

一般社団法人

多摩美術大学

校友会 奨学生

成果報告

2023



一般社団法人多摩美術大学校友会では、制作・研究活動に熱心な多摩美術大学の学生を対象に、返済義務のない奨学金制度を設けています。2023年度は選考委員の書類審査の結果、アート部門14名、デザイン部門5名、論文部門1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。

募集部門

- アート部門 ● ファインアート系の作品制作をする者
- デザイン部門 ● デザイン系の作品制作をする者
- 論文部門 ● 学部を論文で卒業する者または大学院にて主に論文で審査を受ける者

選考委員 (敬称略)

- アート部門 ● 加藤良造 菊地武彦 古谷博子
木村剛士 馬越寿 谷口暁彦 野上絹代
- デザイン部門 ● 小泉雅子 武正秀治 辛島綾
岸本章 清水淳子 野間田佑也 山下恒彦
- 論文部門 ● 深津裕子 原美湖

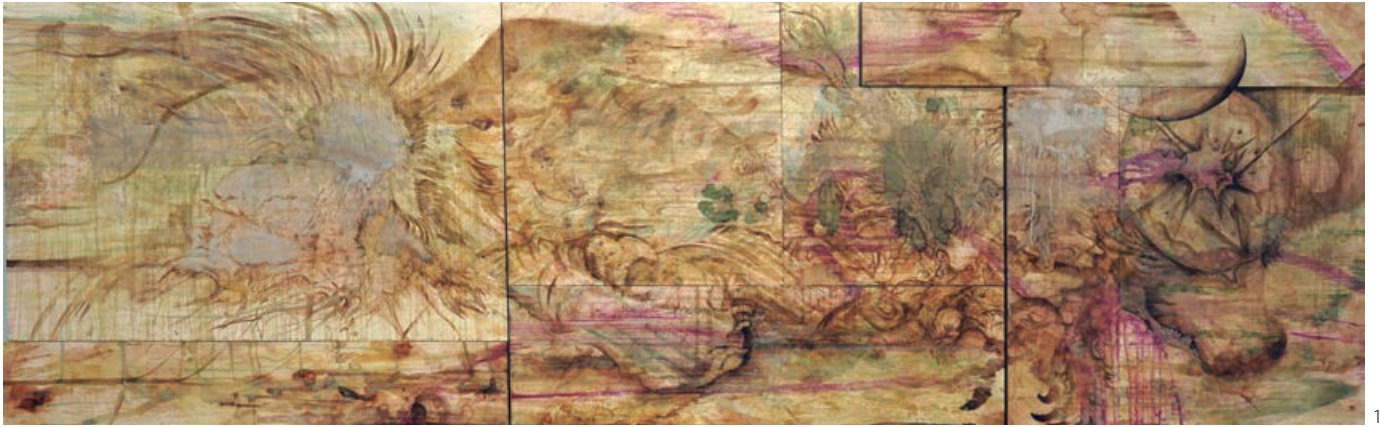
スケジュール

- 2023年 6月 5日 (月) ~ 6月20日 (火) → 応募受付
- 2023年 7月中旬 → 採用者決定・通知
- 2023年 8月31日 (木) → 奨学金給付
- 2023年 9月 2日 (土) → 授与式
- 2023年11月17日 (金) → 中間確認【フォーム回答】
- 2024年 1月18日 (木) → 成果報告【書類提出】
- 2024年 3月13日 (水) → 成果公開【冊子発行】



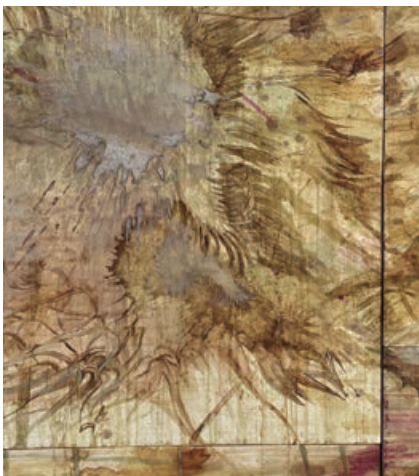
植物を原料にした絵の具の開発と絵画制作

草絵の具の可能性を探求し新しいメディウムを生み出す



1 《さすけ!サスケ!サスケ!》

草木画・水彩紙、柘榴、胡桃、蜜柑の皮、葛の葉、松の実、松の葉、桜の葉、赤紫蘇 1500×5000(mm) 2023年
2,3,4 《さすけ!サスケ!サスケ!》部分



2



3



4

私は希少な鉱物資源を画材にして消費する従来の日本画に疑問を抱き、2022年夏から植物を原料にした絵の具の開発、独自の絵画技法「草木画」の研究を続けてきた。絵の具は大学内の雑木林に自生する雑草や落ち葉、木の実を採取し、煮沸し濾過するなどして色素を抽出して作る。2023年は一年を通して草木画に取り組み、夏の学科内コンクールに17歳の愛犬が疾走する様子を描いた1.5 m × 5 mの大作《さすけ!サスケ!サスケ!》を出品した。本作では草由来の絵の具を画面に投げつけ飛沫を散らすことで、老犬が命を燃やして走り抜ける力強さを

表現した。

草木画の大きな特徴として経年変化が挙げられる。紫外線や湿度の影響及び酸化により、鮮やかな緑色が茶色く濁り、作品全体の印象が時間の経過とともに大きく変容する。一般的には絵画作品の変質は害として捉えられるが、私は永遠に残ることよりも人や世相の変化に呼応し、ともに変化していく絵画作品を作りたいと思っている。そのため私は草木画の脆さも受け入れた作品作りを続けていくつもりだ。

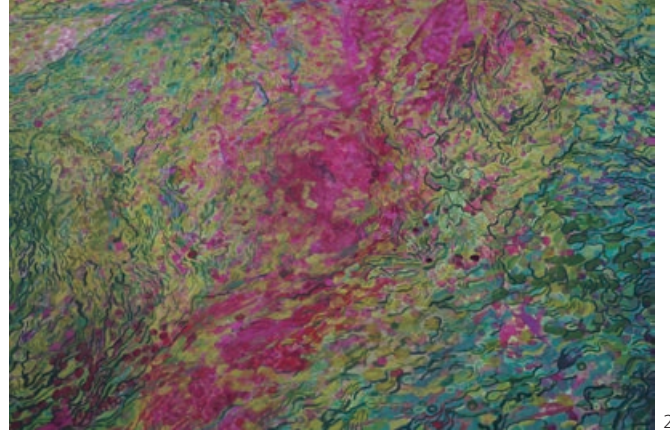


ミクロとマクロを接続

細胞をモチーフに日本画を描くことで生きる実感について表現する



1



2



3

1 《cell series days》

日本画・和紙、岩絵具 3900×1820(mm) 2023年

多摩美術大学美術学部卒業制作展・大学院修了制作展2024にて選抜展示

2,3 《cell series days》部分

私は「ミクロとマクロの接続」をテーマに日本画を制作してる。個人は世界を形成する最小単位である。私は、ミクロである個人のマクロが世界であり、世界に接続しているという概念の先に、生の実感があると思う。その実感を制作活動を介して得ることを目標としている。《cell series days》では、生物の最小単位である細胞で大画面を作ることでミクロとマクロを接続している。本作は赤と緑という対極の色を中心に使用しながらグラデーション的に一枚の絵にする試みだ。

私が制作に岩絵具を使用する理由はそのオートマチックさにある。岩絵具という画材には自身でコントロールしようとしてもできないという特徴がある。そのため自然と画面の中で自分の意に反した表情に出会うこ

とができるのだ。本作は5ヶ月をかけて描いたものである。長期的に向き合うことで、自己の内面の変化や手数の多さが画面に蓄積され、意識ではコントロールできない複雑さを与えている。最初に染料や水干絵の具でドローイングし、できた染みをきっかけに細胞を描写する。そうして出来上がる画面は一見歪だ。しかし、増殖と崩壊を繰り返しながらも細かな筆跡で覆われた大画面は、まさに生物の仕組みそのものであり、絵に向き合った日々の集積だ。細胞をモチーフに画材と時間という制御困難なものに向き合いながら日本画を描くことで、生きる実感について表現することに成功した。



マテリアルと向き合うこと

マテリアルに引っ張られること、それによりかかること、よりかかっていると自覚すること



1



2



3



4

- 1 《無題》
キャンバス、油彩 2023年
- 2 《お父さんは心配なんだよ》
キャンバス、油彩 2023年 Face2024入選
- 3 《彼はそこで成長する》
キャンバス、油彩 2023年 イデミツアートアワード入選
- 4 《ボーダーレスター》
キャンバス、油彩 2023年

私はこの一年間常に様々な素材を用いて制作してきた。毛糸、塩ビパイプ、自転車、ビーズ等、各素材に向き合い自己に対して素直に制作してきた。一方で、何かが違うとも思っていた。私は絵の具で描く時、滑るような感覚を覚え、出来上がった絵も全てバラバラで、自分で描いているにも関わらず、他人が描いたもののような気がしていた。他の素材を使っている時はそう思わなかったが、実は、素材と向き合っていたからではなく、素材を知らないために「滑るような感覚」すら掴めていないだけなのかもしれない、と気がついた。

キャンバスを直接壁にタッカーで打ちつけた。滑るような感覚は相変わらずあったが、そう思ったところは消して、また描いた。なんとなく、対象を調べて描くことや、資料を見ながら描くことがタブーのようになっていることに気がついて、別にそのようなことをする意味はないと思っ

た。調べて、見ながら描いた。絵に縛られたくないので、様々な素材を触ってみたが、絵の中ですら縛られていたと気がついた。そして、私はまだ色々なものに縛られているであろうということを悟った。

完成した絵は、私の絵だ。それでいいのかわからない。私はこれまでもいつも私の絵を描いているつもりであったし、出来上がったものには納得しているつもりだ。今回も、また、今度こそ、私は私の絵を描けたと思っている。

まだ分からない。まだ、私は何かに縛られているのではないかと思う。これから先、私は知らずにつけていた縛りに気づくことができるのだろうか。それは、まだ分からない。それでも、今回制作した絵は、確かに一歩明るい方へ進んだ成果だと胸を張って言いたい。



大地を歩く自身の体感の記録

大地を歩くときの感覚と絵の具の質感から生まれる絵画



- 1 《Crepuscular I》
キャンバス、油彩
1818×2273(mm) 2023年
- 2 《Crepuscular II》
キャンバス、油彩
1303×1620(mm) 2023年
- 3 《Crepuscular III》
キャンバス、油彩
1620×1303(mm) 2023年

多摩美術大学美術学部卒業制作展・
大学院修了制作展2024 優秀作品



2



3

私は記憶の風景を描くことを通した絵の具の乗せ方に興味を持っている。本研究では、絵の具をキャンバスに置いたときの筆致から新たな風景を生み出す際に、どこまで抽象性を高め独自の絵画を制作することができるかを探究した。絵の具を垂らした形をそのまま残し画面に定着させるなど様々な技法を試しながら制作した。絵の具による独自の表現と、自己が触れている風景への観察の折り合いを探る中で改めて気づいたことがある。気候や風、生えている植物、土の匂いなど、生活する中で体感する時季特有の空気感が、自己の制作にとって大切だということである。その上で、今、表現したいことは、感じ取った空気そのものというより、その空気を体感しながら大地を歩く自己の視点であるのではないかと気づいた。このように、描きながら自己の世界の捉え方を考察することで、

より良い制作ができたと思う。

3連作のタイトル《Crepuscular》は、イヌやネコ、ネズミなど薄明や薄暮の時間帯に活動する動物のことだ。私は明け方や夕暮れの時間を歩き想像を膨らませることが多い。薄闇の時間を歩く私を、薄明薄暮性の動物になぞらえた。《Crepuscular I》では植物が瑞々しく繁る暖かい季節を描いた。夜がやってくる時、土の匂いが薫り生物が蠢いているような、大地が沸き立つ感覚を表現した。《Crepuscular II》では風が梢を吹き散らす様子を描き、自分が冬の冷たい風の中を泳いでいくような感覚を表現した。《Crepuscular III》では風景の要素を解体し抽象性を高める試みを行った。本研究で多くの学びを得ることができた。この経験を生かして今後も良い作品を作っていきたい。



● 周文超

ZHOU Wenchao

大学院美術研究科博士前期課程
絵画専攻油画研究領域 1年

Skin Painting ; The Sea

肌の質感で風景を描いた「感覚の海」



1

- 1 《Skin Painting ;The Sea (2)》
キャンバス、油画 1620×3900(mm) 2023年
- 2 《Skin Painting ;The Sea (1)》
キャンバス、油画 1300×1620 (mm) 2023年
Idemitsu Art Award 2023 審査員賞



2

《Skin Painting》シリーズを制作しはじめて3年が経った。海を描くことにより心の変化を表現したいという気持ちが、本シリーズを制作するきっかけで、3年という歳月の間に作品は私と共に成長してきた。海は一般的に青い水が遠くまで広がり、空と繋がっている巨大な水溜りや砂浜で遊んでる人々が映っている印象、あるいは魚をはじめペンギン、イルカなど海の生き物の住処というイメージである。しかし私が描く海は現実に従っているわけではない。画面に一本の線を横切らせることでやや海が見えてくる。また描く質感や色彩は海というより皮膚に近いものであることから、抽象絵画とも言える風景画である。

《Skin Painting》シリーズでは、これまで描いていた「赤い塊」の絵の具を消し、癒しを表現したことから風景が更に清々しくなり、私の考える海のリアリティに一段と近づいた気がする。人はそれぞれに独特

の肌を持っているが、海もまた似たようなところがあると思う。私たちの肌は、骨格・内臓・血管・神経・汗腺・脂肪などを内包する身体の表層であり、その人の年齢や性別によって質感が異なる。海は、水質をはじめ地形や地層及び生息する魚・軟体動物・哺乳類・節足動物・微生物を内包しながら、天候、大地、宇宙と連動し様々な変化を見せる。私には「肌」と「海」が似たような感覚を持っているように思える。

人群の中で生きている私は、目の前の反射が映しだす断片的な事象を見つめながら、海へ行こう、海を描こうと考えた。その景色を「肌」と捉えるか、「海」と捉えるか、捉え方は様々であると思う。人の肌の色や質感で海を描こうとする視点から出来上がった作品を、私は「感覚の海」と呼びたい。



身体をつづきになること

身体の表面から絵画の平面へ移した知覚による身体表現



1

- 1 《River》
白麻紙、水彩、のり
4500 x 600(mm) 2023年
- 2 《Creature》
白麻紙、水彩、のり 2023年



2

本研究では身体をテーマに、他者による「像」である身体表現から離脱し、身体そのものの延長物としての作品、自身の知覚による身体表現の可能性を探究した。私は、美術表現において身体は風景や動物などのテーマとは根源的に異なるものと考えている。絵画で対象を再現する時、観察によって記録された「像」は写真ほど客観的ではなく、必ずアレンジされた部分が存在する。描かれたものは対象そのものではなく、作者というフィルターを介した視覚の延長物になる。しかし、身体は視覚に限らずより豊かな知覚を持ち、自身の存在を自覚することができるのである。他者の介入に頼らず、身体を表現して発信することが可能である。

《River》と《Creature》は、身体が生長についての知覚に着目して制作したものである。筆に触れた白麻紙の紙片が赤色に染まり、身体に滲る血のようになる。ハサミで裁断したのではなく、喰い裂いた紙片の

縁には繊維が縮れている。のりをつければ、バラバラになった紙片は再び一つのものに戻る。そして時間を重ねて描き続けることにより作品自体も増殖するように生長していく。言葉から離れた行為としての制作は、生き物が生長する様と似ている。本作では、制作を通して「生長する力」、いわば生命力そのものを表現したい。

我々は身体を表層を境に外界と自己を隔てて成り立っている。絵画は現実空間に実在する平面のモノである。皮膚で体感した日々の出来事が身体を経歴になるのに対し、描くという行為そのものが作品の経歴になる。身体が作ることと、絵画が作られることは表裏一体であり、絵画の平面は身体の表面の外部への延長とも言えるだろう。私は絵画を身体と世界をつなげるものとして制作し続け、身体が知覚したものを絵画によって表現する方法を探究していきたい。



絵画を構成する色・形・空間

絵画の基本的な構造をつかってより複雑な見え方を探る



1

- 1 《lines in lines21》
- 2 《lines in lines22》

キャンバス、油彩 1940×1940(mm) 2024年



2

私の絵画は、私が「線をひくこと」によってつくられている。絵画を成り立たせる単純な要素に着目し、そこからつくられる複雑な構造、多層的な見え方を探究している。《lines in lines》では絵画を構成する「色」「形」「空間」という3つの要素を探究した。私は予期せず生まれる形や歪みの魅力を作品に反映させている。その為にはあらかじめ設定した決まりを守り、線を描く過程で生じる想定外の出来事が必要となる。絵の具の溜まりによる質感、線の歪み、支持体の質感による絵の具の掠れ、このような偶然性を作品に積極的に介入させ、必然的なものの中にあるこの限られた偶然性を際立たせている。

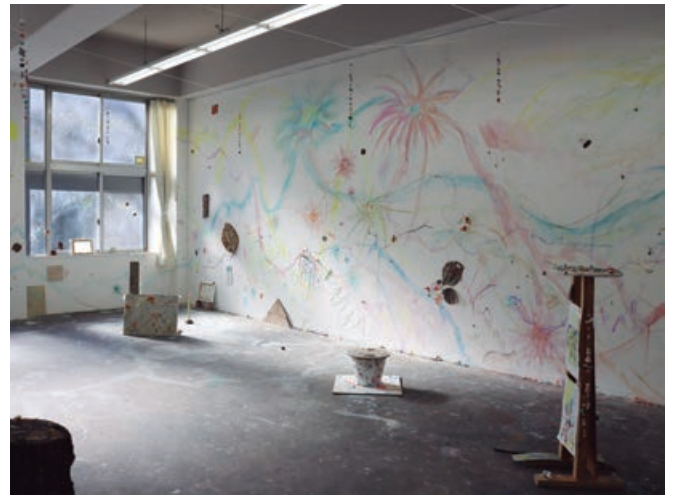
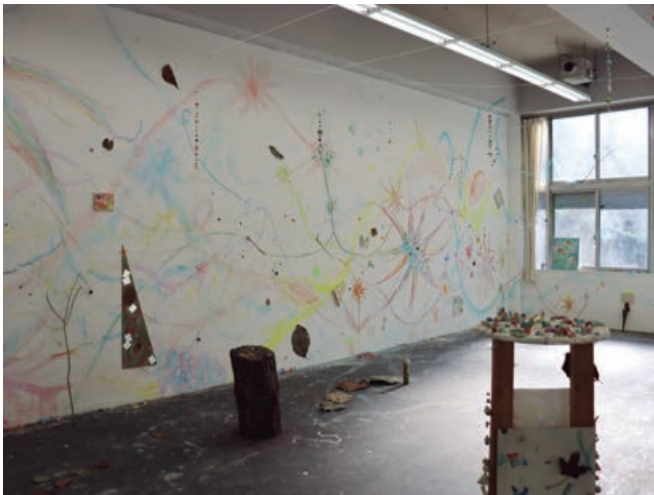
本作では様々な色を、混色せずに隣り合わせに構成している。作品を遠目に見たとき、隣り合う色が個々に存在し混色されていないにも関わらず、現存する色以上の無数の色がみえてくる。また、相反する色のグ

ラデーションを真ん中で繋げることで、外側と内側の境界が一瞬崩れるような視覚的な効果表現した。崩壊を繰り返すことで、外と内の形態が曖昧かつ複雑になり、線で構成された形が幾重にも積み重なることで、異なる色や同系色が多層化し、多彩な色の関係性を試すことができた。私は描くことでできた形と形の関わりにより独自の絵画空間を創出しているが、本作では線で作られた形を織り重なるようにした。それは重畳遠近法的手法により絵画の内にあるものから外にあるものが遠ざかっていく空間と、線遠近法的手法で外から内に行くことで遠ざかっていくように見える空間を共存させたものである。「色」「形」「空間」というシンプルな要素を、色の配置や偶然性及び二つの遠近法と組み合わせることにより、複雑で多層的な視覚的效果をもたらす独自の空間を表現することができた。



絵を描くこと、生きること

「描く」と「生きる」ことの関係性を探る



《呼吸する部屋》
ミクストメディア 2024年

私にとって「絵を描くこと」は、キャンバスに絵の具で描くという行為だけではない。日常の全ての行為が「絵を描くこと」に包括されている。絵は無理に描こうとして描けるものではない。私にとって描くことは、呼吸することと同じくらい大切でかつ自然にしてしまう行為なのだ。また私にとって「生きること」は、衣食住を伴う生活ではなく、もっと根源的な生の実感を意味する。自己の身体に生暖かい血が流れていること、心臓が動いていること。身体が、魂が、生きていることを実感したいのだ。生きている実感を得るために、私は絵を描きたくなる。日々は刻々と変化し続け同じ瞬間は二度と来ない。毎日生まれ変わっているような気持ちで、世界を見たい。変化していく瞬間と、日々と、場所と、対話して生きていたい。

修了制作展では、《呼吸する部屋》の展示場所に滞在しながらゆっくり制作し、その日に食べたお菓子のゴミ、みかんの皮、アルバイト先で子供と折った折り紙、壁や窓や床など、何でもその時に描きたいものに

自由奔放に絵を描いた。日々の瞬間と対話しながら積み重ねることにより、できたインスタレーションだ。壁や窓や床に描いた絵を消すという行為までも制作に含まれているので、たとえ消えてなくなってしまったとしても、描いた実感は身体が記憶している。全ての絵を消して、日常に戻っていくまでが本作品《呼吸する部屋》なのだと思う。

「絵を描くこと」は呼吸すること、「生きること」そのもの。私が物理的に絵を描いていない時でさえも、生きているだけで地球に足跡を残し続けている。それらの生きた痕跡もまた絵と捉えることができ、描こうとしていない時こそ、絵を描いているのかもしれない。私にとって「絵を描くこと」と「生きること」が繋がっていることが大切である。支持体や素材が何であれ、その瞬間、その場所でしかできない「絵との対話」をしたい。絵と深く濃厚な対話をしながら、身体から自然に出てきた形や色に従い、これからものんびり自然体で絵を描くことを大切にしていきたい。



多摩美リサイクルプロジェクト

表現の現場の廃材問題を美大生が解決する試み



1

- 1 展示風景 2024年 多摩美術大学卒業制作展・大学院修了制作展2024
- 2 多摩美リサイクルプロジェクト専用 Web サイト 2023年
- 3 多摩美術大学芸術祭2023での配布イベントの様子 2023年



2



3

多摩美リサイクルプロジェクトは2023年4月に私が立ち上げた多摩美生の有志団体である。多摩美の学生や教職員から、制作の過程で発生した不要な資材を引き取り資材を必要とする他の学生や教職員に無償で譲り渡す活動を推進している。私は学部1年生から修士1年生までは絵画や映像作品などを制作していたが、作品至上主義のもと作家が大量の廃材を破棄する問題に目を逸らしたまま作家活動を続けてきた自分自身に強い危機感を覚え、作家である美大生が自ら責任を持ってこの問題を解決するプロジェクトが必要だと考えた。

この1年間で専用の Web サイトを作成し、学内で回収した資材の受け取り申込みや回収依頼ができるようにし、学内の私のアトリエを利用し対面で配布と回収を行った。学外からの回収にも力を入れ、中古画材の専門店から販売対象外の画材を回収した。オープンキャンパスや芸術祭では学外の来校者にも資材を無償配布するイベントを開催した。また企業とのコラボレーションにも挑戦し、東急電鉄株式会社から依頼を受

け会社の事務所に設置する看板を制作した。これらの活動が評価され、グッドデザイン賞審査員推薦枠に選出され二次審査会に出展した。惜しくも受賞とはならなかったが貴重な経験となった。

本プロジェクトは予想以上の波及効果があったが修了後に継続出来るかどうか最大の課題である。現在9名の多摩美生が2024年度以降の活動を継続する意思を示している。しかし、廃材の保管場所が確保できていない問題や活動資金不足など課題が山積みである。来年は活動拠点と資金の問題を解決することに注力し、多摩美リサイクルプロジェクトが今後長きにわたって学内に定着することを目指す。私は本学修了後も現役メンバーらのサポートをしたい。発起人が去った後に継続しないシステムは、システムとは呼べない。多摩美リサイクルプロジェクトの真価は私が修了した後に問われることになる。今後とも私たちの活動への応援をお願いしたい。



油彩で日本を描く

「日本」をモチーフに油彩で具象的な絵画を制作する



1



3



4



2

- 1 《日本人 vs 外来種エイリアンズ》
キャンバス、油彩 1303×1620(mm) 2024年
- 2 《一部と全部》
キャンバス、油彩 910×1167(mm) 2023年
- 3 《アメザリマン》
キャンバス、油彩 318×410(mm) 2023年
- 4 《あらいぐま羅寿狩》
キャンバス、油彩 318×410(mm) 2023年

私は西洋から伝来した「油彩」というメディウムを用い、「日本」をテーマに絵画を制作してきた。「油彩で日本を描く」という行為は、他国の影響を受けながら発展してきた日本のあり方そのものを体現しているともいえるだろう。日本は外国の影響を受けながら発展し、文化は常に交流しており、グローバル化の進んだ現代では更に強く高速に行われている。これは日本が外国から常に変化させられているという事でもあり、「本来のあるべき姿の生態系から、人間の手によって捻じ曲げられてしまった在来種と外来種の関係」や「娯楽の多様化により関心が薄れ埋もれつつある日本の伝統芸能」などの社会的問題にも当てはまる。

日本と同様に外国でも日本特有の文化や伝統、技術によって影響を受けた面は存在する。かつて浮世絵などを筆頭に巻き起こったジャポニスムにも似た現象は、現代においてもマンガやアニメ、ゲーム等によって続いていると私は考える。日本独自に発達した文化の世界的流行は、現

代版ジャポニスムとすら言えるだろう。そして国外に持ち込まれる事で国を問わず日本の文化が存続し、さらに様々な独自性が混ざりあい新たな発展を遂げるものも生まれていく。

日本と外国の文化が混ざり合うことで起こる相乗効果を利用しながら、その影で同時に起こりうる自国の文化の薄らぎを問題視し、それらが失われぬための一助を自分にできる手段、油彩による作品を作り続けることで担えればと考える。これを達成するにはアートに興味を持つ人々だけを対象とするのではなく、日常的にアートへ触れる機会の少ない層に対してもアプローチでき、同様に興味や関心を持てるような作品を発信するという意識を常に持つ必要がある。だからこそ美術の外側との繋がりを重要視し、社会の中で取り上げられるべき問題を含ませながらもより多くの人々の興味関心を得られ、楽しんでもらえる作品を作りたい。そして大衆をより良い方向へ巻き込めるようなアーティストを目指したい。

超自然と不可視の存在の可視化

普遍する生命の原理や現象の神秘性を探究し表現する



1 《from my window 1》
2 《from my window 2》
3 《from my window 3》

銅版画、メゾチント 255×172(mm) 2023年



本研究では、人智を越えた自然界の神秘を表現することを探究し《from my window》シリーズを制作した。私の思想は、故郷の大自然に感化されながら形成されたもので「万物に生命は宿りそれら全てが共鳴し合い均衡を保ちながら生きて死んでいく」というものだ。私はそれが社会情勢や個の人生にまで及び、繁栄と衰退は共にあると考えている。学部生の時代はその普遍性を形象によって換喩表現してきた。しかし形象による表現は作図的な意識が働き、自身の根源的な神秘への考えではなく恣意的な操作によって構成された表現となっていった。私が表現したかったことは、この世界に言葉少なくとも確かに存在する神秘の瞬間を切り取ることだったのだ。

本シリーズでは、まず写真をドローイングのように用い、映った偶発的な光やハレーションを切り取った。そして、それらを網戸の向こう側あるいは一つの仮想的な世界を見つめる視座をメゾチントで描き起こした。重厚な白黒の世界は光と影の二項対立の中に曖昧な色幅と空気感を齎し、位置付けられない存在がこの世にはいることを表現したものである。不可視の存在を証明するための営為ではないが、鑑賞者が一瞬でもそのような存在に思い馳せるものを作り続けたい。今後は「人間ではない存在が主体性を持って存在している」という視点を更に探究し、自己の意図しない現象を対象に定めたい。そして絵画表現による世界への眼差しを、私という人的操作から解放させていきたい。

エナメル絵付けによるガラス絵画表現

エナメル彩による線描表現と層構造を利用したガラス絵画の可能性



1



2



3



4

- 1 《蕾三姉妹》
- 2 《花娘と鳥男》
- 3 《実りの日》
- 4 《雪と花芽》

ガラス、エナメル彩、金彩、
エナメル絵付け、エングレーピング
630×480(mm) 2023年

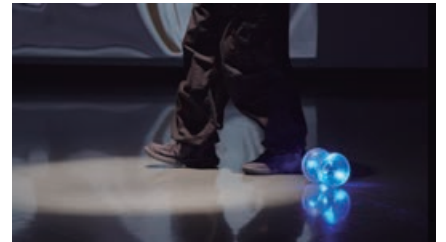
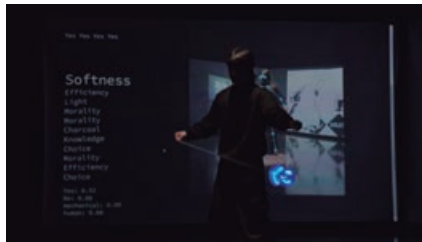
私はガラス工芸と絵画の領域を横断する「ガラス絵画」という新しい造形表現を研究している。具体的には、一面に塗布したガラス質の顔料を先端の鋭利な道具を用いて引っ掻き落とすことで生まれる繊細な線描や吹き付け技法の美しい階調を描画方法とする。ガラスに絵を描くという行為だけではなく、板ガラスの表裏の二面にエナメル彩を一層ずつ高温で焼き付け、溶着させていくことや、表面を削ることで起伏を作り、奥へ影を落とすなど、層に着目した絵画表現は、奥行きのある作品を創出する。私は、ガラスの表裏、他の媒体の三層構造により自己のイメージを増幅させた絵画作品を目指している。ガラスを媒体とした今までにない造形表現を探求し、新たな芸術表現の可能性を広げることは、人々がガラスの新たな視点や一面を知る一助になるだろう。

《蕾三姉妹》《花娘と鳥男》《実りの日》《雪と花芽》は、生命

の循環を一年草と仮定して描いた連作である。季節や年月を重ねながら変容する動植物や風景、身近な家族の姿に、いのちが生まれ、成長し、出会い、子を成す、そして朽ち、また新しい芽に繋がっていく生命の普遍的な循環を感じ、その過程の中で生まれる喜びを描きたいと考えて制作した。私の絵画制作の根底は、幼少期にヨーロッパや東南アジアと母国である日本を歩き来しながら過ごした生活の記憶に由来する。私はその経験から、どこかの国に居ても人々の根源にある愛や喜び、希望は変わらないのだと考えるようになった。暮らしの中で生まれる想いや願い、お互いに手を取り合うことは、文化や宗教、言語の違いに縛られないものである。私の作品はそれらを掬い上げたものであり、あらゆる境界を超えて、たくさんの人と手をつなぐためのものでありたいと考えている。

身体と人工知能が意思疎通を図るパフォーマンスプロジェクト

AI の創造と人間の身体による対話を実現させる



《communicate》

インタラクティブパフォーマンス 12000×850×5000(mm) 2023～2024年
支援：令和5年度文化庁メディア芸術クリエイター育成支援事業

本研究の主眼は、生成 AI の未熟な側面を通じて人間とのコミュニケーションを深掘りし、身体表現やパフォーマンスにおける「偶発」や「瞬間」の重要性を再評価することにある。また、自身がジャグリングパフォーマンス経験で培った「フィジカル」な要素と生成 AI の技術と身体トラッキングから得た「テクノロジー」を掛け合わせることでインタラクティブなパフォーマンスを実現し、軌道芸術に新たな体験を生むことを目指す。同時に、人間と AI が共創するコミュニケーションと芸術領域に開拓を試み、共存の在り方を探求する。

現代社会における人工知能 (AI) の急速な進化は、私たちの日常生活を変革し新たな課題や可能性を提示している。この進展はインターネットの横断やビッグデータの活用、コンテンツの最適化を通じて形成され、私たちの生活に深く浸透している。一方で、私は生成 AI の精度には未だ未熟さを感じており、機械学習に基づくデータから「それらしい」イ

メージを生成する能力において、人間との認識にズレを感じることもある。こうした認識のズレや未発達な生成 AI の特異性に着目し研究を展開した。

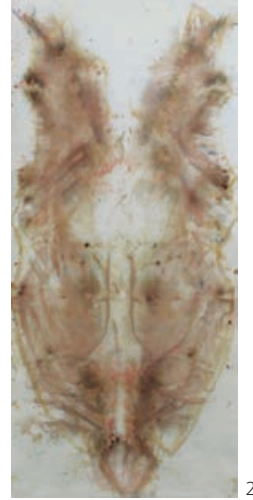
本プロジェクト《communicate》では、ジャグリングパフォーマンスと OpenAI の生成 AI (例: DALL-E や ChatGPT) を融合させ、モーションセンサーや画像生成 AI などの視覚的手段を駆使して、身体と人工知能の間でのコミュニケーションをリアルタイムかつ独自のパフォーマンス形式で表現した。これにより、人工知能の創造力と人間の身体的表現が交差し、新たな対話の形成を試みることができた。これは、身体によるアクションやジェスチャーが生成されるデジタルイメージに介入し、システムと人間の認知を横断するものであり、その様子を映像化することで、鑑賞者へ AI と身体の関係性を紐解き、インタラクティブな作用による意思疎通を実際に体感できるようになった。



人新世における自由意志—精神の自然と物質界限を超える実践
創造と破壊の本質、感覚を超える多層的な表現



1



2



3



4

- 1 展示風景 2023年 多摩美術大学大学院美術研究科博士後期課程1年後期総合演習
- 2 《Third rebirth》 Mixed Water-Based Media on cotton cloth 1670x765(mm) 2023年
- 3 《Abyss Pulse》 Mixed Water-Based Media on cotton cloth 650x910(mm) 2023年 第2回 FEI PURO ART AWARD 求龍堂賞
- 4 《Shattered Translucence》 Mixed Water-Based Media on cotton cloth 460x530(mm) 2023年

本研究では、人新世とポストヒューマニズムの二つの視点から出発し、人間中心主義と消費社会の関係性及びそれに伴う問題を探究した。人新世の文脈では、人間が自然界に与える影響と、その結果生じる環境的、社会的課題に着目し、特に人類が自然環境を支配し対立する力として扱うことによって生じる問題を考察した。一方、ポストヒューマニズムの視角を通じて、これらの問題に対する新たな理解と対応方法を模索し、人間と自然のより調和的な関係を再定義することを目指している。

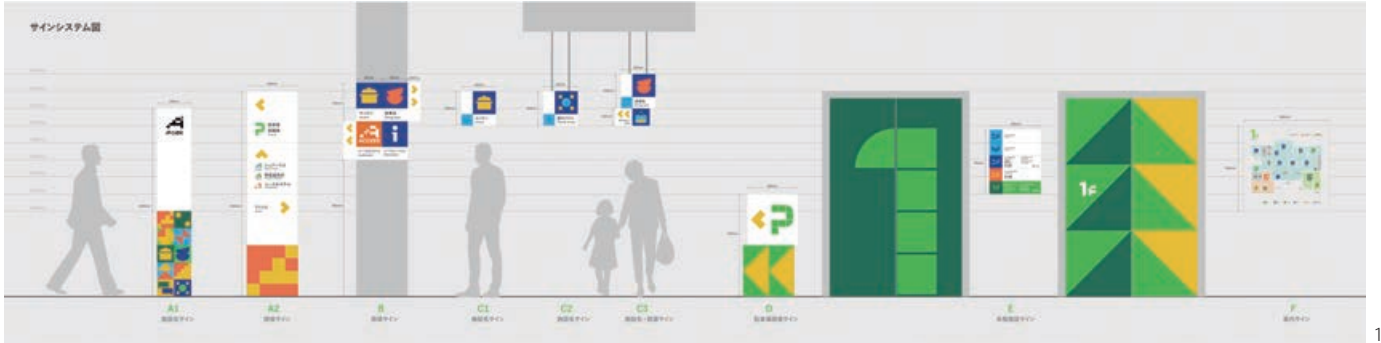
自然界と宇宙は人間の理性化と科学技術の進歩によって征服され、神秘性が科学によって明らかにされてきた。これにより、人間と自然との精神的、感情的なつながりが弱まり、環境破壊や生態系の不均衡が進んでいる。また、消費主義文化は物質的な消費者だけでなく、文化や社会身分の象徴としての消費者をも生み出している。私は、自然界における真の自由意志を探究し、人間が自然の一部であり、自然の産物としての自由意志を表現する手段であることを再認識したい。そのため芸術創

作を通じて、自然界の破壊と創造の原則を追求し、自然と人間の複雑な関係を体験し、表現する。意味は無意味から生まれ、意識は無意識から生まれ、自然と人間は進化を続けるのだ。

作品では、創造的な痕跡と自己破壊の関係を探究し、無限性と自由を生み出し、伝統的な線形ナラティブに挑戦した。物質的な感覚と精神性のバランスを見つけ、伝統的な芸術形式を超越した多層的な視覚的、感覚的体験を表現した。これらの要素は、私たちが世界をどのように知覚し、解釈し、その中で自分自身を位置づけるかを問い直すものである。つまり、本研究では人新世とポストヒューマニズムの視点から、人間中心主義と消費社会の問題を探究し、自然との新たな関係を模索している。人間の活動が環境に及ぼす影響と、自然界との精神的・感情的な絆の重要性を強調し、自然の一部としての人間の役割を再考するのである。作品を通して、自然と人間の繋がりを探究し、自由意志の表現としての創造性を探りたい。



人とまちを「食」で繋げるコミュニティプラットフォーム 地域をあじわうシェアハウスのブランディングデザイン



1 シェアハウスのためのサインシステム図 2023年
2 野菜直売所のための野菜のふだ 2023年
3 展示風景 2023年



近年、地方都市では高齢化や過疎化などが進み、活力が低下したコミュニティが少なくない。人間にとって「食」と「住」は生活の基本である。プライバシーを守った上で、人とつながる「シェアハウス」の果たす役割が注目されている。本研究ではシェアハウスの在り方を検討し、地域コミュニティを再生する可能性を探究した。大都市と農村が隣接している地方都市に注目し、少子高齢化や過疎化が深刻になり、コミュニティの活力が低くなる典型的な地方都市の問題を見出した。解決策は「食」を切り口とするため、特にまちづくりプランで農業に注目している地域を、調査研究の対象とした。

東京都奥多摩地域、静岡県東伊豆町、横浜市神奈川区と相模原市藤野地区で実地調査を行った上で、相模原市藤野地区を研究対象とし、JR藤野駅から徒歩5分程の湖のほとりに残された廃墟をシェアハウスの立地にした。調査した結果、藤野地区の人口は約8,000人で、少子高齢

化が深刻であったが、豊かな自然と芸術の雰囲気強い点が藤野地区のメリットだと考えた。そこで、藤野地区のコミュニティプラットフォームを構想し、シェアスペース、野菜直売所、ユースホテルとシェア居住からなる新たな複合シェアハウスを設計した。シェアハウスのキッチンでは、食べ物を囲んで自然と会話が生まれ、絆が深まることに着目し、共食の場、体験の場としての「シェアキッチン」は、コミュニティのシェアスペースとして効果的に活かすことができると考えた。また、新たな複合シェアハウスの建築デザインやブランディングデザインを行った。さらに、シェアハウスの入居者だけでなく、地元の人でも観光客でも気楽に利用できるような空間を目指した。そのため、建物には私的な空間と共用スペースを組み合わせ、空間の識別とスペースの機能に合わせ、幾何形態を用いた自由なサイン計画も提案した。



興

染色技法を活かして制作した5つのメンズウェア



look1

look2

look3

look4

look5

《興》

綿、ポリエステル・氷染、嵐紋り、引き締め染、蠟結染、浸染、シルクスクリーンプリント
2000×3000×1200(mm) 2023年
撮影：神谷佳吾 モデル：薄木海人、ゴ・ウコウ、櫛引孝之助、バ・シンギョウ、榛澤豪

「興」は、「立ち上がる」、「始める」という意味を持つ。私は卒業制作を通して、多くの災難に見舞われてきた日本という国で生き抜き、私たちの世代まで未来を繋げてきた全ての日本人に敬意を示したい。脅威的な自然の力や予想だにしない不幸に見舞われ、全てを失っても立ち上がってきた人々の強さを、5つのテーマで表現した。日本人特有の「強さ」は一つの要素からなるものではなく、様々な強さが支え合うことで生まれたものである。5つの服からなる私の作品は、それぞれがテーマを持つが、全て揃ったときに意味を成す。

《look1 守》この国では理不尽なことが頻繁に起こる。いつの時代にも、人智を超えた大災害の中、人々の暮らしや命を守ろうと必死で動いた英雄たちがいた。自分が守り抜いた先にある、この国の明るい未来を信じて、自らを盾にする。

《look2 耐》一度壊れたものを取り戻すには長い時間がかかる。も

う二度と元通りにはならないかもしれない。不確かな未来を思い描きながら、人々は寄り添い、復興のために力を尽くしじっと耐え続ける。

《look3 戦》日本という国は、苦難に晒される度に幾度となく戦ってきた。多くの犠牲を前にしてもなお挑むことをやめなかった。自らの命も顧みず、国のために戦った人々の存在が、私たちまで命を繋いでいる。

《look4 祈》度重なる困難の前で、非力な人々は祈りを捧げた。終わりが見えない絶望の中で、祈り続けた。祈ることでは何も変わらないかもしれない。誰に祈っているのだろうか。それでも人々は、新たな希望の光を求めて、祈ることをやめない。

《look5 進》再生不可能にも思える悲慘な状況でも、人は道を探し進んできた。途方もなく長く険しい道を、一步一步、力強く歩んできた。この再生へとひたすら進む力強さは、日本人の誇りではないだろうか。



Raum103, Hotel Mondial

廃業した高級ホテルにおける建材循環の記述



《Hotel Mondial》

南立面図 S=1:50 700×970(mm) 2024年

《Raum103, Hotel Mondial》は1つの建物内で、建築部材と歴史的な文脈でしりとりを繰り返しながら廃業ホテルを改修する計画である。私は今年度、交換留学生としてドイツのベルリン芸術大学大学院建築学科に滞在しながら研究・制作を行った。持続可能な建設産業を目指しながら、ドイツの建築の解体や材料の廃棄に対して慎重な環境で目にしたのは、建材循環による意匠の開発だった。ここでは「我々は解体しない」という強い原動力とデジタル技術の進歩が、複雑で処理しきれなかった廃材の管理や環境性能の解析と連携した建築改修を可能にしていた。例えば「木の反り」といった建築材料そのもののやっかいな性質までもデザインの手段として研究され、都市をフィールドに様々なかたちで実践されていた。エンジニアリングから始まるこうした作り方の変化は、芸術大学においても創造力を刺激する起爆剤として迎えられていたため、本作の設計にあたり強い影響を受けた。持続可能な社会の言い換えでもある建材の循環によって、建築空間や都市の規模すら再定義さ

れるという事実の先に、新しい都市風景が広がっている。

本作はベルリン随一の高級商店街 Kurfürstendamm(Ku'damm)に面する、廃業した4つ星ホテルを改修する計画だ。対象のホテルを含む周辺には、戦前のヴィルヘルミニアン様式を模したものと戦後の現代建築が混在しており、全てが高級ホテルやブティック、レストランとして使用されている。ラグジュアリー空間とは消費社会における極端な現象を建築的に抽出したモデルであり、持続性つまり建材循環の視点を持ち込むことで消費社会の建築像を展望できる可能性を秘めている。設計プロセスでは、解体コンサルタントやスキャンニングコンサルタントなどの同行者と何度もホテルに立ち入り、時には最小限の解体作業を行いながら改修戦略を作成した。商店街に面した客室である Raum103での宿泊体験を想定し、仮想的な改修で部材構成的なつながりを断ち切り、再び歴史的なつじつまを合わせていく作業を繰り返した。



「生きた音まち」に関する研究—音風景の視点をもとに
音のシークエンス体験を導入し、東京音まち八景を構築する



1



3



2

- 1 秋葉原—古さと新しさが共鳴する「音まち」 2023年
- 2 飯田橋—江戸風情を味わうことができる「音まち」 2023年
- 3 銀座—上品で落ち着いた「音まち」 2023年
明治神宮前—リラックスして、ゆったりとした「音まち」 2023年
千駄木—生き物と暮らし、自然に包まれたレトロな「音まち」 2023年
東池袋—未来都市のリズムを奏でる「音まち」 2023年

本研究では音風景の考え方にまちのシークエンス体験を導入し、音の作庭技法を都市景観に活かし、「東京音まち八景」を提案した。これまでの都市景観計画は視覚的なものに着目したものが多く、音への配慮は欠けているように思える。音風景とは、視覚的な風景と聴覚的な音が共存した一つの環境であり、音と人の意識、環境などの調和を重視したものである。まちの音を調えることを通じて、都市の環境問題を見直すこととなり、都市の音楽、人と環境の物語を紡ぎ出し、良い音環境を形成することができる。最終的には、五感を大切にしている「生きた音まち」のネットワークを構築するが、今回は《東池袋》《千駄木》《秋葉原》《飯田橋》《明治神宮前》《銀座》の6つの提案を行った。

《東池袋》は自由な演奏から始まり、賑やかな交差点で自然音と喧騒が調和し、静寂な霊園から賑やかなシークエンスへと移り変わり、未来都市のリズムを奏でる音まちとなる。《千駄木》は下町の賑やかさ、鳥声や虫の合唱、木々を揺らす風の音が耳に心地よく響く。都会の喧騒から離れ自然に包まれたレトロな音まちとなる。《秋葉原》は参道の坂か

らの水音が神社へ誘い、川沿いに心地よい水音が広がる。電気街の歩道が拡張され、電子メロディが奏でられ、古き神社の水音からBGMまでが共鳴する音まちとなる。《飯田橋》は牛込橋で段落ち流れによる川のせせらぎを楽しめ、交流の場へと変貌する。神楽坂には活気あるやりとりが広がり、大神宮参道では、ざわめく音から静寂への移り変わりが感じられ、江戸時代の趣が漂う音まちとなる。《明治神宮前》は静かな森への道でエコーのかかる電車の音とのコントラストが感じられる。暗渠が水景になり、裏原宿の音や自然音が漂う穏やかな音環境が広がり、活気に溢れながらもゆったりとした音まちとなる。《銀座》は柳通りに自然と人工音が調和し、おしゃれな音環境が広がる。新橋汽笛、和光時計塔の歴史的な音も楽しみ、上品で落ち着いた音まちとなる。

このように、音が響きあうまちの構築により、人が響きあうまちを実現することができる。音を潜在的な資源とすることで、地域性の保護と回復に機能し、市民の都市への愛着感が高まる。より快適な、個性のある都市環境を作ることができるのだ。



隠された風景を創る～個人と社会との繋がりを視覚化する
個人と社会との繋がりを探り、新たな視点から再創造する



1～3 《日が暮れた後》
映像 42分 3840×2160px
インスタレーション セメント、土、落ち葉、苔、小枝 2023年
4 武甲山にいる「山の精霊」 2023年



近年の社会運動や戦争から生まれたプロテスト・アートの中で、個人と社会の間の強い繋がりは見過ごされがちである。本研究では、日常生活の中で、隠された美しい風景のような繋がりを探り、作品によって人々に伝え、それらの繋がりを見直すよう促した。私は秩父にある武甲山に登ったことがあり、住民が山に対して複雑な感情を抱いていることを知った。1917年に武甲山の石灰岩が開発され、戦後の東京再開や高速道路網の整備のためのセメントを提供し、地場産業として秩父を潤してきたが、人々の生活を支えてきた武甲山は削られ、元の山頂は失われた。私は、秩父地方のシンボルであり信仰の対象でもある武甲山が、住民たちにとってどのような存在であるのかを探究しながら、山と人々との繋がりをあり方を映像とインスタレーションで表現した。

《日が暮れた後》は映像とインスタレーションを組み合わせた作品である。短編ドキュメンタリー映像は、秩父でのフィールドワークと、活動家・採掘作業員・飲食店オーナーとスタッフ・写真家/映画監督・会社員など8名への取材をまとめたものである。武甲山の採掘による山林破壊は

悲しいことではあるが、町の発展と人々の生活のためには仕方ない、と考える住民が少なくないことがわかった。

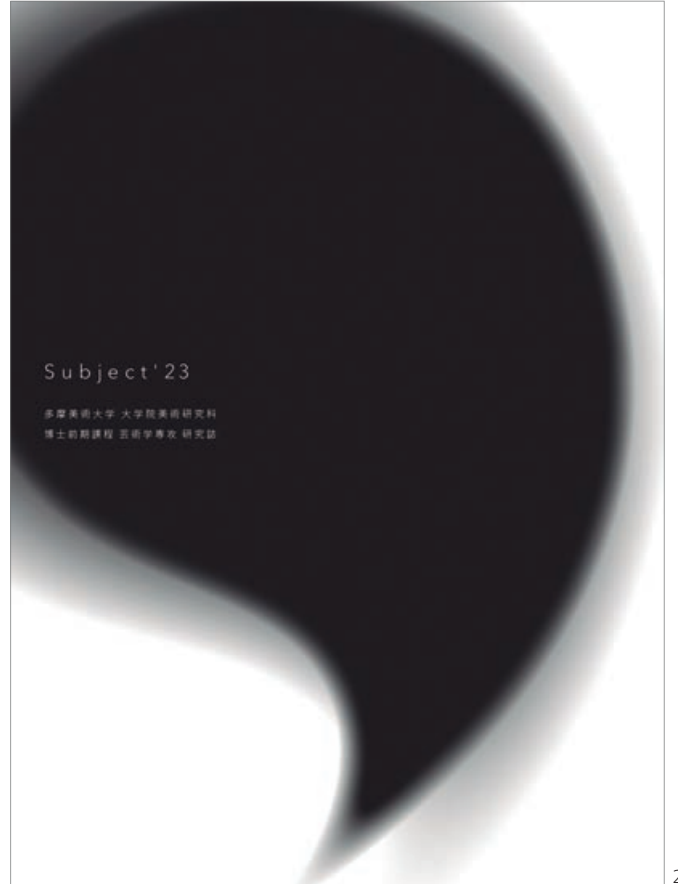
《武甲山の精霊》は、民間信仰である丸石神からインスピレーションを受けて制作した手しかない精霊である。武甲山を住処にする精霊たちが、山の豊かな資源を人々に採掘させ、分け与えてきたことで、秩父地方の人々の生活を支えてきた想いのようなものを秩父由来のセメントと差し出す手で表現した。

夕暮れになると武甲山の影は秩父盆地に伸びていく。「山林破壊」という事実は住民たちの心に影を落とし、日が暮れてもその影が消えることはない。そうした複雑な想いを込めて、スポットライトで山の精霊を照らし、投影された映像上にその影を落とした。本作では、人と自然と社会の繋がりを探り、影によりインスタレーションと映像を繋げることで、人と自然と社会の繋がりを視覚化した新たな視点から隠された風景を表現することができた。

1950年代における河原温の実践とその展開についての調査研究 文献およびアーカイブズ資料の網羅的な調査による包括的な再検討



1



2

- 1 小倉達郎「1950年代における河原温の実践とその展開についての調査研究 [修了論文]」 A4版 83,366字 2023年
 2 小倉達郎「ドサ回り、リアリズム：制作者懇談会絵画部の活動に関する基本的情報の検証と考察」 A4版 21,498字 2024年
 『Subject' 23：多摩美術大学大学院美術研究科博士前期課程芸術学専攻研究誌』所収

本研究の目的は、1950年代における河原温（1932-2014）の活動を対象としてその展開を辿りなおし、当時の実践が持ちえた意義について再検討を行うことである。

1960年代半ば以降ニューヨークを拠点として活動した河原は、1966年に制作が開始された「Today」をはじめとする複数の作品シリーズにより、同時期に興隆した芸術動向としてのコンセプチュアル・アートにおける先駆者のひとりとして世界的な評価を得ている。特に欧米圏においては1970年代以降個展を数多く開催し渡米後に発表された諸シリーズが広く紹介されてきたが、他方、その画業の出発点でもある1950年代における日本国内での活動に関する従来の研究や議論は、きわめて限定的にし行われてこなかった。このことについては、同時期の実践を全般的に取り上げた回顧展が現在に至るまで開催されていないことや、当時国内で発行された文献および資料の調査や紹介あるいは翻訳といった作業が進められてこなかったことをその理由として考えることができる

であろう。いずれにせよ、半世紀以上にわたり、河原が当時取り組んでいた種々の実践については等閑視されたままその後年における実践ばかりが注目されるという状況が現在まで続いているのである。

それゆえ本研究では、基礎的な文献や資料の調査を起点として検証を行い、これまでに顧みられることの少なかった河原の1950年代、すなわちその日本時代における活動に対して、まずはその全体像の解明を試みた。その上でそれぞれの実践について考察を進めることにより、河原の足跡が複雑的な軌跡を描き、様々な文脈を介した検討を要請するものであったということを明らかにした。そのことはさらに、渡米後の作品群に対しても再解釈の可能性を提起し、既存の作家論に対する新たな視座を示すこととなるであろう。

本研究の成果は、大学院博士前期課程の修了論文に加え、同課程芸術学専攻発行の研究誌『Subject』掲載の論考にまとめて発表した。



発行：一般社団法人多摩美術大学校友会事務局
〒192-0394 東京都八王子市鎌水2-1723（多摩美術大学内）
TEL：042-676-0802
E-mail：info@alumni.tama-art-univ.or.jp
責任編集：深津裕子
制作：柏木理恵、鈴木さゆり、横瀬愛、天野朋子、山本和歌子
デザイン：小林清志
印刷：株式会社グラフィック
発行日：2024年3月13日



一般社団法人多摩美術大学 校友会の活動



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創立された同窓会組織です。2023年4月に一般社団法人多摩美術大学校友会となりました。校友会は、アーティストやデザイナーをはじめ国内外で活躍する卒業生および26の外部関連団体のネットワークを有し活動しています。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

多摩美術大学の学生(準会員)を対象に、校友会奨学金として返済義務のない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。



芸術活動助成

意欲的に芸術活動に取り組む正会員と準会員に助成金を給付しています。



ホームカミングデー

卒業生と在学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。

展覧会の開催

社会貢献と芸術活動支援を目的に、正会員と準会員が出品できる展覧会を開催しています。



卒業生の職場訪問

社会で活躍する卒業生の職場へ在学生が訪問し、仕事を間近で見学する新企画です。見学の様子は特集記事として校友会ホームページに公開しています。

四美大アラムナイ

女子美・造形大・武蔵美・多摩美の同窓会組織が連携しています。校友会では、10月2日「美術を楽しむ日」のために、小学生対象のギャラリーツアーを行っています。



校友会カードの発行

正会員と準会員に「校友会カード」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、提携施設での優待サービスが受けられる特典があります。