川 太郎 | 新谷 仁美 | 35  |

| 氏名            | 研究題目・作品名                                                | 分野           | 指導教員  | 副指導教員 | 掲載頁 |
|---------------|---------------------------------------------------------|--------------|-------|-------|-----|
| 美術・工芸コース（つづき） |                                                         |              |       |       |     |
| 黒川 りな         | life                                                    | 絵画           | 幸 亮太  | 松村 浩之 | 15  |
| 近藤 虹輝         | ジュエリー                                                   | 工芸           | 今淵 純子 |       | 41  |
| 澤田 彩夏         | 贅沢な苦しみ                                                  | 絵画           | 松村 浩之 | 幸 亮太  | 10  |
| 宿屋 桐子         | cute!cute!cute!                                         | 絵画           | 幸 亮太  | 松村 浩之 | 16  |
| 杉本 有希乃        | Glow                                                    | 絵画           | 松村 浩之 | 幸 亮太  | 11  |
| 八谷 彩華         | 96/100                                                  | インスタレーションアート | 西島 治樹 | 佐藤 弘隆 | 25  |
| 浜田 康生         | 人魚姫<br>人魚姫の物語。それは私たち人間からすると、水面が少し揺れたくらいのことには気づくことはできない。 | 漫画、絵画        | 幸 亮太  | 松村 浩之 | 22  |
| 堀 百利          | 指甲片装身具「珀」                                               | 工芸           | 清水 克朗 |       | 42  |
| 松原 奈美         | 怒涛                                                      | 工芸           | 高橋 誠一 |       | 36  |
| 宮野 響          | 森の中                                                     | 工芸           | 小川 太郎 | 新谷 仁美 | 37  |
| 山下 莉子         | 生活<br>複合素材による表現方法の研究 ～油絵と刺繍～                            | ミクストメディア     | 清水 克朗 | 石川 将士 | 17  |
| 山中 小桜         | 想う                                                      | 絵画           | 松村 浩之 | 幸 亮太  | 13  |
| 山本 早恵         | 夢うつつ                                                    | 絵画           | 幸 亮太  | 松村 浩之 | 4   |
| Megan Gouw    | Just one wee thing...                                   | 工芸           | 清水 克朗 | 石川 将士 | 30  |



| 氏名      | 研究題目・作品名                                                            | 分野             | 指導教員  | 副指導教員 | 掲載頁 |
|---------|---------------------------------------------------------------------|----------------|-------|-------|-----|
| デザインコース |                                                                     |                |       |       |     |
| 岩佐 月    | 菅笠プロジェクションマッピングの展示についての一考察                                          | 伝統文化財の活用       | 辻合 秀一 |       | 86  |
| 河村 珠美   | 近代の日本画と能の関係について                                                     | 日本美術史          | 三宮 千佳 |       | 88  |
| 菊地 莉子   | Linkage stool                                                       | プロダクトデザイン      | 内田 和美 |       | 43  |
| 赤畠 桂都   | 日々<br>Looking back on my diary and dream diary                      | グラフィックデザイン     | 渡邊 雅志 |       | 48  |
| 阿部 ひより  | 蕎麦を楽しむ機会を提供するためのデザイン                                                | グラフィックデザイン     | 有田 行男 |       | 49  |
| 安部 楓香   | 鶯の里<br>ARによるインタラクティブ絵本                                              | 絵本             | 辻合 秀一 |       | 19  |
| 板橋 二智香  | NUKUMORIのCOOKIE<br>高岡中央ライオンズクラブ50周年記念事業／高岡市の障がい者支援施設による手作りクッキー商品の提案 | 商品企画・パッケージデザイン | 岡本 知久 |       | 46  |
| 伊藤 永羽   | 若者の投票率を上げるプロモーション                                                   | コミュニケーションデザイン  | 沖 和宏  |       | 50  |
| 植木 隆斗   | 余白の研究                                                               | コミュニケーションデザイン  | 沖 和宏  |       | 51  |
| 大澤 晴    | CONFIDENCE/AMBITION/DELIGHT/ADVERSITY                               | イラストレーション      | 辻合 秀一 |       | 18  |
| 金田 壱    | Live2dを用いた振り向きアニメーションの研究                                            | Live2dアニメーション  | 辻合 秀一 |       | 23  |
| 木倉 明音   | 所有することの喜び                                                           | コミュニケーションデザイン  | 沖 和宏  |       | 54  |
| 木ノ瀬 美奈  | Scenery Block<br>風景のある積み木                                           | 木工             | 渡邊 雅志 |       | 38  |
| 久乗 裕夢   | Beetle                                                              | 木工             | 渡邊 雅志 |       | 39  |

| 氏名                   | 研究題目・作品名                             | 分野                        | 指導教員   | 副指導教員 | 掲載頁 |
|----------------------|--------------------------------------|---------------------------|--------|-------|-----|
| <b>デザインコース</b> （つづき） |                                      |                           |        |       |     |
| 佐藤 茉奈                | きつと透明、という感触                          | 詩集                        | 有田 行男  |       | 47  |
| 澤原 悠人                | 表情への興味関心を深めるカードゲームの制作                | カードゲーム                    | 有田 行男  |       | 57  |
| 柴田 優花                | シン未来想像図<br>2050年のほくら                 | スペキュラティブデザイン              | 有田 行男  |       | 58  |
| 神野 珠利                | 映画『ジュラシック・ワールド』における「自然」と「人間的価値観」について | 映画研究                      | 須田 久美子 |       | 98  |
| 田中 建成                | 薄暮の中から                               | 絵画                        | 三宮 千佳  | 松村 浩之 | 12  |
| 谷一 菜緒                | 女子大生タニーの糸庄アルバイト日記                    | 漫画                        | 岡本 知久  |       | 21  |
| 常田 沙希                | 聞き手も読み手も楽しい 読み聞かせ絵本                  | 絵本                        | 沖 和宏   |       | 20  |
| 栃木 秀斗                | ゴー？ゴー！マン                             | 映像                        | 西島 治樹  | 佐藤 弘隆 | 24  |
| 中川 紗綺                | おにぎり七不思議展                            | おにぎりリデザイン                 | 有田 行男  |       | 59  |
| 中島 光優                | 矛盾時計                                 | コンセプチュアルアート、<br>インスタレーション | 西島 治樹  | 佐藤 弘隆 | 26  |
| 林 華緒                 | 好きを組み合わせた癒しキャラクターの追求                 | キャラクターデザイン                | 沖 和宏   |       | 56  |
| 二上 晴君                | 野口屋のすべて                              | コミュニケーションデザイン             | 渡邊 雅志  |       | 55  |
| 松井 久瑠美               | 染香 - SENKA -<br>染まって、香る、感性のうつわ       | プロダクトデザイン                 | 内田 和美  |       | 44  |
| 三浦 鈴菜                | 高級車のプロモーションにおけるイラストによる訴求力の可能性        | グラフィックデザイン                | 沖 和宏   |       | 52  |

| 氏名           | 研究題目・作品名                               | 分野                        | 指導教員   | 副指導教員 | 掲載頁 |
|--------------|----------------------------------------|---------------------------|--------|-------|-----|
| デザインコース（つづき） |                                        |                           |        |       |     |
| 森 安寿         | 吉本ばななの小説における「夜」の表象について                 | 文学                        | 須田 久美子 |       | 100 |
| 森 美緒         | 有磯海サービスエリアブランド化のためのお土産商品のパッケージデザイン     | ブランディングデザイン、<br>パッケージデザイン | 岡本 知久  |       | 53  |
| 山口 幸香        | 彫刻鳥獣戯画<br>伝統×デジタル×モデリング                | 立体造形                      | 内田 和美  |       | 29  |
| 吉田 海瑠        | biory<br>共に生きるひととき                     | プロダクトデザイン                 | 内田 和美  |       | 45  |
| 建築デザインコース    |                                        |                           |        |       |     |
| 高田 有梨        | いかす<br>拠点から広がる古民家とまちの未来                | 建築再生                      | 萩野 紀一郎 |       | 67  |
| 森 文哉         | 血統を重視した競走馬情報表示コンテンツの試作                 | デジタルコンテンツ                 | 藤田 徹也  |       | 60  |
| 石井 咲希        | River Side Park<br>遊水池型公園のランドスケープの提案   | ランドスケープデザイン               | 横山 天心  |       | 71  |
| 井上 人太        | 「にげ」の概念を活かした建築<br>古民家改修における空間提案        | 建築再生                      | 萩野 紀一郎 |       | 68  |
| 大崎 凧紗        | ネパールにおける組積造目地強化に関する研究<br>複数の添加物による効果検証 | 建築構造                      | 大氏 正嗣  |       | 78  |
| 梶田 美結        | 視覚的交流で共生を育む地域社会福祉施設                    | 建築意匠                      | 藪谷 祐介  |       | 61  |
| 倉元 陽         | 高齢者福祉×自動運転<br>離散型 CCRC の提案             | 建築                        | 大氏 正嗣  |       | 70  |
| 白河 勇人        | 端材を活用した金物接合集成材の曲げ変形性能に関する研究            | 建築構造                      | 大氏 正嗣  |       | 80  |
| 田熊 初妃        | まちが舞台になる<br>それぞれの使い方が生まれる建築            | 意匠設計                      | 上原 雄史  |       | 62  |

| 氏名             | 研究題目・作品名                                               | 分野     | 指導教員   | 副指導教員 | 掲載頁 |
|----------------|--------------------------------------------------------|--------|--------|-------|-----|
| 建築デザインコース（つづき） |                                                        |        |        |       |     |
| 武部 朱華          | N 番目の章                                                 | 絵画     | 幸 亮太   | 松村 浩之 | 3   |
| 樽井 明花          | 木材交差接合部の回転剛性増大金物に関する研究<br>フレームモデルと要素モデルの比較検討           | 建築構造   | 大氏 正嗣  |       | 82  |
| 林原 穂波          | “縁” 小路<br>輪島市における子どもたちの居場所のための仕掛け                      | 建築再生   | 萩野 紀一郎 |       | 69  |
| 原田 奨也          | Zooasis<br>都市のオアシスとしての動物園                              | 建築デザイン | 大氏 正嗣  |       | 63  |
| 藤澤 ともみ         | この世とあの世を繋げる能の建築                                        | 建築意匠   | 上原 雄史  |       | 64  |
| 宮下 真実          | 建物の変形に対する非構造部材の影響について<br>階段がねじれに与える影響                  | 建築構造   | 大氏 正嗣  |       | 84  |
| 安河内 匠          | 伝統をつなぐ<br>穴水町中居における伝統漁の保存と継承そして伝播                      | 建築意匠   | 萩野 紀一郎 |       | 65  |
| 山田 真鈴          | Cypher Architecture<br>偶発的な領域から成る繋がり <sup>1)</sup> の拠点 | 意匠設計   | 上原 雄史  |       | 66  |
| 地域キュレーションコース   |                                                        |        |        |       |     |
| 牧谷 舞弓          | 憧れ                                                     | ジュエリー  | 清水 克朗  |       | 40  |
| 大多 優生          | 富樫義博『HUNTER×HUNTER』からみる能力バトル漫画の考察 文化研究                 |        | 松田 愛   |       | 114 |
| 室谷 榛乃          | 台湾から富山県への観光交流において求められるニーズと今後の発展 観光学                    |        | 奥 敬一   |       | 108 |
| 川越 伊織          | 日本の猫説話からみる日本人と猫の関わり                                    | 説話研究   | 島添 貴美子 |       | 106 |
| 桑江 可奈子         | 沖縄の重箱<br>重箱の現状からみる祖先崇拝儀礼の簡略化                           | 文化研究   | 島添 貴美子 |       | 116 |



| 氏名                | 研究題目・作品名                                                   | 分野    | 指導教員   | 副指導教員 | 掲載頁 |
|-------------------|------------------------------------------------------------|-------|--------|-------|-----|
| 地域キュレーションコース（つづき） |                                                            |       |        |       |     |
| 西田 奈央             | 朦朧体からみる日本画の転換点と発展過程                                        | 日本美術史 | 三宮 千佳  | 幸 亮太  | 90  |
| 坂上 絵理             | 地域活性化に果たすフィルムコミッションの役割と機能<br>富山県のフィルムコミッションの「協働」の観点から      | 文化政策論 | 安嶋 是晴  |       | 102 |
| 崎田 唯              | 映画『キューティ・ブロンド』を通して考える外見と中身の関係文化研究                          |       | 松田 愛   |       | 118 |
| 武田 季子             | 美人画の最盛期<br>上村松園を中心に関西美人画家の女性表現を探る                          | 日本美術史 | 三宮 千佳  | 幸 亮太  | 92  |
| 富田 果琳             | デジタル時代における自治体広報誌の意義<br>北陸の自治体間比較による                        | 文化政策論 | 安嶋 是晴  |       | 104 |
| 中山 真萌             | 蜷川実花の空間作品からの表出<br>『蜷川実花展 Eternity in a Moment 瞬きの中の永遠』をもとに | 文化研究  | 松田 愛   |       | 120 |
| 長谷川 明莉            | フォトモンタージュの誕生と社会的影響について<br>ハンナ・ヘーヒ《美しい娘》を中心に                | 美術史   | 松田 愛   |       | 94  |
| 東田 真歩             | 現代アートにおける「食」への可能性                                          | 美術史   | 松田 愛   |       | 96  |
| 保科 さくら            | COVID-19 流行下における人々の風景に対する感性の変化と新たな価値観 風景論                  |       | 奥 敬一   |       | 112 |
| 榎 玲奈              | 放生津八幡宮秋季大祭の現状と課題                                           | 文化研究  | 島添 貴美子 |       | 122 |
| 松浦 歩美             | シナリオアプローチによる高岡古城公園の将来構想                                    | まちづくり | 奥 敬一   |       | 110 |

| 氏名                                             | 研究題目・作品名                                                                 | 分野          | 指導教員  | 副指導教員           | 掲載頁 |
|------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|-------------|-------|-----------------|-----|
| 大学院 人文社会芸術総合研究科 人文・芸術プログラム（芸術文化学系）※芸術文化学研究科を含む |                                                                          |             |       |                 |     |
| 池田 俊寛                                          | 富山県氷見市のボカスギ林業景観の文化的価値                                                    | 景観研究        | 奥 敬一  | 安嶋 是晴           | 124 |
| 朝戸 清照                                          | 時の過行くままに                                                                 | 絵画          | 幸 亮太  | 松村 浩之<br>小川 太郎  | 72  |
| 飯野 那々子                                         | 「カオス」と「コスモス」の間に揺れる『こころ』                                                  | 絵画          | 松村 浩之 | 幸 亮太<br>今淵 純子   | 73  |
| 石川 天                                           | 新しい「風景」: 3世代の家と市民の家<br>近世のまとまりを現代の住宅に組み込む                                | 建築意匠        | 上原 雄史 | 横山 天心<br>藪谷 祐介  | 75  |
| 北島 陽貴                                          | 戸建て住宅における駐車空間の使いこなしに関する研究<br>高岡市吉久の使いこなしの実態と空間・居住者特性との関係に着目して            | 建築計画、空間デザイン | 藪谷 祐介 | 萩野 紀一郎<br>上原 雄史 | 76  |
| 福嶋 純之                                          | 城郭における博物館活用と展示の工夫<br>中世・近世の城郭を中心に                                        | 博物館学        | 三宮 千佳 | 長村 祥知<br>島添 貴美子 | 126 |
| 和久田 美紅                                         | おてんばみいちゃんとまいごのしずくくん<br>絵本における、受け手とココロをつなぐコミュニケーションのための絵本表現の研究 読み聞かせに着目して | 絵本          | 岡本 知久 | 幸 亮太<br>内田 和美   | 74  |

# GEIBUN 15

富山大学

芸術文化学部 卒業研究・制作／

大学院 人文社会芸術総合研究科

人文・芸術プログラム（芸術文化学系）修了研究・制作集

令和5年度

発行日：令和6年3月19日

企 画：国立大学法人富山大学芸術文化学部

発行者：北島 勲

発行所：一般社団法人富山大学出版会

〒933-0887 富山県富山市五福 3190

TEL 076-431-4310

編集・ブックデザイン：沖 和宏（富山大学 教授）

印刷・製本：能登印刷株式会社

© School of Art & Design,

University of Toyama 2023 Printed in Japan

ISSN 1884-9814

本書の全部または一部を無断で複写複製することは、著作権上の例外を除き禁じられています。

複写を希望される場合は、必ず発行者までご連絡ください。

定価 本体価格 2,000 円（税込）



この印刷物は、印刷用の紙へ  
リサイクルできます。



富山大学  
芸術文化学部  
大学院 人文社会芸術総合研究科

<http://www.tad.u-toyama.ac.jp/>

ISSN 1884-9814 (A)