

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—絵巻①
第 3 回	『源氏物語』の絵画化—絵巻②
第 4 回	『源氏物語』の絵画化—扇面、画帖、屏風
第 5 回	工芸品、染織品の中の『源氏物語』
第 6 回	浮世絵に見る『源氏物語』
第 7 回	『伊勢物語』の絵画化—絵巻、色紙など
第 8 回	『伊勢物語』の絵画化—屏風
第 9 回	工芸品、染織品の中の『伊勢物語』
第 10 回	『平家物語』の絵画化—屏風①
第 11 回	『平家物語』の絵画化—屏風②
第 12 回	近代の『平家物語』の絵画①
第 13 回	近代の『平家物語』の絵画②
第 14 回	現代における古典文学の造形化—マンガ、アニメ、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できる。
- ・日本の豊かな文芸と造形文化に関心を持つことができる。
- ・美術館、博物館で絵画や工芸品を見たときに、その主題を理解することができる。

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。
- ・私語、遅刻、途中退席をしないこと。

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。

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。