

令和元年度（平成31年度）競争的研究費採択課題一覧（公表）

No.	研究者		研究（制作）課題	研究成果（概要）
	所属	氏名		
1	大学院複合芸術研究科	飯倉 宏治	芸術情報学の萌芽にむけた予備実験実施	本研究では、芸術情報学を「情報科学ならびに情報技術を用いて芸術そのものを対象とする超芸術に関する研究分野」と定義する。複合芸術を説明する言葉には様々なものが存在するが、それらはこれまでに分かっている事柄について述べたものに過ぎない。いわば必要条件のようなものである。複合芸術の対象は事柄なのか行為なのか事象なのか、それすらも不明である。これまで語られたもの以外に複合芸術は存在し得ないかも分かってない。そのため、複合芸術そのものを説明する超複合芸術研究が必要である。 超複合芸術研究のため、複合芸術に関しどのような活動（作品制作を含む）が行われているかを、できるだけ客観的な方法にて計測・分析・計測する必要がある。幸いなことに近年の情報科学の進歩ならびに情報通信技術の進歩により、テキスト分析環境は著しく改善している。また、本学では、複合芸術の旗のもとにこれまで様々なテキストが文字および講義の記録映像として蓄積されている。これらをデータ化し、活用する。 複合芸術の理論化に向けての研究は始まったばかりであり、測定・分析・解析しなければならぬ事柄は多い。より精度の高い計測を行うためには、より多くのデータもまた必要である。大学院においては向三軒両隣など、意欲的なプロジェクトにより多くのテキストデータが集まっているが、本格的な研究遂行には、テキストデータへの変換を考慮した講演会記録方法の確立など、テキストデータ収集に関するノウハウの蓄積もまた重要であると考えている。これらの経験を蓄積するためにも、向三軒両隣プロジェクトに関わっているメンバーとの共同研究を行った。
2	景観デザイン専攻	井上 宗則	奄美大島における相撲建築の空間特性に関する研究	本研究は、相撲に関連する施設（以下、相撲建築）を、地方都市における集落を構成する物的要素として評価し、その空間的特性を明らかにすることを目的とする。相撲建築は、単に競技の場としての機能だけではなく、儀礼空間としての性質を帯びているが、日本各地に点在する相撲建築の空間構成に着目した研究は、十分に行われているとはいえない。そこで、相撲に関する地域固有の文化を受け継ぎつつ、スポーツ競技としての相撲も盛んな鹿児島県奄美大島の集落を対象に、相撲建築の網羅的な調査・整理を行なった上で、その構成的特徴を明らかにした。 現地調査では、土俵の立地や利用状況を効果的に把握するために、奄美市教育委員会およびNPO法人奄美島おこしプロジェクトに対してヒアリングを行なった。その結果、奄美大島において土俵は、集落独自の行事に関する空間的要素であるものの、その物的構成については不明な点も多く、加えて、近年の過疎化により土俵の解体や豊年祭の中止といった状況が生じていることがわかった。また、奄美大島の集落を対象とした悉皆調査により、運動公園や学校等の施設に設置された土俵以外に、88箇所土俵が現存していることを確認した。これら土俵について分析した結果、奄美大島における相撲建築の特徴として、土俵と観覧場となる公民館等の地域の集会所が一体となった空間形成が抽出された。一方、屋根の有無や形状については、集落を超えた地域ごとに一定の類似性を見出せることが明らかとなった。このことから、集落ごとに個別に発展してきた相撲文化が、土俵の屋根や集会所という空間化により、集落より上位のまとまりを結果的に形成しつつある可能性を指摘した。今後、相撲建築が建設された背景をより詳細に調べるとともに、奄美群島の他の島についても同様の調査を行うことにより、地域特有の文化が空間化される過程や空間化による文化の変容といった、文化と空間の相補関係を考える上で有用な知見が得られると考える。
3	美術教育センター	野村 松信	国際デザインワークショップ (IEDC2020inNaresuanUniversity, Thailand) 活動の実践	われわれの研究チームでは、これまで過去4年間、日本とタイの大学を交互に会場にし、国際デザインワークショップ (IEDC) を定期的に開催してきた(2016年:タイ、2017年:日本【北海道】、2018年:タイ、2019年:日本【秋田】)。さらに、今年度から「領域横断型 PBL 演習授業のための自己診断に基づくフィードバックシステムの開発」(科研費・基盤研究C)を目的に、国籍や専門分野の異なる学生が参加する PBL 型演習ワークショップ、チームの信頼性・意思疎通・協調関係などを評価するアンケートを実施し、評価データを蓄積する計画である。参加者は、国内の3大学(本学、室蘭工業大学、岐阜市立女子短期大学)およびタイと台湾の大学(チェンマイ大学・ナレスアン大学・台中科技大学)から学生約35名での開催を計画した。 この国際デザインワークショップは、日本と海外の大学生が工学とデザインの実践的なグループワークを通して、他者と協力(コラボレーション)しながら課題解決能力を高めるワークショップである。実社会においては、異なる専門的知識・技術を持った人材同士の協力によって相乗効果が得られ、より良い提案・製品・サービスなどを実現できる。このような他者と協力して課題解決能力を高等教育機関で行われる PBL (Project Based Learning) 型授業のカリキュラムに応用することを目的として、われわれの研究グループではワークショップを開催し、参加者のカリキュラム分析やチームの信頼性・意思疎通・協調関係などのアンケート調査などを実施している。ワークショップは合宿形式で行い、情報工学、機械工学、物流工学、デザインや美術など異なる専門分野の学生同士が、国籍や文化を超えて数日を過ごす(なお、ワークショップ期間中のコミュニケーションには、英語を用いる)。今年度は、国際デザインワークショップ (IEDC2020) を 2020 年 3 月 3 日から 8 日まで、ナレスアン大学(タイ・ピッサヌローク)において開催予定であった。今回のテーマは、「持続可能なツーリズムの推進 (Promotion of Sustainable Tourism)」である。フィールドワークの対象地域は、ナレスアン大学の所在地であるピッサヌローク (Phitsanulok) であるが、参加した学生が習得するワークショップ中のグループワークによる課題解決のプロセスや提案案のアイデアなどは、観光立県を目指す秋田県・秋田市の地域の今後の観光施策や外国人が秋田を訪問するインバウンド人口の増加を考える際にも参考となり、非常に有効と考える。(なお、開催予定だったIEDC2020は、新型コロナウイルス流行のため、中止となった。)
4	ビジュアルアーツ専攻	岩井 成昭	「多文化共生とアートの現在」調査研究	2020年8月～9月に東京都足立区で自身が企画及びキュレーションするプロジェクト、イミグレーションミュージアム東京の特別展「美術館・わたしたちはみえてる-日本に暮らす海外ルーツのひとびと-」展にむけて、国内外の多文化状況と芸術表現の関係について調査を行う。この調査・研究は本年度以降も科研費を念頭におき、同テーマの先行事例が豊富な海外における状況を調査し、その結果を短期的には上記展覧会の理論的裏付けや構成に反映させると共に、その後はさらに調査を進め書籍出版に漕ぎ付ける予定である。昨年(2019年)4月1日、改正出入国管理法が施行され、移民流入に向けて今後日本社会は大きく舵取りを変えた。申請者は20年以上にわたる国内外の多文化環境にテーマを求め、さまざまなプロジェクト実施と作品制作してきた。その中でも2010年に開始され、国内の在留外国人と直接コンタクトをとりながら継続しているプロジェクトが「イミグレーションミュージアム・東京」である。多文化共生に関するアートプロジェクトとしては、全国的にも極めて先駆的な試みの一つであると自負しているが、最近の国内における急速な多文化化に呼応して、各地で類似するプロジェクトが多発する現象が認められるようになってきた。このような状況を調査し、多文化共生という目的に対して、いかに「芸術表現」や「アート」が機能するのか? あるいは、いかなるポテンシャルを有しているのかを、国内外及び地域ごとに異なる事情を踏まえて調査し、文化の面から来るべき多文化共生社会の姿について考察するのが目的となる。
5	コミュニケーションデザイン専攻	内田 聖良	VR技術を用いた「ズレの創出」調査と検証アプリの開発ーコミュニケーション表現技法の開発にむけてー	本研究では、バーチャルユーチューバー (VTuber) の事例に見られる、「ズレの明示」「ズレの創出」によるコミュニケーションが、ポスト・インターネット時代のコミュニケーション表現の拡張することができているのではないかと仮説をもとに、事例調査と検証用アプリケーションの制作を行った。 VTuberとは、VR技術を使用した声や表情に連動させて動くアバターと、動画配信サイトYouTubeを用いた、バーチャルな人格とリアルタイムでやり取りの出来るコミュニケーションの表現方法で、2016年、「キズナアイ」が初めて「VTuber」を名乗ったことから始まる。代表的なVTuberは、アバターのデザイン、声、動きなどの印象を一致させ、フィクションだからこそ完成する「完璧な美少女」を創り出している。 しかし、配信者の中には、女性キャラクターを男性が演じている「ズレ」(見た目は少女だが、声が明らかに男性とわかるもの等)をあえて示しているものがある。このような事例では、鑑賞者は「嘘を演じている配信者」を含めて楽しむ反応が見られ、中身とアバターの「ズレ」自身がコミュニケーションのひとつの要素として機能し、鑑賞者が配信者に期待する振る舞いの許容範囲を容容させているとみられる。本研究を通して、文献調査、既存の事例が「ズレ」を作り出す構成要素について調査し、検証用のアプリケーションを制作した。次年度以降、これを用いて実験を行い、さらに検証を進めていきたい。
6	美術教育センター	鈴木 司	認知科学に基づいたデッサン学習メソッドの研究	中学高校で美術授業の時間数の減少と、時代による授業内容の変化が美術教科書から読み取れる。美術系進路学生の減少、中学高校でデッサン指導出来る教員の減少の環境変化から、独学で学べるデッサン学習メソッドが必要になってきている。デッサン初心者には共通したデッサン描画の問題傾向が見られる。その失敗の改善が連日連日、デッサンでうまくいかない理由の説明と改善方法が具体的に示されていないことがある。その原因や理由の説明に、認知心理学の解説が適し、多くの問題の説明と改善策を提案できるようにする。今まで行ってきたデッサンアンケートのデータ分析から、認知心理学に基づいた学習メソッドを研究し、指導資料を作成し指導方法を授業等で実践し検証するものである。「平面上に空間や立体感を感じる理由」は、認知の理由を分けて説明し、統合した資料。「描き初めから仕上げまでの制作手順一覧」は、プロセスのイメージトレーニングを目的とした資料。またカード式とコロラジ式の解説資料。「短時間練習」は、サムネイルなど簡単に練習出来る方法の資料。「より正確な計測」では、各種計測方式の資料。「色彩の明暗変換」では、目の機能の役割分担と利用方法の資料。「形態と空間確認」は、客観的確認の資料。「練習例」は、自己確認しやすい2並列描画でピフォーアバターのレイアウト。一つの項目で1ページとし、レベルや苦手な部分にあわせ、自学できる資料としている。認知心理学、デッサン技法書籍を購入し、項目、解説内容、関連部分の分析を行った。今回の「デッサン学習メソッドの研究」は、デッサンの個別指導や実演解説にも活用出来、初心者から上級者まで対応したものとなっている。

No.	研究者		研究（制作）課題	研究成果（概要）
	所属	氏名		
7	美術教育センター	尾澤 勇	フィンランドと秋田の高等学校の美術教育交流展深化のための実践研究―「北欧の造形教育交流と比較」の科研費研究実践の発展の両輪として―	令和元年は、日本とフィンランドの外交関係樹立100周年である。記念展として今までの交流展の総括的な展示も行った。令和元年度は、秋田公立美術大学附属高等学院と秋田県立西目高等学校、フィンランド側は、エスポー市立のタピオラ中・高等学校、カイター中・高等学校、ヴィルヘルムクソ中・高等学校の合計5校による展覧会を第1期：2019年12月9日～2020年1月19日にアンナントロ（ヘルシンキ）及び第2期：2020年2月4日～3月2日にヴィルヘルムクソ高校で開催した。 両国の共通テーマ「ふるさとへのまなざし ーくらし、自然、文化、祭りー」として日本側でデザインとアートの作品を制作した。その作品の画像データをフィンランド側に送り、フィンランド側で、日本からの刺激を受けてさらにテーマを深めて作品を制作することで両国の生徒の美術教育の交流の更なる深化を図った。最終的には、交流の過程を経た作品を12月のアンナントロの展覧会に展示、発表した。 平成30年度までは、科研費と野村財団等の補助金で教育交流展の深化を図ってきた。令和元年度より、秋田公立美術大学附属高等学院が交流展に加わった。秋田公立美術大学附属高等学院は校長の野村教授、担当の岸上、松田教諭を含めて、フィンランドとの生徒の交流に非常に熱心に取り組み、より深く生徒に対して、共同展の企画の中で両国の「ふるさとへのまなざし」を視点に作品に結実させたいと考えた。作品の構想につなげるためフィンランドの造詣を持った講師を東京から秋田に招聘したり、県立博物館で秋田の民具などの見学を行ったりして、フィンランド側の作品の構想に対して刺激を与える実践に必要な費用とした。 本学の教職学生に翻訳をまかせ、本学の学生にグローバル教育の視点をもたせたり、附属高等学院と本学の国際交流に関する協力関係を深めたりする効果を得ることができた。
8	美術教育センター	井上 豪	3Dデータおよび復元レプリカ等を用いた文化財の美術史的考察と展示活用の研究	本研究は昨年度実施したプロジェクト「秋田市指定文化財・新波神社北辰妙見像の3Dデータを用いた復元および活用の研究」の継続・展開である。昨年度は復元そのものを目的としていたが、今年度は各方面の作業を個別に振り返り「復元研究により何がどこまで明らかにされたか」を整理し考察することを第一の目的とした。考察テーマは2分野、すなわち調査や仮想修復の技術的な知見と、像そのものに関する美術考古学的な知見である。 3Dデータによる復元研究は、最新の電子技術と伝統的な工芸技術を組み合わせた複合的な内容であったため、その成果だけでなく個々の作業手順もまた研究の必要があった。たとえば、通常はスタジオで使用する3Dスキャナーを用いて現地調査を行ったり、樹脂製の3Dモデルに木原漆を盛りつけて修復シミュレーションを行うなど、いずれも過去に例がなく同時に今後の可能性が期待される手法といつてよい。こうした研究過程の記録から新たな技術的知見を洗い出して整理を行い、技術研究としての初歩的な体系化を試みた。 また、復元研究を通して像の細部形状など様々な特徴が明らかになったが、こうした知見から何が分かるか、像そのものに関する総合的な考察を試みた。面相の復元試案や様式検討、また3D画像を活用した現状の精査により、美術考古学的な考察から像の制作・伝来状況を推定するなど、可能性の提示をふくめ本研究ならではの成果を得ることができた。 最後に成果発表として美大サテライトセンターで研究報告展を開催した。展示計画は理系研究分野で行われるポスター発表の形式を参考に、博物館や資料館の展示をイメージして構成した。作品鑑賞ではなく、研究報告を目的とした展示の手法は、特に本学では更に研究すべきテストケースとなろう。疫病対策による規模縮小にも関わらず百人を超える来場者を迎え、大きな手応えを得ることができた。
9	コミュニケーションデザイン専攻	ベ・ジンソク	JapanAkitaOmoriyamaZooArtProject秋田公立美術大学x大森山動物園アートプロジェクト海外展（タイ：バンコク）BangkokArtandCultureCentre	研究者は、秋田市大森山動物園による共同プロジェクトを2015年度から行っている。このプロジェクトは、動物園をギャラリーに見立て、同大学生が中心となり「動物園」をテーマに、動物をモチーフに制作した作品を展示するものである。このプロジェクトは、動物園と美術大学が、2007年度より共同で行っているデザイン関連の取り組みをさらに発展させ、アートを取り入れたより楽しめる動物園創りと、動物園を美術大学の作品発表の場としても活用するものがプロジェクトの主な目的である。 また、様々なワークショップなどの市民参加型イベントにより、来園者も参加に楽しめるアートイベントを目指してきた。このような取組により、来園者アンケートなどにも「動物園の雰囲気が出るようになった」「写真映えする」などの意見を頂き、「動物を見る」以外にも「アートを見る」という新たな楽しみを生み出した。このような取組を2015、2016、2018年デザイン学会で発表し高い評価を得た。2018年6月22日～24日に大阪工業大学にて開催された日本デザイン学会第65回春季研究発表大会で、グッドプレゼンテーション賞を受賞した。その他、日本基礎造形学会、韓国ブランドデザイン学会など作品発表を行った。2016年には、韓国で開催された2016 KSDA International Fall Conference & Exhibitionに招待作家として招待され大森山動物園アートプロジェクトの作品など発表した。このような取組を韓国及び日本国内にとまらず海外に向けて情報を発信していく。第1段階として、タイBangkok Art and Culture Centreの展示場でJapan Akita Omoriyama Zoo Art Projectをテーマに展示を行った。
10	アーツ&ルーツ専攻	尾花賢一	セットアッププロジェクトステップ2	本事業は昨年度実施した「セットアッププロジェクト」を継続・発展させるプロジェクトである。主な事業の柱はふたつ。ひとつはアトリウム棟に設置した展示スペース「KATTE」の運営と更なる整備。もうひとつは学内で活用されていないスペースを発掘し、学生が充実感を持って利用できる空間へと転用するプロジェクトである。 ひとつめの活動の柱はKATTEという場所の定着であった。昨年度まではこちらから意欲のある学生に声をかけてスケジュールを埋めていった。しかし今年度はKATTEの存在が認知されたのか1年間を通して展示、イベント、公開制作など18組以上の利用があり手応えを感じた。 もう一つの活動の柱は新たなスペースの整備である。予算の関係もあり、自動販売機前に新たなスペースを整備することに注力した。昨年度に有志の学生を募り結成したメンバーを軸に場所の工事を行った。工具の使い方や作業工程の共有をしながら進めたため、作業スピードは早くはなかったが学生たちの力を借りて完成することができた。
11	ものづくりデザイン専攻	瀬沼健太郎	コンピューターショナルデザインを利用した日本文化の美意識の調査と展開	日本文化において、特に日本画と茶の湯、華道において、植物の描画造形表現は様々に行われてきた。私の研究分野であるいけばなにおいても、室町時代には花伝書が作られ、ある一定の形態が「美しい形」として提示されていた。また絵画においても、葛飾北斎や酒井抱一、尾形光琳などにより様々な植物が描画されてきており、私たちはそこに独特の日本の美を感じてしまう。 いけばなにおける理想とされる植物の形態と、我が国の絵画における植物の形態には共通点がある。それは芸術的感性というような情緒性においてではなく、枝ぶりなど、純粹に形態とある一定のパターンがあるのではないかと推測し、過去の日本美術やいけばなからその形態の法則性を探し出すことを試みた。 本研究にはおそらく多くのデータ収集と試行錯誤が必要であり、将来的に科研費を取得するために、今年度は予備研究としてまず2D、3Dデータの収集と分析を行い、パターン性を探ることを目指した。 研究の過程において、サンプルデータの収集方法の検討、傾向を判断するための研究ツールの検証を行い、将来的に発展性のあるデータフォーマットの検証と選択に特に時間を費やすことになった。これは予想される結果を得るために画像から3Dデータまでの一貫した流れを様々な方法でテストすることが必要であったためである。 画像から抽出したデータを3Dデータに移行するところまでのフローがほぼ確定できた段階で、画像分析・3DモデリングのためのGPUワークステーションを導入し、より解像度の高い元データの収集分析を行った。
12	アーツ&ルーツ専攻	石倉敬明	複合芸術研究における「共異体」概念の構築	2019年5月11日から11月24日にかけてイタリア・ヴェネチア市で開催された「第58回ヴェネチア・ビエンナーレ国際美術展」において、服部浩之准教授のキュレーションによる日本館展示「Cosmo-Eggs 宇宙の卵」を実施した。この展示内容は、能作文徳（建築家）、安野太郎（音楽家）、下道基行（美術家）と共に、申請代表者の石倉敬明（人類学者）が参加し、協働作業によって展示コンセプトの制作や新たな神話テキストの創作を行なっている。このプロジェクトでは芸術実践の展示、そして調査活動の成果や異種協働による多角的な検討を通して、同質性や共同性を基盤とする「共同体（community）」の認識に代わる別の社会のあり方（「共異体（co-diversity）」）を模索するものとして、世界で40以上のメディアで紹介され、大きな評価を得ることができた。 本研究では、国際的な舞台で提示されるこの「共異体」の概念を日本の美術大学の教育で活用される「コンセプト」以上とめるのではなく、グローバルとローカルの表面的な対立を乗り越え、現代社会における存在論的なカテゴリーとして、改めて検討し直すための研究調査として企画された。人類学・神話学的視点（石倉）、芸術学・キュレトリアル視点（服部）、哲学・宗教学的視点（唐澤）という三つの視点から、訪問地である北イタリア各地（ヴェネチア・アッジ・ローマ）における文化状況や芸術表現を視察し、それぞれの知見から日本および秋田を含む東北との比較考察を行うことで、「共異体」の概念をより普遍的なものとして拡張し、それぞれの専門性を踏まえた複合的な研究実践として成果を発表することができた。また、石倉が参加したフィンランドでの国際展「精神の北へ」開催時にも研究調査を実施した。さらに本学国際交流センターとの共同企画により学生とのスタディ・ツアーを実施することによって研究を教育に還元し、愛知での「複合芸術会議」によって超地域的な成果の共有を実現することができた。

No.	研究者		研究（制作）課題	研究成果（概要）
	所属	氏名		
13	美術教育センター	有馬寛子	学校現場におけるアーティストと協働する美術科題材開発の研究	<p>本研究は、学校現場で実現可能なアーティストの視点をいかした題材開発を目的として実施した。具体的には、学校教育の現場へアーティストを招聘し、美術を担当する教員がコーディネーター役となり、両者が協力して生徒の実態に応じた題材を開発することを目指すものである。</p> <p>新学習指導要領では「主体的・対話的で深い学びの実現」が求められている。生徒がアーティストの思考を、直接アーティスト本人から得て、アーティストも生徒と思考を共有して作品制作を行うことで、両者が新たな思考を深めていくことが可能となると考えている。また、アーティストが学校教育の場に入り込むことで、生徒が普段の学校生活にはない経験を得ることができると予想している。</p> <p>平成29年度には本研究費で実施した、「本学教職学生に適応した美術科題材開発のための教材研究」において、アーティストの制作に対する思考を教職課程の学生が体験し、学校現場で実現可能な指導案を作成し、附属高等学院で実践した。今回はこの実践を踏まえ、成果と課題を明確にした上で、本研究について関連した活動について、追加の調査研究を行った。</p> <p>本研究が多くの学校現場で実施されるようになれば、本学教職課程の学生が将来、美術科の教員として教壇に立つ際に、本学の専攻で培った能力を生かすことが可能となると考えている。また、教員免許を持たずにアーティストとして活動する予定の学生にとっても、子どもたちの発想から得られる視点が、アーティスト自身の制作活動に重要なものとなると考えている。</p>