

**授業概要**

この授業では、日本の物語とその造形について取り上げる。日本には古くから多くの物語が作られ、それらは絵画や工芸品、能や歌舞伎など様々な形で受容されてきた。特に、『源氏物語』『伊勢物語』『平家物語』などは近世以降、様々な形で視覚化され、また、演じられてきた。現代に至っても映画やマンガ、ゲームなどの題材となっている。授業では、主に『源氏物語』『伊勢物語』『平家物語』を題材にした絵画や漆工、陶磁器、染織などを取り上げながら、日本の文芸と造形文化について講義する。

**授業計画**

第 1 回	オリエンテーション
第 2 回	『源氏物語』の絵画化①絵巻
第 3 回	『源氏物語』の絵画化②屏風
第 4 回	浮世絵に見る『源氏物語』
第 5 回	漆工、陶磁器、室内調度品の中の『源氏物語』
第 6 回	染織から見る『源氏物語』
第 7 回	『伊勢物語』の絵画化—絵巻、屏風など
第 8 回	『伊勢物語』とその意匠—工芸品
第 9 回	『平家物語』の絵画化①「一の谷・屋島合戦図屏風」
第 10 回	『平家物語』の絵画化②「大原御幸図屏風」
第 11 回	浮世絵に見る『平家物語』—武者絵
第 12 回	『平家物語』と二次創作—「平家公達草紙」
第 13 回	近代の『平家物語』の絵画
第 14 回	現代における古典文学の造形化—映画、マンガ、ゲームなど
第 15 回	総括—日本の文芸と造形文化
第 16 回	筆記試験

**到達目標**

- ・造形や芸能を通して物語の基礎的な知識を習得し、かつ日本の豊かな文芸と造形文化に関心が持てるようになる。
- ・美術館、博物館で絵画や工芸品を見たときに、その主題が分かるようになる。

**履修上の注意**

毎回コメント・ペーパーを配布するので、授業の終わりにその日の授業の感想や意見を書いて提出すること。提出された感想文のいくつかを次の授業の冒頭で発表し、質問等に答えながら簡単なディスカッションを行う予定である。

**予習・復習**

概要でかまわないので、対象の古典文学の内容をあらかじめ把握しておくことが望ましい。

**評価方法**

毎回のコメント・ペーパー（40%）、期末試験（50%）、受講態度（10%）で総合的に判断する。

**テキスト**

資料を毎回配布する。  
参考文献を授業内で紹介する。