

令和4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	ものづくりデザイン専攻	熊谷 晃	「第39回伝統的工芸品月間国民会議全国大会」秋田大会における、漆器の制作体験を通じた教育プログラムの提案と研究。『作って楽しい・使って嬉しい漆椀！』	今年11月に秋田県と秋田市をホストタウンとして、第39回伝統的工芸品月間国民会議全国大会秋田大会が開催される。（以下工芸エキスポ2022秋田）全国の伝統的工芸品の製造者と事業所、行政関係者などが一堂に会し、期間中は数千人規模の来場者が想定される。自身は工芸エキスポのアドバイザーを務めており、ものづくりデザイン専攻の教育成果や工芸文化を継承する展示を企画している。そこで、今後の工芸文化を担う若年層に向けて、工芸体験ワークショップの開催と成果品の展示を行う。ワークショップの内容は、参加者が漆椀を制作し、それを持ち帰り使うことがポイントである。作るだけでなく、使用感を確かめることで、実感をもった体験となる。漆椀の使用時の写真や料理のレシピも合わせて展示することで、「作る楽しみ・使う喜び」をキーワードにした展示構成にする。工芸品の良さを一番遠い世代に実感してもらうのが本研究の狙いである。また、制作風景や発表風景を映像として残し、展示会場で作品と共に上映したい。
2	大学院複合芸術研究科	飯倉宏治	教材化を視野に入れた安価な自立歩行する大型機械の脚部の原理試作	いわゆる「おたく」コンテンツ先進国の我が国においては、多くの漫画やアニメ、コンピュータゲーム等に大型ロボットがしばしば登場する。これら大型ロボットを具現化し実社会へ登場させられれば、世の中を覆っている閉塞感を打破できると申請者は考えている。また、大型ロボットの開発および実社会への投入は、法整備などへも問題を投げかけることとなり、大きな意義や意味を有している。しかし、これら大型ロボットの研究・開発には多額の費用がかかるため、経済的な負担が大きいという問題点がある。申請者は安価な大型ロボット開発について興味を持っている。令和3年度には、本学の競争的資金を活用し1m程度の高さを有する多脚ロボット製作に関する研究を行った（「STEAM・Maker 教育のための継続的な学習環境についての一考察」、飯倉宏治、映像学技法、Vol. 46, No. 10, AIT2022-89, pp. 197-200, 2022）。この研究を通じ、例えこの程度の大きさのロボット開発であっても、安価かつ入手が容易な部品をそのまま利用するだけでは十分でないことが確認できた。本研究では脚部にのみ着目し、本学でも調達可能な安価な部品を用いて、より大きなトルクを有する脚部の原理試作を行う。具体的には2つのサーボモーターを協調動作させ、トルクの増強を試みる。本研究は、安価かつ美大の研究設備程度でも実施できる大型ロボット用の脚部の開発を念頭においており、この点において他の一般的なロボットの研究および開発とは異なっている。
3	大学院複合芸術研究科	唐澤太輔	粘菌の原形質流動に関する哲学的研究とアートによる表現の模索	本研究は、粘菌（変形菌、真正粘菌）の変形体の原形質流動を調査・研究し、生命体における最も根源的な「動き」を思索・表現することを試みたものである。人間の筋肉の収縮運動と発生機構は、粘菌の原形質流動に非常に類似したものであると言われている。種という壁を超えて、人間が粘菌を知ろうとする際、この原形質流動の考察を欠くことはできない。本研究では、原形質流動の原理を「理解」するだけではなく、実際に我々の身体を使って思考・表現することを試みた。報告者が代表を務める秋田公立美術大学粘菌研究クラブをプラットフォームとし、前期は、粘菌の採集・観察・文献調査、特に、野生種の粘菌の原形質流動の撮影を集中的に行なった。後期は、原形質流動を個人あるいは複数人でパフォーマンス的に模倣することを通じて、その時に生起する時空間における感覚を言語化していった。本研究では、普通は視覚的にも思想的にも潜在化されている原形質流動を抽出し、よりアクチュアルなものとして捉えることを行なった。つまり、その「動き」に実感を持ちながら現象を思索し表現を試みた。生命体の基本的律動でありながら、普段全く意識されることのないこの原形質流動の「動き」を真に知るためには、頭で考えるのみならず身体を使用しなければならない。そうすることで初めて、机上の空論や単なる概念を超えた、実感のこもった哲学が可能になる。このような考えのもと、研究を行なった。
4	ビジュアルアーツ専攻	曾根博美	アートと開放系 —オープンマインド展を通して	本研究は、ドクメンタ9（1992）のキュレーターであったヤン・フート（1936-2014）によって、ベルギーのヘントで行われた展覧会「オープンマインド」展に着目し、この展覧会の基幹となる考え“美術と開放系”についての調査を行い、美術を通じて社会との交差点を創出する展示の可能性を考察する。1980年代以降イギリスやアメリカを中心にアウトサイダーアートの大規模な展示が行われるなか、1989年にベルギーの小都市ヘントのヘント市美術館で実施された同展は、画家ジェイムズ・アンソールをはじめとするベルギーの美術の歴史、精神障がい者の作品と現代美術作家の作品を交差させ、展覧会の企画意図と展示方法の双方において、幾つかの画期的な視点を示していた。なかでも最も重要な点が、精神障がいのある者の美術と現代美術の接点に開口する“開放系”の設定である。フートはこの展覧会の着想を得た原点として、精神医学者であった父親が「社会のために」患者の作品を展示していた行為に触れている。「オープンマインド」で示された、障がいの有無、職業的芸術家であるかないかに関わらず、作品表現を出入り口として双方向に伝達が行われる“開放系”は、展示を通じた社会包摂の可能性を示すものであり、現代美術家の作品のみあるいは精神障がい者の作品のみでも、その両者の並置でも得ることのできない、作者と作品に関わるコミュニティへのケアの視点を含んでいたと言える。以上を前提として、本研究はアウトサイダーアート（もしくはアールブリュット）の美術史に“一時的に”置かれている「オープンマインド」展を、コミュニティとケアの視点から再検証する。そして、そのなかからフートが企図した“開放系”を明らかにし、その可能性を抽出したい。
5	ビジュアルアーツ専攻	チェ シヨン	複数小型ディスプレイを用いた数学映像教材の制作	数学を学習する際は、「定義に戻る」プロセスが重要だ。また、数学が持つ知識構造の特徴は「包含関係とツリー構造」だと言える。しかし、情報の構造を学習する際、現在の学習用情報機器では、身体感覚を考慮し考案された教材の事例が少ないと判断し、本研究の構想に至った。よって、本研究ではWifi やBluetooth などのネットワークを駆使して連動する情報端末を複数制作した。学習はスマートフォンのアプリから始まり、学習内容と関連する他の教材がネットワークで繋がった複数の機器に表示される。結果、学習は一つの機器で行われるのではなく、空間的に広がりを持つ。それは、より身体的な学習空間の構築を意味するものであり、これからの社会に必要となるであろう、教育方法の多様化を支える一つの試みである。

令和4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		
6	アーツ&ルーツ専攻	皆川 嘉博	東日本大震災の記憶を語り継ぐ「伝承彫刻」彫刻制作のアーカイブ記録集の刊行および、「伝承彫刻マケット&デッサン」作品展示研究によって、秋田県内に広く周知する。秋田公立美術大学学生による、気仙沼でのワークショップ&リサーチ、作品展示の研究。	<p>気仙沼市に依頼された、気仙沼市復興祈念公園に設置する「伝承彫刻」の制作・発表を中心に、研究をした。</p> <p>○アーツアーツ2022展において、伝承彫刻マケット作品の公開展示をした。展覧会アーツアーツは秋田県の助成事業。推薦者に選ばれ、出品者を推薦しつつ、展覧会展示レイアウトを作り、展示研究をした。「伝承彫刻」を多くの秋田県民への周知させる目的である。</p> <p>○秋田公立美術大学の学生による、気仙沼市でのワークショップ&リサーチはコロナ禍のため、実現しなかった。その代わりに、気仙沼市出身のアーツ&ルーツ専攻4年生の後藤理菜さんに伝承彫刻をリサーチしてもらい、作品集に寄稿していただいた。</p> <p>○作品集には、「伝承彫刻」のプロジェクト・リーダーでもある、リアス・アーク美術館の館長でもある、山内宏泰氏に寄稿いただいた。</p>
7	コミュニケーションデザイン専攻	ベ・ジンソク	日本国内及び海外動物園のピクトグラム調査	<p>本研究では、動物園の「種の保存」「教育・環境教育」「調査・研究」「レクリエーション」という4つの役割の中で「レクリエーション」の役割に着目した。グローバル社会における年齢、障害、国の違いを越え、誰もが初めて訪れた場所でも迷うことなく楽しめる「動物園」の必要性から、最も確かな案内手段となる動物園のための「ピクトグラム」を考案することを目指す。申請者は、2015年から秋田市大森山動物園アートプロジェクトを実施している。それと同時に国内の動物園を調査しているなかで、動物園がまだまだ動物が持つ魅力や動物園で観て触るのに十分な情報、外国人やまだ文字を読めない子供、文字が見にくい高齢者のための情報がピクトグラムに盛り込めていないことを実感した。本研究では、日本国内及び海外動物園の現状のピクトグラムを対象に、基盤研究を行う。</p> <p>2015年度より、秋田公立美術大学と秋田市大森山動物園のアートプロジェクトを実施してきた。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。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。もう一つこれまでの研究から、動物が持つ魅力や動物園で観て触るのに十分な情報や外国人やまだ文字を読めない子供のためのピクトグラムが分かりづらい点であった。秋田市大森山動物園は、不特定多数の来園者が利用する動物園内の案内標記には、積極的に外国語併記には進んでいるも多言語対応は進んでいない。文字が見にくい高齢者にとっても理解しやすい、ピクトグラムに着目した。このような背景から2022年度は、動物園に関連するピクトグラムの現状（国内（東京・大阪）、海外動物園（タイナコーンラーチャシーマー動物園）を調査した。</p>
8	アーツ&ルーツ専攻	石倉敏明	日本列島のローカルリティをめぐるジオカルチャー研究	<p>本研究では、1990年代以後の人類学と芸術実践に生じたいわゆる「民族誌的転回（ethnographic turn）」を受けて、作品制作を目的とするアーティストのリサーチ活動と、人類学者の民族誌的調査の緊密な協働を進め、新たな表現領域を開拓しようとするものである。そのため、本研究では計画に順って、グローバリズムと人間中心主義を相対化する存在論的・マルチスピーシーズ人類学的なアプローチにより、東北（秋田・山形）と北海道をフィールドとする「ジオカルチャー研究」に基づく二つのプロジェクトを実施した。</p> <p>二つの計画は、①写真家の田附勝との協働による、写真とテキストの複合による新たな芸術人類学的実践、②美術家・尾花賢一、写真家・草薙裕との協働による、東北をフィールドとする新たなコレクティブ制作の実践である。①は、2015年に出版した共著『野生めぐり』の増補版出版のための追加調査として、北海道各所における考古学的・芸術人類学的調査として実現した。②は2022年夏に実施された「山形ビエンナーレ2022」出展作品のための調査及び制作活動として、山形市内における写真作品（草薙）とインスタレーション作品（尾花+石倉）の制作及び設置のための活動に結実した。</p>
9	ものづくりデザイン専攻	安藤康裕	秋田銀線細工の全容解明に向けたデータベース作成	<p>現在ではアクセサリーと考えられている秋田銀線細工は額物や置物などインテリアとしての広がりを持っていた。これらの立体作品に着目し秋田銀線細工の全容を把握し保存することを目的とした。</p> <p>秋田県内に残る立体作品の画像記録と関係者へのインタビューを行った。主に秋田市内在住の銀線細工作家である進藤春夫氏、秋田ふるさと村に在住の須藤至氏に取材を行った。画像の撮影は本学スタジオと秋田ふるさと村で行った。撮影は写真家の草薙裕氏に依頼した。（本学スタジオ2022/8/22、2022/12/23秋田ふるさと村2023/2/13の計3回）合計86作品の219画像を記録することができた。内訳は進藤春夫氏の53作品、その他33作品である。</p>
10	ものづくりデザイン専攻	今中隆介	秋田県の木工産業および現代工芸を多角的につなぎ合わせ教育と結びつけるプラットフォームの開発	<p>秋田での世界基準においても非常に高いクオリティとポテンシャルを持つ「ものづくり」の認知度と評価の無名性に着眼し、R2年3月に秋田県内13の木工事業者で立ち上げたORAeプロジェクトは、2年後のR4年度において、当初予定していた24事業者への拡張を上回る30事業者（木工24、工芸6、R5年3月の展示会出展者は28事業者）の参加へと成長させた。</p> <p>R5年3月に開催した展示会では、木工にとどまらず、素材の枠を超えて秋田で「ものづくり」を生業として生計を立てている個人作家からマスコプロダクションのメーカーまでをシームレスに繋ぎ合わせ、更にそこに教育を組み込むことで世代や様式、素材や技術、価値観や思想という多様なレイヤーを超えた交わりの場を生み出した。延べ15名の学生とORAe参加事業者のコラボレーションによる新製品開発を紹介したコーナー（ORAeアキタエデュケーション）では、次世代の着眼と発想が職人との対話と技術によって、既成概念に捉われない新たな価値を示すことができた。</p> <p>また、約60年の歴史を持つ協同組合秋田県家具工業会は、1990年代以降つくり手の高齢化や廃業によって運営の停滞化が進んでいた中、ORAeプロジェクトが始まってわずか2年間の活動期間においてベテランと若手の対話が生まれ、急速な若手への世代の引き継ぎが行われた結果、秋田県内の中で最も平均年齢が若い協同組合へと生まれ変わった。</p> <p>この後も、秋田において教育機関と地場産業が密接に連携することで、アフターコロナにおける地域の持続可能な生活基準の構築と産業発展の地盤を築いていく。</p>

令和4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		
11	コミュニケーションデザイン専攻	水田 圭	公共広告の初期における実践、状況調査、理論抽出	<p>【研究の経緯と概要】 秋田県内からの依頼である「里親制度」「プレコンセプションケア」の普及を題材に、公共広告の実践と理論抽出をおこなう。実践プロセスに課題解決手法を適用し、現場を観察して改善を図りながら理論を抽出する。</p> <p>【研究参画者・協力者】 本研究では秋田県健康福祉部、秋田赤十字乳児院、秋田大学医学部、アーツセンターあきたなどから多様な実務者が課題解決の観点から参加する。</p> <p>【研究のねらいと方法】 デザイン実行面では実際の社会的な課題について解決を目指し、研究では解決のために必要となる情報を収集し背景を取材した。 情報収集と取材の前提 民間における課題解決の手法を公共広告などのデザインに適用することを前提とする。 課題発生構造の把握、ターゲット/ペルソナ設定、カスタマージャーニーなどを通じて必要なUXと有効なメディアミックスを策定しようとする。制作発信メディアは、ポスター、リーフレット、ティッシュなどの販促グッズ、WEBページを想定する。（情報収集と検討により、課題の抽象度が明らかになったため、フィードバックの期待できない発信は行わないこととした。） 理論の抽出 理想的な課題解決プロセスと実行における差異を観察し、その理由を考察し記述する。また、先行事例研究として、喫煙や肥満防止、健康支援などの公共広告の事例について資料を収集し検討する。必要に応じて関係者にインタビューなどをおこなう。 調査対象 「プレコンセプションケア」は比較的新しい分野であるため「喫煙や肥満防止、健康支援など」の調査を想定していたが、情報収集により「性教育分野」に多くの先行事例と関連情報が十分な歴史があることが判明したため、性教育関連を中心に調査した。</p>
12	大学院複合芸術研究科	萩原健一	「フレット・アニメーション」表現手法を用いたICT活用型メディア教材としての実践的検証	<p>本研究は、従来のアニメーションとは異なる制作手法「フレット・アニメーション」がどのように制作者の創造性に寄与し、メディア表現手法としてどのような独創性をもっているかを探求する。同時に、小学校～高校でのICT活用環境下での美術教育教材を視野に入れたアプリケーションの開発をおこない、その有用性の検証をおこなった。</p> <p>今年度は課題目標を以下の3点を掲げて取り組んだ。 ①ワークショップ対象者の幅を広げた実践検証と作品収集。 ②スマートフォン/タブレット端末向けアプリケーション開発。 ③アプリケーション使用教本を兼ねた報告冊子の出版。</p> <p>今年度の取り組みを経て、次年度以降の外部資金獲得を実現し、多数の学会発表や展覧会参加を通じて、秋田公立美術大学発のオリジナルICT教材アプリの普及活動へと繋げていく。</p>
13	景観デザイン専攻	井上宗則	「風の景観」の体系化に向けた基礎的研究	<p>本研究は、防風林、塊村、風力発電といった風の作用が顕著に現れた物的な事象を「風の景観」と定義し、秋田県内における風の景観の体系化に向けた検討を行うものである。人間が主体となるローカルな環境の場を意味する「風土」の“風”が大気、“土”が大地を表すことからわかるように、大気の流れである風は、我々の生活環境の構築に大きな影響を与える自然要素といえる。しかし、景観工学を専門とする樋口忠彦が日本の景観を山や川等の地形的特徴を用いて分類したように、景観に関連する諸分野においては、土地を基盤とし、その上に成立している静的な物的要素に着目した研究が主流となっている。</p> <p>そこで本研究は、これまでの研究活動を踏まえ、秋田県を対象に広範な現地調査に基づく風の景観の抽出を試みた。そして、風の景観の形態的特徴に関する分析により、風の景観が成立している背景について検証を行った。具体的には、秋田の風の強さを観測データから分析するとともに、特徴的な風環境を有する湯沢地域を対象にした詳細な分析を行った。これらの研究成果は、冊子にしてとりまとめた。</p> <p>本研究の成果は、日常的に目にしている風景の理解に新たな視座を投げるとともに、これまで見過ごしてきた地域を特徴づける風景の発見にもつながると考えられ、今後の秋田の景観形成のあり方の検討に貢献することが期待できる。</p>
14	景観デザイン専攻	石山友美	私的な記憶の継承に関する研究 一他者の記憶を演じるワークショップの実践	<p>本研究は、昭和期にあったいくつかの社会的な出来事について、当時の8ミリフィルム映像や写真など、個人が記録した私的なメディアを使い、マスメディアが伝えてきたものとは別に市民がそれをどう受け止め、経験したかの記録を紐解きながら、複数に参加するワークショップにおいて、過去に起こった出来事が市民にとってどのような影響があったのか、またそれを市民がどう受け止め、さらに生活に反映させていったのか、そしてそれはどのように社会に還元されたのかを、スタニスラフスキー・システムをはじめとした複数の演劇理論を参照しながら、フィクショナルな想像力を持って考察するとともに、参加者が過去に実在した人々を自ら演じ、過去の出来事を追体験することで、現代とは切り離されている過去の出来事を自らの生活と地続きのものとして認識しなおし、次世代に継承していくことを目指す。具体的には、①複数回のワークショップを実施しながら、過去にあった出来事と関連する8ミリ映像や写真を題材に、それらを②演劇的な手法によりあえてフィクション化することで、二次的な当事者を増やしなが、③体験を共有することで過去の出来事を継承していくことを最終的な目的とする。</p> <p>具体的には、計16回のワークショップを開催するとともに、ワークショップの成果として、ワークショップ参加者を演者とした短編映画を制作した。ワークショップでは、昭和30年代から50年代に8ミリフィルムを撮影していたゲストを迎え、当事者として当時の話を聞いたり、質問などしながら、参加者にとっての「他者」を自分に引きつけながら考えるきっかけを築いた。</p>