

2025

No.

13

秋田公立美術大学研究紀要
AKITA UNIVERSITY OF ART BULLETIN

緒言 シン紀要のススメ

大八木 敦彦
(紀要編集部長)

Preface: An Invitation to the *Shin* Bulletin

OYAGI Atsuhiko
(Editor-in-Chief of the Bulletin)

本学の創立とともに創刊された紀要も本号で13号を迎えた。この機会に表紙を一新し、あわせて内容も新たにしたいと思ったが、内容に関しては投稿者のお力添えを得るしかなく、次号に向けて学内の皆さまに紀要についての意識を高めていただくべく、この緒言を草することとした。

紀要は大学や研究機関が定期的に発行する論文集であり、いわばそこに所属する研究者の研究報告集で、大学教員であれば毎年の紀要には必ず何らかの形で投稿すべき類のものと思っている。しかしながら、本学の紀要は創刊当初から投稿が少ない。その理由の一つとして、美大であるがゆえに制作系教員が大半を占め、作品、制作物が研究や業績であり、論文の作成がさほど必要ではないという事情がある。

もっとも制作系でも近年はずいぶん論文の業績を要するようになってきたらしく、本学でも大学院の修士、博士課程が整備されるにともない、大学院生の投稿が増えてきた。大学によっては紀要に院生の投稿を認めず、そのかわり別冊のような形で院生用の紀要を作成しているところもあるが、本学は規模も小さく予算の問題もあるので、紀要に院生の投稿を可能にしている。かくして現状、本学の紀要に投稿される文章のほとんどは院生、および助手の論文と報告文であり、修士・博士論文の準備や、昇任、転出の業績作りの場と化している。無論、紀要にはそのような役割もあることは確かで、私は院生や若い研究者に紀要を大いに利用してほしいと思っている。

ただ、そのように紀要が院生や若い研究者の論文ばかりで占められるのは、大学の顔としての役割もある紀要としてはいささか寂しいことと言わざるを得ない。では、他の(若い世代より上の)教員はどのように業績を発表しているのか。一つには、所属する学会誌にのみ発表しているということが考えられるのだが、それは学会誌が紀要よりも重みがあると判断する研究者が多いからだろう。

一般に学会誌は紀要よりも査読が厳格であり、掲載されることでのステータスでは紀要は学会誌に及ばないという意識もあるかもしれない。しかし、一口に学会といってもさまざまで、確かに長い伝統を誇る著名で大規模な学会では掲載される論文が投稿されたものの半数に満たないことが常である一方で、内輪で組織しているような小規模な学会では、査読を経ることがさして困難ではないこともある。

実際のところ、本学の紀要の査読について、私は非常に厳密かつ緻密になされていることに驚嘆し、同時にそれを誇りに思っている。紀要の査読は基本的に学内の教員が担当しているが、その妥協を許さない真摯な姿勢と学術的な精神性の高さに私は敬服している。このようなことを言うのは口憚れるが、以前、本学の紀要の査読において、提出原稿のままでは掲載が難しいと判断された論文があったのだが、その直後の別の機会に、くだんの論文はほぼそのままの形で専門の学会誌に掲載された例があった。

それはともかく、私は紀要の論文と学会誌の論文を、実際は、レベルの違うものではなく性質の違うものと考えている。学会が歴史と伝統と権威を持っていると、その厳格さのあまり、極めて斬新な内容には理解を躊躇することも少なくはない。その点、紀要では例えば学会では主流とされていないようなジャンルや内容について臆することなく自説を述べることのできる可能性がある。この自由度の保障は、その著述の形式性も含めて堅苦しい学会誌ではなかなか得難いものだ。学会誌に投稿する際には学会の顔色を見ながら・・・という窮屈な覚えは私にもある。それに対して、紀要では自分の書きたいことが書きたいように書けるので、自分で本当に大事だと思う論文は学会誌ではなく紀要の方に出すという研究者もいる。

ついでながら、紀要は必ずしも論文や報告文しか掲載できないものと決まっているわけではない。美大であれば、ポートフォリオのような作品集の部門があってもよいのではないか。現状では制作報告というジャンルがあるが、報告用の文章を付けなくとも、作品の写真だけでも研究発表としては十分だ。シルクスクリーンや写真の作品を別刷りで挟み込み、サインやエディションナンバーを入れられれば、それだけで紀要は立派な美術雑誌ともなり得る。美大の紀要であれば、そのくらいのスタイルを実現してもよいと思う。

客員教員の講義や退官記念の講義等を文字起こしして講義録として掲載するのも記録として貴重な内容になるだろう。無論、それなりの手間はかかるが、昨今は AI が文字起こしの作業も代行してくれるようだから、講義録の作成も以前ほどの大変さはないのではないか。

本学に所属する教員は少なくとも3年に一度は紀要に何らかの文章か作品を載せる、ということ、強制はできないだろうが、努力目標として掲げてもよいかもしれない。制作系の教員は文章を書くことに抵抗があるかもしれないが、作品の画像のみという投稿ジャンルを設ければよいだけの話だ。また、論文投稿の査読についても、例えば、教授職以上で、紀要に論文が3回掲載されていれば、以後は査読を省くということにしてもよいのではないか。いわば無鑑査の制度だが、それによって教授職クラスの投稿が増え、査読の負担も軽減されれば一石二鳥である。

どこの大学でも習慣的に作成している紀要だが、出来上がるまでには編集部会でもかなりの労力を費やし、経費もそれなりにかかるのだから、惰性的なもので終わってしまうのは惜しい。紀要をさらに充実した魅力的なものにするために、皆さまにも考えていただく機会となるよう、以上のような提案をした。このシン紀要の提案が蜃気楼（シンキロウ）で終わらないことを心から願う。

目次

研究論文

近・現代社会における人形道祖神の信仰と芸術的変容

—秋田県の事例を中心に—

小松和彦…… 3

道教呪符の一般的な視覚表現の生成と変遷

—伝達・複製・変容する呪術文字—

呉芸舟…… 17

喚起的方法に基づく芸術の遂行

—大瀧富士についての実験的記述—

津田啓仁…… 31

研究報告

仙北市立角館町平福記念美術館写真展「水を掬ぶ」

—美術館における自然を題材とした現代写真作品の発表、
及び展示方法の研究、写真ワークショップの実践—

草薨裕…… 45

17世紀フィレンツェにおけるサンドロ・ボッティチェリ受容について

坂本篤史…… 59

美術大学の基礎教育に関する一考察

RISDにおけるFoundation Year Programの分析を通して

戸澤里美…… 65

制作報告

kotte - Kanji Oriented Tiny Text Editor の制作

飯 倉 宏 治…… 75

STREET META GRAPHICS

看板やサインの収集による通りの認知を可視化する作品

折 田 千 秋…… 77

「Roots を刻む」 No. 3」 —アーツ & クラフツ展 出品作品—

「 m a s k 」 —皆川嘉博展 「Roots を刻む」 出品作品—

皆 川 嘉 博…… 81

夕張での滞在制作をもとに発表した作品の成果報告

—清水沢コミュニティゲート AIR—

山 岸 耕 輔…… 85

研究論文

近・現代社会における人形道祖神の信仰と芸術的変容

—秋田県の事例を中心に—

小松 和彦

本稿は、秋田県に伝わる人形道祖神が、近代以降の社会においてどのように変遷してきたのかを、信仰の変容と存続の過程から考察する。明治初期の神仏分離政策以降、行政による呪術的な因習排除の動きにより、藁人形の製作は取り締まりの対象となった。これに伴い、信仰形態は人形の面のみを祀る、あるいは藁人形から木像へと変化するという変容が見られた。そうした状況下でも「人形と神像のあいだ」という信仰の根幹は維持され続けた。

1970年代以降、人形道祖神は地域共同体のシンボルとして再評価され、行事を復活させた集落も存在する。しかし、現代の人口減少は、その継承にとって重大な課題となっている。この解決策として、地域外からの参加促進や関連イベントの企画などが各地で行われている。本研究は、人形道祖神が有する根源的な芸術表現を再評価し、「複合芸術」の視点から持続的な継承に向けた施策を提言する。

Folk Belief and Artistic Transformation of Village Guardian Deities in Modern and Contemporary Society: A Case Study from Akita Prefecture

KOMATSU Kazuhiko

This paper examines how *Ningyo-Dosojin* (the village guardian deities) of Akita Prefecture have transformed and survived in modern society, analyzing the process of change and continuity in their associated beliefs. Following the early Meiji period's policy of separating Shinto and Buddhism, administrative efforts to eliminate magical customs targeted the production of straw figures for suppression. Consequently, the form of worship underwent changes, such as venerating only the wooden masks of the figures or shifting from straw figures to wooden statues. Even under these circumstances, the core belief of the "between figures and divine statues" persisted.

Since the 1970s, *Ningyo-Dosojin* have been reevaluated as symbols of local communities, and some villages have revived related rituals. However, modern demographic decline poses a significant challenge to their continuation. As a solution, new initiatives such as promoting external participation and planning related events are being attempted across various regions. This study re-evaluates the fundamental artistic expression inherent in *Ningyo-Dosojin* effigies and proposes measures for sustainable preservation through the lens of "Transdisciplinary Arts".

キーワード：人形道祖神、民間信仰、秋田県、呪術、人口減少

Keywords: *Ningyo-Dosojin*, Folk beliefs, Akita Prefecture, Magical customs, Population decline

1 はじめに

秋田県内には、集落に疫病が侵入しないように、ショウキサマ、ニオウサマ、カシマサマなどと呼ばれる藁や木で作られた人形の神様を村境や神社に祀る習俗がある。民俗学者の神野善治（1949-）によって「人形道祖神」という名称で分類されたこの民間信仰は、全国的に見ても秋田県の旧秋田藩領に特に多く分布しており、現在150カ所以上で確認されている。これらの地域では、人形の作り替えを伴う行事「人形立て」が、季節や農作業の節目に行われている。

人形道祖神の最大の魅力は、素朴さと力強さが融合した独自の造形にある。集落の人々が先祖から受け継いだ技術で作る藁人形は、高さ4メートルを超えるものもあり、守護神としての圧倒的な存在感を観る者に与える。その造形イメージの根源には、武者、仁王、力士などの要素が見られ、単なる人形や神像という言葉では表現しきれない複合的な存在として捉えることができる。

さらに、集落によっては「人形立て」の際に、新しく生まれ変わった人形を担いで巡行したり、長い数珠で囲んで念仏を唱えたりするなど、個性豊かな祭りをを行うことも大きな特徴である。



(図1) 湯沢市岩崎末広町のカシマサマ

また、これとは別にカシマニンギョウと呼ばれる藁や紙で作られた小型の武者人形に厄を託して、川や海へと流す「鹿島流し（送り）」

も県内各地で行われている。この祭りは夏に集中しており、地域によっては「人形立て」と併せて実施される集落もある。

秋田県の大館市、湯沢市にはニンギョウサマという名称で祀られている人形道祖神がいくつも存在し、これらの作り替えを伴う行事は「人形立て」、「人形祭」などと呼ばれている。神野はこれらが「神像」として祀られているが、人々の意識の中では「人形」であったことに着目し、本来は地域の人々の災厄を一身に負う形代であった「人形」が、やがて災厄を防御する「神像」へと転換したのではないかと想定した。そして「神像」としての意識が成立する過程で人形に木製の面を付けたり、藁人形が木像になったりと造形に変化が起ったとする。これらの文脈から、神野は人形道祖神の性格について「人形と神像のあいだ」と表現し、日本特有の「神のすがた」であると考察している¹。

「人形と神像のあいだ」における「神像」は、造形的には「彫像」や「彫刻」として理解されるだろう。美術研究の分野でも、民俗行事で作られる藁人形が人形なのか神像なのかという議論が行われてきたが、その芸術性について十分に論じられてきたとは言いがたい。これまで人形道祖神が学術的にも美術的にも十分に評価されてこなかったという事実は、2025年現在、秋田県において国および県の無形文化財に指定されている例が皆無であることから明らかである。

近代以降、人形立てと鹿島流しは時代の変化の中で中断と復活を繰り返してきた。人形立て行事が排除の対象となる一方で、名工の手によって木像化されたり、再び藁人形作りが復活したりと、「人形と神像のあいだ」を揺れ動きながら伝えられてきたように思われる。民俗行事における人形神が、地域の人々にどのような願いを託されてきたのかを読み解きつつ、人形道祖神が持つ芸術的な側面について考察してみたい。

2 近代における人形道祖神の変容

2.1 木製の頭部を持つ藁人形

人形道祖神の形状として、最も一般的なものは藁人形である。全体が藁で構成された人形のほか、木製の頭部を持つものや、面が被せられたものも数多く存在する。人形立ての際、藁で構成された身体部分は新たに作り直されるが、木製の頭部や面は基本的にそのまま継続して使用される。

江戸後期の紀行家菅江真澄（1754-1829）は、桐内村（現北秋田市）や半道寺村（現大仙市）で目にした頭部に面を被せた藁人形を図絵に残している（図2）。また、文化11年（1814）頃に成立した『秋田風俗問状答』には「疫病よけの事」として、「村落にて疫病流行には、藁にて大なる人形を造り剣を持たし、顔赤くなんどし鐘馗の絵の如くし、或いは牛頭天王と大文字に書てその腹へおしなどして里の入口へ立置く事の候」という真澄の記録を裏付ける記述が見られる²。



（図2）半道寺の草人形の図絵（秋田県立博物館蔵写本）

秋田県内では、人形立ての中止後も、頭部や面が村の境界や神社に祀られている事例が多数存在する。これらの中には、近世の紀年銘を持つ面が3点確認されており、いずれも高さが60センチを超えることから、当時祀られていた藁人形は3～4メートル級の大型であったと推測される（表1）。

市 町 村名	集落名	紀年	名称	大きさ (cm)
仙北市 田沢湖	後村	元 治 元年	ニオウ	80×40
大仙市 中仙町	上桜田	慶応 元年	ニオウ	61×40
大仙市 南外村	中袋	文久 二年	ショウキ	82×45

（表1）秋田県内の近世の紀年銘がある人形の面

2.2 神仏分離政策による禁止

明治5年（1872）、フランス人宣教師である J.M. マランは新屋町（現秋田市）を訪れた際、木彫りの頭部を持つ藁人形を目にしたことを記録している。

日本の中でも秋田県ほど迷信にこっている地方はおそらくないだろう。この辺りではどこの町や村の入口にも伝染病を防ぐ守護神の印が見える。それは大抵、何かの木彫の怪物の首をつける藁の一束からなっている。我々が新屋を去る時、道路の右側にこのような偶像を見つけ、すぐ側にはキリスト教を邪宗門として禁じている公式の触書があった³。

文中に記載されている「木彫の怪物の首をつける藁の一束」は、木製の頭部を有する人形道祖神を指すと解釈される。この記述は、当時秋田県内の多くの村の入口に藁人形が祀られていた状況を推測させる一方、それらが

外国人には迷信的な偶像として認識されていた事実を示唆している。

この時期、明治政府は神道の国家的な管理を強化し、祭神やその序列の明確化を進め、仏教の影響や民間信仰を排除しようとしていた。翌年の明治6年（1873）6月に秋田県が発令した「神仏分離處分につき布達」にはこのような一文が含まれている。

御一新以来、神仏混淆無之様度々御布達も有之候處、今以社地内にニ王、仏塔類建置、或は神殿に仏体を入れ、村端れに鍾馗の藁人形を飾り、又は路傍に庚申、地藏、観音、湯殿山、大平山、鶏卵供養塚等種々の無謂石碑を建立するは、皆御趣意に相背き候ならず（中略）路傍に造立之儀、堅く相禁候⁴。

文中の「鍾馗の藁人形」とは、人形道祖神の「ショウキサマ」を指していると思われる。秋田県では神仏分離令によって、人形立てが禁じられたことが明らかである。

明治以降、人形道祖神を村の境界から撤去しなければならなかったという話は、秋田県内のさまざまな地域に伝わっている。

湯沢市岩崎の栄町、末広町、緑町の3町内の住民によって祀られているカシマサマは、現在、栄町（男神）と末広町（女神）の2体が八幡神社裏の一画に置かれている。本来はそれぞれの町内入り口付近に祀られていたが、明治維新の頃に「交通の妨げになる」として現在地に移転したとされる⁵。

仙北市下中川原のニオウサマは稲荷神社の境内に2体祀られており、現在人形の作り替えは行われず面のみが残されている。明治5年頃までは集落の上下の入口に祀られていたが、「道端に祀っておくのは好ましくない」との沙汰により神社へ移設された⁶。

大仙市豊川北観音堂のオニョサマは、現在、村外れの「久兵衛様」と呼ばれる場所に祀られている。明治時代にこの地区に赴任した新任の警官が「迷信だ」として制作を禁止した

ところ、間もなく警官とその家族全員が流行病にかかった。この出来事が「オニョサマをやめさせた祟りだ」という噂となって広まったため、現在の場所に祀ることが許されたという⁷。

横手市大森町末野のショウキサマは、伝染病を集落に入れない目的で制作されたものであるが、明治30年代頃に警察から注意を受け、2～3年間撤去した。しかし、その後に悪病が流行したため、元の場所に戻された⁸。

大館市山田集落のジンジョサマは、集落内の8カ所に男女一対で祀られている。大正10年前後に山田の駐在所に赴任した巡査が「風紀上、社会教育上よろしくない」として、集落の一番手前にある川反の人形を山へ移し、男神のシンボルを処分させた。ところが、この巡査がチフスに罹患したり、駐在所の床下に蛇が群がったり、集落で病気が流行するなどの変更が起きたため、人形は元の場所へと戻された⁹。

これらの記録から、人形立てが明治初期の神仏分離政策だけでなく、大正時代に入っても取り締まりをうけていたことが明らかである。明治42年（1909）5月の「秋田県警察犯処罰令」には当時の軽犯罪事例が列記されており、その中に「私ニ祭祀スル神仏又ハ之ニ紛ハシキモノニ、濫ニ公衆ヲ参拝セシメル者」とある¹⁰。この規定は、人形道祖神が警察による取り締まりの対象となった根拠の一つであったと推測される。

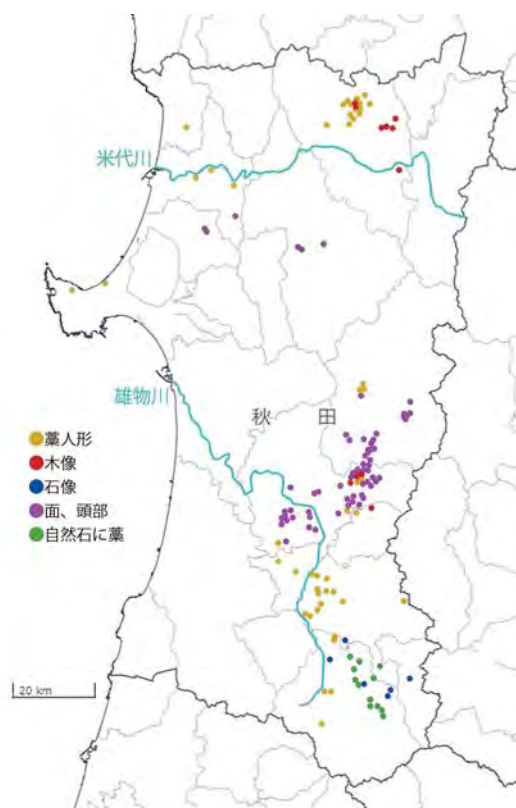
行政による排除があつたにもかかわらず、これらの地域では人形立ての習俗が消滅することはなかった。「人形立てをやめたら悪いことが起きた」という伝承は、この習俗が地域に深く根付いてきた理由を物語るものといえる。

2.3 人形から神像へ

人形道祖神の信仰は、「人形」と「神像」という二つの性格を有している。全身が藁で作られた人形は、これら両要素が一つに統合されており、人形立てという更新儀礼を通じ

て神威そのものが再生される。しかし、もし人形立ての行事が継続できなくなった場合、その人形は信仰対象としての機能を停止し、朽ち果てるほかはないという構造を持つ。

その一方で、木製の頭部を持つ藁人形は、更新される藁の身体が「人形」の性格を、使い続けられる頭部が「神像」の性格を、それぞれ担っていると捉えられる。この特性から、人形立ての行事が絶えたとしても、面や頭部さえ残っていれば、御神体として祀られ続けることが可能となるのである。



(図3) 秋田県の人形立て(人形道祖神)の分布(国土地理院白地図を元に小松作成、2024年)

横手盆地北部の仙北郡では、かつて人形道祖神の頭部に被せられていたと推測される面を村境や神社に祀る事例が多数確認される。旧中仙町(現大仙市)および旧太田町(同)では、「ニオウサマ」や「オニョサマ」と呼ばれる面と、「塞三柱大神」¹¹と刻銘された石塔が共に祀られている事例が多い。これらの石塔の大部分が明治後期から大正時代にか

て建立されており、この時期に藁人形から「面と石塔の併祀」という祭祀形態の変遷があったことを示唆している。これは、人形が持つ呪術的な性質を排除し、より永続的な石塔を代替として建立したことによると考えられる。

この地域の面には専門の工人によって制作されたものがあり、その中でも特に名人として知られているのが、豊岡村境堀(現大仙市)の高橋喜助と豊川村(同)の高橋市蔵である。

藤田秀司によると、喜助は江戸後期から明治中期にかけて数多くの面を彫刻し、「仁王刻みの喜助」と称されていた。喜助は面の制作だけでなく、人形の組み立て指導にも関与し、その手法は「喜助式」と呼ばれていたという。面のサイズは60cm×40cmを基準としていた¹²。

高橋市蔵(1868-1945)は少年時代に喜助に弟子入りし、後に宮大工として活躍した。寺社建築のほかにも、面や木像など数々の傑作を残している。中でも、昭和14年(1939)に制作された大仙市豊川北観音堂のオニョサマの面は、高さ65センチのケヤキの一木造りで、立体感のある見事な造形が見られる。



(図4) 北観音堂のオニョサマ

大仙市太田町小曾野では、集落の上と下に喜助が制作したオニョサマと呼ばれる仁王面が、「塞三柱大神」と刻まれた石塔と共に祀られている。これら2体の面は、それぞれ集落の上にあるものが「阿形」、下にあるものが「吽形」として一対をなしている。「阿形」

の面は、高さ65cm、幅50cmで、黒い冠を被り、朱色に塗られている。眼光鋭く、口を開けて歯をむき出したその表情は、目鼻や皺の彫刻に木の年輪が絶妙に活かされており、作者である喜助の卓越した技量を示している。

地元には、神仏分離令によって人形立てが禁じられた際、講中の家々が仁王面を輪番で保管したという伝承が残っている¹³。藁人形作りをやめた後も、御神体である面だけは守ろうとしたことがうかがえる。

毎年4月8日と11月9日には、上と下の「オニヨサマ組」という講中の人々が、それぞれのオニヨサマの前で百万遍の数珠回しを行っている。地元では、この行事をかつての人形立てになぞらえて「オニヨサマ立て」と呼称している。この事例は、人形の制作は廃れても、信仰の根幹をなす呪術的儀礼が今もなお継続されていることを示唆している。



(図5) 上小曾野のオニヨサマ立て (2018年11月9日撮影)

2.4 藁人形の彫像化

仙北郡には面を付けた高さ約2.5メートルほどの木像が祀られている集落がある。その姿は端午の節句に飾られる鍾馗をモチーフにしたと思われることから木造鍾馗像という名称が相応しいが、地元では「ニオウサマ」や「オニヨサマ」と呼ばれることが多い。

これらの鍾馗像に共通する特筆すべき点は、頭部が独立した面によって表現され、後頭部が省略されていることである。面は、木像の

支柱となる木の芯に結び付けられているという、極めて特異な構造を持つ。神野は、元々面が取り付けられた藁人形が存在し、その面を基に木像が作られたのではないかと考察している¹⁴。

鍾馗像は現在、6カ所で確認できるが、そのうち上桜田、大堰端、下大蔵、扇畑は高橋喜助の作であるという伝承が残っている。木像の形態や彫りの特徴はどれも共通することから、これらは喜助が手掛けたものであるとみてよいだろう。

市町村名	集落名	名称	高さ (cm)
大仙市中仙町	上桜田	ニオウサマ	240
大仙市中仙町	大堰端 (葛川境)	オニヨサマ	250
大仙市中仙町	大堰端 (上水無)	オニヨサマ	245
大仙市中仙町	下大蔵	オニヨサマ	242
大仙市太田町	扇畑 (上)	オニヨサマ	240
美郷町	元本堂 (北村)	シヨウキサマ	250

(表2) 仙北郡の木造鍾馗像

美郷町元本堂の鍾馗像の胴体の裏側には「明治24年」の紀年銘があるとされる¹⁵。この年号が正しければ、木像は喜助の最晩年頃に作られたと考えられる。

明治時代に木像化した人形道祖神は、秋田県北部でも確認されている。大館市花岡本郷には、高さ約4メートルの木像「シヨウキサマ」が2体祀られている。この木像は仙北郡の鍾馗像とは造形を異にするものの、一般的

な「鍾馗」をモデルとしている点は共通している。ここでも明治30年代まで藁人形が祀られていたことが神野の調査によって判明している¹⁶。

こうした現象は、人形道祖神のみならず、鹿島流しのカシマニンギョウにも見られた。昭和2年（1927）4月21日付の「秋田魁新報」によれば、能代市の鹿島流しでは、明治40年頃に「由緒あるこの催しに際し、藁人形ではならぬ」という理由から、仏師に依頼して牛若丸や武蔵坊弁慶、楠木正成といった「御神体」の木像を制作した。以来、祭礼の日に川へ流すのは舟のみに限定され、人形は毎年再利用されるようになったという。身代わりの人形から永続的な神像へと変化したことで、人形を川に流すという行事の本質的な意味合いは失われた。しかし、この呪術的要素の排除は、当時の人々が祭りの神格を高めようとした結果であったと解釈できる。

明治後期に藁人形が木像化した背景には、神仏分離政策に端を発する人形行事の排除があった一方で、近代化の中で「人形から神像へ」という動きがあったことを示唆している。

2.5 木像化後の信仰形態

喜助によって藁人形が木像に変わった集落においても、人形立ての風習は完全に消滅したわけではなく、一部の地域では古い習慣が継承されていた。大仙市太田町国見扇畑の「オニヨサマ」と呼ばれている高さ約2.4メートルの木造鍾馗像はその一例である。この木像は「阿形」であり、もう一つの「吽形」は現在、面のみが祀られている。この二体のオニヨサマは集落の南北の境界を守るように祀られており、いずれも喜助作と伝えられている。この集落では、太平洋戦争の頃まで、春になると集落の人々が藁や杉の葉で鍾馗像の全身を飾る「衣替え」を行っていたという¹⁷。この事実は、信仰対象が木像化された後も、住民が人形立ての風習に連なる行為を続けていたことを示している。



（図6）扇畑のオニヨサマ

こうした木造鍾馗像の前では、現在でも定期的に行事が行われている。扇畑では毎年11月中旬に講中の人々がオニヨサマに穀供養の塔婆を奉納して参拝した後、直会が開かれる。地元ではこの行事を「オニヨサマ立て」と呼んでいる。また、喜助の旧宅に程近い豊川大堰端地区には、集落の上（葛川境）と下（上水無）に高さ2.5メートルほどの「オニヨサマ」と呼ばれる鍾馗像がそれぞれ祀られている。上のオニヨサマの前では、講中が毎年7月上旬の早朝に百万遍念仏を行う。さらに、このオニヨサマの顔にある麻糸の髭は、農作業で痛めた手首に巻くと治ると信じられているという。これらの事例は、人形や行事の形態は変化しても、信仰の連続性が保たれていることを物語っている。

3 地域振興としての人形行事の復活

3.1 高度経済成長と新生活運動

写真家の木村伊兵衛（1901-1974）は、昭和27年（1952）に秋田県総合美術展の審査員として初めて秋田を訪れて以来、20年間にわたり頻繁に足を運んだ。彼が主に農村を取材した「秋田シリーズ」と呼ばれる一連の作品群には、横手市大雄村藤巻に祀られている人形道祖神・ヤクジンサマの写真（『平鹿郡大雄村』1959）も含まれている。藁人形の前で野良着をまとった女性たちがたたずむその情景は、秋田ならではの農村風景として目に映

る。

戦後の高度経済成長期、農村でも生活様式は大きく変わり、昔ながらの仕事や風習の多くが消えていった。この時期に人形立て行事や鹿島流しを中止、または中断した地域は少なくない。

その理由の一つが、農業の機械化や工業製品の普及により、藁製品が農村の日常生活から姿を消したことである。かつて藁は、農村の人々にとって縄や俵などを作る上で欠かせない身近な素材であり、こうした藁細工を組み合わせて人形道祖神は作られていた。しかし、昭和30年代以降、藁細工は工業製品に取って代われ、藁は機械によって裁断されるようになった。時代の急激な変化によって、人形立てや鹿島流しを続けるための材料の確保と技術の継承の双方が困難になったのである。

もう一つの理由は、昭和30年（1955）以降、全国的に盛んに行われた「新生活運動」である。これは国民生活の合理化を目指す官民一体の運動で、冠婚葬祭の簡素化や因習の打破を促し、伝統的な習俗にも変化をもたらした。

この運動の影響は、当時の広報活動にも見て取ることができる。昭和30年に制作された秋田県の広報映画「県政だより第2号」は、冷害に強い「保温折衷苗代」の普及事業を紹介する中で、皆瀬村若畑集落（現湯沢市）の事例を取り上げた。映画は、同集落が「入口に藁人形を祀る迷信深さ」から新しい農法を拒んできたが、普及員の指導により導入を決め、見違えるほど立派な苗を育て上げた様子を描いている¹⁸。

当時、この映画を観た大館市の中学校教師・小林新は、「素朴な農民がこの映画を観て、従来の『人形祭』をかき捨てるだろう。また、そうしてもらうのがこの映画の目的であつたらう」と指摘し、「農民の生態を考察するだけの余裕と努力が欠けている」と、行政による一方的な価値観の押し付けを批判した¹⁹。

しかし、若畑集落では現在でも「ニンギョウサマ」と呼ばれる人形道祖神を集落の3か所の入口に祀り、春、夏、秋の年3回「人形

立て」を行っている。この事実は、「新生活運動」をもってしても、地域に深く根ざした信仰を完全に消し去ることはできなかったことを物語っている。

この時期、「新生活運動」の余波は人形立てだけでなく、鹿島流しにも及び、中止や中断を余儀なくされた地域も少なくない。これらの行事が、「前時代的な因習」として排除の対象とされた事実は、社会の合理化が求められた当時の風潮を明確に示している。

3.2 人形行事の復活

戦後の高度経済成長期、生活様式の変化や行政指導によって中止が相次いだ人形立てや鹿島流しだが、その後、復活した集落も少なくない。筆者がこれまで取材した中から、いくつかの事例を紹介したい。

秋田市川尻町の「鹿嶋祭」は、旧暦5月15日に川尻地区の5町内で行われていたが、昭和30年代初めの「新生活運動」で中止された。その後、昭和30年代後半に肝煎町、毘沙門町が子供会を中心とした祭りとして復活し、平成期には西表町も加わった。現在も毎年6月第3日曜日に川尻の3町内で実施されている。

横手市平鹿町樽見内地区の「鹿島送り」は、昭和30年代に環境保全の観点からカシマニンギョウを川へ流すことが問題視され、中止された。しかし、昭和50年代に地元の青壮年による「語ろう会」が地域文化の継承のために復活させ、この際に新たに人形道祖神のカシマサマを有志で制作することになった。行事は毎年7月中旬に行われ、大人形のカシマサマと各家が奉納したカシマニンギョウは舟に乗せられて集落を巡行した後、村境に祀られる。

横手市大森町中ノ又では、昭和40年代に新生活運動で鹿島流しが中断。昭和50年代には、地元の青壮年が村の親睦を深める行事として、集落の入口に人形道祖神のカシマサマを立てるようになった。この人形制作にあたっては、近隣地域に伝わる人形道祖神が参考にされたという。毎年6月第2日曜日に作り替えが行

われていたが、2025年現在は中断している。

美郷町本堂城回の館間集落にある人形道祖神・ショウキサマは、7軒の講中が持ち回りで、毎年春と秋に人形立てを行っていた。しかし、昭和30年代に藁の入手が困難となり、人形立てをやめ、面だけを祀るようになった。平成元年（1989）、館間、北島、西島の3地区が合同で集落組合を立ち上げたのを機に、地域の融和のシンボルとしてショウキサマ作りが復活し、現在も6月初旬に組合の年中行事として続けられている。

大仙市大川西根、内小友地区は、雄物川左岸に位置し、鹿島流しが盛んであったが、昭和30～40年代に多くの集落でやめてしまった。大川西根の嶋、仁応治では、昭和55年頃、地元企業の社長が主導して復活させ、現在も毎年7月第1日曜日に実施されている。

横手市大雄八柏の「鹿嶋送り」は、戦後一時中断したが、昭和50年代に3人の青壮年が中心となり、地域おこしを目的に再開させた。人形作りを年配者から、お囃子を近隣の集落から教わったという。集落を貫くバイパス道（県道117号）で交通事故が多発していたことから、「交通安全」の祈願も込め、集落の北側の入口に等身大のカシマサマを立てるようになった。7月下旬に行われる鹿嶋送りでは、カシマサマの制作を老人会、鹿島舟を青年会が担当し、お囃子とともに巡行。その後、舟とカシマニンギョウは川原で焼かれ、カシマサマは一定期間、村境に祀られる。

これらの事例から、中断する前後で、行事の趣旨や形態が大きく変化していることがわかる。川尻は町の年中行事から子供主体の祭りへ、樽見内や中ノ又では鹿島流しから人形立てへ、本堂城回では講中から地区の組合の行事へと変貌を遂げた。

特に注目すべきは、鹿島流しの復活に際して、人形道祖神が新たに祀られるケースがある点である。その目的は「交通安全」「融和のシンボル」「地域文化の伝承」など多岐にわたる。藁人形作りが、厄災除けという本来の役割を超え、地域住民の親睦を深めるため

のツールになったと捉えられる。

行事の復活は昭和50年代に集中している。高度経済成長期から安定成長期に入ったこの時期、全国的に地域振興のプロジェクトが盛んになった。また、昭和43年（1968）から始まった「明治100年記念事業」により、博物館施設が全国的に建設され、秋田県でも昭和50年に秋田県立博物館がオープンするなど、歴史民俗資料館が相次いで開館した。「村おこし」イベントが盛んに行われる中、地域の歴史や文化を見つめ直す機会が増えたことで、民俗行事が復活する機運が高まったと推測できる。

昭和58年（1983）には、千葉県佐倉市の国立歴史民俗博物館に湯沢市岩崎のカシマサマのレプリカが展示され、昭和62年（1987）にはアメリカ・ワシントンDCの「スミソニアン・フォークライフ・フェスティバル」でも制作展示された。これらの出来事も相まって、農村文化のシンボルとしての人形道祖神が改めて注目されるようになったと考えられる。

4 芸術表現としての人形行事

4.1 近代における人形

民俗行事における藁人形は、柳田國男の「神送りと人形」（1934）をはじめ、神野善治による研究など、民俗学において研究対象とされてきた。しかしながら、それらの造形物が芸術作品として広く評価されてきたとは言い難い現状がある。その一因として、近代美術における「人形」に対する価値意識の存在が挙げられる。

明治初期の神仏分離政策に伴う廃仏毀釈は、仏像や寺院建築の歴史的・美術的価値を再評価する契機となった。さらに、西洋の「彫刻」概念の導入は、近世以前の仏像を理想とする日本の近代彫刻の端緒を開いた。

一方、雛人形や土人形といった伝統的な「人形」は、彫刻とは異なるカテゴリーとして認識され、その芸術性に対する評価は遅滞した。しかし、西洋美術の影響下で造形表現の多様化が進むにつれ、人形にも作家性や芸

術性が求められるようになり、この意識が昭和初期の「人形芸術運動」へと発展する主要因となった。

この運動の中心人物である人形研究家・山田徳兵衛（1896-1983）は、農村の藁人形が持つ古代の呪術的要素に着目した。山田は、藁人形が神や精霊の表現でありながら、人間の形代（かたしろ）としての役割を持つことから、これを神像ではなく人形と解釈した²⁰。しかし、鑑賞を目的とした御所人形や生き人形とは異なり、呪術的な性格が濃厚な藁人形は、人形芸術運動の主流において高く評価されることはなく、人形史の傍流において言及されるに留まった。

近代において、高橋喜助や高橋市蔵といった木彫作家によって制作された人形道祖神の出現は、人形が作家性を獲得し、「彫刻」へと変容していく近代の美術潮流と期を一にする。

過去帳に記された喜助の戒名が「好手彫像信士」であったという事実は、彼が手掛けた仁王面や木造鍾馗像が、同時代において彫像として認識されていたことを示唆している。この事象は、共同制作による藁人形という旧来の形態から、名工による「彫刻に近い神像」へと、信仰対象の造形的なあり方の変化を当時の人々が志向した事例として解釈することができる。

4.2 現代美術における人形と呪術的表現

現代において、かつて恒久性が必須とされた彫刻は、布や糸など可変性の高い素材を用いて制作されることが一般化し、美術作家が人形作品を制作することも珍しくはない。

美術作家・工藤千尋（1981-）は、個人的な体験を物語へと昇華させることを主題に人形を制作している。10代の頃から血縁者との確執や自身の女性性といった問題を抱え、精神的に深刻な状態にあった工藤は、その問題を身体、そして「人形という仮想の体の問題」へと置き換えたという。ストッキングや化粧品を素材に、手術的な行為として糸を縫い込

む手法で、魂の依り代としての作品を生み出している²¹。

工藤の表現に見られる、自己の身体を人形に代替させることや、身体に密着する素材を用いる行為は、呪術的な要素が濃厚に読み取れる。すなわち、身代わりの人形に願望や苦悩を託すというその思考形式は、人形立てや鹿島流しといった古来の習俗と通底しており、これは人形や彫刻という領域を超えた根源的な立体表現として位置づけられる。

歴史家モリス・バーマン（1944-）は、その著作において、近代的な合理主義的思考が社会にもたらした弊害を指摘し、アニミズムやトーテニズムといった「原初的伝統」が美的認識として復興し、近代知性と融合することで、互いに補強し合うべきであると論じる²²。彫刻と人形が立体表現の名の下に融合していく現代の趨勢は、バーマンが説く「再魔術化」と呼ぶべき、芸術の根源にある呪術性への回帰が作用している可能性を示唆するものである。

4.3 根源的な立体造形

美術批評家ハーバート・リード（1893-1968）は、その著書において、彫刻が記念物（モニュメント）と、呪物としての護符（アミュレット）という二つの領域の間から、独立したオブジェを創造する方法として発生したと論じた²³。

このリードの説に依拠するならば、人形道祖神は、その本質において、彫刻の原型として位置づけられる。なぜなら、人形道祖神は、地域のシンボルとして人々が継承してきた記念物たる側面と、同時に、災厄を排除する呪物としての効力を有する側面を併せ持つからである。その複合的な構造は、人形道祖神が既存の芸術概念では捉えきれない、根源的な立体造形の在り方を示唆しているのではないか。

さらに、芸術人類学者の石倉敏明（1974-）は、人形道祖神を、個人作家の創意という近代的な芸術作品の基準を超えた「芸術以前の

芸術」であり、人間と自然との協働によるパブリック・アートであると考察した²⁴。この、近代的な価値観が浸透する以前の芸術としての解釈は、人形道祖神をアートの文脈において再評価するための基軸を提供するものと考えられる。

4.4 新たな表現を生み出すイベント

筆者とイラストレーターの宮原葉月は、2018年に「秋田人形道祖神プロジェクト」を立ち上げ、秋田県内の人形立て行事や鹿島流しを調査してきた。その成果は書籍『村を守る不思議な神様』シリーズや新聞連載などで発表されている。宮原は、カラフルな絵画やイラストを通して、人形道祖神をアートとして紹介する試みを行っている。

2018年以降、私たちは毎年7月第1日曜日に、横手市大森町末野で実施されている人形立て行事と鹿島流しを取材している。現在18戸からなる末野集落では、午前中に高さ3.8メートルのショウキサマと鹿島舟が制作される。夕方には、各家々で制作されたカシマニンギョウを舟に乗せて集落を巡行する。かつては鹿島舟を川に流していたが、現在は川辺で燃やす形式に変わっている。

末野のカシマニンギョウは、藁、ガツギ(マコモ)、稲苗という伝統的な素材と技法で作られている。秋田県内では、市販の紙製人形を奉納する鹿島流しが増加する中、昔ながらの人形を作る集落は少なくなった。末野では技術継承のため、2019年から「鹿島人形コンテスト」を毎年開催している。秋田人形道祖神プロジェクトもこれに協力し、宮原が審査員を務め、アイデア賞、技術賞、アート賞などを表彰している。

コンテストの開始以来、人形を制作する住民が増え、技術力も向上した。作り手が互いの個性を競い合うことで、制作意欲が高まっている。また、このイベントには県内外から多くの人々が見学に訪れるようになった。

2025年にアート賞を受賞した人形は、従来の両腕を広げた武者人形の形態ではなく、腕

に小さな人形を抱き、顔にはショウキサマの造形が取り入れられていた。鹿島行事にコンテストという新たな要素を加えたことは、住民の行事に対する意欲を高めただけでなく、カシマニンギョウの表現に新しい広がりを生み出している。



(図7) 2025年の「アート賞」に輝いたカシマニンギョウ

4.5 パンデミックと呪術性の回帰

2020年から始まった新型コロナウイルスの世界的流行では、多くの祭りやイベントが中止になる一方で、人形立てや鹿島流しは規模を縮小しながらも開催されるケースが少なくなかった。パンデミック下では、「コロナ退散」と書かれた幟が取り付けられた人形道祖神やカシマニンギョウが数多く見られた。このことから厄除けのまじないという人形本来の役割が、改めて人々に求められたと考えられる。

コロナ禍で人形立てが復活した集落もある。大仙市横堀鶴田では、村はずれに高さ約2.5メートルの藁人形のショウキサマを祀り、毎年4月第3日曜と10月第3日曜日に、各家の代表者が集まって作り替えを伴う行事「鍾馗立て」を行っていた。2012年、参加者の減少により人形作りができなくなることを想定し、専門業者に依頼して制作した木製の「鍾馗面」を人形の隣に設置した。2018年10月の「鍾馗立て」では人形作りを中止し、面に「魂を遷す」神事が行われた。しかし、2021年、住民

の有志が高齢者から藁編みの技術を学ぶ講習会を実施し、同年4月に藁人形が復活した。2025年現在も、藁人形と面のショウキサマが隣り合って祀られている。



(図8) 鶴田のショウキサマ (2021年4月11日撮影)

鶴田の人形立ての中止から復活に至る出来事は、藁人形から木像(神像)に移行したものの、人形作りをやめられず、行事の際に木像に藁で装飾を施したという、大仙市太田町扇畑のオニョサマの事例を想起させる。この信仰の根幹は、村の守護神であり、人々の身代わりにもなる人形を、定期的に共同で作って替える祭祀にある。この事実、「集落を守る神は、住民たちの手によって手を加えられたものでなければならない」という習俗が、地域に深く根付いていることを示唆している。

5 おわりに

近代以降、人形道祖神は、神仏分離政策、警察による禁止命令、戦後の新生活運動といった行政による抑圧を繰り返し受けてきた。これは、人形が持つ呪物的な性格が、近代以降の合理主義的な価値観と相容れなかったためだと考えられる。

しかしその後、地域文化が見直される中で、人形道祖神は農村文化のシンボルとして再認識されるようになった。人形立てや鹿島流しは、古くからの信仰であり、共同体を結びつける象徴であり、また先祖から伝えられた伝承行事でもある。これらは、合理性と効率性

が最優先される中で軽視されてきた側面を持つが、人間の本質的な豊かさが問われる現代社会において、その価値は再評価されるべきであろう。

秋田県は昭和31年(1956)の約135万人をピークに人口が減り続け、令和7年(2025)現在では約88万人である。特に減少が著しいのは、人形立てや鹿島流しが盛んな農村部である。秋田人形道祖神プロジェクトの活動が始まった2018年から現在までの間に、仙北市西木町畑中、横手市雄物川町深井、同大森町中ノ又などで人形立ての中止が相次いでいる。人口減少による担い手不足が、行事の存続に大きな影を落としている。

このような状況の中、県外では新たな取り組みが実施されている。福島県田村市船引町には、「オニギョウサマ」と呼ばれる高さ3~4メートルの人形道祖神が3集落に祀られており、毎年4月に「衣替え」と呼ばれる作り替えの行事が住民によって行われている。朴橋の「衣替え」では、2021年から地域おこし協力隊や人形作りに興味を持つクリエイターなど、集落外の有志も参加するようになった。2025年には、参加した20名のうち6名が外部からの有志であった。また、同年6月1日には、オニギョウサマが祀られている丘の麓でマーケットイベント「あしぎわゆふづつ市」が開催され、関連グッズの販売やガイドツアーも行われた。行政の支援もあり、地域のシンボルであるオニギョウサマを文化資源として積極的に活用しようとする試みが随所に見られる。

これまで共同体内部で行われてきた人形作りに外部の有志が参加することは、行事の継承と発信力の強化につながる。さらに、末野の「鹿島人形コンテスト」や朴橋の「あしぎわゆふづつ市」といったイベントは、人形行事の魅力を再発見する貴重な機会となるだろう。こうした取り組みには、アーティストやクリエイターの協力が不可欠である。

今後も人口減少が続くと予想される中、人形行事を持続的に継承していくためには、異

なる専門領域の人々との連携を通じて地域課題を解決するという「複合芸術」の視点からのアプローチが、重要な意味を持つ。参加者が共同で巨大な藁人形を制作する人形立て行事は、現代の参加型アートとも高い親和性がある。この根源的な芸術表現としての価値を広く人々と共有し、文化遺産として後世に残すための取り組みを、積極的に模索していくべきではないだろうか。

註

- 1 神野善治「人形と神像のあいだ」『民具研究第120号』日本民具学会、1999年、pp. 16-17
- 2 『諸国風俗問状答』中山太郎編、東洋堂、1942年、pp. 121-122
- 3 J. M. マラン「東北紀行—函館より江戸へ」『宣教師の見た明治の頃（キリシタン文化研究シリーズ2）』H・チースリク訳、キリシタン文化研究会、1968年、pp. 129-130。新屋在住の石野弘（故人）は『新屋にあったカシマサマの考察』（私家版、1991年）の中で、J. M. マランが目撃した藁人形は町はずれの高札場に立っていたと考察している。そして、新屋の愛宕町の地藏堂に保存されている木製の面が、その藁人形の頭部に被せられていたのではないかと推測している。
- 4 『秋田県史明治編下』秋田県、1961年、pp. 977-978
- 5 大山順造『秋田県岩崎町郷土史』岩崎町、1940年、p. 107
- 6 高橋堅治『歳月』私家版、1984年、pp. 154-155
- 7 古村克章氏より聞き取り（2018年6月17日）
- 8 榎谷明「藁壺考—秋田の民俗」『國學院雑誌第67巻第3号』國學院大學、1966年、p. 47
- 9 『旧山瀬村郷土史』郷土史跡保存会、1968年、pp. 184-185
- 10 『秋田県史第四冊』秋田県、1917年、p. 464

11 平安時代中期に編纂された『延喜式』には平安京の四隅で八衢比古（やちまたひこ）、八衢比売（やちまたひめ）、久那斗（くなと）の三神を祀り、災いが都に侵入することを防ぐ「道饗祭」が毎年6月と12月に行われていたことが記されている。秋田出身の国学者・平田篤胤（1776-1843）は、その著書『玉櫛（たまだすき）』において、これらの神々を「塞の神」と解釈し、従来の道祖神や庚申塔に代えて「塞神三柱」と記した石塔を祀ることを提唱した。平田国学の影響が強まった明治以降、藁人形の代わりにこの神名を刻んだ石塔が建てられたと思われる。

12 藤田秀司「仙北の地方仏師」『仙北風土記上』秋田文化出版社、1983年、pp. 240-242。藤田によると、高橋喜助の生没年月日は文政3年（1820）9月11日から明治25年（1892）1月10日とされる。しかし、高橋家所蔵の過去帳によれば、没年月日は明治24年12月10日となっており、両者の間で齟齬が生じている。喜助の正式な生没年月日の特定は、今後の検証課題としたい。

13 『いろりを囲み』太田町教育委員会編、太田町、2004年、p. 95

14 神野善治『人形道祖神—境界神の原像』、白水社、1996年、pp. 242-243

15 同上書、p. 243

16 同上書、p. 241

17 高橋一「塞の神の木像」『太田町の周辺の民間信仰碑』太田町公民館、1989年、pp. 225-228

18 『県政だより No. 2』（映像）秋田県知事室総務課、1955年

19 成田昇、小林新『秋田県に於ける藁の用途』私の研究後援会、1956年、p. 22。また、民俗学者として新生活運動への助言や講演を行っていた宮本常一（1907-1981）は、俗信や迷信を「古い信仰の墜落」ではなく、「現実の生活における不安」に起因するものと捉えていた。そして、それが何であるのかを詳しく調査した上で、人々の不安を取り除くことこそが、新生活運動の役割であると説いて

- いる。宮本常一「新生活運動と民俗学」『傳承第2号』、山陰民俗学会、1959年、pp. 5-6
- 20 山田徳兵衛『人形芸術』創元社、1953年、pp. 3-8
- 21 工藤より聞き取り（2025年4月16日）
- 22 モリス・バーマン『デカルトからベイトソンへ-世界の再魔術化』柴田元幸訳、国文社、1989年、pp. 319-320
- 23 ハーバート・リード『彫刻とはなにか』宇佐見英治訳、日貿出版社、1981年、pp. 15-16
- 24 石倉敏明、田附勝『野生めぐり——列島神話の源流に触れる12の旅』淡交社、2015年、pp. 183-186

道教呪符の一般的な視覚表現の生成と変遷

—伝達・複製・変容する呪術文字—

呉 芸舟

本稿は、呪符の一般的な視覚表現が道教の教派や芸術作品の表現とともにどのように変遷してきたかを論じるものである。本稿では、道教内部の諸教派における重要な呪符を取り上げ、宗教内部における呪符の視覚表現を分析したうえで、民間信仰、映画、現代美術作品などの領域に現れる呪符の表現と比較を行った。分析により、呪符の視覚表現を構成する三つの要素（構造的表現、配色的表現、文字や記号の表現）を抽出し、それぞれにおいて各教派および芸術作品が与える影響を考察した。さらに、呪符に関連する芸術作品を分析し、その発展方向を大きく三つに整理した。第一に、虚構的な背景において呪符の真実性を表現する方向、第二に、呪符をめぐる創作者・使用者・受容者の関係を再構築する方向、第三に、呪符の文化的特性を用いて風刺や自嘲を行う方向である。

The Generation and Transformation of the Common Visual Expressions of Taoist Talismans

The Transmission, Reproduction, and Transformation of Magical Scripts

WU Yizhou

This paper examines how the general visual representations of Daoist talismans have shifted in accordance with the expressions of different Daoist sects as well as artistic works. It investigates significant talismans within Daoist traditions, and, on the basis of an analysis of their religious visual forms, compares them with talismanic representations found in folk belief, cinema, and contemporary art. From this analysis, three elements of talismanic visual representation are identified — structural form, chromatic expression, and the representation of characters and symbols — and the influence of both sectarian traditions and artistic works on these elements is discussed respectively. After analyzing art works related to talismans, the study further outlines three trajectories of development: first, the representation of talismanic authenticity within fictional contexts; second, the reconstruction of relationships among creators, users, and recipients of talismans; and third, the use of talismanic cultural characteristics as vehicles for satire and self-mockery.

キーワード：道教呪符、視覚表現、キョンシー映画、現代アート

Keywords: Daoist Talismans, Visual Representation, Jiangshi Films, Contemporary Art

1 はじめに

道教の呪符は、中国呪術の代表的な要素として、中国文化に関連する映画や芸術作品にたびたび登場する。中国大陸においては、文化大革命を経て宗教活動が再び活発化する中で、道教、とりわけ呪符に関心を持つ人が増えている。1980・90年代の香港や日本で流行したキョンシー映画をはじめ、近年では動画サイトにアップロードされた呪符の制作と使用方法を教える動画などを通じて、呪符への関心は広く高まっている。

呪符は道教の重要な要素であるが、今日の呪符の一般的なイメージは、必ずしも道教呪符に直接的に由来するものではない。道教呪符の変遷だけでなく、民間信仰での制作や芸術作品に見られる呪符も、現代の呪符のイメージ形成に影響している。しかし、書道や道教史以外の領域で呪符表現の変遷を扱った研究は少ない。

本稿の目的は二点ある。第一に、現代における呪符の一般的なイメージがいかにも形成されたのかを明らかにすることである。第二に、呪符が本来交信・命令の対象としている幽霊や神が、日常生活中に頻繁に意識される存在ではなくなっている現代において、呪符に関連する芸術は今後いかなる表現のかたちを取りうるのか、その方向性を検討することである。

本稿では『中華道蔵』、『中国民間崇拜—呪術概観』などに記録された呪符以外にも、映画作品や芸術作品に登場する呪符なども研究対象として扱っている。本稿で取り上げた資料は主に二種類に分けられる。(a)『中華道蔵』など「実用性」のある、視覚表現を重視した文献。(b)映画や小説挿絵、インターネットに登場した呪符（主に道士・信者以外の人がデザイン・制作したもの）。

2 呪符の登場

呪符が道教化される前に、すでにそれらしきものは存在していた。例えば、邵家溝の漢代遺跡から出土した木片や、「解注瓶」と呼ばれ、亡霊の祟りを防ぐために墓に埋められ

た呪文の書かれた瓶がある（図1）。『中国道教考古』によれば、「墓の中で発見された、生死や人と亡霊を隔て、亡霊の罪を解き、生者を祟りから守るための器物は、器物に『注』という文字があるか、文字の有無、器物の形や素材にかかわらず、全て解注器として認識する」[張、白2006:53]（筆者訳）とされている。機能と形式から考えると、解注器と呪符は異なるものである。呪符は符形¹と、平たくて薄い媒体で構成され、単に生死を断絶するだけでなく、様々な用途を持つものである。

呪符の道教化（系統化）は張道陵²によるものとされている。後漢時代、張道陵が創設した天師道と、張角³が創設した太平道が存在する。天師道は太平道よりも文字が呪術に関わるものが多く、組織としての構造もより複雑である。解注器の用語について、張勳療の考察によると、太平道の教義と反対する部分があり、天師道の専門用語がよく使われていることなどの特徴から、天師道の産物だと認定されている。この文字を中心とした呪術の系統は、その後の天師道にも継承されている。

天師道をはじめ、靈宝派や上清派は、総じて「三山符籙」と称され、呪符の靈験で広く知られる道教の主要な教派である。それ以外にも、神霄派や、清微派など、雷法に優れた教派も存在する。雷法については、後述する。

3 各派の呪符

『中華道蔵』は明朝の『正統道蔵』、『萬曆續道蔵』に収録されている1476種の經典（重複した3種を除いて）を収録している。そのため、本論では全ての呪符に関する經典を分析することは難しい。そこで、前述した教派の呪符に関する最も重要な經典を対象として取り上げ、比較する。

3.1 上清派の場合

上清派は東晋の時、南天師道から派生した教派であり、唐の時代から主流の道教教派になった。その中でも、茅山上清派は最も有名

である。茅山上清派の最も象徴的な修練法は存思術⁴である。存思術⁴は修練する時だけでなく、呪符を書く時も使用する。

上清派の経典としては、『上清大洞真経』⁵を取り上げる。『上清大洞真経』には39通の呪符が収録されており、呪符とは異なる「存思図⁶」が併せて掲載されている点が特徴的である。図2は道士が太微小童を「存思」する際の図である。この図は、呪文とともに用いられ、太微小童を観想して修練を行うものである。神の形象を心に立て、声を発さずに呪文を誦する。その後、赤雲の運行を観想し、神雲を吸収し、唾液を三度飲み下す。さらには三神が結成する過程を想像する。「太微小童章」の文末には、「大洞太微小童消魔玉符」の制作方法および使用法が記されている。

奥義では、黒墨を用いて黄色のシルクに呪符を書くことが基本とされる。呪符を身に帯び、太微小童を観想し、その真名を呼び唱える。これにより、修練者の舌根の下を鎮め、津液を堅固にし、神気を凝結させ、死気の根源を断つ。その後、上の歯と下の歯を九回打ち鳴らし、さらに唾液を三回飲み下す。[張、王2004：10]（筆者訳）

この説明から見ると、『上清大洞真経』における呪術的制作は、心理的準備（神を想像・観想する）、物理的準備（黒墨と黄色のシルク）、そして儀礼的所作（歯を九回打ち鳴らし、唾液を三度飲み下すなど）という三つの側面によって構成されていることがわかる。

図3は、筆者が説明を参照して作成した、『上清大洞真経』の呪符の色彩を再現した図である。説明には「朱書赤繪」や「黒書青繪」といった表現が見られる。図3では、五行五色（金＝白、木＝青、水＝黒、火＝赤、土＝黄）に基づき、色彩を再現している⁷。この図に、「朱書黄繪（黄色い絹に赤い文字）」の配色が最も多く確認される。呪符の色は、五行思想や身体各部位を鎮守する神々によっ

て異なるものの、この配色の使用頻度の高さは、呪符に対する一般的な視覚イメージの形成に影響を与えたと考えられる。その結果、映画、アニメーション、挿絵作品などに登場する呪符の多くが、黄色い背景に赤い文字という配色で表現されるようになった一因とも言える。

3.2 靈宝派の場合

靈宝派は、『靈宝経』をはじめとする靈宝系の道書を伝承・修行する教派であり、上清派とほぼ同じ時期に成立したとされる。靈宝派では、葛玄⁸を祖師とし、「葛家道」という別名もある。葛玄と彼の従孫である葛洪⁹は、とりわけ金丹の錬成を重要視している。このような外丹術に基づく修行方法によって、靈宝派道士たちの医術も優れていたとされる。

靈宝派の経典としては、『靈宝無量度人上品妙経符図』（以下は『度人経符図』）および『太上洞玄靈宝五符序』（以下は『靈宝五符』）を取り上げる。『度人経符図』は『靈宝無量度人上品妙経』¹⁰の内容に、呪符や図を入れ、存思や修練の際に用いられる道書である。一方、『靈宝五符』について、『中華道蔵』では古い『靈宝経』の一つであると記録されている。『靈宝五符』は本来、「天文」（天界の文字）や神符で書き写したものであり、仙人がオタマジャクシのような不可解な「天文」を受け取り、それらを収集して、今の漢字に翻訳したものとされた¹¹。この記録から、靈宝派における文字観は、「天文」が呪術的な機能を持つ文字へ転化できる（「天文」は不可解なものとして記述されているが）という思想を含んでいると考えられる。

『度人経符図』には、図8通、玉字・靈篆16段落、呪符14通、靈書33通、および龍文5通が収録されている。また『靈宝五符』には、玉字2段落および呪符13通を収録し、そのうちの呪符1通は現存していない。まず図についてであるが、「靈宝始青變化之図」や「碧落空歌之図」（図4）などは修行する時、「氣」の変化を存思するためのものである。「靈宝始青變化之図」の使用法について、「修行

者はこの符を所持すべきであり、その呪符を青い墨で竹帛に書き、西北に向いて服用する」[張、王2004：480]と記述している。上清派の『上清大洞真經』と同じ、『度人經符図』の図は修行用であり、存思に用いるものである。つまり、この図は修行者のためのものであり、一般人や修行者でない者に開示されることを意図していない。そのため、漢字と大きく異なる文字や「氣」の流れを意識して書いた記号を合成したものが多い。

一方、玉字や靈篆は漢字の筆画や構造を曲線的・装飾的に変形させたものであるが、漢字との対応関係はわかる。『度人經符図』に収録された玉文では、漢字の対応関係は文字数や重複した文字で判別できる。例えば「混洞赤文章」(図5左)の玉字、本文は72文字で構成され、玉字の文字数と同じである。また、「混」の玉字は赤枠で囲った文字で、青枠で囲ったものは「赤」ということから、玉文は再現・判別可能な文字である。『度人經符図』によると、玉字はすでに「天文」を翻訳したものとされるが、「天文」の視覚要素(オタマジヤクシのような形)が残っている。視覚要素と類似する表現として、鳥蟲書^{ちようちゆうしよ}¹²がある(図5右)。

鳥蟲書の発祥地は中国南部である。『度人經符図』に記述した「天文」を翻訳する伝説も南方で起こった。また、鴻都門学^{こうともんがく}¹³の学生たちも、鳥蟲書や道教・民俗との親和性が高い。それについて、張振龍は「鳥虫篆を巧みに書き、民間の逸話や俗事を好むことは、鴻都門学の学生が入学後に現れた特質である」[張2010：184]と述べている。前述した「解注瓶」に記された呪文の視覚的特徴が鳥虫篆と大きく異なる点から考えると、玉字は、道教に元来存在した呪術文字ではない可能性が高い。地域性(南の呪術が流行っている、また、靈宝派の祖師は南部出身)、道教思想との親和性(鳥・獣などの生物が代表する自然と道教思想の自然の融合)、鴻都門学の学生の人物像とその影響を受けた人々が道士や道教の信者との重複率が高い点で、道教の呪術文字

の視覚表現の一つとして受け入れられたと思われる。

『靈宝五符』に収録されている呪符や図の大部分は、『度人經符図』に見られるものと類似している。しかしその中に、「靈宝太玄陰生之符」(図6)という呪符がある¹⁴。この呪符の左側には、「病」および「死」という漢字が三つずつ記されている。また、説明に「身体や遺物を捨てて神仙になる術」と書かれている。この方法によって得道する神仙は「屍解仙」と呼ばれ、道教神仙譜系においては比較的地位の低い仙人とされている。この呪符にある漢字が簡単に判読可能である理由の一つは地位が低い神仙になるための呪符だからだと思われる。それ以外、この呪符を収録した『靈宝五符・巻中』には、医薬品の調和方法が大量に記録されている。そのため、道士のみならず一般人も使用できることを想定していた可能性が高く、そのため、一般人にも理解しやすい文字で書かれていたと考えられる。

以上のように、『度人經符図』および『靈宝五符』に見られる符図の視覚表現を分析すると、靈宝派における文字観には、次のような明確な階層構造が存在していたと考えられる。すなわち、不可解な「天文」、判読が困難な玉字、そして一般人にも理解可能な漢字を主体とした呪符である。特に一般人を対象とした、「天文」・玉字と漢字を融合した呪符が、今日の私たちが考える呪符の一般的なイメージの原型であると考えられる。

3.3 天師道の場合

天師道は漢代以降、平民との結びつきが強い。例えば、解注瓶に見られる漢字は完全に判読可能であり、玉字などと組み合わせる用いられることはほとんどない。それは、天師道の道士に呪術や法事を依頼する人々の多くが、官職を持たない一般人だったからだと考えられる。

天師道の経典としては、『太上三五正一盟威籙』¹⁵(以下『正一盟威籙』)を取り上げる。

天師道には本来、『正一經』という重要な経典があったが、その伝承が絶えているため、本稿では代わりに『正一盟威籙』を取り上げる。

『正一盟威籙』は約130通の呪符を収録している。そのうち、筆者のような道士ではない者でも判読可能な漢字を含む呪符は48通、星図を含む呪符は33通、神仙の像を含むのは15通である。なお、漢字と星図などが同一の呪符に併記されている場合がある。『正一盟威籙』にある判読可能な漢字の割合は、前述した上清派や靈宝派の経典に比べてはるかに高い。そして、判読の難しさは玉字より低い。例えば「牧」、「威成」、「河伯」、「海龍」(図7)などがある。『正一盟威籙』に収録された呪符に用いられている漢字の多くは、平民が日常生活で接する機会のあるものであることがわかる。たとえば、「河伯」や「龍王」などの神名は、道観などの宗教施設において日常的に目にすることができる。また、「牧」という文字も、しゅうぼく州牧¹⁶などの官職名に使われており、平民にも理解可能な文字である。

さらに、『正一盟威籙』では、星図の使用も上清派や靈宝派の経典と比べて多いという特徴がある。筆者は、この特徴が依頼者と星との関係性の深さを反映していると考ええる。古代の農耕社会において、人々の生活は気候の影響を強く受けており、天候を予測するために空を観察し、星を分類・体系化して星図を作成し、星の運行と農作業とを結びつけてきた。こうした背景から、平民にとって気候を象徴する星々は、畏れるべき抗いがたい存在とみなされていた。そして、人を妨害する悪霊なども、それに逆らえないと信じる。そのため、道士という天の運行に詳しい者に依頼し、天のルールで悪霊を祓うことの合理性は平民にとって考えられないものでもない。

天師道の呪符は、私たちが一般に抱く「呪符」のイメージに比較的近いものではあるが、そこにはなお異なる点も存在する。『中華道蔵』に収録されている呪符は、その表現様式においては、いわゆる俗化した民間の呪符とは一線を画している。

3.4 民間の場合

民間における呪符の使用者が一般人である点は、天師道の場合と大きな違いはない。しかし、呪符の制作者が必ずしも道士や道教の背景を持つ者であるとは限らない。したがって、民間呪符の資料として挙げたのは、ろくぜきゅう禄是述¹⁷が著した『中国民間崇拜—呪術概観』(以下『呪術概観』)である。

『呪術概観』には85通の呪符が収録されており、その中には道教呪符のみならず、仏教の呪符も含まれている。たとえば、「仏教護佑婦女分娩符」(図8)が知られている。また、「佛」の文字を明確に用いた呪符や、仏教呪符であることが明記されたものが8通がある。さらに、多数の呪符には漢字が記されているが、玉文などの特殊な書体ではなく、楷書に近い字体であることが確認されている。

禄が収集した呪符の中に、「合文」¹⁸の使用はかなり多い。このような合文に見られる造字構想は、すでに甲骨文字の時代にまで遡ることが可能である。とりわけ呪符においては、「雨」や「鬼」など特定の部首が用いられ、呪術的意味を担うかたちで造字が行われてきた点が特徴的である。その中に、「雨漸耳」という合文がよく登場する。この字については、さまざまな解釈が存在する。道教に関連する説では、「雨漸耳」は北極紫微大帝¹⁹の諱である説と雷法に関連する説がある²⁰。「雨漸耳」の画数は28画で、二十八星宿を管理する紫微大帝との関連をつけたと考えられる。雷法は「五雷正法」とも称され、宋代に流行した道教の呪法である。雷電を招来し、魔物や鬼神を制御し、さらには天候を変化させる力を有するとされる。『道法会元』巻九四には、「起風符」・「驅瘟符」・「斬虹符」(図9)などの呪符が収録されている。これらの呪符は全て「雨漸」の字を用いた。筆者は、雷法における「雨漸」の部分が、新たな呪符に転用される過程において次第に簡略化され、最終的には部首である「雨」のみが残存したのではないかと考える。

簡略化された文字は、その後、他の文字と

組み合わせられることがあり、特に「雷」に関する合字で顕著である。これらの合字は、「雨」と他の文字を組み合わせ、上下構造を有する新たな文字を形成する。このような表現は単独の合字に留まらず、呪符全体の構造にも見られる。すなわち、呪符では神や雷、仏が上端（符の頭部）に位置し、中央部または下部には鎮圧される邪霊や実現を願う事柄が記されている。

4 芸術作品に登場する呪符

今日において、呪符に対する私たちの一般的なイメージは、映画や漫画などの大衆文化に根ざした芸術作品によって形成されてきた。また、呪符の視覚的表現を用いて社会現象を風刺する作品や、祝福や吉祥を表現する目的で制作された作品も多く見られる。しかしながら、呪符を要素として取り入れた作品と、呪符そのものをモチーフとして創作された作品では、いずれも実際の呪術に用いられる呪符の一部の特徴しか表現されていない。そのため、呪符に関する芸術作品の表現も作家によって大きく異なっている。

本章では、こうした呪符に関する芸術作品における表現について、芸術家がどのような考えを持っているのかを、本来の呪符の特徴との比較を通じて検討する。そして最終的に、芸術家たちが呪符に対して何を求め、どのような意味や機能を作品に託しているのかを明らかにする。

4.1 香港の「靈幻映画」に登場する呪符

香港のキョンシー映画は1930年代からはじまった。²¹ 翁志文^{おんしぶん}は香港最初のキョンシー映画『午夜殭屍』は西洋の吸血鬼の模倣でしかなく、中国の伝統的キョンシーの要素は含まれてないと述べている²²。キョンシーを主役とした映画は80年代以前では、靈幻映画より反迷信、封建の特徴を帯びている。その代表例は1957年に上映された『湘西趕屍記』²³である。

1980年、洪金宝の洪家班が制作した、当年香港の興行収入ランキング3位の『妖術秘伝・

鬼打鬼』で、キョンシーと戦うシーンはキョンシー映画に火を付けた。その後、1985年には『妖術秘伝・鬼打鬼』で撮影を担当していた劉観偉が監督を務めた映画『靈幻道士』が制作され、同年11月7日に香港で公開された。日本では1986年4月26日に劇場公開された。劉によれば、彼の伯父は茅山師傅であり、劉自身も幼少期からその影響を受けて怪異にまつわる語りに親しみ、次第にそうした事象への関心を抱くようになったという²⁴。ここで劉が語る茅山師傅は、前述した茅山上清派の道士ではなく、民間信仰の呪術師である。そのため、『靈幻道士』に登場する道士や呪符、または呪術儀式も実存の道教のものとはかなり異なる。

『靈幻道士』に登場する呪符は、映画内の表現に基づいて大きく「制御用」、「保護用」、「攻撃用」、「封印用」の四種に分類することができる。しかし、呪符の異なる機能性は主に演出で描写している呪符の視覚表現と関係が弱い。たとえば、映画では、人を操るための呪符に「勅令白乙大將軍到此」と記されている²⁵。操りたい人物の髪の毛をこの呪符で包み、それを自分の口に含むことで、対象者の動きを術者の動作と連動させることができるとされている。同じ文字が記された呪符は、キョンシーの動きを封じるためにも使用された²⁶。映画においては演出の区別は見られるものの、呪符自体の表現は変わらないことが確認できる。また、この「大將軍」符は、鶏の血と墨を混ぜた液体を使い、黄色の呪符紙に符が書かれている（図10左）²⁷。これらの演出は、呪符そのもの以上に、呪術性の表出において顕著な効果を持っているといえる。しかしながら、それ以外の要素については、現実の道教とは大きく乖離している点が見受けられる。劇中に登場する呪符には「白乙大將軍」の名が見られるが、筆者が収集した資料では、その多くが映画『靈幻道士』に関する言及であった²⁸。道教の神仙体系において「白乙大將軍」という神は確認されておらず、実在の道教神祇とは認めがたい存在である。また、一般に道教の呪符においては、神への

祈願や命令が記される場合でも、直接的な口語表現で記されることは稀であり、特有の呪術文字を用いて記述されるのが一般的である。

『靈幻道士』と対比すべき作品として、近年製作された高品質な映画『キョンシー』(2013)を挙げることができる。いずれの作品も中国本土では未公開であるが、評価人数²⁹は他のキョンシー映画と比較して突出しており、いずれも高い評価を受けている点が注目される。

『キョンシー』に登場する呪符には、身体および地面に描かれるものがある。身体に描かれる呪符は『靈幻道士』にも登場するが、比較すると、『キョンシー』におけるそれらは、現実の呪符により近い表現がなされていると考えられる。中でも視覚的衝撃が強いのは、本作に登場する紫色の呪符(図10右)である。映画では、「人には善人と悪人がいるように、符にも善符と悪符がある。ただし、符の紙の色が濃いほど、呪術師が借りた力が大きいことを意味する³⁰」という台詞が確認できる。この台詞から、作品世界において紫色³¹の呪符が黄色の呪符よりも強い呪力を持つことが示唆されている。

しかしながら、映画『キョンシー』における紫色の呪符は、道教の伝統的な呪符と異なる意味を持っている。観客に新鮮な視覚的印象を与えると同時に、1980年代のキョンシー映画へのオマージュや既存の表現に対する意図的な転覆・再解釈の試みをも含意していると考えられる。監督の麦浚竜³²はインタビューの中で次のように述べている。

たとえば符紙について言えば、最大の違いは、もともと符紙には黄色だけでなく、紫、黄、緑、赤、金、銀など、非常に多くの色があるということです。そして、それぞれの色が異なる法力を象徴しているのです³³。

この発言からわかるように、資料収集の段階では複数の色の存在が確認されていたにも

かかわらず、映画において最終的に選ばれたのは紫色の呪符であった。この選択は、麦が意図した視覚的効果を優先した結果であると考えられる。また、観客に対する映画の体験について語る際、麦は「私の音楽や映画作品においては、多くの場合、観客は一見すると冷たく、荒涼とした世界に直面しますが、私はその中に、間違いなく孤独でありながら、非常にロマンチックな情感が内包されていると考えています」と述べている。麦が挙げた色の中で、紫と緑は寒色系に属するが、特に紫色は視覚的に不安、孤独、恐怖といった感覚を喚起しやすい³⁴。そのような紫色が醸し出す視覚的トーンに加え、墨に含まれる赤色が象徴する強烈な力量性が相まって、本作における呪符表現は、従来のキョンシー映画には見られなかった新たな演出を実現しているといえる。

制作時期において約三十年の隔たりのある二作品を比較することで、映画に登場する呪符という道具の進化過程を確認することができる。『靈幻道士』では、殺陣アクションと儀式的所作の組み合わせによって、視覚的にはそれほど強い呪術性を持たない呪符に呪術的効果を付与しようとする演出が見られる。一方、『キョンシー』では、視覚心理学的に観賞者に不安や恐怖を喚起する紫色の呪符を使用し、呪符そのものの視覚言語に対する工夫も見える。このような変化は、映画産業の技術的進化を反映しているのみならず、映画に登場する呪符という道具に対して、観客がより写実的で、かつ具体的な呪術性の視覚的表現を求めるようになったことの表れでもある。

4.2 呪符と現代芸術

4.2.1 賈鴻君の呪符芸術

賈鴻君は、1979年中国河北に生まれ、中央美術学院(人文学院)で中国宗教美術研究博士号を取得した人物である。

賈の創作は、伝統文化における呪符の要素を取り入れ、「符」(視覚的イメージ)と「祝」(テキスト)を融合させた表現を特徴として

いる。その作品には、仏教や道教の背景を思わせるタイトルが付されている場合もあるが、テキストの内容はむしろ、作家自身の思索と交錯した独自の産物としての性格を強く持っている。2025年、賈は自身が2022年に制作した作品《紅塵易逝符》を基盤とし、AI技術を用いた音楽作品を発表した。この作品は、抽象絵画・詩文・音楽を組み合わせることによって構成され、人生の儚さと感情の尊さをテーマとして表現している。

賈による呪符を要素とした作品の試みは、2020年の個展「祝符賈鴻君の思考と行動」において初めて発表された。彼の作品は、その機能面および視覚表現の両面において、伝統的な呪符とは大きく異なる特徴を有している。賈はインタビューの中で、「題材から作品体系の構想、問題を分析する思考方法、そして最終的な作品の姿に至るまで、私は自信を持って伝統的な水墨画とは一線を画しています。観客にも私と一緒に考えてもらえたらと思います³⁵」と述べている。確かに、作品に用いられている色彩だけを見ても、伝統的な水墨画との違いは明らかである。例えば、《得水龍王符》(図11)という作品では、その背景色は敦煌石窟第257窟の《鹿王本生図》³⁶に着想を得ている。一方で、《得水龍王符》における「祝」の部分には、「禱して応あり(中略)水を求めて水をを得る」などの語句が見られ、主題としては異なるものの、「水」というモチーフにおいて両者には共通点が見られる。賈は創作手法(アクリル絵具やブラシの使用など)において伝統的な水墨から距離を置いているだけでなく、モチーフの扱いにおいても独自の解釈を行っているのである。

賈の作品は、明らかに仏教美術からの影響を強く受けている。《鹿王本生図》に着想を得た作品から、2020年の研究論文「梵国菩提化白果—東魏・北齊における菩提樹図像の解釈」に至るまで、仏教美術に対する深い関心と探究がうかがえる。また、その作品の創作は何度も描き重ねるプロセスを含んでおり、一気呵成の制作を重視する道教の呪符とは制

作方法において大きく異なっている。彼の作品が道教の呪符と対比される際に最も顕著に感じられる違いは、視覚的な「符」の部分にある。大部分の作品の色彩は強烈な視覚的インパクトを持たず、曲線を活かした造形言語が用いられており、その力感には道教の靈宝派、天師道、あるいは民間の呪符と比べて明らかに弱い。しかしそれは、彼の創作テーマと整合しており、特定の効力や目的を持つ呪符ではなく、むしろ自身の修行のプロセスを外在化したものであるといえる。

4.2.2 一真の《符呪篇》

一真(本名:李江平)は、1977年中国浙江に生まれ、現代美術家として活躍している。現在、フランス・セリア・B・ゲッジ画廊協会のメンバー、中国芸術研究院の特別招聘画家を務めており、A2国際芸術空間および大理・陽朔美術館を創設した。1990年より広州美术学院の洋に師事して油絵を学び、2003年にはフランス・ランスに渡り、現代インスタレーションアートおよび油絵を研修した。

《符呪篇》³⁷は、一真が2007年に制作した油絵作品であり、13cm×28cmの呪符が100枚集められて構成されている。本作に関する資料は多くなく、作者自身の説明も、「書道芸術の抽象的な意味、線の知恵、空間的な含意、写意的な手法、そして深遠な意境の美が現代美術に生命力と活力をもたらした³⁸」といった簡潔なものである。本稿では、作者による説明と作品概要、そしてその視覚的表現を手がかりに、伝統的な符呪との異同を分析する。

まず、作品紹介の中では本作の四つの特徴が要約されている。(a)文化的には、西洋の油絵と東洋の書道との融合である。(b)時間的には、中国古代の民間伝統文化から現代の抽象絵画芸術へと延長されている。(c)空間的には、道教における鬼神文化から現代の装飾芸術へと展開されている。(d)視覚的には、抽象的な意義、線の空間的内包、写意的な手法などが、現代美術に活力を与えている。以上の説明から、本作におけるいくつかの着眼

点（装飾性、書道と油絵の融合、線による空間構成）が読み取れる。しかし、理解が難しいのは、「鬼神文化から装飾芸術への展開」が「空間性」として分類されている点である。ここでいう「空間性」は、作品における線の空間構成とは明らかに異なる意味合いを持つ。作者はこの点について詳しく説明していないが、道教呪符の特徴および装飾絵画の性質から推察することができる。道教呪符の中には、室内あるいは屋外に掛けられるものもあるが、それは一時的な設置に過ぎず、恒常的な装飾として空間に存在するものではない。一方で、装飾絵画は空間内に長期的に存在することが多いが、その展示空間と鬼神文化との結びつきは、道教呪符ほど強くはない。本作においては、作者が100種の異なる呪符を一つの平面上に配置するという手法を取ることで、鬼神文化における空間観をある意味で希薄化し、装飾的要素をより強調したと言えるだろう。

作品のサイズに関して言えば、通常の13cm×28cmという油絵用の既製キャンバスは存在しないため、本作のサイズは作者自身によって特注または自作されたものと考えられる。道教において呪符の寸法に明確な規定はないが、この縦長の比率は、一般的な呪符と類似している。色彩においても、背景に用いられている黄色は伝統的な道符の黄色とはやや異なるものの、黄と黒という配色自体は、伝統的な道教呪符の視覚的特徴を踏襲している。また、呪術文字の筆致に関しては、いくつかの部分に書道的な連筆の要素や、荒々しい筆致を表現したような箇所もある。しかし、油絵という技法を用いている点を考慮すると、これらの筆致はまず別の紙に毛筆で書いたものを下絵として用い、それを油彩でキャンバスに転写した可能性が高いと考えられる。

「転写」の可能性に言及したのは、本作における赤色部分との関係性を考慮したためである。赤色部分の表現こそが、作品紹介において強調された「線の空間感」の具体的な視覚表現であると筆者は考える。これらの赤色は、筆画の奥行きを強調する役割を果たして

おり、観賞者の視覚的体験に大きな影響を与えている。とりわけ重要なのは、赤が単なる均一な色面として描かれているのではなく、文字部分に接する箇所では濃く、背景に接する箇所では淡くなるというグラデーションを通じて、筆画における空間の「深淺」を表現している点である。こうした筆致の力加減や構造的な理解は、実際に自ら筆をとって文字を書いてみなければ把握し難いものであり、本作の制作において書写の身体的経験が重要な役割を果たしていると考えられる。

4.3 呪符と lee のグラフィックデザイン

liam lee は北京在住のデザイナーである。彼は中国伝統文化と現代デザイン要素を融合する作品を多くデザインしている。

Lee は2019年1月7日、道教の呪符と現代的なデザイン要素をいかに融合させるかという自身の制作過程および作品を公開した³⁹。彼が共有した制作コンセプトの中では、『三洞真経』など道教の経典や、民間に伝わる符咒が引用されている。特に、道教呪符の構造に関する分析においては、『中華道蔵』に収録されているような正統的な呪符ではなく、民間呪符を主な参照対象としていることが明確に見て取れる。また、彼は自身のデザイン手法について、「題材の分析」、「視覚要素の抽出」、「現代的要素との融合」、「デザインの展開」の4段階に整理している。

Lee がデザインした三組の呪符（図12）は、それぞれ二つのスマートフォン向けゲームにおける流行語と、一つのインターネットミーム⁴⁰を借用している。三組の道符デザインのうち、書道風の書体を用いているのは一組のみである。配色に関しては、道教呪符に見られる色使いと一致する部分もあるが、一般的な黄色の背景に黒字あるいは赤字という定番の組み合わせではなく、黒地に黄色の文字など、比較的珍しい配色が採用されている。これは、希少な道符の色彩構成を再現したというよりも、偶然の選択であると考えられる。

三組のデザインにおいて、Lee は「道符の

視覚的構造を参考にし、装飾的要素を保持しつつ、文字内容に現代のポップカルチャーを取り入れた」と説明している。この発言からも明らかなように、彼は呪符の色彩よりも視覚的構造そのものを重視し、それを保持している。また、全体の視覚構造の保持に加え、装飾的要素の保持もまた視覚的構造の一部として捉えられる。各呪符に共通して存在する装飾的要素において、実際に保持されているのは、その構造的配置であり、装飾の「筆致感」ではない。伝統的な道符における装飾的要素は、筆によって描かれたものであり、筆圧や墨のにじみなどにより色や線の太さが不均一であるが、Lee のデザインでは、コンピュータによるグラフィック制作によって、色彩の均一性や線の均整性が特徴となっている。

以上三組のデザインを総合的に見た場合、彼の作品における「呪符らしさ」は、筆致や色彩の再現によるものではなく、むしろ道符に特有の視覚的構造を忠実に再構成することによって生み出されていると言える。

4.4 まとめ

本章では、映画・美術作品・デザイン作品における呪符の転写および変容のあり方について分析を行った。現代社会においては、呪符に内在する三者関係、(a) 道士または呪術師、(b) 神霊または鬼怪、(c) 依頼者のいずれか一つあるいは二つが消失または不在となることで、呪符という視覚的イメージそのものに変化が生じていることが確認できる。

映画においては、呪符の三者関係はなおも架空の世界観の中で維持されているものの、呪符の表現の完成度や視覚的インパクトは、監督や美術担当の裁量に大きく依存している。一方、芸術作品においては、賈のような作家に見られるように、本来は他者として存在していたはずの呪術師や神霊・鬼怪といった要素が、作家自身の内部に統合されており、それによって「創作者—社会現象—観者」という新たな三者関係が提示されている。また、一真の作品のように、呪符に内包された東洋

的視覚要素と西洋的制作技法とを融合させた芸術実践においては、呪符における視覚表現そのものへの注目が一層強調されている。さらに、グラフィックデザインの分野においては、呪符の機能が「願いを叶えるための道具」から「面白さを喚起する表現」へと変化していることが見て取れる。

加えて、Lee の平面作品のような明確な作者がいるデザインとは別に、SNS やインターネット上で流通するミーム的な呪符デザインも数多く存在する。これらは作者不詳であることが多く、内容としては主に社会や制度、あるいは特定の対象への不満や風刺が込められており、呪符はその中で共感を呼び起こすための視覚的な道具として機能しているのである。

5 おわりに

呪符の形成過程においては、原始的な文字による呪術から、特定の媒体に記された呪術へと変化を遂げ、漢末には道教によって取り込まれ、道教の重要な象徴の一つとして位置づけられるようになった。南北朝時代以降、道教の諸派が分化する過程で、呪符の視覚表現もまた多様化していった。総じて言えば、中国古代の呪符には、曲折的な記号を主体とする呪符、鳥虫篆的呪符、漢字の変体による呪符、そして合字や諱字を主体とする呪符の四つの主要な形式が存在していた。

私たちが一般的に抱く呪符の視覚的イメージを分解すると、(a) 呪符の構造的表現、(b) 呪符の配色表現、(c) 呪符の文字・記号的表現の三要素に分類することができる。配色表現に関しては、道教系・民間信仰系を問わず、黄色の地に黒色または赤色の文字を施す形式が広く用いられている。一方で、文字・記号的表現および構造的表現に関しては、民間信仰および芸術的創作からの影響がより顕著である。特に広範な視聴者層を持つ映画作品においては、呪符文字の視覚表現や構造に関する一般的イメージの形成に極めて大きな影響を及ぼしていると言える。

芸術創作において、呪符を扱う方向性は大きく三つに分類することができる。第一に、虚構の世界観の中において呪符の三者関係を保持し、視覚表現を物語内容の補強に用いる方向性である。第二に、呪符内部に新たな関係性を構築することで、かつての三者関係を代替し、その結果として視覚表現と呪符との強い結びつきをあえて回避する方向性である。第三に、呪符の視覚的言語そのものに注目し、それを日常生活へと拡張するものであり、しばしば風刺や遊戯的要素を伴う。

筆者は、今後の呪符に関連する芸術も、おおむねこの三つの方向性に沿って展開されていくであろうと考える。中でも注目すべきは、第三の方向性における創作意欲の高さである。このタイプの作品では、社会や特定の対象に対する不満のはげ口として呪符が用いられ、自らの声を可視化する手段としての視覚表現への関心が非常に強く、新たな呪符構造を基盤とする風刺芸術の潮流を生み出しつつある。

また、強い感情表出を基盤とする呪符とは別に、「気」の流動や身体・自然の変化を具象化するような呪符表現にもとづいた、従来の明確な三者関係を持つ呪符とは異なる芸術的方向性も顕在化しつつある。このような呪符芸術においては、造字に類似した表現が見られるが、それは象形文字のように物の形態に基づくものではなく、むしろ「気」の動きを想像し、それによって物のリズムや流動性を表そうとするものである。このように、道教の「気」や存想思想に基づく呪符表現は、我々が一般に理解している呪術や呪符の枠組みを大きく逸脱しており、新たな呪符芸術の未来像として注目すべき動向である。

本稿では、中国における呪符の一般的イメージの変遷について分析を行い、現代における呪符芸術の三つの主要な方向性と、そこから派生する二つの可能性について整理を試みた。しかし、本稿では日中の呪符表現の違いや、日本における呪符を基盤とした芸術表現については論じていない。これらの比較や日本での表現の可能性は、今後の課題としたい。

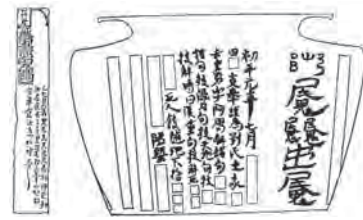


図1 邵家溝の漢代木片（『左道—中国宗教文化中的神と魔』による）と解注瓶（『道教の歴史』）



図2 太微小童の存思図（『中華道蔵』）



図3 『上清大洞真経』呪符の色（『中華道蔵』を元に筆者作成、2025）

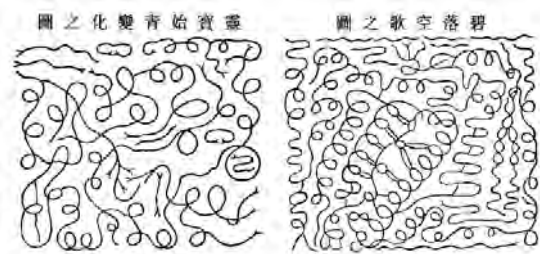


図4 「靈宝始青变化之図」と「碧落空歌之図」（『中華道蔵・第三冊』）



図5 「混洞赤文章」（『中華道蔵・第三冊』）と鳥虫書（『秦漢鳥虫篆印選』）



図6 靈宝太玄陰生之符（『中華道蔵・第四冊』）



図7 天師道の呪術文字
(『中華道蔵・第八冊』)

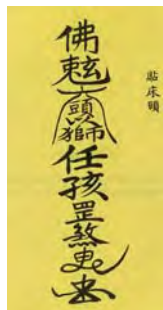


図8 仏教護佑婦女分娩符 (『呪術概観』)

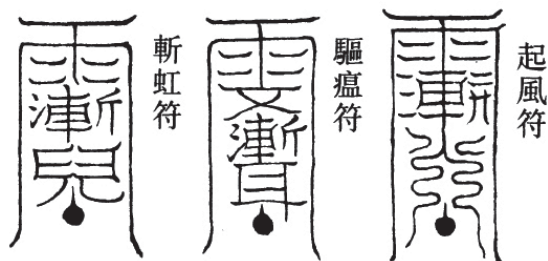


図9 「雨漸」を用いた呪符
(『中華道蔵・第三十六冊』)



図10 『靈幻道士』(左)と『キョンシー』(右)



図11 《得水龍王符》
(<https://www.takungpao.com/culture/237144/2020/0705/471118.html>)



図12 Lee がデザインした呪符
(<https://www.takungpao.com/culture/237144/2020/0705/471118.html>)

注

- 1 呪符に記された不思議な文字や図形。
- 2 張 道陵 (34 ~ 156 年) は、五斗米道 (天師道) の開祖。一説によれば前漢初期の軍略家・張良の子孫。
- 3 張 角 (? ~ 184 年) は、太平道の創始者。冀州鉅鹿郡の人。弟は張宝・張梁。
- 4 存思術は、脳内で神の姿や元氣・光・太陽・月などを想像することで、神と交信し、不老不死になる術である。
- 5 『中華道蔵』によれば、この經典は「東晋の興寧三年 (365 年)、魏夫人 (魏華存 (ぎ かそん、252 ~ 334 年)、道教の仙人。紫虚元君、魏夫人などの別称がある。民間では「二仙奶奶 (二仙おばあさん)」と呼ばれる。伝説では『上清経』を授ける仙人で、上清派・茅山派の開祖とされる。) をはじめとする上清の仙真 (仙人、真人) たちが楊羲に授けたものであり、上清派の主要な經典である」[張、王 2004 : 1] とされる。
- 6 存思術の修練時に用いられる、観想を補助するための図である。
- 7 「朱」と「赤」は同一の色を指しており、言語的慣習によって異なる漢字が用いられている。一方、「黒」と「青」は、現代では明確に区別される色とされているが、古代中国においてはしばしば混同されることがあった。したがって、「黒書青繪」は、黒い墨で黒い絹布に呪符を書く可能性も考えられる。
- 8 葛玄 (164 ~ 244 年)、三国時代の呉の道士。葛仙公・太極左仙公などの別称がある。従孫は葛洪。道教の百科書『雲笈七籤 (うんきゅうしちせん)』によれば、葛玄が天台山で修行していた際、彼の場合は太上真人と通じたと言われる。太上真人はこれを受けて、三聖真人に命じて『靈宝経』を葛玄に授けさせたという。
- 9 葛洪 (283 ~ 343 年)、西晋・東晋時代の道士。字は稚川、号は抱朴子。葛仙翁という別称がある。『抱朴子 (ほうぼくし)』という著書がある。
- 10 『度人経』は「諸経の第一」とされ、『正統道蔵』において、第一経に位置つけられた。
- 11 張、王 2004 : 76
- 12 鳥蟲書は主に中国南部地方で用いられた書体であり、坂田光は「鳥蟲書は、典型的な三つの特徴を持つ。まず、黄河流域で用いられた金文に比べて字画が大きく歪められ屈曲していることである。そして、縦長のプロポーションを持つこと、字画に鳥を始めとする人獣の姿が抽象的な装飾として融合されていることである。」[坂田 2012 : 1] と述べている。
- 13 178 年に創立、中国最古の文学、書道の専門学校。
- 14 禹が作り、鐘山真人に授けた呪符とされた。
- 15 『正一盟威録』は、南北朝時代頃に成書し、早期天師道における法籙であると記録されている。
- 16 中国の官職名。州の長官。

17 禄是述 (Henri Doré, 1859年4月4日～1931年12月4日)、フランスの宣教師。ル・マンの神学院に就学、スコットランドでイエズス会に入会し、1884年に中国に宣教し、当地の民俗を研究していた。著書に『中国迷信研究』がある。

18 二つ以上の漢字を組み合わせて一字のように構成される文字形式を指す。

19 北極紫微大帝 (ほっきょくしびたいてい) は四御の一つであり、二十八宿を支配する神である。

20 民間では、『五音集韻』巻七「四旨」の記述に基づく解釈も見られる。「人死して幽霊 (鬼) となれば、人はこれを見て恐れ、幽霊が死して「ゼン (上に漸、下に耳)」となれば、鬼はこれを見て怖れる。もしこの字を篆書で門に貼れば、あらゆる鬼崇は千里の彼方へと退く」という記述がある。

21 翁志文、香港人。2002年北京電影学院導演系修士修了。2006年、2008年香港芸術發展局から助成金を得て、自主映画『呼吸之間』、『故夢・尋源』を監督した。2011年香港、日本、中国が出資した映画『青菜の暑假 (チンゲンサイの夏休み)』を監督し、さぬき映画祭優秀企画上映作品準グランプリを受賞した。

22 翁志文、「二十世紀八十年代香港僵尸電影研究」、『北京電影学院学報 2002. 4』、北京電影学院、2002年、pp. 26-7

23 王天林によって制作され、1957年5月10日に香港で公開された映画。作品は湖南省西部の「趕屍 (死体を移送する民間習俗)」を背景に、羅村の族長・羅伯義が「趕屍」を口実に密かに麻薬を密売し、姪の玉娃を仲間の金三爺に無理やり嫁がせようとする物語を描いている。玉娃は宿敵である陳家堡の青年・大年と恋に落ち、偽装死によって結婚を拒む。最終的に陰謀が明らかにされ、二つの家の確執も解消された。

24 『An interview with Ricky Lau On Mr. Vampire』
https://www.bilibili.com/video/BV1rW42197Az/?spm_id_from=333.337.search-card.all.click

25 30分57秒

26 42分14秒

27 40分41秒

28 一部の解釈では、「白乙大將軍」は秦国の白乙丙將軍と同一視され、さまざまな穢れや魑魅魍魎を鎮める神格とみなされている。

29 中国の映画評価サイト「豆瓣電影」において、『キョンシー』の評価は8.0/10であり、評価人数は214,299人に上る(2025年7月18日時点)。一方、『靈幻道士』の評価は8.5/10、評価人数は105,197人である(同上)。

30 50分11秒

31 紫は中国文化において、青・赤・黄・白・黒といった「正色」に対し、紺・紅・縹・紫・黄褐などの「間色」の一つとされる。紫色は当初、高貴な色としての位置づけを持っていたわけではないが、時代の変遷とともに、次第に官僚や皇帝の象徴として扱われるようになった。道教において

も、「紫微大帝」や「紫虚元君」など「紫」の名を冠する神仙がしばしば登場する。すなわち、紫色は文化的に両義性を孕んだ複雑な色彩であり、道教の伝統においても実際に紫色の呪符が存在する。

32 麦浚竜 (1984年3月18日～) は、香港の歌手、俳優、映画監督。

33 <https://m.youtube.com/watch?v=6haF8ltzC7c>

34 大山正、『視覚心理学への招待—見えの世界へのアプローチ』、サイエンス社、p49

35 <https://www.takungpao.com/culture/237144/2020/0705/471118.html>

36 《鹿王本生図》は、仏陀の前世である九色の鹿王が溺れかけた人間を救ったにもかかわらず、裏切られてしまうという物語を描いており、善悪因果をテーマとしている。

37 <https://www.flickr.com/photos/eachin/3254932385/>

38 <https://baike.18art.com/index.php?doc-view-151.shtml>

39 <https://www.behance.net/gallery/74514143/>

40 インターネットミームとは、インターネットを通じて伝播していくジョーク、噂話、動画、ウェブサイト等のウェブ上のコンテンツである。

参考文献

1 大山正、『視覚心理学への招待—見えの世界へのアプローチ』、サイエンス社、2000年。

2 翁志文、「二十世紀八十年代香港僵尸電影研究」、『北京電影学院学報 2002. 4』、北京電影学院、2002年。

3 張勳燎、白彬、『中国道教考古』、線装書局、2006年。

4 坂田光、「中国春秋戦国時代における鳥蟲書の変形と字画の屈曲について」、『日本デザイン学会 第59回研究発表大会』、日本デザイン学会、2012年。

5 張繼禹、王卡編、『中華道藏・第一冊』、華夏出版社、2004年。

6 張繼禹、王卡編、『中華道藏・第三冊』、華夏出版社、2004年。

7 張繼禹、王卡編、『中華道藏・第四冊』、華夏出版社、2004年。

9 張繼禹、李剛編、『中華道藏・第八冊』、華夏出版社、2004年。

10 張繼禹、劉仲宇編、『中華道藏・第三十六冊』、華夏出版社、2004年。

10 張振龍、「鴻都門学性質的再審視」、『河南社会科学』2010年第二期、信陽師範学院文學院、2010年。

11 万志英、『左道—中国宗教文化中的神と魔』、社会科学文献出版社、2018年。

10 横手裕、『道教の歴史』、山川出版社、2015。

12 禄是述、『中国民間崇拝—呪術概観』、上海科学技術文献出版社、2009年。

喚起的方法に基づく芸術の遂行

—大潟富士についての実験的記述—

津田 啓仁

本稿は芸術が持つ、新たな現実を生成する「遂行性」という働きに着目し、記述の実践を通してその力学を明らかにすることを目的とする。まず、言語行為論における遂行性の概念を、「部分・全体」の問題系から再考した上で、文化人類学者マリリン・ストラザーンの議論を援用しながら、イメージの継起的な提示によって全体性を「喚起」する、超越的ではない遂行のあり方を提示する。次にこの視座に基づき、秋田県大潟村の人工山「大潟富士」を事例とした記述を実験的に行う。干拓地の軟弱地盤に築かれた大潟富士を、干拓工事によって消滅した筑紫岳や土地の成り立ちを物語るジオパークの記述と並置することで、海そして湖底から、陸そして山への移行というテーマを引き出し、大潟富士が土地の持つ可塑性を喚起することを遂行的に論じる。

The Performativity of Art through an Evocative Method : An Experimental Description of Ogata Fuji

TSUDA Hiroto

This paper investigates artistic "performativity," the power of art to generate new realities, aiming to clarify its dynamics through the practice of description. It begins by re-examining the concept of performativity from speech act theory through the lens of the part-whole relationship. Adopting the arguments of cultural anthropologist Marilyn Strathern, the paper posits a non-transcendental form of performance that "evokes" totality through the sequential presentation of images. This framework is then experimentally applied to the description of Mt. Ogata Fuji, an artificial mountain in Ogata Village, Akita. The paper juxtaposes this mountain on its soft foundation with the former Mt. Tsukushi, which was removed during the land reclamation project, and with geopark narratives of the area's geological history. This juxtaposition reveals a thematic transition from sea and lakebed to land and mountains, allowing the paper to performatively argue that Mt. Ogata Fuji evokes the very plasticity of the land itself.

キーワード：現代芸術, 遂行性, 部分と全体, 喚起, 人工山

Keywords: Contemporary Art, Performativity, Part and Whole, Evocation, Artificial Mountain

1 はじめに

1.1 問題の所在

昨今、芸術という言葉の意味が様々に拡大していることは言うまでもない。「〇〇・アート」といった芸術のジャンルを示す言葉は増え、絵画や彫刻などの古典的なメディアムは、そのような多様な〇〇・アートの中で選ばれ取り入れられる、数あるメディアムの中の一つとなっている。インスタレーション・アートのような単一のメディアムに縛られない作品はもちろん、プロジェクト・アートのように、物体や空間としての作品ではなくプロセスをも含んだものを作品と呼ぶことも当たり前になっている。

これまで芸術やアートと名付けられていなかった物や活動も、芸術やアートとして組み込まれるようになった。例えば、アウトサイダー・アートなどのように、専門的な美術教育を受けていない人々による制作活動も、芸術やアートの中に組み込まれ、一定のジャンルとして扱われるようになって久しい。また、芸術は、その市場のみならず様々な社会的制度や領域（市民活動やビジネスなど）に働きかけたり、その影響や制約を受けたりしながら展開を広げている。

ボリス・グロイスが「近現代芸術はいかなる一般論も免れるという主張だけが、今なお許された唯一の一般論なのである。」と述べるように[グロイス 2017, p. 9]、現代美術、または現代の芸術一般は、体系立てて捉えることが不可能のように見える。芸術やアートのジャンルの氾濫にせよ、社会的活用への展開にせよ、芸術に関わる人や彼らの捉え方、鑑賞のされ方、話題への上がり方はかなり多様になっている。

このこと自体に良し悪しを問うことが本論文の目的ではない。とはいえ、こうした状況は少なくとも芸術に関わる学術研究の困難には関わっている面があるだろう。領域が極端に細分化されることは、一般的に言って、研究同士の議論の共通土台を小さくし、対話的な研鑽を損なうし、また逆に、それぞれの分

野やカテゴリーの遠さをテコにして、離れた領域を繋ぐだけで新たな知見が生産されうるようにも見える。

1.2 視座

本稿では、このような芸術とその研究が直面する状況を踏まえつつ、芸術が内包する働きとしての遂行性（パフォーマンスティビティ）に着目する。ここでいう遂行性とはそもそも、言語学者ジョン・L・オースティンが『言語と行為』で論じた、言葉として発することで、その言葉が意味する行為を実行したことになる、という類の言明が持つ性質のことで、事実確認・追認的（コンスタティブ）な言明に対して、行為遂行的（パフォーマンスティブ）な言明と言われる[オースティン 2019, pp. 12-16]。たとえば、宣言するとか約束するといった表現が代表的な例である。

この行為遂行的な発話は、さらに見方を広げれば、ある社会的状況の中で言葉に言外の働きを込めることを指す。たとえば発話者の立場を示したり、権威などを発揮することのように、言明の内容そのものではなく、それが発せられた特定の状況を踏まえることではじめて言明の意味が理解できる、という言語行為論的な分析は、社会学などにおいても様々なコミュニケーションの分析で用いられてきた¹。

行為遂行的とはこのように、発話や言明などの言語的表現に関わる特徴を指しているが、これを芸術が内包する働きの一つとして捉えることもできるだろう。一般的に言って芸術作品は、先行する事象を説明したり記述したりすることを行うのではない。たとえば風景画は、作者が見た風景をそのまま鑑賞者に伝えるようなジャーナリズム的な側面を持っているのではなく、作者が得た感覚に基づいて風景を作り直し、それを提示するような側面を持っている。描かれた絵は、それが実際に作者が見た風景かどうかというコンスタティブな正確さが問題になるのではなく、その絵画の中で新たに作られた風景が、確かに見ら

れた風景であるようだ、という作品としての強度や説得力が問題になる。

こうした遂行性に着目することは、作品が作品として成り立つために、作品が何を果たそうとしているか、そこにどのような力や作用が働いているか、について注目することを促す。この観点は、文化人類学者アルフレッド・ジェルが論じたように、芸術のような (art-like) 物体を、その物的な形 (模様や物的構成、あるいはその物体自体など) の内部で働きあったり、その外部で他の物体や人間社会に対して影響を与えたりするエージェントとして反美学的に捉えるという視点とも重なるだろう [Gell 1998]。

1.3 本論文の目的

本稿の目的は、冒頭で述べたような芸術の領域の拡大や拡散それ自体を批判することではない。むしろ、どのようなものでも芸術になりうる、あるいは既存のカテゴリーでは捉えきれない実践が増えているという現状を受け止めつつ、それらが作品として成立する際に働く力学を、遂行性という観点から捉え直すことにある。前節で述べたように、遂行性とは、事実の記述ではなく、言明の提示によって新たな事実を立ち上げる働きを指す。芸術が既存の領域を超えて展開するとき、そこには必ず、作品としての物体やそれに対する一般的な理解の文脈とは異なる位相で、「これは芸術である」あるいは「これは〇〇である」という新たな現実を周囲に認めさせる力が働いているはずである。本稿では、この遂行的な力がどのようになされ、また記述可能であるかを実例を通して検討する。

そのための具体的な対象として、本稿後半では、筆者が調査を行う日本最大の干拓地、秋田県大潟村に存在する人工山「大潟富士」を取り上げる。大潟富士は、行政的な観光資源でもあり、測量技術の記念碑でもあり、あるいは冗談の産物とも受け取れる多義的な存在である。制度的な美術の枠組みから見れば芸術作品として扱われることのないこの人工

物を、本稿ではあえて分析の対象に据える。

その上で、大潟富士を単体の物体としてではなく、周囲の歴史的、制度的な要素 (かつて存在した山や、ジオパーク、干拓博物館など) との関係性の中に並置する。そうした記述の並置を通して、一見すると取るに足らない人工の山が、「干拓された土地」という揺り動かし難い現実認識に対して、「海と陸の交代」という潜在的な可塑性を遂行的に立ち上げうることを明らかにする。

2. 超越なき遂行

2.1 遂行についての一般的理解と芸術

まず最初に、改めてオースティンの言語行為論について振り返ろう。オースティンによれば、行為遂行的 (パフォーマティブ) な働きをもつ言明とは、その言明によってはじめて行為が行われたことになるような言明であり、その一例として、オースティンは「宣言する」「告白する」「約束する」などを挙げる。「宣言する」は、何か具体的な身体行為や動作によって成立するのではなく、「私は宣言する」という言明によってのみ成立するのである。こうした発話の、行為を執行し事実を生成する性質を行為遂行的と呼んだ [オースティン 2019, pp. 15-16]。

事実確認的 (コンスタタティブ) な発話と対比させて言えば、行為遂行的な発話とは、行動や動作、出来事など目に見えて観察できる事象に対して言葉をあてがうのではなく、言葉によって事象を引き起こすところに力点がある。「宣言する」という行為は、「宣言する」と言うことによってのみ宣言したことになる、という具合に、事実を生成する力を持つのである。

この遂行性を、発話することによって言外の意図を発揮する、という意味で用いれば、かなり広い事象を遂行的と呼ぶことができる。たとえば、「京都出身者はそろそろ帰ってほしい来客者に向かって、いい腕時計ですね、と言う」というとき、「いい腕時計ですね」という言明は、その言葉の意味通りに受け取

るべきではなく、その言葉がその場所で言われたという事実を踏まえて、「早く帰ってほしい」という意味で受け取られるべき言明となる。

ここで注意しておきたいのは、宣言する内容をただ述べるだけでは宣言したことにはならない、ということである。たとえば、「共に協力することを誓います」と言うことと「共に協力します」と言うことには隔りがある。どれだけ「共に協力します」と語気を強めて繰り返し言ったとしても、その意志があるとは言えても、誓ったことにはならない。誓うという事象は、誓うという言明（またはそれに類する「約束する」などの類語）によってしか引き起こされ得ないのである。逆に、どれだけ「誓います」という言葉に自信がなくても、それを言ってしまえば誓ったことになる[オースティン 2019, pp. 17-22]。つまり、誓うためには「共に協力します」という内容にあたる部分の真偽がどれだけ確からしいとしても、それだけでは不十分であるし、また逆に、「誓います」という行為にあたる部分がどれだけ不確かな言い方であっても、それだけで十分である。

このような事態を考慮すると、実際に行われること（誓うこと）の重みと、行うための行動（「誓います」と言うこと）の軽さは、まるで拍子抜けするほど簡素な関係のように思えてくる。どれだけ誓いの中身に当たる部分を繰り返し言っても、それだけでは誓ったことにはならないのに、実際の誓いそのものは、一言で事足りてしまうのである。いわば、行為そのものとその中身が別の次元に関わっていて、両者が互いに釣り合わないにも関わらず成立してしまう。オースティンの挙げた「誓う」や「宣言する」、「約束する」と言った表現の遂行性には、突き詰めていけばそのような性質がある。このような性質を一般的な形で言い換えれば、遂行性とは、現実の事物との対応では本来実現できないはずのものを実現したことにする働き、ということができるだろう。「共に協力します」と大声で言っ

たり協力姿勢を様々な行動で示したりしても誓うことはできないが、「誓います」と言うことで誓ったことになる。

さて、このような遂行性は言語だけではなく、芸術においても考えることができる。例えば、1917年に制作されたマルセル・デュシャンの《泉》において、既製品の便器そのものには芸術的な価値を見出すことはできない。では何を試みていたか。

私がどうしてもはっきりさせておきたい点があるが、それはこれら<レディ・メイド>の選択が何かしらの美的楽しみには決して左右されなかったということだ。この選択は、視覚的無関心という反応に、それと同時に良い趣味にせよ悪い趣味にせよ趣味の完全な欠如……実際は完璧な無感覚状態での反応に基づいていた。[デュシャン 1995, pp. 287-288]

デュシャンがこう述べるように、既製品をほぼそのまま用いるレディメイドという方法は、当時の芸術を取り巻く趣味、あるいは美的楽しみといった価値基準を相対化するものだった。物体としての作品そのもののみ芸術的価値が認められるのではなく、そこに投じられた意図や観念の方にこそ芸術的価値がある、という発想は、デュシャン以降の芸術に決定的な形で影響を与えたといえよう。

このような発想において、物体としての作品とそれが担う意図や観念が過不足なく釣り合うことは考え難い。「趣味の完全な欠如」や「完璧な無感覚状態での反応」に基づく選択を示唆するのに、既製品の便器では不十分にも思われるし、逆に多くの意味合いを含みすぎているようにも思われる。既製品の便器に対して何の文脈もなく「趣味の完全な欠如」や「完璧な無感覚状態での反応」を直接想起することは難しい。また、既製品の便器が美的楽しみとは別の何らかの趣味として受け取られる可能性や、排泄だったり工業製品だったりに関わる社会、文化的背景など異なる印

象を想起させてしまう可能性もあるだろう。

「既製品」という物体そのものは存在せず、あくまで「既製品の便器」というような具体的な物体を選び取らなければならないのだから、そこに意図や観念との過不足が生じることは避けられない。しかし、デュシャンの《泉》は、既製品の便器という現実の物体そのものでは本来実現できないはずの主張を、その物体において説得的な形で提示することに成功しているからこそ、美術史において度々言及される決定的な作品となったといえよう。そして、デュシャンの作品に関わるこのような遂行性（現実の事物との対応では本来実現できないはずのものを実現したことにする働き）は、コンセプチュアル・アートはもちろん、現代の芸術において様々に浸透し、制作や活動の条件となっている。

2.2 部分と全体の問題

しかし、このように遂行性という言葉を用いるのは、いささか乱暴に思われるかもしれない。デュシャンの《泉》が人々に衝撃を持って受け入れられるか、それとも相手にされないかは、その作品の持つ様々な細部や状況、時代的文脈にかかっているように、遂行は、そのための提示物（発話や作品）とそれを受け入れる状況によって、あるときは成功したり失敗したりする。遂行の失敗とは、根拠や中身が伴わず事実や現実として受け入れられない事態であり、遂行の成功とは、根拠や中身が十分に対応しないにも関わらず事実や現実として受け入れられるような事態である。つまり遂行は、論理的な帰結ではなく、一種の飛躍である。

このような飛躍を支えるのは、今述べたような作品の細部や状況、時代的文脈だろうが、しかしそれらがどのように関係しあうかについては、個々の作品について詳細に分析する他ない。むしろ本稿では、より一般的な形でこの遂行性の問題を捉え直すことで、作品の細部や状況、時代的文脈にあたるような事象の単純な記述ではなく、それら同士の関係の

あり方や結びつき方についての方法を提示することを試みる。以下では、哲学と文化人類学においてしばしば言及される「部分・全体」の問題を補助線にしてみよう。

全体とは、一般的に言って、機能的あるいは構造的なまとまりを意味する。何らかの共通項や規則、定義に合致する部分の集合が、全体と呼ばれる。部分は全体の構成要素のようなものであり、たとえば手足や臓器は人間や動物の体という全体の一つの部分だし、デスクチェアは仕事空間という全体を構成する一つの部分である。有機的であれ無機的であれ、何らかの機能的なシステムや分類的なまとまりなどの秩序を持っている。

この時、部分に対する全体は一つとは限らない。たとえば、デスクチェアは仕事空間という機能的な全体の部分であるとも言えるし、分類としてのオフィス家具の部分ともいえることができる。そのメーカーの名前を挙げて、〇〇社の製品の部分ということもできる。このように、ある物体は、様々な関係の持ちようによって、部分と全体という関係を持つことができる。こうした関わりにある部分と全体においては、部分を列挙することで全体を表すことができる。たとえばオフィス家具といえばデスクチェアの他、机、キャビネットなどを列挙していけば事足りるし、〇〇社の製品もカタログ的な一覧が可能である。

一方、この部分と全体という関係のモデルを現実世界の様々な事象に当てはめてみるとしばしば齟齬が生じる。たとえば、私という意識について考えてみると、私は身体的な部位の集まりではない。脳のシナプスの一つ一つの働きを総合して私という意識が働いているということではできても、私という全体は、到底シナプスの列挙によっては表し尽くせない。

このような事態は、先ほど確認した遂行性に関わる。私という意識は、現実の事物であるシナプスや体の動きとの一対一的な対応では本来実現できないにも関わらず、遂行の力によって実現されている。

郡司ペギオ幸夫は、このことをより素朴な例で描いている。

子供が「たくさん」という言葉を初めて使うときのことを想起してみよう。子供は、一、二、……と数え始める。そうしておもむろに、数え切れないと叫びわんばかりに、「たくさん」と言う。それはもはや具体的な数を指定しても意味がない、ということの表明だ。一二個だろうが一三個だろうが、その違いには意味がない。いずれにせよたくさんなのだ。どうして突然、「たくさん」が出現するのだろうか。それは記号とその意味の関係を規定する解釈（文脈）が、実は、異質なものの連続として連なっているから、と考えることができるだろう。[郡司 2018, pp. 8-9]

続く部分で、最後の「記号とその意味の関係を規定する解釈（文脈）が、実は、異質なものの連続として連なっている」について説明が加えられる。簡単にまとめると、一、二、……という数え上げにおいて、それぞれの数字が持つ意味は、ちゃんと数える数え方から適当に数える数え方、そして最終的に、数えることが無意味になる数え方まで、それぞれ質が異なるにもかかわらず連続しているように見える（順番はどうであれ少なくとも連続してやってくる）。そして最終的に、一つ一つの数字を数えることは、数え上げを否定する無意味さ＝「たくさん」に達する。つまり、一、二、……という数字の数え上げは、常に全体を否定する可能性を内包していると言えるだろう[郡司 2018, pp. 9-10]。これを、部分と全体の問題で言い換えてみると、一、二、……という数字の数え上げの一回一回を部分とした時、その部分を全て合算しようとしても、そこには常に、「たくさん」という無意味さ、つまり、全体の否定が現れる。数え上げられる部分とそれを全て合算した全体という関係は、私たちが「たくさん」という早合点をする以上、起こり得ないのである。と同

時に、「たくさん」はそれ以降の数字をまとめ、それらを一言で前景化させる形で、異なる類の全体を示してもいる。

このように考えれば、本節の冒頭で述べたような遂行の成功について、部分と全体という問題から言い換えることができるだろう。部分を列挙し総合する形で捉えられる全体は、そもそも先ほど述べた遂行の失敗にも成功にも関わりがない。遂行が問題になるのは、部分（根拠や中身）が全体（事実や現実）に十分に対応しない場合だからだ。遂行の成功とは、部分（根拠や中身）が十分に対応しないにも関わらず全体（事実や現実）を生じさせることである。では、部分を列挙し総合する形で捉えられる全体とは異なる類の全体とはどのようなものだろうか。

2.3 ストラザーンの喚起の方法

こうした部分と全体の関わりについて、同じように、部分の総合による全体の把握という観点を（文化人類学的論点において）批判しつつ、異なる見方と方法を打ち出しているのが文化人類学者マリリン・ストラザーンの『部分的つながり』である[ストラザーン 2015]。

文化人類学の学術的成果物である民族誌（ある文化的・社会的集団への参与観察を通して得られたデータを、文化人類学の理論的考察と関連付けながら記述するテキスト）に関する理論として提示されているものであるが、そこには部分と全体についての新しい理解と方法が含まれている。彼女はメラネシア社会の民族誌を広くカバーした上で、既存の民族誌の問題点を指摘し、新しい民族誌の方法として比較による喚起という方法を実験的に実践する。

彼女の議論の要点をまとめよう。まずストラザーンは、人類学者が提示する議論のスケールの困難さについて述べる。一般的に言って、観察する様々な事象を、小さな集団のまとまりとして見るのと、大きな社会や国家的なまとまりとして見るのとでは、情報量が増減す

るように思われるだろう。しかし、人類学者の実感においては、事態は逆であり両者とも同じ度合いの複雑さで現れる。前者のスケールから後者のスケールへ記述のスケールを変えても、情報量の複雑さは変わらないという[ストラザーン 2015, pp. 24-26]。つまり、あるスケールに基づいて全体と部分が規定されるように見え、整理されても、一度、その部分に注目すると今度はその部分が無限のように情報量を増し、複雑性を保ってしまう。

では、些細に見える事例も、際限なく情報量が増すとしたら、どのようにある文化や社会を記述することができたと言えるか。ストラザーンによれば、それはイメージの継起的な提示による全体性の喚起によってである。『部分的つながり』の後半では、普通であれば人類学の理論的カテゴリーとしては別々に説明されるべき事例が横断的に列挙されている。詳細については本稿では紹介しないが、木の盾、カヌー、気鳴楽器は、従来的には、儀礼や交易といった別のカテゴリーで論じられるのが一般的な事象だが、それらが次々に取り上げられる[ストラザーン 2015, pp. 173-189]。

こうして彼女の方法が生み出すのは、その社会についての全体性の喚起である。彼女にとって全体は、先取りされ、そこに各事例が収められるようなものではなく、水平的にイメージを比較することによって初めて、読者に対して立ち上げられるものである。

この全体性とは何だろうか。ストラザーンは、フィールドを様々な部分と切片に溢れているように捉え、それを集めたり結び合わせたりして、フィールドに対する一種の超越的な理解、つまり人類学者の側での認識枠組みや理論に当てはめて理解しようとすることを否定する。そうではなくて、イメージを次々に提示し比較することを通して、彼女が「基盤にある社会性」[ストラザーン 2015, p. 271]と呼ぶもの、つまりイメージの継起を全体としてまとめる基層的な繋がり方や関係のあり方と呼ぶべきものが浮かび上がってくる。こ

のような形で、ストラザーンはある種の全体性に言及する。

こうした理解を本稿に引き付けて言い換えてみると、個別の事例が持ちうる無数の関係性の中から、他の事例との比較を通して、特定の関係性が引き出される、という風に捉えることもできるだろう。部分が潜在的に持ちうる関係性は、それが並置される事象によって、原理的にはどのようなものにもなりうる。原理的にはどのような関係も内包しうるのである。

ここまで来れば、部分から全体への遂行的な飛躍についての異なる見方ができるだろう。部分を列挙する形で全体を提示するような方法は、あらかじめ指定されたカテゴリーに対して、観察した事象を当てはめるような営みである。彼女が提示する全体性は、これとは異なり、本来無限の関係性を持ちうる事象を適切な形で他の事象と結びつけながら列挙することによって初めて喚起されるような全体性である。そのために、超越的なカテゴリーや全体を退けながら、都度都度アドホックに事例を結びつけることで、事例単体では説得的に言えないような関係を引き出すような方法がとられる。

3. 芸術の遂行 —大瀧富士の記述から—

3.1 大瀧富士

ここまで、芸術に含まれる遂行という働きを、部分と全体という思想的問題系から捉え、その一つの方法としてストラザーンの喚起という方法を検討した。以下では実際に、本稿での論述に基づいて、あるものを芸術であると述べることに実験的に取り組む。その事例とは、筆者が調査を行う秋田県大瀧村に位置する人工山についてである。

まず大瀧村に関わる干拓の経緯と状況について簡単に述べておく。大瀧村は、1950年代中盤にオランダ人技師による技術提供のもと計画された八郎瀧の干拓事業によって生まれた、日本で最も新しい行政区である。頻発する水害の対策や農地の拡大の目的から、江戸

末期からすでに干拓の計画は持ち上がっており、戦後は、農家の次男三男問題や全国的な食糧不足、またオランダとの国交関係の改善の狙いなどが重なり、国家事業として実現に至った[谷口 2022, p. 46]。元々は琵琶湖の次に大きく、東京の山手線が3つ分収まるほどの大きさだった八郎潟の干拓は、1957年の着工から1977年の工事完了まで20年を費やした。

現在の干拓事業についての評価は複雑で、大潟村自体は入植者の絶え間ない努力と広大な土地によって、経済的には成功していると言われるが、干拓によって農業用水のために残された残存湖は、毎年アオコの発生など水質汚染が話題となっている（その原因については一概には明らかになっていない）。湖の岸部はほとんどの部分をコンクリートによって固く護岸されていて、侵食波によって砂地を深く削られ、簡単に水に浸ったりすることはできない。八郎湖を目当てに訪れる人のほとんどは、漁業者を除けば、巨大なバスや鯉を目当てにくる釣り人で、干拓以前に人々に慣れ親しまれていた風景を懐かしむ声もたびたび聞かれる。アオコ対策や漁業振興の手立てとして、防潮堤門を開門するような方法も当地に関わる環境フォーラムや会議で話題に上がるが、淡水である八郎湖を塩分混じりの汽水に戻すことは、農業関係者が多数の当地では当然現実的ではない。現在の八郎湖の自然環境についての状況は、このように物理的にも、社会構造的にもほとんど膠着的なように見える。

さて、大潟富士とは、この大潟村の地図的にみてほぼ中央付近に築造された人工の山である。ミリ単位の調整は到底難しいと想像されるものの、公式には標高3,776m、頂上は海拔0mだとされている。干拓地のため地上の高さが海拔よりも低いので、山の頂上にも関わらず海拔0mという値をとる。

外見(図1)は、山というよりは塚や古墳と呼ぶのがふさわしい形をしているが、頑丈な手すりや頂上の方角石、付近の干拓博物館で手に入れることができる登頂証明書など、

山であることが様々な物や仕組みによって入念に演出されているような印象を受けるだろう。

一体誰がどのような経緯で大潟富士を造成したのか。社団法人秋田県測量業協会によれば、

この大潟富士誕生のアイディアは、平成四年十月仙台で開催されました、日本測量東北支部創立二十五周年記念祝賀会の席で、建設省国土地理院東北地方測量部次長と当協会会長との懇談で、仙台市宮城野区蒲生の日和山が海拔六メートルで国内では最も低い山(建設省国土地理院発行の縮尺二万五千分の一の地形図で調査)であるとのこと話題となり、大潟村は海拔下であり、北緯四〇度と東経一四〇度の交点(緯度と経度が一〇度単位で交わる国内唯一の点)に、日本一低い山(海拔〇メートル)を造ったら面白いだろうという話になったが、交点には干拓を記念する塔が建てられており場所は無理であるが、別の場所にでも造りたいという事になった。²[社団法人秋田県測量設計業協会 1996, p. 29]

最終的に、現在の場所で造成されることになり、平成7年、当協会の創立二十周年を記念する形で大潟富士は完成したが、ほとんど飲み会の席の冗談のようにも聞こえる話が元となって実現したのである。

さらに、この造成工事のプロセスを見ていくと、大潟富士は、発泡スチロールでできているという。工事に携わった事業者へのインタビューによれば、当初は盛り土での造成を試みたが、翌日見に行ってみると沈下していて、近くの水路の土手から土が押し出される形で崩れていた。大潟村の土地は、かつての湖底に堆積したヘドロ層であり、地盤沈下が発生しやすい軟弱地盤である。やむをえず、近隣(男鹿半島)の漁業者用の発泡スチロール製造会社から、特注で巨大な発泡スチロールブロックを製造してもらい、これを複数組

み上げて土台とした。その上からコンクリートと土で覆って現在の形が完成したという。

こうした軟弱地盤は一般に干拓地において典型的で、農業においても大きな障害となってきた。特に現地住民の入植直後には、大規模な農地で作業するための大型のトラクターなどが幾度もぬかるみにはまり、抜け出せない事態が頻発した。トラクターの身動きが取れない状況を例えて「カメ」と言われる。現在は、暗渠づくりなど現地住民の絶え間ない農地改良の努力によって、こうした事態は対処されているが、大潟富士のような工事は干拓地盤の特徴を表している。

このような大潟富士のそれぞれのエピソードは、大潟村・八郎湖の自然環境が示す重たく揺り動かし難いように思われる状況に比して、物理的にも社会的にもこの土地に根ざさない軽さの印象を与えるだろう。筆者の調査の限りでは、大潟富士に関して現地住人にとって親しまれているような話もほとんど聞いたことがなく、少なくともこれ以上に言うべきことは見当たらないようにも感じられる。

3.2 筑紫岳

筑紫岳は、地図上で大潟富士からほぼ真東へ向かい、水路を挟んだ向こう側の湖岸付近にかつて存在した標高約100mの山である。干拓事業によって取り除かれたため、現在は存在しておらず、代わりに採石会社が露天掘りの採石場として活用している(図2)。

山が取り除かれたとはどういうことか。八郎潟の干拓事業は、まず八郎潟の湖岸とその内側に二重の堤防を作り、内側の方の堤防で囲まれた湖水をポンプで排出し、湖底を干上がらせることで行われたが、そのための堤防の礎石として、大量の石材が必要となった。現代のダム開発などでも、必要となる石を近隣の山(水没する予定の山肌)から切り出すことで自前で調達する方式がしばしば採用されるが、この事業では、筑紫岳がその役を担った。筑紫岳は、柱状節理の岩盤によって構成されており、礎石として扱いやすい強度や形

状であったためである。

現在は、採石場の稼働に伴いすり鉢状に掘り進められており、採石会社への聞き取りによれば、その深さはマイナス数十メートルに達しているという。上方向ではなく下方向に伸びていくその様子は、まるで山がネガフィルムのように頂上から内向きに窪み、反転して、そのまま地下に向かって成長しているようにも見えてくる。

3.3 男鹿半島・大潟ジオパーク

大潟村とその西側の男鹿半島を含むエリアは、「男鹿半島・大潟ジオパーク」として日本ジオパークネットワークに平成23年から加盟認定されている。主要な活動としては、モデルコースや解説掲示板の作成・設置などの管理業務のほか、大学による研究調査の支援や、近隣住民を対象にしたガイド養成講座を行っている。なお、筆者は令和6年の1年間、このガイド養成講座に受講生として参加した。

ジオパークの見どころの一つとして、大潟村は「大地創造」の土地として表現される。干拓大国として有名なオランダの格言「神は世界を作ったがオランダはオランダ人が作った」に似て、人間がさまざまな困難を克服し成功させた大事業の結果、作り出された土地である。一般的な理解においても、大潟村を人工の大地と呼ぶことに違和感は生じないだろう。

注目したいのは、この「作られた」という表現は、大潟村以外のジオパーク内の見どころにおいても様々な場面で登場することである。例えば、男鹿半島の最北東にある岬、入道崎付近では、「鬼の俵転がし」と呼ばれるジオサイトがある。海に面した岸壁の上から海の方角を眺めると、磯場の中に、幅数メートルほどの一筋の赤い線のようなものが海に向かって100メートルほど走っている。これが、言い習わしとして、鬼が俵を転がしてきた轍として説明され、ガイドにおける一つの見どころになっている。そのほか、男鹿半島の内陸部、寒風山には、一面の草原地帯の

中に巨大な岩石が積み上がった場所があり、これは鬼が岩石を集め、組み上げて棲家としたという話にちなんで「鬼の隠れ里」と呼ばれている。また、「鬼が作った」という形ではないが、「鬼の洗濯板」と呼ばれる波板状の海岸の地形も存在する。

八郎潟が八郎太郎伝説の主人公たる八郎太郎にちなんで名付けられたことを考慮しても、このような伝説上・空想上の存在が「作った」という想像力は、この土地に共通している物だとも言えるだろう。

これらの地形は、地質学者によってその地質学的成り立ちが説明されている。特に「鬼の俵転がし」「鬼の隠れ里」は、男鹿半島の火山活動によって生成された地形である。ジオパークガイド養成講座で講師役として登壇したある地質学者は、筆者を含むガイド養成講座の受講生に対して、ある講座の中で、「男鹿半島はどのように作られたか」という表現で冒頭に問いを掲げ、その結論として、日本列島がユーラシア大陸から分離し、現在の位置を取るまでの様々な地質学的な推移について解説したことがある。地質学において、地層の成り立ちに何らかの主体を求めることは難しい点で、人が作った大潟村や鬼が作ったジオサイトという表現とは同じではないが、重要なのは、この土地を、何かから何かへと作られていく推移として捉える視点において一貫している点である。

3.4 大潟村干拓博物館

ジオパークの見どころの一つ、大潟村干拓博物館は、入り口から建物奥に至る直線的な空間構造に沿う形で展示が構成されている。展示はまず、干拓前の潟の地形についての解説から始まる。湖底から現れた無数の貝の化石や巨大なクジラの骨格化石などの展示とともに、潟がかつては汽水湖であり、さらに時間のスケールを広げると日本海の一部であったことが解説される。続いて、干拓事業の詳細をまとめた映像資料のブースがあり、干拓事業に関わる図面などの資料、現在の維持・

メンテナンスに関する解説ブース、そして入植者の生活環境や営農状況と続く。壁沿いには、干拓事業から営農へという時間軸で区切られた機械のミニチュア模型（浚渫船や防潮堤門、トラクターやコンバインなど）が一行に配置されており、終盤には、博物館の目玉でもある、大型トラクターがぬかるみと格闘する場面を再現した実物大のジオラマがある（図3）。最後には、現在の生態系（特に稲と鳥類に集中している）を示す標本展示が続く。つまるところ、博物館の直線的な空間構造に沿う形で、過去から現在へ、海から陸へ、貝とクジラから稲と鳥へ、ぬかるみから田んぼへ、という転換が対比的に示されている構成になっている。

3.5 4つの事例が喚起するもの

さて今、大潟富士、筑紫岳、ジオパーク、そして干拓博物館という4つの別々の記述を並置した。干拓博物館はジオパークの見どころの一つとして取り上げられているものの、4つはそれぞれ直接には関係を見出しづらい。大潟富士と筑紫岳は、互いにちょうど真東・真西に位置するということと、どちらも山であるということ以外、それほど関わりはないように感じられる。また、大潟富士も一応ジオサイトであるが、ジオパーク全体の主要な見どころとは言いづらく、筑紫岳は現在存在もしていない。

しかし、大潟富士に対して筑紫岳、ジオパーク、そして干拓博物館についての記述を並置することで引き出されたのは、端的に言えば、それぞれはかつての海底、そして湖底だった地面から、山へ、そして陸へという移行を示唆しているということである。

大潟富士は、海そして潟を、山へそして陸へと変容させることを遂行する。大潟富士が直面したのは、かつて海底であり湖底であったことから極めて軟弱な地層である特徴を持つ土地であり、そのような軟弱さに抗う形で、発泡スチロールブロックという材質が選択された。軽さを纏った物体が軟弱地盤の上に浮

かぶように据えられることで、海底であり湖底であった地面は、山、そして陸へと成り変わる。山の頂上は、海拔0m すなわち海と陸との境界である。

筑紫岳も、八郎潟を潟から陸へと転換させるための土台として働く物体であった。頑丈で規則正しい構造の柱状節理の岩盤は、発泡スチロールブロックの軽さとは異なる形で、しかし働きとしては両者とも同じように、海底・湖底のぬかるみの緩さや厄介さといった特徴を克服し、陸へ作り変える。

このような八郎潟・大潟村の二つの山についての主張は、干拓博物館についての記述があるからこそ可能になる。二つの山を対比させることで生じる、八郎潟・大潟村の海から陸へという推移は、博物館が説明しようとする地質（と人間社会）のスケールでの、海から陸への移行に重なる。

ジオパークに関する記述では、いくつかの地形が、しばしば鬼が作ったり使ったりした地形と言われ、また、人間が作った地形と言われ、そもそものプレート運動等に起因する様々な地質の活動が作った地形と言われると述べた。この三つの表現において、現在の地形を作ったのが鬼か人間か地質かということに、大きな差分はない。重要なのは、陸は何らかの力によって変形しようという可塑的な対象として現れるということである。

そして、これは紛れもなく大潟富士という人工山がなしていることでもある。冒頭に述べた、大潟村・八郎湖の自然環境が示す重たく揺り動かし難いように思われる状況は、大潟富士を通して幾分軽くなる。大潟富士はその軽さ、言い換えれば可塑性を喚起する決定的な働きをする。

4. 終わりに

あらゆるものが何らかの点であらゆるものと関係を持ちうるというベンヤミンのアレゴリー論[ベンヤミン 1995, pp. 212-213]のように、大潟富士と他の物体が持ちうる関係性は無数に開かれている。本稿での事例記述の狙

いは（たとえば現地住民の説明や歴史的な経緯、科学や工学的知識、言い慣わしなどから）確定的に意味を取り出し現実を記述することではない。むしろ議論を呼ぶ形で、海と陸の交代という可塑性を宣言、つまり遂行的に表現することを試みた。その宣言は、ほとんど変化しようがないように見える八郎潟・大潟村の状況に対して、潜在している可塑性を明るみに出し、揺り動かしようする表現である。大潟富士が芸術であると言えらば、大潟富士は、山のような塚のような、取るに足らない物体としてのそれでは到底為し得ないこと、すなわち、八郎潟・大潟村に内在する海と陸の交代という可塑性を遂行的に表現するからに他ならない。

とはいえ少なくない読者は、観察する人間の視点や繋ぎ方によって、どのようにも意味を作り出せるのかと疑わしくも思うだろう。逆に言えば、どのようにそうした繋ぎ方や読み取り方を制御できるのだろうか。これは、芸術における遂行がどのように制御可能か、という問いにも通じる。

たしかに本稿で述べたことは現地の人の心情や考えに根拠があるわけでは決してない。大潟富士や筑紫岳は現地住民にとってどちらかといえばあまり見向きされない場所である。しかし、それらは、住民に楽しまれていることはなくとも、住民や関係者が誰かに示したり見せたりする重要なイメージでもある。たとえば大潟富士の登頂証明書には、建造中の写真、つまり土台である発泡スチロールブロックが積まれている場面の写真が用いられている。筑紫岳の柱状節理は、筆者の主要なインフォーマントの一人が、八郎潟の自然環境に関わる会議や俳句会の誌面上で、参加者に向けてその失われた魅力を度々言及することでもある。現在の採石場のすり鉢状の光景に関しても、事業者は頻繁ではないが現地住民の見学ツアーを受け入れている。単に美しいという意味ではなく、いまいち貴重さや魅力の判断がつかない物や場所たちが、このように視覚的なイメージの魅力を価値として見出さ

れ、(筆者を含む) 他者に示されているのである。今回の分析は、そうしたものが起点になっている点で、現地の理解に根ざしながらそれを実験的に拡張したものである。

また、記述の制御の方法として、媒体の問題もあるだろう。筆者は2025年1月から2月にかけて、大潟富士と筑紫岳をモチーフの一つとしたインスタレーション展示を行ったが、本展示では海と陸の交代といった本稿で浮かび上がったテーマとはあまり関係がない構成となった。テキストとインスタレーションでは、遂行できる内容が全く異なるのである。そしてそうであるならば、さらにまた異なる媒体で異なる記述が可能なのかもしれない。



図1 大潟富士 (大潟村公式ホームページより)



図2 筑紫岳があった場所の現在の航空写真
(出典: Google マップ, 地図データ ©2025 Airbus, Maxar Technologies)



図3 大潟村干拓博物館で展示される「カメ」の等身大ジオラマ (筆者撮影)

注

1 例えば社会学におけるエスノメソドロジーや会話分析など局所的な状況での相互作用をもとに社会関係を分析するような場面で用いられる [山崎1983]

2 人名は省略した。

参考文献

- 秋田県測量設計業協会, 『秋測協 No. 13 創立二十周年記念誌』, 1996年
- オースティン, J. L. 『言語と行為』, 飯野勝己訳, 講談社学術文庫, 2019年
- グロイス, ボリス 『アート・パワー』, 石田圭子ほか訳, 現代企画室, 2017年
- 郡司ペギオ幸夫, 『生命、微動だにせず—人工知能を凌駕する生命』, 青土社, 2018年
- Gell, Alfred, *Art and Agency: An Anthropological Theory*, Oxford University Press, 1998.
- ストラザーン, マリリン, 『部分的つながり』, 水声社, 2015年
- 谷口吉光, 『八郎潟はなぜ干拓されたのか』, 秋田魁新報社, 2022年
- デュシャン, マルセル 『マルセル・デュシャン全著作』, ミシェル・サヌイエ編, 北山研二訳, 未知谷, 1995年
- ベンヤミン, ヴァルター 「アレゴリーとバロック悲劇」 『ベンヤミン・コレクション1 近代の意味』 浅井健二郎編訳, ちくま学芸文庫, 1995年
- 山崎敬一, 「社会的行為論とエスノメソドロジー」 『ソシオロギス』 No. 7, ソシオロギス編集委員会, 1983年

研究報告

仙北市立角館町平福記念美術館写真展「水を掬ぶ」

—美術館における自然を題材とした現代写真作品の発表、及び展示方法の研究、
写真ワークショップの実践—

草薙 裕

仙北市立角館町平福記念美術館企画展 草薙裕写真展「水を掬(むす)ぶ」は、2022年に富士フィルムスクウェア（東京・大阪）で企画・展示された草薙裕写真展「水を伝う」（主催：富士フィルムフォトサロン、企画制作：クレヴィス）及び秋田市・パッサウ市姉妹都市提携40周年記念事業「Flow/Glow」に出品した作品群を主軸とする展覧会である。また、本展は、令和7年度本学競争的研究費の採択を受け、平福記念美術館のほぼ全館を用いて実施された。結果として、筆者が20年以上にわたり継続してきた「水」を主題とする写真制作の集大成としての展示となった。本稿では、写真展「水を掬ぶ」の制作過程を記述するとともに、展示構成・技法上の工夫および併催したワークショップによる教育普及的成果を整理し、得られた知見から今後の課題と展開方向を考察する。

キーワード：秋田、水、現代写真、写真展、展示構成、写真ワークショップ、サイアノタイプ



図1 《水を掬ぶ》展示の様子

1. はじめに

仙北市立角館町平福記念美術館は、筆者の出身地である秋田県仙北市角館町に位置し、館名は近代日本画の巨匠と称される平福徳庵・平福百穂に由来する。本美術館の展示空間は、国立能楽堂や法政大学等の設計で知られる建築家・大江宏による、和洋の要素が混在併存する独特の空間設計を特徴とする。仙北市は本展出品作の主要な撮影地を含み、こうした地理的・建築的文脈は本展の展示構成に重要な意味をもたせる。これまでに筆者は、平成元年7月2日～8月25日に「流転の水系」と題する同館での個展を開催している。前回の経験を踏まえつつ、美術館の特性と複数の展示室を最大限に活用して展示を企画した。本稿では、秋田県を中心に国内外で撮影した「水」を主題とする作品群を「瞬間と循環」の象徴として結び付けるために行った諸試みと、実際の展示を通じて得られた成果および今後の課題について報告する。

2. 作品構成

「水を掬ぶ」に展示された作品は、2004年から2025年まで秋田県内を中心に国内外で撮影された主に「水」を主題とする11のタイトル、①「火を編む」、②「SNOW」、③「Oberer Ilz」、④「Passau-川に集う-」、⑤「湯野浜の波飛沫」、⑥「現代山形考コンプリートブック」、⑦「ひじおりの灯」、⑧「水を伝う 玉川毒水」の、計110点によって構成されている(個々の作品解説は巻末の資料3に掲載)。①～⑧はそれぞれが複数枚の写真をまとめ、一つの作品としたものだ。それらは一枚一枚の写真にタイトルやキャプションを付けず、複数枚の写真を組み合わせることで一つの主題を訴求することを目的に、組み写真(注1)として制作されている。

3. 展覧会の会場構成

3.1. 会場の特徴

会場である平福記念美術館は、「企画展示室」「ふれあいサロン」「ふれあいギャラリー」「カルチャールーム」の四つの展示空間を有し、総床面積は約380㎡、展示可能な総壁面長は120mを超えるため大規模展示に対応可能である。建築は大江宏による意匠で、モダニズムと日本の伝統様式を融合させるのではなく混在併存させた独特の空間性を特徴とする。会場照明はスポットライト、蛍光灯、自然光が混在しており、各空間の光環境を活かして作品主題を引き立てる展示設計が求められる。展示室見取図(図2)を基に写真の選別、プリント枚数・寸法、印画紙の種類、額装仕様等を検討し、現場での照明条件・視線・導線を踏まえた細部確認を繰り返して展示を実施した。



図2 展示室見取図

3.2. 全体の構成意図

現代において写真は、単なる現実の記録を超えて、人間の創造性、感性、そして社会的な意識を反映する重要なメディアとなっている。しかし、デジタル技術の普及による作品の独自性の希薄化、SNSプラットフォームによる作品評価の変質、オンライン展示における作品の質感や規模感の伝達困難、過度な編集・加工などによって、写真の真実性(リア

リティ)が喪失、訴求力も低下する傾向にある。筆者はこれまで、生まれ育った秋田県内の自然を主題に芸術写真としての作品を制作、発表し続けてきた。地域に根差した主題や制作活動と、会場の特性を活かした様々な展示方法やプリント技法、展示加工、レイアウト、写真ワークショップによって、デジタルメディアを含め現代の標準に照らしながらも新たな提示方法、鑑賞体験を模索する。そのためには、作品自体の組み写真としてのレイアウト、プリント方法とサイズ、展示加工等の「物資」としての写真の魅力为主题に適した方法で出力する。また並行して、美術館の建築空間としての特徴も含めた展示構成を試みる。それによって、鑑賞者にその土地の新たな魅力の再発見や自然に対する意識の拡張、地域の伝統への知識と体験の継承、新しい表現方法による教育方法の確立を目指す。美術館との接続のみならず、芸術写真としての表現技法と真実性、訴求力を現代の方法論によって確立する。

出品した8つのシリーズは、主に秋田県を中心とした国内外の自然を対象に、季節の移ろいに応じて長期的に撮影を継続したものである。共通する表現主題は「水」を目に見えないものの象徴と捉え、写真を通じて「自然に内包される不可視の瞬間と循環」を可視化することである。撮影手法としては、1/8,000秒の高速シャッターにより海流・河川・雪などの肉眼では捉え得ない瞬間的造形を凍結し、望遠・マクロレンズによる接近で被写体の説明的要素を極力削ぎ落としている。こうした技術的制約の追求を通じて得られる像は、日常的な自然認識を拡張する。

各シリーズは30点~40点以上の組写真として独立した発表(個展・写真集)を想定したコンセプトを有するため、本展では各シリーズから要点となる写真を抽出・再構成し、単一主題としての組写真を再構成した。展示では起終点を水の円環に結びつけることで、鑑

賞者がそれぞれの土地に流れる多様な水の表情を連続的に受け取れるよう、抑揚を意識した配列を採用した。

4. 各展示スペースの設営

4.1. カルチャールーム

カルチャールームは従来の企画展示では用いられない空間であったが、窓を遮光し暗室化することで展示空間として活用した。会場には写真スタジオ用ポールとプロジェクタースクリーンを設置し、二台のプロジェクターによる二つのスライドショーを同時投影した(図3)。

投影した写真の主題は、秋田県角館町に400年以上伝承される冬季伝統行事「火振りかまくら」を撮影した写真作品①「火を編む」のスライドショーである。火振りかまくらは、菅(すげ)から編まれた炭俵に点火して振り回すことにより厄を祓い、五穀豊穡および無病息災を祈願する行事である。本制作では、火振りかまくら特有の炎の形態や、炭俵がやけ散る瞬間を高速シャッターで撮影した写真を大画面に投影することで、鑑賞者の視野を包み込むような没入的な視覚体験を目指した。用いたメインスクリーンは180インチ(幅3.91m×高さ2.20m)である。

もう一つのスライドでは、行事で実際に使用される炭俵を二つ立ててスクリーンのように配し、投影された一連の写真は一個の炭俵が編まれて完成するまでの工程を追ったものである(図4)。近年、炭俵の作り手の高齢化により担い手が減少し、かつて9会場あった主会場が2会場に縮小するなど、行事の継承に関する課題が顕在化している。本展示は、写真として記録された炭俵の網目と実物の炭俵が投影により重なり合うことで独特の質感を生み出し、鑑賞者の視線を惹きつけることを意図した。やけ散る炭俵と編まれる炭俵という、通常は同一空間に並ぶことのない二つ

の時間（瞬間）が一つの空間内で視覚的に共鳴することで、肉眼では捉えきれない炎の造形美と、400年にわたる行事の歴史的・文化的尊さについて観察・思索を促す展示空間を構築した。結果として、来場者は行事の場で生起する動態的な美と、それを支える技術・担い手の問題の双方に気づく契機を得た。



図3 ①「火を編む」



図4 炭俵に写真を投影した様子

4 2. ふれあいサロン

ふれあいサロンは、大江宏による和洋混在の空間設計が最も顕在化する展示空間である。当該建築はモダニズムと日本の伝統様式を融合させるのではなく、両者を「混在併存」させる意匠を特徴とする。この空間性と作品の主題を交えるための一つの方法として、著者は令和元年度に同館で開催した個展「流転の水系」において独自の展示手法を採用した。会場の壁面前方に約1.8 m 間隔で配置された28本の木製支柱に対し、大判プリントを巻物のように巻き付けることで、支柱を部分的に

「隠す」形で展示を行った。しかし、今回の展示では、各支柱の間に写真をポスターハンガーで吊るす形で展示することで、柱が写真の空間を区切る役割を担いつつ、作品間の連続性と独立性を同時に成立させる展示方法を採用した。その発端は、令和6年度にドイツ・パッサウ市で開催され作品出展した秋田市・パッサウ市姉妹都市提携40周年記念写真展「Flow/Glow」に遡る。展示会場である「Kulturmodell Passau」は17世紀築の歴史的空間であり、特にアーチ壁の天井と支柱の間に作品を配置する構成が特徴である。この特徴はふれあいサロンの空間性と類似している(図5)(図6)。

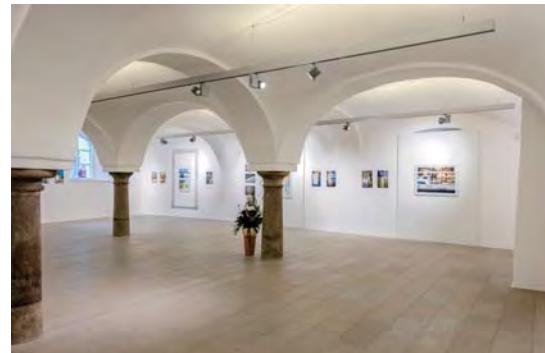


図5 「Kulturmodell Passau」(ドイツ)での展示風景

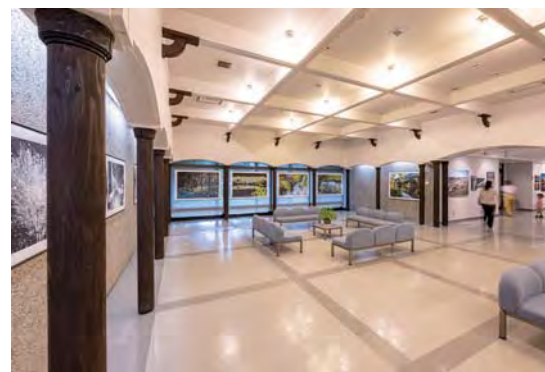


図6 「ふれあいサロン」展示の様子

出品作は、著者が2007年以降に秋田県内で撮影を継続してきた一連の写真群に加え、東京での偶発的な一夜の撮影による雪夜の作品群②「SNOW」、およびドイツ・バイエルン地域の自然保護区を流れるイルツ川を撮影した③「Obere Ilz」計17点で構成した。これら

の作品群は、秋田・東京・ドイツという異なる地域における「水」の交差を主題化すると同時に、「平福記念美術館」と「Kulturmode 11 Passau」という異国の会場、写真のイメージと会場の建築意匠とが交わることによって生じる循環性の表現を目指した(図6)(図7)。

展示技法としては、会場奥に設けられたガラス窓からの自然光を活かし、水の輝きや透明感を強調するため、インクジェット用和紙にプリントを行った。和紙を用いる利点として、従来の写真用紙に比して透過性が高く、光の透過によって表面に新たな深みを与える点、また素材自体による反射・映り込みが極めて少ないため観覧者の視覚的没入を妨げにくい点が挙げられる。実践によりこれらの物質的特性は、建築空間との相互作用を通じて写真表現の受容や解釈、訴求力に影響を与えることが確認された(図8)。



図7 ②「SNOW」



図8 ③「Obere Ilz」

4 3. ふれあいギャラリー

ふれあいギャラリーは、企画展示室へと連続する視線の抜けを有する直線状の通路空間であり、作品を同一規格で一直線に配することで企画展示室への動線を促す構成が可能である。本展示において掲示した④「Passau - 川に集う -」は、ドナウ川・イン川・イルツ川の合流により「三河川の街」と称されるドイツ・パッサウ市を題材とし、各河川沿いの風景、重厚なバロック建築、地域住民の営みを撮影したシリーズである。本作群は令和6年に秋田市・パッサウ市姉妹都市提携40周年記念写真展「Flow/Glow」(秋田市文化創造館、Kulturmodell Passau)で制作・出品したものであり、本展では同シリーズから31点を選定して展示した。

展示方法としては、全点を裏打ち加工により平面性を確保し、下駄台によって壁面から浮かせるように展示した。会場の全長18メートルの壁面に作品を配列することで、観覧者が川沿いを歩むような連続的な視覚体験を演出した。(図9)

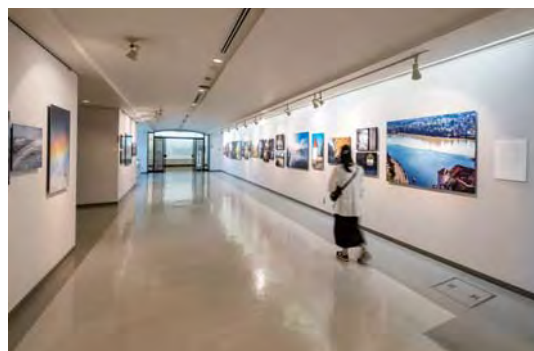


図9 ④「Passau - 川に集う -」

ふれあいギャラリー奥、常設展示室入口横の窓際空間(壁長約2.1メートル、ガラス展示ケース2台設置可能)は、外光の影響を受けるが、筆者のこれまでの山形でのクライアントワークを紹介するコーナーとして活用した。壁面には額装作品⑤「湯野浜の波飛沫」(1200×900 mm、アルミフレーム)を展示し

だが、窓からの自然光により写真面のわずかなたるみや膨らみが顕在化し、表面アクリル板への写り込みも目立った。これを受け、額装展示に際してはアクリル板の除去、裏打ちおよびオーバーマット等の追加的な展示加工の必要性を再確認した。(図10)



図10 ⑤「湯野浜の波飛沫」(写真左)

一方、幅1745×奥行520 mm のガラス展示ケース2台には、印刷物と立体作品（ブローチ等）を同梱する作品集⑥「現代山形考コンプリートブック」を平置きで陳列した。ガラスケースにより保護しつつ、平置き展示によって書籍および立体物の形態に適合した最適な展示が得られた。(図11)



図11 ⑥「現代山形考コンプリートブック」

4 4. 企画展示室

企画展示室（約19.2 m × 8.5 m）は、本展の主会場として「ひじおりの灯」と「水を伝う 玉川毒水」の二系列を併置した。可動壁（高さ3.0 m × 幅1.75 m が22枚、同3.0 m × 幅1.5 m が3枚、計25枚）を組み替える

ことで会場を二分割し、入口側を⑦「ひじおりの灯」、奥側を⑧「水を伝う 玉川毒水」の展示空間とした。可動壁により複数のブース形成と視線制御が可能であり、展示の導線と視覚的連続性を確保した。

⑦「ひじおりの灯」では、2017-2023年に制作された灯籠作品の写真3点と、剥がされた状態を記録した写真3点を展示した。灯籠実物は「ひじおりの灯」実行委員会より既存展示台を借用して配置し、剥がされた記録写真は幅1745×奥行520 mm のガラス展示ケース内に収めた。該当ケースは内蔵蛍光灯を有しており、ケース下方からの照明により作品が下から浮かび上がるように見せるライティングを採用した結果、肘折温泉の夜景における灯籠鑑賞の時間性・空間性を模した照明効果が生じた。(図12) (図13) (図14)



図12 ⑦「ひじおりの灯」灯籠



図13 ⑦「ひじおりの灯」剥がされた写真と記録写真

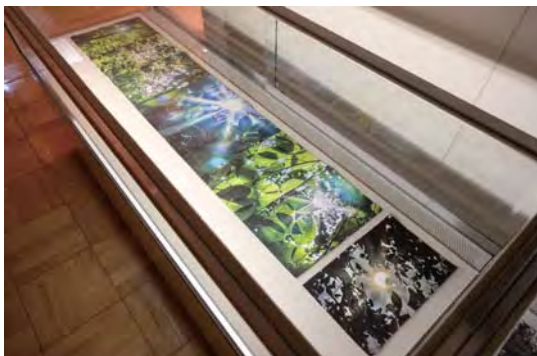


図14 ⑦「ひじおりの灯」剥がされた写真



図16 ⑧「水を伝う 玉川毒水」

⑧「水を伝う 玉川毒水」は、令和4年度の富士フィルムスクウェア（東京・大阪）での個展に新作を加えた全51点を展示した。うち48点はアルミ複合板に裏打ち・浮かせ展示用下駄を付した平面展示、残る3点は1200×900 mm のアルミフレームで額装して掲示した。富士フィルムスクウェアでの配置意匠を踏襲しつつ、会場の広さに合わせて作品の配列・間隔・キャプション配置を最適化することで、「玉川」という河川の上流から下流へと移ろう水の変容と豊かな表情を連続的に観覧できる構成とした。照明にはスポットライトを用い各作品に照射した結果、入口側の「ひじおりの灯」との明暗対比が強調され、両シリーズ間に空間的・感覚的な対話が生まれた（図15）（図16）。



図15 「企画展示室」展示の様子

5. ギャラリートークと写真ワークショップ

平福記念美術館個展「水を掬ぶ」に関連して、ギャラリートークおよび写真ワークショップを実施した。ワークショップ「太陽で描く！？青写真教室」では、参加者が美術館周辺の武家屋敷で撮影を行った後、写真黎明期の印画法の一つであるサイアノタイプ（青写真）を制作した。晴天に恵まれ、参加者は画用紙に感光液を塗布し、フォトグラムやデジタルネガからの光像を日光で定着させる実習を行った。お盆最終日にもかかわらず地元の高校生・大学生を中心に13名が参加し、制作したプリントは額装のうえ会期中に美術館正面入り口のエントランスに展示された。本行事は、デジタルによる「情報」としての写真鑑賞が中心となる現代において、撮影だけでなく、印画紙から制作、露光、現像、洗浄、乾燥に至るまでの工程を経て古典技法による手作りの「物質」を生み出し手にとる喜びを伝え、参加者にとって美術館をより身近に感じさせる体験を提供するとともに、鑑賞の契機を増やすことで地域との関係構築に寄与した。（図17）（図18）（図19）（図20）（図21）



図17 ギャラリートークの様子



図18 ワークショップ撮影編の様子



図19 サイアノタイプの印画紙を作る



図20 日光で露光、洗浄し完成したサイアノタイプ



図21 参加者の作品を会期中美術館入りロエントランスに展示した

6. 展覧会の成果と今後に向けて

平福記念美術館が所在する角館町は、筆者の出身地であり作品にとって重要な撮影地でもある。また、美術館では角館高等学校の創立に尽力した平福百穂氏の作品を常設展示し、ゆかりのある作家を顕彰しており、個人的にも強い意義を有する会場であった。会期中の総入場者数は2,048名に達し、秋田魁新報をはじめ県内各種媒体で報道されたほか、NHK「ニュースこまち」での紹介や「IMA ONLINE」への掲載により全国的な関心を喚起し、都内からの来場者の来館も多く見られた。併催した写真ワークショップには地元高校写真部や県内大学生（本学含む）が参加し、美術館と地域、鑑賞者間の交流に寄与した。

展示構成は、過去20年間にわたり「水」を主題として制作した計110点をシリーズごとに選抜し、時間的・主題的な連続性を意図して配列した。また本展は、富士フィルムスクウェアでの個展および秋田市文化創造館での秋田市・パッサウ市姉妹都市提携40周年記念写真展など、これまでに実施した複数のプロジェクトの集大成としての側面を有する。本展を通じて、撮影手法、展示方法、教育普及活動に関する多くの発見と課題を得ることができた。

今後は、本展で得られた知見を基盤に、撮影・展示・ワークショップ等の実践を継続的に展開しつつ、「瞬間と循環」を主題とした写真表現の深化を図るとともに、鑑賞施設・場所・鑑賞者間の多様なコミュニケーション可能性の探究を進めていく所存である。



図22 平福記念美術館正門入り口

謝辞

本展の実施にあたり、多大なるご協力を賜った以下の方々および団体に深く感謝します。平福記念美術館館長・小松亜希子氏、学芸員・小林研太氏、秋田市企画調整課、富士フィルム株式会社、株式会社クレヴィス、ひじおりの灯実行委員会、famAA、ならびに会場設営・運営に尽力された美術館職員の皆様、ご来場くださったすべての方々に心より御礼申し上げます。

資料1 展覧会概要

草薨裕写真展「水を掬ぶ」

日時：令和7年7月1日（火）～9月21日（日）

同時開催：常設展示 平福徳庵・百穂展（第1展示室）

開館時間：午前9時～午後5時（入館は午後4時30分まで）

休館日：毎週月曜日※祝日は開館

観覧料：大人500円（高校生以上）、小人300円（中学生以下）、仙北市民は無料

・ギャラリートーク：8月9日（土）14:00-15:00

・写真ワークショップ：8月16日（土）9:30-17:00



図23 「水を掬ぶ」フライヤー（表裏）



図24 写真ワークショップフライヤー
デザイン：岩城 祐実

資料2 展覧会挨拶文

この度、平福記念美術館では仙北市角館町出身の写真家・草薨裕氏の写真展を開催する運びとなりました。身近な自然、水、雪、火等に内包される「瞬間と循環」をテーマに取り上げ、肉眼では見ることのできない一瞬の美をとらえた写真が印象的です。2019年、本館で開催された『草薨裕写真展-流転の水系-』からおおよそ6年。草薨氏は、秋田を拠点に

国内外で多数の個展、グループ展で発表を続けています。昨年には、秋田市とドイツ・パッサウ市姉妹都市提携40周年を記念し、パッサウ市の写真家と相互に両市を訪問して撮影した作品を展示する写真展が開催されました。今回は、数々の経験を積み重ねてきた草薨氏の集大成となる写真展です。館内の3分の2の空間を活用して展示された多くの作品から、草薨氏の表現を楽しんでいただきます。会期中、ご本人による写真ワークショップやギャラリートークも予定しております。ぜひご本人の制作への熱意と表現の意図に触れていただけたらと思います。展覧会開催にあたり、ご協力賜りました草薨裕氏をはじめ、関係各位に心より感謝申し上げます。

仙北市立角館町平福記念美術館

資料3 展示作品題名、制作期間、サイズ、点数、キャプション文章

■カルチャールーム

① 《火を編む》・秋田県仙北市・2025年・スライドショー

秋田県角館町に400年以上伝わる「火振りかまくら」は、菅(すげ)から編み込まれた炭俵に火をつけ振り回し厄を祓い、五穀豊穡、無病息災を祈願する冬の伝統行事です。しかし、近年は炭俵の作り手が高齢化のため2人までに減少。9会場あった主会場も2会場に縮小するなど、行事の継承に課題もあります。火振りかまくらの炎に魅せられ、高速シャッターによって肉眼では見ることのできない表情を捉えました。焼け散る炭俵と一体になった炎の造形は、回る速度や方向、風などの天候によって特有かつ千差万別に変化します。人の手が編み込んだ炭俵が炎によって解きほぐれ、行事の灯となり自然に還る瞬間、400年以上繰り返される人と自然のサイクルを写

真に込めようと試みました。

■ふれあいサロン

② 《SNOW》・秋田県秋田市、東京都浅草区・2019-2025年・647×945mm 10点、1370×914mm 2点

③ 《Obere Ilz》・ドイツ/バイエルン自然保護区・2023年・1115×1650mm 5点・和紙にインクジェットプリント

仙北市の夜に降る雪を街灯の光で撮影した《SNOW》。2009年から撮影を始め2016年にFOILより写真集として刊行され、現在は秋田市を中心に撮影を続けています。秋田市沿岸の横殴りに吹く雪は撮影に苦心しますが、都市空間から言語（情報）を塗りつぶすような、雪の圧倒的な静寂と躍動感にいつも心を打たれます。その感動は、2019年に偶然撮影した東京の雪にも同様に込められています。また、《Obere Ilz》はドイツ、バイエルン地区にある自然保護区であり、「Ilz」はこの地を流れる「イルツ川」の名前です。初めて訪れる遠方の森でしたが、幼少期を遊んで過ごした仙北市の森の記憶と重なるためか、どこか懐かしさと安堵感を覚えました。本展の題名「水を掬^{むす}ぶ」には、「同じ流れを掬^{むす}ぶ」（同じ川の流れを掬^{すく}って飲む）という意味も込めています。現地では小川の水を掬って飲ませてもらいましたが、身体にその土地が染み込むような、忘れられない感動を得ました。「水」の写真を通じてそれぞれの地が交わるよう空間を構成しました。

■ふれあいギャラリー

④ 《Passau-川に集う-》・ドイツ/パッサウ市・2023年・396×594mm 11点、485×728mm 9点、561×841mm 4点、647×970mm 1点、971×1456mm 6点・インクジェットプリント、協力：秋田市

ドイツ南東部、オーストリアとチェコに隣接する街「パッサウ」は、ドナウ川、イン川、イルツ川が合流する地であり、「ドライフリュッセシュタット（三河川の街）」という異名を持ちます。「秋田市・パッサウ市姉妹都市提携40周年記念芸術写真交流プロジェクト」*として私が訪れた9月のパッサウは、穏やかに流れる川と家々の白壁が快晴の陽射しを受け、街全体が眩しいほどの光に満ちていました。

17世紀から残る荘厳なバロック建築、教会のパイプオルガン、華やかなクルーズ船の往来など、数ある街の魅力の中でも特に印象的だったのは、川辺に見られる美しい景観でした。川岸は護岸工事によって整備されながらも、柵のない遊歩道、並木、建造物の屋根と外壁のデザインが自然との調和を奏で、景観の魅力を一層高めています。三河川は流れる水の色も違い個性的な魅力があり、千変万化しながら雄大に広がる水辺を巡り、川と人々が交わり輝く瞬間を写真に収めました。また、川はパッサウに恵みを与えるだけでなく、時には洪水などの天災をもたらします。幾度もの災害を乗り越え繁栄を築いたパッサウの景観を見つめていると、これからの自然環境と私たちの営みを問い直す上で大切なことを語りかけているように感じます。

パッサウの川を巡る旅の中で、ドイツの自然保護区であるバイエルンの森や、イン川とイルツ川上流に建造されたダムなど、多くの貴重で素晴らしい場所や人々との出会いを得られました。また、今年7月には現地のパッサウ大学にて秋田公立美術大学との国際交流企画として、写真ワークショップも行う予定です。今後も交流を深めながら、川に集う人と自然の共生と調和を写し出せるよう、撮影を続けたいと思います。

*本作品は「秋田市・パッサウ市姉妹都市

提携40周年記念芸術写真交流プロジェクト」
として制作、秋田市が所有、管理しております。

- ⑤ 《湯野浜の波飛沫》・山形県鶴岡市・
2022年・700×1050mm・インクジェットプリン
ト
⑥ 《「現代山形考」コンプリートブック》・
山形県・2020年・6点・ファイル・企画/協
力 famAA

ファインアートギャラリー「famAA」では、
「山形ビエンナーレ」等様々なプロジェクト
のコーディネート/ディレクションを展開し
ています。《湯野浜の波飛沫》は、作品が四
半期ごとに切り替わるアートサブスクリプシ
ョンとして「湯野浜温泉 亀や」の客室に設置
された1枚です。2022年に初めて湯野浜を訪
れた際、海岸に打ち寄せる波飛沫をカメラご
と全身に浴びながら撮影。その後2年間で計
8点の写真を設置しました。

また、《「現代山形考」コンプリートブッ
ク》は、「山形ビエンナーレ」2018年、2020
年の公式プロジェクトである「現代山形考」
参加作家のアートピースやアーカイブ資料が
詰め込まれ限定100部が販売されました。そ
の5枚からなるブックカバーの写真を担当。
最上川で発見された、900万年前の海に住ん
でいた「ヤマガタダイカイギュウ」の化石等、
山形県の水に因んだ写真を撮影しました。

私にとって山形県は、写真を学び「水」と
いう主題に初めて取り組んだ、最も親しみ
のある土地です。また、湯野浜海岸には日本ト
ップクラスの広大な砂丘も広がり、かつては
「飛砂」による砂害に悩まされ、対策のため
の取り組みが現在も続けられています。人と
自然の共生の歴史が込められた光景を求めて、
今後も撮影を継続したい場所の一つです。

■企画展示室

- ⑦ 《ひじおりの灯》・山形県大蔵村・2018-
2024年・289×430mm 9点、350×1664mm 3
点、灯籠 3点
・和紙にインクジェットプリント・協力：ひ
じおりの灯実行委員会

山形県の霊峰月山縁の温泉街である肘折温
泉で毎年開催されている「ひじおりの灯」。
若手作家らが温泉街に逗留し、周辺に広がる
自然や豊かな食文化、山岳信仰や湯治文化な
ど、肘折に息づく様々な情景や物語を描き、
灯籠に仕立てます。私も2017年から参加し今
年で9回目の出品となりますが、本展示では
その中から6点の写真灯籠を展示しておりま
す。灯籠の木枠の数が限られているため、毎
年約10基を剥がして新作に入れ替わります。
3点は既に剥がされた状態となりますが、そ
のサイクルには銅山川を中心に流れる豊かな
肘折温泉の、止まることのない自然の循環が
重なるように感じます。例年のリサーチでも
必ず新しい発見や偶然の出来事があり、街を
彩り湯治客を迎えるひと時の光を、写真によ
って制作することに強い魅力を感じています。

- ⑧ 《水を伝う 玉川毒水》・秋田県仙北市・
2022年・396×594mm 23点、560×841mm 13点、
686×1030mm 3点、715×1070mm 3点、1000
×1500mm 9点・ラムダプリント・協力：富
士フイルム株式会社、株式会社クレヴィス

秋田県仙北市にある一級河川「玉川」は、
私にとって最も思い出深い身近な川です。生
家の近くを流れ、子供の頃はお気に入りの遊
び場であり、家族や友人達と鍋っこも楽しみ
ました。うっかり深瀬に入り溺れかけ祖父に
助け出された記憶は、いまでも鮮明に残って
います。そのように慣れ親しんだ川の撮影は、
「玉川毒水」に興味を持ったことから始まり
ました。玉川の源流付近では、「大噴」と呼
ばれる温泉の湧出口があり、PH1.3の強酸性
水が毎分約8,000～9,000ℓという日本一の湧
出量で噴出し、辺りは草木も生えず、轟音と

強烈な硫黄の匂いが充満しています。私の記憶に流れる川とは異質な、人の手を寄せ付けない原始のような自然と出会い、玉川流域の源流から下流へのまだ見ぬ変化を探りたいという思いから、撮影を開始しました。

「大噴」から大量に流れ込む酸性水は「玉川毒水」とも呼ばれ、生態系や人々の生活に大きな影響を及ぼしていました。また、玉川特有の深いエメラルドグリーンの水の色は、その高い酸性値が関係していることも撮影を通じて知りました。古くから玉川を知る人の話を聞くと、現在よりも更に色が濃く恐ろしいほど美しかったと言います。水が青く見える理由としては、酸性水は鉄分やアルミニウムを大量に含んでおり波長の短い光を拡散するため、または、微生物が生息できないためなどの説がありますが、平成3年に本運転を開始した中和処理施設によって、酸性値は大幅に抑えられているため、玉川の様相もまた変化していると想像できます。中和処理施設やダム、湖（田沢湖）への導水、頭首工など、源流から下流にかけて点在している施設とともに、「玉川毒水」を巡る自然と人の関係を探りながら、写真でしか見ることのできない瞬間の光景を捉えました。

写真を通して「玉川」と向き合い、気がつけば長い月日が流れました。撮影は常に特別な時間であり、故郷の自然に心身を委ねファインダーを覗くとき、移ろう情報や心情から切り離され、目の前に広がる光景に没入するような実感があります。あらゆる事物が情報として急速に拡散、拡張される現代に生きるからこそ、人と自然の連綿と続く営みと調和を見つめ直したい。瞬間と循環が交わる写真の流れを創造することで、新たな視座を得ることができると信じています。

注釈

1. 「組み写真」については秋田公立美術大学研究紀要第6号での実践報告に記述（p24）

17世紀フィレンツェにおけるサンドロ・ボッティチェリ受容について

坂本 篤史

本稿は、17世紀フィレンツェにおけるサンドロ・ボッティチェリ（1445-1510）受容の実態解明のために、フィレンツェ、ウフィツィ美術館版画素描室に所蔵される素描についての考察結果を報告するものである。同素描の主題はこれまで具体的に考察されたことはなく、また17世紀フィレンツェの画家ヤコポ・ヴィニャーリ（1592-1664）に帰属されてきた。本稿ではまず同素描がボッティチェリの《春》の模写であることを指摘し、さらに様式分析に基づいてヴィニャーリとほぼ同世代のフランチェスコ・フリーニ（1603-1646）へ再帰属することを試みる。論者は本報告を起点として、ボッティチェリの《春》がどのようにフリーニの他の作品に応用発展を遂げているか、さらにフリーニはいかなる歴史的文脈の中で《春》を受容したのかを明らかにすることを最終的に目指している。

A Study on Reception of Sandro Botticelli in Seventeenth-century Florence

SAKAMOTO Atsushi

This paper presents the results of an investigation into a drawing preserved in the Gabinetto di Disegni e Stampe degli Uffizi, Florence, undertaken to clarify the reception of Sandro Botticelli (1445-1510) in seventeenth-century Florence. Although the drawing has traditionally been attributed to the Florentine painter Jacopo Vignali (1592-1664), its subject has never been specifically examined. The study first identifies the drawing as a copy after Chloris and Zephyrus in Botticelli's *Primavera* and subsequently, through stylistic analysis, proposes a new attribution to Francesco Furini (1603-1646), a painter roughly contemporary with Vignali. The author ultimately aims to illuminate how the *Primavera* was adapted and further developed in Furini's oeuvre, and to situate Furini's engagement with the painting within the broader historical context that shaped Botticelli's seventeenth-century reception. More broadly, the study clarifies how Renaissance art continued to influence Baroque artists and how its meanings evolved within Florentine culture.

キーワード：フランチェスコ・フリーニ，ヤコポ・ヴィニャーリ，《春》

Keywords: Francesco Furni, Jacopo Vignali, *Primavera*

1 はじめに：問題の所在と先行研究

本稿では、17世紀フィレンツェにおけるサンドロ・ボッティチェリ（1445-1510）受容の実態解明のために、フィレンツェ、ウフィツィ美術館版画素描室（以下「GDSU」と略記）に所蔵される作品番号 2498S の素描（図1）¹について検討を加える。同素描の主題はこれまで具体的に考察されたことはなく、また17世紀フィレンツェの画家ヤコポ・ヴィンチャーリ（1592-1664）に帰属されてきた。本稿ではまず同素描がボッティチェリの《春》の模写であることを指摘し、さらに様式分析に基づいてヴィンチャーリとほぼ同世代のフランチェスコ・フリーニ（1603-1646）へ再帰属することを試みる。論者は本報告を起点として、ボッティチェリの《春》がどのようにフリーニの他の作品に応用発展を遂げているか、さらにフリーニはいかなる歴史的な文脈の中で《春》を受容したのかを明らかにすることを最終的に目指している。

ボッティチェリは生前フィレンツェで高い評価を得たが、盛期ルネサンス以降は評価が低下し、17世紀における受容例は極めて限られていた。このため、17世紀フィレンツェにおけるフリーニによる《春》の受容は特異な事例として注目に値する。

2498Sは無着色の白い紙に、若い女性の頭部を黒チョークで描いたものである。右上には赤チョークによる性別不詳の人物の頭部も確認できる。中央の女性は首から下が省略されているが、後ろを振り返りながら天を見上げている。彼女はくっきりとした二重瞼と鼻筋の通った端正な顔立ちをしている。同時に口をわずかに開けており、どこか妖艶さが漂う。頭髪はわずかにたなびいている。中央の女性の描写は全体に繊細で丁寧な線描が見られ、画面左から差し込む光を受け、柔らかな陰影が施されている。また頭髪の一部は線描を省略することで明部を的確に表現している。一方、画面右上の人物像（図5）は、顔の主要なパーツの輪郭のみが簡潔な素早い線で描かれており、陰影も省略されている。



図1 《女性の頭部》紙・黒、赤チョーク、285×219mm、GDSU蔵、inv. 2498S (Gabinetto fotografico delle Gallerie degli Uffizi, Florence)

2498Sは1866年に彫刻家エミリオ・サンタレリがフィレンツェ王立美術館（現・ウフィツィ美術館）に寄贈した1万2461件のうちの一点である。サンタレリ・コレクションは寄贈直後の1870年に目録が刊行され、制作者と主題、材質技法、評価額などの基本データが提示された²。しかし、目録記載の制作者については、しばしば誤謬がみられ、個々の作品を考察する際には、様式分析や完成作品との関連性、歴史的な文脈などの裏付けが不可欠である。

一例を挙げれば、サンタレリ・コレクションの作品番号1837Sは、長らくヤコポ・ダ・エンポリに帰属されていたが、ヴィンチャーリの《キリストから聖体拝領を受ける福者キアラ・ダ・モンテファルコ》（1629年、フィレンツェ、サント・スピリト聖堂、バルディ家礼拝堂）の準備素描として、この画家へ帰属が修正された³。

同目録において2498Sは、「女性の頭部」と簡潔に主題が記され、17世紀フィレンツェ派の画家ヤコポ・ヴィンチャーリの作とされた⁴。管見の限りでは、2498Sは未発表の素



図2 ヤコポ・ヴィニャーリ《女性の頭部》着彩紙・黒チョーク、218×181mm、パリ、ルーヴル美術館蔵、inv. 18259-recto (©GrandPalaisRmn (musée du Louvre) / Thierry Le Mage)



図3 サンドロ・ボッティチェリ《春》1477-82年、フィレンツェ、ウフィツィ美術館蔵 (Gabinetto fotografico delle Gallerie degli Uffizi, Florence)

描であり、ヴィニャーリを含む17世紀フィレンツェ派の研究において組上に上ったことはなく⁵、主題内容や作品帰属について詳細な検討はいまだ加えられていない。

論者はかつて GDSU においてヴィニャーリの素描調査を行った際に 2498S の存在を知ったが、当初から同作をヴィニャーリ作とすることに違和感を覚えていた。その違和感はヴィニャーリの様式的特徴との不一致によるものだが、直感的には、モデルの女性の面貌的特徴にもあると思われた。



図4 図3部分

同作の画面中央に描かれた女性は、口を半分開き、どこか艶めかしい表情を見せる。一方、ヴィニャーリが選んだモデルには官能性を排した清楚な人物(図2)が選ばれることが多く、彼女たちの表情には母性的な優しさがにじみ出ている⁶。

2 2498S の原図と作者同定

2. 1 2498S とボッティチェリ《春》

本稿で新たに指摘するように、2498S は初期ルネサンスの画家ボッティチェリの《春》(図3)の右端に描かれたクロリスとゼフュロス(図4)の模写である。ボッティチェリの《春》にはヴィーナスを中心として、彼女の左に三美神とメルクリウスが、右にフローラとクロリス、ゼフュロスが、さらにヴィーナスの上部にはキューピッドが描かれている⁷。

このうちヴィーナスの右の三人はオウィディウス『祭暦』を文学典拠とする⁸。ここでは中空を舞うゼフュロスが頬をふくらませ、両手を広げて背後からクロリスを抱きしめようとしている。クロリスは後ろを振り返ってゼフュロスから逃れようと抵抗する。その口元からは花々がこぼれ落ち、彼女はフローラへと変身を遂げようとしている。クロリスの左に描かれた着衣の女性は、変身後のフローラ



図5 図1部分



図6 フランチェスコ・フリーニ《男性裸体像》
紙・赤チョーク、330×223mm、GDSU 蔵、inv.
9710F (Gabinetto fotografico delle Gallerie
degli Uffizi, Florence)

を表わしており、彼女は花々を周囲に振り撒いて春の訪れを告げている。

2498S ではクロリスを原作に忠実に模写しており、ゼフェロスもまた、簡略な描法ながら、原作の特徴を的確に捉えている。一方、素描ではクロリスの口元からこぼれ落ちる花々が省略され、ゼフェロスはクロリスに比して大幅に縮小されている。



図7 図6部分

2. 2 2498S の作者同定

2498S の作者を特定するためには、制作者の様式的特徴を浮き彫りにする必要がある。2498S のクロリスは、眉毛、まつ毛、鼻頭、頭髪などが原作から修正されているが、この部分は原作の影響が強く、制作者の個性が十分に表出されているとは言いがたい。

一方ゼフェロス(図5)は、原作が自由に翻案されており、制作者の様式的特徴がより強く表出している。たとえば、右の頬の輪郭線は途切れることなく逆S字型に伸び、鼻筋の線と合流する。さらに左目は三角形の形状をしており、目じりに向けてつり上がっている。

これらの特徴はGDSU所蔵の作品番号9710F(図6)と共通している⁹。これは様式的分析を基にフリーニ作として異論なく受け入れられている素描である¹⁰。9710Fに描かれた男性(図7)はふっくらとした右の頬から伸びた線描は逆S字型に緩やかに湾曲し、鼻筋の線と合流している。また大きくくぼんだ眼窩に合わせて左目が三角形の形状をしている点も2498Sのゼフェロスと共通している。こうした様式分析から、2498Sはフリーニ作である可能性が高いと考えられる。

2. 3 フリーニ研究とボッティチェリ受容史研究における位置づけ

フリーニによるボッティチェリ受容は、フリーニ研究およびボッティチェリ受容史においてどのように位置づけられるのか。

1603年にフィレンツェに生まれたフリーニは、画家であった父フィリップのもとで修業した後、画家ドメニコ・パッシニャーノやジョヴァンニ・ビリヴェルトなど、同地で活動していた複数の画家に師事したと伝えられる¹¹。ローマやヴェネツィアにも滞在し、ラファエロや古代彫刻、カラヴァッジョ、ヴェネツィア派の影響を受けた。こうした学習を経てフリーニは盛期ルネサンスの優美さと、濃密な色彩、輪郭線をぼかし柔らかな階調を生み出すスフマート表現、強い陰影表現を融合させた画風を確立した。

一方、ボッティチェリの様式は、輪郭を強調し、かつ明暗表現を排し、装飾性を追及することで平面的な作品を残した画家である。言うなれば、フリーニが確立した様式とボッティチェリの様式は大きく異なっている。したがって、ボッティチェリの受容の実態が解明されれば、フリーニ研究に新たな視点を提示することが可能となる。

次に、ボッティチェリ受容の歴史について簡潔に整理したい。この画家はヴァチカンのシステーナ礼拝堂壁画装飾に派遣されるなど、生前フィレンツェを中心にイタリアで大きな名声を博した。しかし、その後盛期ルネサンスを迎えると、ボッティチェリの評価は低下していった。再評価の機運が高まるのは19世紀後半まで待たねばならなかった。この時、イギリスの美術批評家ウォルター・ペイターやジョン・ラスキンらにより再評価され、ラファエル前派にも影響を与えた¹²。

ボッティチェリ評価が長らく低下していたことを裏付けるのが複製版画の数の少なさである。たとえば《春》の複製銅版画が初めて制作されたのは1893年のことであった¹³。長らく複製版画が制作されなかった背景には、同作が一般に公開されていなかったことが要

因として挙げられるだろう。《春》は16世紀以降メディチ家が所有していたカステッロの別荘に保管されており¹⁴、作品へのアクセスが制限されていたからである。実際、17世紀フィレンツェの著名な伝記作者フィリッポ・バルディヌッチは、ボッティチェリに一章を割いたもの、《春》については一切言及していない¹⁵。

したがって、本研究はフリーニ研究およびボッティチェリ受容史研究の双方において、きわめて特異かつ重要な事例を提示することになる。

3. 結論

以上、本稿では 2498S が、ボッティチェリの《春》に描かれたクロリスとゼフュロスの模写であることを明らかにした。またフリーニ作として認知されている 9710F との様式的類似性を根拠として、2498S がフリーニに帰属される可能性を指摘した。

一方で、フリーニとボッティチェリは様式的には大きく異なることも事実である。したがって両者の関係性を様々な観点から今後探っていく必要がある。こうした問題意識のもと、論者は本報告を起点として、ボッティチェリの《春》がどのようにフリーニの他の作品に応用発展を遂げているか、さらにフリーニはいかなる歴史的な脈の中で《春》を受容したのかを明らかにすることを最終的に目指している。

注

¹ 所蔵館である GDSU による作品データは以下の通り。ヤコポ・ヴィニャーリ《女性の頭部》紙・黒、赤チョーク、285×219mm、inv. 2498 S。

² Emilio Santarelli, Emilio Burci, Ferdinando Rondoni, *Catalogo della raccolta di disegni autografi antichi e moderni donata dal prof. Emilio Santarelli alla Reale Galleria di Firenze*, Florence: Cellini, 1870. なお、同コレクションはそのほかの GDSU 所蔵作品と区別するため、作品番号の末尾に寄贈者の頭文字 S を冠する。

³ Giovanni Pagliarulo, "Per Jacopo Vignali disegnatore: un percorso tra gli studi di figura," *Paragone*, vol. 64, no. 755, 2013, p. 21.

⁴ Santarelli, Burci, Rondoni, op. cit., p. 109.

⁵ Christel Thiem, *Florentiner Zeichner des Frühbarock*, Munich: Bruckmann, 1977; *Il Seicento*

fiorentino: arte a Firenze da Ferdinando I a Cosimo III, 3 vols., exhibition catalogue, Florence: Cantini, 1986. このほか、ヴィニャーリの素描研究については以下を参照。Giovanni Pagliarulo, “Per Jacopo Vignali disegnatore: un percorso tra gli studi di figura,” *Paragone*, vol. 64, no. 755, 2013, pp. 11-46.

⁶ Giovanni Pagliarulo, “Jacopo Vignali e gli anni della peste,” *Artista*, 1994, p. 198, n. 293. フリーニの素描研究については注10を参照。

⁷ Ronald Lightbown, *Sandro Botticelli*, vol. 1, London: Elek, 1978, pp. pp. 72-81; *ibid.*, vol. 2, pp. 51-53, cat. no. B39.

⁸ オウイディウス著、高橋宏幸訳、『祭暦』（講談社学術文庫2879）講談社、2025年、291頁（5：195-212）。

⁹ 所蔵館である GDSU による作品データは以下の通り。フランチェスコ・フリーニ《男性裸体像》紙・赤チョーク、330×223mm, inv. 9710 F。

¹⁰ Giuseppe Cantelli, *Disegni di Francesco Furini*, exhibition catalogue, Florence: Olschki, 1972, p. 23, cat. no. 4; Catherine Monbeig Goguel, “Francesco Furini dans le prisme du dessin,” Mina Gregori, Rodolfo Maffei (eds.), *Un'altra bellezza: Francesco Furini*, ex-

hibition catalogue, Florence: Mandragora, 2004, p. 69.

¹¹ Filippo Baldinucci, *Notizie dei professori del disegno da Cimabue in qua* (1628-1728), F. Ranalli (ed.), vol. 4, Florence: Batelli e Compagni, 1846, pp. 629-644; Anna Barsanti, “Una vita inedita del Furini,” *Paragone*, vol. 25, no. 289, 1974, pp. 67-86; *ibid.*, no. 291, pp. 79-99.

¹² ボッティチェリの批評史については、以下を参照。Ana Debenedetti, Caroline Elam, *Botticelli Past and Present*, London: UCL, 2019.

¹³ サンドロ・ボッティチェリ原画、フェリックス・ヤシンスキ版刻《春》紙・エングレーヴィング、455×623m、大英博物館版画素描室、inv. 1895,0509.3。

¹⁴ 16世紀の伝記作者ジョルジョ・ヴァザーリによる『美術家列伝』および同時代の美術批評家ラファエロ・ボルギーニによる『休息荘』では《ヴィーナスの誕生》とともに《春》の所在を明記している。Giorgio Vasari, *Le vite de' più eccellenti pittori scultori ed architetti* (1586); Gaetano Milanese (ed.), vol. 3, Florence: Sansoni, 1878, p. 312; Raffaello Borghini, *Il riposo*, Florence: Marescotti, 1584, p. 351.

¹⁵ Baldinucci, *op. cit.*, vol. 1, pp. 566-569.

美術大学の基礎教育に関する一考察

RISD における Foundation Year Program の分析を通して

戸澤 里美

本稿は、美術大学における基礎教育のカリキュラムと教育的効果を検討するため、米国ロードアイランド州プロビデンスに位置する Rhode Island School of Design (RISD) の Foundation Year Program を対象に、分析を行った。初年次教育の制度的枠組みと教育理念の接続に着目し、カリキュラム構成、教員配置、指導体制を調査した結果、基礎教育が学士課程全体を支える構造的要素として機能していることが確認された。専任教員による継続的な指導と、教員間の協議・共有体制により、教育の一貫性と専門性が確保され、学生は技術的基盤に加え、柔軟な思考および多角的な視点を身に付けることができる。これらの分析から、教育理念と制度的運用の明確な接続が、基礎教育の実効性を高め、学生の学びの深化と将来的な展開を支える要因であることが示された。

Examining Foundational Education in Art Universities: An Analysis of the Curriculum at RISD

TOZAWA Satomi

This paper analyzes the curriculum and educational impact of foundational programs in art universities, focusing on the Foundation Year Program at the Rhode Island School of Design (RISD), located in Providence, Rhode Island, United States. The study examines the institutional framework and its connection to RISD's educational philosophy by investigating curriculum structure, faculty assignment, and instructional systems. Findings indicate that the Foundation Year Program at RISD functions as a structural element supporting continuous learning throughout the undergraduate program. Instruction by full-time faculty from the first year ensures consistency and specialization, while regular collaboration among instructors fosters shared pedagogical goals. These features enable students to acquire technical proficiency alongside flexible thinking and an experimental mindset. The analysis reveals that a clear alignment between educational philosophy and institutional implementation enhances the effectiveness of foundational education. Such alignment serves as a critical factor in deepening student learning and supporting long-term academic and creative development.

キーワード：基礎教育，初年次教育，カリキュラム設計，美術大学

Keywords: Foundational Education, First-Year Curriculum, Curriculum Design, Art University

1. はじめに

高等教育機関での美術教育における、初年次の「基礎教育」は、学生が専門領域へと進む前の土台形成において、重要な役割を担っている。実際、多くの大学で、初年次教育は様々な形態で展開されているが、その制度的枠組みや設計方針は機関ごとに異なっているのが現状である。こうした背景から、本稿では、制度的に基礎教育が明示された学士課程を持つ、米国ロードアイランド州プロビデンスの Rhode Island School of Design (以下、RISD) が、初年次の学生を対象に実施している Foundation Year Program を分析し、美術大学での基礎教育に求められる要素、そしてそれらを効果的に引き出すためのカリキュラムについて考察する。

2. 研究対象と方法

本稿では、RISD の Foundation Year Program に焦点を当て、制度設計と学生の学習体験との関係性を明らかにする。対象となるデータは、同プログラムの運営に携わっている教員1名（A氏）および受講経験のある学生9名（1年次学生5名、2年次学生3名、大学院生1名）への半構造化インタビューにより収集した。データの質的な分析を通して、大学側が意図する学習効果と学生の学びとの実態を比較し、基礎教育を育む上で有効となるアプローチおよびカリキュラムに求められる要素を精査する。

3. Foundation Year Program の概要

RISD の Foundation Year Program は、美術教育の初期段階において、体系的な学習機会を提供することを目的に設計されている。本章では、RISD の2025-2026コースカタログおよび大学のウェブサイトの情報を基に、当該プログラムの枠組みを示す。

大学の Mission Statement を参照すると、RISD は、①大学および附属美術館を通じて、芸術とデザインの創造・鑑賞に関する教育を学生および一般社会に提供すること、②知の

探究と伝達を推進し、批判的思考、学術的研究、そして革新を通じて、グローバル社会に持続的な貢献を果たすこと、の2点を大学の目的に位置付けている¹。また、この Mission Statement 達成に向けた土台として、1年次に Experimental and Foundation Studies (EFS) のスタジオ科目であるドローイング、デザイン (2D)、スペーシャル・ダイナミクス (3D) および、リベラルアーツの導入科目を履修することが、必修要件に定められている。

多くの教育機関において、1年次開講の必修科目以外は、各自が選択科目・自由科目から、必要性や個々の興味に応じて授業を選択する形が一般的であるが、RISD の Foundation Year Program では、1年生全員が自動的に EFS のスタジオ科目に登録される。既述のように EFS のスタジオ科目は、ドローイング、デザイン、スペーシャル・ダイナミクスであり、これら3科目は各学期それぞれ週1回、7時間半にわたって開講される。また、授業時間外にも、継続的なプロジェクトや課題が課されることが一般的である。学生は約20名で構成されるグループに配属され、学期全体を通して、同じメンバーが共に3つの科目を履修する。そして学習環境の多様化を目的に、春学期開始時にはグループが再編され、秋学期とは異なる20名のメンバーで、同じく3科目を受講する。

また、リベラルアーツ科目として、秋学期に「初年次文学セミナー」、春学期に「歴史・哲学・社会科学に関するトピック」が開講されている他²、秋学期・春学期の間に設けられている5週間のウィンターセッションでは、各自が希望する専攻に関連する科目、もしくは、関心のある他分野のリベラルアーツ科目・スタジオ科目から1科目を選択し、受講することができる³。そして1年次の課程を終える段階で、各自が希望する専攻を申告する。大学によると、1年間にわたる基礎教育のカリキュラムを修了した学生は、以下の能力を身に付けることが期待されている。

- 探究のための問いを構築する能力を含めた持続的な集中力と厳密な方法論をもって、芸術およびデザインに取り組むこと。
- 個人的・理論的・文化的・社会的・歴史的文脈の中で、自身の作品および他者の作品を批判的に分析する力を示すこと。
- デザインにおける形式的な用語や概念を活用し、それらの適用に内在する議論の複雑性を理解すること。
- 自己の感性が創造的プロセスに影響を与えること、そして、それらが美術またはデザイン分野における自身の選択において、熟慮すべき重要な要素であると認識すること。

4. Foundation Year Program の構造および特徴

以上の概要を踏まえ、次は同プログラムのディレクターであるA氏の語りから、カリキュラムの目的、構造、そして特徴を検証する。A氏は6年前に RISD に赴任し、2023年から Foundation Year Program の運営に携わっている。

(1) カリキュラムの構成および目的について

RISD の Foundation Year Program は、1年生、つまり、高校卒業直後あるいはギャップイヤー⁴後の学生が対象となることから、芸術への関わり方や考え方における個人差が、極めて大きい。そして、卒業後の進路も多岐にわたるため、目標達成までの道筋を一律に定めるのではなく、多様な方法を活用して、基礎力の育成を行うことを目指している。中でも EFS では、3つの異なる領域、ドローイング、デザイン、スペーシャル・ダイナミクスを通して、技術の習得だけでなく、思考の柔軟性や構造的理解を促す設計となっており、Foundation、つまり基礎的な力を育成する役割を担う。A氏によると、「3つの領域を同時に経験することで、それぞれのスタジオでの学びを、他のスタジオに応用する能力が身に付く」ことから、「3つの科目は完全に分離されているのではなく、各領域での学

びが他の領域に波及する」ような、横断的な学びの構造が意図されているという。

また Foundation Year Program では、EFS のスタジオ科目と同時に、リベラルアーツ科目および芸術史も並行して履修する。リベラルアーツ科目は、少人数での議論を通じ、自らの意見を形成し、学術的な知見と制作との接続を探る機会を創出している。A氏も、「芸術作品は文脈のない中で存在するのではなく、歴史的・文化的背景との結び付きの上に存在するものである」ことから、「学生が制作において素材や技法を選択する際、自分達の作品と、周囲の様々な文脈との間に接続性を見出す姿勢が大切である」と述べる。このように Foundation Year Program は、技術面・学術面の両側面から学びを深める構造となっており、制作と思考が相互に影響し合う学習環境を形成している。

(2) 教育目標の一貫性維持と教員間の連携について

既述のように、学生は秋学期・春学期、それぞれ約20名の異なるメンバーで構成されるグループ単位で、EFS のスタジオ科目を履修するが、各スタジオ科目の担当教員も、秋学期と春学期で異なる。したがって、担当教員間での学習目標や学習成果の共有、また一貫性の維持が、プログラムの充実において不可欠な要素となる。この点を理解するにあたり、まずは RISD における教員採用の条件を整理する。

RISD の教員は実践者であることが重要な要件とされており、各教員は自身の専門領域において、継続的な制作活動を行うことが期待されている。つまり、全教員が現役の実践者としての経験を学生に還元することで、彼らが今現在、現場で活用可能な知識と技術を身に付けるための学習環境を整えている。また、EFS は技術的な基盤形成に加え、柔軟性の育成も大切な要素に位置付けている。したがって、制作の際に必要な専門的な技術力・実践力に加え、教育経験も重要な選考基

準であり、何らかの形で実験性を兼ね備えている人物が採用される傾向にあるという。

このように、多種多様な教員の連携により、1年次のスタジオ科目が行われる特徴を踏まえ、次はEFSが一貫性維持のために行っている取り組みを精査する。まず、EFSでは、3つの領域に共通する学習目標および学習成果が定められている。これらは数年ごとの見直し、更新が必要となるため、教員は年2回の全体会議、そして毎月の部門会議を通して、教育課程との接続確認や、継続的な情報共有・技術交流を行う。中でも月例の部門会議では、各教員が自身の授業で用いた課題や実践例、また互いの指導方法を共有し、教育目標の整合性を保つ仕組みを整えている。

学生達は、秋・春学期それぞれ3つの領域の受講を通して、全部で6人の異なる教員から学ぶこととなるが、A氏は、「学生に対し、目標に到達する方法は一つではないと示すことが重要である」と述べ、教員自身が授業を通して、多様性を共有することの意義を強調する。これは、技術的な基礎訓練がすべての学生に提供されることを前提に、教員の指導法や思考の相違を一貫性の欠如ではなく、学生の主体的選択と批判的思考を育むことを目指す、カリキュラムの特徴ととらえることができる。

(3) キャリア教育について

Foundation Year Programには、キャリア教育の要素も組み込まれている。A氏は、「1日7時間半にわたって実施されるEFSの時間的枠組みが、キャリアとの接続という視点において、重要な要素である」と述べる。これは「一日の労働時間がどのように感じられるか、そしてその時間の中で何が起こり得るか」を体感することで、職業人としてのスケジュールの理解を深めることを意図している。また、教員が授業を行う際にも、技術力の習得・向上に特化した要素と、それらの技術をどのように実験的に扱うかという2つの要素が含まれていることから、「それぞれの

専門領域で、今現在起こっていること」を理解しながら、実践的な学びを深めることができる。これは既述のように、全教員が現役の実践者として活躍しているからこそ可能であると共に、制度の面からは、学生が専攻を選択する以前の段階において、技術・時間感覚・実験性を通じて、職業実践への基礎的理解を育む構造として、機能していることを示している。

5. 学生インタビューの分析

前章では、運営側の視点からFoundation Year Programの構造を整理したが、次は受講した学生の語りを通じて、彼らの学習経験の実態を明らかにする。学年の内訳は、新2年生5名、新3年生3名、大学院生1名の計9名である。なお、インタビューの実施時期が米国での年度末にあたる2025年の夏であったため、上記は新年度の学年である。インタビューの結果、RISDの初年次教育における学びの要素として、①時間管理、②分野横断型の学び、③多様性、④批評文化、⑤キャリア教育の5つが挙げられた。ここではそれぞれの要素を、学生の具体的な体験談を基に検証する。

(1) 時間管理

9名中8名の学生が、Foundation Yearを通じて得たスキルに「時間管理」を挙げた。これには主に2つの要因がある。1つ目は、1年次の時間割である。先に述べたように、EFSのスタジオ科目は午前8時から7時間半にわたって開講される。多くの学生が初めて一人暮らしを経験する中、欠席数の厳しい制限もあることから、規則的な生活習慣を身に付け、授業に出席することが必要となる。2つ目は、効率的な時間運用を促すカリキュラムの構造である。EFSの課題量は非常に多く、同時に複数のプロジェクトに取り組むケースも少なくないことから、計画性が不可欠である。ある学生が、「このレベルの負荷では、作品の質を保つのが難しい」と述べているよ

うに、量的な要求と制作の質とのバランスに苦慮する学生も多い。しかし、これらの経験を通して、「課題の量と与えられた時間に対し、理想と現実の折り合いをつけながら、現実的な計画を立てるバランス感覚が身に付いた」という声や、「以前は細部に過度な精神的エネルギーを費やし、制作に時間をかける傾向があったが、限られた時間の中で作品の質を下げることなく、より効率的に制作する方法を学んだ」という体験談もあったことから、この負荷が先延ばしを防ぎ、思考の整理と制作時間の管理を育成する要因となっていることがわかる。

また、年度の初めには時間の管理に困難を感じていた学生も、「春学期に入る頃には時間と労力のバランスを取ることの重要性を実感した」と話している他、「1年を通じてルーティンを身に付け、専攻に所属してからも時間管理の技法を応用している」、また「やるべき課題がたくさんある場合でも、特定の物事に集中して取り組む姿勢は、2年次以降の学習にも役立っている」という体験談から、1年次に習得した時間管理の能力は、学生達のその後の学びを支えるものとなっている。

さらに、1年次で身に付けたスケジュール感、大学在学時だけではなく、将来のキャリアや私生活における現実的な計画の立案につながっているという声もあった。既述のように、1日7時間半にわたって実施されるスタジオ科目の受講を通し、「職業的な一日」の生活リズムを体得することは、大学生生活終了後の職業生活を見越した、学生の身体的・精神的な準備を促していることが、学生の声からも明らかとなっている。

(2) 分野横断型の学び

3つのスタジオ科目を同時並行で履修する構造は、学生に豊かな学習体験を提供している。3つの領域の中には、学生がこれまでに体験したことがないもの、あるいは、あまり得意ではないと感じるものも含まれるが、異なる素材や技法への挑戦は、自身の関心や苦

手分野を発見する機会となる。そして、領域を横断しながら学びを進める構造が、あるスタジオで得た知識や技術を他のスタジオに応用するという工夫を促し、制作と振り返りの循環を生み出している。この学習体験が、分野横断的な理解を深めたという声が複数の学生から挙がっている。また、多様な表現を同時に学ぶ点に加え、ある学生は「概念的な探究と技術的な習得が並行して進む点が魅力的だった」と語っていた。

週に3日のスタジオ科目に加え、学生は芸術史およびリベラルアーツ科目も履修する。ある学生は、様々な作品について学術的な視点を持って学ぶことは、非常に有益であったと振り返り、「たとえば、植民地主義やグローバル리즘のように、歴史的・社会的文脈を踏まえて作品をとらえる視点が育まれたことで、芸術を多様な視点から考える姿勢が形成された」と述べている。もちろん、スタジオ科目と学術科目との両立には一定の困難が存在するが、「芸術的思考に加え、批評的思考を育むことは、作品の言語化や発表において不可欠であり、リベラルアーツ科目はその力を養う上で有効だった」という声や、「芸術作品を『文脈のないもの』としてではなく、社会的・歴史的・文化的背景を踏まえた形で構築する姿勢が身に付いた」という声もあった。さらに、「芸術史の受講を通して、多くの作品が歴史的事実から大きく影響を受けていることを知り、自身の制作においても、歴史の意味をどのような形で素材や表現に反映することができるのか、意識するようになった」という体験談は、スタジオ科目で作品制作の技法を身に付けることに加え、自身の意図を歴史的・社会的文脈と関連付けて、統合的に表現する姿勢が育まれていることを示唆している。

また、ある学生は、「スタジオ科目では、対象を注意深く観察し、他の事象との関係性を見出しながら制作する技法を身に付けたが、芸術史およびリベラルアーツ科目では、技術・思考の両側面にアプローチする意図を感じた」

と述べ、「一見関連性のない複数の要素の間に、つながりを見出すことが求められていたように思う」と振り返る。この語りは、Foundation Year Program の提供する分野横断型のカリキュラム設計は、学生が主体的に知識や経験を関連づける力を身に付けるための、統合的な思考の育成に寄与していることを示している。

(3) 教育の多様性

RISD の1年生は、秋学期・春学期それぞれ約20名のグループ単位で、3つのスタジオ科目を履修する。学期ごとにグループ編成が行われることから、学生は年間を通して多様な創造的表現に触れる機会を得る。ある学生はこの体験を、「同一の課題に対し、20の異なる解釈や表現を目にすることは、非常に興味深く、創造的な刺激であった」と語った。これは、学期を通して、各自が3つの異なるスタジオ科目に挑む中、それぞれの個性や表現の傾向を継続的に観察し合うことのできる学習環境が、創造性の育成を促すことを示している。

クラスメートの多様性に加え、スタジオ科目を担当する教員も、秋学期と春学期では異なることから、指導する側の専門性に応じ、学生は様々な素材や技法を経験する。つまり、同じスタジオ科目であっても、学期ごとに異なるアプローチを通して、複数の素材や技法を学ぶため、「自分の好きなこと、好きではないことを見極め、自分に最適な表現方法を選ぶための主体性を身に付けた」という声や、多様性に触れたことにより、「2年次から所属する専攻を決める際、適切な判断を下す力が育成された」と振り返る学生もいた。これらの体験談は、多様性が新しい表現方法への挑戦を促す学習環境を形成していることを示唆している。

(4) 批評とフィードバック

批評 (Critique) は、RISD の教育において中核をなす要素である。学生達は自身の作

品を言語化し、他者の作品に対して、建設的に応答する姿勢を学ぶ。批評を体験したことで、作品について語るための技法を身に付けることができた点を成果として挙げる声が多く聞かれた他、作品の言語化を通して、批評の仕方そのものや自身の作品のとらえ方、考え方を習得したと振り返る学生もいた。さらに、自分の作品の何を変えるべきか、そして、芸術において何を探求すべきか、理解を深めることができたという体験談も聞かれた。

また、批評にも様々な手法やアプローチが存在するが、複数の学生が「cold crit」を有意義な学びと位置付けている。Cold critとは、制作者が一切の説明なしに自身の作品を提示し、他者がそれらを観察・批評するというものである。制作者の意図や背景を知ることなく、作品そのものに向き合う体験を、「良い作品とは、具体的な説明がなくても、誰もが受け止め、感じ取れるものであることを学んだ」と振り返る学生もいた。

(5) キャリア教育

RISD では、職業的実践に関するワークショップや講演が実施されており、希望者は学年問わず参加可能である。しかし、スケジュールの都合上、1年次には思うように参加できなかったと答える学生も多かった。キャリア教育科目は、公式的なカリキュラムとして Foundation Year Program に含まれるものではないが、学生達は教員との非公式な対話を通じて、卒業後のキャリアについて考える機会を得ているとのことであった。一例として、教員が授業の中で、学生を対象とした公募展や展示企画等を紹介したことで、実践的な場の存在を知り、参加することができたという体験談が聞かれた。

また既に述べたように、1日7時間半の授業スケジュールは、フルタイムの労働環境に慣れるための訓練としても機能している。実際に、多忙なスケジュールを経験することで、限られた時間の中で柔軟に対応し、現実的な目標を設定する力が養われたと述べる学生も

いたことから、初年次に身に付ける時間管理の能力は、将来的なキャリア形成や、日常生活における現実的な計画力として、初年次以降も応用可能なスキルとなっていることがわかる。

6. 考察：学生の学習体験とカリキュラム設計

これまで学生達の語りを基に、彼らの学習体験を、大きく5つの要素に基づき整理した。まず、ほとんどの学生が、初年次で習得した重要なスキルに、時間管理を挙げている。RISDでは学部生に対し、原則として最初の2年間のキャンパス居住を義務付けているが、この制度はFoundation Year Programにおいても重要な役割を果たしている。

RISDに限らず、北米の大学では、1年次の学生へのキャンパス居住の義務化が広く制度化されており、College Transitionsの調査によると、米国では60~70%以上の初年次学生に寮生活が義務付けられている⁵一方、日本の大学で寮生活が義務付けられているケースは極めて少なく、一部の大学のみである。したがって、日本の大学では生活構造が教育制度から切り離される傾向がある一方で、北米の大学では生活と学習を統合的に設計する傾向が強く、寮生活が教育の一部として機能している。つまり、RISDのFoundation Year Programは芸術教育の基礎を習得する場であると同時に、寮生活を送ることで、学生が自らの生活を構造化し、時間管理や生活習慣を形成することに大きく寄与しているということである。さらに、7時間半の授業枠が、職業人としての生活リズムの体得を可能とし、卒業後の社会的実践に向けた準備としても機能する。以上のことから、RISDのFoundation Year Programは、学生が制作活動と生活習慣の両面から自己管理能力を育むための基盤として、教育的に意義深いものであることがわかる。

次に、EFSのスタジオ科目および芸術史・リベラルアーツ科目を同時に履修するカリキュ

ラムについて考察する。3つの領域における制作活動を通して、分野を横断しながら学びを深める構造に加え、学術的な知識の習得により、学生達は文化的・歴史的な文脈と自身の作品との接続性を意識する。また、グループ単位での受講や、秋学期・春学期で異なる教員から学ぶ体験は、多様性や柔軟性を促進し得るものとなっている。

ただし、数名の学生は、担当教員によって素材や手法、そして教授方法が大きく異なっており、とりわけ秋学期から春学期への移行の際、同じスタジオ科目を担当する教員間での情報共有が不十分であると感じる場面があったと述べる。また、初期段階における評価基準の明示や、教員間における指導の一貫性があれば、学習の成果がより高まるとの感想も聞かれた。しかし、これは教授内容に対する意見と言うよりも、最終的な評価にも関連する指摘であることから、たとえば春学期開始時に、秋学期からの接続性や、授業の目的を明確化する等の措置をとることで、学生達はより納得した上で、授業に臨むことができるのかもしれない。しかし授業の運営にあたり、何をどこまで学生に明示するかという点を、教授法の「多様性」の一部ととらえる場合、教員の意図を読み取り、制作に反映する力を身に付けることは、学生にとって必要な学びの一部でとらえることもできる。実際、ある学生は、教員から提示された課題が非常に抽象的であったため、自分自身で調査をする力を身に付ける必要性を感じたと述べていることから、様々な表現技法や考え方に短期間で対応することを求める学習構造は、即応的判断力と柔軟な思考の切り替えを促し、結果として主体的に考える力を鍛える上で、効果的なものとなっている。

以上のことから、学生の語りをまとめると、RISDのFoundation Year Programは、没入型の学習環境を生み出していると言える。1日7時間半にわたるスタジオ科目を週に3回、約20名の同じメンバーで受講し、時として授業時間外でのプロジェクトに継続的に取り組

む経験は、学期全体を通して3つの領域への理解を深めると共に、分野を横断しながら物事をとらえ、学生同士が学び合う学習環境を創出している。そして、時間的な制約の中で、教授法の多様性に順応できるよう試行錯誤する経験は、主体性や柔軟性の育成に大きく寄与している。このように、初めて家族から離れて生活し、自分自身で生活リズムを確立する努力をしながら、授業内外の様々な場面で複数の視点から芸術をとらえる経験は、表現に関する基礎知識の習得はもちろん、2年次以降の学びを充実させるための土台を形成するものとなっている。

7. 結論

学生達およびA氏の語りから、Foundation Year Programにおいて運営側が意図する教育目標が、実際に学生の学びの中で具体化されている様子が明らかとなった。学生達は1年間の学びを通じて、美術教育の基礎となる表現技法や知識の習得に加え、それらを柔軟に応用する力や、時間管理・生活習慣の確立のように、今後の学生生活や社会的実践にも応用可能な能力を着実に身に付けている。これらの語りは、制度設計と教育実践が有機的に接続されていることを示しており、初年次教育の意義とその効果を裏付けている。

多くの教育機関において、「基礎」と冠された初年次教育は、特定の領域や技法の導入と位置付けられ、基本的な知識や技能の習得を目的に授業が展開される傾向にある。また、これらの授業は、外部の非常勤講師や大学院生によって担当されることも少なくない。一方、RISDにおけるFoundation Year Programは、こうした一般的な導入型教育とは一線を画しており、専任教員が初年次教育を担う体制が制度的に整えられている。これは、RISDの教育理念に基づき、「基礎」を単なる導入ではなく、その後の専門的な学びや卒業後の実践にまでつながる、教育の土台として位置付ける姿勢を反映している。

このように、RISDでは学士課程全体の中

で、基礎教育が単独のフェーズとしてではなく、継続的な学びを支える構造的要素として設計されている。初年次から専任教員による指導が行われることで、教育の一貫性と専門性が確保され、学生は技術的基盤と共に、柔軟な思考および多様な視点を身に付けることができる。RISDのFoundation Year Programの分析から、美術大学における実効性の高い基礎教育とは、技術・柔軟性・実験性を軸としたカリキュラム設計や、教員間の定期的な協議と共有の仕組みのように、教育理念と制度的な運用の明確な接続によって成立しており、それらが学生の学びの深まりと将来的な展開を支える重要な要因となっていることが明らかとなった。

注

- 1 Rhode Island School of Design. (2025). Course Catalog 2025 - 2026.
- 2 Rhode Island School of Design. (2025). First-Year Courses & Credits <https://students.risd.edu/new-incoming-students/first-year/courses-credits>
- 3 Rhode Island School of Design. (2025). Foundation-Year Program. <https://www.risd.edu/academics/experimental-and-foundation-studies/foundation-year-program>
- 4 ギャップイヤーとは、高校卒業後に進学を延期し、留学やボランティア、インターンシップなどの経験を積む期間のことを指す。欧米では一般的な制度として認知されている。
- 5 College Transitions. (2024). Housing Requirements and Students on Campus (%). <https://www.collegetransitions.com/dataset/living-on-campus>

制作報告

kotte - Kanji Oriented Tiny Text Editor の制作

飯倉 宏治

1 はじめに

2025年7月31日に GitHub にて公開した(注1) multi-byte / multi-width 対応のフルスクリーンテキストエディタ(以下、エディタと略す) kotte の制作報告を行う。本作は AI を執筆道具として使う vibe-writing 用エディタのための習作であり、同時に日本語エディタの tiny code としての実装例でもある。機能の実現のみならず、プログラムリスト(ソースコード)そのものを作品として提示することを意図して制作したものである。

2 背景および関連項目

2.1 日本語エディタが備えるべき機能

日本語エディタでは、いわゆる全角文字(以後、単に全角文字と記す)と呼ばれる漢字や平仮名等だけの対応では不十分であり、いわゆる半角文字(以後、単に半角文字と記す)と呼ばれる英数字の取り扱いも必要となる。これらは異なるバイト数・表示幅を持つため、日本語エディタでは multi-byte / multi-width 処理を正確に行わなければならない。

2.2 tiny code

コンピュータ・プログラムを取り巻く文化には、単に機能や効率を求める側面だけではなく、できるだけ小さなプログラムとして実装を行う遊びや嗜みが存在する。これらは tiny code 等と呼ばれ、ソースコードは鑑賞の対象としても位置づけることができる。

何をもって「小さい」とするのか、その基準や対象は決まっていない。アプリケーションのプログラムサイズであったり、ソースコードの文字数であったりする。

2.3 vibe-writing

AI と協働し、ソフトウェア開発を行うことを vibe-coding と呼ぶ。vibe-writing はプログラミング(coding)ではなく執筆活動(writing)を行うこととする。具体的には、ヒトが主導権を有し、心地よく執筆作業を行うための道具として AI を利用する執筆形態を指す。なお現状では専用のソフトウェアは存在しないようであり、Visual Studio Code(以下、VS Code と略す)を機能拡張して利用する事例が散見される。

3 制作の動機と目的

エディタは文房具のようなものであり、執筆体験に大きな影響を与える。VS Code のユーザーであれば、慣れた環境にて vibe-writing が可能となる。しかし、他のエディタのユーザーはそうではない。

実のところ vim にも AI 連携の試みは存在しており、筆者も実際に試してみた。しかし残念ながら、それらは vibe-writing を実現するものとは言えない状況であった。そのため、vibe-writing を実現する vim 系(正確には vi 系)エディタの制作へと繋げるべく、まずは習作としてコンパクトな日本語対応エディタの開発に着手した。これが本作品の制作の動機と目的である。

4 制作方法

本作品は、Unix 系 OS での動作を想定しており、まずは Mac OS を用いて制作を行った。画面制御には curses モジュールを用いている。

エディタとしての設計は Anthony's editor として知られる ant.c[1]の方法に倣い、

全ての文字を格納する単純なリストに対し編集操作を適用する方法を用いている。

5 制作結果

以前制作していた tiny code によるジェネラティブアート[2]の知見を活用し、日本語エディタとしての最低限の機能 (multi-byte/multi-width 対応) を有しつつ、以下に示す各種の編集機能を約520行という小規模なプログラムにて実装した。加えて vim 系が備える3つのモードにも対応した。それぞれのモードにおける機能は以下の通りである。

コマンドモード：カーソルの移動（上下左右への移動の他、ワード単位での移動など全16種類）、行の挿入・連結・削除、文字の削除・置換、文字選択の開始と終了、テキストデータを保存して終了、文字列検索（前方後方）、各モードへの移行、検索文字列の設定

ex コマンドモード：終了、テキストデータの保存・読込

編集モード：文字の挿入と削除、制御文字入力における各種コマンドモードの機能の実行

6 考察 - 制作を終えて

6.1 AI と現実世界とのギャップ

筆者は以前にも同様のプログラムを作成しているが、それは multi-width には対応しておらず、半角文字にのみ対応するエディタであった。今回の作品はこの作品の改良版と位置づけることができる。

機能を拡張した部分は multi-byte / multi-width 対応処理となるが、multi-width 対応には予想外に苦勞した。昨今は AI によるソフトウェア開発が喧伝されており、実のところ本作も当初は AI に制作させる予定であった。しかし、Google 社の Gemini CLI を用いて前作を改良するよう指示を出し

たものの、失敗に終わった。本作はスクリーンエディタという画面表示を取り扱うソフトウェアである。AI が対応できなかった原因は、ここにあるのではないかと感じている。multi-width 対応は現実世界における見え方の問題であり、この問題を AI が理解できなかったためであると考えられる。

6.2 再発明・追体験と複合芸術

本作は筆者の新作に他ならない。しかし、抽象的または学術的に捉えてみると、エディタという古くから存在するソフトウェアの再実装・再発明といった過去の誰かが体験したであろう経験の追体験に他ならない。では、このような評価となる本作品に意味や意義がないのかと言えば、他の美術作品と同様に、その意味や意義が失われる訳では無い。

むしろ、今回得られた作者としての感覚、つまり再発明や追体験等は、作者の物事に対する理解や認識を大きく変化させる契機となり得るというものである。これは複合芸術における「複合」[3]そのものと捉えることもできる。

再発明や追体験が複合芸術の発生を促すものであるならば、それらを軸に複合芸術の具体的な教育カリキュラムを提示できるかもしれない。これらについては、変容的学習理論や経験学習モデル等との関連も調査しなければならないが、今後の課題としたい。

注

1 <https://github.com/iigura/kotte>

参考文献

- 1 Anthony, ant.c, <https://github.com/ioccc-src/winner/tree/master/1991/ant>
- 2 飯倉宏治, 「タイニーコードによるジェネラティブアート」の制作, 秋田公立美術大学研究紀要, No. 9, pp. 41-42, 2021.
- 3 飯倉宏治, 複合芸術の終焉を探る, 秋田公立美術大学研究紀要, No. 11, pp. 17-28, 2023.

STREET META GRAPHICS

看板やサインの収集による通りの認知を可視化する作品

折田 千秋

1. はじめに

本稿では、2024年9月14日から28日にかけて秋田市文化創造館にて開催した「STREET META GRAPHICS」に関するプロジェクトの実践を報告する。本制作は、通りに存在する看板やサインに着目し、色情報に還元することで「その通りらしさ」の顕在化を試みる実験的なプロジェクトである。

2. 展覧会概要

■展覧会名

「STREET META GRAPHICS」

■展覧会日時

2024年9月14日(土)~9月28日(土)

■展覧会場所

秋田市文化創造館屋外はらっぱ、屋外デッキ
〒010-0875 秋田県秋田市千秋明徳町3-16

■照明制作

石田駿太

■制作補助

荒野葉奈、石戸凜、石渡丞、井上愛萌、梅野緑、織笠由瑚、川西海斗、後藤那月、齋藤操、佐野美奈未、玉柿清花、長谷部和哉、平山恵、吉田美菜

3. 制作

これまで筆者は「認知や集合知」をテーマに制作活動を行っており、近年は「風景」に対する人々の捉え方を題材とした作品制作に取り組んでいる。その展開として、2024年度は、通りにある看板やサインがその景観の印象にどのように影響を与えているかを検証するプロジェクトを実施した。プロジェクトメンバーを秋田公立美術大学の学生から募り(図1)、対象エリアのリサーチから、素材の収集、制作、設営までの一連の活動を行った。

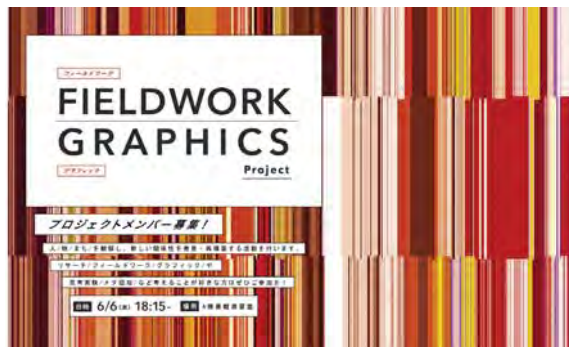


図1 プロジェクトメンバー募集のフライヤー

3.1 対象エリアの概要

本プロジェクトでは、秋田市の特徴的な要素を持つ4つの通りを題材として選定した。

・「ぼぼろ一ど、大屋根広場(全長約430m)」

秋田駅改札前に位置する東口から西口までをつなぐぼぼろ一どと、そこから西口の商業施設につながる大屋根がある通りである。

・「広小路(全長約780m)」

駅前であり、チェーン店や大型ビルに加え、文化施設や千秋公園のお堀、ホテルなどが立ち並ぶ通りである。

・「川反(全長約230m)」

秋田県最大の歓楽街(飲み屋街)エリアである。その中の大町五丁目、赤れんが館通りに面した一部を対象とした。

・「通町(全長約500m)」

旧羽州街道にあたり、昔ながらの個人商店が多い一方で、新旧のチェーン店も立ち並ぶ通りである。

3.2 通りの看板やサインの収集

各通りの全景、およびそこに存在する看板やサインの写真収集を、6月にプロジェクトメンバーと共同で実施した。収集対象は「情報を発信しているサイン」を条件とし、店舗の看板だけでなく、メニュー表、支払いマーク、交通標識なども対象に含めた。

3.3 収集した画像の歪み補正

収集した写真から、対象となる看板やサインを個別にトリミングした上で、歪み補正を行い、通りごとの「看板写真」として整理した(図2、図3)。



図2 トリミングした看板写真

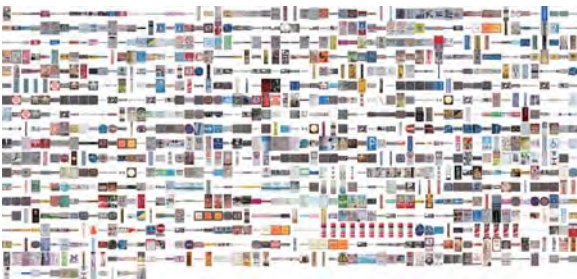


図3 広小路で収集した看板写真

3.4 Processing によるサインの抽象化

サインデータの抽象化作業は、統合開発環境である Processing を用いて行った。具体的には、クリックした任意の横列(水平方向)のピクセルを抽出するカスタムコードを作成し、このコードによって各写真から5~10列のピクセルの色を抽出した(図4)。



図4 Processing により抽出した色味

3.5 画像コラージュ

抽出した画像データを用いてコラージュ作品を制作した。コラージュにおける画像の配置は実際の看板やサインが並んでいる順番に対応させた。サイズについては看板どうしの大小に相対的に比例するよう調整を行った。

4. 展覧会フライヤー

本展覧会のフライヤーデザインは筆者が担当し、屋外看板にも多く用いられているUVニスによる特殊加工を施した(図5)。フラ

イヤーは、本学での配布に加え、秋田市内の公共施設を中心に広く配架した。



図5 展覧会のフライヤー

5. 展覧会の開催

秋田市文化創造館屋外はらっぱと屋外デッキにて展覧会を開催した(図6~図14)。

5.1 展覧会会場

本プロジェクトは、より多くの人目に触れる機会を創出するため、人通りの多い千秋公園の堀に面した秋田市文化創造館の屋外エリアを展示場所に選定した。

屋外環境に対応すべく、印刷素材には防水性と耐久性に優れたポリエステル製ターポリンを、支持体には野立て看板を想起させる単管パイプを用いた。これらの設えは、「その通りらしさ」を色情報に還元したコラージュ作品を、現実の風景へと投射し、新たな景観を生成する装置として意図されている。

すなわち本展示は、コラージュ作品を単体で鑑賞させるのではなく、それ自体が景観に介入する「グラフィック」へとその意味作用を転換させる試みである。

5.2 照明計画

夜間における新たな鑑賞体験の創出を目的とし、会場にはオリジナルの照明を設置した。コラージュ作品の垂直性と共鳴するよう照明も縦型のデザインとし、昼間とは異なる、縦のラインが強調された景観の構築を試みた。この特注の照明は、景観デザイン専攻助手の石田氏によって制作されたものである。

謝辞

本事業は令和6年度秋田市文化助成事業として実施した。ご尽力いただきました関係者の皆様、会場に足をお運びいただきましたご来場の皆様に心より御礼申し上げます。



図6 お堀側からみた全景



図7 大屋根通り西側の看板を抽象化した部分

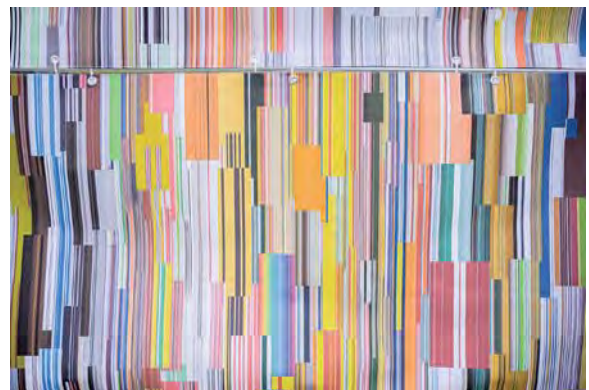


図8 大屋根通り東側の看板を抽象化した部分



図9 文化創造館側から見た全景



図 10 文化創造館側から見た夜間の全景



図 11 広小路西側の看板を抽象化した部分



図 12 横長に配置した作品と LED 照明

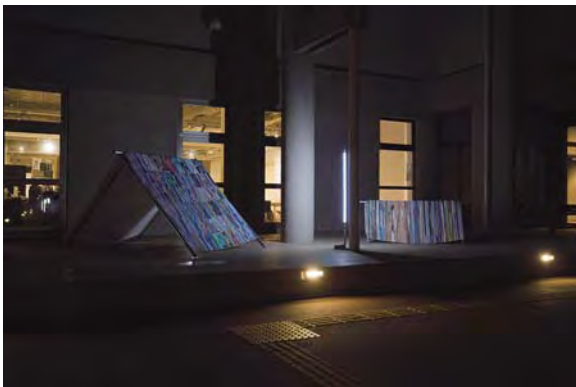


図 13 屋外デッキに展示した通町を題材とした作品

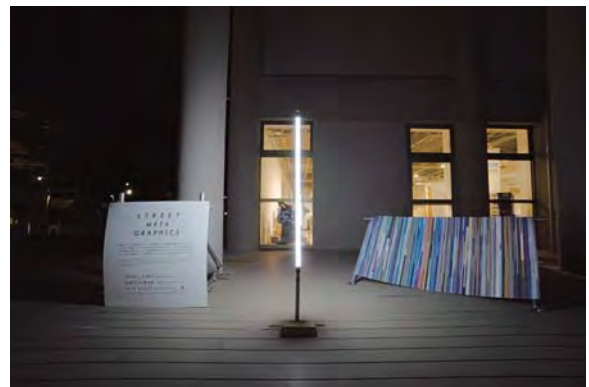


図 14 屋外デッキに展示した川反を題材とした作品

「Roots を刻むー No. 3」

—アーツ & クラフツ展 出品作品—

「 m a s k 」

—皆川嘉博展 -Roots を刻む- 出品作品—

皆川 嘉博

「Roots を刻む」

素材：テラコッタ、陶（1230℃酸化焼成）

高さ73cm 幅165cm 奥行90cm

制作年2025年

10月4日～12月14日まで、第8回「アーツ & クラフト」展が開催された。秋田市赤れんが郷土館と秋田公立美術大学の連携授業である。等身大のテラコッタ作品をメインに出品参加した。

出品依頼を受けた時、何を造るべきか検討していた。この機会に改めて、等身大の人体彫刻をしっかりと造り、展示してみたいと考えていた。

人体表現のいわゆる具象彫刻を考える時日本には優れた具象彫刻家が誕生してきた。その業績は、多くの美術館に彫刻作品として収蔵されている。主にその素材はブロンズ、木彫、石彫、ブロンズ以外の金属彫刻である。

テラコッタやFRP樹脂は、比較的新しい技法で、美術館にも収蔵作品は少ない。テラコッタは素焼き彫刻であるが、最高温度700～800℃で焼成している。粘土を成形し、水分がなくなるまで自然乾燥させる。十分粘土が乾いてから、ガス窯や電気窯で焼成する。植木鉢もこれと同じ素材：テラコッタである。この素材は非常に脆く、壊れやすく重い。そのため、あまり大きい彫刻には向かないが、表面の裏側（内部）から石膏を浸したスタッフ（サイザル麻の繊維）などで補強をし、木

材や鉄などで芯棒を入れて固定して等身大の作品を仕上げる。粘土がダイレクトに作品になるため、非常にリアリティーあり、温かみのある表現になる。人間の形を造る上で優れた技法だと感じている。

等身大のテラコッタ作品を焼成する場合は、人体を4～5分割するのがセオリーだが、今回は分割せず、繋ぎ目のない一つの塊にして焼成する事にこだわって制作した。作品は大学内の大型ガス窯にギリギリ収まり、700℃で焼き上げることができた。コスチューム状の形は、陶。青銅結晶釉薬を使い、1230℃で高温焼成している。深緑の美しい釉薬の表現に成功した。粘土の段階では人体部分にピッタリ張り付いていた形だが、乾燥と焼成で、20%ほど収縮する。そのズレでできる形（すき間）も、興味深く感じ、作品の効果として生かしている。

人体のリアリティーを追求した作品であるが、「人間とは何ぞや」という永遠の問いに挑む楽しさのようなものも感じる。いつか真に、人間というものに迫れると良いと思うし、追求を欠かさないうつもりである。

秋田市赤れんが郷土館は秋田が誇る歴史的な建造物である。このような場所で展示発表できたことは大変に光栄である。今後の糧にして行きたい。

「mask」

素材：ブロンズ 高さ26幅50奥行30cm

令和6年度 秋田公立美術大学における
皆川嘉博の研究成果発表展を開催した。

「皆川嘉博展-Roots を刻む vol. 2-」

会期：2025年2月19日（水）～2月24日（月・祝）11:00～19:00

会場：コラボラトリー（秋田市大町）

この研究成果展の中で、ブロンズ彫刻作品「mask」を発表した。蝋型鑄造技法によるブロンズ彫刻の研究成果発表である。

少女の mask に筆者オリジナルの紋様を刻印し、ブロンズに鑄造することによって、普遍的な民俗文化の継承を暗示させた作品である。ワックス成形から鑄造までの全ての工程を自ら行うことにより、己のイメージをより忠実に再現することに挑戦した。

蝋型鑄造は秋田公立美術大学の実習棟 B棟の鑄物場にて、武藤工芸鑄物のご協力を得て開催した。この鑄造施設は秋田公立美術大学の前進の秋田公立美術工芸短期大学の工芸美術学科の鑄金専攻の施設として作られた。全国的にみても珍しい真土型鑄造ができる設備である。現在は数年間、使われていなかった施設だが、今回、ブロンズ鑄造を久しぶりに行うことができた。

少女のマスクはだいぶ以前に制作した頭部のシリコン型からワックス原型を取った。型の内側にワックスを塗り、厚さ4mm～5mmになった段階で型を冷やし、原型を外した。その後、湯道を付けて原型を完成させた。湯口は紙コップを利用した。重さ700g。ブロンズの比重はワックスの10倍なので、ブロンズは7kg必要となる。(図1)

次は石膏埋没作業。これがブロンズ鑄造の型となる。まず、透明の波板で壁を作り、その中に石膏を流し込む。石膏には配合があり、

最初にワックス原型に振りかける石膏は、配合が、石膏3、再生石膏2、珪砂1、水4、これを素早く混ぜ合わせ、振りかける。石膏はすぐ固まってくるので、素早い作業が必要になる。

肌の石膏をかけ終わったら、次はその外側の石膏を流し込む。配合は、石膏1、再生石膏3、珪砂1、水5。もちろん、一気に流し込めれば境目が無く、一体化した強い型になるが、石膏を1回に混ぜるには限度があり、どうしても境目ができる。最初に流し込んだ石膏が固まるときに、その水面に深めの傷をつけ、荒らす。そうしてから次の斥候を流し込む。そうすると1段目の石膏に、次の石膏が食いつき、強固になる。

次は型の焼成。ガス窯で最高温度700℃まで焼成し、石膏の中のワックスや紙コップを燃やし切る。ここでできた隙間に、ブロンズを流し込むことになる。1日目200℃。2日目300℃、3日目400℃、4日目500℃、5日目600℃、6日目700℃。7日目には火を点火せず、窯内を冷やす（さまし）。8日目の鑄造をする朝には、窯内温度は53℃となり、鑄造に適した温度となった。

2025年1月17日（金）11:00～溶鉱炉に火をつけ、鑄造作業を開始した。しばらく使用していなかったということもあり、なかなか炉が温まらなかったが、下のバーナーに火がついたら一気にブロンズが溶けた。湯（ブロンズ）の温度は約1200℃。とりべを使って湯を受け、石膏型に鑄込んだ。(図2)

溶かしたブロンズは20kg。「mask」は顎の面で型が割れ、ブロンズが漏れ出した。鑄造としては失敗だが、型から流れ出したブロンズの形がエネルギーで勢いがあり、作品として残すことにした。

久しぶりに秋田公立美大での鑄造作業となったが、事故なく終えることができた。ご協力いただいた、武藤工芸鑄物様に感謝いたします。

皆川嘉博

MINAGAWA Yoshihiro



「Roots を刻む —No.3」

素材：陶（1230℃炭火還元焼成） H73×W165×D90cm 制作年 2025年

秋田市赤れんが郷土館・秋田公立美術大学 連携企画展 第8回「秋田アーツ&クラフツ」 出品作品



M a s k

素材：ブロンズ

H26×W50×D30cm 制作年：2025

企画個展「皆川嘉博彫刻展：Roots を刻む」展 出品作品



ワックス原型 (図1)



ブロンズ鋳込み：実習棟B棟 鋳物場 (図2)

夕張での滞在制作をもとに発表した作品の成果報告

—清水沢コミュニティゲート AIR—

山岸 耕輔

1 はじめに

2025年3月に北海道夕張市にある清水沢コミュニティゲートにて滞在制作をおこなった。本報告では、滞在期間中に見えてきた夕張市がかかえるいくつかの問題と成果発表展についての報告をする。

2 レジデンス概要

滞在期間：2025年3月1日～3月16日

場所：清水沢コミュニティゲート

主催：一般社団法人清水沢プロジェクト

助成：夕張市幸福の黄色いハンカチ基金

本レジデンスは北海道夕張市清水沢宮前町にある旧炭鉱住宅を拠点とする一般社団法人清水沢プロジェクトが企画する冬季期間限定の募集プログラムである。清水沢プロジェクトは地域内外の人々が「ともに歩む地域をつくる」ことを目的に、住民たちが主体となって活動している。夕張に数多く存在する炭鉱時代に使われていた施設やズリ山といった場所を、従来の観光とは異なる視点で魅力を引き出す取り組みをしている。

3 夕張の軌跡とかかえる問題

1888年、鉱山地質学者のライマンの弟子である坂市太郎が、北海道地質調査の中で、夕張のシホロカベツ川の上流にて石炭の大露頭を発見した。2年後の1890年には北炭夕張炭鉱によって採炭所が開鉱され、夕張の炭鉱は始まった。ピーク時には11万人以上の人々が生活していたが、石炭の国内需要の低下や、度重なる災害事故が要因となり、1990年までに夕張市の炭鉱は全て閉山した。これを受け、

当時の夕張市長の中田鉄治が「炭鉱から観光へ」というスローガンを掲げ、炭鉱施設の跡地を観光資源として活用することとなった。順調に進んでいると思われた事業だったが、不要な観光地の建設費やイベントに多額の資金が投与されたことに加え、観光客の減少が重なり、夕張市は多額の借金を抱え込むようになった。さらに、市がこれを隠蔽したことで、事態はさらに悪化し、ついには財政破綻に陥った。この影響は現在でも続いており、人口減少や高齢化問題に歯止めが効かなくなっている。それから約20年を経た現在、炭鉱時代から稼働していた宮前町浴場（通称：宮前浴場）（図1）が存続の危機に直面していた。

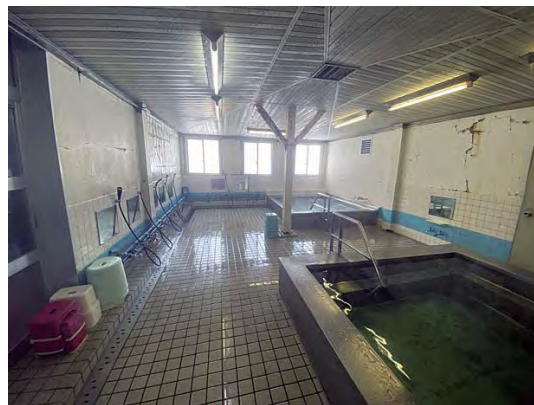


図1 宮前町浴場 浴室(男湯)

宮前浴場は炭鉱時代に建てられた共同浴場で、2025年3月時点で稼働している施設はここだけであった。「生きている炭鉱遺産」として地域住民にも愛され、コミュニティスペースの少ない清水沢の憩いの場にもなっている。しかし、施設の老朽化などを理由に、夕張市から2025年8月末をもっての閉鎖の方向で方針が建てられ、清水沢コミュニティゲートを

含む6世帯が風呂なし生活を余儀なくされてしまった。これに対し、清水沢プロジェクトからは浴場閉鎖に反対する署名活動を開始し、合計4,532筆の署名を市に提出した。これは筆者の滞在4日目の出来事である。

4.1 制作について

現在の夕張を考える上で、宮前浴場の存在は無視できないものであった。しかし、外部からきた人間が扱う問題としては大きく、困難を極めた。そこで、夕張の歴史を改めて探るリサーチと、浴場を日常の視点から改めて捉え直す生活を試みることにした。その一環で、滞在中に浴場の開館日に掃除に参加させてもらうことになった。また、古くなった看板を修復するなどの作業もおこない、市民の方々と交流した。

宮前浴場を現在の重要な地点と捉え、それに対比するように、夕張炭鉱の歴史の始まりとも言える、石炭の大露頭の発見につながったシホロカベツ川にも焦点を当てる。二つの地点から夕張の歴史を水平的に俯瞰するような制作を試みた。

4.2 成果展に向けて

成果展の前に、トラブルが発生した。展示会場を予定していた宮前浴場の煙突が老朽化の影響で曲がっていたとして、市から急遽、浴場を臨時休業する旨の連絡がきた。立入禁止となるとのことだったので成果展は浴場の隣にある集会所で発表することに。展示に向けて設営をしている隣で、周囲をロープで封鎖されていく状況は、あまりにも対照的にみえた。(図2)



図2 修復した看板と臨時休業の貼り紙

4.3 展覧会概要

名称：『清水沢コミュニティゲート AIR 成果発表展 観光から探考へー測らざる水平ー』
 日時：2025年3月15日(土)13:00~18:30
 場所：宮前町内会集会所（夕張市清水沢宮前町 16-10）

主催：山岸耕輔

共催：一般社団法人清水沢プロジェクト

助成：夕張市幸福の黄色いハンカチ基金

協力：宮前町内会、宮前町浴場利用組合、夕張市



図3 成果展フライヤー

成果展のタイトルは、『観光から探考へー測らざる水平ー』となった。中田氏が掲げたスローガンをもじり、炭鉱から観光へ向かった夕張が、さらにその先で考えていくことは何か。それを探求する意味で名付けた。また、サブタイトルの『測らざる水平』は、北海道の方言の「～ざる（～してしまう、の意）」

からきている。この言葉は、水平を保とうとする能動的な身体の動きが、いつの間にか、まるで自律的な作用によって水平に測られているかのような感覚へと移行していく様を表現している。これは、パフォーマンス作品において、容器内の水が波立ち、制御が困難になる過程と重なる。このような主客の境界が曖昧になり、一つの運動として成立していくことで、周囲の環境をも巻き込んでいくという作品のコンセプトが、今回のレジデンスでの経験と結びつき、このタイトルが生まれた。

4.4 作品解説

成果展では2時間の上映作品1点と短い映像2点、絵画を2点展示した。以下、それぞれの作品についての解説である。

《水平を運ぶ 宮前浴場 - シホロカベツ川》
映像 2時間18分

宮前浴場のお湯を水平に保ちながらゆっくりと清水沢を歩くパフォーマンスの記録映像。お湯は石炭の大露頭発見とも関わりの深いシホロカベツ川へと注がれる。およそ2時間にわたる映像をループ上映した。(図4)

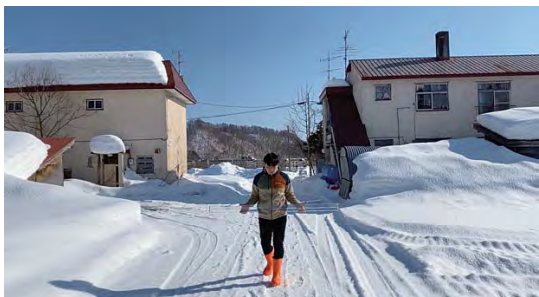


図4 《水平を運ぶ 宮前浴場 - シホロカベツ川》、制作年2025

《夕張を覗く 番台》映像 5分41秒
《夕張を覗く 脱衣ロッカー》映像 3分37秒

浴場の番台やロッカーにシホロカベツ川の河原石が置かれている静止画のような映像。石の中を覗き込むと川の流れや雪の上を歩く

光景が映る。事務室や古いモニターに映して展示。(図5)

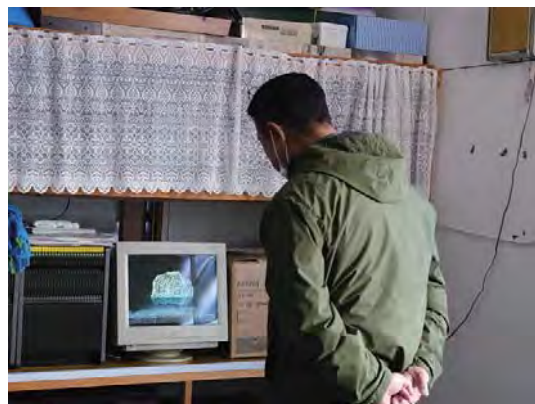


図5 《夕張を覗く 脱衣ロッカー》展示風景、2025

《夕張石炭》《シホロカベツ川》
メタセコイア木炭、和紙

メタセコイアから作った木炭で描かれた夕張石炭とシホロカベツ川の風景。石炭（石炭細工）がよく玄関に飾られていることからこの作品も玄関の下駄箱に展示した。(図6)また、炭鉱時代の川は黒かったという話から、木炭で当時の川の風景を描写した。

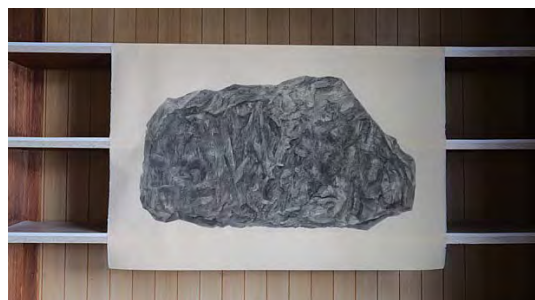


図6 《夕張石炭》展示風景、2025

5 まとめ

2025年8月現在、臨時休業していた宮前町浴場は、そのまま条例通り8月末をもって廃止となった。残念な結果となってしまったが、浴場の建物自体が無くなるわけではない。今後は浴場の次なる可能性を考えていくことになるだろう。今年度から市の体制にも変化が見え、浴場のこれからについて議論がなされ

ていくそうだ。そして、この状況を地域の中だけでなく、外部とも協力しながら考えていく必要があるように思う。芸術の創造性が、こうした課題解決の一助となるのであれば、私もこの手を緩めずにいきたい。

参考文献

- 1 読売新聞北海道支社夕張支局『限界自治 夕張検証—女性記者が追った600日』梧桐書院、2008年
- 2 赤瀬川 原平ほか『石炭』岩波写真文庫、2007年
- 3 山田直利「坂 市太郎—明治 - 大正期を駆け抜けた波乱の地学者・炭鉱経営者—」『地球科学』、vol. 73、pp. 185-192、2019年
- 4 佐藤真奈美「北海道夕張市における地域再生に寄与する観光のあり方に関する研究—炭鉱遺産を活用したエコミュージアムの構想—」、札幌国際大学修士論文、2009年、https://www.shimizusawa.com/wp-content/uploads/A_Study_of_Ecomuseum_for_Regional_Revitalization_in_Yubari_City.pdf
(2025年9月29日にアクセス)

秋田公立美術大学研究紀要 No. 13

発行日 2026年3月31日

発行者 秋田公立美術大学
秋田市新屋大川町1-2-3
018-888-8106

編集 秋田公立美術大学 附属図書館運営委員会 紀要編集部会
委員長 大八木 敦彦
委員 石倉 敏明
井上 豪
唐澤 太輔
坂本 篤史
福住 廉

装丁監修 石川 昌

印刷 株式会社 三戸印刷所

ISSN 2188-4099

秋田公立美術大学

AKITA UNIVERSITY OF ART

