

多摩美術大学

校友会 奨学生

成果報告

2022

CHEN Pohsin
YAMANOUCHI Asuka
HOSOKAWA Kyoka
YUASA Mina
EGAMI Natsuki
MIMURA Moeka
SUZUKI Ryoya
SUGAWARA Riku
IJIMA Reika
KUDO Yudai
YAMAMURA Haruna
KOJIMA Heiri
SHIBATA Hina
WANG Chenyan
CHANG Chingwen
LUO Siyu
ARAKI Kei
MIHASHI Yuki
SHEN Jing
YAMAGUCHI Toshiki



多摩美術大学 校友会奨学生 成果報告 2022

多摩美術大学校友会では制作・研究活動に熱心な準会員（本学の学生）を対象に、返済義務のない奨学金制度を設けています。2022年度は選考委員による書類審査の結果、アート部門15名、デザイン部門5名の合計20名の奨学生を選出し、1名20万円、総額400万円を給付しました。ここに奨学生の研究成果を報告します。

アート部門

陳 柏欣 CHEN Pohsin
山内 明日香 YAMANOUCHI Asuka
細川 京佳 HOSOKAWA Kyoka
湯浅 実奈 YUASA Mina
江上 夏希 EGAMI Natsuki
三村 萌嘉 MIMURA Moeka
鈴木 遼弥 SUZUKI Ryoya
菅原 陸 SUGAWARA Riku
飯島 伶圭 IJIMA Reika
工藤 雄大 KUDO Yudai
山村 榛菜 YAMAMURA Haruna
小島 平莉 KOJIMA Heiri
芝田 日菜 SHIBATA Hina
オウ シンゲン WANG Chenyan
チャン ジンウェン CHANG Chingwen

デザイン部門

羅 思雨 LUO Siyu
荒木 恵 ARAKI Kei
三橋 優希 MIHASHI Yuki
チン セイ SHEN Jing
山口 敏生 YAMAGUCHI Toshiaki



書道の運筆から線の造形美へ

線の造形美を探究し描きこむことで精神的な表現世界を創出する

陳 柏欣 CHEN Pohsin ■ 大学院美術研究科博士前期課程絵画専攻日本画領域 2年



1: 《我々 団結しよう》
2270×3650 (mm)
吉祥麻紙、岩絵具、箔、墨、INK、日本画
2022年
2,3: 《我々 団結しよう》部分 (バナナ)
4: 《我々 団結しよう》部分 (パイナップル)



私は伝統的な書道に基づく運筆や白描十八法などの線を引く手法を研究し、制作活動に活用しながら、独特な線の造形美を探究してきた。昔今の芸術作品の中で、日本画であれ仏画であれ、線による表現を目にすることが多い。私は線による表現にある種の可能性が秘められていると考えてきた。その可能性が物体の物理的現象を打破していくような精神性の表現につながるのだと思う。そのため点や線を深く考察した運筆の手法を意識しながら作品に描き込んできた。

すべてのものが点から始まり点で終わる。また点を打つ行為は簡素なことに思えるが、多くの点を結びつけることにより多様で複雑な形を創造することもできる。理論上の一つの点は位置を示すが、筆により描かれた一つの点は面としての広がりを持つことになる。点が線に、線が面になり、立体的に躍動した画面を創り出す可能性がある。東洋絵画の毛筆と墨による表現は、筆の毛質からくる固さや柔らかさ、鋒先の太さや長さ、墨の含み具合や、鋒先にかかる圧力の強弱により同じ点は二度と

描けない。また、点から線を引く場合も筆質により線質が異なる。同じ筆でも直筆で鋒先を用いれば細い線が引け、筆管を傾け側筆にすれば太い線が引ける。また筆運びの速度や筆圧の違いによっても線の性質は異なる。このように用いる墨の特質や濃淡と相互作用することで、線としての性格、面としての性格、そして私の独自の表現世界を創出することができた。

《我々 団結しよう》は、2022年8月アメリカのペロシ下院議長の台湾訪問に反発した中国による軍事演習があったことをきっかけに制作した。台湾の人々の緊張感が高まりながらも、自分たちの故郷は自分たちで守るべきだ、という意識の高まりを実感し、本作で表現した。台湾の代表的な果物であるバナナとパイナップルは、戦前から居住する本省人と、戦後に中国から移住してきた外省人のメタファーで、同時に台湾人の個性である優しさと強さを表している。そして海を表現した銀箔で台湾海峡に漂う一触即発の緊張感を表現した。

デジャヴによる作用 気配への感覚拡大

デジャヴは空間に存在する無数の気配にどのように作用するのか

山内 明日香 YAMANOUCHI Asuka ■ 大学院美術研究科博士前期課程絵画専攻日本画領域 2年



1



2



3



4

1: 《ブルークボーゲン》1820×4200 (mm) 木製パネルにアートクロス、樹脂、岩絵具、水干絵具、アクリル絵具、顔料、日本画 2023年
「2022年度 多摩美術大学 美術学部卒業制作展・大学院修了制作展 A」アートテーク選抜

2: 《ブルークボーゲン》部分 樹脂、アクリル絵具

3: 《ブルークボーゲン》展示風景

4: 《頭の中にセミがいる》1000×1820 (mm) 木製パネルにアートクロス、樹脂、セメント、岩絵具、水干絵具、アクリル絵具、顔料、日本画 2022年

● デジャヴについて

本研究では「デジャヴ」を一つのキーワードにした。作品と鑑賞者の身体の間でデジャヴを発現させ、空間にある気配を記憶の先頭に誘うような行為を探究した。デジャヴとは、実際には体験していないものやシーンが目の前の視界と合致したその瞬間のことである。私はデジャヴには、空間上のどのような微かな気配に対してもまるで感覚がズームされてしまったかのように、一気に近づかせるような作用があると考えた。

● 表現内容

本作は過去に制作した《頭の中にセミがいる》に続く作品である。自身の意識に空白ができた瞬間に「ジー」というノイズが頭の中に響き、それがセミの鳴き声のように聞こえることからノイズをセミと喩えた。このノイズが就寝中は聞こえてこないことから、眠りに落ちる瞬間に頭の中のセミを潰しているのではないかという考えを表現したものである。

本作では就寝直前にセミが潰されてしまったと仮定し、セミのその先を想定し制作した。タイトルの《ブルークボーゲン》とはスキーのターン技術の一つで、スキー板を八の字の形にし除雪するように方向転換する。就寝直後、頭の中に除雪車のような大きな車輪が出てきてセミを粉々にするイメージをした。小刻みに震える立体物は、体を分断されても神経のみで動く生物を想起させる。

● 表現方法

学部では平面作品を中心に制作してきたが、大学院では様々な素材を用いて実験的な制作を続けてきた。修了制作では平面作品上に仕掛けを施した立体物を設置することで動きのある作品を制作した。画面構成は全てデジタル上で、モチーフ造形は3Dモデリングソフトで行った。ペイントは日本画の画材を中心に用い、コーキング材とモーターを組み合わせた立体物を画面上に設置し不規則に振動させた。



クリーチャー(ワニ)について

どこかで感じる気配=クリーチャーと向き合う

細川 京佳 HOSOKAWA Kyoka ■ 大学院美術研究科博士前期課程絵画専攻油画領域 1年



1



2



3



4

1:《ワニの頭部》120×150×300 (mm) 木、水彩絵具、鉛筆 2022年
2:《ワニの頭部 (half)》100×80×280 (mm) 木、水彩絵具、鉛筆 2022年
3:《木彫りのワニ》100×60×460 (mm) 木、水彩絵具、鉛筆 2022年
4:《赤い魚》100×60×270 (mm) 木、水彩絵具、鉛筆 2022年

私はずっと自身に纏わりつく気配のような何かが気になっている。正直、それが何であるのかまだよくわかっていない。それには命がありそうなので「クリーチャー」と名付けることにした。本研究において、私はクリーチャーと向き合い、自身とクリーチャーの交わりについて探究しながら制作活動をしてきた。

2022年12月、私は23年間の人生のうちTOP3に入るほどのある大失敗をした。恥ずかしくて本当に耐え難い出来事だった。そのような時、私の行き場のない心の救世主となったのが「ワニ」だった。私の中で「とにかくワニを心に宿していれば大丈夫!」という根拠のない秩序というか拠り所のようなものが生まれた。生物学上の動物としてのワニではなく、姿や形のない概念的で空気のような存在である。私はそのワニに触れる

ことができない。おそらくそれは、ワニという鎧を纏った意識や記憶に似たようなもので、生きる記号のようなものだと思う。

ある日、アトリエにあった木片を眺め、手にとり、線を引くようにノコギリの刃を入れてみた。そして眺め、触れ、匂いを嗅ぎ、また眺める。これを繰り返しているうちに、何ものでもなかった木片が突如としてワニに成る瞬間が訪れた。私は目の前に立ち現れたワニにさらに細胞を描くように、絵を描くように、木を彫った。

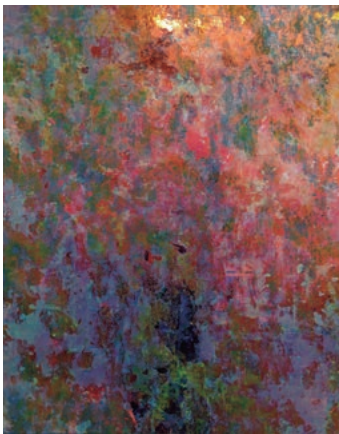
制作過程で生まれた痕跡や粒子が核となり、物質的にも精神的にも作品の大部分を形成していったのだ。結果的に、それがワニかどうかはいつでも良いことであるのかもしれない。私がクリーチャーと向き合うことは、豊かに生き抜きたいと思うことと限りなく近い距離にあるのだから。



見える世界に呼応する絵画

視覚の揺らぎとその中で絵画をどのように制作し、鑑賞できるか

湯浅 実奈 YUASA Mina ■ 大学院美術研究科博士前期課程絵画領域油画専攻 1年



1,2 : 《shine》1620×3909 (mm) 木枠にアルミシート、フィルム、メディウム、アクリル絵具 2022年
3 : 《black #2》333×333 (mm) 木枠に画用紙、フィルム、メディウム、アクリル絵具 2022年
4 : 《natural #12》910×727 (mm) 木枠にアルミシート、フィルム、メディウム、アクリル絵具 2022年 「長亭 GALLERY 展2022」入選展示作品

偏光色フィルムの裏表から描画したペインティングと、アルミシートを重ね張りした絵画作品を制作している。本研究では、見る角度や照明で変化する画面の色光と、周囲の環境や観る人の写り込みにより絵の外観への意識と、色とレイヤーによる奥行きを意識を行き来する独自の絵画表現で、見て捉えられる物事の揺らぎとその中で絵画をどのように制作し、鑑賞できるかを探究している。

私たちが常に見ている自分をとりまく世界は、光による刺激で捉えた外観でできている。光の状況が変われば外観も見慣れないものになるような視覚、一つの物事を明確に捉えるには不安定である視覚を、私は外観が光にゆだねられることを利用した制作で受け入れる。不安定な視覚を頼りに何をしていたのかという猜疑心ではなく、私はむしろ変化に富むからこそ様々なものを見て知りたいと思うのではないかとポジティブに解釈している。つまり、絵画の外観を固定も断定もしないことが最も自然な様子であり、同時にまだ見た事がないイメージとの出会いにな

ると考えている。

本作品では、主に色光の変化をより生かす方法を実験しつつ制作した。ペインティングではヘラによる大きなストロークから、網目状のステンレス板を使用した点描のような描画方法で凹凸を細かくすることにより色変化を複雑にする手法を新たに導入した。また下地を、反射するアルミから光を吸収する黒色の画用紙に変えることで色変化のパリエーションを増やすことを可能にした。

今後は、視覚の揺らぎ効果で自分が何を描いているのか、目の前の制作がどこに向かっているのかわからない状態が度々起きる過程があることを表現にしたい。変化する可視像に外観を委ねつつも揺らぎの中から一つの作品にしていく制作活動により、視覚の揺らぎを絵画に取り入れるだけでなく、その揺らぎを具体的にどう捉えて作品にするか向き合っていく。



「絵を描くこと」とは何か

絵描きの根源である欲動に向き合う

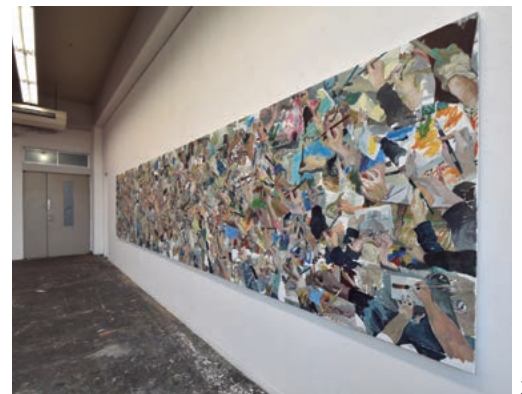
江上 夏希 EGAMI Natsuki ■ 大学院美術研究科博士前期課程絵画専攻油画領域 2年



1



2



3

1: 《描くという海》1300×6480 (mm) キャンパス、油彩 2022年

2: 《描くという海》部分

3: 《描くという海》2022年度修了制作展の展示風景

「描きたい」という欲動は、私を絵描きたらしめる、絵画制作の根源的なものだ。私は「描くこと」にこそ向き合い、「描くこと」を描くべきだ、という考えのもと研究に取り組んできた。

幼い頃から絵を描くことが好きで、それを続けていくうちに自然と美大への進学や絵描きを志すようになった、というのは、大人になってからも絵を描き続ける理由として多いのではないだろうか。かくいう私もこの理由で美大への進学を決め、絵を描き続けている1人である。美大に入学し、絵画以外のさまざまなメディアでの表現方法があることを知った。また、絵画とは違うメディアを制作に使用したこともあった。しかし私はその違うメディアを経つつ、作品の形態としては「絵」にこだわった。「絵を描きたい」という欲動が制作の動機のひとつとして常にあり、私はそれに抗えなかったためだ。この欲動は時に、作品のコンセプトとの整合性をとれなくすることもあった。

私は修了制作《描くという海》で、自分や同級生、後輩、他美大の面識のないペインター、作家など出来る限り多くの人の「絵を描いている時の手元」の映像を撮り集め、絵に描いた。また、それを描いている時の自分の手元も撮り、描いた。これは私の手の届く範囲の「描く」であり、これではまだ「描く」という行為を網羅したとは言い切れない。また、修了制作では油絵の具、日本画の絵の具、鉛筆などさまざまな画材での「描く」を雑然と描いたが、もう少し丁寧に「描く」を見つめる必要がある。

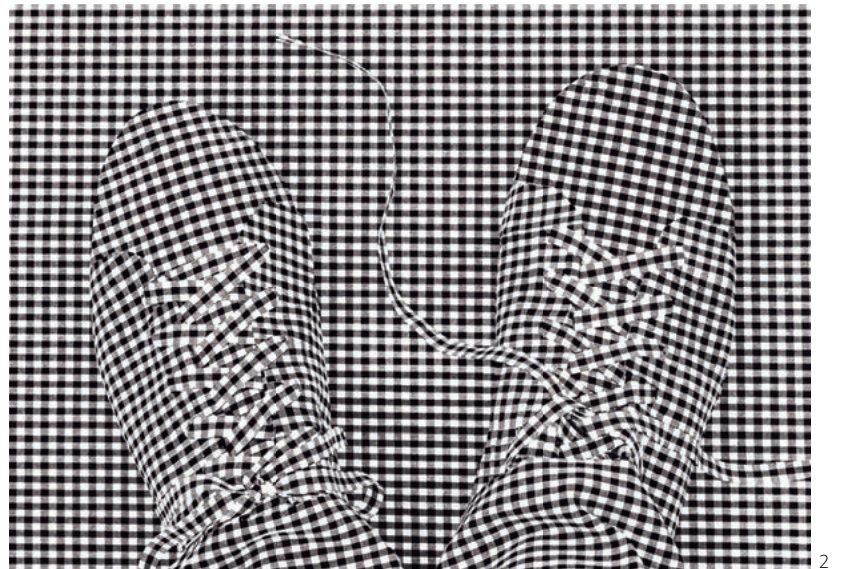
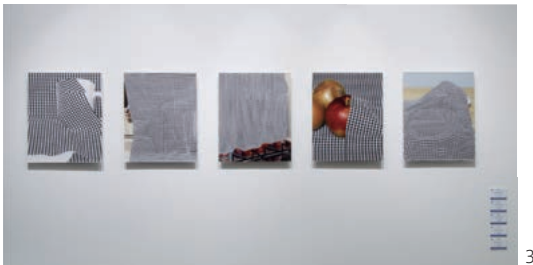
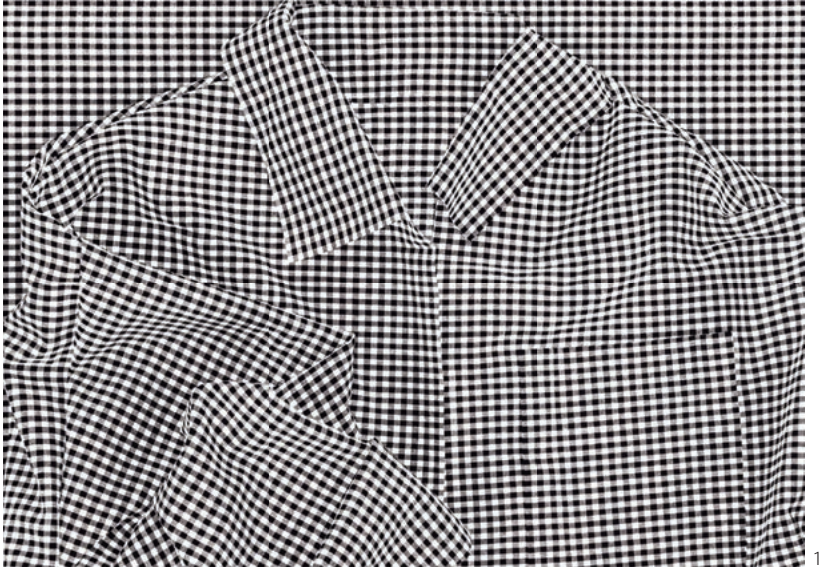
今後は、絵を描く前の支持体を作る行為、一色の絵の具を塗る行為など、自分の「描く」行為のひとつひとつを捉え直すような制作を展開していきたい。「描く」の「概要」から「詳細」へ焦点を当て、そこからまた徐々にテーマを広げていくようなイメージで制作を計画している。



「潜在的レイヤー」を用いた表現の幅を広げる

日常のあたりまえにフォーカスすることで生まれる表現の研究

三村 萌嘉 MIMURA Moeka ■ 美術学部絵画学科版画専攻 4年



- 1: 《シャツ》 594×841 (mm) インクジェットプリント 2022年
「第47回全国大学版画展」優秀賞受賞作品、
多摩美術大学学科交流プロジェクト「日常の揺らぎ」展 出展作品
- 2: 《靴》 594×841 (mm) インクジェットプリント 2022年
多摩美術大学学科交流プロジェクト「日常の揺らぎ」展 出展作品
- 3: 《Fuzzy Recognition_01-05》 535×437 (mm)
インクジェットプリント 2022年
「多摩美術大学卒業制作展2023」出展作品

私の研究目的は、日常で意識されていない部分にフォーカスし鑑賞者が当たり前としているものに潜む異なる側面に気づききっかけを作ること、メディアを横断していくことで既存の版画の枠に囚われない今日の新しい版画のあり方を探究することである。

日常には記憶や痕跡、ルーティーンや癖など様々な要素が積層されている。しかしほとんどは意識されず見過ごされてしまう。そのような潜在的に存在しているが認識されていない重なりを「潜在的レイヤー」として位置づけた。普段見過ごしている潜在的レイヤーを掘り下げていくことで、自己との関係性や新たな感覚的な側面に出会うことができるのではないかと考えた。卒業制作《シャツ》では意識の外の部分である潜在的レイヤーをギンガムチェック柄に置き換えることで同化させ、普段見ている景色と組み合わせることで、意識の外を意識させるような探究を行った。

加えて版画というメディアの可能性を再考した。日常をレイヤー的な観点で捉え直すことができると気づいたのは版画に触れてからだ。1つ

の絵を分版し再構成する行為は、予定調和なイメージを解体し再構築しているように感じられ、その感覚を日常に向けて考察を重ねた。例えば、食事については、食器から具材、食べた跡、食べようと思った過程、味などへと分解しレイヤー化することができる。分解され現れたレイヤーを意識することで、無自覚だった他のモノとの共通点や関係性、気になっていたものの魅力などが見えてくることもある。見た目に変化はないが、分解する行為の前後では見え方が変わることがある。

オーソドックスな技法、技術だけが版画ではなく、このように日常的に版的に捉え直す思考性も版画の魅力なのである。卒業制作《シャツ》を含む本研究では、写真を用いて表現することで、既存の版画の見方に捉われずに版画に対する解釈を広げることができた。またインスタレーションでの作品展開が見えてきて、自身の表現方法を広げることへ繋がる研究となった。



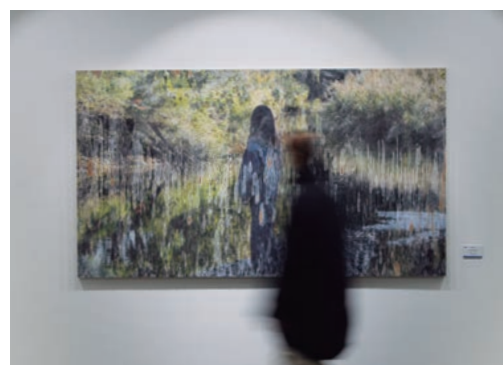
木版画の制作プロセスの解体と再構成

木版画の制作プロセスの解体と再構成によって生まれる新たな表現の研究

鈴木 遼弥 SUZUKI Ryoya ■ 美術学部 絵画学科 版画専攻 4年



《Carving Photo # 10》
1125×2000 (mm) パネル、純楮和紙、インクジェットプリント、木版画 2022年
グループ展「それはそれで「ない」に赴き「すぎる」」出展作品
会期：2023年2月22日ー28日
会場：リアムギャラリー（東京都）



私は3年間木版画を制作してきた中で、従来の技法での制作に違和感を感じた。それは、根本的な木版画の特徴に今日的な可能性を感じる一方で、その技法や手法から、平面性や複製性などの一定の形式が新たな表現の可能性を妨げているように思えたからだ。その違和感の原因を制作の手順、プロセスにあるのではないかと仮定し、プロセスの解体と再構成によって、木版画における新たな表現の地平の獲得を模索する研究を行った。

まず、私が感じた違和感とは、従来の版画では技法や手法、制作プロセスが固定観念化し、そこから生じる平面性や複製性などが一定の形式を作り出している点にある、と考えた。そこで、木版画の制作プロセスを下絵→転写→彫り→摺り（刷り）の原始的な4つの要素に分解した。個別に見てみると、それぞれの関係性はそこまで強固なものではないことがわかる。例えば、彫ることで必ず刷らなければいけないということはなく、これらの繋がりは木版画の特有なルールのように見て取れる。

そのため、プロセスを解体し再構成することで、固定観念化されてしまった技法や手法、制作プロセスから生まれる一定の形式を脱却できるのではないかと考えた。

初期研究では写真を用いて、原始的な制作プロセスを〈下絵（写真イメージ）→刷り（摺り）→転写→彫り〉に解体し再構成することで生まれる表現とは何かを研究した。その結果、完成した作品には従来の木版画とは異なる感覚が出現した。それは「イメージの肉付け」という主観的感覚と「空間的なレイヤーの出現」という客観的感覚であった。この感覚的な理解により、技法と細部の要素に研究対象を広げ、プロセスの解体と再構成のみを目的化せず、それを用いた表現による作品研究に進展した。そして、卒業制作《Carving Photo # 10》では、「制作プロセスの解体と再構成」と共に「イメージと物質性の対抗」という内容を連立させ「視覚的なズレ」や「認識、意識の曖昧化」を意識することで技法研究だけではなく、作品としても研究の成果を出せた。



「触れ合える彫刻」

鑑賞だけでなく触れられる彫刻作品を試みた

菅原 陸 SUGAWARA Riku ■ 大学院美術研究科博士前期課程彫刻専攻 1年



《カエルたちのいるところ》
1000×1300×1600 (mm) 鉄 2022年10月

彫刻作品は一般的に劣化や破損の心配があるため触れることの出来ないものがほとんどだ。しかし、鑑賞するだけの彫刻だけでなく、触ったり出来る彫刻があってもいいのではないかと考えている。そこで私は直接的に触ったり、乗ったり出来る作品を制作している。また、触らずとも鑑賞者と作品との間に関係性、物語が生まれるような作品を考えている。

私は生きものと触れ合うのが好きだ。だが、生きものと触れ合える機会は多くはなく、触れることの出来ない生きものも数多くいる。そこで彼らを彫刻に置き換えることで実際に触れ合える彫刻を制作したのが始まりだ。私の作品は生きもの、彫刻、マテリアルに触れることができるアートなのだ。

今回の作品《カエルたちのいるところ》は黒川里山アートプロジェクトの緑と森の美術展に出品したものだ。会場は緑豊かで広い池もあり生き

ものが多い公園だった。そこでその場に合いそうなカエルを作った。

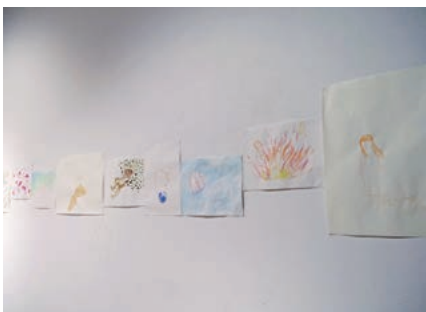
そこに大きいカエルの彫刻を設置すれば遊びに来た子どもたちが触ったり、乗ったりして楽しめる作品になるのではないかと考え制作した。会期中には周りでカエルの真似をする子どもたちがいたり、多くの方に楽しんでもらえたと思うが、まだ納得いくような形にはなっていない。表面が錆びていると手に付くので触るのに抵抗がある。酸化防止のためにコーティングするとマテリアルの良さが失われたり、逆にコーティング剤が手に付着してしまう恐れがあるため、より良い表面処理を模索中だ。そして作品に触れていいのか分からないことから触れる人がほとんどいないため、自然と作品にひきつけられる様なフォルム、表面を考え、自然と作品に引き寄せられ、彫刻と鑑賞者との間により関係性が生まれる作品を目指している。



人と食

彫刻と向き合いながら人と食の関係性を新たな観点から明らかにする

飯島 伶圭 IIJIMA Reika ■ 大学院美術研究科博士前期課程彫刻専攻 1年



《育つ》 サイズ可変 テラコッタ、画用紙、透明樹脂 2022年

大学院へと進学したことをきっかけに自己の制作と社会との関わりを考えたいと思った。そこでこれまでテーマとして研究してきた「食」を広義に捉え、育ってきた環境や様々な経験など自己の身になってきたものを「食べてきた」と考えることで、人と食の関係性を今までとは違う角度から探究している。

本作品《育つ》は円形台座に乗る5体の人型陶器と、その周りをドローイングが囲む形で空間が作られている。これらの陶器には腹部に丸い凹みがあり、そこから草や水、人など自分が今まで生きてきた上で影響を与えられたと感じる自然や、出会いなどをテーマにした彫刻達はその凹んだ腹部から出たり入ったりするような形に配置され、流し込まれた透明樹脂で時を止められている。

私は東京都でありながらも自然に囲まれた生活環境で育ってきた。それは自己を形成する上で少なからず影響があったと思う。なぜなら自然

があると気持ちが落ち着き、逆に自然のない環境にずっといると気持ちがぐらつき不安定になってしまうような感覚になるからだ。つまり私は自然を体内に取り入れ、身にしてきたのだといえる。自己の中に取り込まれた自然は、言葉や行動、感情、制作活動を通して外へと放出されていく。その様子を彫刻作品として残したいと思った。日々の感情を切り取るような感覚で行っているドローイングと彫刻が同じ空間に存在することで、この小さな空間が暮らしであり、人そのものになるのだ。

今後は「人と食」という研究テーマは継続しながらも、ものを作ることに加え空間の魅せ方についても勉強し、彫刻の新たな可能性を探求していきたい。それは自己の作品を通して、人の内にも外にも広がっていくような表現であり、鑑賞者にゆだねがちな解釈を拾っていくようなものにも挑戦したい。



バカバカしいアート

子供の頃夢見た誰も思いつかないアート

工藤 雄大 KUDO Yudai ■ 大学院美術研究科博士前期課程彫刻専攻 2年



1: 《まわるまわるじだいはまわる。》
サイズ可変 木材、鉄、紙 2022年
2,3: 《「」といっしょに -cradle-》
900×1000×2200 (mm)
黒御影石、鉄 2022年
撮影: WAKABAYASHI Hayato



2



3

私は子供の頃に重い石を動かしてみようと思ったことや、日用品をスケールアップするという様な「バカバカしいアート」について研究している。《「」といっしょに -cradle-》は「動かない象徴として扱われる重い石をあえて動かすことにより、鑑賞者に彫刻をオブジェとしてではなく実際に触り体験してもらうこと」、《まわるまわるじだいはまわる。》は「日常生活で使うものをオブジェではなく実際に使える様にスケールアップすること」を探究した成果である。

私の制作活動で重い石を扱い動かす事は日常的な行為であるが、鑑賞者にとっては非日常的な体験だろう。人類は大きな石を奉り「不動の象徴」として扱ってきた歴史があるが、重い石による作品を、人の弱い

力で動かすことが出来たら、作品と鑑賞者の新たな関係性を見出せるのではないかと考えた。また石には獲物を狩る道具や墓材としての死の象徴性もあるが、石による動く遊具や子供用の道具等を制作することで、立体作品としての新しい表現が模索できるだろう。また、コンパスのような小さな道具をスケールアップし、鑑賞者に触れて実際に使える作品を提示すれば、鑑賞だけでなく遊ぶことの体感が得られるだろう。一見すると、「馬鹿な発想」のように思えるかもしれないが、私は鑑賞者が視覚だけでなく触覚で作品を体験し新しい発見をしてもらえるようなアートの可能性を探究している。



形と空間が複雑に組み合わさった造形と鑑賞者の感受性と造形について

陶素材による形と空間の関係を探り、鑑賞者に感応をもたらす

山村 榛菜 YAMAMURA Haruna ■ 大学院美術研究科博士前期課程工芸専攻 2年



1: 《Q》1000×700×600 (mm) 陶、ガラス 2023年
撮影:末正真礼生
2: 《Q》部分
3: 《Re:》550×450×400 (mm) 陶 2023年
4: 《Two or more》350×300×300 (mm) 陶 2023年

私が探究している形と虚(作品の形に付随して現れる隙間)が複雑に組み合わさった造形は、作品の内部へ鑑賞者を引き込むことを意図している。私は、形と虚の造形の源とは、自己の美に対する感応が生まれる自然物の形状とその形が生む隙間にあると考える。この造形に魅了されたことで自己の制作活動と研究が始まった。

先行作品から多くを学んだ。重松あゆみの作品からは自作の洗練化の必要性を確認し、加守田章二の作品より創作の精神がジャンルに問わない良い作品の軸を生むことを知り、板谷波山の作品からはシンプルな器の形状と調和した釉薬の質と色彩により用途以上の造形的魅力を器物に見いだす事を学んだ。

また学部からの制作の変遷を分析すると、形と虚の造形のあり方が格子状から動きのある曲線へ、崩壊のおそれより小さな虚の集積のみでの制作から大きな虚まで形と虚を多様に扱える力が増したことがわかった。本研究の成果として、形と虚の造形による巨大な分割作品、器とオブジェの二要素を含む新たなジャンルを生むような作品、完成後に割ったピースを元に陶土・釉薬を施し焼成を繰り返して複雑な質と形状のある作品の三つを制作した。これらは新たな挑戦である。陶芸のジャンルを超越するような作品のあり方を探ることで、不可思議な魅力を表現した。鑑賞者の感じ方は多様であるが、作家の経験と創作における精神の深さが放出するエネルギーや美しさが感応の力をより強くさせる源となるだろう。



「対話の中で起こる変化」と テキスタイルの結びつきを探求する

多層的にテキスタイル技法と素材を組み合わせ構成する

小島 平莉 KOJIMA Heiri ■ 美術学部生産デザイン学科テキスタイルデザイン専攻 4年



1 : 《ナラティブとダイアログ -1》
サイズ可変 ポリエステル、綿、ウール、古着、古布、ウルトラセード 2022年
2 : 《ナラティブとダイアログ -1》部分

人と話す時、私の中の物語が何かしら組み変えられていく、または自ら組み替えていくような感覚が私にはある。言葉が自分の中に入り込んできて、相手との境目が少し曖昧になる。一方で自分の輪郭を捉え直し新たな形に整えているような感覚にもなる。会話の中に散らばった言葉と感覚の断片を集め、時には切り貼りしながら自分の物語が出来上がっていくのだろうか。そのプロセスを意識的に繰り返しながら、テキスタイルを含む素材とものに置き換え対話しながら制作活動をしている。

卒業制作《ナラティブとダイアログ -1》は、研究テーマの一つである「対話」を私とモノの間に起こした試みで、壁面上に即興的にパーツを構成したものである。

私は人と話し、人を知ることが好きだ。共感や衝突は人によって考えがそれぞれ違うため起こる。そして考えの違いは遺伝子や家庭環境、その他全ての経験が人によって違うことで生じる。私は自分とは違う体験を聞き、会話から相手の思考や喜怒哀楽を感じ取り、寄り添い意見交換

することを大切にしている。これを強く意識したのは、リモート授業で2年生前期を過ごした後、対面授業が始まり、1年半経ってやっとイギリス留学ができた時だ。学生寮で出会った様々な国籍のフラットメイトたちは生活習慣も母語も異なっていた。家族以外の人たちと共に暮らすことは「人を知る喜び」を深めることができた出来事であった。

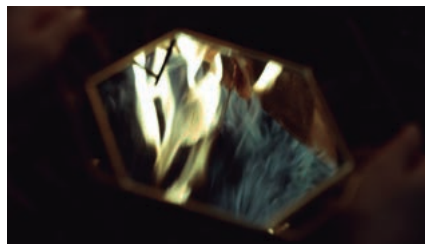
顔と顔を合わせて話すということが困難だった時間を過ごした反動とその時間を経た上で深まる「対話」の面白さが、この作品制作への動機となっている。日々撮りためた写真をもとに、日記を書くように画面上で構成し、コラージュを繰り返したものをテキスタイルで表現した。本作は、複数のテキスタイル素材と技法を用いておよそ30点のパーツを制作し、壁面上で一つに構成した。染織技法は織、浸染、シルクスクリーン、昇華転写プリント、箔プリント、ミシンワーク、カットワーク、ボンディングなどの様々な手法を用いた。



日没と共に立ち現れる映画 《夜光》

映像の体験によって作品世界が現れる映画の模索

芝田 日菜 SHIBATA Hina ■ 美術学部情報デザイン学科メディア芸術コース 3年



《夜光》 30分 映画 2022 - 2023年

私は、きのこの不思議な生態を糸口に、映画、映像のメディアそのものについてカメラと共に再考し、暗室のスクリーンで鑑賞することを前提とした実験的な映画を制作している。

きのこには、人々を惹きつけるある魅力がある。心理学者フロイトや南方熊楠もキノコに強く関心を抱いていた。私自身もきのこに魅せられた一人であり、強く惹かれたきのこの一つが、ヤコウタケという蛍光緑の光を発するきのこだ。ヤコウタケは、化学反応により一日中光を放っているが、太陽に比べればわずかなその光は、夜になって初めて見ることができる。「夜になることで初めて光を確認できる」ヤコウタケの生態は、まさに映画や夢の構造を思い起こさせる。映画は、鑑賞空間が暗くなることで光のイメージが現れ、夢は、まぶたを閉じて眠りについた間

の中、断片的な映像として浮かび上がってくる。私は、映画も夢も日没によって出現するものと捉え、日没と共に立ち現れる映画《夜光》を制作した。

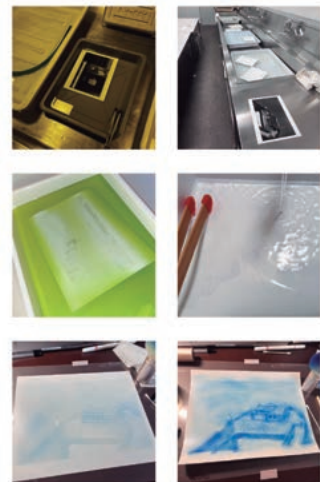
映像が無数に溢れ消費される現代で私が心打たれる映画は、どれも内容の興味深さにとどまらず、スクリーンでしか味わえない光の体験によって作品が成り立っているように思える。私は、言語に集約できると考えられるような物語だけではなく、イメージが菌糸のように複数方向へと膨らみ、スクリーンの光が粘菌のように鑑賞者へと広がることによって、作品世界が立ち上がる映画が作りたい。ゆえに《夜光》では、映像の経験によって、鑑賞者が物語を見出してしまうような映画を模索し、制作した。



写真の再構築による記憶の表現

ブロムオイル印画法という古典写真技法で記憶を視覚的に表現する

オウ シンゲン WANG Chenyan ■ 大学院美術研究科博士前期課程デザイン専攻情報デザイン研究領域 2年



1 : 《To console the unconsole》 2022年
2 : 《To console the unconsole》展示風景 2022年
3 : 《To console the unconsole》制作過程 2022年



中国の社会が急速に変容している時代において、過去の不確実性は不可避である。都市は商品と同じように、意図的に生産されたものであり、崩壊と再建を繰り返している。自分が異国で生活している人として、時間と空間の錯乱、そして人間という環境による受動感を常に感じている。存在と不在、憧れと喪失の間の複雑な関係とともに、写真と記憶もお互いに影響している。堆積した時間や記憶も幽霊のように漂っていて、記憶と存在の本質を問う。見るということと記憶することの間に生じた亀裂も、無限に広がって行く。それに対して、写真というメディアを再構築することによって、記憶のさらなる展開の可能性を視覚的に探究したいと思う。

修了作品《To console the unconsole》は、故郷を離れた際に撮った写真をブロムオイル印画法によって加工した。ブロムオイル印画

法というのは、銀塩白黒写真の銀をインクに置き換えていく古典写真技法である。暗室プリントを漂白した後、写真が一度消えてしまい、画像の明るさによってゼラチンの硬い部分と柔らかい部分が出来上がるようになった。次に、版画用のインクを暗室プリントにつけた。水と油の反発性から、ゼラチンの硬い部分はインクを吸着していく一方、ゼラチンの水を含んだ部分はインクを弾いた。このように、硝酸銀はインクのマトリクスに変換された。私にとって、写真による記憶の表現の真実性は重要ではないが、記憶の素材になれる。制作の過程において、オリジナルな古典写真技法に拘らずに、ブラシと指先両方も使ったり、スキャナーの自動補正の機能で実験したりするなど様々な手法を用いて、人為的な痕跡を残してきた。展示ではジョーゼットという半透明な布に印刷して、「サイレンス」が立ちこめる空間を醸し出した。



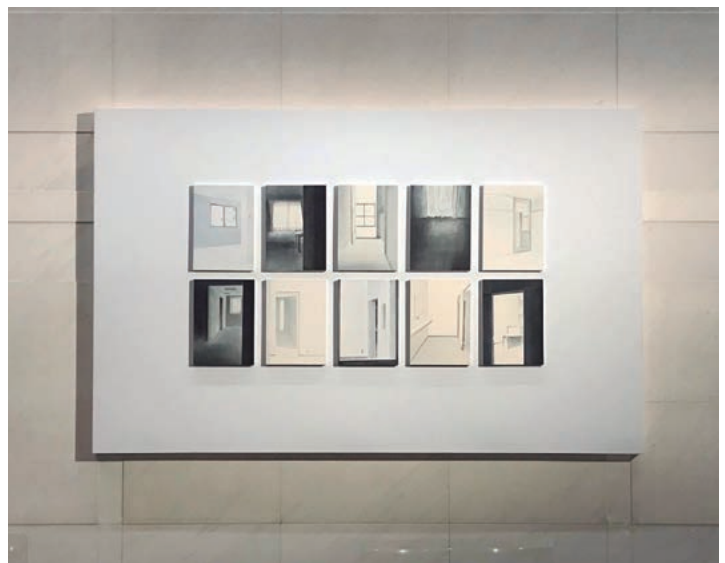
社会における越境者と孤独 - 日本画による孤独の表現と実践 -

現代人の孤独、記憶、コロナ禍での不安感などの感情の表現

チャン ジンウエン CHANG Chingwen ■ 大学院美術研究科博士後期課程 3年



- 1: 《無音の風景》サイズ可変 墨、和紙、水干、岩絵具 2021年
「SICF22 EXHIBITION 部門」グランプリ
- 2: 《真空》(右)、《箱》(左)、《容器》(後)
サイズ可変 墨、和紙、水干 2022年
チャンジンウエン「記憶容器」SICF22 EXHIBITION 部門
グランプリアーティスト展 展示風景
- 3: 《部屋シリーズ》サイズ可変 墨、和紙、水干 2022年
チャンジンウエン「記憶容器」SICF22 EXHIBITION 部門
グランプリアーティスト展 展示風景



従来の日本画では、花鳥風月や四季山水をモチーフとした装飾美と画材の特性を強調し、社会的テーマを表現する作品が少ないように思われるが、私は日本画に現実的な社会や生活の実感を反映するような絵画表現の実践を探究している。現実社会と生活実感の表現は美術において欠かせないテーマの一つである。私は現在「孤独」を創作の核として制作している。孤独は文化を問わず社会問題の一つであるとともに、多くの芸術家の作品の主題に取り上げられてきた。その先駆的存在であるアメリカの画家エドワード・ホッパー（1882-1967）は20世紀の社会を描写したが、私はデジタル全盛期の時代である21世紀の社会の記録と表現に、日本で暮らす台湾人、すなわち「越境者としての立場」をテーマに据えている。加えて2020年から世界中に多大な影響を及ぼした新

型コロナウイルスが蔓延する中、ひとり家に引き籠る日々に極度の不安と寂しさを感じたことも関係している。また日本社会で感じた寂しさと希薄な人間関係にも関心を抱くようになり、「孤独」というテーマを制作の主題に据えるようになった。

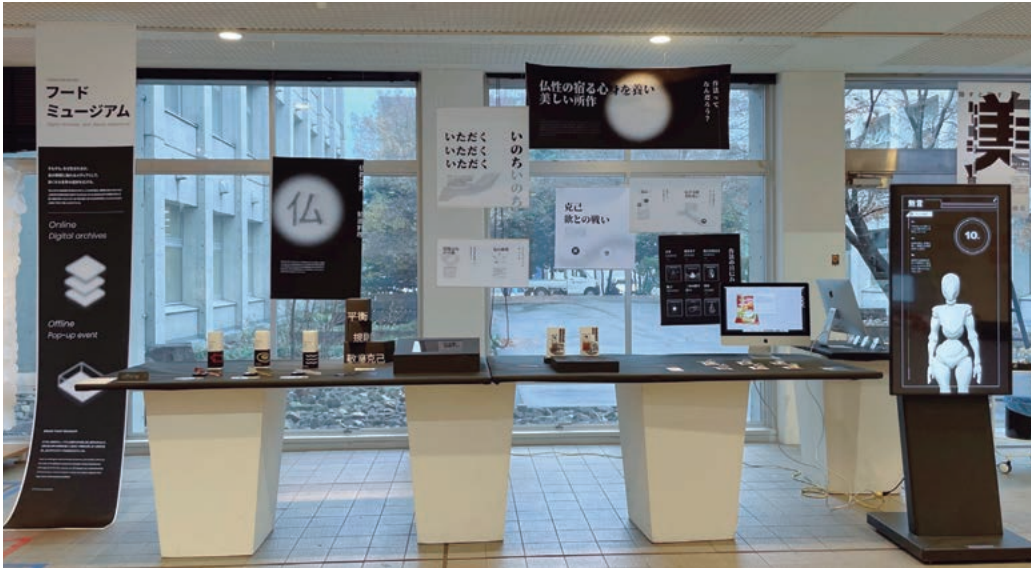
本研究では大正時代から昭和時代にかけての日本画を中心に社会、現実感（リアル）と孤独の表現に関する作品について、主に越境者の視点から分析した。日本画における社会的な画題の表現、現実社会と生活実感に関する絵画表現の実現、そして1912年から1945年の間に越境の先駆者として日本画を専攻した台湾人留学生を中心に、日本と台湾に関する画題を研究した。同じ越境者である私の作品が、先駆者にどのようなつながるのかを探究することができた。



Food Acceptance - 食の情報に触れるメディアの探究

食情報・食感・食文化に着眼、食の受容におけるコンテンツとメディア

羅 思雨 LUO Siyu ■ 大学院美術研究科博士前期課程デザイン専攻プロダクトデザイン研究領域 2年



1: 展示風景 2022年
2: 《Sluurp,Suutraw,Omtick》食器シリーズ 2022年
3: 《一口おやつ》2022年

本研究では、食のネガティブな部分を踏まえて、五感や好奇心など人間の感覚を引き寄せるアプローチで食への受容性を高めた。ネガティブな感情をポジティブな感覚に変えるアプローチは「食情報」「食感」「食文化」の3つの部分に分けられる。なお、食の情報を受容するメディア全体をシステムとして捉え、「フードミュージアム」として定義し、開催期間や形式に囚われることなく、サービス全体のシステムを考察した。

これらのアプローチを探究するにあたり、視覚による「食情報」の受容においては、複雑な情報を視覚的な体験で刺激を受けながら、好奇心を喚起させるフードデジタルアーカイブを提案した。そして、遊び心を持たせながら、食の情報を受容できるように、そのメディアとしてのオンラインフードミュージアムのアプリを制作した。物理世界の料理をスキャンすると、フードデジタルアーカイブを通し目の前に再現し、理解や保存することができる。更に、レシピも表示され、自宅で本場の味を再現することで、生まれ育った地域以外の料理に触れ、異文化の郷土料理

の作り方を受け継ぐことにつながる。触覚による「食感」の豊かさを生み出すアプローチでは、口全体の動きや口腔内における体性感覚を生かし、新たな食感・食体験を生み出す3つの食器を提案した。多様な感覚による「食文化」の受容においては、仏教を背景とした精進料理を取り入れ、高尾山薬王院にて精進料理の料理長である坂本和巴にインタビューを行い、食事での守るべき作法や行事、精進料理の教えなどについて知見を得た。精進料理の原点とその教えをデザインの4つの「エッセンス」として抽出し、その本質を理解しやすいコンテンツデザインを検討した。敬意、平衡、規則、克己という4つのエッセンスの特徴に合わせるよう適切なアプローチで試作を作った。

以上の3つの観点からデザインアプローチを探究したうえ、食に関する発見や体験を提供するメディア「フードミュージアム」のサービスシステムを検討し、ポップアップイベントの形式で展開され、様々な仕掛けで食の情報を届け、来場者に食との新しい「つながり」を構築した。



テキスタイルによるヴィジュアルコミュニケーション - 公共空間のためのタピストリー -

人と社会を繋げるテキスタイル表現の可能性

荒木 恵 ARAKI Kei ■ 大学院美術研究科博士前期課程デザイン専攻テキスタイルデザイン研究領域 2年



1 : 《Cycle》 1280×3500 (mm) 綿、ウール、レーヨン 2022年12月 技法 : 綴織
2,3 : 《Cycle》部分



コミュニケーション能力にコンプレックスを感じ悩んでいた時、私は綴織と出会った。綴織では経糸に緯糸を織り込みながら自由に図柄を表現することができる。ヨーロッパでは綴織によるタピストリーが、中世の時代より神話や宗教上の物語、戦いの歴史や権力者の富などを描き伝えてきた。聖堂にかけられたタピストリーを鑑賞すれば、たとえ聖書を読むことのできない人でも、織り出された図像から聖書の物語の一場面を理解し神を崇拝することができたのだ。私は綴織による現代版タピストリーの制作を通して「私にできるコミュニケーション」について考えるようになった。情報化社会にあえて人の手で丁寧に長い時間をかけて織られたテキスタイルにより、人々の心に何かを届けることができるのではないかと感じた。

本研究では綴織によるタピストリー制作を通して自己表現を探究しながらコミッションワークに挑戦した。タピストリー《Cycle》(修了作品)は、軽井沢病院におけるアートプロジェクト「いのちの居場所—対話を

生むテキスタイル」(2022年度川井由夏教授スタジオ3)に参加し制作したものだ。軽井沢に住む人々が心や体を病んで通院する病院の受付横という場所に展示するタピストリーであることから、「生命」「自然」「軽井沢の地域性」に着目した。生命力の感じられる植物や、軽井沢周辺で見つけたさまざまなかたちをスケッチすることから始め、ドローイングと試作を繰り返した。タピストリーの原画を制作する段階から、受付ロビーの壁面や空間との調和を常に考えるとともに、遊び心も踏まえながら構想した。

コミッションワークであることから自己の世界観を全面的に表現するのではなく、クライアントの要望や設置される環境に配慮した自己表現を実践した。本タピストリーの制作を通して、今後、タピストリーが設置される場所やそこに集う人々とのようなヴィジュアルコミュニケーションができるのか楽しみである。



問いの提示による継続的なコミュニケーション創出の研究

人間関係の深化と持続を支援するアプリケーションの設計と開発

三橋 優希 MIHASHI Yuki ■ 美術学部情報デザイン学科情報デザインコース 1年



アプリケーションのインターフェースイメージ サイズ可変 Figma 2022年

本研究では、ユーザーが複数人集まっているグループに対して質問を定期的に提示することで、会話の創出を促すというアプローチのスマートフォンアプリケーションを制作している。友人やクラスメイト、家族や恋人といった様々な関係性で利用でき、簡単な質問に答えるだけで、話すきっかけや関係を親密にさせる行動につながっていくというものだ。現在はプロトタイプの開発と改善を繰り返しており、インターフェースの設計、開発ツール「Flutter」を用いたアプリケーションの実装、外部協力者と共同での質問内容設計などを行っている。

人間関係を維持するためには、コミュニケーションを継続的に行うことが重要である。一方で、近年、コミュニケーションツールとして広く利用されている SNS では、多くの人と繋がりがやすい反面、関係を維持するためには、メッセージを定期的に送るといった行動を自発的に起こす必要がある。そして、その行動を定期的に行うことが難しく疲れを感じて

しまうことがあるが、行動を起こさずにいるといつの間にか関係が薄れてしまい、寂しさにもつながる。これは自分自身の体験に基づく仮説であったが、周りの高校生や大学生からも同様の経験があると共感を得た。また別の研究テーマでデジタルプロダクトを制作していた際に、プロダクトの機能評価を行う中で「一つのテーマ（問い）に対して、複数人でそれぞれ意見を考えることで、その問いが共通の話題となり、各々の答えを共有することでコミュニケーションが生まれるきっかけとなる」ことがわかった。

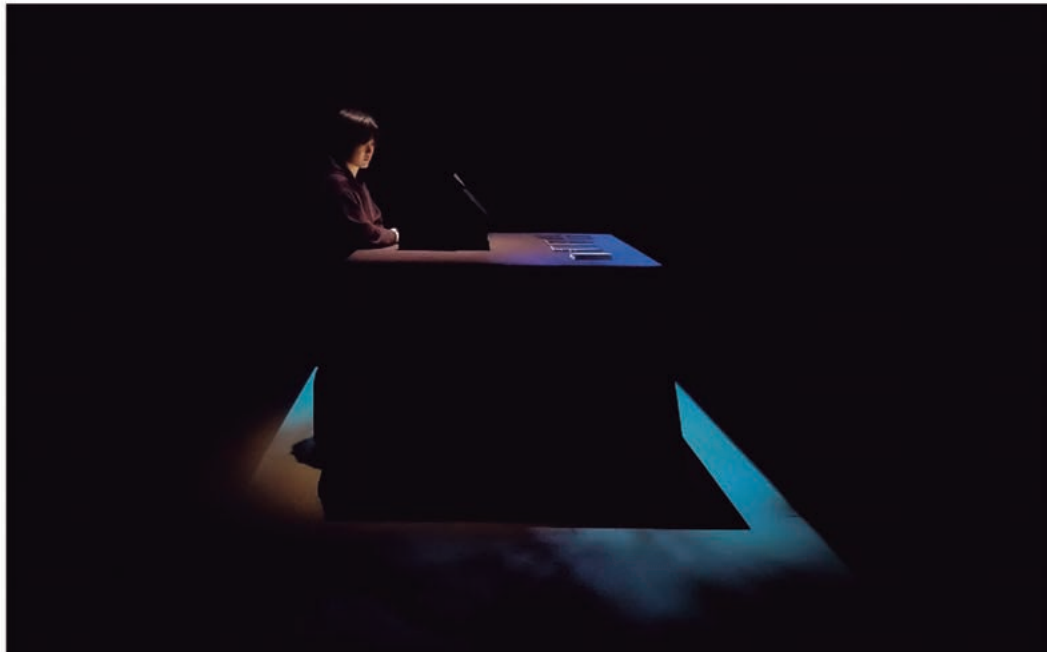
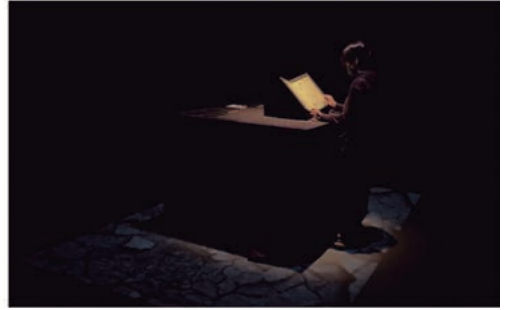
そこで、問いから生まれる対話・コミュニケーションに着目し、これらを継続的に提示できれば、負担が少なく人との繋がりを持続できるのではないかと考え、本研究に着手した。本研究は現在開発段階であり、継続的なコミュニケーション創出の支援として最適な形とは言えないため、今後も支援の形式について模索していく。



没入型映像による読詩の体験の探究

詩学と記号論に基づく没入映像空間で詩を再現する

チン セイ SHEN Jing ■大学院美術研究科博士前期課程デザイン専攻情報デザイン領域 2年



《雷の言ったこと》4000×4000×4000 (mm) プロジェクター、Bare Conductive Touch Board、ニッケル導電不織布、導電インク、紙、Madmapper、After Effects、Processing、Arduino 2022年9月

「詩を読む」という行為は人間の知覚全般に関するもので、単に文字の連なりを目で追うだけではない。詩集の重さや紙の触感、朗読の時、言葉のリズムやイントネーションを聴き、紙やインクの匂いを感じるなど、視覚以外の知覚も「詩を読む」という行為だと考える。本作品はT.S. エリオットの長編詩『荒地』にある「雷の言ったこと」の原文を造形詩に変容させたものである。アートブックを造形詩の媒介としてインタラクションを加え、同じ時間、同じ空間で、諸感覚を利用して、詩の内容を感じられるような作品にした。「雷の言ったこと」は「水を探索する」というテーマをめぐって、書かれたもので、詩人は荒地の姿を再び描き出しながら「水」に再生という意味を持たせ雷の音による「慈悲、抑制、平和」の3つの戒めを含めたと私は解釈した。

まず詩の内容に基づき造形詩を制作した。造形詩の新しい可能性と独

自性を探るため英語原文ではなくあえて中国語版をベースとした。言語は人々の認識に影響を与えることがあると考えたからである。従って本作品は中国語の視点から西洋の詩歌を解釈し探究したものとなった。

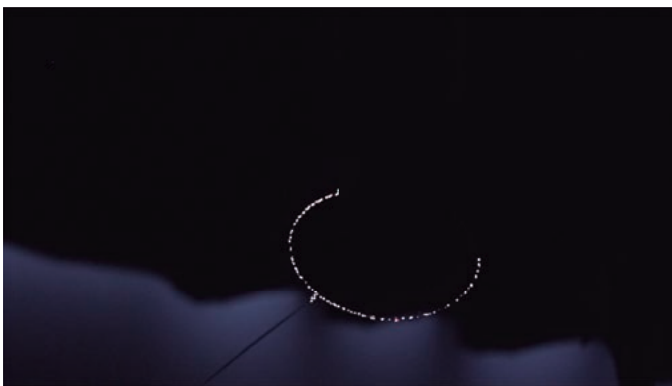
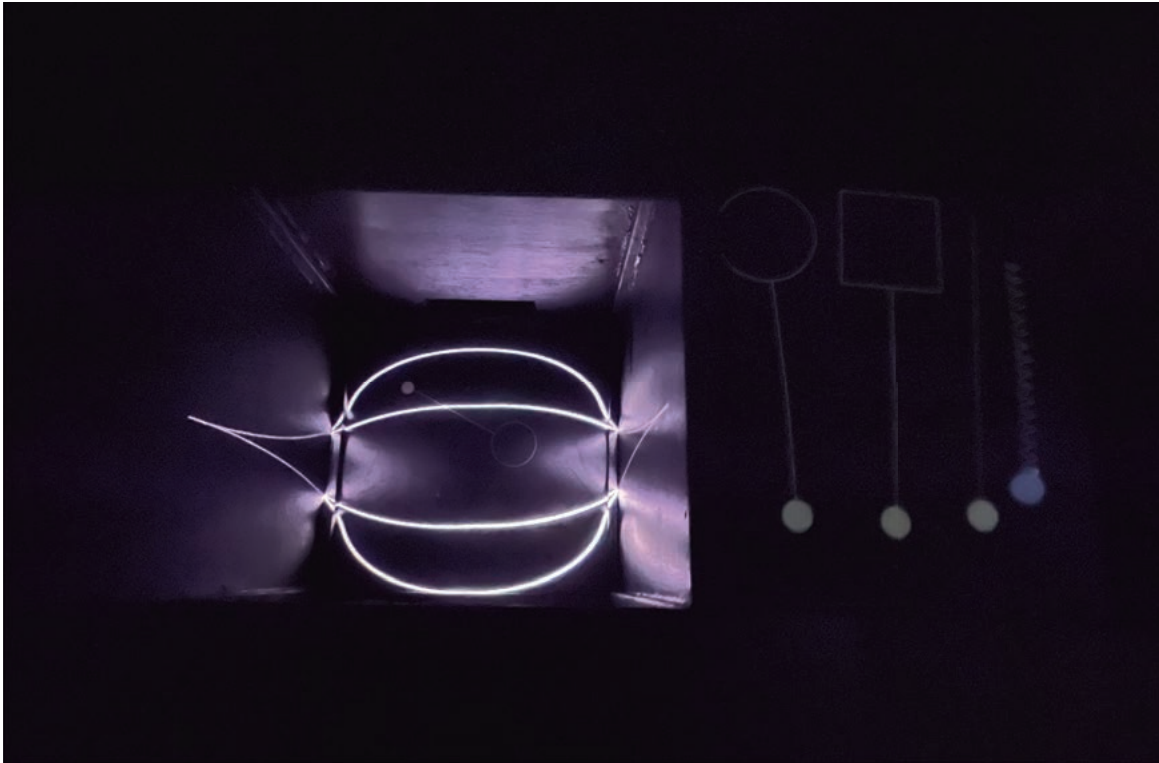
本作品の特徴は、『荒地』の内容を自己の感覚や理解による新しい方式で解読したもので三つの要素で構成した。左頁の原詩、右頁の原詩をイメージ化した造形詩、タッチできるボタンのような黒いシルエットの部分である。黒いシルエットをタッチすると詩句に対応した朗読が聞こえる。そして、空間没入感を構築するため作品上に映像を加えた。その結果朗読の音声は「雷の言ったこと」の内容と合う音楽と自然の音に変わった。アートブックを作るための材料の選択にも苦心した。導電インクと壊れにくい導電布を選び、導電線の下に二種類の絶縁材料を貼り導電センサーの精度を保持することができた。



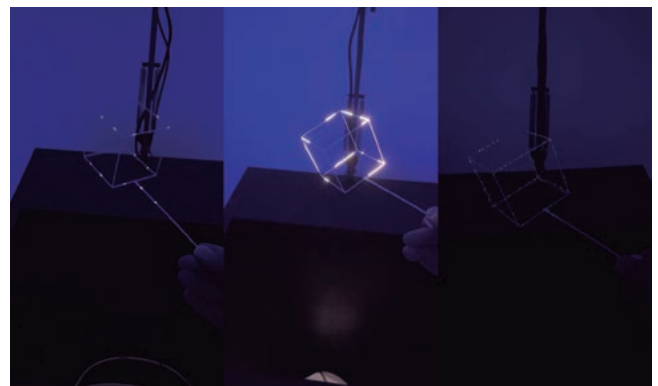
投影光に質感を与える表現手法

投影機とスクリーンの関係から、投影光に質感を与える手法の研究

山口 敏生 YAMAGUCHI Toshiaki ■ 大学院美術研究科博士前期課程デザイン専攻統合デザイン領域 1年



2



3

- 1: 《線で動きを作る》サイズ可変 紙、金属線、プロジェクション 2022年 菅プロジェクト修士展「見る、触る、動く、〇〇。」展示作品
- 2: 《線で動きを作る》点投影 サイズ可変 紙、金属線、プロジェクション 2022年 菅プロジェクト修士展「見る、触る、動く、〇〇。」展示作品
- 3: 《線で動きを作る》スクリーン(立方体) サイズ可変 紙、金属線、プロジェクション 2022年 菅プロジェクト修士展「見る、触る、動く、〇〇。」展示作品

私は映像の光に物質感を与える手法について研究している。具体的には、投影という行為において、スクリーンによって投影映像が変換されることで、光に物質感が生まれるような関係性の構築に取り組んでいる。1年間の研究・制作を通じて、「光から質感を感じる」状況は、「映像内の光」を「現実の空間上の光」として扱うことによって発生することが分かった。そしてそのためには、スクリーン上における空間上の現象・インタラクションを発生させることが必要である。修士1年では、「反射光を発生させること」「人間と光のインタラクションを引き起こすこと」を中心に作品を制作した。特にインタラクションの作品については展示を行い、多くの人に体験していただいた。

スクリーンによる映像変換の究極の形は、スクリーンが自ら動くことで、映像の動きが生成されることである。その中で、静止画の投影に対して、鑑賞者自らがスクリーンを動かすことで、光の動きを作る作品《線で動きを作る》を制作した。点 / 線 / 面によって構成された静止画が投影された空間に対し、線材のスクリーンを動かすことによって、線上に立体的な光の動きが発生する。具体的には、点→点滅、線→点、面→線と変換された光の動きである。鑑賞者の手の動きに呼応するように、光が動いていく。鑑賞者は自らの身体の動きと光のインタラクションから、「映像の中の光」ではなく「空間上の物質感を持った光」としてそれを認識していくことになる。

多摩美術大学 校友会奨学金について



多摩美術大学校友会奨学金は、制作・研究活動に熱心な本学の学生を対象とした返済義務のない奨学金制度です。

2022年度は選考委員による書類審査の上、20名の奨学生を選出し、20万円を給付しました。

奨学金委員会 (敬称略)

岸本章 (委員長)、小泉雅子、菊地武彦、古谷博子

募集部門について

所属学科に関わらず、自己の研究 (作品制作・論文・調査等) にあてはまると思う部門を応募時に選択していただきます。

アート部門 | ファインアート系の作品制作、
ファインアートに関する論文・調査研究等

デザイン部門 | デザイン系の作品制作、
デザインに関する論文・調査研究等

2022年度選考委員 (敬称略)

アート部門 | 八木幾朗、菊地武彦、古谷博子、木村剛士、馬越寿、
寺井弘典、加納豊美、深津裕子 (論文)、原美湖 (論文)

デザイン部門 | 小泉雅子、武正秀治、柏木弘、岸本章、清水淳子、
野間田佑也、山下恒彦、深津裕子 (論文)、原美湖 (論文)

2022年度スケジュール

2022年6月6日 (月) ~ 6月21日 (火) → 応募受付

2022年7月中旬 → 採用者決定・通知

2022年7月30日 (土) → 証書授与式

2022年8月10日 (水) → 奨学金給付

2022年11月1日 (火) → 中間報告【書類提出】

2023年1月15日 (日) → 成果報告【書類提出】

2023年3月13日 (月) → 成果報告【冊子発行】



多摩美術大学

校友会の活動

校友会 HP

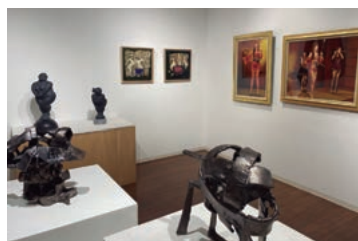


多摩美術大学校友会は、1995年11月、多摩美術大学創立60周年を機に会員相互の親睦をはかり、多摩美術大学と芸術文化の発展に寄与することを目的に、設立された同窓会組織です。アーティストやデザイナーをはじめ、各分野で活動する約4万5000人の会員と、国内外の校友会支部・会ネットワークを有して様々な活動をしています。活動に興味のある方は校友会事務局までご連絡ください。



在学生への支援

在学生を対象に校友会奨学金として、返還義務のない20万円を給付しています。また、芸術祭にも助成しています。



支部や会の活動

国内外の支部や会が、各地で独自の活動を行っています。



グループ活動助成金

意欲的に芸術活動に取り組む卒業生・在学生の団体に助成金を給付しています。



ホームカミングデー

卒業生が世代を超えて集まる「ガーデン同窓会」を毎年開催しています。



チャリティービエンナーレ

作品販売を目的とした展覧会を隔年開催。卒業生と学部3年生以上の在学生が出品することができます。次回は、2023年冬の開催を予定しています。



四美大アラムナイ

女子美・造形大・武蔵美そして多摩美の四つの各同窓会組織と連携して、美術に関わる様々な活動を行う取り組みです。

正会員カードの発行

終身会費を納入いただいた卒業生に「正会員カード」を発行しています。大学施設利用時の卒業生証明になるほか、提携する美術館の観覧料割引引きなどの特典があります。

発行：多摩美術大学校友会事務局（八王子キャンパス共通教育棟1F）
〒192-0394 東京都八王子市鎌水2-1723
TEL：042-676-0802 FAX：042-676-0827
E-mail：alt@tamabi.ac.jp

責任編集：深津裕子 制作：柏木理恵、鈴木さゆり、横瀬愛 デザイン：小林清志

印刷：株式会社グラフィック 発行日：2023年3月13日

Copyright©2022 The alumni association of Tama Art University, All rights reserved.