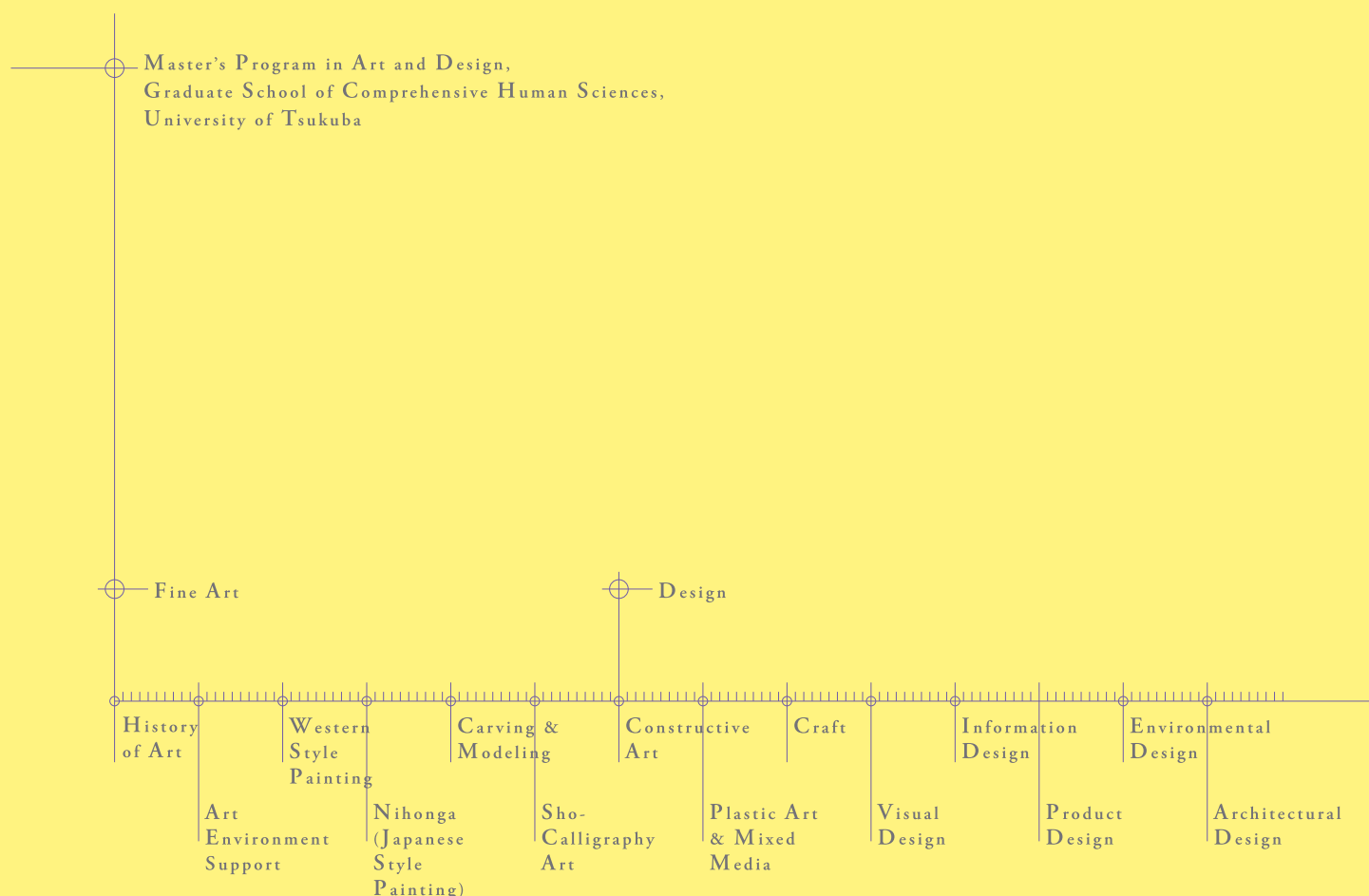


博士前期課程芸術専攻 修士論文梗概集 2020

The Synopses of Master's Theses, Master's Program in Art and Design

筑波大学大学院人間総合科学研究科
Master's Program in Art and Design,
Graduate School of Comprehensive Human Sciences,
University of Tsukuba



序

Foreword

筑波大学大学院人間総合科学研究科博士前期課程芸術専攻長 仏山 輝美

Professor HOTOKEYAMA Terumi, The Chair of Master's Program in Art and Design, University of Tsukuba

筑波大学大学院人間総合科学研究科博士前期課程芸術専攻は、昭和42年に開設された筑波大学大学院修士課程芸術研究科を前身とする総合大学に所属する教育課程です。遡れば東京教育大学教育学部教育学専攻科芸術専攻、さらに明治32年の東京高等師範学校手工専修科におけるわが国最初の西欧式芸術教育課程にその源流を求めることができ、常に時代に先駆けた教育内容を取り入れ、国内外の教育界で先導的な役割を果たしてきた実績があります。

筑波大学の建学の理念に「変動する現代社会に不断に対応しつつ、国際性豊かにして、かつ、多様性と柔軟性を持った新しい教育・研究の機能及び運営の組織を開発する」とあります。本専攻では、この理念の下、芸術における専門性の深化のみならず、幅広い教養、人間力を身に着ける教育課程が編成されています。

このたび、博士前期課程芸術専攻では、第14期の修了生として修士（芸術学）25名、修士（デザイン学）32名、のべ57名の学位取得者を世に送り出すこととなりました。本書には、研究成果の概要が取められています。修了生にとっては、今後の活動を進める上での基軸となる記念碑的な研究成果であります。どうかご高配を賜り、忌憚のないご批評ご教示をお願い申し上げます。

目次 Contents

芸術学領域群 Fine Arts

美術史 Art History

小川 耀平 OGAWA Yohei	アウグストゥス帝の肖像彫刻群についての一考察 —その肖似性と社会的機能について The Portrait Sculptures of Augustus – The Characterization and Social Functions	02
----------------------	--	----

芸術支援 Art Environment Support

草野 謙介 KUSANO Kensuke	英国の美術館・博物館における認知症ケアプログラムの研究 —社会保障政策との関係性— A Study of Dementia Care Programmes in Museums in the United Kingdom: Relation with Social Security Policy	04
馬 冉 MA Ran	中国における民間美術教育に関する研究 —河南省信陽市の画塾を事例に A Study on Private Art Education in China: The Case of Art Schools in Xinyang, Henan Province	06
奥山 英里子 OKUYAMA Eriko	共生社会に向けたアートの役割に関する一考察 —障がい者が参加する交流活動を中心に— The Role of Art for Creating a Symbiotic Society: Community-based Activities Involving People with Disabilities	08

洋画 Western Style Painting

名倉 歩 NAGURA Ayumu	絵画制作におけるプロセスの変化によって生じる「心象表現」について —制作実践を主体とした考察— 作品「Gray landscape」「自画像」及び研究報告書 “Mental representation” caused by changes in the process of painting : Consideration based on my Paintings Work “Gray landscape” “Self Portrait” with Research Paper	10
西田 麻梨果 NISHIDA Malika	リトグラフ表現における製版液の性質について Properties of Gum Arabic Solution in Lithographic Expression	12
吉田 茉莉子 YOSHIDA Mariko	蜜蝋と油絵具による混合技法 作品「天地邂逅」「自画像」及び研究報告書 Mixed techniques with beeswax and oil paint Work “Encounter” “Self-portrait” with Research Paper	14
鐘 翊綺 CHUNG Yi Chi	プロセス・アートの観点から見る版画の制作過程に関する考察 作品「修了日誌638」「自画像」及び研究報告書 The research of the print production process from the perspective of Process Art Work “Day1-Day638” “Self-portrait” with Research Paper	16

日本画 Nihonga (Japanese Style Painting)

安岡 夕貴 YASUOKA Yuki	日本画における犬をモチーフとした表現の一考察 作品「行旅/晴眼者」「自画像」及び研究報告書 A Study on Expressions with a Dog as a Motif in Japanese Painting Work “Gourmet Travel / Haired Eyes” “Self-portrait” and Research Reports	18
加藤 空 KATO Sora	絵画作品における人物を主題とした表現の持つ意味について 作品「あわいに棲む」「自画像」及び研究報告書 A study of the meaning of the expression with the theme of the person in the painting work	20
小松 拓也 KOMATSU Takuya	絵画における画面構成の発想プロセスについて 作品「沈黙の声」「自画像」及び研究報告書 About Idea Process of Screen Constitution in Paintings Work “The Voice of the Silence” “Self-portrait” with Research Paper	22
高橋 友里奈 TAKAHASHI Yurina	日本文化における植物表現に関する研究 作品「庭」「自画像」及び研究報告書 Study on plant expression of Japanese culture Work “garden” “Self-portrait” with Research Paper	24
竹村 花菜 TAKEMURA Kana	日本画における植物を主題とした表現について 作品「風が吹く」「自画像」及び研究報告書 Expressions with the theme of plants in Japanese painting Work “The wind is blowing” “Self-portrait” with Research Paper	26
富田 楓 TOMITA Kaede	絵画における歪みの表現に関する研究 作品「衝迫」「自画像」及び研究報告書 Study on the expression of distortion in painting Works “desire” “Self-portrait” and research report	28
佟 美玲 TONG Meiling	日中の伝統的な絵画における人物画技法の革新に関する研究 作品「時代の印象」「自画像」及び研究報告書 A study of the technical innovation of figure painting in Japanese and Chinese traditional paintings Work: “Impressions of the times” “Self portrait”with Research Paper	30

彫塑 Carving & Modeling		
古場 勇士 KOBA Yushi	石井鶴三の彫刻観についての研究 作品「元水泳部の男」及び研究報告書 The reseach about Tsuruzou Ishii's view of sculpture The work "The man who was a swimmer" and Research report	32
森山 円 MORIYAMA Madoka	長谷川昂の彫刻表現についての一考察 ―子どもの像を中心にして― 作品「ハグ」及び研究報告書 The study on expression of sculptures by Ko Hasegawa : Focusing on children's sculptures : Work "Hug" with Research Paper	34
鬮子 綾人 ZUSHI Ayato	乾漆技法を用いた彫刻表現に関する研究 作品「頂」及び研究報告書 A Study on Sculpture Expression Using Dry Lacquer Technique Work "Apex" with Research Paper	36

書 Sho-Calligraphy Art		
入倉 祐子 IRIKURA Yuko	中国における書体観 及び作品「臨 召尊」「臨 曼殊院本古今和歌集」「隸書七言聯」 A Study on One's view of typeface in China with "A Work Modeled on Shao Zun" "A Work Modeled on Manshuinbon Kokinwakashu" "Seven-Character Couplet in Seal Script"	38
小畠 徳仁 OBATA Tokujin	源兼行筆仮名書跡の特徴 ―行構成の観点から― 及び作品「臨 梅尾切万葉集」「臨 王羲之 孔侍中帖」「古今和歌集の歌三首」 A Study on Features of Kana Handwriting by Minamoto no Kaneyuki : From a Viewpoint of the Line Construction with "A Work Modeled on Toganogire Manyoshu" "A Work Modeled on Kong she zhong tie by Wang Xizhi" "Three Poems from Kokinwakashu"	40
鈴木 真凜 SUZUKI Marin	呉昌碩の篆刻における文字配列について 及び作品「臨 夔龍顔碑」「臨 関戸本和漢朗詠集」「古詩十九首」 A study on The Layout of Seal engraving by Wu Changshi with "A Work Modeled on Cuan Longyan Bei" "A Work Modeled on Sekidobon Wakanroueishu" "The Nineteen Old Poems"	42
鈴木 吉貴 SUZUKI Yoshitaka	王鐸の臨書条幅における行の揺れに関する研究 及び作品「臨 黄州寒食詩巻」「四季屏風」「草書条幅二種」 Analysis for Line Swing of Wang-Duo emulation works on hanging scrolls with "A Work Modeled on the Poem by Huang Zhou Han Shi" "The Four Seasons Folding Screen" "A pair of hanging scrolls with cursive scripts"	44
登坂 百香 TOSAKA Momoka	漢代草書における部分の草化に関する研究 及び作品「つくばぬ」「臨 鄭長猷造像記」「北村透谷 一夕観」 A Study of the Simplification of Parts in the Cursive Script of the Han Dynasty with "Tsukubane" "A Work Modeled on Zheng Zhangyou zaoxiong ji" "A Poem of Issekikan by Toukoku Kitamura"	46

デザイン学領域群 Design		
構成 Constructive Art		
速水 一樹 HAYAMIZU Kazuki	空間の形に応じて変容するシステムを活用した造形表現 作品「Orthogonal 【kakuzai-bomb】」および研究報告書 Artwork Transformed by a Space According to the Formative System Work "Orthogonal 【kakuzai-bomb】" with Research Paper	50
楊 曉新 YANG XiaoXin	情報の可視化による環境問題の顕在化に関する研究-作品「Air Quality of Chinese Cities」及び研究報告書 Research on Revealing Environmental Problems through Information Visualization Work : "Air Quality of Chinese Cities" with Research Paper	52
疋田 奈菜 HIKIDA Nana	既製品を用いた造形表現における素材の限定と視覚効果の関係 作品「Depth: ランシャ紙のカラーバリエーションを利用したレリーフ表現」及び研究報告書 Relationship between Limitation of materials and Visual effects in Art expression Work "Depth: Reliefs using a color difference of papers" with Research Paper	54

総合造形 Plastic Art & Mixed Media		
伊藤 あずさ ITO Azusa	内臓感覚を喚起させる人体の造形表現 作品「思い出したい」及び研究報告書 Expressions that based on human bodies and arouse visceral sensation Work "Man want to awake" with Research Paper	56
大野 優綺 ONO Yuki	経験や記憶を昇華させた表現についての考察 ―ルイズ・ブルジョワ「父の破壊」を中心に― 作品「追憶」及び研究報告書 Consideration of expressions that sublimate experience and memory-Focusing on Louise Bourgeois "Father's Destruction" : Work "recollection" with Research Paper	58
家入 瑞穂 IEIRI Mizuho	写真を利用した視覚的操作からみるメダルド・ロツソの彫刻観 作品「water based cray」及び研究報告書 Madardo Rosso's Conception of Sculpture from Visual Manipulation with Photos Work "water based cray" with Research Paper	60
中塚 文菜 NAKATSUKA Ayana	コンテンポラリー・アートにおける「なすがままの作品」に関する研究 作品「私は美術が好き, 美術も私が好き」及び研究報告書 A Study of "Non-Permanent Art" in Contemporary Art with Research Paper	62

クラフト Craft		
小野 真由 ONO Mayu	やきもの表現の意義と可能性について ―妬器作品の観点から― 作品「développé-1」「développé-2」及び研究報告書 About the significance and possibility of ceramic art –From the perspective of stoneware works– Works "développé-1" "développé-2" with research paper	本誌に 掲載無し
千葉 洸里 CHIBA Hikari	線から立体へ ―線的表現と陶素材の関係性について― 作品「ceramic redrawing」及び研究報告書 From Line to Solid: The Relationship between Linear Expression and Ceramic Materials Work "ceramic redrawing" with Research Paper	64

ビジュアルデザイン Visual Design		
関 耕平 SEKI kouhei	種子島地域におけるローカルメディアの可能性―作品「TANEGASHIMA ZINE」及び研究報告書 Possibility of local media in Tanegashima area. Work "TANEGASHIMA ZINE" with research report	66
綱川 椎菜 TSUNAKAWA Shiina	オープンデザインを活用した土着的な家具 作品「片脚を借りる」及び研究報告書 Vernacular furniture utilizing open design Work "Borrow One" with research paper	68
中村 陸人 NAKAMURA Rikuto	日本語書体のスタイルについての研究 作品「Type Type Type」及び研究報告書 Study of Japanese Typeface Styles	70
徐 薔薇 XU Qiangwei	本のページをめくる体験のデザインについての実践的研究 ― 作品「癖」及び研究報告書 Thumbing through experience: a practice-led study of page-turning design in printed books: Work "FETISH" with Research Paper	72

張 文君 ZHANG Wenjun	光の表現を活かしたイラストレーションの研究 作品「スマートシティ 道路検査システムのビジュアルガイド」及び研究報告書 Research on illustration using the expression of light Work “Smart city . GLOCAL EYEZ x Road” and Research reports	74
陳 孟影 CHEN Mengying	絵画における椅子の象徴性に関する研究— 作品「椅子シアター」及び研究報告書 A Study on the Symbolism of Chairs in Paintings : Work “Chair Theater” with Research Paper	76
李 露銘 LI Luming	クリエイティブ・コントロール：現代インディペンデント雑誌における視覚表現の役割 作品「プリズムマガジン」及び研究報告書 Creative Control: the role of visual design in contemporary independent magazines Work “Prism Magazine” and research report	78
遠山 寛人 TOYAMA Hiroto	三次元測定技術を活用した新しい風景写真の可能性 Possibility of new landscape photography utilizing 3D measurement technology	80

プロダクトデザイン

Product Design

藏野 夏海 KURANO Natsumi	Sensory Roomのデザインに関する実践的研究 A Practical Study on Sensory Room Design.	82
櫻井 美歩 SAKURAI Miho	ロボットに期待される役割が人間らしさの知覚に与える影響 How the Expected Role of Robots Affects Perceptions of Humanity	84
胡 浩華 HU Haoye	都市養蜂はちみつのラベルデザインにおける受容度問題 Receptivity in urban beekeeping honey label design	86
松浦 健太郎 MATSUURA Kentaro	LED照明の経時的色温度変化が印象評価と生理指標に与える効果 Time-course analysis of psychological and physiological responses to the changes in color temperature of LED lighting.	88

環境デザイン

Environmental Design

青島 龍 AOSHIMA Ryo	史跡に指定されている近世城郭跡における「活用」に関する研究 Study on “Utilization” at Early Modern Castle Ruins designated as National Historic Sites	90
伊藤 梨沙 ITO Risa	庭の構成要素としての水塚の植栽 —小貝川下流域を中心として— Plantings of a protective mound and structure as a component of the garden: Focusing on the lower reaches of the Kokai River	92
吉田 萌莉 YOSHIDA Moeri	定期朝市における市民の自由な参加を促す柔軟な空間作りと運営：館鼻岸壁朝市を事例として Flexible Space Design and Management to Encourage Free Participation of Citizens in Weekly Morning Market. : A Case Study of “Tatehana Ganpeki” Morning Market	94
孫 蘇雪児 SUN Suxueer	農家の既存環境を活かした私的空間の開放による交流促進 —茨城県城里町の「庭先カフェ」を例にして— Promotion of exchange by opening up private spaces that utilize the existing environment of farmers –A Case of “Niwasaki Cafe” in Shirosato Town, Ibaraki Prefecture –	96
田 子楽 TIAN Zile	都市パブリックスペースの再整備における多様な利用行動の共存形態 —つくばセンター広場・中央公園及び周辺街区を対象として— 作品「つくばセンター広場・中央公園および周辺街区の再整備計画」及び研究報告書 Coexistence of Various Users’ Behavior in the Renovation of Urban Public Spaces: For “Tsukuba Center Square” and “Tsukuba Center Park” with Neighbored Blocks Work Renovation Planning of “Tsukuba Center Square” and “Tsukuba Center Park” with Neighbored Blocks	98

建築デザイン

Architectural Design

野尻 悠介 NOJIRI Yusuke	酪農の多角化からみる農場空間デザイン Farm Design viewed from Diversification of diary	100
孔 欽軍 KONG Qinjun	東京都台東区における新法施行後の民泊利用実態に関する研究 Research on the actual situation of Minpaku after the enforcement of the new law on private lodging in Taito-ku, Tokyo	102
鮮 文豪 XIAN Wenhao	住工混在地におけるする衣料品工場空間の特徴に関する研究 —広州市番禺区南村興業鎮を対象とする— A study on the characteristics of the clothing factory space at residential-industrialmixed area -An analysis of mixed area at Xingye, Panyu, Guangzhou	104
田 振華 TIAN Zhenhua	シェア自転車を乗り換える駅複合施設の提案 —西安市玉祥門駅を対象として— 作品「Cycling community center」及び研究報告書 Optimization of Transfer Links between Bike Greenway and Rail Stations –Taking the Xi’an Yuxiangmen Station as an example–	106
任 行天 REN Xingtian	外部空間と連続性のある都市型屋上菜園の提案 —「ソラドファーム NEWoMan」と「千代田 3331 屋上菜園」を対象として— 作品「iNaRity PRJ」及び研究報告書 Proposal of urban rooftop farm with continuous external space –A Study On“Soradofarm NeWoman” and “Chiyoda 3331 rooftop farm”– Work “iNaRity PRJ” And the study report	108
安喜 祐真 AKI Yuma	チューリッヒにおける鉄道高架橋の改修プロセスとデザイン Process and Design in the Renovation of Railway Viaduct in Zurich	110
菅原 楓 SUGAWARA Kaede	旧東京市営店舗向け住宅における増改築手法の展開 Renovation methodology for the former Tokyo municipal management shophouses : Works “Kiyosumi Kaihoku”	112
厚見 慶 ATSUMI Kei	3Dプリント技術による建築部材接合に関する研究 —継手仕口の面材利用における基本形態と構法的接合条件について— 作品「TSUGINOTE TEA HOUSE —木質3Dプリント建築による新しい生き方の提案—」及び研究報告書 A Study on Architectural Joining System by 3D Printing Technology: The Basic Forms and Constructional Joining Conditions of Japanese Wood Joints Towards the Development of Panel Elements Work “TSUGINOTE TEA HOUSE”: New Way of Living Life by Wood 3D Printed Architecture and The Study Report	114

令和2年度受賞作品・論文一覧
List of Awarded Works / Theses, 2020

作品の部 Art and Design Works	筑波大学芸術賞 Grand Prize for Outstanding Achievement in the Graduate School of Art and Design		
厚見 慶 ATSUMI Kei	3Dプリント技術による建築部材接合に関する研究 ―継手仕口の面材利用における基本形態と構法的接合条件について― 作品「TSUGINOTE TEA HOUSE ―木質3Dプリント建築による新しい生き方の提案―」及び研究報告書 A Study on Architectural Joining System by 3D Printing Technology: The Basic Forms and Constructional Joining Conditions of Japanese Wood Joints Towards the Development of Panel Elements Work “TSUGINOTE TEA HOUSE”: New Way of Living Life by Wood 3D Printed Architecture and The Study Report	建築デザイン Architectural Design	

茗溪会賞

Alumni Association's Prize for Achievement in the Graduate School of Art and Design

遠山 寛人 TOYAMA Hiroto	風光 FUKO	ビジュアルデザイン Visual Design	
------------------------	------------	----------------------------	--

芸術専攻優秀作品賞

Merit for Excellent Achievement in the Graduate School of Art and Design

名倉 歩 NAGURA Ayumu	Gray landscape	洋画 Western Style Painting	
鐘 翊綺 CHUNG Yi Chi	修了日誌638 Day1-Day638	洋画（版画） Western Style Painting (Printmaking)	
富田 楓 TOMITA Kaede	衝迫 desire	日本画 Nihonga (Japanese Style Painting)	
古場 勇士 KOBA Yushi	元水泳部の男 The man who was a swimmer	彫塑 Carving & Modeling	
登坂 百香 TOSAKA Momoka	つくばね Tsukubane	書 Sho-Calligraphy Art	
伊藤 あずさ ITO Azusa	思い出したい	総合造形 Plastic Art & Mixed Media	
千葉 洸里 CHIBA Hikari	ceramic redrawing	クラフト Craft	
速水 一樹 HAYAMIZU Kazuki	Orthogonal 【kakuzai-bomb】	構成 Constructive Art	

論文の部

Academic Papers

筑波大学芸術賞

Grand Prize for Outstanding Achievement in the Graduate School of Art and Design

馬 冉 MA Ran	中国における民間美術教育に関する研究 ―河南省信陽市の画塾を事例に― A Study on Private Art Education in China: The Case of Art Schools in Xinyang, Henan Province	芸術支援 Art Environment Support	
---------------	---	---------------------------------	--

芸術専攻優秀論文賞

Merit for Excellent Achievement in the Graduate School of Art and Design

青島 龍 AOSHIMA Ryo	史跡に指定されている近世城郭跡における「活用」に関する研究 Study on “Utilization” at Early Modern Castle Ruins designated as National Historic Sites	環境デザイン Environmental Design	
---------------------	--	--------------------------------	--

芸術学領域群

Fine Art

Art History	美術史
Art Environment Support	芸術支援
Western Style Painting	洋画
Nihonga (Japanese Style Painting)	日本画
Carving & Modeling	彫塑
Sho-Calligraphy Art	書

小川 耀平

OGAWA Yohei

アウグストゥス帝の肖像彫刻群についての一考察 —その肖似性と社会的機能について
The Portrait Sculptures of Augustus – The Characterization and Social Functions

芸術学領域群
美術史領域

[論文](#)
[書籍](#)
[展覧会](#)
[インタビュー](#)
[講演](#)
[映像](#)
[その他](#)

本稿においては、アウグストゥス帝の肖像彫刻群の中でも特に《プリマ・ポルタのアウグストゥス》と《ラビカナ街道のアウグストゥス》を取り上げる。2つの像がアウグストゥス像としての明確な肖似性を有しながらも、それぞれ軍事的な指導者、宗教的な指導者という姿で表され、「役割肖像」として当時の視覚文化の中で独自の社会的役割を果たしていたことを指摘することが本稿の目的である。

第1章においては、古代ローマ美術そのものの特質について述べた。古代ローマ美術の特徴として、ギリシア美術からの引用が多くの部分占めるということが指摘される。その引用のうちには、ギリシア時代の原作を機械的に複製した、文字通りの模刻作品、いわゆるローマ模刻(ローマン・コピー)も含まれる一方で、ローマ時代の独自の翻案がほどこされたバリエーションとしての作品もあり、その多様性は多岐にわたる。

そのような状況においてローマ美術の独自性を指摘するためには、肖像というカテゴリーの作品群の検討が重要と思われる。ローマ美術は、神話的主題を扱うことの多かったギリシア美術に比べ、当時の歴史的・世俗の主題を扱った作品を多く残している。そのような中で肖像彫刻も多く作られ、中でも特筆すべきなのは皇帝の肖像彫刻である。帝政ローマ期においては、本稿で扱うアウグストゥス帝をはじめとして、皇帝たちは自らのイメージを顕彰するための肖像彫刻を多く残した。五賢帝をはじめとする帝政ローマの皇帝たちは自らの姿をかたちづくらせ、市民の目に触れるよう公共の空間に展示する為に積極的だったが、その中でも突出していたのが初代皇帝アウグストゥスであった。

第2章において、《プリマ・ポルタのアウグストゥス》像について扱った。この像は、アウグストゥスの肖像の中で代表作であると同時に、直立する男性立像としても非常に完成度が高い。《プリマ・ポルタのアウグストゥス》像は、まず歴史的な事件を表現している像である

ということが指摘できる。像が身に着けている鎧の胸当ての中央部にほどこされたレリーフは、オリエンタルな装いをした人物から鷲のモチーフがほどこされた旗を受け取るローマの兵士を描いている。この描写は、紀元前20年におけるローマ帝国の軍旗の返還という史実に明確に言及しており、制作年代の上限を設定すると同時にこの像を歴史的な、ローマ帝国にとっても意義深い像としている。それに加え、この作品においてアウグストゥスは、帝国を導く軍事的な指導者という存在として表現されている。この像の身振りが何を表しているのかということについては、さまざまに推測がされている。体に沿って下げられている左手には、手の中を通るようにして筒状のくぼみが残されており、左手がかつては何かを持っていたことを示唆している。推測されるものとしては、槍、軍旗、月桂樹の冠、笏などである。そのようなものを持っていた場合は、それはアウグストゥスの帝国を支配する権力の象徴としての役割を果たしただろうと思われる。前方に向かって上げられ、伸ばされている右腕についても、同じく月桂樹や槍など何かを持っていたと考えることも可能だが、より適当なのは、演説 (adlocutio) をするときの仕草を表しているというものである。

古代ローマにおいて adlocutio は、皇帝ないし将軍が、兵士や軍の部隊に向けて行う演説を指し、古代ローマにおいて皇帝や将軍の象徴的な行為として理解される。adlocutio の研究は、《プリマ・ポルタのアウグストゥス》像のような彫刻作品のほかに、硬貨の表面に刻まれたイメージなどの分析を中心に行われるが、いずれの場合においても共通しているのが、片手を前方に向けて大きく伸ばす仕草である。adlocutio は、ローマ美術の肖像彫刻における主要な形式の一つともなっており、《プリマ・ポルタのアウグストゥス》像はその主要な作例の一つとなっている。

右手を上げる仕草は、古代ローマの神

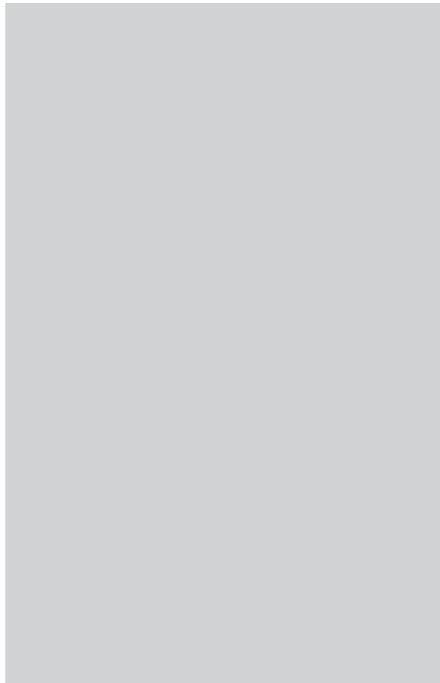


図1 《プリマ・ポルタのアウグストゥス》紀元前 27 年以降 ヴァチカン美術館 図版典拠：http://www.museivaticani.va/content/museivaticani/en/collezioni/musei/braccio-nuovo/Augusto-di-Prima-Porta.html

[論文](#)
[書籍](#)
[展覧会](#)
[インタビュー](#)
[講演](#)
[映像](#)
[その他](#)

話世界の考え方を鑑みると、神的なものと結び付けられる。ローマ皇帝ドミティアヌスによって委託された《キャンセラリア・レリーフ》(ヴァチカン美術館所蔵)でも、皇帝が神々に向かって右手を差し出す姿が描かれている。《プリマ・ポルタのアウグストゥス》像でも、右手を差し出す姿は演説をする軍事的指導者という性格のほかに、君主であるがゆえの神的なものとの結びつきを示唆しているのである。装甲した姿は、ローマ帝国に勝利をもたらした軍事的、あるいは国家的指導者としてのアウグストゥスのイメージを明確に伝えている。

第3章において、《ラビカナ街道のアウグストゥス》像を扱う。軍人の姿で表現されていた《プリマ・ポルタのアウグストゥス》に対してこの像は、宗教的な役割にある人物として像主を表現している。トガと呼ばれる一枚布の衣服をまとい、フードのように布を頭部にまでかぶ

[論文](#)
[書籍](#)
[展覧会](#)
[インタビュー](#)
[講演](#)
[映像](#)
[その他](#)

っている姿は、宗教的な指導者が犠牲の儀式に臨む姿であると解釈される。アウグストゥスは紀元前12年に、宗教的な権威の頂点である最高神祇官(ポンティフェクス・マクスィムス)に就任し、政治的な権威と宗教的な権威とを同時に担うようになる。この像は、ローマ皇帝が世俗的・宗教的な権威の融合するきっかけとなったアウグストゥスを、宗教的な指導者として表した像である。ここにおいては、アウグストゥスは強大な存在としては表現されていない。当時の地中海世界におけるアウグストゥスの政治的・軍事的な重要性はこの像においては隠匿され、ただ彼の敬虔さと、神聖な神々との仲介者という彼の立ち位置が表現されている。伝統的で簡素な衣装に身を包んだ姿は、神と国家に仕える者としてのアウグストゥスのイメージを明確に伝える。

宗教的な指導者として表されたアウグストゥス像である、トガを着たアウグストゥス像からは、アウグストゥスが市民に伝えたがっていた自らのイメージが変化したことが読み取れる。ローマに平和と繁栄がもたらされるにつれて、装甲した軍人的な姿で軍事的な優位を宣伝するようなやり方はそぐわなくなったのである。アウグストゥスは、帝国の領土内に神々に捧げる神殿をいくつも建設したが、そのような宗教的で敬虔な人物としてのイメージで自己を宣伝することを好むようになったのだとみられる。

第4章において、皇帝崇拜の習慣について述べた。アウグストゥスはさまざまな種類の肖像を残しているが、これらの像を見るうえで踏まえておくべきは皇帝崇拜の習慣である。アウグストゥスは、自らの業績を記録した『神君アウグストゥスの業績録』という書物を残すなど、視覚文化以外の面においても自らの偉大さをプロパガンダする行為に旺盛であったが、こういった行為は皇帝が神話上の神と関連付けられる、あるいは同一視されるという風習と関連付けて理解されるべきである。皇帝の肖像彫刻も、神のような神々しいイメージとして受容されて

いた可能性も踏まえて見るべきである。

第5章において、肖似性と社会的機能という観点から二作例を論じた。二つのアウグストゥス像は、顔貌においてアウグストゥスの個人性を有しているという点で共通している。蟹の鋏のようなと形容される、ギリシア時代の青年像《ドリュフォロス》からの影響をうかがわせる頭髮表現、彫りの深い目鼻立ちなどによって像主の個人性がすぐと認識できる。プロパガンダを目的とした像は公共の場に多く展示され、多くの市民の目に触れさせるという想定の下に作られたため、このようなわかりやすさが重要だったのである。これらの像において、アウグストゥスの個人的特徴が表されているのは顔貌であるといえるわけは、《ラビカナ街道のアウグストゥス》像によって明らかとなる。《ラビカナ街道のアウグストゥス》は、頭部こそアウグストゥスの個人的な特徴が表現され、アウグストゥスの肖像となっているが、胴体は同じ類型のものが工房で大量に生産されていたものの一つであると考えられる。これこそ、「模刻」の一例であるといえるが、このトガをまとった胴体が彫刻作品の類型のひとつとなっており、胴体のみを予め大量に制作して備蓄していたということである。《ラビカナ街道のアウグストゥス》は、このように予め準備されていた胴体に、アウグストゥスを象った頭部を装着したものであると考えられている。《ラビカナ街道のアウグストゥス》は、他のアウグストゥス像と比べていささか若く表現されており、その点では特異な例となっているが、髪型や目鼻立ちの表現などは、他の作例と共通するアウグストゥスの肖像である。また、この二つの像は役割肖像という文脈の中でとらえることも可能だ。「役割肖像 (role portrait)」とは、古代ローマにおいて特定の社会的・あるいは職業的役割において人物を表現した肖像彫刻のことを指す。《プリマ・ポルタのアウグストゥス》も《ラビカナ街道のアウグストゥス》も、それぞれアウグストゥスの生涯における実際の歴史的事実にも

[論文](#)
[書籍](#)
[展覧会](#)
[インタビュー](#)
[講演](#)
[映像](#)
[その他](#)



図2 《ラビカナ街道のアウグストゥス》紀元前 1 世紀 ローマ国立美術館 図版典拠：Michael Squire, Embodied Ambiguities on the Prima Porta Augustus, Art History 36(2), 2013, p.259

[論文](#)
[書籍](#)
[展覧会](#)
[インタビュー](#)
[講演](#)
[映像](#)
[その他](#)

とづいて造形された姿であるが、それぞれ非常に明確なメッセージを伝えると同時に、政治的・宗教的な権威をそれぞれ担ったアウグストゥスの人物像を体現していると思われる。

草野 謙介

KUSANO Kensuke

英国の美術館・博物館における認知症ケアプログラムの研究
—社会保障政策との関係性—
A Study of Dementia Care Programmes in Museums in the United Kingdom: Relation with Social Security Policy

芸術学領域群
芸術支援領域

2016年10月15日現在

本研究の目的は、英国で実施されている美術館・博物館(以下、博物館と言う)における認知症ケアプログラムについて、社会保障政策との関係性に着目して現状及び歴史を整理することである。

研究方法は文献研究とし、当該プログラムの実践例及び歴史を確認した上で、先行研究において社会保障政策との関係がどのように論じられてきたか調査し、事実関係を公的機関の政策資料等で確認し、博物館がどのように社会保障政策と連動して当該プログラムを導入・展開していったか論じた。

序章

認知症施策推進総合戦略によると、日本における認知症の人の数は、2012年時点で約462万人、65歳以上高齢者の約7人に1人と推計されており、高齢化の進展に伴いさらなる増加が見込まれている。一方で、認知症を治す薬は未だ開発されていないため、近年は治療方法として非薬物的介入が重視されている。

本研究で扱う博物館における認知症ケアプログラムは非薬物的介入の一種であり、2007年にニューヨーク近代美術館が認知症者と介護者のための対話型ギャラリーディスカッションプログラム「Meet Me at MoMA」を開始して以降、複数の国の博物館で様々な取組が実施されている。現在では、それらの取組に基づいて、認知症者とその介護者のQOL (quality of life) の向上を示す研究成果が発表されている。日本でも、少数の博物館及び団体が活動を実施しており、今後の活動の広がりが見込まれる状況だが、欧米の実施状況はより活発である。

そこで、欧米では社会保障政策と博物館の取組の連動が背景にあるのではないかという仮説を立て、その中でも「アーツ・カウンシル」など文化政策分野において日本が常に手本にしてきた英国を調査対象として、社会保障政策との関係性に着目して現状及び歴史を整理することを目指した。

英国の博物館における認知症ケアプロ

グラムと社会保障政策の関係に関する日本の研究者による主要な先行研究として、高齢者および高齢者が抱える社会的課題に対応する文化政策を「Creative Agingのための文化政策」と名付け、米国、英国における現状を概観した太下義之の研究(2016)が挙げられる。太下は、英国の博物館における認知症ケアプログラムの内容、要因について論じているが、本稿では取組の要因に関する太下の見解の限界を指摘し、補足することを試みた。なお、太下は発展の要因として次の2点を挙げている。第一に2007年に施行された認知症者の自己決定権を尊重する意思決定能力法、第二に英国政府が2009年2月に「認知症とともにによりよく生きる：認知症国家戦略」を制定したことである。

第1章 認知症の定義、近年の対応動向
1～3章では、博物館における認知症ケアプログラムが生まれた背景、歴史、理論的根拠を確認した。第1章では、当該取組が求められている背景に、認知症者に対する心理的アプローチの重要性が認識されていることを論じた。その他、認知症の定義や認知症への国際的な対応動向を確認した。

第2章 海外で実施されている、博物館における認知症ケアプログラムの内容
本章では、博物館における認知症ケアプログラムがどのように生まれたのか、歴史を確認した。まず、当該取組を最初に始めたMoMAの取組内容を概観した。その上で、英国・欧州諸国でどのような活動が行われているかをみていった。英国の事例として挙げたのは、ナショナル・ミュージアムズ・リバプールが認知症者と介護者の生活に変化をもたらすことを目的として実施するケアプログラム「ハウス・オブ・メモリーズ」である。美術館が用意するスーツケースの中に入っている古い写真や記念品等に基づいて少数のグループで会話をし、記憶を呼び覚ましながら認知症者と会話を行う「思い出のスーツケース」や、自宅で同様の体

験ができる「ハウス・オブ・メモリーズアプリ」など数々のユニークな取組をみていった。なお、当該博物館は認知症者向けの活動と同程度に介護者向けの研修プログラム(「家族と友達のための認知症研修」、「医療・ソーシャルケアの専門家を対象とした認知症啓発研修」)も実施しており、認知症の人とのコミュニケーションを促進する記憶資源(写真、動画等)の使い方、価値を積極的に外部に発信している。

第3章 芸術活動が認知症者及びその介護者に及ぼす効果
芸術活動が認知症者及び介護者にどのような効果を及ぼすのか、先行研究を確認した。まず、博物館での活動に限定しない、芸術全般の認知症への影響についてみていった。先行研究を調査した結果、認知症者及びその介護者に対して、芸術活動によって薬物的介入の結果として示すような特定の測定可能な健康改善が達成されると断定することは現時点ではできないことが明らかになっていることがわかった。他方で、芸術活動により、広く全体的な意味で生活の質を改善することが可能であるという仮説、認知症者全員に一律に効果的な芸術介入は存在しないと考えられていることについては、英米において一定のコンセンサスが得られているであろうことが確認できた。次に、博物館の認知症ケアプログラムの効果について、当該取組を最初に始め他館に広めたMoMAにおける研究を確認した。

第4章 英国の博物館と社会保障政策の関係性

英国の社会保障政策と博物館の取組が歴史的にどのような関係を持ってきたのか、認知症国家戦略とどのように関係して実践活動が行われてきたかを論じた。

まず、博物館における認知症者ケアプログラムとは、1997年以降国家政策として推進された博物館の社会的包摂活動の一形態であり、2009年に発表された認知症国家戦略に連動して博物館の認知症ケ

アプログラムが展開される前段階として、社会保障政策に連動して博物館の取組を展開する前例・構造があったことを論じた。

博物館の社会的包摂活動は以下の経緯で実施された。1997年に労働党政権が社会的排除対策室を設置し、複数の要因が絡み合って成立している社会的排除を解消するための分野横断的な取組を推進した結果、2000年に健康づくり庁が報告書「健康のためのアート：健康とウェルビーイングに影響を与えるコミュニティベースのアートプロジェクトとイニシアチブの優れた実践のレビュー」の中で、芸術活動が健康とウェルビーイングに効果があることを論じ、分野横断的に社会的課題の解決を目指す一つの方法を提示した。こういった流れの中でDCMS (文化・メディア・スポーツ省)が、社会的包摂に文化行政が貢献可能であること表明し、2000年に提言書「社会変革のためのセンター：すべての人のための博物館、ギャラリー、アーカイブス」を発行し、博物館が社会的包摂に取り組むことを強く奨励した。同じく2000年には、大都市圏自治体博物館グループ (GLLAM) が報告書「美術館と社会的包摂－GLLAMレポート」を発行し、既に実施されている取組の紹介等を行った。

上記で論じた経緯については、日本でも研究が行われており、島村ウィルコックス有香 (2003)、大木真徳 (2009) が、1997年以降博物館の社会的包摂活動が国家政策として推進され実施されてきたこと、上述したDCMS、GLLAMの提言書・報告書が重要な役割を果たしたことを指摘している。

英国内の研究では、UCL准教授デイズー・ファンコート (Daisy Fancourt)が『アーツ イン ヘルス』(*Arts in Health*, 2017)において、英国において芸術政策と福祉政策がどのような関係性を持って立案されてきたか、公的機関等が発行してきた各政策の報告書を時系列に紹介して論じている。ファンコートは、福祉政策に関する報告書に芸術に関する言及が登場する

のは1990年代後半からであることを指摘し、芸術政策の中で福祉が言及され、福祉政策の中で芸術が言及されるようになり、両者の関係性が強化されてきたことを論じている。

セントアンドリューズ大学上級講師のカレン・ブラウン (Karen Brown, 2019)は、英国の文化機関が社会にその価値を証明するための圧力にさらされてきた背景のもとで、博物館においてコミュニティと関わる様々な活動が実施されてきた側面があること、その結果として博物館と保健部門とのパートナーシップが構築されてきたことを指摘している。この研究からは、1990年代後半から構築されてきた博物館と保健部門とのパートナーシップの結果として、博物館における認知症ケアプログラムが、認知症国家戦略が発表された2009年からスムーズに導入されてきた流れが理解できる。

次に、博物館の財政状況の悪化、産業・港湾都市の機能喪失が、博物館と社会保障政策の関係性を強めていることを論じた。アーツカウンシル・イングランド博物館事業総括責任者代理ヘドリー・スウェイン (Hedley Swain, 2017)は、2008年の不況により博物館の予算が激変した結果、博物館が社会的な活動を実施し、存在意義を高めようとしていることについて論じている。特に、高齢者にかかる莫大な医療費が政治的課題となる中、積極的に文化的な活動に参加している人々は健康維持率が高いことを証明した研究を根拠に、博物館は健康及び幸福における文化の役割に焦点を当てた活動に重点を置いている。

最後に、1997年から実施されてきた博物館の社会的包摂活動の結果、博物館来館者の社会的階層が大きく変化せず、人々の文化的行動を変えることが難しいことが明らかになったことで、博物館が認知症者との結びつきを強めている側面があることを論じた。ロバート・ヒューイソン (Robert Hewison, 翻訳2017)は、成人の総来館者数は2006年度から2010年度の間に51%増加した一方で、社会経済

的に低層にある人々の来館者数は11%減少し、全体に占める割合も8%に過ぎなかった統計結果を紹介している。この先行研究から、発症前の一定の記憶を喪失し自身の文化的行動の一部を保持していない認知症者が、博物館にとって望ましい利用者として捉えられている可能性があることを論じた。

第5章 終章

英国で実施されている、博物館における認知症ケアプログラムの取組の理由として、これまでの日本の先行研究では、2つの要因 (第一に2007年に施行された認知症者の自己決定権を尊重する意思決定能力法、第二に英国政府が2009年2月に発表した「認知症とともにによりよく生きる：認知症国家戦略」)があると論じていたが、本稿では英国で発行されてきた調査報告書、先行研究を調査することで、それらの要因に加えて、1990年代後半から行われてきた社会的包摂政策の博物館における取組、その結果として構築されてきた博物館と保健部門とのパートナーシップが影響していることを論じた。また、博物館の社会的包摂政策の結果明らかになってきた、個人の文化的行動を変容させる難しさが、文化的行動を一部失っているために継続的に関わりやすい認知症者を博物館の社会的包摂政策の対象として選ぶことに繋がっている側面があることについても論じた。

日本国内の先行研究では言及されていなかったこれらの要因を指摘することによって、認知症国家戦略自体の策定時期は日本と英国で大差がないにも関わらず (日本は2012年、英国は2009年)、英国では認知症に関連する施策を様々な機関が協力して実施できている理由を明確にすることができた。

序章

本研究は中国における民間美術教育の歴史と現状を検討し、河南省信陽市において代表的な画塾に対するインタビュー、授業観察、資料研究を通じて地域での民間美術教育の課程と実践の特色を明らかにすると共に、教育市場と教育課程の視点から画塾の存在を位置付けることを目的とする。

1990年代の中国において改革開放政策が全国的に実施されて以来、過去の計画経済に制限されていた市場経済が政府によって公認のものとなった。教育の側面から見ると、市場経済の承認は民間企業や個人が教育関連の経済活動を行うことの合理性を提供してきたと考える。また、当時公的な教育の財政予算が不足であった状況において、政府は「教育産業化」を通じて公的な教育の不足を埋め合わせ、国民の教育需要に対応していくことを決めた。このような政治変革と経済発展を背景に、美術教育においても学校以外の教育活動が活発化してきた。教育活動の主催者によって中国の学校外での美術教育は博物館と美術館などの機関の教育普及活動、少年宮の美術教育活動、民間美術教育活動の3つの部分に分けられると考えている。民間美術教育とは国家教育体制の範囲以外において営利を目的とする美術教育活動である。民間美術教育は学習目的により、3～18歳の子どもの対象とした画塾、美術大学への進学のための予備校、その他(職業技能の学習・美術留学などの目的)の3種に分けることができると考えられる。

本研究は3～18歳の子どもの対象とする画塾を研究対象として、事例研究と現地調査によって民間美術教育の経営方式と教育課程の詳細を把握し、その現状を整理する。そして事例研究から民間美術教育において普遍性がある教育需要、経営方式、教育内容などの内容や傾向を明らかにすることを目指す。

第1章

本章では中国教育体制の体系と財政状況、民間美術教育の歴史と社会的な背景、公的な背景を持つ少年宮での美術教育に

関する内容を整理し、中国の民間美術教育の全体像を把握した。

中国の教育体系は就学前教育、義務教育、特殊教育、高中段階教育、高等教育、民営教育(私立教育)の6つの部分で構成される。政府は「教育強国」「科教興国」などの政策や方針で教育の発展を奨励しているが、中国の教育財政支出はOECD先進国の平均水準に達したとは言えない。近年、国民所得の増加と義務教育の普及によって民間教育の支出が増加する傾向が存在する。特に「計画出産政策(計画生育政策)」の影響で核家族が中国家庭構造の主流になり、過去に比べて子どもに対する教育の支出が増えてきた。そして、都市部と農村部の間に巨大な経済と教育格差が存在することを背景に、民間美術教育は都市部に集中する傾向がある。また、政府からの財政支援が減少した少年宮は美術教育活動の品質を確保することが難しくなってきた。このような状況を背景として美術教育の市場が成長し、民間美術教育が学校外での美術教育の主要な場として発展してきたと捉えることができる。

第2章

本章では現地調査を踏まえて民間美術教育の事例研究から、その経営と教育課程の状況を明らかにした。信陽市における画塾は都市部に集中する傾向がある。政府による民間教育に対する管理政策の制定はまだ初期段階であるため、画塾の経営活動と美術教育市場の発展に対応した体制が今後求められるであろう。

訪問したロダンアトリエと紅梅画室の2つの画塾の共通点から述べると、教育課程は子どもの年齢によって設計されることが多く、内容は造形と表現の学習を中心とする。また、両方の画塾の児童画課程で、SNSでの保護者との連絡と交流を重視していることが明らかになった。中国の家庭には共働きの割合が非常に高く、放課後の子どもを迎えに行く大人は主に高齢の親戚であり、保護者が直接に子どもの学習状況を把握する機会は多くない。そのためSNSグループに子どもの活動の様子をアップロードする需要

が生じたことが考えられる。さらに、画塾の学費から見ると、2つの画塾の年間学費は民間教育における全国平均消費及び中国中部平均消費の水準を超えていることが分かる。

一方、河南省信陽市において最も歴史が長いこの2つの画塾の間には、教育理念から授業内容まで大きな相違も存在する。ロダンアトリエは愛と美の教育を追求するために学習の過程で生徒の体験を重視し、低学年の授業は造形遊びの傾向が強い。子どもの教育体験を重視すると同時に、ロダンアトリエの教育課程は保護者側の教育成果に対する満足度を考慮している点に特徴がある。それに対して、本来は予備校であった紅梅画室は現実の構造を再現する技術を重視する。児童画課程でも基礎課程でも生徒は遠近法、構図法などの理論や知識を学ぶことが必須である。特に児童画課程の子どもにとって、構図や遠近法の理論は高度すぎるのではないか、という問題が考えられる。これに対し経営者の主張では、現実の構造を理解しなければ、想像を作品の形で構築する能力も得られないので、厳しい練習と理論の学習を経験しなければいけない、という。

画塾の経営状況を比較すると、ロダンアトリエは既に信陽市で複数の教室を経営して全国への進出を目指し、事業展開も児童美術教育から予備校、美術図書館など多領域へ発展している。それに対して、紅梅画室は現在までも創業者夫婦自ら授業を行うことが続いている。

第3章

本章では教育投資と教育消費という2つの視点から画塾に通う動機と教育需要の詳細を明確化し、中国の代表的な画塾事例と信陽市での訪問調査を通して画塾の運営と課程の特徴によって3つの商業モデルにまとめた。さらに学校美術教育の目標と内容を整理して画塾教育と比較した。

教育市場の側面から考察すると、民間美術教育に対する教育需要は消費としての美術教育と投資としての美術教育があり、教育需要の主体は子どもや保護者であり、民間美術教育に通うことは総合な教育需要と



図1 ロダンアトリエ授業中の様子(筆者撮影、掲載許可済み)

主体によって決められることが少なくない。教育需要に対応するために民間美術教育は数種の商業モデルを通して発展してきた。ロダンアトリエを代表とするチェーン店モデル画塾は教育課程を商品化と標準化することによって加盟店に美術教育内容を提供し、美術教育課程に関連する商品を開発する傾向がうかがえる。紅梅画室を代表とする伝統モデル画塾は創業者が教育活動の実施を主導し、独自の教育観と教育課程を持つと捉えることができる。美術教育市場と画塾教育課程は相互に影響することがある。

学校美術教育の内容を考察すると、幼稚園の美術教育は音楽科目と合併することが多く、鑑賞と表現2つ領域の内容が含まれ；義務教育の美術科目は「造形・表現」「設計・応用」「鑑賞・評論」「総合・探索」の4つの領域が含まれる。造形と表現領域を中心とする民間美術教育に対して、学校美術教育は豊富な領域内容と多数の教育目標を持っているが、授業時間と頻度が民間美術教育より少ないために教育目標の実現について懸念がある。そこに民間美術教育は学校美術教育より深い美術教育体験や専門的な創作技法の学習を提供していると考えられる。また、チェーン店モデルとオンラインモデル画塾の事業発展によって今後は鑑賞、総合、設計などの領域まで進出することが予想される。



図2 紅梅画室の基礎課程教室(筆者撮影、掲載許可済み)

結論

中国の民間美術教育にはチェーン店モデル、伝統モデル、オンラインモデルの3種の商業モデルがあり、画塾が選んだ商業モデルによって異なる経営方式と教育課程を持つと考えられる。ロダンアトリエのようなチェーン店モデル画塾は競争力を向上させるためにその教育課程を標準化して加盟店に提供する。商品化されるのは単なる教育課程だけでなく、図書館やサマーキャンプなどの事業展開で、美術に関する全ての体験を商品化する傾向がある。チェーン店モデル画塾の拡張と競争は、教育課程を中心に多様な美術教育商品の開発を促す一方、類似した運営手法の普及によって教育課程の均一化をもたらす可能性がある。紅梅画室のような伝統モデルの画塾は長年の経営経験を踏まえて独自の教育理論と教育課程を持つと同時に、チェーン店モデル画塾からの競争を受けて、その教育課程を修正することもある。オンラインモデル画塾は新興の商業モデルとして今後は総合学習の領域に参与する可能性が高く、チェーン店モデル画塾がオンラインモデルを導入することによって市場占有率を高めようとする傾向があると考えられる。

保護者や子どもが学校美術教育に満足できない現状は民間美術教育の存在に可能性を提供した。現段階の民間美術教育における教育課程は美術の造形と表現領域に集中し、学校美術教育より深い美術教育

体験と専門的な創作技法の学習を提供していると考えられる。一方、画塾の教育活動は農村部より都市部に集中し、地方より大都市に集中する傾向がある。収入格差問題が深刻化している中国において、民間美術教育の教育活動は一部の人の教育特権になるだろう。そのため、民間美術教育は学校美術教育が満足できない教育需要を埋め合わせると共に、美術教育領域における教育格差をもたらしているとも言うことができる。

今後の課題

本研究は河南省信陽市においてロダンアトリエと紅梅画室の事例を中心に民間美術教育の経営と教育課程を考察し、市場と教育の側面から画塾の存在を位置付けた。新型コロナの影響で信陽市にある他の画塾を訪問して調査する機会がなかった。本来であれば、地域にある全部の画塾を訪問して経営状況と教育課程を把握した上で、代表的な画塾の特色を深く研究するのが望ましいと考える。また、美術教育市場の規模と美術教育需要は学校美術教育の現状との関係が深く、中国の学校教育は地域と学校によって教育実践の状況が異なるため、地域にある幼稚園と小中学校の美術教育の実践状況を把握することが求められる。さらに画塾に通う子どもと保護者に対する調査を通じて地域において教育需要と需要主体の詳細を明確にしていきたい。

奥山 英里子

共生社会に向けたアートの役割に関する一考察
―障がい者が参加する交流活動を中心に―
The Role of Art for Creating a Symbiotic Society: Community-based Activities Involving People with Disabilities

芸術学領域群 芸術支援領域

〒100-8303 東京都千代田区千代田1-10-10
TEL:03-5561-3111
FAX:03-5561-3112

序章

日本における共生社会の実現にアートが寄与できる方法は何か。時代の変容と共にアートの社会的な位置付けが変わり、地域コミュニティとアート、教育とアートなどあらゆる領域とアートが掛け合わされた取り組みが一般化されつつある。近年では、障がい者が積極的に社会参加できる社会システムの在り方を再考することが、日本のみならず世界的に推進され、多様なニーズに対応したインクルージョンの理念をもつ共生社会の実現が注目されている。2006年に国際連合総会で採択された「障がい者の権利に関する条約」を我が国では2014年に批准し、「障がい者の権利に関する条約」を始め、障がい者の権利を尊重するための法整備や行動指針が国家レベルで進められ、多様性を推進する動向や意識が社会的に拡大されている。他方、障がい者と健常者がアートを通して触れ合い、共生社会の実現につなげる場の構築は当事者からの意見やニーズ、実態を踏まえた上で行われているのだろうか。

これまで筆者が独自に活動してきた知的障がい者の社会参加や健常者との交流の機会創出を試みる上でも、障がいのある人たちのニーズや声が本当に反映されていた有効的な活動であるのか疑問をもっていた。実践者にとって参加者の参加動機や要望に関するデータ収集と把握は、計画段階で必要な情報であると考える。

そこで本研究では、一般の障がい者や家族、支援者、障がいのない人のニーズと課題を明らかにし、障がい者が参加するアートを通じた交流とアートの役割について検討することを目的として取り組むこととした。

第1章

本章では、日本における社会福祉を概観し、アートと社会福祉の結びつきについて論じた。第二次世界大戦後の日本は、戦災者や失業者が急増するなどの社会情勢に直面し、社会保障と社会福祉の改革が行われた。現在も社会の変化や国民の福祉ニーズに対応するために、我が国の社会福祉の実施体制や改革は続いている。川井田祥子の『障がい者の芸術表現 共生的なまちづくりにむけて』

(2013)によれば、1973年、奈良県では「たんぼぼの家」が、地域に開かれた自立の家を設立することを目的に、障がい児の母親たちによって始められた。

一般財団法人「たんぼぼの家」が設立された1976年から、絵画・書・語り、手織りなど芸術表現のプログラムに取り組むようになった。1994年には、現在のエイブル・アート・ジャパンの前身である日本障がい者芸術文化協会が設立され、既存の芸術領域から新しいアートの新しい形として「エイブル・アート・ムーブメント(可能性の芸術運動)」を提唱し、アートの可能性や人間の可能性を再発見する活動が始まった。現在はエイブル・アート・ジャパンとして、芸術文化活動を通して、自らを自由に表現する場やしきみをつくり、より多くの選択肢の中から豊かな生き方の発見をサポートしている。

第2章

本章では、筆者が参加したエイブル・アート・ジャパンによる、石巻市におけるファブリックアートパネル「いしのまきの物語をつくろう!」及び、筆者が主体となって取り組んだ成田市における「地域密着型 移動式ミュージアム」、世田谷区における「下北沢たった一日のちいさな森の美術館」の3つの実践を取り上げ、筆者が本研究で新たに試みる、アートを通じた交流の提案の手がかりにした。

石巻では、障がいのある子とない子、さらには大人も一緒に自由な発想でアートを楽しむことを体感するとともに、二つの成功要因があったと考える。それは、制作するアートの完成度と制作の自由度を調和させたことと、子供たちが制作したアートを一時的な制作物として終わらせるのではなく、公共の場に展示し、活動意義を第三者に伝えることまでを視野に入れたことである。

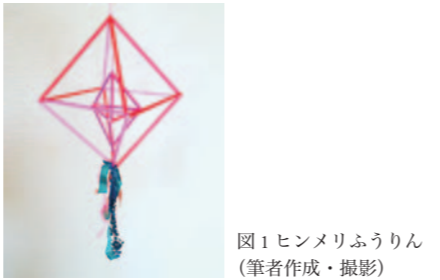
成田市では、触れ合える人数や属性は限定されたものの、障がい者やその家族が作品の紹介をしながら、鑑賞者と個人的な会話を交えるなど、互いに近い距離感でコミュニケーションを取ることができた。その背景には、障がい当事者の問題点の抽出を丁寧に行ったことや、協力者との良好な連携による影響が大きい。一方、安全面の確保、プロ

ジェクトの体制づくり、プロジェクトの継続性が課題として考えられた。

世田谷区下北沢では、不特定多数の街を行き交う多くの人が会場に立ち寄り、個々に作品に囲まれた空間を楽しむ共体験を創出した。独創的な空間を作ることができたが、アーティストと来場者が直接的なコミュニケーションを取る場面は少なかった。作品を通して、障がい者の才能や可能性の認知度の向上を優先した結果であったが、「障がい当事者との直接のコミュニケーション」と、「障がい者の認知度の向上」のどちらを優先することが、現状の問題を解決に近づけ、共生社会の実現につながるのか、判断基準が明確になかった。目的設定を明確に示すためにも、現状のニーズを明らかにさせる必要があると考える。

第3章

本章では、千葉県松戸市において、障がい児と障がいのない児童が参加する「まつどの幸せな屋上アートプロジェクト2018 ヒンメリふうりんを作ろう!」を実施し考察した。



題材に選択したヒンメリふうりんとは、フィンランドの伝統的な装飾で、通称「光のモバイル」のヒンメリに鈴を加えて風鈴に見立てた造作物である。制作過程において、言語コミュニケーションに不自由があっても、子供たちの交流や関わり方に変化が見られるのではないかと期待をしたが、その点について深く考察することができなかった。その原因として、障がいのない子供たちにとっては一人で黙々と制作することが可能であったが、知的障がいのある子供たちには即していなかったことが一因と考えられる。障がいのある人とない人の相互理解を目的にしたプロジェクトを構成するにあたり最も優先して考えるべきことは、交流の時間を充実させることである。つまり、

作品としての見栄えや質を保ちながらも、障がいのある人もない人も、心から楽しみ互いの距離を縮めるためのプログラムの実行が必要であることを教訓として捉えた。

第4章

本章では、共生社会と、障がい者が参加するアートを通した交流に関するアンケート調査を、障がいのある人とない人96名を対象に実施した。「障がいのあるなしに関わらず誰もが社会の一員としてお互いに尊重し支え合って暮らし、社会参加や自立できる共生社会という考え方を知っていますか」という問いには、「知っている」が50%、「言葉は聞いたことはある」は37%、「知らない」は13%だった。また、90名以上の人が学校や職場を中心とする日常生活圏において障がい者と何かしらの接点を持っていたことを認識していることがわかった。

障がい者が参加するアートを通した交流に対しては、半数以上が関心を示していることがわかった。関心の理由は、「多様な価値観に触れたい、触れることは大切だと思うから」、「アートが好きだから」「開催の趣旨に共感できるから」が半数以上で、多様な価値観に触れることに意義を感じ期待していることが読み取れた。またアートに関する関心度が高いことから、アートによる相互理解や交流の場の創出に期待がもてた。一方、参加したくない理由には、「忙しい、時間がないから」「面倒だと思うから」と回答した人が多く見られ、意欲的な気持ちを高められるプログラム内容や、自分にプラスになる価値の提供を示すことができれば、一定数の「参加したくない」人たちも巻き込める可能性が窺える。

第5章

本章では、より深く障がい当事者の視点を探るべく、知的障がいのある子をもつ保護者に対してインタビュー調査を行い、障がい当事者の視点や現状について探究した。研究協力者と筆者の関係性は、すでに構築されており、インタビューの合間に感じた疑問点などは随時追加の質問を行なって、深めることができた。

現状では、交流機会そのものの少なさ、

交流機会があったとしても、双方の理解度の向上や、楽しい時間を共有することは少ない状況で、そこに価値を見出せない状況であることがわかった。その原因の一つに、学校教育で障がいに対する理解や障がい者に対する思いやりを学ばせる必要があるという意見があった。そして、アートを始め、スポーツや音楽といった言語を軸にしない非言語コミュニケーションが、障がい者と健常者の相互理解を図る上で有効であるという体験を通した考えから、参加者同士が対等になれる方法を見出すことの重要性に着目した。また、障がい者にとっての自己実現の場や居場所は、障がい者の発達段階によって変化したり、個人のニーズによって多様化したりすることに気付かされた。

共生社会を目指す上で我々は、地域や特定の場所の枠組みに囚われることなく、障がいのある人とない人が、「良好な関係性を構築できているか」に焦点を当てて、新たな場の創造とともに、今ある交流のあり方を見直す必要があると考える。

第6章

本章では、第2章から第5章で実施した調査と考察内容を踏まえて、障がい者が参加するアートを通した「床絵」による交流のプラン「まつどしあわせな屋上アートの花」を提示し、今度の障がい者が参加するアートを通じた交流の発展を論考した。

「床絵」とは、参加者が画用紙の上に寝転び、母親やスタッフ参加者の人型の輪郭を黒の絵具で描く活動である。肢体不自由で車椅子の子どもや、話すこととできない車椅子の子どもが楽しめる。床に大判の白布を敷き、参加者は両手両足を広げて他の人とつながって輪になるように寝転ぶ。アーティスト、サポーター、参加者同士が体の輪郭を絵の具で描く。描いた輪郭の大きさはさまざまで、たくさん輪が点在する。描かれた輪郭は、筆、ローラーなどの画材や、手足など自由な方法で塗り絵や布全体を横断して模様をつけることもできるかもしれない。

布の上に描かれた人の輪で、多彩な花が咲いたように仕上がった作品は、一般の人の目にとまる場所に展示するところまでをプロジ

ェクトの一環として実施したいと考えている。

結章

本研究の目的を達成するために行った、交流の参加者である障がい当事者と障がいのない人のニーズ、障がいの当事者が抱えている問題に深く向き合うことは極めて重要なプロセスである。障がい当事者にとって、最も問題に感じていることは、理解されずに居場所がないこと、交流機会に求めるものは、障がい者や障がいへの理解、楽しさを共に分かちあえる場所であることと結論づけることができる。

今後の研究課題は、知的障がいをもつ子の保護者から指摘を受けた、障がいのある人とない人の共通体験の乏しさや、教育のあり方について深く調査をすることである。

また共通体験を通して、物の見方や価値観が変化し、それが障がいのある人、ない人に相互作用として働くことを体験の実践者が理解する必要がある。そのために、障がい者が参加するアートを通した交流と、共生社会の実現におけるアートの役割を着実に実践者側に伝えていく方法を検討していきたい。ニーズや共生社会に対する認識調査においては、回答者の自由記述の内容を深く読み解き分析するまでに至らなかったことに課題が残った。また、調査・考察から導き出した交流の継続可能なモデルの探究を続けていきたい。

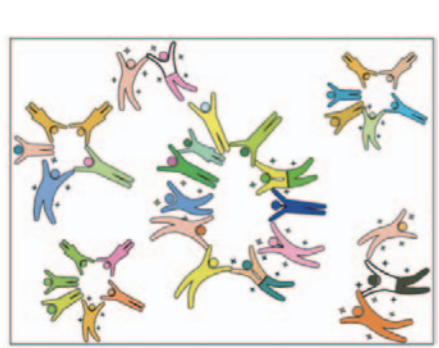


図2「まつどしあわせな屋上アートの花」作品イメージ (筆者作成)

絵画制作におけるプロセスの変化によって生じる「心象表現」について —制作実践を主体とした考察—

作品「Gray landscape」「自画像」及び研究報告書

“Mental representation” caused by changes in the process of painting : Consideration based on my Paintings Work “Gray landscape” “Self Portrait” with Research Paper

芸術学領域群 洋画領域



「Gray landscape」
“Gray landscape”
194.0×259.0cm
油彩、キャンバス
2021年

序章

本研究において絵画制作におけるプロセスの変化とは2つ存在する。1つは、作品が完成に至るプロセスにおける変化の積み重ねと、もう1つは、過去の作品制作の変遷における作品そのものと表現者の思考の変化である。また、このプロセスの変化によって生み出された表現を、本研究においては「心象表現」としている。本研究の目的は、筆者の制作実践を主体としながら、絵画制作のプロセスにおける画面上の変化とそれに伴って変化する表現者の思考を分析し、これらが変化することによって生じる新たな「心象表現」について考察を行うことである。

第1章 「心象表現」の定義と分析

本章では、本研究における「心象表現」の定義を明確にすることを目的としている。また、定義付けを行う上で3つの要素を取り上げ、その根拠と参考とした表現者と作品を紹介する。

本研究における「心象表現」とは、①現在が反映された表現、②見えない存在の表現、③生と死が含まれる表現の①～③が集積された表現であると定義している。①は、絵画制作において主観性に偏りがちな作品に客観性を含めるとともに、鑑賞者とは異なる表現者の現在を見せることが重要であると考え。それは、考えを投げつけるようなものではなく、別の視点を提示するという感覚である。様々な問題の根本的な解決を目指すことは困難であるが、表現を通して提案することはできると考え、それが、芸術の重要な役割の1つなのではないかと考えられる。②は、風景の中にある様々な痕跡から見られる、生命が生きていた生の証明や今は存在していない死の証明からイメージする存在の表現を意味する。この表現を紹介して、風景の中に広がる様々な存在は、それぞれに生と死の歴史があり、その過程の中に現在があると認識を持つことが、絵画表現において重要であると考え。そのため、本研究における「心象表現」の要素としている。③は②と非常に関係性が近く、

あらゆる風景において形を持つ存在は、過去の存在によって成立しているという認識の重要性から要素に加えた。

第2章 制作研究の変遷と分析

本章では、第1章によって定義された「心象表現」を踏まえ、筆者がこれまで行ってきた制作研究の変遷（2017～2020年）を軸に、プロセスの変化によって生じる「心象表現」について論じている。2017、2018年の制作研究は、主に東日本大震災（以下、3.11）の内容を題材とし、現地取材による調査から得られた認識のずれや、その場でしか感じられない現実を、絵画によって表現しようと試みている。

2019、2020年は、あらゆる風景に対して生と死の歴史が存在しているという認識の上で、風景そのものを見ていくことを目的としながら、制作研究を行っている。また、2020年においては、新型コロナウイルスの蔓延を受け、その影響によって発生した様々な変化や筆者自身の感情が、制作研究にも影響している。

上記のように4年間の制作研究の変遷を振り返ることで、絵画制作におけるプロセスの変化によって生じる「心象表現」とは、絵画制作そのものよりも、当時の経験や環境の変化によって生じている表現であることが考察された。これは、プロセスという認識を絵画制作とともにそれを行う背景までも絵画制作におけるプロセスとして含める必要があることを明確にし、4年間という短い期間から今後も制作研究を継続していくことで幾度も変化していく可能性を持っている。

第3章 制作研究におけるプロセスの分析

本章においては、筆者の作品を2つ取り上げ、1つの作品が完成に至るプロセスの変化を分析しそれに伴って生じる「心象表現」について考察している。具体的には、絵画制作を行うプロセスの中で変化する筆者の思考に応じて、その都度画面を変化させて描いていく方法と、ド

ローイングや試作品の制作による検討を経て本制作に入り、完成まで至る方法の2種類である。

本章における考察は、第2章とは異なり絵画制作そのものの変化によって生じる「心象表現」を明確にすることが目的である。しかし、本章における2つの作品を踏まえた考察は、絵画の画面上の変化は常に、現在の経験と環境の影響が関係していることが明確となった。すなわち、第2章の考察と同様の影響が見られた。これら作品の背景には新型コロナウイルスの影響が筆者自身の精神面に直接的に関係し、それに対する反応が、画面の変化を促していたのである。

結章

絵画制作におけるプロセスの変化によって生じる「心象表現」について、筆者自身の制作実践を踏まえながら考察を行ってきた。その結果、制作そのもののプロセスよりも表現者が経験した当時の背景や、環境などの変化によって「心象表現」が生じていると考えられた。それが明確になったのが、第2章による4年間の制作研究の変遷である。筆者自身の経験から、過去と現在の背景という大きな側面で考えれば、筆者が影響を受けている出来事は3.11と現在の新型コロナウイルスの影響の2つである。また、展覧会において作品を鑑賞する経験、3.11においては被災地への訪問や取材の経験というのが強く影響していると考えられた。今後も制作研究を主体としながら、筆者の制作研究の変遷を記録し、どのような変化が生じているのか考察していくとともに、絵画における技法的な側面を中心に研究していくことで、本研究とは反対側の側面から制作研究を行う。つまり、画面上の表現の影響から思考を変化させる作品制作についても研究していく所存である。



「夜はきちんと眠りなさい」 “You must sleep better”
100×200cm リトグラフ技法、北方和紙に油性インク 2020年12月

序章

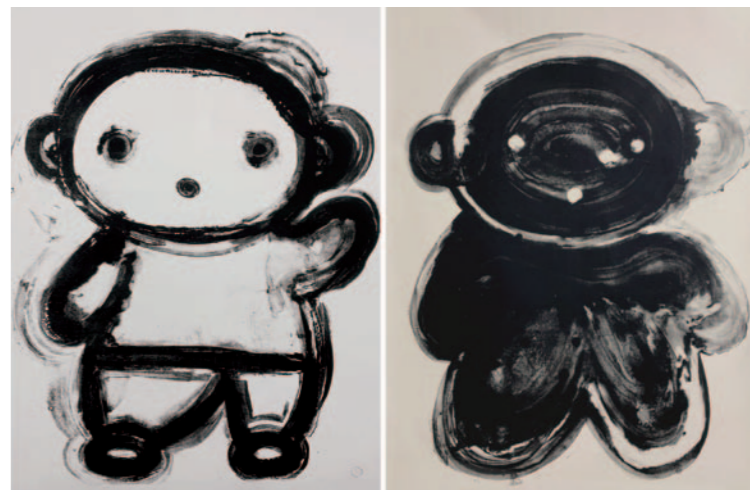
本論文は、リトグラフ技法における「製版」という工程で扱う「製版液」に注目し、リトグラフ技法の発明から確立に至るまでの変化を捉えながら、筆者が実施した実験も踏まえて「製版液」を構成する成分の分析と、実践する上で応用可能な「リトグラフ表現」について考察したものである。筆者は通常、リトグラフ制作においては清水昭八（1933-1996年、日本）の処方である「製版液」を作成し「リトグラフ表現」に臨んでいたが、本論文の研究対象に「製版液」を据えたのは、筆者の制作環境の変化によって「製版液」の調合方法と、それに付随する「製版の方法」が個人ごとで全く異なることを知った為だということが理由として挙げられる。リトグラフを制作する上で「製版」という工程は必要不可欠であり、これを避けて制作することは不可能に等しい。個人ごとに「製版」の方法が異なることで多様化が発生した「リトグラフ表現」、及びリトグラフ技法が発明されるまでに至るまでの変遷の分析を足掛かりとし、「製版液」を調合する上で求められる性質について再考することを目的とする。

第1章 リトグラフ発明史研究

本章では、ヨハン・アロイス・ゼネフェルダ（Johann Alois Senefelder, 1771-1834, チェコスロバキア）が発明した「リトグラフ」の発明史を主な研究対象とした。第一節では発明史研究を始める準備段階として「アルミ版」と「石版石」の違いを簡易的に解説した。リトグラフ制作において、現代日本で一般的に流通する「アルミ版」は「アルミニウム」からなる金属板であり、「石版石」は、炭酸カルシウムを主成分とした石が「リトグラフ技法」をおこなう上で適性があるとされた。そして、発明の起源に、版材はアルミ版ではなく「石版石」にあったことを述べた。第二節ではアロイス・ゼネフェルダの生い立ちに迫り、第三節から第四節はリトグラフ技法の確立に至る変遷において、アロイス・ゼネフェルダがおこなった



「Three Face Z」 “Three FaceZ” 76×96cm
リトグラフ技法、北方和紙に油性インク 2020年11月



「figure01.02」 70×140cm
リトグラフ技法 左からいずみ紙、ロサスピーナ紙、油性インク 2020年12月

実験の数々を解説した。アロイス・ゼネフェルダは多様な素材を用いて独自の印刷技法の発明を試みたが、「石版石」がアロイスに注目されるのは、全くの偶然による経緯があった為である。この偶然に由来する「リトグラフ技法」が発展し、現代の商業印刷原理の大部分が「リトグラフ技法」を前身としているのは、アロイスが注目した「偶然」に印刷術としての合理性を、更なる実験を通して発明者自身が与えていった為である。

第2章 リトグラフの印刷原理と酸の関係性

本章では自身がこれまで調べてきた、清水昭八の処方した「製版液」（以下「清水昭八式製版液」）の性質と意図を探るために実験を行いその結果を纏めた。「清水昭八式製版液」にはアラビアガムの他にリン酸と氷酢酸が添加されている。実験の手段として、あらかじめ描画しておいた版を三枚用意し、アラビアゴム溶液のみで製版したもの、アラビアゴムにリン酸のみを添加し製版したもの、アラビアゴムに氷酢酸のみを添加し製版したものを用意した。この三枚による摺刷結果はそれぞれで全く異なり、版に作用した酸物質の特徴と作用の違いを示した。特に、「氷酢酸」をアラビアゴムに通常より多く添加させることでリトグラフの描画

材のひとつである「解き墨」の淡い水彩的表現及びハーフトーンが印刷において再現しやすいことが分かったことで、筆者の求める製版液の像が明らかになった。

第3章 修了制作及び実験

本章では前章の実験結果を踏まえ、自身の求める「製版液」の性質を予め想定し、それに伴って調合したものを用いて製版を行うことで、修了制作物をこれまでの「製版液」の研究に対する成果物として纏めた。また、製版を行う上での試みのひとつとして、「第二製版」の工程を省いた。リトグラフの制作で行われる「第一製版」と「第二製版」は、「製版液」を二種用意し、「製版」も二回に分けて行うことで、版面の画線部・非画線部をより一層強化させる。このようにして製版された版は耐刷性にも優れるので、大量印刷に向いている。修了制作では一枚の版から多数の成果物を産出させるのではなく、製版を省略し、作品群を迅速に印刷することを目的とした。そのため、版ごとに使用した画材に注目し、製版液の調合方を変えた。本章において実験は計3回行い、摺刷結果は制作物も含め25通りの結果を得られた。これらの結果から、適切な製版には使用画材によって変わり、これに注目することが重要であると確信した。

結論

これまでの研究成果から、「製版液」は版面の非画線部と画線部の保持において様々な化学的作用がはたらいており、使用する画材ごとに適した製版液の性質があることがわかった。「製版液」は、「リトグラフ表現」を完成させるうえで最も重要視すべき「メディウム」のような存在だったのだ。リトグラフの幸いなところは、この印刷術の興りが「化学的発明」だったところにある。絵画制作における不明瞭な点や、思うようにいかない点が画家独自の知識や技量、勘や才能によって解決されることが往々にしてあるのは現代も過去も変わらないが、リトグラフであれば、永劫普遍である「化学」の原理によって確実に対処ができる。この点において、化学に精通する研究者の協力があれば、文理融合の観点からも「リトグラフ表現」を含む「芸術」の分野の益々の発展を望むことができるだろう。これをもって、本研究の結論とする。



「天地邂逅」
“Encounter”
194×324cm
油彩、蜜蝋、キャンバス
2021年

序章

本論文は、蜜蝋と油絵具を用いた混合技法の研究を、作品の制作実践を通して記述したものである。蜜蝋の存在は紀元前から確認され、エジプトのファイユーム地方のミイラ肖像画などにも使用され、世界最古の絵画材料の一つとして扱われてきた。しかし、蜜蝋を使用したそれらの技法は歴史上の文献にわずかしか残っておらず、体系化されていないのが現状である。そのため、実際の作品制作を通して蜜蝋の効果的な使い方を相性の良い支持体や地塗りの観点から見直し、考察した。加えて、筆者が以前から使用していた油絵具との混合技法を試みることによって両者の長所を引

き立てあう新しい絵画表現を模索した。最終的には蜜蝋を使用する作家が少ない理由の一つである蜜蝋の加熱を行う手間を省き、誰もが手軽に取り入れられるような制作手法を目指した。

そもそも筆者が蜜蝋に興味を持ったのは、蜜蝋が紀元前から使用が確認されている歴史のある物質であったからであった。筆者が制作上のテーマとして掲げているのが、「根源的な事象」であり、作品を構成する物質もより根源的で歴史がある素材を取り入れたいと考えていた。そこで、着目した素材が蜜蝋という素材である。蜜蝋は対酸性、耐光性、耐水性に優れた耐久力のある物質であり、素材そのものとして非

常に魅力的な物質である。そのため、以前から制作の主軸に置いていた油絵具と蜜蝋による混合技法を行うことで、表現の幅をより増やすことを目的としてこの研究に取り組んだ。

第1章 蜜蝋の性質と変遷

まず蜜蝋の性質や組成を科学的な観点から記述し、蜜蝋の物質的な特徴をまとめた。ミツバチがどのように蜜蝋を生み出し、巣を構築していくのか、そして社会的にどのような用途で使われているのかをまとめた。また、蜜蝋以外の蝋の種類を記述し、絵画材料に適している蝋の種類はどのような性質のものであるのかを見直した。蝋の

種類は植物系、動物系、鉱物系、石油系と自然界に数多く存在しており、さらに人工的に生み出された蝋も存在している。数多くの蝋が存在する中で、それらの蝋の特徴を列挙しどのような蝋を扱うことが適切なのかを考察した。また蜜蝋を使用した先行する絵画作品を例に挙げ、どのような方法で蜜蝋を使用していたのかを分析した。特にジャスパー・ジョーンズ (Jasper Johns、1930年-) が使用していたエンコスティック技法の絵画への取り入れ方や、加納光於 (1933年-) が取り入れていた摩擦熱と透明フィルムを用いた特殊な技法を詳しく紹介した。

第2章 蜜蝋と油絵具の使用による混合技法

蜜蝋の絵画材料としての基本的な取り扱い方法や溶かし方、蜜蝋メディウム (蜜蝋、ダンマル樹脂を揮発性オイルによって溶かしたもの) の制作方法を紹介した。この蜜蝋メディウムは、油絵具と混ぜて使用することによって油絵具特有の光沢を打ち消す効果があり、明度を上げることもできる。また、蜜蝋を使用するにあたっての支持体や地塗りの蝋の選び方、オイルとの相性などを実験も交えて検証した。加えて既存の制作手法で作品制作を行い、手順を明記しながら実践した。熱を加えることによってキャンバス、パネルといった支持体にど

のような変化が見られるのか、また使用するオイルによってどのように蜜蝋が変化していくかまとめた。

第3章 蜜蝋を使用した技法の実践

既存の技法を試行したうえで、筆者が扱いやすいと感じた蜜蝋と油絵具による独自の混合技法の実践を行った。結果として、地塗りの段階において蜜蝋メディウムを使用する技法を取り入れることとなった。この技法によって形成された地塗りは極めて滑らかで照明を反射するほどの光沢を持ち、筆の滑りが良く、布地に顔料が染み込まない地塗りとなっている。この手法は描写初期の段階で、画面上で修正を何度も行う筆者の描写方法と非常に相性が良く、筆のストロークや筆致を画面上に残しやすく格段に表現の幅が広がった。加えて、描写中に蜜蝋メディウムを油絵具と混合することによって油絵具特有の艶を消し、画面上での艶感による差を生み出すことに成功した。

またこれらの作品の保存方法や問題点を記述し、改善策を考察した。蜜蝋を使用しているため、乾燥が比較的遅い点や外部からの刺激に弱い点などを踏まえたうえでどのようにすればそれらの短所を改善できるのか考察した。

終章

蜜蝋を使用することによって得られる効果のまとめを行った。蝋と油脂は科学的にも混同されることがあるほど性質が近い (増田顕邦『油脂化学製品便覧』日刊工業新聞社、1963年、1頁、参考)。しかし、艶を持つ油絵具と艶を消す効果のある蜜蝋は画面上では対照的な効果を発揮し、素材同士が長所と短所を引き立てあっているような印象を受ける。最終的に、油絵具だけでは表現することができないような絵画表現を蜜蝋と合わせて使用することによって生み出せたのではないかと評価している。



「修了日誌 638」
“Day1-Day638”
270×180cm
紙版画、コラージュ、
白ボール紙・パネル
2020年

序章 研究の概要

筆者はこれまで生活の過程をテーマとして制作を行い、版画を用いて自身の生活の全てを記録してきた。筆者にとって、版画制作も生活の一部であることから、版画によって版画の制作過程を表すことができるだろうかと考えるようになった。そこで、注目したのがプロセス・アートである。重要であるのは芸術作品の最終の形ではなく、形成の過程(プロセス)であって、過程そのものに意義があるというのがプロセス・アートの考えである。本論文は、このような背景のもと、「プロセス・アート」の観点から版画の制作過程を考察し、版表現の可能性はどのような方向に発展していくのかという疑問を探るものである。

第一章 プロセス・アートについて

プロセス・アートは、作品が完成するまでの「制作プロセス」や作品の可変的な状態が重要な意味をもつ表現様式である。また、過程の中の変化を強調することに特徴がある。「プロセス」の言葉は、二つのイメージを想起させる。一つ目は段階的なイメージ、或いは完成に至るまでの「未完成」という状態のイメージである。もう一つは、プロセスに予期しないことが起こるといった性質「偶然性」である。第三節では、同時代の美術界における版画の位置づけを検討した。これらをふまえ、第二章と第三章では、1960年代以降の版画を取り上げ、プロセス・アートの二つ特性から制作過程を考察することにした。

第二章 現代版画家に見る版画の制作過程

版画を鑑賞する際に、その作品がどのような制作過程を経て形成されているのだろうかという疑問に思うことがある。しかし、作品の中には、どう調べても制作方法を理解できないものもある。いくつかはアーティストの秘密のテクニックだろうが、いくつかは試し刷りのときに偶然に出た効果かもしれない。作家として鑑賞者に制作過程を理解してもらうことは、

作品の鑑賞についてより多様な見方を提供できるのではないかと筆者は考えている。そこで、第二章では、中林忠良(1937—)と李禹煥(リ・ウファン、Lee U-Fan、이우환、1936—、韓国)の二人の作家に焦点を当てた。中林は、歳月を経ることで自らの身体が腐っていくことを、銅版を何度も腐蝕することになぞらえる。中林の作品《Transposition—転移—III 腐蝕過程I》は廃版刻線した銅版を腐蝕液につけ、2時間腐蝕したのち、取り出して刷ることを繰り返す。これは版画の制作過程の視覚化だといえるだろう。次に、モノ派の李は「版」というメディアを「中間項」という言葉に例えて、作家と作品の間に「版」が介入することを強調する。李の《関係項—位置》シリーズ作品を例とする。紙にイメージの範囲を決め、同じ丸や長方形の木版に絵の具をつけて、そのイメージの範囲内に違う位置に摺っている。作家は木版の原型を加工していないで、摺るとき木版を移動するだけでこの作品ができる。彫りという人工的な行為を略して、作家と版(他者)の役割をはっきり分けることができる。版が作家と作品の間に介入することを最も純粹に現している。李の版画についての思考は、筆者に作家と版の関係、版と作品の繋がり、そして作品における作者の役割についてももう一度考えさせる。

第三章 版画制作上の特性とプロセス

版画の主な特性として、複数性と間接性がある。版画という概念は近代に芽生えたものであるが、それ以前は、量産が主な目的であった。例えば、浮世絵版画は、人気のあるものは何千枚と摺られた。しかし、現代において、版画の複数性は複製(量産)のために存在するのではなく、ただ版画の一つ特徴、或いは一つの利点であると筆者は考えている。中林は複数性を活用し、刷りの段階ごとにステートを残し、展開された作品を同時に展示できることを認めている。

一方、版画の間接性というのは、版画は「版」を介する表現技法である。予測が

できない第三者が介入することによって、同じの作品を作ることは不可能であると考えている。実験的な制作過程に自分がコントロールできない要素が入って、作品をより偶然性を含んだものに近づけることができ、ひいては未知の世界との出会いを生み出すことができる。また、間接的であるため、版画の制作過程は実験的なものであると筆者は考えている。そして、版画の複数性を利用し、実験的な制作過程を記録することができる。その制作過程から生じるものはモノタイプ作品と言えるだろうと筆者は考えている。作品の主題だけでなく、作品ができあがるまでの制作過程が作品に与える意味を筆者は重視したいと考えている。

第四章 自身の制作との関連

第四章では筆者の紙版制作の経験をもとに、「版画の特徴から」、「版画の制作過程から」、「版画を制作する行為から」の三つの方向から筆者の作品制作を整理する。そして、本論で考察した資料から自身の制作における制作過程の意味と表現について検討する。結果、筆者の制作過程を示すという考えは、まだ材料を展示する段階に留まっていることが分かってきた。本論文にまとめた資料の「制作過程」についての捉え方は、今後の制作の参考になると考えている。



「行旅 / 晴眼者」
“Gourmet Travel / Haired Eyes”
綿布、岩絵具、水干絵具、箔、アクリルガッシュ、
ジェッソ
242.3×130.3cm
2020年1月

序章

疑問の発端は学群期に浮世絵について調べたことが、そもそもの契機である。

江戸時代に日本の民衆に広く受け入れられ、世相の最先端を伝聞するトップツールであった浮世絵には、猫が頻繁に描かれている。また、近世以降でも「作家＝猫愛好家」のイメージは広く浸透しており、絵画的モチーフとして多用される傾向が強い。では現代において、しばしば猫との比較対象として扱われる犬はどうだろう。筆者には、日本絵画における犬の作例はそう多いものではない印象がある。日本において文化の初期から関わってきたはずの犬は、不思議にも絵画の主役に選ばれない背景があると予想する。本論では、犬の人間との関わりを歴史的な観点、および絵画に描かれた犬の表現から犬の文化的な立ち位置を読み取ることを目的とする。また、それによって犬を作品モチーフとして採用する筆者が、よりその必然性を自らにとって妥当なものにすることが目的である。

第一章 人類史における犬の位置づけ

第一章では、人類史における犬の位置づけについて概観的に記述する。世界史的な観点から犬の起源及び今日に至るまでの歴史的な経緯を追うことで、犬が世界的にどのような文化的印象を持たれているか記述する。西洋圏では犬は人間のパートナーとして比較的好印象を持たれてきた。それに対して、アジア圏、イスラム圏では宗教的、土着信仰的な観点から犬は食用であり、もしくは死を想起させる動物として嫌厭されてきたことが明らかにになった。

第二章 日本における犬の歴史

第二章では、第一章に代わり日本における犬の歴史について論述する。第一節では、先史時代から弥生時代、第二節では古代時代、第三節では中世、第四節では近世、そして第五節では近現代の犬の歴史的な背景や、犬に関わる文化についても、順を追って記述する。

第三章 絵巻・絵図から読み取る犬と日本人

第三章では、日本の絵巻・絵図から犬と日本人の関係性を読み解く。春日大社、石山寺縁起絵巻では鎌倉・平安時代、南蛮図屏風、洛中洛外図では江戸時代、そして九相図から、当時の人々の生活風土に犬がどのようにかかわっていたか記述する。

特に平安時代から江戸後期まで、同じ題材が繰り返し描かれ続けた九相図は、死体が朽ち果てる経緯を九つに分けて観想する、宗教的意味合いの強い絵巻である。その一つ噺相では、人の遺体を野犬と野鳥が食い漁る様子が描かれる。これは決して特殊な事例ではなく、当時の埋葬状況では野山に遺体を放棄することが珍しくなかったからである。また、遺体だけでなく、人々の生活からでる残飯の廃棄物や、排せつ物についても同様に犬や野鳥が食事として処理していた。春日大社権現体験記や石山寺縁起絵巻では、犬が当時から人々の生活のすぐ近くで生息していた様子が描かれている。しかし今日のように、首輪や紐で犬をつないでおく習慣は無く、あくまで外飼いの半飼育、半野性の状態であったことが分かる。また、九相図の噺相の様子も鑑みて、この章では当時の犬が人々の生活にとっての「掃除役」として存在していたことが分かる。

第四章 絵画から読み取る犬についての様々な表現、応挙の子犬図を中心に

第四章では、円山応挙の子犬図を中心に絵画から、犬の絵画的表現の変化について検討する。応挙が描く犬は、特に子犬が人気を博した。従来の犬の描写は、白地に黒点を打つ瞳の描き方、毛並みを一本一本毛描する手法が主流であった。応挙はこれを改めた。三角形の目と、コロコロとした体躯を、輪郭を優先して描くことで子犬の持つ表情を巧く描き表した。

この応挙スタイルの子犬は、広く他の作家にも影響を及ぼした。多数の画派の

特徴を取り入れ、鶴派と呼ばれた竹内栖鳳も例外ではなかった。四章七節からは栖鳳が描いた犬を取り上げる。栖鳳の初期作品に登場する犬、特に子犬は応挙の子犬の様式を強く反映しているが、後期の作品になるにつれ自身のスタイルを確立した。四章では、三章の絵巻からは読み取ることが難しい、画家の写実性、精神性、独自性のせめぎあいを読み取ることができる。(←謎)

第五章 現代の犬を描いた作品について

第五章では、第三章から第四章の内容を踏まえ、現代作家の犬を描いた作品について取り上げる。松井冬子は九相図の遺体を食らう犬との関連性について、竹内浩一では栖鳳の犬との関連性と発展について、白田誉主也では新しい技法について論述する。三人の日本画作品を取り上げることで、新しい動物画及び犬の絵画的表現について考察する。

終章

三章では絵巻に登場する犬の描写を、四章では江戸時代、応挙が描いた犬の表現について、五章では現代の作家が描く犬の絵画的な表現について論考することで、絵画的な表現から犬と人間との関係が見えてきた。特に四章、応挙から現代作家たちの絵画作品を見るに、「犬」ひいては身近な動物に寄せる人間のまなざしの変化をつぶさに追うことができた。また、時代の流れと共に、描かれる犬の種類、構図、質感、デフォルメの度合い、についても大きく変化した。昨今ではそれらの要素に縛られず、自身の動物描写に独自の表現形式を新たに作り上げる動きもみられる。絵画における動物表現は実に多様である。

最後に、本論文の主旨を再び考えながら、各章が導いた結論をまとめて記述し、筆者自身が日本画を学ぶ動機と発見を含め、今後の「犬」の絵画制作に結びつけて活用することを期待する。

絵画作品における人物を主題とした表現の持つ意味について 作品「あわいに棲む」「自画像」及び研究報告書

A study of the meaning of the expression with the theme of the person in the painting work

芸術学領域群 日本画領域



あわいに棲む
Live in a border
162.0×260.6 cm
雲肌和紙・岩絵具・
水干絵具・箔・墨、
2021年1月

序章

現在筆者は日本画領域に在籍し、人物の群像を主題に絵画作品を制作している。人物画には、その区分の中に更に細かな多くの分野が存在する。それらの歴史は長く、人物画は人類の歴史に寄り添い発展してきた。美術史上でも、人物画は様々な文化圏で描かれており、数えきれない芸術家たちの手によって多様な表現が模索されてきた。身の回りの人間を形に残そうとした先人たちが、そもそもどのようなことを考えて絵筆を手にとったのかを知りたいと考えた。

第一章

人物画は多くの表現を持つ主題であるが、本稿では宗教画の中での人物像、肖像画・自画像の持つ芸術性に焦点を当てた。

宗教画とは、信仰の対象に祈る際、その祈りの媒介として利用される絵画全般のことを指す。信仰された神々は、度々理想化されて描かれるが、その演出のほとんどが、神話や経典という一種の物語をより理解しやすく、また劇的に伝えるための手段である。信仰心を揺るぎのないものにするため、または己への戒めのため、神々の姿は時に理想化されながら

も描かれ続けてきた。

肖像画は、モデルとなった人物の外見的特徴だけでなく、当人の持つ内面や置かれている社会的背景なども同時に描かれる。外見と中身は互いに影響し合っており、どちらかが変化すれば、その影響でもう一方にも変化が生じる。画家は観察によって人物の内面に肉薄し、また内面を描こうとすることで人物の顔立ちにその労が表れる。モデルとして画家の前に立った以上、そのモデルが例え社会的に見下されるような容姿をしていても、または完全無欠な美人であっても、無慈悲なまでに忠実に描かれる。その結果肖像

またはその生涯の全体像さえ見出せるのである。

第二章

第一節では、曾我蕭白の《久米仙人図屏風》と、フランシス・ベーコンの《教皇インノケンティウス10世》を挙げ、従来美しく気高く描かれるはずの聖人が、絵画の中で、世俗に生きる人々と何ら変わらぬ欲望を表情の端々に滲ませる例を示した。蕭白の表現を特徴づける毒々しい「狂気」は、17世紀の中国で文人の間に広まった「狂者尊重」と関連があると考えられる。聖なるものを卑俗な姿で描き、狂気と正気の間を蕭白は見事に表現した。ベーコンが画題とした教皇は、全キリスト教徒の父なる存在とも言い換えることができる。ベーコンは、自らの父親に大変強い感情を抱いていた。彼は父親が嫌いであったが、それと同時に父親に惹かれていた。不可侵である自身の父親と教皇という存在に、父性を見出し重ねていたことは想像に難くない。この2作品に共通するのは、世間的には聖人であるとされた人物を、一見醜く、歪めて描いているという点である。その表現に辿り着くまでの過程は両者で異なるが、権力者、聖なる者の姿を独自の解釈で噛み砕き、必ずしも美しく、威厳のある姿で描き表さなかった。聖人とされる人物でも、結局は一人の人間に過ぎない。その威光を誇示する役割を担ってきた絵画という同じ媒体を通して、聖人と俗人の境界線は曖昧になるのである。

ビザンティン絵画などのモザイク画でも金は多用されるが、ここで金色の持つ効果は二つある。ひとつは豪華な装飾性だが、時を経ても輝きを損なわない金には、様々なものを超越した絶対性を演出する効果がある。クリムトは女性像と、装飾的な意匠を組み合わせることによって、彼にとってのミューズである女性たちを永遠のものにした。象徴と抽象は自在に配され、平面上で影響を与え合っている。クリムトは、装飾性の勝った表現形式を取りながらも、心理学的意図を持

ち、彼がモデルとした人々の社会的・心理的な状況、社会に対して抱いている希望などを克明に描き出している。

絵画史における女性像は、実に多くの場面で描かれてきた。しかし、近代以前の絵画に限って言えば、描かれた女性に主体性は無いように思われる。社会構造的に女性の占める部分が多くなかったこともあろうが、これらの図像は当時の風俗であったり美人観であったり、「女性」という大きな集団の性格は伝えているものの、女性個々人の持っていたであろう特徴を遺す性格はほぼ無い。近代に至るまで、女性性の強調された美の表現は広く見られる。

第三章

筆者が作品を制作する際、大きな括りとして、人間の持つ精神的な多面性を目に見える形で表現することを意識している。これを表現しようと、同じ人物像を同じ画面に反復する手法を選択した。日々新しい芸術が登場する現代において、筆者が日本画という分野で制作を行う意義は何か。純度の高い岩絵具を用いて和紙に描かれた絵画は、時を経ても退色が少なく、後世の人々にもその美しさを伝えることができる。筆者は支持体に主に和紙を使用するが、質の良い和紙に描かれた絵画は、保存状態さえ良ければ何百年も、そこに描かれた当時の発色を残す。技法を伝え続けることで、知識は蓄積し、文化としての練度は高くなる。生を描こうとする際、自身の作品を長く残せる媒体で描くことは、筆者のテーマとも深く関わるのではないだろうか。

終章

芸術作品には、見る人の心を動かす力がある。その力は、人を導き、時に扇動することもある。女性性を強調した表現が、直接的ではないにしろ誰かの生きづらさに関わるのなら、筆者が選択した表現方法も、意図しない伝播をするかもしれない。芸術の持つ、時に暴力的なまでの影響力を常に意識したい。

小松 拓也

KOMATSU Takuya

絵画における画面構成の発想プロセスについて 作品「沈黙の声」「自画像」及び研究報告書

About Idea Process of Screen Constitution in Paintings Work “The Voice of the Silence” “Self-portrait” with Research Paper

芸術学領域群 日本画領域



沈黙の声
“The Voice of the Silence”
227.3×181.8cm
パネルに高知麻紙、水干絵具、岩絵具
2021年1月

序章

絵画における画面構成とは、画面上で表現したい主題や目的に沿って、造形手法を設定することである。過去に描かれた名画と呼ばれる作品においても、画面構成を行うにあたり色彩や形態といった視覚的な要素が効果的に組み合わせられてきた。画面構成の手順は作品ごとに様々であるが、一方で名画の画面構成に共通した特徴が見出せるのもまた事実である。

本稿では、画面構成において用いられる大きな要素を主役、背景および色彩という3つのポイントに絞り、これらが過去に描かれた名画の中でどのように扱われてきたのかについて調査した。そして、得られた知見を元に自身の制作を行うことで、歴史上の名画の作者が行っていた画面構成の発想プロセスについての考察を行った。

第一章 絵画における主役

本稿では便宜上、画面上で最も目立つ描かれ方をされた題材のことを主役、それ以外に描かれたものを脇役と呼称して論じている。絵画では主題の表現に伴い、主役たる題材が描かれている。絵画における主役が作者によってどのような意図で選ばれ、いかにして描かれてきたのかについて、過去の名画の観察から明らかにすることで、効果的な主役の選定方法を考えることができるだろう。

作者が絵画の主役を選ぶ動機には、制作前の時点で主題が決まっており、それに見合った題材を探す場合と、主役と成りうる題材との出会いから自ずと主題が決まってくる場合の2通りがある。どちらの過程を経て主役を決めるかにより、画面上における主役の存在感の大きさが変わるのだ。

主役の配置の方法には、主役を画面の中心に大きく配置する「日の丸構図」と呼ばれる手法や、反対に主役と脇役を混在させて描く手法が挙げられる。脇役が存在する絵画では、脇役が画面上に「リーディングライン」と呼ばれる視線誘導の導線を形作っている場合がある。「リーディングライン」には、鑑賞者の視線を画面の中に留め、あるいは惹きつけるという役割がある。

第二章 空間としての背景

竹内栖鳳の描いた《班猫》のように、背景に着目すべきものが何も描かれていないものには「図と地」の関係が成り立っていると見える。この場合、「地」たる背景は「図」たる主役を強調するための引き立て役としての役割が大きい。主役を際立たせて描く場合において、「図と地」の関係を用いることが有効である。

一方で、背景は主役を引き立てるためだけでなく、脇役と同様に「リーディングライン」として画面上の導線を形作る役割を担っている。背景描写を工夫することで、「リーディングライン」には「入口と出口」を設定することができるのだ。導線の「入口」は鑑賞者の視線を作品に入り込みやすくさせ、導線の「出口」は、あえて画面の外に鑑賞者の視線を逃がすことで、作品に開放感を与えるのである。

また、ここまで述べてきたリーディングラインは、鑑賞者の視線を画面上で二次元的に誘導するものであったが、興行きを持たせた作品では、リーディングラインも三次元的な動かし方をするができる。

第三章 色彩による効果

色彩が画面構成に及ぼす影響も無視することはできない。一方で、未だに色彩と人間の心理の関係性については解明されていない点が多い。色彩と人間の心理の結びつきについては、いくつかの仮説が存在する。絵具の価値がそのまま色彩のイメージに直結しているといった説や、そもそも人間の視覚において温度や質感を感知する機能が備わっているのではないかとする考え方などである。これらの仮説を認識しておくことは、色彩選びを行う上での手がかりとなるだろう。

色相と明度、彩度を合わせた「色彩の三属性」に関しては、明度と彩度による効果や色彩の組み合わせといった観点からこれまでも研究の対象となってきた。その一方で、名画の作者たちがそれぞれの色彩や色の組み合わせ方について言及している資料は、意外にも少なかった。これは、題材や背景などの比較的理論を体系立てやすい構造的

な要素と比べ、色彩は作家にとっても直感的に扱われやすい要素だったことに起因するのではないだろうか。人間が色彩に対して抱く印象については未だに多くの謎が残っており、研究の余地がありそうである。

第四章 自身の制作について

本章では、第一章から第三章までの執筆における調査から得られた知見が確かなものであったか、筆者自身の制作活動を通して確認した。筆者は今回、茨城県つくば市の筑波山の麓にある寺院「大御堂」に生えた1本のスダジイの樹に魅力を感じ、これを主役として設定し、制作を行った。画面構成に重点を置きつつ制作を行ったことによって、エスキースの段階における計画の重要性を再認識するとともに、画面構成に関する基礎知識が、制作時における筆者自身の迷いを払拭し、動機の裏付けにもなり得るということに気付かされた。また、画面構成とは絵画制作の前段階として行われるものであると考えていたが、制作の途中でその都度思い起こし、画面に反映させていくことも画面構成の過程の一つであると実感した。

終章

本稿では絵画の画面構成における重要な要素を主役と背景、および色彩という3点に絞って、名画の画面構成に共通して見られる特徴を明らかにしてきた。調査を通して、過去の作品の中でも特に名画として知られる作品には、画面構成における共通した法則が認められ、歴史上の作者も画面構成の重要性について深く認識し、留意していたのだということを再認識した。同時に、画面構成の役割は主題によって様々であり、必要に応じて最も効果的な構成方法を選択することが、よりよい画面構成を生み出す手筈となることもわかった。本稿でとりあげた画面構成に用いられる3つの要素はほんの一部に過ぎない。しかし、名画の作者たちが築き上げてきた画面構成に関する理論の体系立てを行ったことで、自身の今後の制作活動における指南を形作ることができたように思う。

高橋 友里奈

TAKAHASHI Yurina

日本文化における植物表現に関する研究 作品「庭」「自画像」及び研究報告書

Study on plant expression of Japanese culture Work “garden” “Self-portrait” with Research Paper

芸術学領域群 日本画領域



「庭」
“garden”
162.0×227.3cm
高知麻紙、水干絵具、岩絵具
2021年1月

序章

人は植物という存在に、さまざまな価値や可能性を見出し、共に暮らしてきた。

衣食住を物質的に支えるだけでなく、植物は地域を作り、文化を作り、人々の感性までも刺激した。日本という国が独自の文化を形成した背景として、その豊かな自然環境、四季と共に変化する多様な植物の存在がある。古来より日本に住まう人々は植物に美しさを見出し、観賞し、後世へとつながるさまざまな芸術文化の形を創造してきた。

本論文では、植物を中心に自然が担う役割について、芸術のみならず宗教や歴史的観点から探ることで、形成されるに至った文化・芸術から、価値観や信仰といった人間と自然が関わり合う中で生まれた精神性についての研究をおこなった。

第一章 植物をまなぶ

世界には古くから自然物や自然現象を崇拜する信仰が存在している。

その対象は空、大地、山、海、惑星、動物、天候など非常に多岐に渡る。こうした原始的な信仰は風土によって多様に変化し、地域固有の宗教へと姿を変えていった。

日本という国に着目すると、その根幹をなすのは山であり、国土の四分の三は丘陵や山地からなっている。山は日々の暮らしと深く結びついて、人々の生活を支えてきた。

しかし、そうした恵みをもたらす山々も、時には噴火や山崩れといったさまざまな災害を人々にもたらす一面をもっている。言い換えれば生命の根源であるとともに、生命を脅かす存在でもある山は、まさに人々にとって畏怖の象徴であった。

仏教をはじめとした多様な信仰と結びつきながら、山岳信仰という形で日本人の精神文化の根底に位置してきた自然の在り方について探る。

第二章 日本文化と植物

独特の自然観のもとで育まれてきた日本の文化・芸術へと焦点を絞り、この国で暮らす人々の生活の中に在る植物について考察した。

植物は人類において最も重要である食料

源としての存在だけでなく、住居や道具の原料として、文明の発展におおきく貢献してきた。では、資源としての価値が重視されていた植物に対して、人々が文化的、もしくは芸術的価値を見出したのはいつからだろうか。植物へ文化的役割を見出すために必要な社会条件について検証した。

しかしながら、第一章でも述べたように、豊かな自然、ことさら日本のような環境において暮らしてきた人々の文化は、自然を基盤としないことには成り立たない。文化を愉しむ感性の成熟以前に、発祥から自然は携わっていると考え、その根底について探った。

第三章 日本美術と植物表現

日本の伝統的様式を継ぎ、明治期に洋画及び、それまでの日本絵画とは区別する形で誕生した日本画では、このような精神を日本絵画から色濃く受け継いでいる。

日本画の植物表現の特徴について読み解こうとするならば、そのルーツを辿り、山水画と花鳥画の両方を知ることが不可欠であると考え、この二つのジャンルに着目して研究をおこなった。

山水画には儒教の考えが深く関係しており、世俗の生活から自ら身をひいて隠れ住む隠逸と呼ばれる一つの生き方と深山幽谷の世界は、思想の拠り所を共にするという点で強い結びつきをもつことは必然であった。

また、山水画と並んで中国絵画の中核に位置してきた花鳥画は、山水画とは大きく異なる性質を持つ絵画様式である。完璧な自然の写しとは異なる性質を併せ持つからこそ成立したジャンルである花鳥画は、日本画表現の伝統の一つとして確かに存在しているが、時代の流れに呼応するように主題や表現方法が大きく変化したことがわかった。

しかしながら、伝統として今日でも表現様式が継承されていることは事実であることから、パトロンのニーズに表現を合わせていく時代の幕引きと共に、画家がそうした伝統の一つのテクニクとして受容していく時代が訪れたと捉えることが最も自然である。

終章

本論文では、豊かな環境のもとで形成さ

れてきた日本人独特の自然観と、芸術における植物表現の繋がりについて考察した。

日本絵画のみに焦点を絞るのではなく、芸術、さらには日本という国が形成してきた文化そのものへと視野を広げることで、新たにさまざまな観点を見つけ出すことができた。

山岳信仰や神道を入りに日本人の価値観の基盤を探ることを出発点とし、今日では「和風」とカテゴライズされる、文学やデザインなどをはじめとした日本の文化・芸術にそれらの価値観や精神がしっかりと根を張っていることをまなんだ。

こうした裏づけから明らかになったのが、日本人の精神性の根底をなす大きな「自然」の存在である。なかでも植物の担う役割は、文化の側面、また美術の側面から見ても、時代を問わず非常に重要な位置づけであると言える。それらは身近な存在であるからこそ、人間と隔てて個として取り立てられることはなく、常に日本に生きる人々と密接に関わり合いながら、環境という大きな枠の中で共に息づいてきた。

このような独自の精神性と共に歴史を歩んできた日本の文化のもとで生み出された植物を題材とする芸術は、それら、ひとつひとつが雄弁に日本の自然観を物語っている。芸術において植物を題材とする場合、少なからずそこには文化的な価値観が関わってくる。くわえて、それらの多くは作者の無意識下で作用しているとも考えられる。

つまりは風景であれ、動植物であれ、そうした多様な自然の中になんらかの「美」を見出し、創作へと還元しようと思う価値観そのものに、自然観は既に介在している。

日本の長い歴史と比較したならば、日本画が築いてきた歴史はまだ浅いものである。だからこそ多くの未知なる可能性を秘めていると共に、その名前に「日本」を冠しているが故に、日本文化の継承者で在り続けることがひとつのアイデンティティでもある。

芸術として革新を目標としながら伝統を重んじる、そうした相容れない性質を併せ持つことで、「日本画とは何か」という大きな問いの答えは常に変化と共にある。

竹村 花菜

TAKEMURA Kana

日本画における植物を主題とした表現について 作品「風が吹く」「自画像」及び研究報告書
Expressions with the theme of plants in Japanese painting Work “The wind is blowing” “Self-portrait” with Research Paper

芸術学領域群 日本画領域



「風が吹く」
“The wind is blowing”
181.8×227.3cm
高知麻紙、水干絵具、岩絵具、銀箔、アルミ箔
2021年1月

序章

筆者は主に植物を主題とした日本画を制作している。四季の変化に恵まれ、移り変わる自然の変化を感じ取ってきた日本人にとって、植物は生活を豊かにすると同時に、季節の訪れを知らせてくれる存在であり、古くから多くの画家たちに描かれてきた。本論文では、先人たちが築き上げてきた表現の展開について植物を主題とした作品に焦点を当てながら、成安造形大学での4年間と筑波大学で学んだ2年間を通して体感した東西の表現の違いを比較し、明らかにしていくことで、今後の自分の表現に還元していく。

第一章 近代以降にみる東西の日本画表現

日本の絵画の歴史には、江戸（東京）を中心とした東の表現と、京都を中心とした西の表現が存在し、それぞれに表現の違いと特質を見ることができ。

第一節では、明治維新後を取り上げる。江戸時代まで各流派を守り伝えてきた絵師達が衰退し始めていた頃、フェノロサ（1853-1908）が来日し、日本画の優位を唱えたことで、日本画革新運動が始まる。それに伴い、東京、京都それぞれで美術大学を開校させるなど絵画教育が制度化したことが特徴的である。

第二節では、戦争前後を取り上げる。交通網の整備により人々の往来が以前より容易になった大正初期は都市化へと進み、美術においても画廊や百貨店が出現し展覧会なども開かれることで、東西の交流は一段と進んだ。しかし、第一次世界大戦後の経済的逼迫、関東大震災、さらに世界恐慌と続き、日中戦争から第二次世界大戦へと厳しい社会生活状況の幕開けでもあったのもこの時代である。「日本画第二芸術論」「日本画滅亡論」が囁かれるなど、日本画家たちにとってはとても厳しい状況であった。

第三節では、現代を取り上げる。新しい日本画の表現を目指して、創造美術などの新しい日本画団体も発足された。近代化＝西洋化に対抗するものとして、岩絵具による厚塗りの表現の特徴も見られたが、次第

に個々の表現性が重視され現代の「日本の絵画」として展開していくことになる。1990年代までの作品に多様な表現の可能性を見ていく。

以上の三節に分け、東西それぞれで活躍した画家と植物を主題にした作品を取り上げ考察する。明治維新後の各流派の伝統や師弟関係の影響は、東西の表現の違いにも現れた。今日においては直接的に見ることはないが、その志向は残されているように推察できる。

第二章 植物を主題とした表現の特質

前章の歴史的背景や日本画史を踏まえた上で、堀文子（1918-2019）と徳岡神泉（1896-1972）の2人の画家に焦点を当て、植物を主題とした表現の特質をさらに掘り下げていく。

第一節では、堀文子を取り上げる。「常に感動を忘れずに追い続けること」それが、堀の表現の中で最も大きな思想である。厳しかった家庭環境や、幼少期での関東大震災や二・二六事件、そして夫との早い死別などの経験は芯の強さの土台となった。その強さから生まれた「群れない、慣れない、頼らない」という堀の言葉からは、決して孤独ではなく、人里離れた自然の中に身を置きながら、日本画の流れに惑わされることなく、作品を展開させていく強い姿勢が感じられる。自然の中に身を置き、対象と静かに向き合い、多くのスケッチから生み出された作品からは、植物たちの息遣いといのちの強さ・はかなさ・健気さを感じるものばかりである。

第二節では、徳岡神泉を取り上げる。神泉が描こうとしたのは目で見た風景ではなく、感じた風景である。身近な花鳥や自然を題材にし、写生を通して感じたその奥にあるもの、神泉のいう「宇宙の核のようなもの」を見極めることが画業であった。だから、描いている時よりも見ている時のほうが長く、また、制作に入るときには奈良などに赴き、秀れた仏画、仏像、あるいは芸術作品に接して精神の集中をはかるとされる。その修行にも近い厳しい自然観照から得た本質（核心）を具体的にイメージ化する

中で、細密描写から装飾性のある作品、また簡略化された色彩豊かな作品など、さまざまな表現の展開が行われたと考えられる。

第三章 自作作品についての植物表現の考察

第一節では、表現する動機について述べる。今日において交通網や電子機器の発達などにより、すぐ近くにあるその美しさに気づかず通り過ぎる人は多い。特別なものではなく、日常の中で見つけたその魅力を表現することが、筆者が大切にしていることである。

第二節では、筆者のこれまでの作品について振り返る。植物を主題にした作品を描き始めた大学4年生の作品から取り上げ、現在の作品までについて考察する。モチーフとする植物には色々な種類を取り上げ変化が見られるものの、一貫して変わらないことは、植物という形あるもの見えるものを使って、そこにある心象的な見えない風や空気を描くことである。

第三節では、それら作品の制作工程を述べる。

終章

今日では、近代化やグローバル化により「日本画」というよりは「日本の絵画」として独創性や創造性を強めた表現が多く見られ、東西での違いは年々薄まっている。しかし、歴史を遡ると長い年月の中で社会的背景や美術動向の影響を受け、様々な表現変化が東西でみられる。変化していくことは、決して悪いものでなく、伝統があるから想像が生まれ、古いものがあるから新しいものが生まれるのであると考える。だからこそ、個人の表現を追求するためには、まず技を要求した精神に遡って学習することが必要で、その学習を踏まえて自ら工夫をしなければ、独創性は生まれないと考える重要なのは、長い月日の中で日本画の材料や表現の変化があっても、変わらず主題となる対象にじっくりと対峙し、何かを掴むまで写生を行うことである。



「衝迫」
“desire”
181.8×447.4cm
パネルに高知麻紙、墨、胡粉、
岩絵具、水干絵具、雲肌麻紙
2021年1月

序章

本研究では、写実的な形態からの変形や他の造形との融合といった形状変化を“歪み”と定義し、歪みを取り入れた表現が作品に与える印象及びその効果に関して考察したものである。絵画表現の歴史において、写実的な描写を取り入れた伝統的な様式からの解放を求め、今日に至るまで形態の歪みを取り入れた表現が展開されてきた。客観的な記録を伴う写実的な表現に対して、歪みを取り入れた表現は、作者の主観的な内面性に価値を置く場合に多く見ることができる。日本でも古くから様々な形態によって対象が捉えられ、明治期の開国によって伝来した西洋文化を契機に形態の表現は大きな変化を遂げた。本論文では、地域や時代背景を踏まえながら、対象となる形態をどのようなアプローチによって捉え、絵画における歪みの表現として視覚化してい

るのか、その思考や試みが見られる作品を取り上げて考察した。

第一章 歪み表現の歴史

歪みを取り入れた表現の変遷を辿ることで、文化的に捉えた歪みに対する価値について述べた。形態を捉えるアプローチや偶然性を使うオートマティスムといった技法の組み合わせに伴い形態の効果が変化することから、対象の形態と人間の感覚には密接な関係があるということを示した。加えて、東洋の形態表現において、繊細な表情の描写と強装束による直線的な様式化された衣服との対比が対象の本質を捉える手法であることを、いくつかの肖像画で確認することができた。表面的な形態の描写を行うだけでなく、対象の内面的な人格や精神性を衣服の形や線の強弱によって表現し、記号的な型として形成するという手法は、西洋

の歪みの表現と異なる点として推察することができる。

第二章 歪みによる真実の可視化

西洋絵画における形態効果をフランシス・ベーコン (Francis Bacon 1909-1992) とパウル・クレー (Paul Klee 1879-1940) の作例を取り挙げて考察した。聖書や肖像画においては記録の役割を持っていた絵画の技術であったが、テクノロジーの発展と影響が強まるにつれ、その需要と価値が薄らいでいく。そして、絵画としての役割は写実的な記録ではなく、画家自身の感受性によって生まれる内面的なメッセージや物語へと変化していった。絵画表現は時代の流れとともに多様化していくのである。

多角的なアプローチから対象の本質を捉えようとする試みとして、フランシス・ベーコンは写実的な表現が一般化さ

れていた中で抽象絵画が誕生する契機となった写真術を利用し、対象を直接観察するのではなく、対象の写真を観察することで、表面的な形態ではなく本質的な輪郭を強調した。パウル・クレーは、音楽の楽譜やリズム(線)を絵画的表現として取り入れ、目に見えない対象を可視化する手法を試みた。加えて教育、実践における美術の実験に取り組むことにより、独自の様式の創造だけでなく、絵画の造形思考として理論化し実践したことが、以降の絵画の多様化にも影響を与えた。

第三章 筆者による制作実践

西洋文化の影響を受けた形態表現を比較検討し、近代から現代までの表現の変遷と現状を理解すると同時に、前章での歪みの効果を踏まえ、筆者の制作実践における形態の効果を考察した。西洋画の陰影や遠近法といった写実的表現のイン

パクトは大きく、視覚技術の移入として美術大学が設立されるなど制度化されていった。近代日本という国家体制の中で“日本画”と“洋画”という対概念が生みだされ、日本画のアイデンティティを模索してきた表現の変遷は多くの研究で知ることができる。多様な技法や素材にあふれ、多くの価値観を見出していく今の時代の中で、日本画は新しい文化と伝統が融合と解体を繰り返しながらも継承されていくのだろうか。近代的な対概念にとらわれず、様々な境界をも越えようとする動きがあることは注目すべきである。

制作実践においては、大きな枠組みでの人というものの概念化を図り、輪郭線を偶発的に操作することで、線による対象と空間との分断が弱まることを発見し、それによって物体が新たな形と変化が生じる表現方法を獲得した。さらに、筆者の作品に共通して見られる手の表現に着

眼し、手の甲の描写が作品の迫力につながり、さらに生と死の価値観を作り出す要素となることを明らかにした。

終章

一章から三章で出した結論を踏まえ、歪みの表現は作品の主題に影響し、技法や構成、様々な視点によってその主題を強調することが可能であると導き出した。本論文の考察により、時代毎における絵画の表現と日本画との形態表現の特徴と流れを理解することができた。主題を鑑賞者への確に伝達するためには、形態の価値を理解した上での造形要素の選択や表現技法、作品全体の構成やモチーフの組み合わせ、さらに色彩や形態をより一層追究していく必要があると考えた。今回の研究で得た知見を手がかりに、多角的な視点から歪みの考察を継続的に行うことで、これからも新たな表現の可能性を追求していきたい。



時代の印象
Impressions of the times
227.3×182.8cm
高知麻紙、墨、岩絵具、箔
2021年1月

序章

現在、絵画の創作は、新しい思想や環境、文化的背景の影響を受けているため、多様な芸術の活力を発揮している。中国の水墨人物画は個性に溢れる時代になっているが、際立った技法表現においては常規の手法を打破するべきである。加えて、中国画は精神的描写を重視し、装飾性には足りないところがあると思われる。日本画は中国画と同じ伝統技法を持っているが、現代の日本画は中国画にはない装飾的表現をそなえている。そのようなことから、筆者も装飾的で個性的な水墨画を追求したいと考えている。筆者はこれまで中国の水墨人物画における発展の動向と革新的表現についての研究を行ってきた。本研究では、中国と日本の伝統的な技法を踏まえ、主題と時代文化の関係を考察し、水墨人物画の多様性を中心に革新的思惟と装飾性表現について考察することを目的としている。

第一章 日中の伝統的な人物画の表現と対比

本章では、西暦25年の東漢時代に初めて日本と中国の外交があったことが記載されている『漢書』から、中国画と日本画の歴史関係を引き出す。日中の伝統的な人物画の関連と差異を明らかにするために、古代の中国画と日本の絵画の特徴と、中国の人物画が発展する過程における日本の人物画に影響を与えた要因を明らかにすることを目指した。第一節では、現存史料によって中国の伝統的な人物画の起源から清代までの作品を対象に、具体的に仏教画、仕女画、肖像画などの絵画技法をまとめ、題材、文化、内容、風格が変化していく要因を判明させた。加えて、絵画理論の由来及び理論基礎が伝統的な絵画に与えた影響を見出した。第二節では、日本の伝統的な人物画の起源と発展及び日本の人物画と中国画の関連を述べた。室町時代以前において日本の伝統的な絵画は、その基本に中国画の作風を持っていたこと、さらに江戸時代からの絵画表現は、他に類を見ない日本独自の表現へ展開したことが分かった。特

に、国風化が見られる大和絵、浮世絵、風俗画、屏風などの考察により、日本の古代から近世絵画の特徴を明確にした。第三節では、両国の伝統的な人物画を「中国と日本の筆法」「中国の筆墨精神」「日本の絵画の装飾性」「構図方式について」に分けて考察し、技法の共通点と相違点を指摘した。それらには初期、両国の技法、使用材料などに類似性があるが、各時代にそれぞれの特徴と国風化表現を持っていることが判明した。

第二章 日中の近代人物画における技法の革新的表現

本章では、近代の芸術革新における西洋の前衛思想、自主的な文化の発展、時代の変遷などの影響から、中国画と日本画の技法や作風は、それぞれ個性的な表現に発展していったことを確認にした。主に変革の画家と技法の革新論について具体例をもとに考察した。第一節では、中国の19世紀の人物画における変革要因の総括を通して、革新の成果がみられる画家の作品や、主張、方法及び会派の特徴をそれぞれ解析した。これにより、中国の人物画の発展の動向、革新の方法、またどのような革新の意識を得たかを把握することができた。第二節では、明治時代から現代にかけての日本の人物画の表現方法及び変化の要因をまとめ、日本画の特徴と変革の方法論を深く分析した。特に、日本画という言葉が誕生した後、日本画は安定と成熟の時期になり、国風化と装飾性に方向を変えて発展したことを明らかにした。第三節では、近代から、自主的な文化を発揚するという視点から論考した結果として、芸術変革の思想は、伝統的な技法に基づいた新古典主義と写実主義が共に発展していったことが判明した。そして、絵画の革新を研究することによって日本画の新しい表現技法を会得した。これは筆者が求める水墨人物画の基盤をなすものである。

第三章 筆者の制作における人物画表現

前章で考察した中国と日本の人物画の特徴と変革思想をめぐって、具体的に表現の融合方法を説明する。第一節では、

技法革新の方法論について、絵画理論、絵画の画派、絵画の材料から説明が可能であるとした。例えば、絵画理論の融合について、徐悲鴻(1895—1953)の中国画と西洋画の調和における革新に関する主張のように、西洋画の明暗法を取り込むことで、人物の立体効果を得られたことを指摘した。また、日本の浮世絵では西洋画の色彩法を取り入れたため、極彩色の錦絵が誕生した。このように、理論や知識と結合した視点に立ち、方法論の要点を通じて絵画技法の融合の計画を立て、革新的研究を実践した。第二節から最終節までは、中国の伝統的な「写意人物画」に日本画の描き方を取り入れた融合表現を行った筆者自身の制作過程を中心に論考した。そして具体的な融合の理論基礎と方法、実験過程及び、肌理効果の表現技法について述べた。以上のことから中国と日本の筆法、色彩法、材料の併用を実現し、水墨的表現と装飾表現が相乗的な視覚効果になることを導き出した。日々新しいものが生まれ移り変わっていく時代において、伝統に関する知識と文化を堅持することの重要性に加え、筆者が時代文化と地域文化の主題に着目した上での創作意図を述べた。その結果、中国の1920、30年代の女性の創作を背景とし、時代性の美人、風俗の特色と民族文化の内包を発掘した伝統の継承に基づいて、筆者自身の世界観に適した装飾と個性が共存する水墨人物画の技法を得ることができた。

終章

本論を通して、日本での実践的研究から得られた知見を筆者の革新的な制作に応用することについて検証した。結果として、理論から技法、モチーフ、文化に至るまで多様に融合する表現を得ることができた。本研究は日中両国の絵画と共に発展を促進しているとも言える。更に、筆者なりの人物画に対する表現形式を高めると同時に、中国と日本の伝統的な文化と絵画技法も伝承したいという有益な望みも果たした。今後も人物画制作における技法の革新的表現を模索していきたい。



「元水泳部の男」
The man who was a swimmer
181×58.5×70cm
クス材
2021年1月

はじめに

本論文は、近代日本の代表的な彫刻家である石井鶴三（1887～1973年）の彫刻観について論じるものである。石井鶴三は塑造と木彫による人体をモチーフとした彫刻作品を多く遺している。それらの石井鶴三の彫刻作品は生命主義的、立体主義的とも言われる。本論文は、そのような石井鶴三の彫刻観について明らかにすることで筆者の彫刻表現の展開に資することを目的として論じるものである。

第一章 石井鶴三の生涯

石井鶴三は幼少期に馬の体を触ったときの体験について彫刻家を志す原体験として生涯記憶していた。石井鶴三は不同舎という画塾で小山正太郎（1857-1916年）から「たんだ一本の線で描け」、「君子は和して同ぜず」という教えを受け、加藤景雲（1874-1943年）より木彫の手ほどきを受けた後、東京美術学校に入学した。在学中、文展で見た荻原守衛（1879-1910年）の《文覚》をはじめとする生き生きとした造形による生命主義的表現の彫刻作品は石井鶴三に大きな影響を与えた。石井鶴三は美術学校を卒業後、美術団体である再興日本美術院で、「自由研究を主とす、故に教師なし、先輩あり、教習なし、研究あり」という理念に基づき、彫刻の制作、発表をするようになった。そして毎年1週間開催される手工科の教員向けの上田彫塑講習会という彫塑の講習会では講師として招かれ、指導をする専らで多くの塑造作品の制作に取り組んだ。晩年には東京美術学校の教壇に立ち、多くの優秀な彫刻家を育てた。

第二章 石井鶴三の塑造

石井鶴三の塑造について考察を行う。石井鶴三の塑造はその内容から大きく3つの時期に分けられる。第一期は対象をよく観察することに重きを置く自然主義を基本とした制作スタイルで、しだいに《荒川獄》や《中原氏像》に見られるような生き生きとした立体感を伴った生命主義的な表現へと変化していった。第二期は

「立体の美」を主題とした作品となり、立像や力士といった表現形態や題材にフォーカスするようになった。「人は生きて歩く建築である」、「彫刻は塊の芸術である」という言葉にそのような石井鶴三の彫刻観が表れていると筆者は捉えた。第三期は、《木曾馬（一）》をはじめとする石井鶴三の人生での出来事が反映されたような題材がモチーフとされ、《雷試作》をはじめとする作品には、山がモチーフとして用いられていた。それらの作品から、石井鶴三の題材への拘りが強く表れるようになったと筆者は捉えた。石井鶴三の内面世界を表現する作品が制作されるようになり、それは象徴主義的、表現主義的であると捉えられた。

第三章 石井鶴三の木彫

石井鶴三の木彫の制作方法と目的について考察した。石井鶴三の木彫の制作は、木取り、こなし、粗彫り、小造り、仕上げという伝統的な制作方法が重要視されており、それは飛鳥時代に作られた木彫仏や建築物へ関心を強く持っていたことが関係していると考察した。また、《藤村先生（第一作）》をはじめとする石井鶴三の木彫作品にはしばしば石膏原型が用いられていたことから、塑造が反映された表現が特徴である。そのような石井鶴三の木彫作品は、日本の木彫表現の伝統について考える立場から近代的表現と言われる。また、石井鶴三の木彫作品は木取り、こなしといった仕事の痕跡が残る力強い造形表現が持ち味であると筆者は捉えた。そのような石井鶴三の木彫表現における独自性は、石膏原型が用いられていない《刻木少女像》や《隅田川》といった作品に見いだすことができる。

第四章 修了制作

修了制作は木彫の直彫りによって男性の立像をモチーフに制作した。「立体の美」を主題とする石井鶴三の彫刻観と、その造形意識が反映された直彫りによる石井鶴三の木彫表現を参考として、人体の立像から建築的な「立体の美」を見出し

ながら、生命主義的な肉体の描写を表現することを目指した。制作工程としては、ベニヤ板に描いたデッサンを元に丸太の状態から木取りをし、こなし、粗彫り、小造り、仕上げという工程を経て制作を進めた。その制作の過程ではサンドペーパーや金鏝を用いて研磨する仕事をまめに行った。鏝で彫ってできた表面を研磨することによって滑らかにし、そこをさらに鏝で彫るという仕事を繰り返すことで、形態を具体的に詰めていくことができた。総合的に今回の制作を振り返ると、主に粗彫りの段階での仕事を充実させることが作品の完成に繋がった。一方で、木取り、こなしの技術においては研鑽の余地があると感じた。

おわりに

本研究を通して石井鶴三の彫刻観について多角的な視点を獲得することができた。石井鶴三の塑造は生涯のうちに変貌を遂げ、主に人体という自然の形の観察を重要視した制作からしだいに「立体の美」が主題とされるようになり立体感を強調した人体彫刻の作品が制作されるようになった。「人は生きて歩く建築」や「彫刻は塊の芸術である」といった言葉は「立体の美」を主題とする石井鶴三の彫刻観を言い表した言葉である。晩年の制作では題材への拘りが強くなり、象徴的な作品が制作されるようになった。それは自身の内面世界を表現するというロダニズムの彫刻観を取り入れるようになったことの表れであると筆者は捉えた。木彫においては塑造における造形意識が反映されたものや、直彫りならではの大胆にこなしの痕跡を残した表現に石井鶴三の独自性が見いだされた。そして「立体の美」を主題として制作された石井鶴三の彫刻作品は次世代の彫刻家に影響を与え、抽象形態を主題とする彫刻家が現れるきっかけの一つとなったのではないかと筆者は推察した。



「ハグ」
H90×W75×D35cm
クス材
2021年1月

はじめに

明治から平成まで約80年間、多数の作品を制作し、東京湾観音などの大観音像の原型制作も手掛けた長谷川昂(1909～2012)についての研究を行う。長谷川の先行研究はまだ少なく、戦中戦後を生きてきた作家としても、今後一層再評価されていく人物だと考える。長谷川が残した遺品や作品の記録、現地調査などを中心に、彼の生涯にわたる彫刻作品を、子どもの像を中心に年代ごとにまとめる。長谷川は、写実的な人体表現や石膏像を元に星取りという技法で制作した木彫、また直彫りなどの技法を生涯に渡って試みている。独自に工夫して作成した道具などを用いて行う鉋彫りによって彼自身の世界を表現した。長谷川の彫刻表現について、彼の生涯や影響を受けた作品、技法などについての考察を行う。

第1章 長谷川昂の生涯にわたる彫刻制作活動

長谷川は、千葉県農家の生まれ、5人の弟妹に囲まれて子ども時代を過ごした。家にあつた鉋や手斧などの農具を用いて制作した《蛙》(中学卒業後)で、高村光雲(1852～1934)に見込まれ上京した。佐々木大樹(1889～1978)、内藤伸(1882～1967)の元に弟子入りして厳しい修行時代を過ごした後、独立し、東京の鷺宮に1人で工房を構えた。第二次世界大戦の中で発表した《野》(1940)は、長谷川にとって初の等身大の人物像で、写実的な人物表現がされている。日本木彫会に所属し、文展そして日展、あたらしき村美術展などに積極的に出品を続けた。少年時代や戦時下での思い出をモチーフにした作品は、《道》(1976)、《浄池》(1962)として制作し、発表している。その後、大観音の原型制作を手がける。晩年になっても積極的に作品制作を行なっている。長谷川は、宗教や文化を超えて、様々なモチーフを彼自身の解釈を元に制作している。

第2章 彫刻技法について

長谷川は、木彫制作の際に主にクス材を使用していた。長谷川が木彫において直彫りを行うようになったのは、1950年代後半からである。それまでは、石膏原型をまず制作

し、星取り機を用いて、木材へ印をつけ、木彫を行っていた。長谷川が独自に作った、持ち手に対して直角に刃を取り付けた道具が、特徴的な表現を生み出している。その道具を用いて、何千、何万回と作品の表面を叩く行為により、木材の角が取れていき、徐々に丸みを帯びた形態になっていく。

いわゆる鉋彫りと呼ばれる仏像の形式では実際には鉋を使用しない場合があり、具体的には平安時代、10世紀半ばの宝城坊の薬師三尊などがある。この像には、全体に鉋ではなく丸鑿でつけた横縞目の跡があり、それが鉋彫りと呼ばれている。また、円空仏は、実際に鉋ではつった跡もあり、大きな面の処理などが特徴的である。長谷川の鉋彫り表現はこれらと異なり、制作過程にも鉋が使用され、さらに像全体に刃で叩いた無数の跡がつけられた表現である。

第3章 子どもをモチーフとした彫刻について

長谷川の子どもの彫刻を、年代ごとにまとめた上で、モチーフや主題などを独自に分類した表を元に、技法や造形観について分析と考察を行う。今回分類をしたものは、子どもの単体や群像、また作品の一部に子どもが造られている像を対象にし、作品総数132点の中から、主題の異なる4作品を取り上げた。1つ目に、宗教を主題とした作品、2つ目に、母子を主題とした作品、3つ目に子どもの日常風景を主題とした作品、4つ目に、動物や自然と子どもを主題にした作品である。長谷川は作品によって、鉋彫り跡、細部の作り込みや面の処理なども、異なる表現をしている。主題やそれぞれのモチーフによって、それらに込める思いを表現しようと試みている。また、分類をしていく中で、長谷川の作品の表現が変化し、成熟期に向けて節目となった時期が3つあると考察するが、長谷川は一貫して、モチーフに込める思いを表現しようとした。

第4章 修了制作

修了制作を行う上で、モチーフに込める思いを表現することや、それに合う技法の追求をした長谷川の制作に対する向き合い方を念頭においた。また、モチーフの奥にある心

情や特徴を知ろうとする姿勢と、そこに込める自身の思いを大切にす為、実際に子どもや犬と関わる機会を大切にすした。制作する上で、長谷川の《笛を吹く子》(1965年)と《虎童子》(年代不詳)などを参考にした。《笛を吹く子》は、子どものとっているポーズが似ていた為、造形する際の参考にした。《虎童子》は、子どもと動物というモチーフが、筆者の作品に重なる部分があつた為、参考にした。特に、動物と子どもが通じ合う存在であり、動物は子どもの依代のような関係性であることを表現しようとした。鑿跡にもこだわり、造形として、子どもと犬の一体感を重視して制作を進めた。長谷川の子どもの像に見られる、ふくよかな体つきの表現も参考にした結果、子どもらしい肉感の表現へ繋がった。

おわりに

長谷川が生涯を通して子どもの像を制作していたのは、弟妹に囲まれていた子ども時代の経験などがあるからだ。木彫の子どもは、丸みを帯びてふくよかな体つきをした表現がされている。長谷川の木彫制作を支え、特徴的な技法のもとになった鉋は、農家にある身近な道具を自分の使いやすい様に工夫していたことが始まりだろう。上京後は写実的な人体表現を学んだ上で、技法や道具など一つの表現に限らず、生涯を通して作風を変え、実験的な制作を繰り返していた。その中でも長谷川は、一貫してモチーフの奥にあるものの表現をしようとしていた。

修了制作を行う上で、モチーフに込める思いを表現することや、それに合う技法の選択を追求する長谷川の作品制作に対する向き合い方を参考にした。子どもと犬が通じ合う関係であることを念頭に置き、制作を進めた。また、長谷川の子どもの像でよく見られる、丸みのあるふくよかな体つきの表現や像全体の一体感を参考にした。その結果、子どもらしい肉感の表現と、大きな塊としての作品の一体感に繋がった。今後は、細部の作り込みと像のまとまりを両立させた表現をすることが課題となった。

圖子 綾人

ZUSHI Ayato

乾漆技法を用いた彫刻表現に関する研究 作品「頂」及び研究報告書

A Study on Sculpture Expression Using Dry Lacquer Technique Work “Apex” with Research Paper

芸術学領域群 彫塑領域

はじめに

乾漆とは漆を素材とする彫刻の技法の一種であり、ウルシの樹液が硬化乾燥し強固な固形樹脂となる性質を利用して造形を行う技法である。乾漆技法の特徴として、漆の硬化前は粘土のように可塑性を持ちモデリングに適していることや、硬化後には彫刻刀等を用いたカービングも可能であり、複雑で細密な造形ができることなどが挙げられる。また長期的な耐久性に優れ、数百年から千年以上の保存に耐えることが可能であることも特筆すべき点である。しかし今日の彫刻の分野においては乾漆を上回る利便性を持つ合成樹脂素材が盛んに使用され、その他様々な素材と比較しても乾漆は積極的に使用されている状況ではない。そのような状況で新たに乾漆技法を用いて彫刻を制作することにどのような意味を持たせることができるのか、異なる視点から確認する必要がある。そこで本研究は現代における乾漆技法を用いた彫刻表現の意義と可能性を探ることを目的とし、過去の乾漆彫刻に見られる表現や技法、主題等について考察・検証する。

Ⅰ章 乾漆技法について

漆を様々な用途に利用することはアジア地域において古代から行われていた。現存する世界最古の漆による造形物は北海道垣ノ島遺跡で発見された装飾品で、約9000年前のものである。また福井県鳥浜貝塚遺跡から出土した小枝は約1万2600年前のウルシのものであると同定され、これが現存する世界最古のウルシの原木であることが判明した。これらの遺物の存在により、日本列島に国家と呼べる社会形態が誕生するはるか以前から人々が漆を利用していたことが想像できる。対して乾漆技法は6世紀の仏教伝来と同時期に中国大陸からもたらされ、奈良時代・天平期に全盛期を迎えたものである。乾漆技法はウルシの樹液と別素材とを混合し、その混合物をさらに別素材と組み合わせながら造形を行うもので、天平期のものは以下の2つの技法に大別

できる。1つ目は「脱活乾漆」と呼ばれるものである。この技法では塑土による造形物の上から漆で麻布を貼り重ねること で乾漆層を作成し、漆の硬化後に塑土を掻き出し内部を空洞とする。この構造により極めて軽量の仕上がりとなる反面、漆の乾燥に伴う肉痩せや歪みの影響を多く受ける。2つ目は「木心乾漆」と呼ばれるものである。この技法では木彫原型の上から漆で麻布を貼り重ねる等して造形を行い、漆の硬化後に木彫部分を除去せず芯材とする。重量は脱活乾漆より増すが、木彫に準ずる堅牢さを併せ持った乾漆造形が可能である。

Ⅱ章 乾漆技法を用いた彫刻の分析

本章では天平期の乾漆彫刻の代表例である奈良県興福寺所蔵の《乾漆八部衆立像》を取り上げ、モチーフの神格としての宗教的背景にも注目しつつ、乾漆彫刻としての造形的特徴がどのようなかたちで現れているのかという点について考察した。本像は脱活乾漆技法を用いて制作されたもので、麻布の層の上に木屎漆を盛り付けることにより造形されている。木屎漆によるモデリングは硬化前の弾力を生かし、凹面とする部分を竹べら等で押し込むことで間接的に量を凸面部分へと移動させ、内部から盛り上げるかたちで行われる。この造形法により内側から膨らむ量感が自然に表れることが木屎漆による乾漆彫刻の特徴であり、木彫や鋳造による仏像とは異なるものと言える。本作品の表面は全体が研磨されたのち彩色が施されており、乾漆層そのものは表出ししない仕上げとなっている。これは天平期において乾漆技法がその素材感よりも構造材としての利点を重視され利用されていたことを示唆している。

Ⅲ章 修了制作

修了制作では恐竜デイノニクスをモチーフとし、脱活乾漆技法を用いて制作を行った。造形芸術のモチーフとしての絶滅動物とは世界各地の宗教に登場する神仏と同様にその姿を知ることができず、

表現者の想像を掻き立て、それを受け入れる余地を持つ存在である。この共通点を踏まえ、古来仏教彫刻の技法であった乾漆技法を用いて今回の作品を制作するにあたり、絶滅動物、特に恐竜をモチーフとすることにした。

本作品では天平期の手法を参考にしつつ、山本豊市（1899～1987）や秋山進（1930～2001）による文献を基に、塑造原型から石膏雌型を作成し乾漆に置換する手法を取った。本作品の制作を冬季に行うにあたり気温と湿度の低さが漆の硬化に影響を及ぼす懸念があったが、使用した錆漆に水を混合していたことで問題なく硬化させることができた。

おわりに

現在、合成樹脂をはじめとする利便性の高い彫刻材料が存在するなかで、新たに乾漆技法を用いることの理由として《乾漆八部衆立像》に見られるような漆の独特な素材感の存在を挙げることはできる。しかしそれだけでは単なる「歴史ある伝統的技法」としての乾漆の利用のみに留まり、乾漆技法の持つ可能性を停滞させる恐れがある。例えば漆本来の透明感のある褐色や漆によるモデリングやカービングのタッチを表出させるような造形は天平時代の仏教彫刻において重視されなかったものであり、未だ残されている乾漆技法の可能性の一例である。かつての伝統的技法の枠組みに囚われず、新たな造形表現の可能性を追求することが現代において乾漆技法を用いる意義である。それを踏まえ、修了制作では恐竜をモチーフとすることで仏像や人体像とは異なる新しい乾漆による表現を探ることを試みた。本作品では結果的には確立した技法に頼ることも多かったが、乾漆による造形の自由さについての気付きもあり、更なる表現の追求への足掛かりとなった。



「頂」
“Apex”
H80×W40×D200cm
乾漆
2021年1月

入倉 祐子

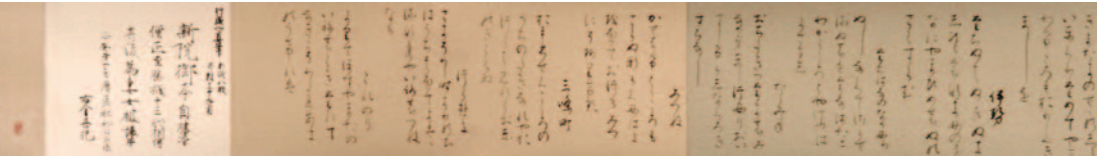
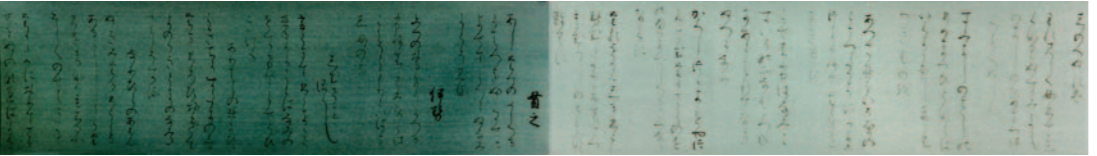
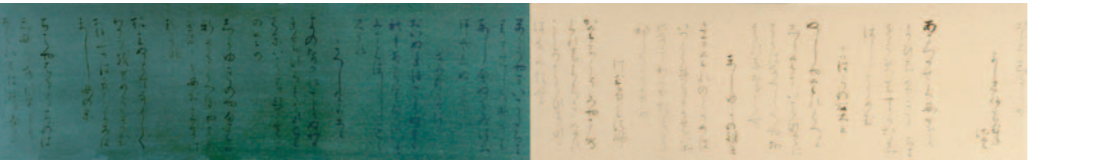
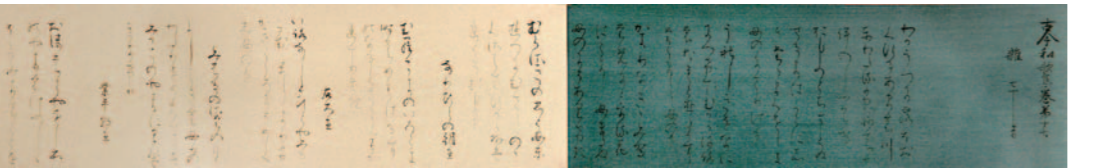
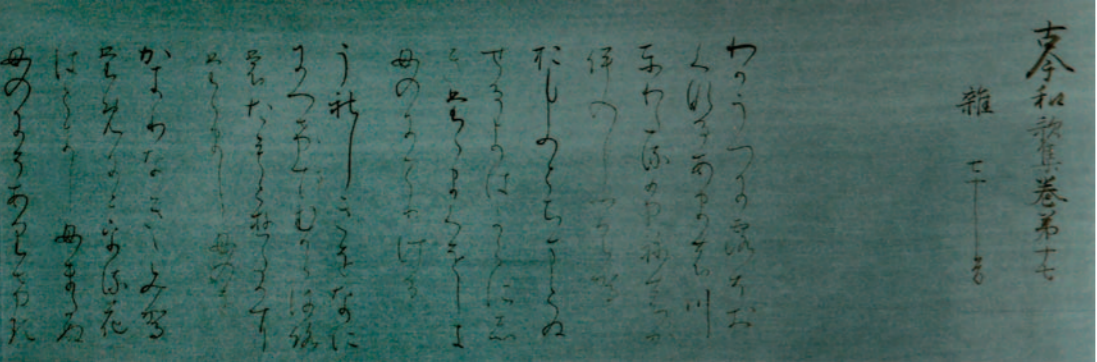
IRIKURA Yuko

中国における書体観
及び作品「臨 召尊」「臨 曼殊院本古今和歌集」「隸書七言聯」

A Study on One’s view of typeface in China
with “A Work Modeled on Shao Zun” “A Work Modeled on Manshuinbon Kokinwakashu” “Seven-Character Couplet in Seal Script”

芸術学領域群 書領域

2020年10月10日～11月10日
2020年10月10日～11月10日



臨 曼殊院本古今和歌集

A Work Modeled on
Manshuinbon
Kokinwakashu
卷子
15×390cm
2020

はじめに

中国では、古代より書体について多く論じられている。特に、唐代の張懷瓘『書断』（727成立）は、周～唐の書人を神妙能の三品に品第する一方で、古文・大篆・籀文・小篆・八分・隸書・行書・章草・飛白・草書の各書体についてその源流を述べている。先行研究では、この『書断』をはじめとする歴代の書体論を扱い、その有用性や成果に焦点を当てる傾向にあるが、書体の捉え方について通時的に、また理論・実作を横断的に検討したものは少ないようである。

そのため、幅広い時代を対象として、書体と書人・書跡に対する評価の関係性や、書体観の変容について明らかにすべ

く、以下の検討を行った。

第一章 『書断』における書体観

本章では、『書断』を起点とし、中国における書体観について改めて検討した。同書が説く書体間の優劣や、重視する書体についてその傾向を確かめ、探った。また、それに先立ち、品第の成立から、芸術における品第、書における品第について、その対象や順位付けの詳細を確認し、『書断』の書論としての性格・位置付けについて考察を行った。

その結果、品第は古くは孔子の言にまで遡ることができ、当初は万人を対象にしたものであったが、芸術において用いられる際には一定の基準以上を対象とし

ており、より限定的なものとなっていたことが窺えた。書における品第の成立は、傑出した書家及び書体の出現によるものと考えられ、それらを中心に論を展開するものであった。『書断』の品第法もまた、品等を減じ、それぞれの書家に個性を見出しながらも、やはり傑出した書家を重点的に論じている側面が見られた。これらを踏まえて、『書断』における各書体の記述内容・表現からその書体観について検討を行うと、『書断』ではそれぞれの書体に自然現象や天体などに例えた言葉を尽くしてその個性を認めながらも、書体によってその記述内容や分量に差が見られた。篆書や隸書よりも楷書や行書、草書などの現行の書体に重きを置いていた



臨 召尊
A Work
Modeled on
Shao Zun
額
228×53cm
2020



隸書七言聯
Seven-
Character
Couplet in
Seal Script
軸
170×35cm
(二幅)
2020

検討した。また、それを軸として、同時代の書論についても考察を行った。

傅山は、楷書が篆隸書から変じたという点に重きを置き、それを踏まえずに書かれたものは“俗格”となると述べ、作為的に文字の結構を整える行為も同様に“俗格”としていた。また、隸書において、唐隸よりも漢隸の法を重視してこれを「醜拙古樸」としており、古の書体の虚飾のない様に価値を見出し、尊重していたと考えられる。

同時代の書論においても篆書や隸書という古の書体を尊重する風潮が見られ、これらにもやはり篆書や隸書からの書体の変遷や、“俗”への批判が確認できるため、古文字を尊重し学ぶという流れの中に傅山もまた位置付けることができよう。明代においては、文字学的な要素に加えて、篆書や隸書のような古い書体に、古の風格という芸術的要素を求めていたということが明らかになった。

おわりに

検討の結果、『書断』が著された唐代においては、それぞれの書体に独自の美点が認められており、篆書や隸書といった古の書体よりも楷書や行書、草書等の書体に焦点が当てられていた。また、同時に特定の書人を重視する傾向がみられ、それらを中心とした論を展開するものであった。しかし、その後の実作例をみると、篆書など古の書体を当時の現行の書体に取り入れるなどして尊重する風潮が確認でき、古の書体に正統性や古雅の風格を求めていたということが明らかになった。

書体そのものの美点を認めるという考え方から、現行書体に別書体の美点を取り入れようという志向への変化が窺え、中国における書体観の変化の一端を提示しえたと考ええる。しかしながら、検討する時代や書人が限定的になってしまったため、今後も対象を広げて考察を続けたい。

ことが明らかになった。

第二章 顔真卿の用字と書体観

本章では、『書断』成立より半世紀以内に活躍した書人・顔真卿の実作に焦点をあて、その書体の捉え方について考察する。顔真卿の書に散見される、篆書の骨格を楷書の書法で書いた異体字（「明」など）を確認し、このような独特な字体を書いた要因について、対象とする書跡の真偽も含めて検討を行った。

その結果、60代後半を境に、篆書の骨格を楷書に多く取り込むようになったことが明らかになった。その要因としては、家系としての文字学の素養と、異体字の氾濫による正字意識の強まりという時代

背景などが挙げられるが、字体に独自性が見られることから、複数の字体が通行する唐代において顔真卿もまた様々な用字を試み、独自の用字法を展開していったと考えられる。文字としての正統性に重きを置き、篆書に正統性を求めていたのであろう。

第三章 明代における書体観

本章では、17世紀の明代における異体字書写の風潮から、当時の書体の捉え方について考察する。特に、篆書の体を草書の筆法で書いた草篆をはじめとし、多くの異体字を書いたとされる傅山を中心とし、『霜紅龕集』・『傅山全書』から関連する記述を収集し、その書体観について

小島 徳仁

OBATA Tokujin

源兼行筆仮名書跡の特徴 一行構成の観点から―

及び作品「臨 梶尾切万葉集」「臨 王羲之 孔侍中帖」「古今和歌集の歌三首」

A Study on Features of Kana Handwriting by Minamoto no Kaneyuki : From a Viewpoint of the Line Construction with “A Work Modeled on Toganogire Manyoshu” “A Work Modeled on Kong she zhong tie by Wang Xizhi” “Three Poems from Kokinwakashu”

芸術学領域群 書領域

〒100-8302 東京都千代田区千代田1-3-10 三井物産株式会社 10F

TEL

現存最古の『古今和歌集』の写本とされる高野切の3人の寄合書きにおいて、第二種と称される源兼行（～1023～74～）が揮毫したうちの巻第五と巻第八は完本で残るが（巻第二・巻第三、断簡）、いずれも巻末にほどよい余白をもって終えている。こうした配慮は、藤原教長（1109～80）の『才葉抄』の故実から、能書の心得であったと知られている。

1首の行間を接近させた技法（以下、接近技法）は、同じく兼行筆の雲紙本和漢朗詠集（完本2巻）、関戸本和漢朗詠集（零本2巻・断簡）、桂本万葉集巻四（零本1巻・梶尾切）でも同様のようだが、これらにおいては巻末近くに限らず散見される。飯島春敬（1906～96）は、桂本万葉集にみられる接近技法について、「行を重ねる美的効果というよりも、万葉仮名の訓点的様式が遺っている」と述べた。が、『古今和歌集』と『和漢朗詠集』の書跡にも接近技法が確認できる点で、検討の余地が残される。

本稿では、兼行の仮名書跡に共通する接近技法が、巻中のどのような場面でみられ、どのような様式で書かれたのかを調査、考察することとした。

第1章 源兼行の能書事績

先行文献によりつつ、藤原頼通（992～1074）との関係を中心に兼行の生涯を把握し、能書事績22件を確認した。とくに、後冷泉・後三条・白河天皇の3朝における悠紀主基屏風色紙形の揮毫は、兼行が当代随一の能書であったことを示すが、これら兼行の能書事績が頼通によって支えられていたことを確認した。

第2章 源兼行の書跡

平等院鳳凰堂色紙形や九条家本延喜式巻三十九紙背に遺る兼行自筆書状など、兼行の書跡が判明した経緯に加え、兼行筆仮名書跡の概要と書風の特徴、梶尾切の現存状況を確認し、次章に備えた。

第3章 仮名書跡における行構成

兼行筆仮名書跡のうち雲紙本和漢朗詠集24か所、関戸本和漢朗詠集22か所、桂本万葉集36か所の計82か所で接近技法が確認できるが、それらは以下3点の傾向に分類できる。

①紙の継ぎ目にさしかかり、残りの紙幅に和歌1首を取めるための対応がなされたと思われるもの。

②草仮名の交用と同様、表現に変化をつけるために用いられたとみうけられるもの。

③漢字や草仮名に女手を調和させるために用いられたと察せられるもの。

全容が不明とはいえ、桂本万葉集では③に該当する箇所がみられない。したがって③は、巻中に漢字が多く、その分量が不規則な『和漢朗詠集』でこそその配慮と考えられる。

また、接近技法の様式については、行頭を中心に観察した。2行目が1行目より1字半～2字半ほど下げられる場合（5か所）や、むしろ高くなっているもの（4か所）もあるが、それら9か所とアタマゾロエの20か所を除いた53か所、すなわち接近技法全体の64.6パーセントが半字～1字下げである。まとめると、次のことがいえる。

A) 半字～1字下げは、①～③の傾向に偏りなく認められる。とりわけ、①の傾向にもみられるということは、字が重ならないように行間を詰める技法として用いられたことを意味する。

B) 雲紙本和漢朗詠集では、形式的に2行目の行頭を下げたと思われる箇所がみられるが、関戸本和漢朗詠集と桂本万葉集には、そのような例が看取されない。しかし、いずれの書跡においても、1行目の字面および空間に合わせて、行頭の位置が臨機応変に調節されたとみうけられる。

C) 雲紙本和漢朗詠集の接近技法24か所のうち、9か所がアタマゾロエだが、関戸本和漢朗詠集と桂本万葉集に比べて割合が高い。反対に、桂本万葉集には1字下げが多くみられる。Bのことも鑑

みると、1字下げの頻度の高さは、半字～1字下げの様式化を表すのではないだろうか。

半字～1字下げがおこなわれた理由を含め、以上3点を導いた。Cについては、兼行筆仮名書跡の書写順の問題に関わる考察結果となった。

続いて、高野切巻第八巻末の行構成について考察を加えた。兼行筆仮名書跡の巻末は、草仮名を交用した3行書きで終える傾向にあるが、中でも高野切巻第八（365～405番歌）は、草仮名の使用が最も控えめで、女手が主である。同巻は8紙継ぎだが、第7紙3分の1ほどの397番歌の詞書中「よめる」から、すでに紙幅の調節がおこなわれている。さらに、詞書・作者・左注を挟まない401～403番歌は、密度を高めるという接近技法の目的にみあった場面といえる。したがって、ほどよい余白を残す配慮に加え、草仮名と同じく劇的に締めくくるとい意味合いも兼ねたとみうけられる。

―

結

接近技法の傾向を古筆ごとに整理すると、以下のようになる。

・高野切巻第八巻末…①②

・雲紙本和漢朗詠集…①②③

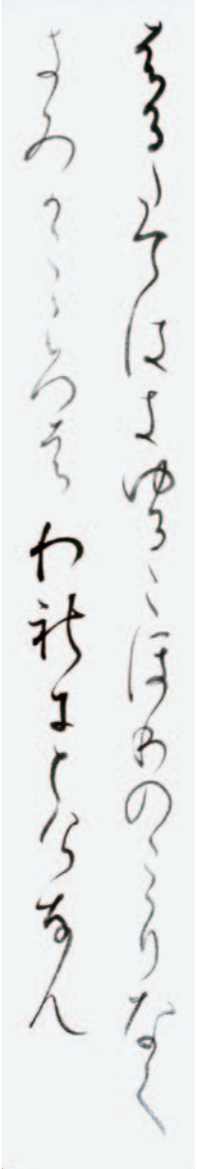
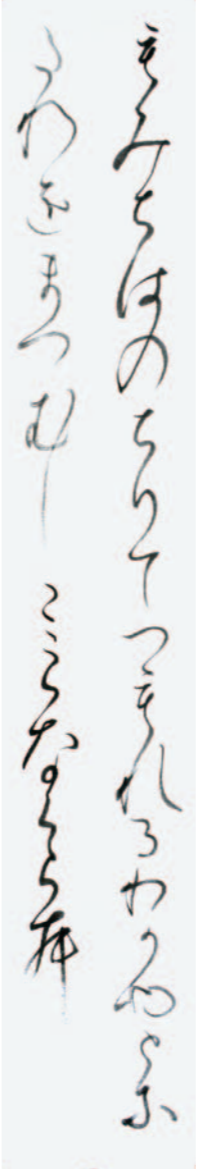
・関戸本和漢朗詠集…①②③

・桂本万葉集……………①②

桂本万葉集においても、およそ2紙にわたって真名に草仮名と接近技法を交えた場面など、②の傾向に該当する箇所が多く、飯島説とは異なる結論となった。

また、2行目の行頭について、半字～1字下げの様式化を指摘した。表現技法の様式化の観点から、兼行筆仮名書跡の書写順を推測することも可能と考えているが、接近技法のほか、例えば草仮名表記の傾向や様式の有無など、さらなる調査を要する。

今後は、歌数でいえば約4割が不明な桂本万葉集巻四の推定復元を目指しつつ、兼行の表現技法について調べを進めたい。



上) 古今和歌集の歌三首

Three Poems from Kokinwakashu

本紙 180×30 cm 3枚（額装） 2020

右) 臨 王羲之 孔侍中帖

A Work Modeled on Kong she zhong tie

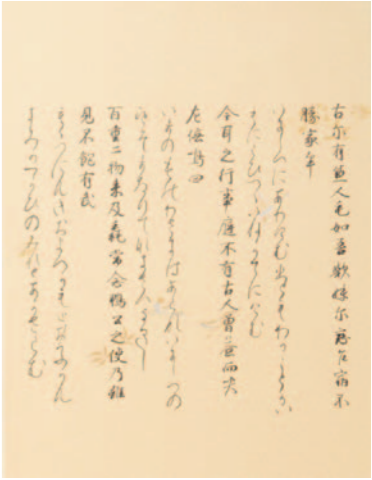
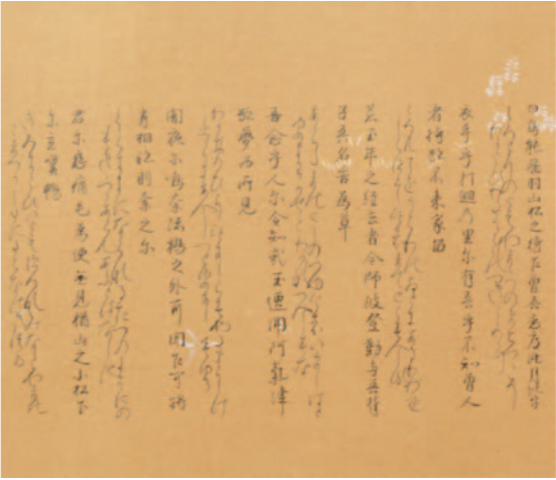
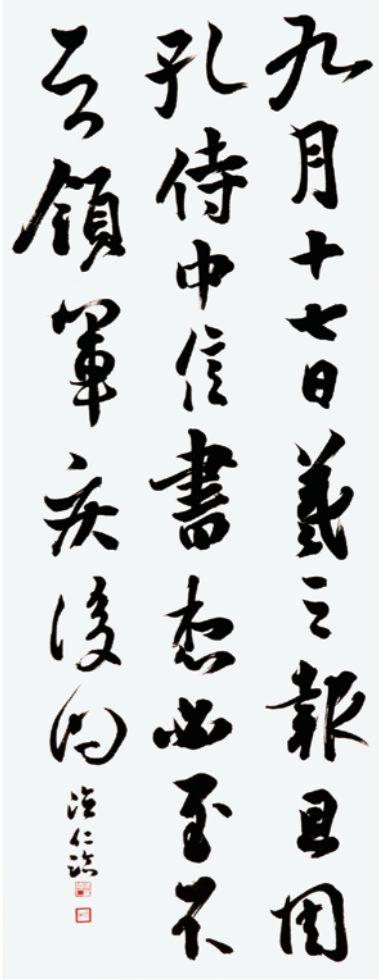
by Wang Xizhi

本紙 136×53 cm（軸装） 2020

右) 臨 梶尾切万葉集

A Work Modeled on Toganogire Manyoshu

本紙 26×9～32cm 11枚（額装） 2020



鈴木 真凜

SUZUKI Marin

呉昌碩の篆刻における文字配列について
及び作品「臨 饜龍顔碑」「臨 関戸本和漢朗詠集」「古詩十九首」

A study on The Layout of Seal engraving by Wu Changshi
with“A Work Modeled on Cuan Longyan Bei”“A Work Modeled on Sekidobon Wakanroueishu”“The Nineteen Old Poems”

芸術学領域群 書領域

序

清朝末期から中華民国初期にかけて活躍した呉昌碩(1844—1927)は、詩・書・画・篆刻に精通した「四絶」と称され、自身が「篆刻第一、書第二、画第三」と述べるように、中でも篆刻が呉昌碩芸術を代表する領域であるとされてきた。呉昌碩の篆刻が、漢印や瓦文、同時代の篆刻家等の作風を取り込んだことは、多くの先行研究でも取り上げられており、膨大に残る作品群からも看取できる。しかし、それらに做った印の多くは、各文字の大きさが異なり、文字相互の高さや幅が揃っていない。だが、よく見るとその揃わない配列の中で文字同士が絡み合い、調和するようである。この特徴のある文字配列は、近代篆刻の開祖とされた明代の文彭やそれに続く何震以降の印、あるいは呉昌碩と同時代に生きた清代の印にも見られない。

多くの先行研究により、篆刻の作風の年代的变化に対する考察もなされているが、このような文字配列に対する具体的な言及は管見の限り見られない。本稿では、こうした呉の篆刻の文字配列を数値化し、分類することにより、この揃わない文字配列を呉昌碩の篆刻芸術における極めて重要な技法と捉え、傾向とその効果について考察した。

第一章 先行研究概観

本稿の考察部分との関連が見られる呉昌碩篆刻の章法や布置について言及している文献を網羅したところ、印面全体を捉えた上で各文字の微調整が行われることを指摘していることが明らかになり、呉昌碩の異なる文字の大小による印面構成はこれらの先行研究において重要視されていたことが分かった。特に劉江氏には繰り返し関連の指摘があることから、この文字の大きさが揃わない布置についても着目していたことを確認することができた。しかし、文字の画数に多少の変化がある際に、大きさを大小に分けることで、解消するという指摘であり、呉昌碩の布置に対する根本的な意識の変化によるものであるということは指摘されていない。また、どの研究も概括的にそのような対象が確認できるという指摘に留まり、どの年代において出現し始めるものなのか、どのような変化の末、このような構成が生じたのかは言及されていない。文字の大小が揃わない特徴は着目されてきた呉昌碩の特徴であるにも関わらず、詳細な分析がされていないため、年代的推移など基礎的なデータを集める必要があることが確認できた。呉昌碩の布置への意識は如何なるところに存在していたか考える必要性を確認した。

第二章 四字印の文字配列

四字印(162顆)の文字配列を検討対象とした。それらは晩年に向かうにつれ、不均等な文字配列が増加する傾向にあり、多様なパターンが生まれることを確認した。中でも、下段の文字の高さを揃えない場合(下部の文字が左右両方中心から上へ出る場合、下部の文字の一方の文字が中心より上へ出る中で一方が突出する場合)に効果が看取でき、その有効性は第一に分間布白が等しく見える点、第二に上下段の文字の長さの差を目立ちにくくした上で下段の文字が強調できる点であることが確認できた。また、印面の中心位置より文字を下げないことが影響し、印面全体における文字位置が下がらずに見えることも確認できた。

第三章 三行印の文字配列

三行印(73顆)の文字配列を検討対象とした。それらは行中における各文字の中心位置のずれが特徴として確認できた。その要因は(1)画数の影響から(2)空間の疎密、(3)分間の統一へと移行することから、早年は文字の画数などが影響した部分的なずれであったのが、晩年に向かうにつれ、空間の疎密や画の相譲相避など印面全体を意識して、各行においてそれをを用いた微調整が行われるようになった。



古詩十九首
The Nineteen Old Poems
額 本紙 90cm×180cm 2020

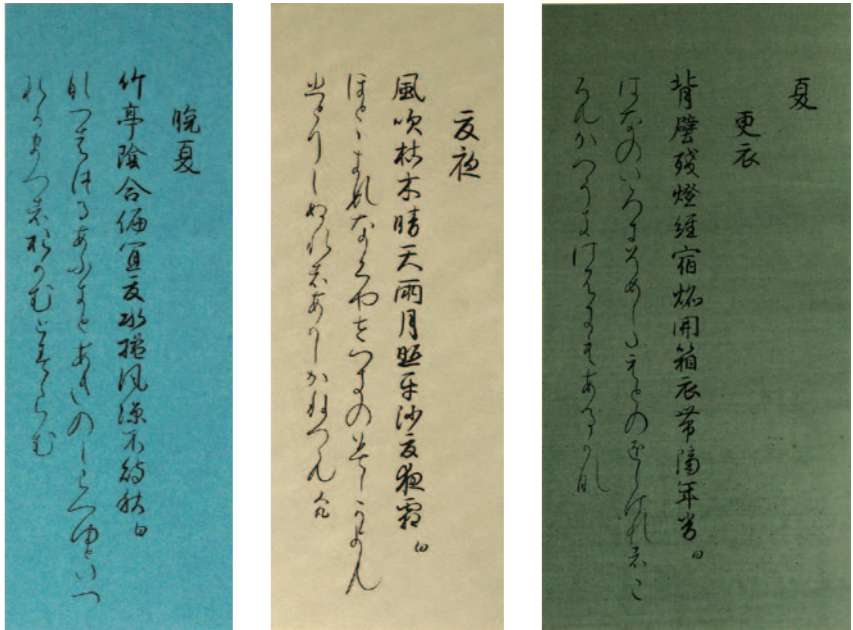
たことが見通せた。年代を追うにつれ、特に(2)空間の疎密では主に五十代から六十代にかけて文字位置を変化させる技法が強くなったことを確認するとともに、印文や構成に左右されることなく、大胆な空間の疎密の変化が付けられる効果を確認できた。また(3)分間の統一では、七十代において緻密な画の相譲相避が行われていることにより、文字の画を限なく印面に敷き詰められる効果が確認できた。これらは、年代を経るごとに文字の中心位置をずらすことにより、その技法を安定させ、繰り返し用いられたことが明らかとなった。

第四章 文字配列の新規性

本稿において呉昌碩の文字配列の特徴とした四字印の下段の文字の高さが揃わない配列や、三行印の文字の中心位置がずれる配列(空間の疎密の変化、分間の統一)は、呉に影響を与えたとされる鄧石如、呉讓之、趙之謙、徐三庚に認められるか検証した。前二章における四字印の文字配列、三行印の文字配列の技法が上記の緒家と合致するか比較を行った。その結果、技法として用いたのは呉昌碩に限られることが確認できた。また、その技法は漢印の偶然性によって生じた文字位置のずれが影響している可能性を推察した。

結

呉昌碩の揃わない文字配列は、年代を経るごとにその要因が複雑化し、独自の技法を確立したことが確認できた。本稿では特に四字印、三行印においてその効果を改めて評価する必要があることを指摘し、呉昌碩特有の技法であるとした。しかし、本稿において重点を置いた技法は、四字印は縦方向の文字同士、三行印は横方向の文字同士の関係性に対する言及に留まった。四字印における行同士、三行印の縦方向の文字同士の関係性も大きく文字配列へ影響するため、考察の余地があり、今後の課題としたい。



(上) 臨 饜龍顔碑
A Work Modeled on “Cuan Longyan Bei”
軸 本紙 226cm×53cm 4幅 2020

(下) 臨 関戸本和漢朗詠集
A Work Modeled on “Sekidobon Wakanroueishu”
折帖 本紙 27cm×9.2～14.5cm 21葉(部分)
2020

王鐸の臨書条幅における行の揺れに関する研究
及び作品「臨 黄州寒食詩巻」「四季屏風」「草書条幅二種」

Analysis for Line Swing of Wang-Duo emulation works on hanging scrolls
with “A Work Modeled on the Poem by Huang Zhou Han Shi” “The Four Seasons Folding Screen” “A pair of hanging scrolls with cursive scripts”

芸術学領域群 書領域

序

明末清初の代表的な書人である王鐸(1592～1652)に関する研究は、日本・中国の双方で膨大な蓄積が見られる。なかでも、行草書を自由奔放に展開した長条幅は、特異な表現として評価されている。

王鐸は、臨書の伝来数が多いことでも知られ、これに関する研究では、対象とした原帖の大半を特定している。このように、網羅的に進められた原帖の整理は、王鐸の学書の姿勢を解明する上で、大きな役割を果たしたと言える。

ただし筆者は、王鐸の臨書には特有の表現があり、従来から指摘されるような学書の一環とは異なる意識の制作活動として捉えるべきだと考えている。その表現とは、条幅で顕著に認められる「行の揺れ」であり、これに着目して考察した。

すなわち本稿では、王鐸の臨書条幅における行の揺れには、どのような傾向が見られるかを明らかにし、それによってどのような効果が得られるか、この点の解明を目的とした。

第一章 揺れの数値化

本章では、行の揺れを具体的に数値化する方法を検討した。行の中心線と文字の中心線との距離を行の揺れと見なし、これを測定して行の幅で除すことで「ずれ率」を求める方法を考案した。この方法を基に、3行構成の臨書条幅の68点を対象として各文字でずれ率を求め、この値を以降の章で考察の材料とした。また、行の揺れは、「起伏」と「傾き」から構成されると考え、以降2つの章を設けた。

第二章 行の起伏

本章では、ずれ率を実線化した際に、部分的に繰り返す波を起伏と見なし、その傾向と効果を考察した。結果、起伏の構成要素となる前後の関係にある文字のずれ率の差に着目すると、最大となる2字一組は横幅の広さに顕著な差があり、逆方向へずらすものが多いという傾向があり、これは中央行の2行目に集中が認められた。その効果は、限られた行の領域を活用して、鑑賞者に効率よく起伏を印象付ける役割を果たすものと考えた。

第三章 行の傾き

本章では、傾きが行頭から行末にかけて全体の流れと見なした。この傾きを把握するためには、ずれ率を基に行を再構成し、分析する必要がある。その方法として表計算ソフト「エクセル」を利用して、ずれ率を点と見なすことで、その値の変化を折れ線グラフで表現した。また、このグラフの傾向を掴むために、同ソフトを用いて、グラフを機械的に分析し「近似曲線」という直線で表現する方法を考案した。下表に示す図版とグラフはその例で、折れ線グラフを実線、近似曲線を破線で表している。近似曲線を行の傾きと見なし、全対象でこれを求めることで、その傾向と効果を考察した。

結果、下図のように3行全てで時計回りへ傾くものが多くを占めるという傾向を明らかにした。また、図の赤円は右へ、青円は左へ、各行でずれ率が最大となる文字を示す。この時、1行目に赤円が2文字で該当したのは、同数値で最大となったためである。更に、図に青楕円で示し

たように、条幅上部に右へ大きくずらした文字を塊として、配置した一群が見られた。この塊は、全3行を上部から下部へかけて徐々に左側へ傾けることを意識して、あらかじめ上部の文字を全体的に右側へ大きくずらして配置することで、左下へ展開できる範囲を広く確保するために生じた現象であり、これにより鑑賞者に対して、躍動感と統一感を同時に印象付ける効果を持つことを指摘した。

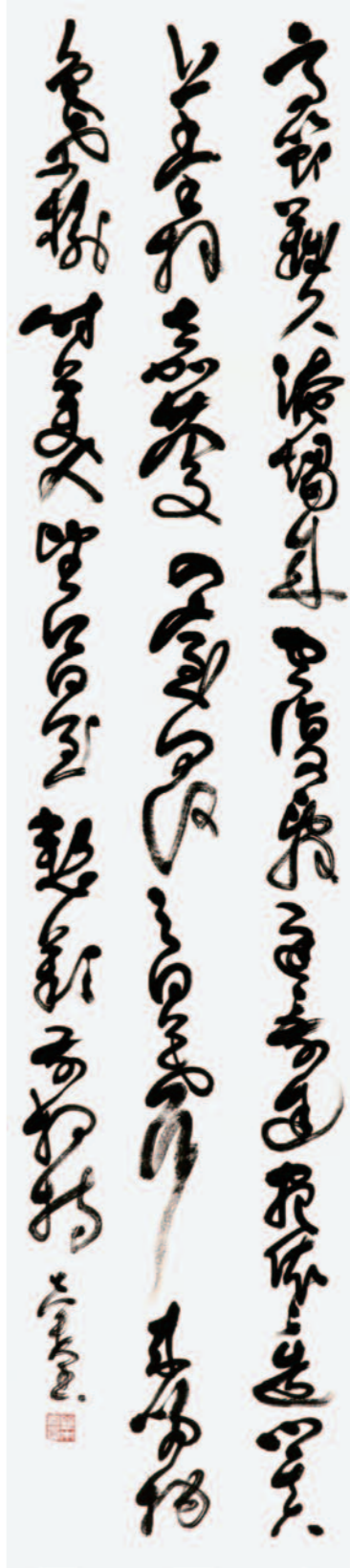
結

以上、3つの章から検討を進めた結果、行の揺れの要素である起伏と傾きに関し、双方の傾向と効果を明らかにした。また、それらは条幅形式で重要とされる、中央の行の比較的上部で集中的な展開が認められたことから、王鐸は臨書条幅の制作に際し、行の揺れを特に重要な技法と位置付けていた可能性が高いと結論付けた。

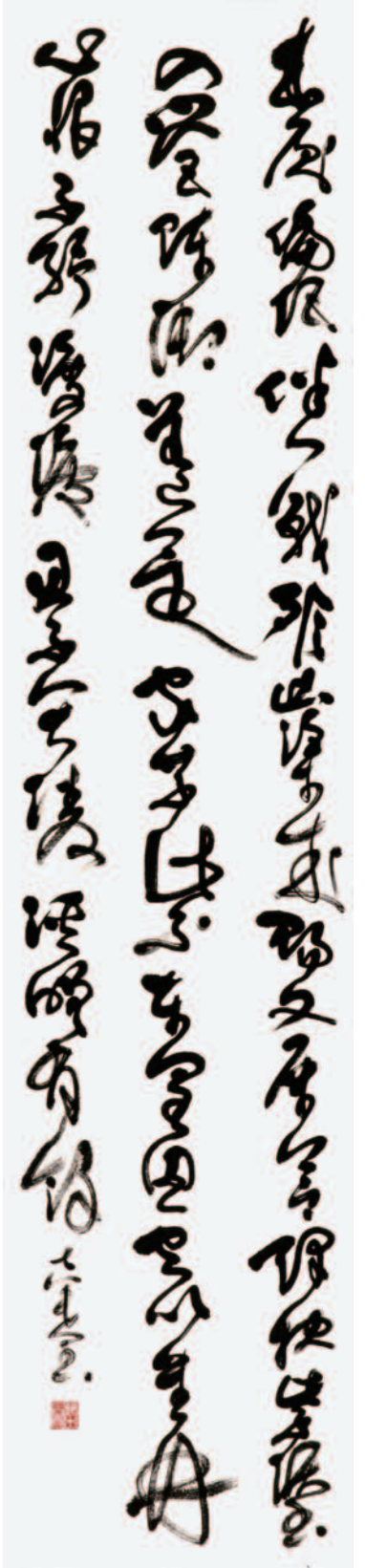
この結論によって、従来は学書の一環として捉えられ、自由奔放という曖昧さを含む言葉で表されることが一般的であった王鐸の臨書条幅に対し、その特有の表現ともいえる行の揺れについて、一定の傾向とそれに伴う効果を持つことを示した。王鐸は、臨書条幅の制作を通して行の揺れを技法として確立させたという点で再評価されるべき書人である可能性が十分にあり、本稿はその立証を進める上で足掛かり的な意義を有する。

出版技術や計算機の性能が飛躍的に向上した現代において、書の学術研究の方法も新たな局面を迎えつつある。本稿で用いたような、鮮明な図版資料や計算機を応用することで定量的に書の古典の技法を分析する方法は、その恩恵を受けたものであり、多くの改良の余地を残すが、一層の進展が期待される。

本稿での解明は、行の揺れの技法に関する一端に過ぎない。今後の課題として、3行条幅に留まらず他行数についても分析を進め、更に創作条幅や王鐸の周辺書人の作品にも分析の対象を広げることで、多角的に考察を進める必要が挙げられる。また、考察結果を自身の創作活動に応用することで、王鐸書法の核心に迫りたい。



草書条幅二種 A pair of hanging scrolls with cursive scripts 軸 本紙 240×60 cm 2幅 2020



登坂 百香

TOSAKA Momoka

漢代草書における部分の草化に関する研究

及び作品「つくばね」「臨 鄭長猷造像記」「北村透谷 一夕観」

A Study of the Simplification of Parts in the Cursive Script of the Han Dynasty with “Tsukubane” “A Work Modeled on Zheng Zhangyou zaoxiong ji” “A Poem of Issekikan by Toukoku Kitamura”

芸術学領域群 書領域

〒100-8302 東京都千代田区千代田1-3-10 千代田大学芸術学領域群 書領域

序

漢代は草書が芽生え、成熟するまで、発展が著しい過渡的時期である。当時の肉筆は木簡・竹簡・瓶などで今に伝わっている。先行研究も、肉筆資料から草書化法則に着目し細目化するものが多く備わる。その中で、本稿が着目するのは漢字の構成要素である部分である。先行研究では漢字の一部に焦点を当て細かく草書化現象に言及しているものは管見の限り見られなかった。一つの部分の草書化(以下、草化)には、一考の余地があると考えられる。本稿では、部分の草化に関して独自の法則や成立背景を探るとともに、どのような造形が志向されていたのか、という造形原理にまで迫っていく。考察を進めるにあたり、部分の位置にも草化の法則性は関わってくる と推測される。よって偏と旁から成るもの、冠と脚から成るものに大別し、第二章で偏と旁、第三章で冠と脚に関して考察を進めた。それぞれ部分を集めた際に、部分としても用いられるが一つの独立した漢字としても用いられるもの(以下、単漢字)と部分との関係に着目すべきだと考えた。続く第四章ではこの単漢字と部分の関係に迫った。

第一章 先行研究回顧と対象資料整理

先行研究回顧と検討対象資料整理を行った。先行研究を内容ごとに(1)草書の種類(2)草書の起源(3)書風(4)草化法則に分類し整理した。その上で、先行研究の言及に対して本論文がどう扱っていくのか述べた。草書の起源は隸書からの流れを基準とし、主に第三章で扱うこととした。書風に関しては、先行研究では主に草隸・章草・今草と分類するが本稿では分けていくことはしない。草化の動きが見られるものに対して広く検討対象とするためである。

検討対象は居延旧簡、新簡と敦煌漢簡を主とした前漢中期から後漢中期までとした。主に紀年のある簡牘とし、一覧表を作成した。また、無紀年で著しい草化が見られるものに関してもし別に資料とし

てまとめた。また、それに基づき卒業論文で述べた説の増補、最古の字例の更新などを行った。

第二章 偏と旁

偏と旁から成る複合漢字は多く見受けられる。中でも、同じ部分が偏と旁双方において確認できる「月」や「言」、「糸」などの字例を集めた他、どちらかにしか用例が見られないものも、草化の生じ方に特徴が看取される字例は対象とした。偏と旁にはそれぞれ固有の草化が生じていたことが分かった。位置や他の部分との関係によって可読性が保たれるものでは、著しい草化が早期から確認できた。この可読性という観点では、前述とは逆に過度な草化を意図して用いなかった字例も窺えた。可読性を託された部分では、著しい草化は採用されなかったことが分かった。

偏と旁どちらかが草化が進む、ということは各文字によって異なり、俯瞰することはできなかったが、それぞれの運筆に差異が見出せた。草化において、右回りの回転運動は支配的なものである。しかし、偏においては縦へ向かう動きが顕著で右回転運動の影響は弱い。一方旁では右回りの運動が強く影響し、楕円形で横に広がる動きがあることが分かった。また、偏旁における造形原理としては、左右の部分の高さは揃わず、旁が下がる傾向があることを指摘した。

第三章 冠と脚

冠と脚では上下から成る複合漢字に着目した。隸書が草書の起源であるという前提から、冠脚に関わる草化は波磔の消失や波勢の出現位置の変化が重要な視点になってくると考えた。

強調画の移行にはいくつか法則性が見出せた。脚部における左右の払いはその広がる動きによって最も幅を取る傾向にある。次いで右回りの回転運動の影響から「つ型」を有する部分が強調される(ウ冠・ワ冠など)。また最終画が横画になる場合も幅を取る。例外として、脚部

「木」の部分を持つものはその横画が最も長く書かれることも確認できた。

さらに、これらの要素が複合的に組み合わせられた漢字では、全てが強調されるのではなく、一部分のみが強調される傾向にあることも推測された。これは、ある部分が強調されると他方は抑制される、という働きであり、冠と脚では上下どちらかに張った台形の文字概形を志向していたと推測できた。

第四章 単漢字と部分

それぞれ部分に関する考察において確認できた草化と、その単漢字にはどのような草化の差異が確認できるか、比較を中心に考察を進めた。

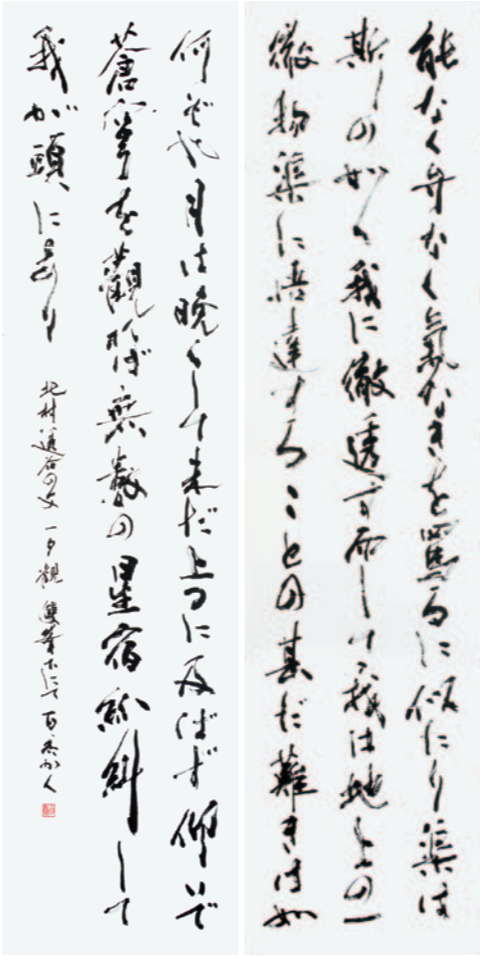
結果、部分と単漢字の草化には確実に差異が生じていたことが確認できた。部分における草化は単漢字よりも幅広く、かつ出現年代も早いことが窺えた。部分で生じた草化が単漢字に採用されていたという関係が見渡せた。

要因としては、部分は単漢字と比較し、それ自体が幅や高さの制約を受け、草化が進まざるを得ない状況にあったことが考えられた。また、単漢字で草化が進みすぎると可読性が顕著に損なわれるため、部分の方が草化の進捗が高かったと言える。

結

本論文では、先行研究でもあまり調査の進んでいない、草化の部分といった箇所に焦点を当てた。部分草化の原理が漢字全体に波及する重要性を述べたものとして、意義があると考えられる。部分草化は漢代の草化発展に大きく寄与したものであり、重要な役割を担っていた。

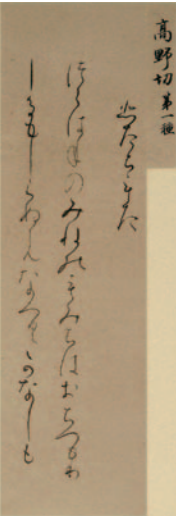
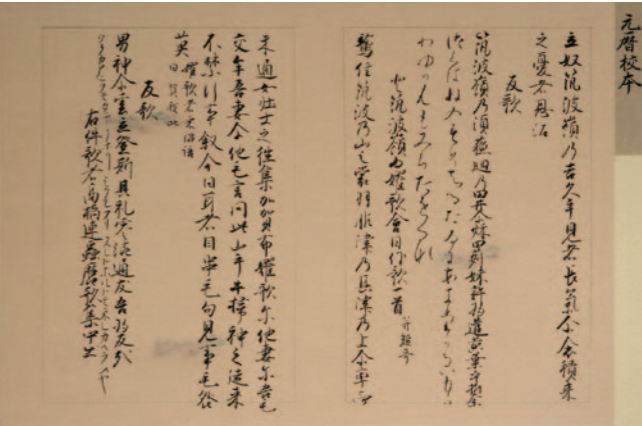
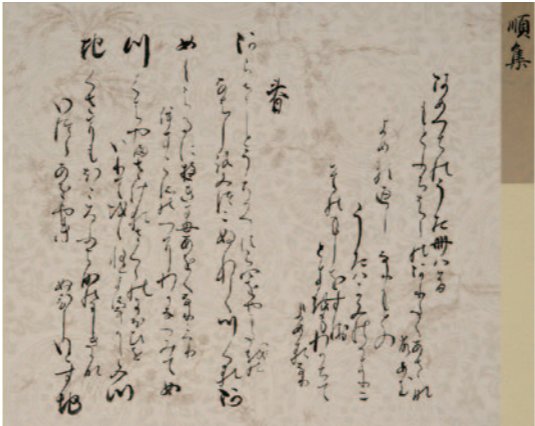
今回収集した簡牘は、居延簡、敦煌簡に偏ることになり、また無紀年簡へのアプローチも十分でなかった。今後は更に字例を集集整理し、細かく比較検討していくことを課題としたい。



(左) 北村透谷 一夕観 A Poem of Issekikan by Toukoku Kitamura 額 本紙 228 cm×53 cm 2 幅 2020



(上) 臨 鄭長猷造像記 A Work Modeled on “Zheng Zhangyou zaoxiong ji” 軸 本紙 135 cm×35 cm 4 幅 2020



つくばね Tsukubane 折帖 本紙 28～15×36～7cm 23 葉 14 頁 2020

デザイン学領域群

Design

Constructive Art	構成
Plastic Art & Mixed Media	総合造形
Craft	クラフト
Visual Design	ビジュアルデザイン
Information Design	情報デザイン
Product Design	プロダクトデザイン
Environmental Design	環境デザイン
Architectural Design	建築デザイン



Orthogonal【kakuzai-bomb】 サイズ可変 塗装した角材を使用したパフォーマンス及びその記録映像と写真 2020年

序章

現代美術における造形表現は時代とともに拡張を続け、素材や表現媒体、表現形式はますます多様化してきた。それに伴い、作品を発表する展示空間も多様化している。美術市場と展覧会の制度が構築されている現代では、作品は移動し、様々な空間で展開されうるものとして存在しており、展示空間に依存するインスタレーションなどにおいては、同じアイデアを様々な空間に展開するケースが多い。それらの表現では、空間を一つの造形要素として捉えて積極的に活用し、空間の形に応じてその形態を変化させるシステムを持った造形表現が存在する。本研究では、現代美術における造形作品からそのようなシステムを活用した事例を選定・分類し、その事例研究から得られ

た知見をもとに構築したアプローチによる作品制作をとおして、その特性を明らかにすることを目的とした。また、空間の形に応じて変容するシステムを活用した作品について「空間の形と作品形態の物理的な関係」及び、「作品を構成する部材の汎用性」を考察することで、新たな造形表現の方法論を提示することを目指した。

第1章 空間へ展開する現代美術の動向

第1章では、造形表現と空間の関係性に大きな影響をもたらしたミニマリズム彫刻を起点として、造形表現と空間の関係性に着目して現代美術の動向を整理し、造形表現が様々な空間へ展開される契機とその意義を明らかにした。

ミニマリズム彫刻は台座を捨てることで従

来の彫刻固有の空間を超えて展示空間へと展開した。それらは展示空間の固有の特徴を考慮して展開され、「作品」「鑑賞者」「空間」の関係性によって成り立つものであった。これが現在のインスタレーションをはじめとする空間的に展開する造形表現の基礎となった。後続として現れたランド・アートやコンセプチュアル・アート等の制度批判的性質を持つ表現が脱美術館化を押し進め、美術館やギャラリーという制度的空間を超えた様々な空間で表現が展開されるようになった。さらに、様々な空間での作品展示にパブリック・アートやアート・プロジェクトが制度的に寄与していること、公共空間を拠点に大衆に直接的に働きかけるアート・アクティヴィズム等の活動、ストリート・アートをルーツに持つ作家の活動の影

響を指摘し、現在に至るまで多様な展開がなされていることを述べた。

第2章 造形表現が展開される人工的空間の類型

現代美術は美術館やギャラリーという制度的空間を中心として、その外部の生活空間へと表現の場を広げてきた。本章では人工的な空間を対象を絞って空間を類型化し、それぞれの空間で展開される造形表現の具体的な作品事例を挙げながら空間と表現の関連について考察した。構造物による空間は建築物の内部空間と外部空間に分類した。建築物の内部空間ではホワイトキューブとそれ以外の空間に分け、空間の操作性や特有の要素、社会的役割などに着目し、それぞれの表現との関連について考察した。路上空間など建築物の外部空間では、明確な空間の区切りがなくなり、そこに存在する物理的な要素の存在によって空間が認識されるため、空間に存在する要素と作品の形態の関係性がより強く意識される。また、路上などでは公共性を考慮しながらそこに存在する諸要素の中に表現が展開可能な空間を見出す必要があり、作品を展開する過程が重要になることを指摘した。さらに、構造物以外の空間として既製品の空間や、作者が作品のために設計した空間についても言及した。恒久設置の場合と一時的な展示の場合で表現の内容に大きな違いが現れることも明らかになった。

第3章 空間の形に応じて変容するシステムを活用した造形表現の作品事例に関する考察

本章では「空間の形に応じて変容するシステム」の定義を明らかにし、該当する作品事例を「作品形態と空間の物理的な関係性」と「作品を構成する部材の汎用性」の観点で分類し、それぞれの特性を考察した。まず、作品主体の形態と空間の形の「合致性」に着目した表現と、「相違性」に着目した表現の2つに大別した。さらにそれらの事例について、空間に応じて設計した部材を必要とする事例と必要としない事例に分類した。これらの考察から、物理的に変形

したり向きを変えることで空間に応じることができる部材や、建築空間における直線や正方形など、空間に対して親和性の高い形態をした部材は汎用性が高いことがわかった。また、同システムを持つ造形表現は、「作者が空間の形に働きかけるイメージを具現化する行為がシステムとして働く表現」と、「作品主体となる部材の物理的な可変の仕組みが空間に応じて変容することでシステムとして機能する表現」、もしくはそれら両方の要素を持つものがあることが明らかになった。このようなシステムを利用することで得られる利点の一つとして筆者が特に注目するのは、設定次第で意図を超える多様な展開を得られる点である。これらのシステムが作者のイメージを超えた形態を生み出す要因として働くためには、システムを支配するルール自体の複雑性や、作品主体となる構成部材の形と物理的な可変の仕組みに関する十分な検討が不可欠である。

第4章 空間の形に応じて変容するシステムを活用した造形表現の実践的展開 - 修了制作「Orthogonal【kakuzai-bomb】制作報告 -

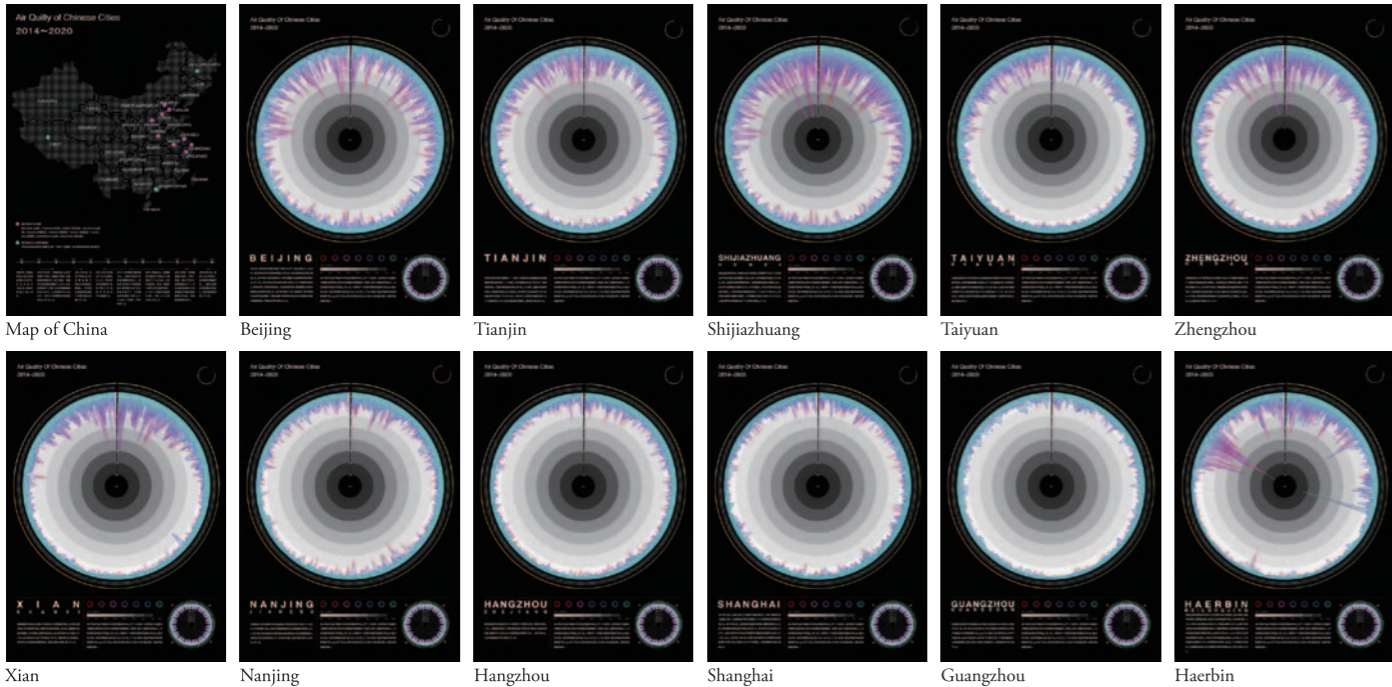
前章までの論考を踏まえた実践的展開として筆者は空間に対する作品主体の仮設性に着目した。構造物の水平垂直を基本とした空間と親和性の高い角材を、短時間で立体的に組み上げるシステムを考察した。長さが12ft、6ft、3ft、1.5ft、0.75ftの2×4材5本を色分けしたものを構成部材として使用し、部材同士の断面と側面を直角に突き合わせ、重力と摩擦力のみを利用して様々な路上空間や公共建築物の空間で即興的に組み上げる。展開する空間と共通する形態的要素を有する構成部材を用い、複数の部材同士がその形の性質に従って構造を形作る仕組みを持つことで、空間に呼応した形態を展開することができる。このシステムでは空間に応じて作品主体の形態が全て自動的に決まらないため、作者が感性を働かせてその余地を補完する必要がある。また、本作品は空間を傷つけずに設置・解体できる仮設性と、持ち運びが簡単ですぐに展開できる機動性、様々な空間に

対して同一の部材を繰り返し使うことができる汎用性を併せ持ち、路上空間や公共建築空間の機能を長時間損なうことなく、作品の重要な構成要素として取り込むことで、路上空間や公共建築空間ならではの造形表現を展開することができた。

終章

ミニマリズム彫刻以降、表現の多様化に伴って様々な空間に作品が展開されてきた。科学の進展と社会状況の変化に伴い、今後も多様な表現が生まれる中で、作品と空間の関係は幾度も問い直され、更新され続けるだろう。また、制度的空間を超えて様々な空間に展開される造形表現は、表現行為の創造性が日常と直接的に接続されることで、普段とは異なる空間の見方や、見過ごされている空間に着目する機会になり得る。

本研究では「作品主体となる部材の物理的な可変の仕組みが空間に応じて変容することでシステムとして機能する表現」に関して表現の開拓を試みたが、今後も様々な構成部材による展開を試みることで、構成部材と空間、そこで展開される形態の関係性についてさらに深く考察することができると思われる。そして、「作者が空間の形に働きかけるイメージを具現化する行為がシステムとして働く表現」についても新しい展開を模索する余地がある。また、「空間の形に応じて変容するシステムを活用した造形表現」の事例を個々の分類についてさらに深く掘り下げることで、空間の形に応じて変容するシステムの可能性を広げ、その理解を深めることができると考えられる。本研究で示した「空間の形に応じて変容するシステムを活用した造形表現」について、今後、より多角的な視点から研究し、新しい展開を実践的に模索することで、空間を活用する造形表現の可能性を探究していきたい。



Air Quality of Chinese Cities 707×1000mm 14枚 illustrator・紙 2021年

はじめに

本研究は、環境問題を中心として様々な顕在化していない問題に注目し、情報可視化の事例分析を行うことにより、情報の可視化の表現手法を明確にする。さらに自作品として環境問題を可視化する作品を制作することによって、環境問題の顕在化の意義を明らかにする。これによって、複雑な環境問題を視覚的に伝え、環境保護に対する人々の意識を目覚めさせることを目指す。

第一章 環境問題の顕在化と情報の可視化

環境問題とは様々な原因によって人間や他の生物、社会や自然等、互いに影響しあう関係に問題が起きることである。顕在化とは潜んでいたことがはっきり表現にあらわれる、または形として表すことを言う。今まで目に見えない、隠れていたものが見てわかる状態になる。経済発展に伴う、自然環境の破壊・社会環境の汚染が進んだ結果として、人体の健康や生活環境への被害を生み出している。これは環境問題の顕在化である。情報の可視化とは複雑な内容やイメージしづらい事物の仕組みなどを、把握し、整理し、視覚的な表現で、他の人に情報をわかりやすく伝

えるグラフィックデザインのことである。

本章では環境問題の顕在化を調べ、世界の環境問題の現状をまとめた。また、情報の可視化について調査し、情報可視化の発展史に着目し、まとめた。「環境問題」と「可視化」についてその意味を捉えることができ、本研究の基礎とすることができた。

第二章 環境問題の顕在化に関する事例研究

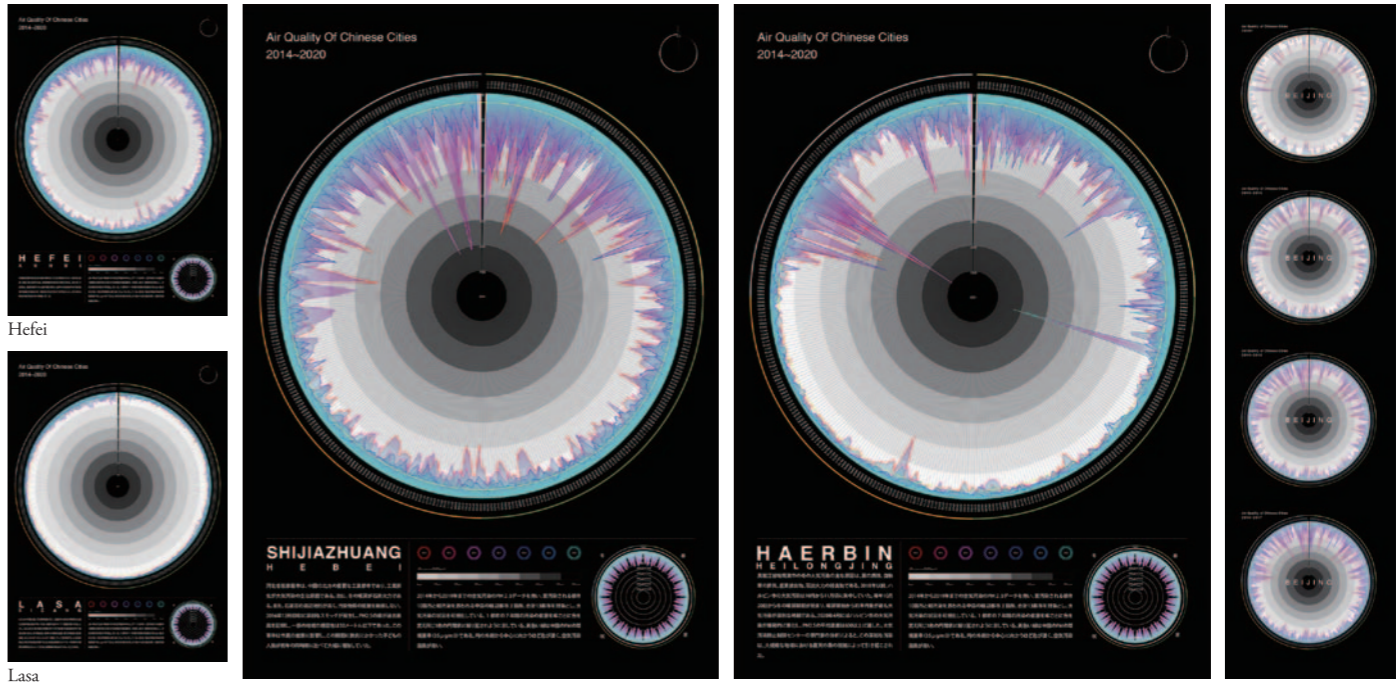
本章では、イギリス、日本や中国を中心に、各国の環境問題の顕在化問題を調査した。まず、世界的に有名な1952年イギリスのロンドンスモッグ事件を記述し、この事件がもたらした悪い影響を述べた。次に日本の1950年代から60年代における四大公害を記述し、代表的な顕在化の事例をあげ、公害や事故による深刻な社会問題を引き起こしたことを述べた。また、中国における2000年代以降の公害事件の顕在化問題をまとめた。最後に、国々の環境問題の顕在化を分析することによって、環境問題を可視化することの必要性がわかった。それぞれの事例分析は修了制作を始めるきっかけとなり、第五章の修了制作のテーマにつなげていく。

第三章 環境問題の可視化とその変遷

19世紀から21世紀までの情報可視化の変遷を考察した。情報の可視化の時代は黎明期・啓蒙期・革新期・大量情報時代にわけられ、各時期の特徴と代表的な環境問題の事例をまとめ、各時代が直面する問題も考察した。これらは、第五章における環境問題を可視化する制作に関して、様々な制作方法を知ることができ、参考になった。

第四章 情報可視化の表現方法における環境問題の可視化の表現

情報の可視化における視覚認知の原理、色の役割、可視化する作品の要素や事例研究を四節に分けて述べた。まず、視覚の認知について調査し、情報の可視化として見えないモノを見えるようにすることの視覚処理の過程を明らかにした。次に、情報の可視化について色彩は重要な部分であるので、情報伝達に色彩が果たす役割は情報内容を早く正確に伝え、わかりやすく、記憶されやすくすることであると述べた。また、様々な情報可視化の事例を集め、分類を行った。情報可視化の種類、表現手法や制作方法を明確にした。最後に、情報の可視化の作品事例を



Air Quality of Chinese Cities-Shijiazhuang(拡大) 707×1000mm illustrator・紙 2021年

Air Quality of Chinese Cities-Haerbin(拡大) 707×1000mm illustrator・紙 2021年

動画の一部 2分11秒 Adobe Premiere 2021年

あげ、数値の可視化・関係の可視化・空間の可視化・時間の可視化にわけ、可視化事例の分類を行った。情報の種類によって様々な表現ができることがわかった。情報は様々な種類があるため、それぞれが適切な表現方法を見つける必要があることがわかった。

第五章 環境問題の顕在化と可視化—作品「Air Quality of Chinese Cities」

「環境問題の顕在化」と「情報可視化」の二つの観点より制作研究をし、考察を行った。環境問題の顕在化の代表として大気汚染を選び、制作を行った。本制作では中国の汚染が深刻な都市(重汚染)10箇所と汚染が比較的軽いとされている都市3箇所、合計13都市を対象とし、2014年から2020年までのPM2.5のデータを用い、大気汚染の状況を可視化する作品を制作した。1都市の1年の汚染状況を円環状に表現し、その都市の7年間の汚染の変遷を年ごとに色を変え同じ1枚の円環状に繰り返されるようにした。これを13都市、

つまり13枚制作した。中国全土の都市分布図の一枚と、13都市ごとの7年間の変遷が分かる動画も作成した。

これらの制作結果をもとに、各都市の事情や国からの政策なども考慮に入れ、考察を行った。これにより、国による規制が厳しい大都市では年々汚染が少なくなっている一方で、その近隣の地方都市では汚染が少なくなっていない状況を明らかにすることができた。大気汚染の作品を作り、各都市を比較したところ、河北省石家荘市は一番汚染が多いことと、重汚染対象外の都市である中国最北端の黒龍江省哈爾濱市は冬や春の汚染が非常に深刻であることを証明した。また、中国の北方は南方よりも汚染が多かった原因を明確にした。主な原因として、中国の北方は工場がたくさんあるため工業排気を排出することと、冬季の暖房のため石炭の燃料による汚染物が空気に排出されることが推察されると述べた。

終章

本研究では、情報の可視化による環境問

題の顕在化の研究を通じて、情報の可視化と環境問題に対する認識をより深めることができ、可視化の様々な表現手法を明らかにすることができた。そして環境問題の可視化によって、私たちが様々な問題に直面していることを明らかにすることができた。本制作では環境問題の代表として大気汚染を選び、PM2.5データを用い可視化をし、環境問題を顕在化させることができたが、大気汚染に関する汚染物質はPM2.5だけではなく、他の汚染物質とも関係がある。その他の要素もさらに探求したい。また、円環状に表現することで、情報の変化の比較とその特徴をわかりやすく伝えることができたが、情報の関連性の不足などの欠点もあり、さらに検討が必要である。今後は様々な環境問題の顕在化に注目し、多様な情報の可視化作品を作っていく。

既製品を用いた造形表現における素材の限定と視覚効果の関係

作品「Depth: ラシャ紙のカラーバリエーションを利用したレリーフ表現」及び研究報告書

Relationship between Limitation of materials and Visual effects in Art expression Work “Depth: Reliefs using a color difference of papers” with Research Paper

デザイン学領域群 構成領域



Depth: ラシャ紙のカラーバリエーションを利用したレリーフ表現
Depth: Reliefs using a color difference of papers
H430×W430×D40mm
NT ラシャ、木製パネル、木材
2020年1月

序章

造形作品の制作において、素材を表現意図に合わせて加工したり、絵具を調合して着色したりする他、既製品を素材にするという方法が存在する。

既製品を素材とした作品を制作する上で、やみくもに既製品を使うだけでは、統一感のない表現となってしまうだろう。既製品の中

から目的に応じていかに使用する素材を限定し、利用するのかが既製品を用いた効果的表現の鍵となる。しかし、このような観点に基づく研究はまだ十分に行われていない。

本研究の目的は、既製品を用いた表現において素材となる既製品の限定方法と視覚効果の関連性を明らかにすることにある。本研究では、素材となる既製品の限定の際に何に着目するかという点に主眼を置いて作品事例の考察を行い、生まれる視覚効果について述べる。さらに、得られた知見を踏まえて自身もラシャ紙のカラーバリエーションを利用した造形表現を実践し、製品のラインナップを生かした表現の特性を考察することで造形における既製品の活用に関する新たな展開を模索する。

第1章 既製品を用いた歴史的な芸術運動に見る素材の限定と表現意図の関連

第1章では、芸術の歴史において既製品がどのように扱われてきたのかを考察するため、既製品を用いた表現を行った歴史的な芸術運動と代表的な作品事例についてまとめた。

レディ・メイドの作品は“美的な要素を持たない既製品”という限定された範囲の選択肢から素材を選んで構成している。カラーージュでは、既製品は視覚的な造形やイメージに着目され、使用するものが限定された。アッサンプラージュでも、造形やイメージに着目されて既製品は限定された。アルテ・ポーヴェラとも派の作品においては、既製品の持つエネルギーや存在感が重要視され、素材の限定の基準となった。ミニマル・アートでは、既製品がいかに装飾性・意味性を持たないかで限定された。コンセプチュアルアートの作品では、既製品はどのようなイメージを持つかで限定された。

それぞれの芸術運動において、既製品を用いることで素材を作る過程は省略され、素材を限定し、構成する行為が重要となった。既製品の持つ様々な特徴から、それぞれの運動の主張に合致するものが取り上げられ、素材選択の対象範囲を限定する基準となっていたことが明らかになった。

第2章 既製品を用いた造形表現における素材の限定方法に着目した事例研究

第2章では既製品を用いた造形表現において、既製品の中からどのように選択肢を限定して効果的な表現に結びつけているのかという点に着目して作品事例の考察を行った。

色彩に着目した限定方法を用いることは、作品の印象を整えたり、操作したりする効果がある。形状に着目した限定方法を用いることは、鑑賞者に新鮮な驚きを感じさせる効果がある。サイズバリエーションに着目した限定方法を用いることは、視覚的リズムを感じさせる構成を可能にする。素材感に着目した限定方法を用いることは、色彩と同様に作品全体の印象を操作できる。機能に着目した限定方法を用いることは、作品イメージの操作を行ったり、鑑賞者に違和感を感じさせたりすることができる。物理的性質に着目した限定方法を用いることは、鑑賞者に驚きを与えたり、意外性のある造形を可能にする。イメージ、象徴性に着目した限定方法を用いることは、メッセージ性のある表現や問題提起を行う表現に効果的である。

既製品を用いた造形表現においては、目的によって限定の範囲をいかに選んでいくかが既製品を用いた効果的表現の鍵となることがわかった。

第3章 色彩に着目した素材の限定方法による効果的な表現

第3章では、素材となる既製品の色彩に着目した限定方法によって効果的な表現を行うための要点について考察した。

効果的な表現のための素材選択の要点は、カラーバリエーション豊富な既製品を選択すること、モチーフに合わせた色彩の既製品を選択すること、特有の色彩を持つ既製品を選択することの3点である。効果的な表現のための既製品の配置の要点は、同系色の既製品に統一した配置による表現の可能性を検討すること、既製品の色彩がグラデーションを成す配置による表現の可能性を検討すること、モチーフや図案に合わせた既製品の色彩の配置による表現の可能性を検討することの3点である。効果的な表現のための既製品の加工の要点は、既製品の

切断と配置の角度による色の見え方の変化を生かした表現の可能性を検討すること、既製品の切削加工による断面の色の見え方に着目した表現の可能性を検討すること、既製品に圧力を加えて歪めるなど変形加工による色の見え方の変化を表現に取り入れることの3点である。

これらの要点を踏まえて色彩に着目した限定方法による効果的な表現を行う上で重要なのは、常に使用している既製品のアイデンティティを意識し、その既製品を作品表現に使う意義をよく考えながら制作することである。

第4章 ラシャ紙のカラーバリエーションに着目したレリーフ表現

第4章では色紙「NTラシャ」のカラーラインナップの内、8色のグラデーションを使用してレリーフ作品を制作した。

制作の結果、既製品であるラシャ紙を使用することは、制作時間の短縮と安定したシリーズ表現に繋がることが明らかになった。カラーバリエーションが豊富なラシャ紙を材料として選択し、それを明度のグラデーションを成すように層状に重ねて配置することで、画面上に奥行きや動きの視覚効果を与えることが可能となった。また、切断による加工が容易なラシャ紙は、様々な図案のバリエーションを出すことが出来ることが明らかになった。

終章

先行事例の考察と制作の実践を経て、既製品を用いた造形表現においては表現の意図に応じて適切に選択肢を限定することが重要であることが明らかになった。既製品の限定は、既製品の持つ諸要素のうち、何に着目するかによってそれぞれ異なった視覚効果を生み出す。選択する既製品の範囲を特定の基準に沿って限定することで生まれる視覚効果には基準の設定の仕方に応じた傾向があり、表現の際には目的に合わせて慎重に検討する必要があることがわかった。さらに、既製品の選択や配置の仕方、加工する場合は加工の仕方などに工夫を凝らすことによって、求める視覚効果をさらに強調することが可能であることも明らかになった。

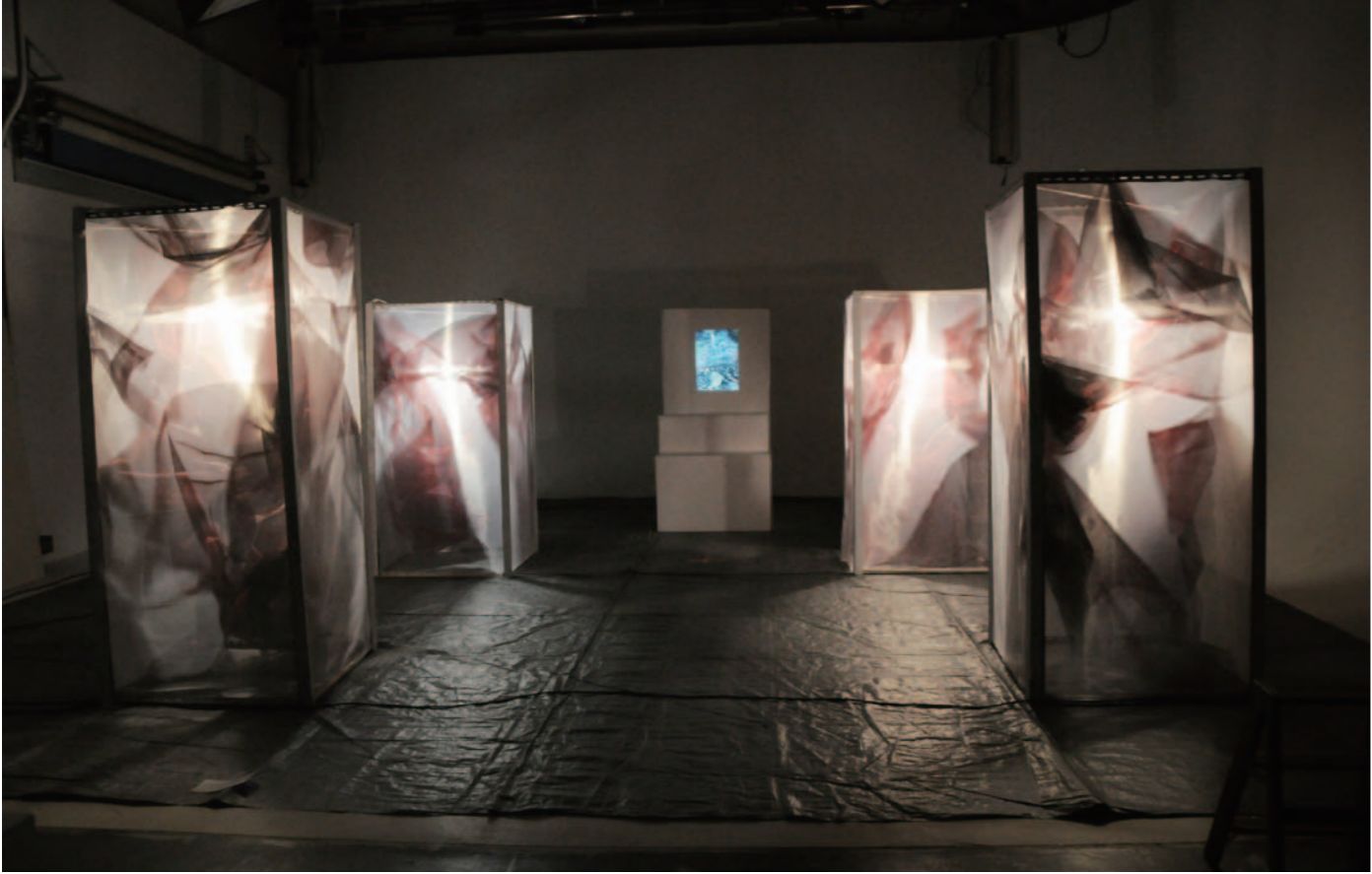
伊藤 あずさ

ITO Azusa

内臓感覚を喚起させる人体の造形表現 作品「思い出したい」及び研究報告書

Expressions that based on human bodies and arouse visceral sensation Work “Man want to awake” with Research Paper

デザイン学領域群 総合造形領域



「思い出したい」 “Man want to awake” サイズ可変 ミクストメディア 2021年

はじめに

本研究のテーマは、見た目に重点を置いたり、ありのままの現象・構造によって成り立つ作品を調査・比較する。またここで扱う作品について、主に2000年代以降において人間をモチーフにした造形を含むものに限定することとする。これらの作品は、鑑賞時に何らかの設定や前提、文脈が必要とされず、鑑賞者にとりあえず「見る」ことを要求するという点で共通している。同時に、作品の要素に社会的背景や作者のプライベートな出来事が関与していない。

この論文では、解剖学者・三木成夫が紹介している“内臓感覚”という考え方をベースに、見た目やありのままの現象・構造によって成り立つ人体の造形表現が、鑑賞者に無意識下の情感・情緒・“ころ”の動きをもたらし、それがさらに現

代の美術において新たな鑑賞体験への糸口になるのではないかという仮説をたて、考察を行う。加えて、上記の考察に基づいて自作についての解説・分析を行う。

第1章 “内臓感覚”とは

“内臓感覚”という言葉は、三木成夫(1925-1987)の著書「内臓とこころ」(2013, 河出文庫)に登場する言葉である。三木は解剖学者である。近代以降の科学は自然支配的な西洋の思想に基づいて形成されたものであり、医学もその類に漏れない。しかしながら三木は自然中心的な思想をもとに人間の生命や暮らしを見つめ直した。第1章では、三木による“内臓感覚”の3つの例について紹介する。これら3つの感覚の例から、“内臓感覚”について以下のようにまとめることができる。内臓感覚は、(1)快・不快という感

覚の根源、(2)“かたち”の認識のイメージの基盤、(3)宇宙のリズムを察知する感覚の根源(遠・観得)の三つの性質をもつ。これらはいずれも、「人体における無意識下の感覚の発生・変化」である。実は、三木はこの「人体における無意識下の感覚の発生・変化」こそが“こころ”の正体と考えていたようだ。一方で、“あたま”とは筋肉・感覚器官・脳の体壁系を司るものである。

人間がこれまで生命活動を行ってきた歴史において構築された“こころ”と“あたま”の異なる役割の分担が行われているということは、三木の見解を持つると、実に人間らしい性質であると言えるだろう。人間以外の生物における体壁系は、“こころ”の動きに直結していると三木は語る。人間以外の生物は常に死の脅威と隣り合わせになりながら、食と

性の位相を長いスパンの中で繰り返しており、心身が一元的である。人間以外の生物においては、“こころ”と“あたま”という対照的な構図は崩れる。

現代は情報化社会だ。情報のやり取りに価値が見出されている現状こそ、合理性の高さを追求した近代以降の社会の象徴的な出来事であると言えるだろう。そして情報こそ、“あたま”の世界の最たるものだ。しかしながら、“あたま”中心の世界になっていこうと、“こころ”がなくなることはない。現代において問題なのは、多くの人が“あたま”に注目するあまり、“内臓感覚”の本当のありようを見失っているのではないかということなのである。この現代文化の発展の行き詰まり感を解消する鍵となるのは、もしかしたら“内臓感覚”なのではないだろうか？第2章では、その仮定と、それをもとにした具体的な作品分析を行う。

“かたち”を捉える為の知覚は、主に二つ大きなものが挙げられる。ひとつは、視覚である。もう一つは、触覚である。視覚における“かたち”というのは、まさに眼に写ったままのもの、何気なく眺めた景色そのものである。草や石や雲の表情を読み取るための“眼”、それが“こころの眼”である。“かたち”に対する概念は“しくみ”である。“しくみ”はというと、物事を関連づけているもの、関係性そのものである。ロジック以前の、感覚的に構造を分析するため、ある意味視覚的に“自明”であるようなものを捉えるのが、“あたまの眼”である。触覚における“かたち”の情報はさらに二種類に分かれる。(1)輪郭に対する理解、(2)視覚的なイメージのリアリティの裏付け・現実感の促進のための情報である。“かたち”を捉えるためには視覚・触覚の二種類の知覚方法が重要な鍵となる。

第2章 現代美術における“内臓感覚”

現代美術において“かたち”を表現方法の中心に据えていると私が考えている作品をいくつかピックアップして、それらを“こころの眼”によるかたち、“口腔感

覚に裏付けられた触覚”に基づく“かたち”の二つの観点から考察する。

“こころの眼”によるかたちを表現に取り入れていると私が考えている作品について、北島敬三《Portraits》シリーズ、アントニー・ゴームリー《Another Place》、ローレンス・マルスタフ《SHRINK》、NTTインターコミュニケーションセンターで展示されたプロジェクト《自分の顔を探せ！》を例に挙げて考察する。現代における“こころの眼”で見つめる作品というのは、“かたち”を“眺める”ことで生じる、違和感であったり、言葉にならないような微妙な気づきを伴って、表現の面白さとしているものである。人間に元々備わっている“かたち”を“眺める”ことに対する関心をどのように引き出すかということに表現のテーマを設定しているかどうか、 “こころの眼”による鑑賞には重要な要素となっている。

次に“口腔感覚に裏付けされた触覚”でみる作品について考察した。“こころの眼”についての分析で触れた“眺め”や“瞬間”は奥行きを考慮しない。あくまで、平面構成的な形の捉え方である。一方で、“口腔感覚に裏付けされた触覚”は、物質に対して“触れる”体験をもとにして感覚であるため、三次元的なもの、つまり奥行きが生まれる。同様に、時間のリアリティが発生する。具体的な作品として、土門拳「風貌」シリーズの《志賀潔・細菌学者》、Nerhol《Misunderstanding Focus》シリーズ、水尻自子《来生たかお“マイ・ラグジュアリー・ナイト”》について紹介した。

そして最後に、“こころの眼”と“口腔感覚に基づく触覚”のどちらも含んだ作品として五月女哲平の《Girls》を紹介した。具体例として示した作品群において、鑑賞者それぞれの触覚の体験に無意識下で結び付けられることによって得られる情報が、表現の面白い部分、鑑賞者に与える感動となる部分を支えている。触覚という三次元的な情報もまた、人間の知覚の方法としてシンプルなものでありながら、現代美術の作品群においても面白い

表現を引き出す鍵となっているのである。

第3章 これまでの自作について

第2章まで、“内臓感覚”を喚起させる作品、とりわけ現代の作家による人体をモチーフにした作品について紹介・分析し、それらの作品がなぜ現代において制作されたのか、何が表現の面白さとなっているのかについて考察してきた。第3章では、それを踏まえた上で自身が修了制作よりも前に制作してきた作品について分析を行なった。

第4章 修了制作「思い出したい」について

第4章では、第3章までの自身の作品・現代の作家の作品における“内臓感覚”の表現について分析してきたことが、修了制作にどの様に反映されたかということについて紹介している。また、修了制作「思い出したい」を制作する上で、そのプロトタイプとなった自作「歩く」と「いつか住んでいたまち」に基づく制作の展開の経緯についても紹介している。

おわりに

現代美術において、現代人における原初の芸術体験の復興のために、ありのままの現象・構造によって成り立つ表現が、“内臓感覚”を喚起させるような鑑賞体験の提供へとつながると考えることができる。私は“内臓感覚”が現代美術において果たすであろう役割を踏まえた上で、今後の制作においても、心身がいまどのようにあるのか、“内臓感覚”がもたらす原初の情動への可能性について研究を重ねていきたい。

大野 優綺

ONO Yuki

経験や記憶を昇華させた表現についての考察 —ルイーズ・ブルジョワ「父の破壊」を中心に— 作品「追憶」及び研究報告書

Consideration of expressions that sublimate experience and memory-Focusing on Louise Bourgeois “Father’s Destruction” : Work “recollection” with Research Paper

デザイン学領域群 総合造形領域



追憶
recollection
1940×3909 mm
アクリルガッシュ、オーガンジー、ミラー、パネル
2021 年

序論

本研究の目的は、ネガティブな経験を動機として作品制作を行うというルイーズ・ブルジョワの「父の破壊」を主として、制作の背景のブルジョワ自身の家族との記憶や経験が制作によってどのように変化があったのかに焦点を当てて調査、研究する。ネガティブな記憶、経験を動機として制作を継続し続けることのアーティストにとっての意味を考察することで、自作についての解説、分析を試みることである。

これまで、自身の母が他界したことをきっかけに一貫として自身が行ってきた家族をテーマとした作品制作をしてきた。自分自身が制作を継続しようとする事について、自分にとっての制作とは何であるのかを解明する。

題目中に含まれている「経験や記憶」とはアーティスト自身とその家族との間で引き起こった経験と記憶とする。その中でもネガティブな動機を元にして制作されたものを指す。「昇華させた表現」とは、自身のセラピー的な目的で作られた作品や、アートセラピーのように自己分析することを目的として制作された作品ではなく、鑑賞者の存在を前提として作られた作品であることとする。作品を制作し、展示をすることで外部へと発表するという行為を含むものである。

第一章 ルイーズ・ブルジョワについて

ルイーズ・ブルジョワは、自身の家族との体験を元とした自伝的な作品を制作し、インスタレーションからドローイング作品まで様々な形態の作品を生涯を通じて作り続けた作家である。そして、1980、90年代のフェミニズム運動に影響を与えた作家だ。

第二節では、ブルジョワとフェミニズムの関わりについて焦点をあてた。彼女自身が初めてフェミニズムという考えに触れたのは母親の出身が関係している。母親のフェミニズムの考えについて、フランスのフェミズムの成り立ちから論じた。ブルジョワの母親が成長した環境下ではまだ女性の参政権を求めて社会的な活動が行われていた頃であり、ブルジョワの母自身がフェミニズムの思考を持っていたその内容は第一波フェミニズムの思想である。よって、ブルジョワが家庭の中で感じてい

た母親の他者や男性からの扱われ方に対する疑問には、文化的・社会的に作り上げられてきた性役割的な面での嫌悪感や違和感であったといえる。これは後の第二波のフェミニズムの動きに繋がっている。ブルジョワは自分自身のことをフェミニストだと言いたがらなかったが、それは、アメリカへ渡った時フェミニズム・アートの文脈よりもフェミニズムに近い思考で作品を制作していたからだ。家業の図案を作成することで家族の中での居場所と心の拠り所を見つけた行動が、あくまで彼女自身の人生や経験を見つめ、制作するという作品制作の姿勢に繋がっている。

第二章 ルイーズ・ブルジョワ《父の破壊》と自作品《MOM》について

第一節では、ルイーズ・ブルジョワ《父の破壊》について焦点をあてた。夕食の席で父が非常に支配的な態度であり、そして男子を望んでいた父はブルジョワのことを女性であることを食卓の席で小馬鹿にするような会話を繰り返していたという経験を元に、制作されたインスタレーションである。過去のネガティブな経験と向き合うことで過去に引きずられる自分、過去によって解決できていない自分の中の心理的わだかまりを解放し、前進していくことができる、このことが彼女がいう制作によって良い人間になるということで、制作を続ける一番の理由だ。

第二節では、2019年に制作した自作品《MOM》について振り返った。ブルジョワの経験を昇華させた制作のプロセスや作品を踏まえると、鑑賞者が入り込める余白が与えられていなかったのではないかと疑問に気づいた。作品を鑑賞する時に作者の背景の上でしか読み解けないものであり、ある視点では自己治癒的な作品であり、自伝性の強さから他者を排除しているともいえる。

第三章 修了制作報告書

過去の作品から修了制作に至るまでの自身の作品に対する心情の変化や表現の変化を参照する。修了制作《追憶》での自身の表現における主題や構成する要素について論述した。

2020年のコロナ渦で作品形態について、平

面であっても図像として処理されない、インタラクティブ性を維持させた平面作品の形態としてミラーを用いた。そして、初期の作品が継続的に用いられてきたオーガンジーは、区切ると同時に繋ぐ胎盤という初期の作品を制作する時に用いたイメージから、自己と他者の間の壁というイメージに発展させていた。それは、人間の胎内としての有機的イメージとしてのオーガンジーが、布としての特性（柔らかく、透ける）という点と絡み合い、実態のない人間の認識というイメージに発展していたのだ。

制作の始まりは母の喪失感からだったが、制作を重ねて昇華することで少しずつ自分の中でその悲しさや疑問を解決してきた。過去の喪失を補うという状態で行われてきたが、現在の自分の状態（ネガティブな経験を昇華した自分）でもう一度、主題として制作してきた記憶を見つめ直して作品を制作するということを想定して制作した。

第四章 結論

ブルジョワは、制作によって自身の過去と向き合い、対話をし自身の中で経験を昇華させていく制作過程をとっていた。制作を通じて自分自身を見つめ直し、作品を発表することで、鑑賞者もブルジョワの作品を通して自分自身と向き合うきっかけとなっていた。この過程を通じてネガティブな記憶や経験を昇華させていったといえる。

自分自身の過去の辛い経験を動機として制作をし続けることは、時には精神的に苦しみや辛さを感じることもあるが、過去の自分が欠落したものを補うことができる。そして作品として昇華させることで、自分一人の問題が他者の視点からの物語になり、作品で繋がることのできるのだ。この動きは、「個人的なことは政治的なこと」というフェミニズムの動きと通じるところもあるが、特に、私が女性という立場で日本人としてフェミニズム的な視線で作品を作り、発表していくことで、自分と同じ経験をした人へのロールモデルとなること、その問題に対しての視点を鑑賞者の中に産むことができると思う。小さなことではあっても、この積み重ねとつながりで少しずつ社会が変化してい手がかりになるのではないかと。



《water based cray》
水粘土、ダンボール、木材、
ビニール袋ほか
サイズ可変

序論

本研究は、19世紀末から20世紀初頭にかけて活躍したイタリア彫刻家メダルド・ロッソの彫刻観がどのようなものであったのか、またその近代性に迫るため、彼の彫刻と写真の関係性を考察するものである。

近代彫刻の先駆的存在にはオーギュスト・ロダンが位置付けられるが、ロッソは「イタリア近代彫刻の先駆者」として日本に紹介された。しかし筆者は20世紀イタリア具象彫刻との関連性の薄さを感じ、ロダンとは異なる近代彫刻の先駆的面的可能性に注目した。

ロッソは彫刻と絵画が対比されることに興味を抱き、作品制作を通してあらゆる考察を行った。ロッソの彫刻と絵画についての深い追究は、物質の形態を超えて像を捉えようとする独自の表現を生んだ。特に写真の取り組みは彼の彫刻観を理解するのに重要な内容であると筆者は考える。未来派や20世紀イタリア具象彫刻への影響とは異なる、近代彫刻という大きな流れの中でのロッソの役割には、彫刻と写真の関係が位置付けられるのではないだろうか。

第1章 メダルド・ロッソ概略

ロッソはイタリア統一を目的とした政治・社会運動の真っ只中で生まれた。

ミラノで活動していた1883年から、数人の美術批評家に「彫刻の印象主義」と呼ばれるようになる。1906年制作の《Ecce Puer (この子をみよ)》以降は新たな主題で作品を制作することはなくなり、自身の過去作品の複製を繰り返した。

ロッソが行った既存の主題の複製は、「そっくり同じものを作り出す」ということではなく、「再定義を行う」という意図があると考えられ、一つの主題からの素材や造形・形態の幅広い往復が重要視できる。機械的な複製が一般化している時代に、あえて自身で複製を行うことにこだわったのは、「同じ主題で再び制作する」という意識のもとで取り組んでいたからであり、その都度芸術家の視覚や触覚を用いること、芸術家自身の手で制作することが重要視されていたことが考えられる。

第2章 メダルド・ロッソによる写真を利用した操作

ロッソが写真を扱い始めた正式な時期は明らかになっていないが、20世紀に入ってから活発に取り組みまれたと考えられる。写真はロッソ監督のもとで写真家に撮影・印刷を行わせたものが主であった。撮影すること自体にはあまり関心が無かったようで、他人が撮影した写真や新聞の切り抜きなどを再撮影することもしばしばあった。ロッソはそのような写真に対し、トリミングやカラージュ、拡大、調色といった様々な介入を行っている。

絵画と彫刻の違いについて関心を持ったロッソであるが、写真という画像上でも両者の関係に注目していた。その上で重要な人物であったのは、ポール・セザンヌとエドガー・ドガである。1904年のサロン・ドートヌで撮影された写真の写真は、セザンヌの絵画を後方にして彫刻を設置し、彫刻が絵画の額縁の角に重なるようにセザンヌに撮影させたものが元の写真となっている。絵画が平面であり、彫刻が立体であるという一般的な見方に対し、画面上の平行・垂直を歪ませることで絵画には立体的感覚を、彫刻には平面的感覚を与えるような挑戦を行っていると推測できる。

ロッソはドガが撮影した写真に影響を受けている。ロッソはドガの人物写真と類似する構成を彫刻と絵画で再現している。ドガは人物と物体の認知を歪ませたり、前後関係を曖昧にさせたりすることで、現実空間を写し出す写真上での新たな絵画的見方を模索していたと考えられる。それに対しロッソはドガの表現を応用して人物を彫刻に置き換えることで、彫刻(立体)と絵画(平面)に対する認識を見直そうとしたとみることができる。

写真を再構成することで画像として1つの空間をつくり上げる操作の他に、写真に用いる素材と彫刻に用いる素材を意識した操作も行われている。写真であれば写真乾板や印画紙、彫刻であれば石膏やブロンズ等が素材としてあげられるが、ロッソはそれに加えて、光を両分野の素材として重要視していたと考えられる。素材を意識した写真は1つの彫刻に対し数通りの方法で撮影されたものが多い。

第3章 メダルド・ロッソの彫刻観

1904年のサロンにおけるロッソの展示は、写真を芸術の形式として取り入れた最初の展覧会となった。ロッソの彫刻と写真に対する取り組みに共通するのは「再定義」の行為であるといえる。彫刻においてはロッソ自身の彫刻と古代彫刻を、素材・造形・形態を往復させながら複製した。写真においても同様である。1枚の写真に対し焦点や露光時間、用紙を変えて、撮影・印刷を繰り返した。サロンの展示空間における彫刻と写真の関係は、複数の媒体で異なる媒体を表現しており、彫刻の連続性が引き起こす流動性を視覚化していたといえるだろう。

セザンヌ・ドガ・ロッソの共通性は、客観性を持った主観のもとに制作されていた点が挙げられる。ロッソにおいては客観性を持った主観が変化していったといえる。これがロッソの彫刻観の特徴であると筆者は考える。写真の取り組みでは、そうして造形された彫刻が再び客観性を持った主観で操作された。ロッソの彫刻と写真における「再定義」の繰り返しは、素材・造形・形態を往復した一方で、主観と客観の往復も成された、もしくはこれらの関係性を重要視して行われた可能性があるといえるだろう。

結論

ロッソの彫刻観は彫刻の中で完結するものではなかった。絵画と彫刻の比較に対する興味が、客観性を持った主観的彫刻表現を生み出し、写真というある種の平面上での追究を促したといえる。ロッソの彫刻家としての近代性も、これまでの彫刻と写真の関係とその表現からみるということになる。ロッソの彫刻と写真の関係は、これまでの彫刻が担っていた政治的・宗教的な主題から離れて、視覚世界の造形に伴う感覚そのものを視覚化しようとしているように考えられる。ロッソが芸術における分野分けを否定したのは、芸術は芸術家の視覚に基づいて生まれながらも、視覚によってももの見方・捉え方が変容することを指摘していたのではないだろうか。

中塚 文菜

NAKATSUKA Ayana

コンテンポラリー・アートにおける「なすがままの作品」に関する研究 作品「私は美術が好き, 美術も私が好き」及び研究報告書

A Study of “Non-Permanent Art” in Contemporary Art with Research Paper

デザイン学領域群 総合造形領域

序章

本研究は、筆者のストックホルム滞在中の体験をきっかけに執筆された。現地で筆者が目にした視覚的な表現を目的とするものを除くコンテンポラリー・アートの多くは社会批評を伴うものであった。また、コンテンポラリー・アートの文脈の中で制作された非西洋の作品もポスト・コロニアリズム的な視点を持ったものが多いように感じられ、社会批評を企図し、観客に変容を迫る作品の多さに息苦しさを感じた。そのような中で、筆者は過去に目にした、コンテンポラリー・アートの中でも、他者の影響を受けてなすがままにされ、形が変容していく作品を思い出した。そして、それらの作品を眺め、物寂しさを覚える感覚は「さび」だったのではないのかと思った。そこで、他者の影響を受けてなすがままにされている作品（以下「なすがままの作品」）と「さび」の結びつきを明らかにし、非西洋の概念を内包する「なすがままの作品」が、コンテンポラリー・アートの中で、どのような可能性を秘めているのか考察したいと考えた。

第1章「なすがままの作品」とはどのようなものを指すのか

コンテンポラリー・アートの中に位置する「なすがままの作品」とは、外界からの作用に対して受身であり、変容される作品のことを指している。

- ・具体的には、
- ・使用素材に経年劣化をしやすいものを使用している。
- ・制作者が強さや頻度などのコントロールをすることが殆ど不可能な外部からの働きが作品の中に取り込まれている。
- ・観客が作品に干渉することによって作品の形態が変わる

というものである。

一方、「さび」は、古くから日本に存在する概念であるが、文学研究者である復本一郎は「さび」の重要な要素として「寂しさ」を考えて良いと述べる。これは、否定的、消極的状态への変化に伴う情趣が「さび」の語義の中心だという主張だと考えられるだろう（以下「寂び」）。また、哲学・倫理学研究者

である佐藤透は「寂び」の美の独自性を「否定的状態への時間的変化」にあると述べる。加えて、佐藤は「寂び」においては、眼前の状態を像的に構成するのと同様に、眼前にない状態を共に表象する構想力の空虚な志向というようなのが機能しているようであり、それが「寂び」の独特な感じを形成していると述べている。作品の形態が変わっていく「なすがままの作品」の内部には時間が蓄積され続けている。このような状態の中に美を見出すことは、「寂び」の美の独自性「否定的状態への時間的変化」に通じるだろう。また、鑑賞時に、眼前にある作品を鑑賞すること（現在）、かつての作品の姿を想像すること（過去）、今後の作品の姿を想像すること（未来）は、眼前にない作品の状態を共に想像していることになり、佐藤の言う「寂び」の独特な感じを形成することに関与しているのではないかと考えられる。

第2章 「寂び」を内包する「なすがままの作品」から

第2章では「寂び」を内包する「なすがままの作品」の具体例としてヴォルフガング・ライプ、宮永愛子、フェリックス・ゴンザレス＝トレスの作品を取り上げた。3者の作品は、その造形的特徴や展示形式から1960年代以降に興った潮流と結びつけることができる。しかしながら、3者ともに使用素材に経年劣化をしやすいものを使用している、制作者が強さや頻度などのコントロールをすることが殆ど不可能な外部からの働きが作品の中に取り込まれている、観客が作品に干渉することによって作品の形態が変わるという要素が含まれていることから「なすがままの作品」に該当している。また、筆者は、観客が作品の形が変容する様を眺めることは否定的状態へ時間が蓄積している様を眺めることであり、それらの作品の中に美を見出し、鑑賞することは「寂び」の美に共通しているのではないかと考える。

第3章 「なすがままの作品」のもたらす可能性

近年は、西洋中心に編纂されてきたアート・ヒストリーを見直す試みがなされている

が課題も多い。また、コンテンポラリー・アートとして展示される非西洋の作品も批評性を持つものに偏っているようだ。英文学者の大橋洋一は、西洋と非西洋の関係構築の手立てとして有効なのはハイブリッド化した知識人だと述べる。どちらの境界にも属さない存在こそが両者の関係を取り持ち、対立を越えた連結の可能性の条件となることができるからだ。また、建築史研究者のパトリシア・モルトンは、ハイブリッド化の行き着く先には、コロニアリズムが構築してきた差異のコードも消失すると述べる。さらに、カルチュアル・スタディーズ研究者のポール・ギルロイはハイブリッドなものは、その起源が効果的に隠蔽されることで新しいグローバルな地位を獲得するという予想図を描いている。筆者は、ハイブリット化した存在をハイブリッド化した作品と読み替えると、そこには「なすがままの作品」が該当するのではないかと考えた。「なすがままの作品」は、西洋中心のコンテンポラリー・アートの中に位置するが、非西洋の概念を含むハイブリッドな状態にあるからだ。「なすがままの作品」は、現在多く存在する非西洋の作品とは異なる方法で、西洋と非西洋の枠組みを解体し、連結しようとする今後の西洋と非西洋のアートの新しいあり方を考えるきっかけとなる可能性を持つ作品ではないだろうか。

結論

本研究は、「なすがままの作品」と「寂び」の結びつきを明らかにし、非西洋の概念である「寂び」を内包する「なすがままの作品」がコンテンポラリー・アートの中で、どのような可能性を秘めているのかを考察するという目的を持って始められたが、研究を進める内に筆者が抱いていた不確かな感覚は明瞭になった。また、「なすがままの作品」が非西洋と西洋のハイブリッドとなり、コンテンポラリー・アートの新たな境地を拓く可能性を持っているということが分かったことは、筆者の予期せぬところであった。この研究結果は、今後の研究及び作品制作にとって有意義なものとなるだろう。これらの点から、本研究の目的は達成できたと思われる。



私は美術が好き, 美術も私が好き
I like Art & Art likes Me
サイズ可変
キャンヴァス木枠, キャンヴァス生地, 蜜蝋, ネオン管他
2020年



ceramic redrawing H1100×W600×D600mm 陶 2021

はじめに

筆者は線のドローイングをもとに土で造形し、焼成することで陶の作品を制作してきた。筆者にとって線を描くということは形を浮かび上がらせる行為であり、土でフォルムを構築していく過程で重要な役割を担っている。線は平面上のみにとどまるものではなく、土で造形した立体が空間に存在するための手がかりとなるものであるのだ。描かれた線が立体へと変化する過程を分析することで紙に描いた線が素材に置き換わった時に、モノとして線がそこに存在するまでの過程の中で、どのような変化が起こるのかを論考し、新たな立体表現の可能性を模索することが本論の目的である。また、筆者が制作の素材として扱う陶は、土を成形し乾燥させ焼成することでできあがる。この段階的なプロセスと、線が平面から立体へと移り変わるプロセスとの関係性を考察することで、陶による造形の新たな可能性を探る。

第1章 線の分類

第1章では本論における線の定義を明確にするべく、まず線の定義や線の認識基準について考察した。線は概念的にとらえれば太さがなく実際には見ることもできないが、私たちは日常の中で様々なものに線を見出している。そこには何らかの基準があるのではないだろうか。筆者が視覚的に線を感じる対象を探るため、パウル・クレー、ヴァシリー・カンディンスキーの著書をもとに、線の種類や線がもたらす効果について論じた。結論として線を明確に定義することは困難であったが、両者の線に対する思考を踏まえた上で、線は運動による産物であると結論付けた。また、これらの分析は2次元的な線にとどまることはなく、3次元の空間に構築される線として変化する可能性を持つのではないかという考えに至った。

第2章 諸作品における線の表現

線の定義や種類、効果などを踏まえた

上で、第2章では諸作品にみられる線の表現を分析した。また、分析をする上で作家の手で線を描いたり、立体を造形したりする際に生じる手のブレやゆがみといったものを〈ノイズ〉という言葉で表現した。第1節では平面作品を扱い、浅野弥衛、文弥有佳里の作品における線の表現を考察した。第2節では立体作品を扱い、アンソニー・カロ、ジャン・アルプの作品における線の表現を考察した。各作品の分析から、作家の手の運動によるノイズが線の表現に影響を及ぼしているとした上で、立体作品では素材を加工したり接合したりする際の手の運動と、線的なフォルムは密接に関係しあい形が造形されていくのではないかと結論付けた。

第3章 陶素材における線の表現

本章では前章で論考した線の表現を踏まえた上で、筆者の扱う陶素材における線の表現についてさらに考察した。第1節では陶素材における成形技法について述べ、第2節では陶素材の作品にみられる線の表現を分析するため、エヴァ・ヒルド、長江重和の作品を挙げた。成形方法の違いも含めた上で、両者にみられる線の表現と陶という素材の関係性を比較検証した。第3節では筆者の作品にも結び付く、陶で線を立体化することについて考察した。2次元の線を立体として3次元に存在させることは元の描かれた線とは異なるものとなり、そこに線の変化があると筆者は論じた。さらに、絵画やスケッチ、ドローイングにおける線の表現は作者の手の運動が直接的に線に反映されるのに対して、立体における線の表現は様々な過程を経て蓄積された作者の手の運動に加え、素材そのものが線に変化を与えているとした。その中でも陶は乾燥や焼成といった過程を踏むため、ほかの素材よりも特に変化が激しい素材であり、線が立体としてそのままの形を維持するのではなく、ノイズを含みながら全く新たなものへと昇華されるのではないかという考えに至った。土で線を立体化することは土を積み上げたり削り彫り

こんだりする際の手の運動の軌跡であり、土で線を描くという行為になるのではないかと結論付けた。

第4章 作品「ceramic redrawing」制作報告

本章では研究内容を踏まえた作品「ceramic redrawing」の制作過程及び制作報告を述べた。制作工程を6つに分けそれぞれ解説した上で、筆者が制作する中で感じた陶という素材の造形的特徴や線の表現との関係性を論じた。これまでの筆者の制作において一貫したプロセスであったドローイングから陶という素材で線を表現することは、土で線を描いたり作り上げたりという感覚へと変化していった。また、陶という素材を用いて、筆者は紙や紙とは違った制約のない、空間に対してドローイングをしているのではないかとも思考するに至った。それは紙面上に線を描く行為よりもはるかに複雑な関わり合いが繰り広げられるのではないかと結論付けた。

おわりに

本論では線の定義や分類を行った上で諸作品における線の表現や自身の領域である陶素材の作品における線の表現について考察した。さらに、線という2次元的なものを3次元として立体化することでどのような変化が起こるのかについても論じた。線という曖昧で明確に定義することが難しいものを扱う中で、曖昧さを残しつつも筆者の感じる線の造形の要因を線の認識基準や諸作品に見られる線の表現について分析した。線というものは運動の産物であり、筆者の扱う陶という素材は線を立体化する過程で乾燥や焼成という工程を踏むことで運動というノイズを孕みながら線が変化していくのではないかと論じた。それらは筆者の制作の根幹にあるものとなりえ、陶素材ならではの造形の可能性があるかと結論づけた。



片脚を借りる
Borrow One
可変
SPF材
2020年



はじめに

近年ではユーザーの需要が多様化し、より個人に適合したデザインが求められている。こうした流れの中、個別の問題にデザイナーが対応するのではなく、ユーザー自ら解決することを促す「オープンデザイン」というアプローチが拡がりをみせる。オープンデザインではデジタルファブリケーションによる制作が主流であるが、制作場所を分散できる一方で、操作が間接的になることによる懸念点も生じている。そこで、制作場所における土着的要素に着目し、直接的かつ直感的な制作手段を提案することで、オープンデザインの新たな意義を見出すを試みる。本研究では家具を対象を絞り、オープンデザインの活用による土着的な成果物の可能性を推論する。土着性を効果的に成果物へと反映するための要件を整理し、具現化における一手段を提示することを本研究の目的とする。

第1章 土着とヴァナキュラー

第1章では目指すべき方向性を明確にするため、本研究での「土着」という語を定義付ける。辞書上の意味における要点は〈(1)先祖代々にわたって継続される。(2)ある範囲内に場所が限定される。(3)身を置き生活をする。〉の3つに整理できる。しかし、建築学や民俗学をはじめとする諸分野では、土着的であるさまを主に「ヴァナキュラー」と表記し、その意味を特殊化し用いている。ヴァナキュラーとしての土着について、建築学分野では「その地域の風土や資源を活用した成果物」、民俗学分野では「経済的指標で評価されない普通の生活に紐づく自律的な行為」という意味が付与される。本研究では双方を統合し、土着とは「環境的制約に基づいたその土地の普通の生活を顕すさま」であるとする。

第2章 土着的な家具

第1章の定義を踏まえ、第2章では家具に着目して作品事例の分析および考察を行う。はじめに家具作品に共通する構

成要素を整理し、分析における指標とした。また、土着性は本来、現前の状況に適応する中で現れる副次的なものである。そのため、意図的に土着性を反映することを目指すときには、適切な状況を設定する必要が生じる。このことを踏まえて、土着化を意図的に狙った事例を対象を絞り、具体的な作品事例の分析および考察を行うこととした。そして作品事例に共通する特質からは、土着性を反映する目的には、ふたつの方向性があることが導ける。ひとつは特定の問題に焦点を当てることによる独自性の強調、もうひとつは普遍的な問題に適応することによる多様性の獲得である。このことから、後者の目的とオープンデザインを結びつけることで家具の土着化が実現するという仮説を立てる。

第3章 オープンデザインとは

第2章までは、本研究でその実現を目的とする土着的な家具とはどのようなものかを述べてきた。第3章からは、その実現のための手段として「オープンデザイン」の可能性を示す。そのためにはまず、オープンデザインとはどのような概念であるかを理解しなければならない。オープンデザインは、オープンムーブメントと呼ばれる社会運動から派生したデザインアプローチである。そこで、オープンムーブメントの変遷を追うとともに、オープンムーブメントに含まれる領域の比較分析を行うこととした。そのことを踏まえ、オープンデザインを成立させる要件を対象・主な目的・主な手段・行為主体の4つの指標から整理し、本研究における定義付けを行う。

第4章 オープンデザインによる土着化

第4章では、本研究の主題となる、オープンデザインを活用した家具の土着化をどのように実現するかを推論する。大量生産では成果物を使う存在であったユーザーは、オープンデザインでは成果物を作る存在に位置付けられる。このことから既存のものを使う行為と新しくもの

を作る行為を比較し、オープンデザインの構造を示す。オープンデザインには、デザイナーが設定する「定数」としての要素とユーザーが展開する「変数」としての要素が存在する。そして後者に土着的要素を代入することで、成果物である家具の土着化が実現する。このときデザイナーは、いずれの要素を定数あるいは変数とするかを設定する役割を担う。ここでいう定数は、ユーザーにとって制約であると同時に足がかりともなる。デザイナーが適切な足がかりを設定することで、ユーザーは土着的な経験知を発揮することが可能となるのである。

第5章 制作報告

第5章では「土着的な家具」を具現化するための実制作を行い、報告書としてまとめる。作品《片脚を借りる》では、ふたつの目的とそれぞれに合わせた手法および成果物を設定する。目的のひとつは、本論で述べた家具の土着化を実現することである。そのために家具の原型を制作し、各地で補完する活動を実践した。目的のもうひとつは、設計図や活動内容をオープン化し、鑑賞者による新たなアイデアを誘発することである。そのために、各地での記録写真と設計図をまとめた小冊子のデザインを実施した。

おわりに

本研究では制作場所の分散とそれぞれの地域に既存の要素とを結び付けることで、土着性という切り口からオープンデザインの可能性を推論してきた。オープンデザインを活用し地域間の微差を拡大することで、成果物における多様性を獲得することが可能となる。このとき、ユーザーに新たな視点を与え、見落とされている土着的要素を意識下に引き出すための「足がかりのデザイン」が、デザイナーの新たな役割となると結論付ける。

な 銀

ジヨハンニが学校の門を出るとき、同じ組の七八人は家へ帰らずカムパネルラをまん中にして校庭の隅の桜の木のところを集まっていた。

な 銀

ジヨハンニが学校の門を出るとき、同じ組の七八人は家へ帰らずカムパネルラをまん中にして校庭の隅の桜の木のところを集まっていた。

な 銀

ジヨハンニが学校門を出るとき、同じ組の七八人は家へ帰らずカムパネルラをまん中にして校庭の隅の桜の木のところを集まっていた。

な 銀

ジヨハンニが学校の門を出るとき、同じ組の七八人は家へ帰らずカムパネルラをまん中にして校庭の隅の桜の木のところを集まっていた。

な 銀

ジヨハンニが学校の門を出るとき、同じ組の七八人は家へ帰らずカムパネルラをまん中にして校庭の隅の桜の木のところを集まっていた。

な 銀

ジヨハンニが学校の門を出るとき、同じ組の七八人は家へ帰らずカムパネルラをまん中にして校庭の隅の桜の木のところを集まっていた。

な 銀

ジヨハンニが学校の門を出るとき、同じ組の七八人は家へ帰らずカムパネルラをまん中にして校庭の隅の桜の木のところを集まっていた。

な 銀

ジヨハンニが学校の門を出るとき、同じ組の七八人は家へ帰らずカムパネルラをまん中にして校庭の隅の桜の木のところを集まっていた。

序論

世の中には多種多様な書体が存在する。デジタルフォントの普及によって、またフォント制作にかかるコストの減少によって、その数はますます多くなっている。

このような数多くの書体を使い分けるために、書体を何らかの評価軸を持つて分類することは有効だ。そうした書体分類の研究は複数あり、大きく分けて3つの考え方がある。一つは歴史上の流れから書体同士の関係性を明らかにするもの、次に書体の印象評価から互いの類似性を示すもの、そしてその印象を形態と結びつけて数値化したものである。

いずれも書体分類の研究において興味深い結果を残しているが、書体のバリエーションの多さから対象が限られている場合も多い。今回の研究では異なる視点から、どのような文字にでも対応できる評価の方法を検討した。またそれを利用して新たな書体を制作することを制作の主題とした。

第一章 文字の形態的特徴と認識について

日本語には、ひらがな・カタカナ・漢字の3種類の文字があり、それぞれ異なった文字の造形のルールがある。これらが統一感を持って構成されている点が、日本語の文字の形態的特徴だと言える。一方でこの複雑さは日本語の文字をデザインする上での困難さでもある。これについて具体的にどのような点に注意すべきなのか考察した。

その結果、文字の最小単位である線や、その集まりであるストロークごとに整合性を確かめれば良いことがわかった。これらは書では点画、書体制作ではエレメントとも呼ばれている。

加えて文字が認識される過程から、文字として読み取れるための条件を考察した。ゲシュタルト心理学では、形は属性によってまとまりを持って認識されるとされている。文字それぞれについて構造のまとまりを検討したとき、最も複雑な漢字においてもいくつかのまとまりから構成されていることがわかった。ここか

らそのまとまりを崩さずデザインを考えることとした。

第二章 書体の変遷

第一章では現代の基本書体である明朝体やゴシック体をベースに話を進めてきた。これはこれらが最もよく使われる書体であり、これを基準にして書体のスタイルが位置付けられていると考えられるためである。第二章ではその妥当性について歴史的な経緯を踏まえながら、併せて書体デザインがどのような要素によって形づけられるのかを確かめ、明朝体やゴシック体をベースとしてディスプレイ書体を制作する妥当性について考察した。

その結果、筆記用具や表示媒体により標準とされる字形は度々変化していることがわかり、現代では明朝体やゴシック体が活字に向いている電子媒体で表示しやすいなどの理由から、広く使われていることが確かめられた。文字において頻繁に目にするものを標準として認識するため、ベーシックな標準書体に対するディスプレイ書体においても、おのずと標準書体の要素を含むことになると考えられる。

加えて文字の評価ポイントとして、様々な書体が存在する中で、大きな方向づけとしていくつかの軸があるのではないかという仮説を立てた。これについて既存の書体から、文字の美しさを決める要素について考察した。

伝統書体から、草書、行書のような動きの巧みさを運動性、金文や隸書のような図形的な均一さを図形性と呼ぶこととした。言い換えるならば、文字の釣り合いを保とうとする運動的なバランスの良さ、線と線の幅を均等にする、余白の面積を揃えるといった図形的なバランスの良さである。

第三章 スタイルマップについて

第三章では様々な書体の分類方法について例を挙げ、それぞれの特徴について検討した。フォント、書体はデザインのみならず幅広い分野にまたがっており、

分類の軸にもそれぞれ特徴がある。これらの軸を大きく分けると次の三つに分けられる。

- ・歴史的なつながりによって分けるもの
- ・書体から受ける印象によって分けるもの
- ・形の類似性によって分けるもの

今回はより形に注目し、新しい視点から分析することを試みた。

スタイルの振り分けについて、他の分類を参考にしながら次の基準でマッピングを行った。

「筆書系の文字は運動性寄りで、活字の文字は図形的」

「断続的な形は図形的、連続的な形は運動的」

「太い文字は図形的、細い文字は運動的」

その結果、次のような書体の数が少ないことがわかった。

- ・均斉な書体
- ・静的な書体
- ・太い均斉で静的な書体
- ・細い均斉で静的な書体

これらは二つの軸において、それぞれ評価の低い方向へ向かうもので良さが感じられにくいことから、このような結果になったのだと考えられる。他方、新規性のある書体を開発するという点では興味深い結果である。

終わりに

本稿では未開拓の分野の書体、性格の異なる種々の書体を制作するために、書体や文字全般について、図形的、運動的といった軸を設定し分析し、いくつかの傾向を発見することができた。この分析を用いることで書体デザインのヒントを得ることができるだろう。

ただ、文字をグラフに配置するために、その時点で他の分類を援用し、大まかな分類をしている点には疑問が残る。書体の枠にとらわれず、字形をそのまま評価する方が適している可能性がある。

今後においては、上記課題の検討に加え、個別の書体についても評価を行う計画である。



癖
300mm×297mm
紙
2020

はじめに

本論文は、実践主導型の研究であり、ブックデザインにおける多元体験の理念と自分の行為パターンに関する実践的なデザインに基づき、本のページめくりデザインを研究し、その行動パターンをより深く理解するものである。

私の創造的な実践は、採用されやすいが変えにくい行為パターンを探求し続けている。例えば、喫煙とか、無意識に爪を噛む癖などである。長年の読む行為に基づき、読者たちはそれぞれ自分の読書習慣を持っており、ページめくりの研究を行う中で、ページめくりデザインは読者の行為パターンと密接に関係していることに気づいたので、実践主導という研究方法を選んだ。本論文を書くことを通して行為パターンに対する探究が深まる。

第1章 研究背景と目的

第1章では、研究背景と前提を述べ、本論文が行為パターンに対する探求に基づくページめくりのデザインに関する研究であることを読者に理解してもらおう。また、ニューメディアの急速な世代交代という時代背景のもとで、書籍に対して実践的な探求を行い、未来のブックデザインのトレンドに対する思考と予測を誘発したことを、読者に短時間ですばやく理解させることができる。そして自らの卒業制作「癖」という実践を通して、未来のブックデザインには標準的な方法論や公式がないことも明らかになり、ブックデザイナーは必ず「人間本位」というデザイン理念をを前提として、合理的に書籍をデザインしなければならないと考えられる。

第2章 現代におけるブックデザインのトレンド

現代ブックデザインの理念は西洋に起源を持ち、この発展期に、ブックデザイナーは固有の「表紙デザイン」や「装丁デザイン」、およびその後に見られた「ブックデザイン」の理論的視点に対する新たな認識と理解を得た。これにより、現代ブックデザインは観念上で「本の部分のデザイン」から「本全体のデザイン」までのプロセスができ、大きな一歩を踏

み出した。

第2章では、本の定義と性質から始まり、本というものを深く分析することで、研究者が本に対する本質的な理解を持つのに役立つと思われる。しかし、実践的な本は盲目的な革新するのではなく、従来の本の基礎形態に基づき、必要に応じて再設計する。したがって、本のページをめくる歴史を通じて通常の本についての各種の基礎装丁方式に大まかな理解を得た。最後に、革新を行うにあたっては未来を見据えるので、現代のブックデザインの核心的なトレンド「人間本位」をつかむことについて述べる。

第3章 本のページをめくる体験の実践的デザイン

第3章では、主に本のページをめくる体験のデザインの概念を述べ、いくつかの優れたブックデザインの作品を通じて革新的なページめくりデザインの核心を深く探る。様々なブックデザインを分析した結果、本のページめくりデザインの構築ということは、単に奇抜なデザインをするということではなく、多方向、多感覚の複合体験の構築であることがよく分かった。したがって、本のページめくりデザインをするためには、中身がメインであり、デザインがサブであるということを明確にする。そして、筆者が伝えたい内容に基づいて、読者によりよい体験をもたらすため、どのようなページめくりデザインをするかを考えていく。

ページをめくる体験のデザインに明確な定義を与える以外に、読者の定位とニーズの分析を研究のベースとする。その後、認知心理学の理論基礎の上でブックデザインにおけるページめくり体験に対する分類を行い、異なるブックデザインの作品を通じて、これらのページめくり体験に対する理解を深めていく。

第4章 卒制「癖」の事例研究

第4章では、自分が大学院での卒業制作「癖」を研究事例にし、実践により本のページをめくる体験のデザインを構築する研究を進める。

「行為パターン」は自分がずっと探究し続

けていることである。爪を噛むという行為に対する理解はこの作品や研究を完成させるまでの25年間の自身の経験と限界にとどまっていた。これまで結び付けようとしたことはなかったが、結び付けていくことで「癖」という作品の細部が完成し、咬甲癖をよく理解できるようになった。爪を噛むと、体に傷が残り、その跡が徐々に人の一部になり、完全に融合するようになっていく。咬爪癖を持つグループの一員として、私自身自身もそれを欠陥として扱い、長期的には自分自身に自信がなくなる状態になることを知っている。長年の爪を噛む人として、行為パターンとページめくり体験のデザインをもとに、作品「癖」を制作した。まず、シュミレーション撮影で被験者との対話を進めている。彼らとの触れ合いを通して、爪を噛むという行為の本質とお互いの間に根深い葛藤を探っていった。次に、ページめくり体験のデザインを踏まえて写真集を制作して、咬爪癖のある人の内面や感情を最大限に伝えることを試みる。

結論

デザインの価値は革新にあり、ブックデザインも然りである。しかし、革新は外部形態の変化や模倣ではなく、内側から外側へと統一され、内容と形式、美学と機能である。本のページをめくる体験デザインはブックデザインに対する探求であり、突破するデザイン思考でもある。本は情報伝達の本質を失わないようにすることを前提に、多様なデザインを探求すべきである。理性と感性が高度に結びついてこそ、真の革新ができる。

ブックデザインの分野では、ページをめくる体験のデザインは比較的新しい研究課題であり、その発展を徐々に推進するためには、より全面的で、より深い実践と研究が必要である。今後、ますます多くの読者がページをめくる体験のデザインに対する新しい悟りと認識を得ることやブックデザイナーがもっと意味のある実践と理論研究を創造できることを望んでいる。



図1 一般ユーザー対象の技術PRマニュアル



図2 専門家対象の技術PRマニュアル

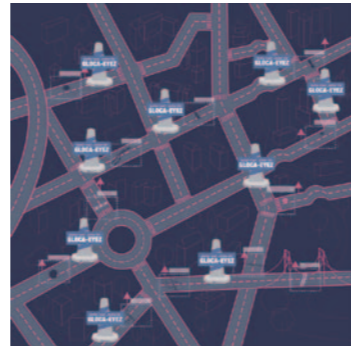


図4 技術利用の模擬図



図5 ログステッカー



図3 技術全体の紹介ポスター



図6 PR用イメージポスター

第一章 はじめに

修了制作として「スマートシティ道路検査システム（「GLOCAL-EYEZ x Road」）のビジュアルガイド」をデザインした。このビジュアルガイドは東京大学道路橋梁研究室と株式会社スマートシティ技術研究所が共同開発した道路検査システムを解説するためのツールである。

本研究の目的はこの道路検査システムにおける最先端の技術特性を、関係者やユーザーに、正しくそして効果的にわかりやすく表現することである。そのため、研究者との共同による実践を通して、光の多様な特性を取り入れるテクノロジーイラストレーションの新たな表現形式を模索した。

第二章 光の表現を活かしたイラストレーションの特徴

本章では光の表現を活かしたイラストレーションの特徴について、様々な事例を取り上げて解説した。具体的には、暖色系と寒色系の明度差によるコントラストを利用して中心的な主題を強調した事例、光が透明な媒体を透過することで奥行きや柔らかさを表現した事例、色のドッドで光りの拡散を表現した事例、グラデーションによる光面を適用した事例、平明な光の表現を用いた事例、ステンレス金属素材ロボットのメタリックな表現の事例等を紹介した。そして光による科学性を表現について、複数のテクノロジーイラストレーションの事例を挙げて述べた。また光の表現による視線の誘導についても事例を挙げて述べた。

さらに視線の誘導の事例では、暗い背景に明るい線状光を描くと、視線はこの線の指示方面を見る可能性が多くなることについて述べた。以上のような事例調査の結果、光によるイラストレーションの視覚的な特徴は、中心的な主題の強調、奥行き感の表現、透明な媒体による柔らかさの表現、視線の誘導であることがわかった。

第三章 光の素材感を活かしたイラストレーションの表現技法

一般的に光源とは指向性のあるものを指しているが、環境によって複数の光源があ

り、環境に応じての直射光、反射光、屈折光、投射光という概念が登場した。これらの光源の特徴を理解することで、情報をより分かりやすく説明することができる。本章ではPCでよく使われているグラフィック描画ソフトウェアである、Adobe Photoshop、Adobe Illustrate、SAIによる光沢感の描き方、金属素材を生かした使用方法を紹介した。

またシェーディングという明暗対比の描き方、光源が複数ある時の描き方、投影の描き方、点光源とエリア光源の場合の描き方、明るさによる遠近距離の応用、透明度の応用、自然感を出すための光の描き方などの例を挙げて紹介した。

第四章 光の表現を活かした道路検知システムに関するイラストレーションの先行例

スマートシティによる道路検知システムのビジュアルガイドデザインを作成するために、道路や車両のイラストレーションの事例を調査した。また同様に道路点検を行っている企業であるROADBOTICSのロゴデザインと製品に関するイラストレーションや、ROAD Metricsが行っている道路の検知システムやビックデータ解析システムに関するイラストレーションを調査して考察した。その結果、どちらも道路点検の検知エリアを、半透明の放射で表現していることがわかった。またカラーのトーンが統一され、立体感のある表現になっていることも確認できた。

第五章 制作について

スマートシティ道路検査システムのビジュアルガイドを制作するために、製品の利用方法と技術の特徴を調査し、光によるイラストレーションの描き方や優位性について分析した。

その結果から、1)製品の技術力、2)製品の機能性、3)プロジェクトの独自性、といった3つの強みを中心に今回のビジュアルガイドを提案した。また都市の道路管理者といった専門家だけでなく、一般のユーザーにも理解しやすいデザインスタイルを意識した。

そして一般ユーザー対象の技術PRマニ

ュアル(図1)、専門家対象の技術PRマニュアル(図2)、技術全体の紹介ポスター(図3)、技術利用の模擬図(図4)、PR用イメージポスター(図5)、ログステッカー(図6)を提案した。

ビジュアルガイドの特徴を以下に述べる。1、メインカラーとして濃紺、アクセントカラーとして薄いピンクと濃いピンクを選択した。ピンクで重要な部分(座標、車体、道路の輪郭など)を強調した。2、グラデーション表現で光のイメージを取り入れた。例えば図2の表紙は都市空間とクラウド(雲)のイメージを表現しているが、グラデーション表現を用いることで、本製品の特徴である仮想的な環境のイメージを強調した。またこれらは目に見えないが、人々の生活に実際の影響を与えることを伝えている。3、ぼかし効果を利用して光のイメージを表現し視線の誘導を強化した。例えば図1は、濃いピンクの橋の照明効果を描画するためにぼかし効果使用している。また図3ではピンクのぼかし効果をコンピュータ、携帯電話、座標の周りに配置して光のイメージを表現するとともに、これらに視線を誘導することを狙った。4、透明効果によって仮想的なイメージを表現した。例えば図2では、仮想モデルを表現するために透明感のある市道を描いた。また図6では逆光を透明効果によって表現することで立体的に見えるようにしている。

第六章 終わりに

本研究を通じて、光を活かしたイラストレーション表現の多様性を探求したことにより、今後も応用可能な多くの知識を得ることができた。

また、研究者との共同というこれまでにない体験や、光を活かした新たなイラストレーションの表現に挑戦することができた。この経験を今後も活かし、今後もさらなる発展を目指したい。



Persephone
297mm×420mm
アクリルガッシュ
2020



Psyche
420mm×297mm
アクリルガッシュ
2020



Medusa
420mm×297mm
アクリルガッシュ
2020



Medea
420mm×297mm
アクリルガッシュ
2020



Artemis
420mm×297mm
アクリルガッシュ
2020

第1章 研究の背景と目的

椅子は人工器物の世界で非常に特殊な地位を占めており、椅子の変化と発展は人間の観念と技術の進歩を反映する。椅子は古代から現代までの芸術に極めて高い頻度で現れ、他のどの家具よりもはるかに多い。美学的企み、感情表現、観念意識の集合と言える。1888年12月、印象派の画家フィンセント・ファン・ゴッホ（Vincent Willem van Gogh, 1853-1890）は椅子を二脚描いた。一脚は自分のもので、もう一脚はゴーギャンのものである。ゴッホの椅子には自分が持ち歩くパイプが置かれており、まるで自画像のようである。その一方、ゴーギャンの椅子には二冊の本と燃えるろうそくが置かれており、二人のもうすぐ終わるパートナーシップを示唆していた。二脚の椅子はゴッホとゴーギャンの異なる運命の象徴と言える。1963年、アンディ・ウォーホル（Andy Warhol, 1928-1987）はニューヨーク州シンシン刑務所の電気椅子で死を象徴し、死刑執行に対する鑑賞者の倫理的思考を喚起した。ウォーホルの後、画面の主役として椅子を使う芸術家が増えている。

以上のような背景から、本研究の目的は、芸術作品の中で「椅子」画像を表現する典型的な作品を取り上げ、絵画の中の「椅子」という特殊な記号を図像学的に分析することにより、東西の絵画史に関連する「椅子」作品が持つ意味や象徴性について考察することである。これまでの研究では、「椅子」というモチーフの選択について芸術家の個人的経験や芸術の流派から研究されてきたが、本論文ではそのシンボリックな意味を捉え、さらに芸術的審美的価値の検討へ繋げる。図像学、歴史などの総合的な角度から「椅子」画像の発展を整理し直すことで、椅子というテーマの変化と継続的な発展を観察することができ、それは私たちの絵画に対する理解を深める一助となる。今後の芸術理論研究、芸術作品の研究及び芸術創作の実践の更なる発展に貢献する内容となると思われる。

第2章 椅子の歴史と芸術との関わり

第一節では、椅子の歴史的な文脈とその

発展について調査を行う。椅子は座る道具という物理的役割以外にも、その国や民衆の哲学、宗教、芸術と歴史の変遷を表す重要な役割を担っていることを述べた。

第二節では、大英博物館に収蔵された清朝雍正皇帝の玉座の絵巻物、中国の芸術家王懷慶(1944-)、香港のデザイナー劉小康(1958-)、コンセプチュアル・アートの代表的な人物ジョセフ・コースス（Joseph Kosuth, 1945-）、それぞれの椅子を用いる作品から考察を行う。結果として、コーススの作品が示していたように、椅子は日常生活においては最も人間の身近な実用品としての機能を持つ一方で、芸術作品の中においては人間の立場やアイデンティティー、階級、文化、感情などを示唆する要素ともなり、特殊な意味を帯びようになる。単なる絵画の小道具ではなく、椅子にはもっと異なる意味が付与されているのである。

第3章 絵画における椅子の象徴性

本章では、印象派の画家フィンセント・ファン・ゴッホの椅子作品『ゴッホの椅子』と『ゴーギャンの椅子』、アンディ・ウォーホルの『電気椅子』、日本の版画家山本桂右(1961-)のモノクロの椅子シリーズ作品を取り上げ、どのように画面が構築されているかを述べる。考察の結果、それぞれの作家の椅子への意識について少しずつ理解を深めた。椅子はすでにそのものとしての価値だけでなく、私たちの精神世界と生活を豊かにするメディアでもあることがわかった。

第4章 「椅子シアター」制作の表現方法と過程

本章では、筆者の修了制作を具体的に分析し、その描画過程と効果について実践的な観点から述べることを目的とする。まず、絵画の形式についての思考から出発し、椅子を創作テーマとする契機、椅子というテーマに対する理解において生じた変化、および自分の創作理念を記録し、そして、この間の体験から得た知見を述べ、最後に創作の時間順序に従い、卒業作品「椅子シアター」について分析と論述を行う。そしてそこからイラストレーションにおける椅子の象徴性につい

て述べた。

第5章 おわりに

本論文は芸術家作品と自分の修了制作の創作過程の分析と実践を通じて、絵画における椅子の象徴性とその表現力に関する認識を整理し、「椅子」という絵画テーマの現代イラストレーションの創作に対する役割と運用方式と方法を考えてまとめ、作品「椅子シアター」についての創作理念を述べた。これまでの議論を、以下にまとめる。

一つ目は、椅子の歴史を振り返ってみると、椅子はその時代の人間観念と社会観念を反映している。かつて権力の象徴としての椅子は、今では日常生活のどこにでも見られる生活用品になっており、芸術作品や都市建築の装飾にも頻繁に現れる。前文の論述では、西洋絵画でも東洋絵画でも「椅子」画像は物質的な反映だけでなく、画面の重要な構成記号や要素として、芸術家の視覚再現に対する思考、テーマの伝達や画面に対する意図的な構図などに関わっている。中国の王懷慶は椅子で文化の喪失に対する惜しみを表現し、香港の劉小康は椅子で身分の不安を表現し、アメリカのジョセフ・コーススは椅子を通じて観念そのもの自体が芸術作品となるという思考を伝えている。そして、西洋絵画史のゴッホは椅子に友情への強い切望を托し、アンディ・ウォーホルは電気椅子で死の恐怖を示し、現代の版画家の山本桂右は椅子で孤独な心の世界を表現していた。

二つ目は、現代の芸術の中で、椅子というテーマはこれまでの椅子についての芸術概念や表現形式を徹底的な否定するのではなく、変化と継続的な発展のなかで新しい表現と審美的意識を生み出している。椅子は時代に応じて新たな象徴的意味を担うようになっている。芸術家たちの芸術探索の道に影響を与え、彼らに革新的な芸術構想をするために基礎的な理論と美的な経験を提供しているのである。

李 露銘

LI Luming

クリエイティブ・コントロール：現代インディペンデント雑誌における視覚表現の役割 作品「プリズムマガジン」及び研究報告書

Creative Control: the role of visual design in contemporary independent magazines Work “Prism Magazine” and research report

デザイン学領域群 ビジュアルデザイン領域



プリズムマガジン
Prism Magazine
2021 年

Introduction

With the development of information technology, the emergence of Internet media has changed people's past habits and concepts of communication and access to information through paper media. However, there are pros and cons to such change. Internet media has the advantages of wide coverage, fast update, low cost and high efficiency, but its unstable nature also accelerates the development of information fragmentation, homogenization and vulgarization. In contrast, the stability and rigor of paper media as a physical presence are highlighted. The sense of weight and ritualistic reading that comes with the type seems to lead people to retrace and explore the fundamentals of life. In an era of information overload, independent magazines-through deliberate thinking, sift, organize and edit information, present examples of creative work, not just commodities. With originality and free spirit, independent publishing is reshaping the existence of paper media in the new era with rich and diverse images. It allows readers to experience the multi-dimensionality of the world. The purpose of this essay is not to make formulaic the role of visual design in independent magazines, nor can it be. While exploring the visual representation of modern independent magazines, my aim is to attract more people to join the creative team by listing and presenting these creative products.

Chapter 2. Manifestation of independent magazine

The dichotomy between electronic and traditional media that most people fear does not seem to be present in the world of independent publishing. In fact, the development of digital technology and the rise and popularity of self-media are not blocking the path of independent publishing, but rather providing a more convenient, fast and zero-distance means of communication. It offers more space and possibilities for the expression and communication of independent publishing.

What makes independent magazines different

from other magazines is that they focus more on the discovery and extension of self-spirit and advocacy. When *here and there* was published and someone went to a bookshop looking for it, it was found in a special corner. It could be assumed that the bookstore didn't know what category to put this magazine under. Nakako Hayashi therefore created a publication that could not be classified at the time, but she still knew exactly what she wanted to do and was very focused. It's not difficult to find independent magazine corners at Tsutaya bookstores in Tokyo nowadays. This is due to the efforts of various independent magazine creators over the last decade. These groups of people seeking individuality, a sense of democracy and self-awareness are creating a perspective and experience for the masses that is different from what they used to be.

Chapter 3. Visual design of independent magazines

When it comes to cost-cutting in the magazine industry, the design of the magazine is often the first thing to be discarded. This largely limits the imagination and creativity of magazine designers. The pursuit of low cost does not mean that the importance of design can be ignored. Considering the cost and budget, some creators will choose to sacrifice more time to handcraft an independent magazine. Designers are personally involved in printing and other matters, and while they are familiar with printing knowledge, they also have a better grasp of magazine creation and subsequently open up more design ideas. The visual design of independent magazines reflects a fresh, open and free cultural attitude. Compared with mainstream magazines, they are more diverse and constantly challenge the public's perception of paper-based media (magazines). The innovation of independent magazines in layout, binding and other design fields is thus of value to the graphic design and advertising industries.

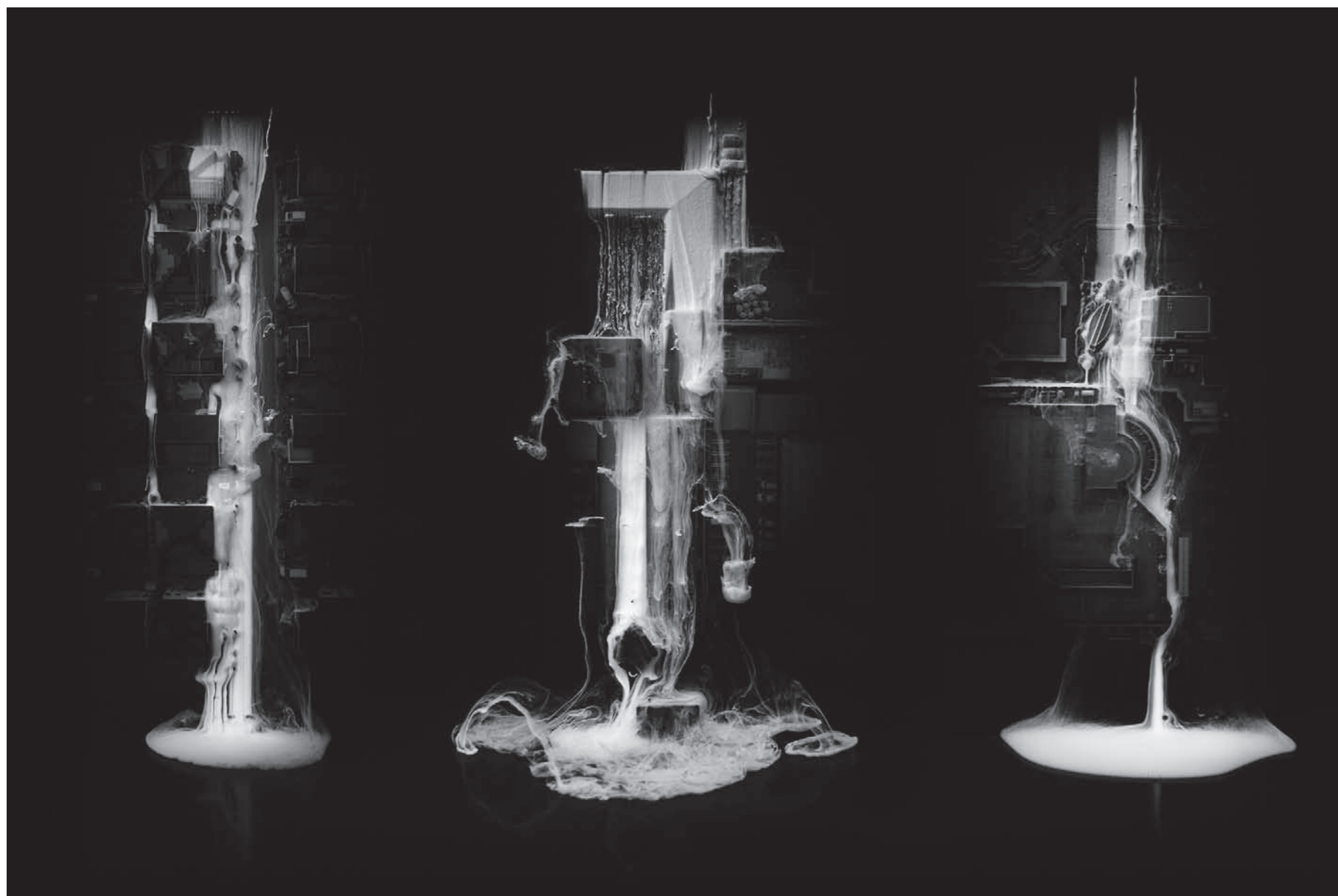
Chapter 4. The value and development of independent magazines

The growing popularity of independent

magazines is increasing, indicating that consumers are affirming their cultural value to some degree. With the emergence of independent bookstores and art book fairs, more diverse, experimental and innovative independent publications, such as independent magazines along with artist books and zines, are enriching the possibilities of expression. In addition to collaborating with independent bookstores and participating in art book fairs, many independent publishers will also adopt a wilder and more flexible approach to circulation, including content collaborations with other institutions, consignment sales, exhibitions, and online distribution to expand the reach of their brands and increase their visibility. These creators will group and rally to share resources.

Summary

The biggest difference between independent magazines and mainstream magazines is that they pay more attention to the extension of self-spirit and the expression of self-advocacy and have an unusual editorial philosophy and aesthetics. Their value is reflected in their experimental selection and courageous expression, as well as their persistence in pursuing their vision and their spirit of constantly going beyond expectations. In time any niche culture has the potential to become a leader and mainstream voice in the development of society. When a niche idea is gradually accepted by the masses and becomes the mainstream culture, the uniqueness originally carried will also change. While this transformation is realized, new niche cultures will emerge again. When independent media culture moves from the periphery to the center of the stage, it will be considered to have lost its pioneering nature, but the independent spirit will not disappear. At the same time, it will drive more people's enthusiasm for independent expression and promote the development of diversity in the circle of independent media culture.



風光
FUKO
1500×1000×30mm
インクジェットプリント(和紙)
2020年11月

新しい風景写真のコンセプト

日本における「風景」の原義は、「風光」であり、景そのものではなく「風」と「光」の織りなすものといった意味がある。「風」の流れである気象現象は乱流、つまりカオスによってバタフライ効果が起こり予測を不可能にする。この極めて高い複雑性を感覚から入力することが「風景を眺める」という行為であると考え。本研究報告書での「新しい風景写真」とは「風と光が可視化された写真」である。レ

ンズによって「光」を結像し実像を生成するカメラが「風」を捉えることができた場合、新しい風景写真を創出することができるものと考えられる。風景の中の風の可視化は、物体としての風景の三次元形状の測定と、その形状に作用する流体のシミュレーションによっての実現を前提に行うこととした。三次元測定技術は自動車の車外や産業プラント設備などの環境に対するモニタリング分野や、文化財のデジタルアーカイブ化などの分野で研究されている。しかし風景という大規

模空間に対する三次元測定技術の事例は少なく、また写真というメディアの特性に即した高いリアリティを再現することは困難な状況にある。本研究は、大規模空間での高解像度な三次元測定の実現と、その形状に作用する流体シミュレーション技術の確立、そしてそこから創出された画像が「風景写真」として容認されうることを導き出すものである。研究方法として、三次元測定技術を写真測量に絞り込み、それによって取得した三次元データにコンピュータ内で流体をシミュレ

ートしたものを起点とし、発生する課題を解決することを目的に制作を繰り返した(制作事例1～9)。あわせて制作事例の全てを国内外の写真の公開オーディションに「風景写真」として応募し、客観的な評価を計測した。

研究の結果

一連の制作事例のすべての制作物を国内外の写真の公開オーディションに応募し、客観的な評価を計測した。結果とし

て制作事例(7)以降から評価を得ることとなった。制作事例(7)はキャノン写真新世紀に入賞、制作事例(8)はニッコールフォトコンテストで入賞、制作事例(9)はフォーマット国際写真フェスティバルにてフェスティバルエディションに選出された。これは三次元測定技術で得られたモデルを三次元プリンターで実体化する手法を導入した時期と同一であった。実体化したモデルとの作用によって生まれる流体の複雑性が写真の被写体としての「自然」と認識された結果と考えている。一方、制作事例(8)との比較で現在の写真の公開オーディションにおいて合成・加工に関しては評価に影響しないことが判明した(合成・加工が禁止されているオーディションを除く)。このことはコンピューショナルフォトグラフィーのもたらす写真を「写真」として受け入れていこうとする業界の姿勢の現れと受け取れる。また、これらの事例はすべて「風景写真」というカテゴリーで応募した。結果、風景自体を創るという行為が「風景写真」というカテゴリーから逸脱してはいないと判断されることが判明した。

新しい風景写真の価値

「風景＝風と光の織りなすもの」というコンセプトに基づき、コンピューショナルフォトグラフィー(主に三次元測定技術)によって「自然の複雑性」を捉えた、新しい風景写真のあり方を考察し実施してきた。私は世の中で起こる課題の多くが「人間による世界の単純化・抽象化」と「人間自身が自然であること」の差に対して発生しているのではないかと考えている。この新しい風景写真が「自然は複雑である」と人間に回想させるツールとしての価値を創造したいと考えている。

今後の課題

本研究は当初、コンピューショナルフォトグラフィーによって被写体とセン

サー、そしてコンピューターの演算によって新しい風景写真を制作するというものであった。しかし風景の要素である「自然の複雑性」を表現するにあたり現段階での技術では演算能力がその複雑性を再現するには不足していた。解決策としてコンピューショナルフォトグラフィーによって得られた像を再度現実世界へと実体化し、現実世界で「自然の複雑性」をシミュレートするという事になった。今後の課題は当初の目的であった、仮想現実世界のみで「自然の複雑性」をシミュレートすることであり、これには今後のコンピューターのプロセッサの進化にソフトウェアの開発として対応し続けることになるかと考えている。また、これまでの写真の視聴環境が紙媒体からデジタルディスプレイへと変異したように、コンピューショナルフォトグラフィー、特に三次元測定技術による三次元モデルの取得による風景写真は新たな視聴環境を必要とするかと考えている。制作事例ではプラネタリウム施設のドームディスプレイやHMD(ヘッドマウントディスプレイ)での実装を行なったが解像度の点で満足のいく結果が得られなかった。今後直径3mほどのミニドームディスプレイに8Kプロジェクタで映像を投影するシステムを開発していきたいと考えている。

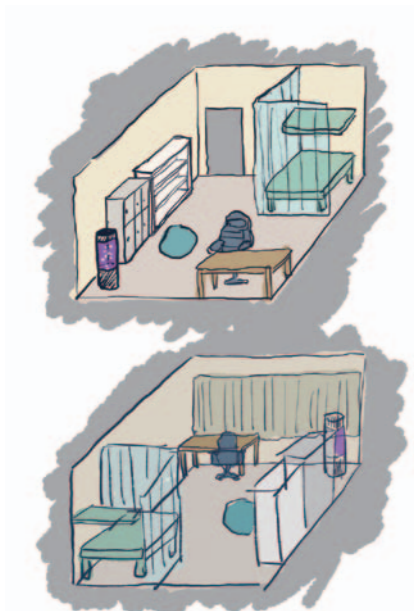


図1 休憩室のデザイン最終提案



図 2.3.4 Mobile Sensory Room



第1章 序論

1.1 研究背景

日常生活に支障を来すほどに五感が敏感な症状のことを感覚過敏と呼び、現在、対策が求められているもののうちの一つである。これは社会にはまだ普及している概念とは呼べず、感覚過敏を持つ人たちは周りの理解を得られないまま自身のみでの対策を強いられている。現在求められるのは世間に対する感覚過敏の認知と、そういった人たちが過ごしやすい空間の提案である。

その代表的な例として現在 Sensory Room というスヌーズレンの手法を利用した空間が挙げられる。しかし現在の日本では一般的な公共機関にはあまり見られず、実際の使用感などの実施といった事例研究があまり見られない。よってこの Sensory Room の持つ可能性について考えていき、社会に導入していく事を検討していく事とする。

1.2 先行研究の検討

1.2.1 スヌーズレン

スヌーズレンとは河本(2003)によれば「人間のもつすべての基本感覚を刺激し、統合させ、機能させるための環境設定法」であり、姉崎(2016)は「刺激を選択し、削減することで、知的障がいのある人の世界から混沌と脅威を少なくすることを目指している。スヌーズレンは第一にある種のリラクゼーションである」と述べている。

1.2.2 若者とスヌーズレンの関係性

西尾ら(2012)によって若年者に対してのスヌーズレン空間の心理的・生理的効果が検討されており、スヌーズレン空間で過ごすことは総合的な気分を改善させる効果があり、とりわけ緊張感や抑うつ、疲労感を緩和させるという効果が期待できることが分かっている。

1.3 研究目的

本研究では、重度知的障害者や発達障

害を持つ子ども達向けのスヌーズレンについての実践研究をもとに私たちの一般的な生活の中も Sensory Room を導入していく手段について検討していく。

第2章 調査

2.1 発達障害シンポジウム2019への参加

平成31年4月20日(土)所沢市こどもと福祉の未来館にて行われた、発達障害シンポジウム2019に参加した。そこで知ったのが次の通りである。感覚過敏の人にとって心地よい空間と刺激の少ない空間は同義ではなく、好きな刺激が得られる事が重要である。また天然の木の感触や香り、間接的な照明、隔たれた空間が好まれる。

2.2 秩父学園への見学と取材

2019年5月30日(木)に、Sensory Room をデザインするための取材として国立障害者リハビリテーションセンター自立支援局秩父学園を訪問した。そこでは様々な感触のも

のに触れられる環境の重要性および感覚過敏の人の水に対する拘りについて取材した。

第3章 研究1

Sensory Room を一般的な大学での休憩室に導入する試み。改築されたばかりの何もない休憩室を調査し、それらをもとにスケッチを作成、ユーザー評価を行ってから改案を提示し、さらなるフィードバックを得て最終案を提出した。アンケートはGoogleフォームを用いた。回答者はDACセンターを利用する学生2人(感覚過敏の疑いあり)であった。

アンケートの結果などから学生が利用する、快適な空間での休憩および作業を目的とした Sensory Room の導入ということで、学生は休憩室や作業の場としての実用性を求めており遊びらしい遊びの機能はあまり求められなかった。しかし、ビーズクッションや木材の机の要望や、毛布の持ち込みを行いたいという意見から、触覚に関する拘りがある人のための様々な手触りのものを用意することは重要であると思われた。

第4章 研究2

モビテクチャーと呼ばれる持ち運べる Sensory Room の検討および導入を行った。個人差はあるものの、感覚過敏の人にとって屋外での活動に対する疲労度は一般的よりも強い。眩しすぎると感じる日光の下での活動や、人々の喧騒に疲れてしまった時に、いつでも避難・休憩ができる持ち運び式の Sensory Room、モビテクチャーの Sensory Room が存在していることは感覚過敏の人にとっての助けになると考えられる。

無印良品の組み立て棚(およそ80×40×180cm)を2ユニット、それらを結ぶための縄3本、作業机にする為の板1枚、断熱シート(およそ120×200cm)1枚、パイル生地のラグマット(80×180cm)、スエード布地(感覚過敏を考慮して防音・遮光に優れており、さらに手触りの良いものを選んだ)を棚の枠組みの上から被せられるように縫居合わせた天幕1つを使用した。お好みで照明器具やクッションや折りたたみ椅子や携帯端末を持ち込める。

組み立てたい場所まで上記の材料を運び、ラグマットの上に棚を組み立て、縄で2つの棚のユニットを固定してから上から天幕

を被せて完成である。

暗闇の確保、防音、様々な手触りの素材、そして自分の好きなものを持ち込める狭い空間、これらを意識して制作を行った。

2020年10月18日(日)午前10時から午後4時まで下妻市の観桜苑にて展示を行った。

その日は晴天であり、隣でバレーボールの交流会が行われていたが、その中でも一切起きずに昼寝をできる程度には休憩所としての役割が果たされていた。また他に利用してくれた人たちに感想をもらおうと屋外でも裸足になれる部分が好評であった。

第5章 まとめ

従来の Sensory Room は、主に重度知的障害者を対象としているため、その用途が統合訓練であつたり治療用であつたりが主となる。これらは導入が少しずつ進んでいるが大学に置かれる学生用の休憩室にそのまま利用するには向いていない。今回の研究1では大学生を対象とした教育機関での Sensory Room の導入を目的とした。大学生からの意見を得ることで、そのままの重度知的障害者に向けた形ではない大学生向けの Sensory Room を考える新しい指針を得ることができた。スヌーズレン空間にも種類があり、それぞれ目的に沿った方向性で環境を設定すべきだということである。学生には自身の望む空間にカスタマイズできる力が備わっているため、「自分の意思で、いつでも今の環境を思い通りに変える事ができる」という状況を用意し、精神的な安心感を与えるだけでなく、実際に本人が心地の良い空間を作り出せるための仕掛けや設備を用意する事が重要だと思われる。

研究2については実際に簡易的な Mobile Sensory Room の製作を行い、体験する事で利用者の望む点をはっきりしたように思う。まず、研究1の考察でも触れたように、感覚過敏の人に限らず Mobile Sensory Room 内では、複数の異なる触覚の刺激が好まれる傾向にある事が示唆された。靴を脱げる事に好意的に思う意見が目立っており、裸足で踏むラグが心地よい、屋外でも寝転がれて靴を脱げる、小さなスペースでありながら屋根のあるのくつろげる空間がある事が好

評を博した。

「誰にとっても好ましい空間」というのは難しく、現実的ではない。しかし、今回の Sensory Room を社会に導入していく実践的な試みを繰り返す事で、はじめから完全に利用目的を固定した空間は好まれにくく、逆に、利用者の人の目的次第で使い方を変えられるあやふや空間の方が、好ましい意見を得られるという事が判明した。よって、これからの Sensory Room の展開を考えていく上では、可変性の高い設備や空間を用意し「その人にとって心地よい環境を自分でカスタマイズできる Sensory Room」を提案していくことが重要であると言えるだろう。感覚過敏に対する周りの理解が Sensory Room の普及と同時に広がっていくことが望まれる。

参考文献

- 河本佳子(2003)“スウェーデンのスヌーズレン—世界で活用されている障害者や高齢者のための環境設定法—”新評論.193p
- 姉崎弘(2016)“創始者たちのスヌーズレン思想に関する一考察—“Snoezelen, another world”を分析対象に—”スヌーズレン研究3.p1-11
- 姉崎弘(2019)“スヌーズレンの理論と実践方法—スヌーズレン実践入門—”大学教育出版.213p
- ヤン・フルセツヘ、アド・フェアフル(2015)“重度知的障がい者のこころよい時間と空間を創るスヌーズレンの世界”福村出版. 230p
- 姉崎 弘(2013)“わが国におけるスヌーズレン教育の導入の意義と展開”特殊教育学研究.2013a. 51(4). p369-379
- 西尾幸一郎、秋本俊、田中祐作、松原斎樹(2012)“若年者に対するスヌーズレン空間の心理的・生理的効果の検討”BULLETIN OF JSSD Vol.59 No.2 デザイン学研究 p57-62
- レベッカ・ローク(2018)“Mobitecture(モビテクチャー): 動く住まい図鑑”グラフィック社. 304p
- 大竹美緒(2020)“感覚過敏者との相互理解と共生を促進するための組み立て式センサリアルームのデザイン提案—作品「Sensory Planet」および研究報告書”2019年度筑波大学大学院人間総合科学研究科芸術専攻修士前期課程修士論文

ロボットに期待される役割が人間らしさの知覚に与える影響

How the Expected Role of Robots Affects Perceptions of Humanity

デザイン学領域群 プロダクトデザイン領域



図 1：モーフィングに用いた元画像



図 2：モーフィング画像の例

1. 背景

昨今演算機能やライン作業などで使われる工業用ロボットだけでなく、人間と同じ空間に存在し、同じ言語を用いて仕事をするロボットが増えている。

人々は人間でないものが仕事をこなし自分を客として接するロボットに出会い、それらの外見を実際に視認する。それらのロボットの見た目は機械らしいものからほとんど人間と見分けがつかないような精巧なものまで様々である。

ロボットの人間性とその仕事に求められる社交性と一致している場合、人々は系統的にロボットの仕事を好むようになる(2003. Goetz)。

人間らしいロボットも機械らしいロボットも同じ仕事をこなした場合、それらの仕事に差は無いはずだが、人間性というものがロボットの仕事に対する好感度に影響を与えている。人間性とは人間らしさ、とも言い換えられるが、ほぼ人間と見分けのつかないロボットや、人間との会話が成立するロボット、人間よりも仕事ができるロボットが既に存在する現在において、どのような要素が人間らしさ、またロボットらしさに影響するのだろうか。人間らしさとは一体何を指しているのだろうか。

2. 2.1. 研究の背景

ロボットの外見についての印象評価を行った研究も存在する(1970. 森)(2016. Mathur)。ロボットの外見の人間らしさはそのロボットに対する好ましさや信用の度合いに作用する。しかし、外見そのものがあまり人間らしくなくとも、その動きや機能によって人間らしく知覚されるロボットも存在している(2011. Ogawa)(2015. 株式会社テレノイドケア)。

また、ロボットの外見に対する印象は、ロボットを見る側の人間の文化や価値観などにより変化する(2007.Bartneck)(2006. 野 村)(2019. 池 田) (2006a. Nomura) (2006b.Nomura)(1995.Weil) (2014. Kerstin)。たとえ同じロボットを見たとしても、そのロボットに対してどのような印象を持つか、またどのような能力を持っていると期待するかも異なるだろう。

本研究では、人間がロボットを認識する材料の中から、ロボットに期待される役割、つまり能力や仕事に着目し検証を行う。

ロボットに期待される役割や能力が、ロボットの人間らしさやそれに対する印象にどのような影響を与えるのかを、実験心理学的手法を用いて、潜在的バ

2. 2.2. 実験の目的

本研究では、人間がロボットを認識する材料の中から、ロボットに期待される役割、つまり能力や仕事に着目し検証を行う。

ロボットに期待される役割や能力が、ロボットの人間らしさやそれに対する印象にどのような影響を与えるのかを、実験心理学的手法を用いて、潜在的バ

イアスを可視化することを目的とする。

3. 本実験

3-1. 本実験の目的

対象となる画像を提示した上で、それに「警備」と「接客」の役割を期待させ、それらの能力がロボットに対する人間らしさの知覚にどのような影響を与えるかを検証する。

本実験の対象
東アジア人留学生を含む19-24歳の筑波大生、大学院生34名を対象とした。

また、追加で行われた実験の対象は東アジア人留学生を含む20-31歳の筑波大生、大学院生17名である。

3-2. 本実験の方法

オンライン上のアンケートツールを使用し、質問紙調査を実施した。人間とロボットの顔を合成して作成した7段階のモーフィング画像を使用し、被験者に刺激が人間に見えたか、ロボットに見えたかについて「人間」「ロボット」の強制二択で回答させた。「人間」と回答した割合が理論上50 %になる時の画像混合

比率 (Bisection Point, BP) を、プロビット解析を用いて算出した。プロビット解析には統計ソフト「R」(1997.The R Foundation) のプログラム (2011. 九州大学文学部心理学研究室) を使用した。BPを条件間で比較することで、人間らしさ・ロボットらしさの変化について解釈した。BPが低いほど人間らしく見えやすく、高いほど人間らしく見えにくいことを示す。

画像作成に用いた人間の顔写真は2種類、ロボットの顔写真は2種類である。モーフィングの際に性別が混合することによる不気味さ等の要素を排除するために、人間もロボットも女性（あるいは女性でも男性でもない）の顔写真を使用した。モーフィングの7段階は、ロボット100%、ロボット83%人間17%、ロボット67%人間33%、ロボット50%人間50%、ロボット33%人間67%、ロボット17%人間83%、人間100%で合成した。モーフィングに用いた元の顔から輪郭と髪を削除したものを図1に示す。これらの顔写真をH1、H2、R1、R2とした。実験で用いられたモーフィング画像はH群とR群からそれぞれ1つを用いて合成したものである。例として、R1とH1、R2とH2のモーフィング画像を図2に示す。回答順による影響を考慮し画像および設問はランダムで表示されるものとした。

3-3. 本実験の結果

図3-1のグラフは縦軸が人間に見えると判断された割合、横軸が合成画像の中の人間の写真の割合を表している。どの条件でも人間の画像の割合が増えとともに人間であると判断された割合が増加したが、増加の割合が警備用ロボットと無指定のロボットで高く、接客用ロボットではやや低かった。

画像混合比率を独立変数、「人間」と答えた割合を従属変数として、参加者ごとにプロビット解析を行い、接客・警備・無指定条件ごとのシグモイド曲線の当てはめを行った。

シグモイド曲線における、提示した画像が人間に見えた割合が50%の時の、モーフィング画像に含まれる人間の割合を求めるためにRを使ってプロビット解析を行い、PSE (主観的等価点) を求めた。「接客ロボットvs人間」と「警備ロボットvs人間」のPSEには対応のある両側t検定を行い、「接客ロボットvs人間」と「ロボットvs人間」、「警備ロボットvs人間」と「ロボットvs人間」のPSEには対応のない両側t検定を行った。結果を図3-2に示す。「接客ロボットvs人間」と「警備ロボットvs人間」の間ではt(30)=2.04、p<0.001と有意差があり、「接客ロボットvs人間」と「ロ

3. 3.1. 結果

「接客ロボットvs人間」の間ではt(48)=2.01、p<0.05と有意差がある結果になった。また「警備ロボットvs人間」と「ロボットvs人間」の間ではt(48)=2.01、p=0.715となり有意差は見られなかった。

このことから、ロボットに警備の能力を期待させた場合と特定の役割を期待させなかった場合の結果が近く、接客の能力を期待させた場合のみ人間に見える割合が少なくなるとわかった。

4. 考察

ロボットに接客という役割を期待させた場合、一般的なロボットや警備ロボットと比較して人間らしさの知覚が弱まった。我々は特定の能力を持つとされるロボットに対して、偏見を持っているということになる。

本研究で用いられた「警備」と「接客」の役割に対して、人間がその仕事を行った場合の期待が想起されている可能性がある。人間が行う接客の役割に求められる人間らしい仕事ぶりが、ロボットに対しても投影されており、その期待値が高いことから、接客に求める人間らしさも高くなり、今回の結果のように画像からの人間らしさの知覚が減少したのではないかと考えられる。

5. 展望

本研究では「警備」と「接客」という役割の異なる言葉を用いてロボットの役割や能力を期待させたが、「見守り」と「見張り」のように、役割は同じものの言葉の印象が異なる場合に、人間らしさの知覚などにどのような影響があるのかも検証する必要があると考えている。

見た目の人間らしさに関わらず、様々な優れた能力・役割を持っているロボットは存在している。社会において新しく地位を築こうとしているロボットに対して、人間が不安や疑念を抱くのは当然のことである。ロボットというものは多くの可能性を持っており、これからよりいっそう人間の生活に関わってくるものであると予想する。ロボットと人間が共生していくのだとしたら、ロボット、あるいはロボットを作る側が、人間にとって好ましいロボットを目指すなどしてロボットを使用する人間たちに寄り添いつつも、使用する側の人間もまた、ロボットに対して理解を深め、歩み寄る必要があると考える。そしてこれは、ロボットに対してのみならず、様々なものやグループに対しても言えることではないだろうか。

6. 参考文献

- 池田和広・神田智子、2019「対ロボット不安特性による不気味の谷の出現傾向の分析」『第33回人工知能学会全国大会』
- 内田貴久・港隆史・石黒浩、2019「対話アンドロイドに対する主観的意見の帰属と対話意欲の関係」『人工知能学会論文誌』第34巻第1号、p. B-162_1-8。
- 森正弘、1970「不気味の谷」、「Energy」第7巻第4号、33-55。
- Bartneck, Christoph., Tomohiro Suzuki., Takayuki Kanda, and Tatsuya Nomura. 2006. "The Influence of People's Culture and Prior Experiences with Aibo on their Attitude towards Robots." AI & Society 21(1): 217-230.
- Goetz, Jennifer, Sara Kiesler and Aaron Powers. 2003. "Matching robot appearance and behavior to tasks to improve human-robot cooperation," Proceedings. ROMAN 2003. The 12th IEEE International Workshop on Robot and Human Interactive Communication. 55-60.
- Haring, Kerstin S., Céline Mougenot., Fuminori Ono., and Katsumi Watanabe. 2014. "Cultural Differences in Perception and Attitude towards Robots." International Journal of Affective Engineering 13(3):149-157.
- Mathur, Maya B. and David B. Reichling. 2016. "Navigating a social world with robot partners: A quantitative cartography of the Uncanny Valley." In Cognition 146:22–32.
- Nomura, Tatsuya., Tomohiro Suzuki., Takayuki Kanda., and Kensuke Kato. 2006. "Altered attitudes of people toward robots: Investigation through the negative attitudes towards robot scale." Proceedings of AAAI-06 Workshop on Human Implications of Human-Robot Interaction. 29-35.
- Nomura, Tatsuya., Takayuki Kanda. and Tomohiro Suzuki. 2006. "Experimental Investigation into influence of Negative Attitude toward Robots on Human-Robot Interaction." AI&SOCIETY 20(2):138-150.
- Nomura, Tatsuya., Tomohiro Suzuki., Takayuki Kanda., and Kensuke Kato. 2006. "Measurement of anxiety toward robots." ROMAN2006. The 15th IEEE International Symposium of Robot and Human Interactive Communication.
- Ogawa, Kohei, Shuichi Nishio., Kensuke Koda., Giuseppe Balistreri., Tetsuya Watanabe.,and Hiroshi Ishiguro. 2011. "Exploring the Natural Reaction of Young and Aged Person with Telenoid in a Real World." JACIII 15(5):592-597.
- Pribyl, Charles B., James A. Keaten., Masahiro Sakamoto., and Fusako Koshikawa. 1998. "Assessing the cross-cultural content validity of the Personal Report of Communication Apprehension scale(PRCA-24)." Japanese Psychological Research 40:47–53.
- Spielberger, Charles D., Richard L. Gorsuch., and Robert E. Lushene. 1970. "STAI Manual for the state-trait anxiety inventory." Counseling Psychologists Press.
- Weil, M.M. and Rosen, L.D. 1995. "The psychological impact of technology from a global perspective: A study of technological sophistication and technophobia in university students from twenty-three countries." Computer in Human Behavior 11(1):95-133.
- avatarin株式会社、2020、「ANA アバターロボットコミュニケーション型newme」、https://avatarin.com/（2021年1月4日アクセス）。
- すしばく、2011、「フリ-素材ばくたそ」、https://www.pakutaso.com（2021年1月4日アクセス）。
- 大阪大学大学院基礎工学研究科 石黒研究室、「石黒研究室」、https://www.it.sys.es.osaka-u.ac.jp/（2021年1月4日アクセス）。
- 株式会社テレノイドケア、2015、「Telenoidで会話する」、https://telenoid.co.jp/telenoidcare/（2021年1月4日アクセス）。
- 九州大学文学部心理学研究室、2011、「Rを用いて主観的等価点(PSE)を求める」、https://www.psycho.hes.kyushu-u.ac.jp/link/r-pse/（2021年1月4日アクセス）。
- Digital Photo Software. 2005. "FotoMorph" http://www.diphso.no/(2021年1月4日アクセス)
- https://qdownload.com/fotomorph/（2021年1月4日アクセス）。
- SurveyMonkey. 1999. "SurveyMonkey" jp.surveymonkey.com (2021年1月4日アクセス）。
- The R Foundation. 1997. "The R Project for Statistical Computing." https://www.r-project.org (2021年1月4日アクセス）。

胡 浩燁

HU Haoye

都市養蜂はちみつのラベルデザインにおける受容度問題
Receptivity in urban beekeeping honey label design

デザイン学領域群
プロダクトデザイン領域



1. 研究背景と目的

近年、都市域のビルの屋上などを利用して養蜂を実施する「都市養蜂」を推進する人達がいる。活動内容は、個人が自宅などで趣味として実施する養蜂業とは異なり、「都市域において、団体が実施する環境保全活動などの目的を持つ継続的な養蜂プロジェクト」と宣伝されている。2011年山田氏の調査により、全国各地で20件のミツバチプロジェクトがあることが分かった。プロジェクトの活動内容は環境教育・地域ブランド開発・都市緑化促進・蜜源調査との4類に分類されている。

しかし、昔から殺人蜜蜂に関するニュースや映画などメディアの影響で、都市では「ミツバチは人を刺す事から、都市

域での養蜂は危険である」と言う、都市養蜂への受容度が低い住民も存在する。都市養蜂を推進するためには、都市養蜂のはちみつが消費者に受け入れられ、購入されることが重要である。人の購買行動は商品のパッケージやラベルのデザインの影響を大きく受けるためはちみつを購入してもらう為にはどのようにパッケージをデザインするかが重要な課題になる。

本研究の目的は主に3つに分けられる。まず、都市養蜂のはちみつ商品のデザインイメージが人々の商品に対する好ましき・信頼感・購買意欲に与える影響を明らかにすることであり、2つ目は都市養蜂への受容度が低い人たちは、どのような商品に信頼性を感じ、受け入れている

かを分析し、彼らがより好み、より高い購買意欲を示す商品デザインのイメージを明らかにすることである。最後、先行研究の調査で人が新たな食品に受容する要因を調べ、デザインに通じて受容度を向上させるアプローチを検討する。

2. 先行研究

先行研究より、人が科学技術及びその産物に受容する要因は、ベネフィット認知(必要/不必要)とリスク認知(安心/不安)からある程度予測できることが分かった。また、都市養蜂の現状やデザインに通じて新しい食品の受容度を向上させる手段に関する先行研究をまとめた。これらの先行研究に基づき、以下のアンケート調査を行って分析した。

3. 研究方法

市販されているはちみつ商品のデザイン特徴をまとめた上で、16個商品の産地を「銀座産」に書き換えてサンプルとして用いた。アンケートの内容は4段階で構成されている。1段階目は、はちみつサンプルに対する印象調査、2段階目は都市養蜂への受容度に対する質問、3段階は社会考慮・環境や食生活への関心に対する質問、4段階は個人情報と、普段はちみつを食べる頻度・ミツバチに対する恐怖感・都市養蜂のはちみつ商品で記載して欲しい情報について質問した。2段階目と3段階目の評価法は「どちらでもない」を3点とし、1点から5点までの5段階尺度を用いた。被験者数は24人、20代前半学生が多くを占めた。

4. 結果

4.1 被験者全員一重回帰分析

商品デザインへの評価と商品への好ましき・購買意欲・信頼感に対する重回帰分析を行った。結果的に、「美しい・親しみやすい」印象を与えるほど「好ましい」と感じること、「美しい」商品ほど「購入してみたい」と感じること、「高級な」商品ほど「信頼できる」と感じることが分かった。

この3項目の評価値の分散図より、美しさと高級感の関連性が見られ、親しみやすさの評価の差が少ないことが示された。3評価項目が高いサンプルはCとNとなり、両方とも少ない色数、シンプルなレイアウト、ミツバチのモチーフを用いられた特徴がある。

4.2 低い受容度の人達一重回帰分析

受容度が低い人達が望ましいラベルデザインを検討したいため、都市養蜂のはちみつを「食べることを受容し難い人」と「作ることを受容し難い人」という2グループに分けて、彼らの商品評価を基づいて重回帰分析を行った。

都市養蜂のはちみつを食べたくない人達に対し、「高級な」商品ほど「購入してみたい」と感じ、「高級な・詳しい情報が載せている」商品ほど「信頼できる」と感じることが分かった。この2項目の評価値が高いサンプルはAとOであった。

都市での養蜂を受け入れ難い人たちに対し、「美しい」商品ほど「好ましい」と感じ、「高級な・かわいい」商品ほど「購入してみたい」と感じることが分かった。この3項目の評価値が高いサンプルはA・O・Nであった。

4.3 被験者の属性

都市養蜂の受容度と都市養蜂のベネフィット認知・リスク認知・社会考慮・環境と食生活の関心の相関を求めた。

結果的に、都市養蜂のはちみつを食べることを受容する要因は作ることへの受容度と社会考慮に相関があった。しかし、食べることにに対するベネフィット認知とリスク認知の相関が見られなかった。前文の重回帰分析結果より知的情報の訴求が見られたが、単に都市養蜂のはちみつ商品の良さ(無農薬・生産情報)をアピールするだけではなく、人が都市養蜂のはちみつ商品を買うことで社会に何か新たな価値が生み出すのかの宣伝手段に検討する必要がある。また、食べることの受容度と作ることの受容度に相関があるた

め、都市養蜂のはちみつを切口に都市養蜂全体への受容度を向上させることができると考えられる。

都市での養蜂を受容する要因は作ることのベネフィット認知・社会考慮・環境意識・食べることへのベネフィット認知に相関があった。環境意識の強さは都市での養蜂活動に対する受容度に影響し、環境意識が高い人たちは都市養蜂のはちみつの主な消費者になると考えられる。

5. 考察と結論

本研究の目的は3つ：①都市養蜂のはちみつのラベルデザインが人の好ましき・購買意欲・信頼感に与える影響を明らかにすること、②都市養蜂に受容度が低い人達の購買意欲・好ましき・信頼感を高める要因を明らかにすること、③都市養蜂に受容する要因と、デザインに通じて受容度を向上させるアプローチを検討すること。

①全員の印象評価

16種類のはちみつサンプルの印象評価に基づいた重回帰分析結果により、デザインの「美しさと親しみやすさ」は商品への好ましさを高める要因と示され、美しさの係数はより高かった。また、「美しさ」は購買意欲を高め、「高級感」は信頼感を高める影響力があると示された。

好ましきと購買意欲は共に視覚的な美に影響され、人々の感情的な欲求を満足させ、購買意欲と好感度を高めることが示された。また、商品の高級感から漠然とした安心感を感じるプロセスは野菜を対象にした安心感研究と似たような結果となった。結果的に、消費者が商品のラベルやパッケージに対し、植物工場の広告の先行研究と同じように美学センスや高級感のような感情訴求を求めることがわかった。

②受容度の低い人達

食べることを受容し難い人達の分析結果よりデザインの「高級感」は商品への購買意欲を高める要因と示され、「高級感

と情報の詳しき」は商品への信頼感を高めていることが示された。デザインの「高級感」は①の結果と同じように信頼感に影響を与える上、購買意欲の増加にも貢献することがわかった。

情報の詳しきが信頼感に影響するという結果から、食品に不安を感じる人は感情訴求だけではなく、知的訴求も存在することが分かる。高級そうな商品を見た時に生まれる漠然とした安心感及び実際に商品を見た後に生まれる安心感、これらの商品に対する信頼の発生は同時に存在すると考えられる。

今回使われた商品の情報は本来のラベルを保留したので、今後どのような情報が消費者の受容度に与える影響が大きいのか、同じ条件の下で消費者が情報から受ける影響はどんなものなのか等、より深く研究する必要がある。

また都市での養蜂を受容し難い人の結果より、デザインの「美しさ」は商品への好ましさを高め、「高級感と可愛さ」は商品の購入欲を高めることが示されたため、①と同じく感情訴求が求められると考えられる。

③受容する要因と受容度を向上させるアプローチ

都市養蜂を受容する要因の分析結果から、社会意識や環境意識が高い人は主な消費者となる可能性がある。商品のパッケージは「沈黙の販売員」と言い表され、適切なターゲット市場と製品を効果的に結びつけ、消費者に理想的な製品特性をアピールすることができる。社会と環境への関心が高い人たちに、都市養蜂が環境と社会に与えるメリットをうまくアピールすることは重要だと考えられる。

参考文献
ZHANG, Xiaofan, *et al.* 2014. "Contribution of food commercials' informational/emotional appeals to japanese consumer attitude and purchase intention." International Journal of Affective Engineering 13.1: 43-50.

LED照明の経時的色温度変化が印象評価と生理指標に与える効果

Time-course analysis of psychological and physiological responses to the changes in color temperature of LED lighting.

デザイン学領域群 プロダクトデザイン領域

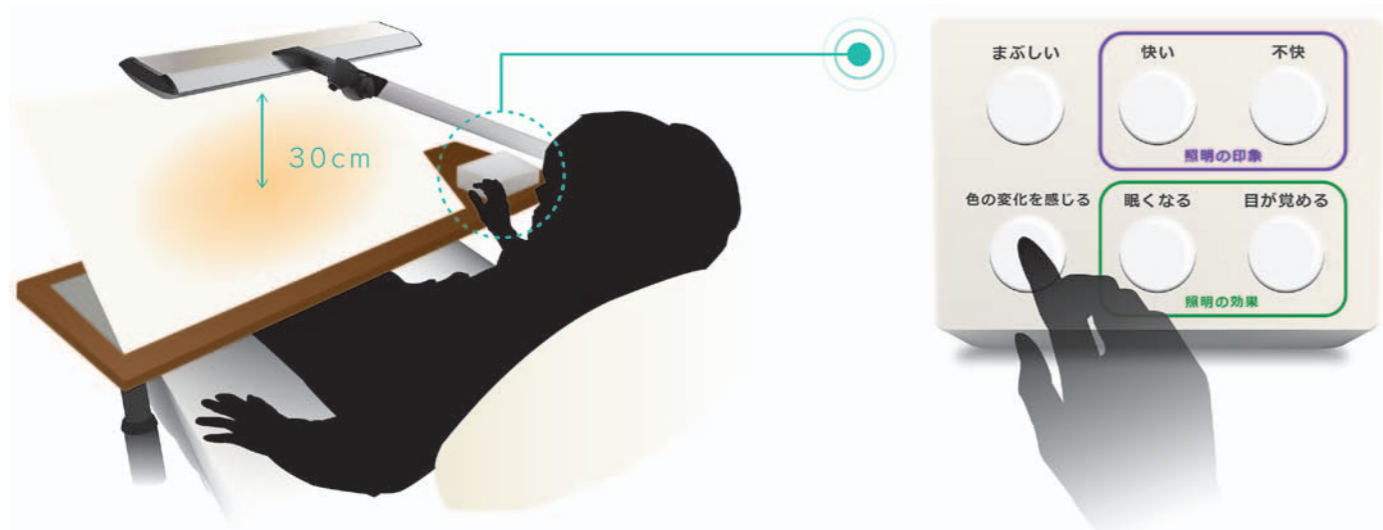


図-1 実験環境と使用した回答ボタン

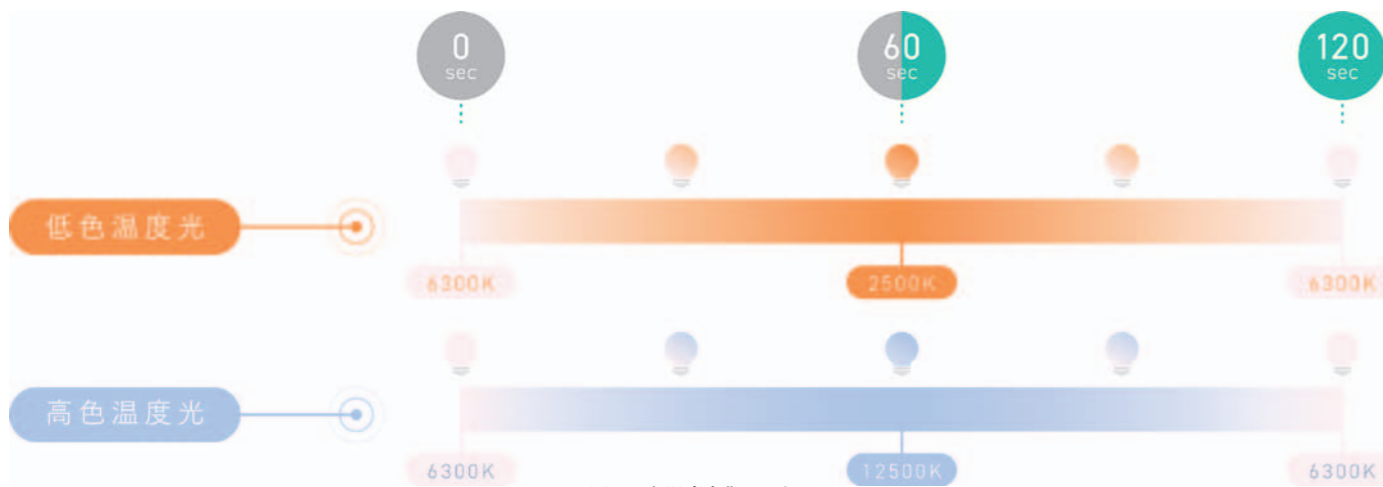


図-2 色温度変化のようす

1. 研究背景

先行研究から、照明の光色や光量を調整することで覚醒感や作業効率の向上、疲労の軽減といった効果を得られるということが明らかになっている。これに対し、LED照明は光色や光量の幅広い表現が可能であり、心理および生理に好ましい効果を与える刺激としての活用が注目を集めている。

だが、照明の構成要素である光色や光量、曝露時間などの組み合わせは無数に存在する。そのため、より良い照明デザインの実現のためには様々な条件に対する検討を重ねる必要がある訳だが、その

中で本研究では色温度変化に着目し、効果を検討した。

2. 色温度に関して

理想的な黒体の温度を上昇させていくと黒体の放つ光色は徐々に変化する。この時の見かけの光色と絶対温度(K)を対応させたものが色温度であり、この値が低いと光色は赤味を帯び、高いと青味を帯びる。色温度は照明の光色の検討に用いられる尺度の中では最もポピュラーなものであるため、本研究でもそれに倣い、光色を表す尺度に色温度を使用した。

3. 先行研究

色温度に関する研究は一定の値に対する検討が大半を占めており、色温度変化を検討した事例は少ない。しかし、LED照明の普及によって色温度変化に対する検討も徐々に行われつつある。これに関して、色温度変化の効果を検討した代表的な事例が川合らの研究*である。川合らはLED照明の色温度を10分間隔で段階的に上昇もしくは低下させ、それにより生じる効果を検討した。そしてその結果、快適性は色温度を上昇時と低下時で印象の推移が異なると報告している。しかし、この実験ではサンプル数が少な

い点や色温度を段階的に変化させることで色温度変化がもたらす効果を検討できているのかという点など、いくつかの問題点も見受けられる。また、検討した色温度の範囲は2500～6500Kのみで高色温度光の検討は行っていない。

これに対し、本研究では十分なサンプル数を確保し、色温度の連続的な変化をリアルタイムで評価した。また、低色温度光と高色温度光の両方の効果を検討し、二者の比較も行った。

4. 実験方法

照明の色温度が2500～6300Kで経時変化する低色温度光と6300～12500Kで経時変化する高色温度光の両方を同一の被験者に実施した。被験者は20～65歳の成人22名である。両試行とも実験時間は120秒であり、6300Kから60秒かけて経時的に上昇もしくは低下し極値に達

した後、再び60秒かけて6300Kに戻る。実験中、被験者はスクリーンに投影される照明光の印象を回答ボタンで評価する。印象評価項目には「快い・不快・目が覚める・眠くなる・まぶしい・明るさの変化を感じる」の6つを設けた。加えて、実験中は緊張や興奮を評価するために皮膚電気抵抗を測定し、色温度変化に伴う発汗量の変化を検討した。

5. 結果

「目が覚める」と「眠くなる」の結果を抜粋して図3に示す。このヒストグラムは色温度変化を任意の間隔で区切り、その区間で被験者22名中何名が回答したかを表している。なお、区間幅は時間換算すると10秒になる。「目が覚める」と「眠くなる」に関しては、両試行とも色温度上昇時と低下時の印象の推移に差が見られた。また、両方とも低色温度光と高

色温度光の結果に強い相関が認められた。なお、皮膚電気抵抗に関しては特筆すべき反応が見られなかった。

6. まとめ

本研究では川合らの研究と同様、色温度上昇時と低下時の印象の推移に差が生じるケースが見受けられた。このため、色温度が変化する照明をデザインする際は、意図した効果を十分に引き出すためにも色温度上昇時と低下時の両方を検討する必要がある。加えて、「目が覚める」と「眠くなる」における低色温度光と高色温度光の回答結果に強い相関が認められたことから、一連の色温度変化自体に強い影響を受ける印象があるということが示唆される。

*川合,三木,中本,米田,横原(2020).壁面正面によるサーカディアン照明が人に与える影響の検証. The Harris Science Review of DOSHISHA UNIVERSITY,Vol.61,p.30-35.

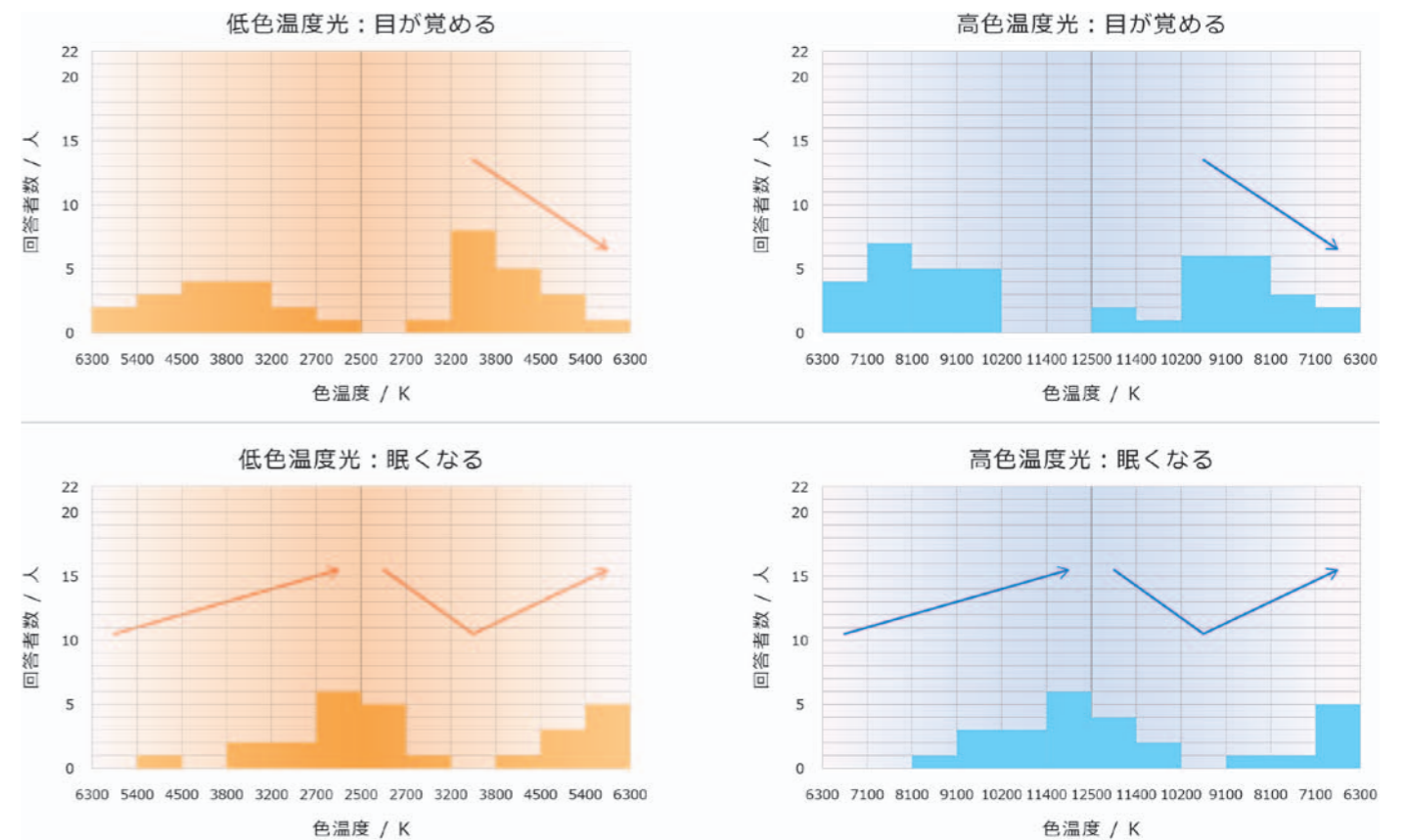


図-3 「目が覚める」と「眠くなる」の回答結果

第1章 序論

従来の文化財政策は文化財の「保存」が重視されていたが、近年は文化財の「活用」が重視されるようになってきている。2018年度の文化財保護法改正により、この潮流はより顕著になってきている。しかし、文化財の管理者と利用者の中で、文化財の「活用」の目的は何なのか、「活用」はどのような手法で行うべきなのかなどの認識の共有が行われないうまま、「活用」が進められているという課題がある。本研究では従来の文化財政策の中心であった史跡を研究対象とし、史跡の管理者と利用者の、「活用」に対する認識の相違点を明らかにすることを研究の目的とする。

研究対象地は、史跡の中でも現代都市との関係が深い近世城郭跡59件とした。(図1)

研究は、①研究対象地における保存活用計画・整備計画を分析し、実際にどのような「活用」が計画・実施されているのかを明らかにする、②保存活用計画・整備計画の策定年代や、計画に記載されている「活用」の内容から、研究対象地における「活用」を類型化し、類型の中から実地調査対象事例を選ぶ、③実地調査対象事例における史跡の管理者と利用者の「活用」に対する認識の違いを、ヒアリング調査と現地調査によって明らかにする、という流れで進める。

第2章 研究対象地における「活用」

研究対象地59件のうち、現行の保存活用計画・整備計画を入手できたのは49件だった。そのため、この49件の史跡において策定された現行の保存活用計画・整備計画を、分析対象計画とした。(図1)

はじめに分析対象計画において記載されている「活用」の内容一覧表を作成した。この一覧表をもとに分析を進めるが、史跡における「活用」の内容は非常に幅広いことが一覧表から分かった。そのため本研究では「活用」を内容ごとに整理し、ハード面の「活用」である「遺構の整備」「遺

構周辺の整備」「新規施設の設置」、ソフト面の「活用」である「学習」「宣伝」「運営」という6つの「活用」の大分類を作成し、それぞれの大分類ごとに分析を行った。(図2) 分析対象計画の策定年代と、計画に記載されている「活用」の内容に着目して分析を行った結果、2000年代前半以前に策定された計画はハード面の「活用」についての記載が主体で、ソフト面の「活用」についての言及はほとんどなかったことに對し、2000年代後半以降に策定された計画はハード面の「活用」に加えてソフト面の「活用」も重視しており、2000年代前半以前と2000年代後半以降で「活用」内容の幅が異なることが分かった。

「活用」の内容を、全年代で重視されている「活用」と、2000年代後半以降に重視されるようになった「活用」に分類し、分析対象計画がどちらの「活用」に重点を置いているのかを整理した。①2000年代前半以前に策定され、全年代で重視されている「活用」に重点を置いた計画、②2000年代後半以降に策定され、2000年代後半以降に重視されるようになった「活用」に重点を置いた計画、③2000年代後半以降に策定され、全年代で重視されている「活用」に重点を置いた計画、の3つの類型を作成した。実地調査対象事例は、類型①から史跡小田原城跡(『史跡小田原城跡本丸・二の丸整備基本構想』)、類型②から史跡横須賀城跡(『史跡横須賀城跡整備基本計画』)と史跡甲府城跡(『甲府城周辺地域活性化基本計画』『甲府城周辺地域活性化実施計画』)、類型③から史跡小田原城跡(『史跡小田原城跡八幡山古郭・総構保存管理計画』)を選定した。(図3)

第3章 実地調査

実地調査としてヒアリング調査と現地調査を行った。ヒアリング調査は史跡の管理者と利用者それぞれに対して、史跡の「活用」に対する認識と、「活用」の現状と課題を聞いた。利用者への調査は、コロナ禍で利用者一人一人に対する調査はできなかったため、利用者の意向を把握

していると思われる観光ボランティアガイド等の団体に対して行った。

(1) 史跡小田原城跡

管理者である小田原市文化財課は「活用」の目的を、利用者に小田原城跡の価値を正しく理解してもらうため、小田原城跡への来訪者を増加させて地域の経済効果につなげるためだと認識していた。利用者の意向を把握していると思われるNPO法人小田原ガイド協会は「活用」の目的を、小田原城をはじめとする日本の城や日本の歴史を知るため、日本の木材文化を知るためだと認識していた。

(2) 史跡横須賀城跡

管理者である掛川市文化・スポーツ振興課は「活用」の目的を、横須賀城跡への来訪者を増加させて地域の経済効果につなげるためだと認識していた。利用者の意向を把握していると思われる遠州横須賀倶楽部と大須賀第二地区まちづくり協議会は「活用」の目的を、地域住民が横須賀城跡の価値を理解するため、地域住民のまちづくりへの意識を高めるためだと認識していた。

(3) 史跡甲府城跡

管理者である山梨県文化振興・文化財課は「活用」の目的を、利用者に甲府城跡の価値を理解してもらうため、県民のアイデンティティを醸成して甲府城跡の将来にわたる保存につなげるため、甲府城跡周辺のまちづくりにつなげるためだと認識していた。利用者の意向を把握していると思われる甲府城御案内仕隊は「活用」の目的を、観光客にとっての甲府城跡の価値を向上させるため、山梨県民が甲府城を正しく理解するためだと認識していた。

第4章 結論

(1) 分析対象計画の類型について

史跡における「活用」の幅が広がった最大の原因は、2004年度に文化庁が『史跡等整備のてびき』において「保存と活用」の両立を示したことだと考えられる。また、2000年代前半以前に史跡に指定されていた場所では、復元や園路整備を中心

としたハード面の「活用」がある程度完了しており、2000年代後半以降、保存活用計画・整備計画を更新する際に、ソフト面の「活用」を計画に盛り込むことができたためだとも考えられる。

(2) 「活用」に対する史跡の管理者と利用者の意識の違いについて

小田原城跡や横須賀城跡では、「活用」による地域振興のプロセスの認識が管理者と利用者で異なっていた。甲府城跡では、「活用」の目的が文化財の保存に主眼を置いたものか観光振興に主眼を置いたものかという認識が管理者と利用者で異なっていた。史跡の管理者・利用者のどちらも、「活用」には複数の目的があると認識していることが分かった。「活用」の目的は、①史跡の文化財的な価値を伝える目的と、②史跡周辺のまちづくりにつなげる目的、という2種類の目的におおよそ大別することができ、それぞれの目的ごとに、管理者と利用者の認識の相違があった。

文化財保護法の中で保存活用計画が位置付けられたこともあり、現在多数の史跡で保存活用計画の策定作業が行われている。地域が一体となって史跡の価値を継承し、歴史まちづくりを進めるためには、史跡の「活用」を始める前に、史跡の管理者が認識している「活用」の目的と、史跡の利用者が認識している「活用」の目的の違いを把握する必要がある。また、今後文化財保護法の改定などで文化財行政の方向性が変わることがあれば、そのたびに史跡の管理者は史跡の利用者に向けて「活用」の意義を共有していく必要がある。

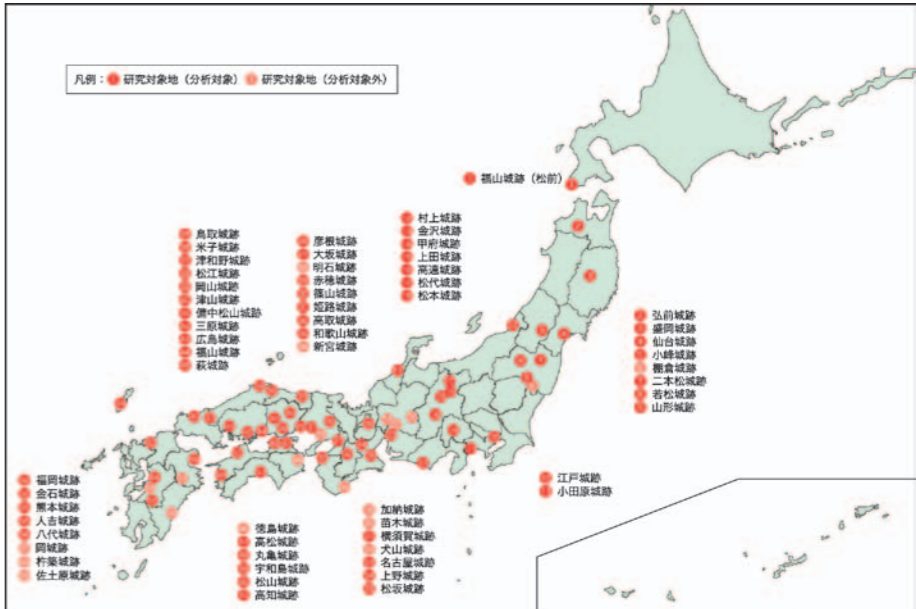


図1 研究対象地一覧

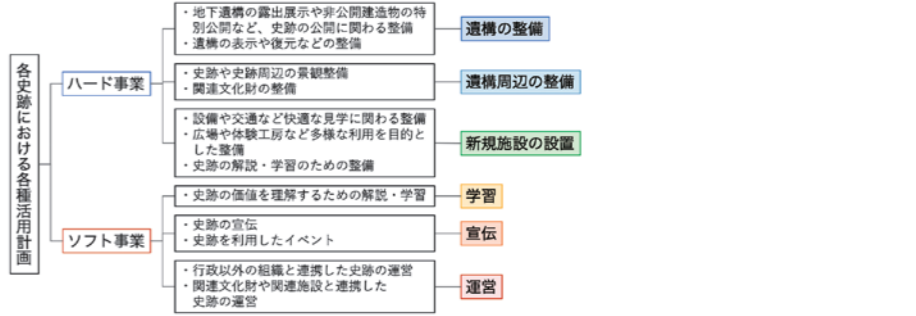


図2 「活用」の大分類

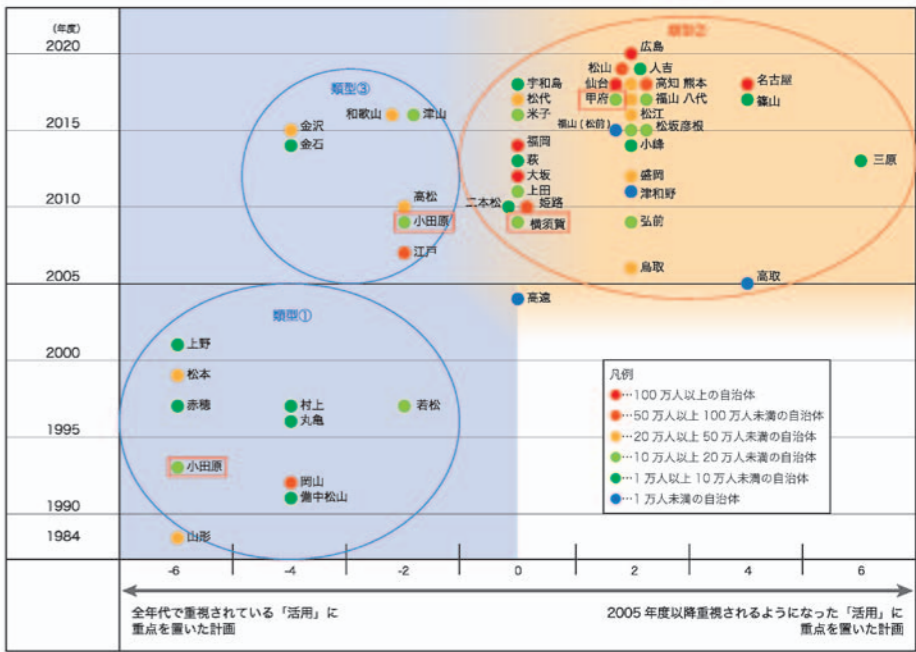


図3 分析対象計画における「活用」の類型

第1章 序章

「豊草原の瑞穂の国」と称された日本の農村景観は、美しい風土景観として今日注目されている¹⁾。日本の農村景観の中には、自然と共にあろうと暮らしてきた人々の巧みに自然を扱う技術が多く見られる²⁾。これまでの日本の庭に関する研究は伝統的な日本庭園に関するものが主流であった。しかし、明治以降に庭が限られた階層のものではなく、かつての日本庭園の型に拘らず、今日までその多様化が進んでいる。今後は、農村景観に見られる技術を庭に応用できるのではないかと考えた。そこで本研究では、農家住宅の中でも高低差が見られる水塚(図1)を持つ屋敷を対象として、①水塚を備えた屋敷の立地、分布状況および基本的な植栽パターンを把握することで水塚の現状を明らかにすること、②水塚を備えた屋敷の配置、水塚周りの植栽構成、



図1 水塚の一例



図2 調査対象地域

維持管理の実態について把握し、水塚を水害対策用と鑑賞空間の「用と美」両方を併せ持つ庭として位置付けること、③鑑賞空間としての水塚の植栽デザイン手法を分析し、立体的な作庭に関する新たな知見を明らかにすることを目的とする。

第2章 調査対象地域の概要

江戸時代に行われた「利根川の東遷」と呼ばれる大規模な河川改修の一環で小貝川下流域も河川の付け替えを行った。1666年の新利根川の開削以降水害が多発するようになった。事業を推進した伊奈氏の治水は、重要地域以外の小規模な被害を許容するもので、浸水を許容する地域ではその対策として減災の工夫が見られる。人命や家財、食料などを避難させるために敷地の一部を盛土した「水塚」とその上に建つ「水屋」と呼ばれるものもそれらの一例である。関東では、荒川・利根川流域の各地でその存在が確認されている。小貝川下流域についての研究が十分にはされていないことから事前に概観調査を行ったところ、水塚に装飾的な植栽を設けている事例が確認されたため当該地域を研究対象地域として選定した。

第3章 小貝川下流域の水塚の実態

現地調査の結果、小貝川下流域で103基の水塚が確認できた。水塚は一般的に北～西側への配置が多いが、対象地域では南西～南東の主屋から見える位置への配置が北～西側への配置と同程度の割合で確認できた。また、昭和56年の調査と比較すると南側に配置されている水塚の現存数が高いことが明らかになった。植栽は、「A.装飾的植栽タイプ」「B.生垣タイプ」「C.屋敷森タイプ」とこれらの組み合わせである「D.装飾的植栽+生垣タイプ」「E.装飾的植栽+屋敷森タイプ」「F.生垣+屋敷森タイプ」「G.装飾的植栽+生垣+屋敷森タイプ」の7つのタイプに分類できた(図3)。装飾的な植栽を持つ水塚や土地の高低が低い地域でみられる高生垣を持つ水塚はこの地域特有のものである。

第4章 水塚を持つ庭の実測調査およびヒアリング調査

分布調査で確認した水塚のうち他地域で見られなかった装飾的な植栽や高生垣をもつ屋敷を対象として5件を抽出し、水塚周りの植栽の配置を把握するために実測調査を行った。また、その際に維持管理や水塚周りの変化について聞き取り調査を行った。特に維持管理が大変な高木や隣地との間に生える樹木については切り倒してしまう事例が多く見られた。また、世代交代で維持が困難になってしまう事例も多く、維持管理の大変さが課題として挙げられた。

第5章 考察

まず、水塚の分布・配置方向・植栽タイプについての考察を述べる。水塚は湛水型の洪水被害を受けやすい「水壺の底口」と呼ばれている低地の集落で多く現存している。しかし、小貝川右岸では昭和25年、小貝川左岸では昭和56年を境に大きな洪水被害はなく、その数は減少している。また、道路の新設で敷地の一部が削られたこと水塚減少の要因として挙げられる。水塚の配置方向や植栽のタイプが多様化した理由としては、複雑な地形により配置方向が北側と南側に分かれたことに加え、冬の西～北西の季節風と台風による南東の強風どちらの影響も受ける地域であること、集落によりその土地条件に合わせた樹種選択を行っていることが要因として考えられる。これらの植栽は防風効果のみならず、洪水時の家屋の流出防止、土砂や漂流物の敷地への侵入防止の役割もある。また、南東～南西に配置された水塚に装飾的な植栽をもつものが多いことから、鑑賞空間として水塚を扱っていると推察される。次に、鑑賞空間として水塚に関しての考察を述べる(図4・図5)。多様な植栽により四季の変化を愉しめる。そして、水屋を中心に遠くなるほど植栽の背が低くなるように配置され錯視の効果により庭に立体感が生まれている。この際に、ボリュームがあるように見せるため、シルエットを強調する刈り込み剪定を行っている。刈

り込み剪定された植栽の間には、自然樹形を生かした透かし剪定を施した植栽がみられ所々に抜け間が生まれている。水塚に至るアプローチは蛇行して取り付けられ、奥行き感を出すために効果的である。

第6章 まとめ

小貝川下流域の水塚の特色として他地域に比べ敷地内での配置方向や植栽のタイプが多様であることが明らかになった。特に、この地域特有である装飾的な植栽を持つものと高生垣で囲われたものについて詳細な調査を行った。植栽の高さや剪定方法による立体的に見せる演出やアプローチの取り付け方による奥行き感の演出など、そのデザイン手法を明らかにした。装飾的な植栽を持つ水塚は水防対策という役割だけではなく、鑑賞空間として意識されており、「用と美」を兼ね備えた庭として位置付けられることにより、次世代への継承が期待できる。

1) 岡田憲久:日本の庭 ことはじめ,TOTO出版,2017.3
2) 進士五十八,鈴木誠,一場博幸:ルーラルランドスケープデザインの手法 脳に学ぶ都市環境づくり,学芸出版,2001.3

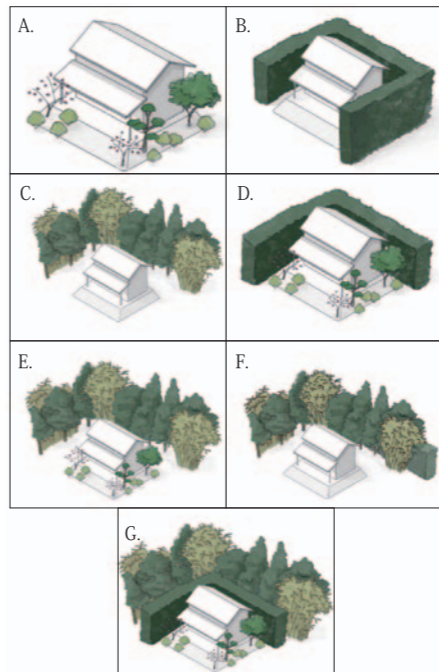


図3 水塚の植栽タイプ

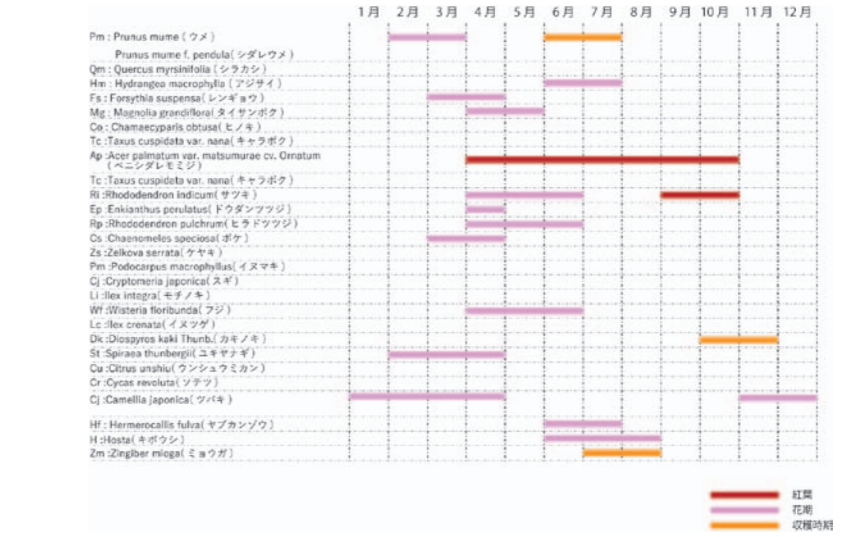


図4 四季の変化

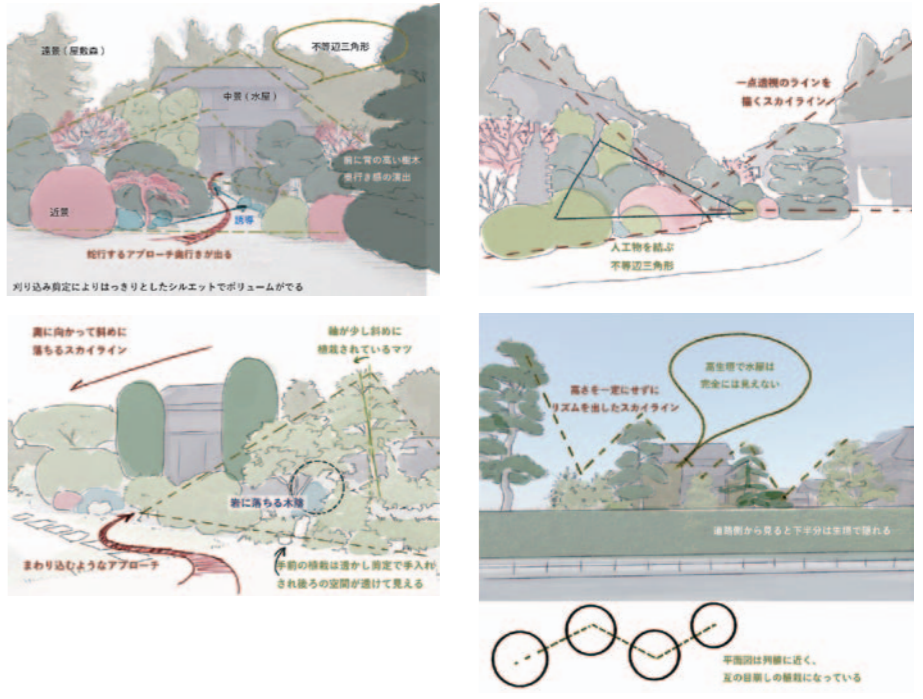


図5 水塚のデザイン手法

第1章:序論 研究背景・目的

我が国では、地方の人口減少や過疎化に伴って、地域のコミュニティ活動の担い手不足が長らく問題となっている。そのため、生活に関する相互扶助や地域文化の維持を担う社会的共同体としての地域コミュニティの維持が難しくなっている。現代の地域コミュニティの役割は、行政の補完機能を持ち、地域住民の交流の場づくりにおいても重要な機能を果たしている。行政団体も地域の文化の維持や活動の場の提供のため、イベントの主催や、補助金による運営の支援等により地域の活性化に努めている。しかし、人手や予算の不足が課題となっている。市民から運営キーパーソンとなり得る人的資源を見つけることも望まれるが難しく、特定の人物への依存は後継者が問題になる。参加する市民としても、参加の負担が多い割には、魅力やメリットが少ないこと課題になっている。様々な理由で地域活性化の継続には難しい課題があり、行政に頼らない住民参加型の形態と地域住民の興味が自然に支援となる方法が期待されている。

そこで、本研究ではその課題に向けて、関係者の負担が少なく、楽しさと金銭的な徳を感じ、継続的に続けられる参加型まちづくり形態が必要と考えた。その観点から、経済活動であり、人と人とのコミュニケーションが図れる「市」を題材に選んだ。市は、主に地域の1次産業や3次産業とかかわりが深く、地産地消につながり、地方創生にもつながる業態である。また、生活支援の側面や観光の側面も持っており、市民の生活を支え外部にも開きながら、地域の魅力も発信しやすい。生活文化の保存と継承という観点からも、その地域の物産を販売する定期市は適していると考え。市の中でも、特に住民の生活に馴染んで日常化していると推測される毎週開催の定期市に着目した。

定期市の中でも八戸館鼻岸壁朝市は、市民が主体となって始めた市であり、初

開催から18年の比較的新しい市である。そのため、立ち上げの顛末を知る人物が残る市である。また300店舗以上の出店を誇る日本で一番大きな市でもある。この理由から本研究では、八戸館鼻岸壁朝市を対象地に選定し調査を行った。

第2章:館鼻岸壁朝市の運営について

行政、運営関係団体へのヒヤリングを行い朝市の概要をまとめ、他の朝市と比較し運営の特徴を明らかにした。

運営は他の朝市と比べて関わっている人数が少なく運営団体による裁量が大きいという点が特徴である。運営団体の裁量が大きいため全体を見て朝市をより良い形にすることもできることができる。しかし裁量が大きいことにより運営団体の権限が強く、経営が見えづらくなり軋轢が生まれ衝突したという過去もあり、問題点として再現性の低さもあげられる。明確にされていないルールや暗黙の了解で決まっていることが多く、関係者が現場を退いた時に自由でフレキシブルな運営が継続できるかが課題である。

第3章: 館鼻岸壁朝市の空間構成 空間要素について

朝市を構成するである店舗について時間帯ごとに観察による調査を行い、時間による自由で柔軟な動きを明らかにした。そして来場者の動きについても追跡、観察し、来場者の興味関心を調査した。

空間の調査について出店者は開催時間内で自由に開店閉店を決めていることが分かった。そして早く閉店した店の空き地に他の店が椅子を増やすなど、区割りを重視しない空間づくりが見られた。自由に動ける部分が多いため个性的なおもしろい店舗が多くなる要因となっている。店舗の形態やそれを作る家具も規格がないため様々な形があり、空間に多様なおもしろさも生み出していると考えられた。来場者の動きについて

来場者の動きについて、朝市に特定の目的をもって訪れているのではなく、朝市自体を楽しむために訪れていることが

考えられた。このことから来場者は商品を買うこと自体が目的ではなく、朝市の雰囲気を楽しむにしていると考えられた。

第4章: 結論と展望

朝市の空間は自由に使われており、時間帯や店舗ごとの可変で自由な空間は、ルールをあえて明確にしない運営方法によって作られている。

会場内の備品はほとんど出店者が会場に持ってきたものであり、運営側が所持しているものは少ない。そのため物品の維持に時間や資金をかけることなく運営ができている。これは出店者の負担は大きくなっているとも考えられる。しかし空間に対しては出店者の裁量が多きいとも考えられ店舗ごとに特徴を強くうち出すことができ、多様性のある空間を作り出せていると考えられる。

他に市民が自分たちの手で地域運営を行うとき、必要となるコミュニケーションの構築に朝市が役に立つと考えられる。

訪れた朝市運営者、出店者、来場者はそれぞれの管理運営する、物売る、買うといった行動と共に人とひととの交流が生まれコミュニケーションが図られており、定期市は訪れる市民の交流の場となっている。市で市民の生活に必要な地域の活動について詳細に話し合うことは難しい。議論を円滑にするためのコミュニケーションを構築する場として朝市は適した役割を果たすのではないだろうか。そして朝市は扱われる物品も地域の産物を活かしたものであり、地域のことを理解するという点でもふさわしいと考えられる。

また定期市は経済活動が行われる場でもあり、商売をして儲ける、物を購入するというメリットがはっきりしている。そのため自治会のように住民の善意に頼り無償であるためにメリットが見えづらいということもない。このように朝市は実益も兼ね備えた場所となっている。

そして運営面空間面共に誰のものなのかはっきりさせないグレーな部分を設けることが朝市を自由に柔軟な空間にして

いると考察することができた。朝市の開催会場の選定についても同様で、多くの定期市で開催場所が問題になっているが館鼻岸壁朝市と同じように権利があいまいな場所を選ぶと自由でおもしろい運営、空間が作れるのではないだろうか。



図1 時間帯朝市会場の変化

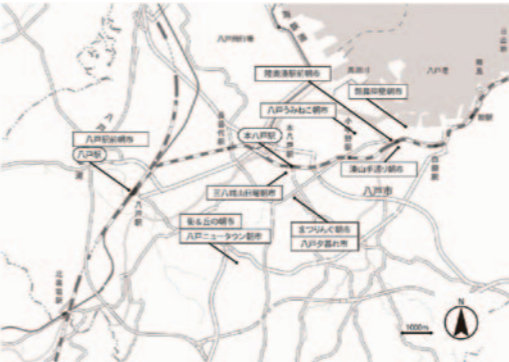


図2 八戸市定期市分布図



図3 時間帯朝市会場の変化

表1 全国朝市サミット参加朝市調査結果

名称	岐阜市朝市	水戸市朝市	高松朝市	正徳朝市	福岡市朝市	宮崎朝市	徳島朝市	香取市朝市	三岐朝市	福井朝市	伊予朝市	北見朝市	ましゅろやまのいち	平塚まごころ朝市
編成の特徴	地区自治会系	商店街系	自治会系	自治会系	自治会系	自治会系	自治会系	自治会系	自治会系	自治会系	自治会系	自治会系	自治会系	自治会系
店舗数	250店舗以上	約40店舗	約250店舗	約60店舗	約130店舗	約30店舗	約150店舗	48店舗	23店舗	300店舗以上	約40店舗	約110店舗	24店舗	約40店舗
運営団体	商店街振興会	まちづくり委員会	自治会	自治会	自治会	自治会	自治会	自治会	自治会	自治会	自治会	自治会	自治会	自治会
運営日	毎月第1日(祝日・振替日)	毎月第1日	毎月第1日	毎月第1日	毎月第1日	毎月第1日	毎月第1日	毎月第1日	毎月第1日	毎月第1日	毎月第1日	毎月第1日	毎月第1日	毎月第1日
営業時間	午前8時～12時	午前8時～12時	午前8時～12時	午前8時～12時	午前8時～12時	午前8時～12時	午前8時～12時	午前8時～12時	午前8時～12時	午前8時～12時	午前8時～12時	午前8時～12時	午前8時～12時	午前8時～12時
開始年	2004年(前身は1997年)	昭和45年	昭和20年(前身は昭和11年)	昭和20年	昭和20年	昭和20年	昭和20年	昭和20年	昭和20年	昭和20年	昭和20年	昭和20年	昭和20年	昭和20年
売り場の主な形態	露店	露店	露店	露店	露店	露店	露店	露店	露店	露店	露店	露店	露店	露店
売り物	野菜	野菜	野菜	野菜	野菜	野菜	野菜	野菜	野菜	野菜	野菜	野菜	野菜	野菜
コロナウイルスの影響	2020年4月まで休止	2020年4月まで休止	2020年4月まで休止	2020年4月まで休止	2020年4月まで休止	2020年4月まで休止	2020年4月まで休止	2020年4月まで休止	2020年4月まで休止	2020年4月まで休止	2020年4月まで休止	2020年4月まで休止	2020年4月まで休止	2020年4月まで休止
コロナウイルスへの対応	入場制限(100名)	入場制限(100名)	入場制限(100名)	入場制限(100名)	入場制限(100名)	入場制限(100名)	入場制限(100名)	入場制限(100名)	入場制限(100名)	入場制限(100名)	入場制限(100名)	入場制限(100名)	入場制限(100名)	入場制限(100名)

農家の既存環境を活かした私的空間の開放による交流促進 ―茨城県城里町の「庭先カフェ」を例にして―

Promotion of exchange by opening up private spaces that utilize the existing environment of farmers –A Case of “Niwasaki Cafe” in Shirosato Town, Ibaraki Prefecture –

デザイン学領域群 環境デザイン領域

第1章 研究の導入

現在、日本全国で人口減少や急速な高齢化及び少子化、公共交通の縮小などに伴い、多くの農村地域では地域を維持する方策が課題となっている。農村では、高齢化や集落内人口の減少、農地の荒廃等により低下した地域の活性化や集落機能の維持・改善が課題になっている、多くの地域では、自然、景観、伝統文化など地域資源の保全上の問題も深刻化になっている。

そこで、予算や人手不足の制限がある中で、農村地域における交流促進活動の新たなパターンが求められている。城里町の「庭先カフェ」イベントは、農家の既存環境を活かした、私的空間を開放することにより交流促進を図る、萌芽的な取り組みの一例である。

都市地域と農村地域における交流活動、特に私的空間を利用した活動に関する研究は多く見られるが、あえて私的空間の「開放」を提示する研究は見られていないため、高いプライバシー性を備えた私的空間が、「公共性」を重視する交流活動の中でどのように役割を果たすのか、力を発揮するのかを、今後の交流活動の企画や設営に新たなアイデアを提供することが望ましいのである。

本研究は城里町「庭先カフェ」の実態を明らかにしたうえで、交流促進イベントを企画する背景を検討し、イベント実施の構成要素と条件を考える。試行錯誤のプロセスや空間特性に加え参加者及び関係者の評価を考察することにより、効果と課題を明らかにする。萌芽期な農村交流促進活動に寄与する経験的かつ実践的な知見を得ることを目的とする。

本研究では、茨城三大銘茶「古内茶」の産地、茨城県城里町の古内地区にて、静岡県大沢地区の「縁側カフェ」をモデルに、自宅の庭先を開放し家庭ごとのお茶とお茶請けでおもてなしをする「庭先カフェ」を研究対象に選定した。

自粛期間外に現地観察を計10回行った。「庭先カフェ」が始まるきっかけと形成する経緯を明らかにするため、城里町役場

のまちづくり戦略課の方にヒヤリング調査を行った。また、住民主体の活動を促す運営方法の形成経緯を明らかにするため、城里町古内地区のお茶生産組合の方3名にヒヤリング調査を行った。私的空間の開放による交流促進の効果と運営者/来場者の評価を把握するため、来場者にアンケート調査を行った。また、運営者に聞き取り調査を行った。

第2章 城里町古内地区の「庭先カフェ」 「庭先カフェ」とは、一般的に、公園や個人の庭などを使って、近所の人がお茶を飲みながら話ができる気楽な場である、いわゆる庭でカフェを開くイベントであり、私的空間である「庭先」とオープンで公的空間である「カフェ」との組み合わせで、新たな交流の場になることを期待している。

本研究では、城里町古内地区「庭先カフェ」開催時の各会場を「私的空間」として捉える。

地域住民はこれらの私的空間の所有者・管理者として、既存する設備と景観の他に、イベント開催までにしつらえ、各自が必要とされる物を想定し、各自の基準で交流が営む場所・休憩ができる場所を創造する。

古内茶の文化的景観は、古内茶の無形的な魅力を表現する重要な概念である、伝統的な生産のあり方、伝統的な喫茶文化、露地茶園と茶農家集落が一体となった土地利用及び生産農家の暮らし方からみた生活文化である。

城里町古内地区の概要、地域分析、お茶生産の実態、古内茶の文化的景観及び古内地区での交流促進活動について述べた、古内地区で交流促進イベントを開催するための自然環境的な特性の優位性を明らかにした。

第3章 城里町「庭先カフェ」の運営実態と私的空間の開放

城里町「庭先カフェ」は年間2回、新茶の収穫時期に合わせて6月と11月に開催するイベントである。イベントの開催を重ね、その形が「お茶農家の庭→個人の庭→地域の庭→巡られる庭」に変わりつ

つある。

同一基準で決まりを作らず、毎回自主的に応募し、連続的に参加しなくても問題ない体制が、住民の主体性を促す原因だと考えられる。こういった住民の主体性を促す運営方法は、地域住民に主導権を与える。

古内地区全体を一つの庭園として扱い、庭を見る視線で構成要素をまとめた。地域に既存する緑(樹木、芝生、植栽)、水(藤井川)、建築物及び工作物(庭、倉庫、工場、店舗)、広がりを持つ農地、歴史的建造物(島家住宅、清音寺、鹿島神社)などの不動である要素と、イベント開催に応じる設営:テント、テーブルとイス、看板、旗、棚、キッチンカーなどの可動な要素がある。それに、古内茶の文化的景観、信仰、建築物の意匠などの無形な要素もある。

城里町「庭先カフェ」で開放されている私的空間は、併設イベントが多様であるため、多様な利用方法にふさわしい空間である。既存環境を活かした設営も見られ、既存環境を活すことで、イベントの準備仕事を減らすことができる。「自慢場」などの斬新な場の形成を促し、人の長時間の利用を促進させることができる。これらの地域に点在する公共的利用が見られる私的空間は、地域全体の連続性と公共性を高める、日常生活での交流行為にも影響すると考えられる。

第4章 私的空間の開放による交流促進

私的空間の開放による交流促進の効果と運営者/来場者の意識を把握するため、来場者にアンケート調査を行い、運営者に聞き取り調査を行った。アンケート調査の補佐として、「庭先カフェ」に関するブログ記事の内容にテキストマイニング分析を行った。

分析の結果、「庭先カフェ」は集客効果が良く、充実な活動内容を揃え、来場客に深い印象を与えることができるイベントである。

イベントの開催を重ねて、外部からの来場客が古内地区への理解を深めたことが分かった。来場客が農家の私的空間に

入ることに対する拒否感・違和感は感じずに、リラックスした体で庭の眺めや茶畑の風景を楽しめることがわかった。これにより来場客それぞれと古内地区の間に情報交換の場ができた。お茶とお茶請けの提供がきっかけとなり、古内地区の地域住民との短時間の会話で人と人の交流ができた。写真撮影で古内地区での記憶を記録し、写真を発信することによって交流が生まれる。買い物行為で古内地区での記憶を記録し、地域への熟知度と愛着を持つことができる。課題である農村地域における新たな交流促進活動パターンの欠失、地域コミュニティの不足が改善する可能性が示唆された。

ヒヤリング調査の結果、「庭先カフェ」の運営者はイベントにポジティブな評価をつけ、予期した通りの効果をおさめる。これからの開催に積極的な態度にできる。「庭先カフェ」のこれからの新たな可能性を生み出すために、廃校が「庭先カフェ」の活動場としての役割や空き家バンクとの連携、地域のブランド形成などの課題を抽出した。

第5章 まとめ

農家の既存環境と地域交流促進イベントの開催の関連性、私的空間である交流場の構成要素、私的空間での交流行為、私的空間の開放を促す条件を明らかにした。

本研究は地域資源である古内茶の文化的景観を考えた地域づくり手法の構築について検討した。場の構成要素を考察するため、庭園を見る視線で地域を観察する手法を用いた、本研究で扱っている私的空間/「場」の形以外にも、地域の既存環境を活かせる空間もあるだろう。

本研究が注目している農村地域における開放した私的空間は、農業風景が見られるスローライフの空間である、西フロリダ大学の社会学者、オルデンバーグが提唱した概念「Third Place」として利用する可能性があることを考えられる。

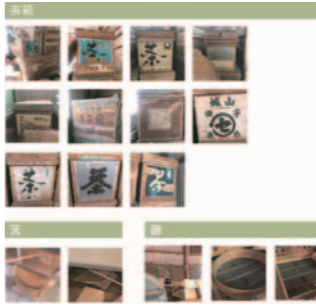


図1 古内茶の文化的景観—生産道具



図2 古内茶の文化的景観—加工工程



図4 私的空間の利用状況—島家住宅



図5 私的空間の利用状況—A宅

都市パブリックスペースの再整備における多様な利用行動の共存形態 —つくばセンター広場・中央公園及び周辺街区を対象として—
 作品「つくばセンター広場・中央公園および周辺街区の再整備計画」及び研究報告書

Coexistence of Various Users' Behavior in the Renovation of Urban Public Spaces: For "Tsukuba Center Square" and "Tsukuba Center Park" with Neighbored Blocks
 Work Renovation Planning of "Tsukuba Center Square" and "Tsukuba Center Park" with Neighbored Blocks

デザイン学領域群 環境デザイン領域



図1 つくば中央公園の再整備プラン

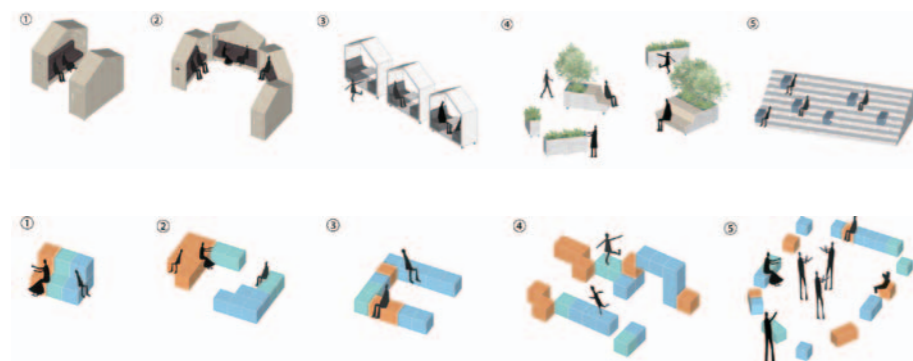


図2 つくばセンター広場とつくば中央公園の「装置」による空間設営のプラン

第一章 序論

つくば市の中心市街地では、さらに広域的にエリア特性を活かしたパブリックスペースのにぎわいを創出するといった方針を策定した。緑豊かなゆとりある都市環境を創るとともに、ペDESTリアンデッキ沿道の魅力向上への推進が期待されているため、パブリックスペースの再整備の実現が要求されている。本研究では、つくば市の中心市街地におけるパブリックスペースを選定し、従来の再整備状況を把握した上で、パブリックスペースそれぞれの多様な利用を促す空間の設え方、デザイン要件、利用実態などの課題を調査して整理しながら、パブリックスペースの再整備における既存の利用行動の共存形態を明らかにした。その従来のパブリックスペースの再整備状況と既存の利用行動の共存形態を踏まえて、再整備設計・計画を立ち、つくばセンター地区におけるパブリックスペースの魅力向上や賑わい創出を目指している。

第二章 対象地の概況

つくば市の中心市街地における多様なコミュニティの中で、新たなまちの活力を生み出し、多様な出会いと交流を生むパブリックスペースは、まちづくりの方針や戦略を具現化する役割を果たしている。

そのうち、つくばセンター広場は、つくば市の南北をつなぐペDESTリアンデッキがこちらで貫通し、都心部の重要である大型交通結節点となっている。そして、つくば駅前に広がる都市公園が中央公園である。つくば駅周辺の賑わいとコミュニティ活動、子育てなど、あらゆる世代が満喫できるランドスケープ環境を提供している。つくばセンター広場と中央公園では、つくばベデカフェプロジェクトとして様々なイベントやマルシェなどの実証実験や取組みなどを継続的に行っていることがわかった。実証実験の課題について、整備上・運営上の問題が現れてきた。つくばセンター広場と中央公園の再整備により、新しい使い方を幅広く活かすため、多様な利用行動ができる空間を創出することも必要である。

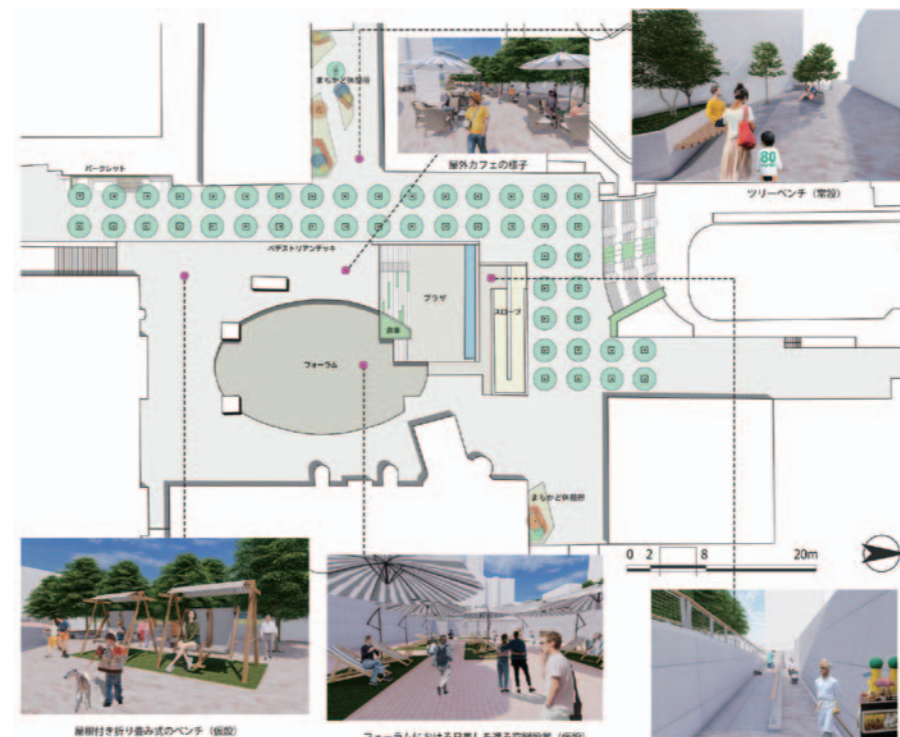


図3 つくばセンター広場の再整備プラン

第三章 対象地に対する調査

本章ではつくばセンター広場と中央公園に対して、予備調査と利用者へのヒアリング調査、イベント参加調査を行っていた。

その結果について、まずつくばセンター広場の課題である。1階にあるフォーラムには樹木がなく、空間としては機能が単調であるため、2階から1階への移動をやすくし、利用者を誘致する配置などが必要である。2階のペDESTリアンデッキは通過道路の機能を持ち、移動と滞在が混在する空間であるため、パブリックスペースとしては視認性が低く、動線がわかりにくいという現況であり、多様な利用行動の互いを妨げることのないよう工夫を凝らした上で、多様な利用行動を発生させるための整備や取り組みが必要である。つくば中央公園の課題については、効果的・効率的な維持管理・運営が求められる一方で、多様化・複雑化する市民ニーズへの対応が必要となっている。中央公園は、市民から親しまれている空間だが、施設の老朽化やポテンシャルをいかしきれていない状況もある。

第四章 作品「つくばセンター広場・中央公園および周辺街区の再整備計画」

本計画では、多様な利用行動をさらに多く発生させ、都市にリアルな交流と共存を生むパブリックスペースを創り出すために、パブリックスペースの再整備を前提として、「マルチタスク化」と「動けるユニット」といったコンセプトを提起したい。新たなコミュニティや共存形態を生み出す場として、大掛かりな仕掛けが必須ではなく、ランドスケープの「装置」と屋外家具などの変化する可能性を検討し、ちょっとした「装置」を置けるスペースがあるだけで、スペースの使いやすさは格段に上がる。また、それらが可動・可変であれば、様々な空間に変えることができ、多くの利用行動を支えられる魅力的な「装置」となり得る。

計画のコンセプトを踏まえて、つくばセンター広場・中央公園および周辺街区の再整備計画を提案した。変化可能な「装置」を配置することによって、「可変的な空間と、可変性を実現する運営」が必要となり、パブリックスペースの新たな設え方や運営管理の手法を探究した。

つくばセンター広場への再整備について、

1階フォーラムと2階のペDESTリアンデッキの間に、スロープを整備し、2階から1階への移動は易くなる。ペDESTリアンデッキの道端において、パークレットを設置することによって路上空間の可能性を探っていく。一時的な滞留だけでなく、長期間の利用を発生させる。まちかど憩い場がソリーベンチ、植栽などで構成され、緑のあふれる広場空間を目指している。

つくば中央公園への再整備について、公園通り側の空間構造を再構築し、パークレットによって公園利用者、歩行者や自転車利用者の行動経路を分け、公園内部、植栽と樹木、パークレット、公園通りといった空間序列となる。芝生広場と池の中間区域において、元々の樹林帯を再整備し、遊具エリア、噴水エリア、憩いエリアで構成される水辺広場を提案した。公園の西側における樹林帯の空間は、地形、樹木の状況などによって林の憩い場、林の遊び場を考えた。

空間設営については、つくば中央公園の芝生広場と公園通りの境界部、水の広場、またつくばセンター広場に倉庫保管所を設置し、空間設営のための物品や簡易なストラクチャーを保管すると設定した。可動・可変な設計で、自由度の高い屋外家具やストラクチャーを考えた(モジュール式家具、移動式BOX、移動式ソリーベンチなど)。アウトドア専門店と連携し、アウトドア用品のレンタルサービスを提供する。原則的に、つくばセンター広場と中央公園での運営・管理は、つくばセンター地区活性化協議会、つくばベデカフェ推進団体が担当する。

第五章 まとめと今後の課題

再整備が求められる中、整備環境の利用向上に向けたハード面での施策と、維持・管理などのソフト面の取り組みを検討することは不可欠である。パブリックスペースの課題や住民のパブリックスペースに対するニーズの変化に積極的に対応していくために、多様な主体と連携し、常にパブリックスペースの整備環境の使いやすさを検証しつつ住民や市、地域活性化団体などのニーズを把握し、整備計画の見直しや追加などにより、柔軟的に計画を推進していくことが重要である。

第1章 序

酪農を営農する牧場は日本各地に存在し、畜舎を始めとする建築物同士の配置や営農形態は多種多様である。近年、経営者が積極的に新たな事業に着手することで、他牧場との差別化を図ろうとする動きがある。例えば、生産した牛乳の加工・流通販売を一体化し、消費者へ直接サービスを提供する六次産業化が注目されているほか、動物の一生を扱う産業であることから、学校での自然体験学習としての酪農教育が挙げられる。また、効率・生産性に特化し、モノカルチャーな農業から、環境負荷の低減に配慮した多角的な農業が見直されつつある。以降、積極的に農業の多角化を支援する活動や事業が行われ、農場の多角化を目的とした改修事例も増えてきた。こうした酪農経営の多角化はそれまで生産に特化した工場空間に加え、第三者が関わることにより観光、教育のプログラムが付加された複合施設であり、その変遷をたどることで生産施設の改修方法の開拓につながると考える。そこで本研究では酪農における多事業型への方針転換を多角化と捉え、多角的な事業に取組む酪農の牧場を対象に、多角化によって起こる建築計画や建物配置計画の変容をたどり、その農場空間をデザイン的特徴の関係性を捉えることでそのあり方を把握し、今後の観光型牧場デザインの一助となることを目的とする。対象地は首都圏に近く最も多角化の事例が多い関東圏とする。対象資料は関東圏内で営農している酪農農場を対象とし、参考文献から61資料が抽出された。本研究では一般的な家族経営から始まる農場がどのように多角化し、そのデザインに至るかに着目するため、家族経営の事例に絞った。更に、ホームページを持ちある程度の来場者がある12資料を対象事例として扱う。

第2章 研究対象農場

まず、研究対象農場の位置付けを明らかにするために、酪農教育を行う農場一覧を地図にプロットした上、飼育頭数規模との関係を見た(図1)。また各農場の

敷地条件を把握するため、農場を中心とした半径1km以内の建物数を調べた(表1)。最後に研究対象農場の全貌を把握するため、インタビューと実測調査に基づいて農場の変遷図と平面図を作成した(図2)。その結果、農場は牛の飼養頭数ごとに60頭以上を飼育する大規模農場、60頭～20頭を飼育する中規模農場、20頭以下を飼育する小規模に分けられた。また農場の規模と位置の関係については、大規模農場は栃木県、群馬県、埼玉県の関東山地に位置しており、中規模農場は静岡県、神奈川県、東京都の平野部に多く、小規模農場は埼玉県、神奈川県、静岡県に見られた。周辺建物数については、建物数が少ない農場では草地や並木に囲まれた場所に立地する一方、建物数が多い農場では草地を持たず宅地に囲まれた土地に立地することがわかった。

第3章 酪農農場の変遷

各研究対象農場の生活空間としての全体像と、増改築前後のサービス空間の変化を明らかにすることを目的として、変遷図から多角化の配置の変遷と平面図から建築の特徴を示した(表3)。農場の接道・建築物・草地の配置順で構成される農場空間の配置を横軸にとり、縦軸に畜舎などの生産空間と工房などのサービス空間との関係をまとめた。その結果、沿道型かつ店舗が近接する事例は接道の奥に生産施設、その次にサービス施設が配置され、生産施設らしさが強調されることが特徴である。沿道型かつ敷地外独立型では、生産施設とサービス施設がそれぞれ独立され、工房自体に農場を感じられるデザインを施すことが特徴である。アプローチ型かつ店舗近接型では、接道から生産施設、サービス施設までに草地を経由することが特徴であり、建築物の塗装によって建物の全体感を整えることが特徴である。アプローチ型かつ敷地内独立型は、接道そばに店舗を配置し、奥に生産施設を配置し、工房自体に装飾を施す事例が見られた。

以上より、接道形式と建築群の配置によって6つの形式に分類することができ、

各農場の観光牧場としての工夫がどの空間に現れるかを把握した。

第4章 農場空間デザイン

最後に農場空間を類型化するため、多角化の形態と建築、敷地の関係について考察していく。縦軸に農場を中心とした半径1km以内の建物数、横軸に農場の牛の飼育頭数をとり、2軸のマトリクス図に示した(図3)。基本的には飼養頭数と周辺の建物数は反比例の関係にあり、飼養頭数が多いほど郊外で営農する事例が多く、飼養頭数が少ないほど都市部での営農である。また、この図に3章で明らかになった建築配置ごとの分類を落とし込むと、独立店舗型は飼養頭数の少ない事例でまとまり、沿道型、アプローチ型ではそれぞれ飼養頭数40頭程度、建物数2000-1000棟の範囲に見られた。以上から、多角化と農場空間デザインの関係については、既農場空間の放牧地・草地を宅地へ転用して建設する事例が多く、周辺建物数が多く敷地が狭い事例では飛び地へ店舗を設ける例が見られた。また、アプローチ型については草地と一体となる農場の景観を意識した建築意匠や塗装による装飾が施された農場空間が見られる一方、沿道型では広場を中心として畜舎を配置し、牛とのふれあいを目的とした農場空間を形成することがわかった。

第5章 結

多角経営化に関して、すべての農場に共通してはじめに家庭用機材を用いて開始し、次第に通販、工房の建設へと展開する過程を辿り、また来場者との交流の中で農場の持ち味を確認しながら農場空間デザインを決定していくことがわかった。以上から酪農の農場空間デザインは敷地条件と多角化の程度によって変化することがわかった。このことは、今後の酪農農場の観光化に関わる空間デザインにおける一定の指針となると考えられる。

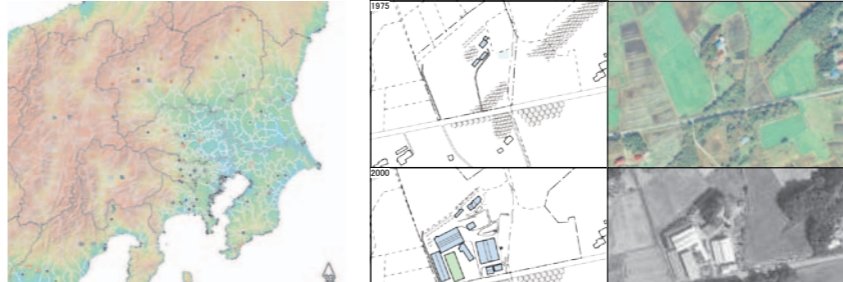


図1. 関東内の酪農農場

表1. 研究対象農場の周辺建物数

	住所	飼養頭数(頭)	草地面積(ha)	付近建物数(軒)
a	栃木県那須郡那須町	200	16	870
b	埼玉県日高市	130	22	2537
c	千葉県いすみ市	76	23	249
d	千葉県鶴山市	64	1.8	718
e	神奈川県伊勢原市	45	3.8	1247
f	神奈川県愛甲郡	45	10	2216
g	東京都八王子市	45	0.8	5319
h	埼玉県上尾市	40	17	1522
i	神奈川県横浜市	30	0	3841
j	東京都日野市	14	0.045	5583
k	千葉県南房総市	11	2.5	107
l	神奈川県川崎市	11	0	6844



図2. 農場変遷図の分析例

表2. 研究対象農場の省力化と多角化の程度

	省力化の程度		
	自動搾乳機	ミキングバー	パイラウミキ-
体験(一般)+工房	h	g	e
体験(団体)+工房		a,b,c,	d,f,k
工房+移動動物園			i
工房のみ			j
移動動物園のみ			l
体験のみ(一般)			
体験のみ(団体)			

表3. 研究対象農場の配置の分類

	接道型	アプローチ型
店舗近接		
敷地内独立		
敷地外独立		

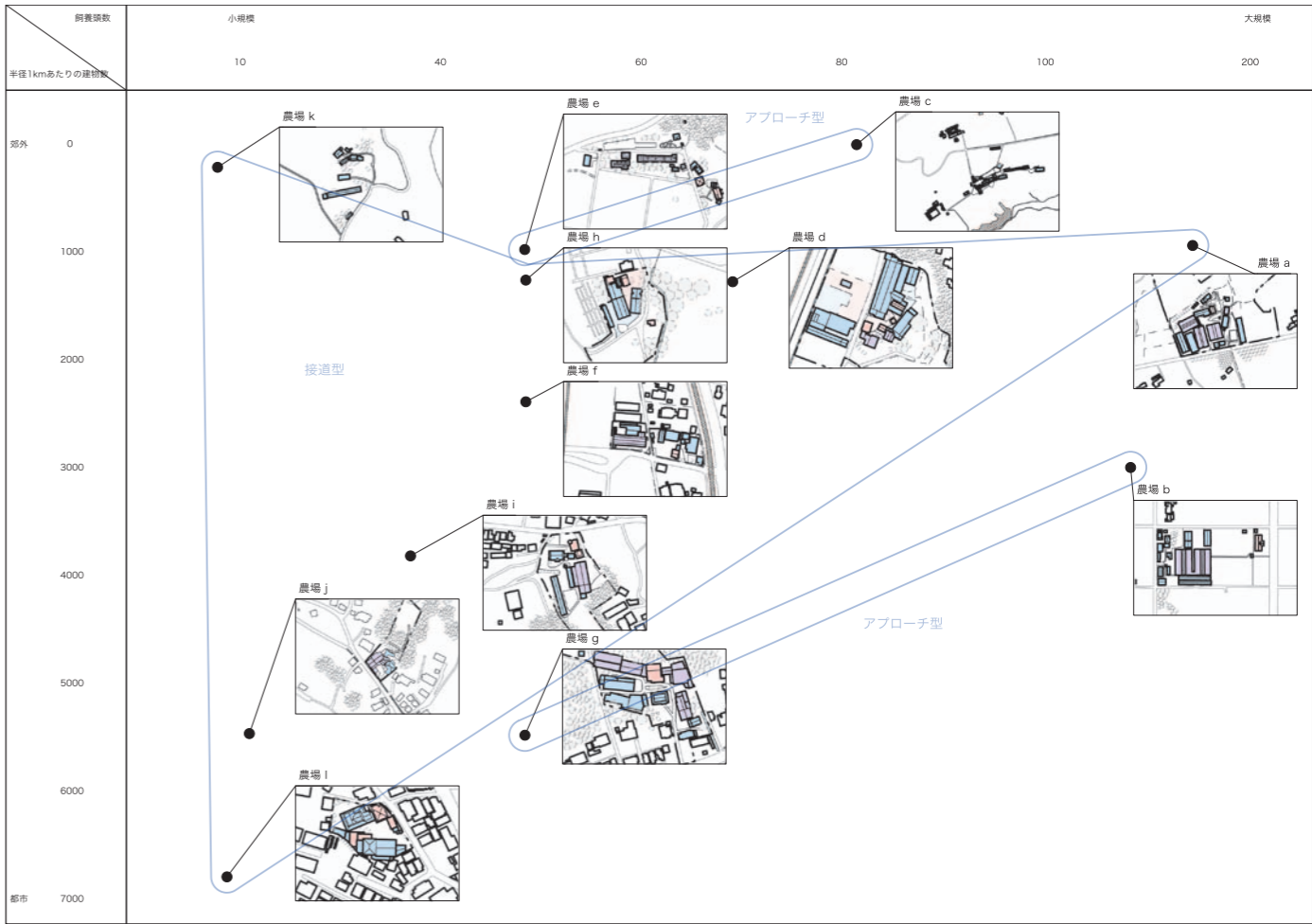


図3. 2軸マトリクス図

孔 欽軍

KONG Qinjun

東京都台東区における新法施行後の民泊利用実態に関する研究

Research on the actual situation of Minpaku after the enforcement of the new law on private lodging in Taito-ku, Tokyo

デザイン学領域群 建築デザイン領域

第一章 研究概要

「民泊」は住宅の全部又は一部を活用して、旅行者等に宿泊サービスを提供するものである。民泊は法律的には、旅館業法に基づく簡易宿所、国家戦略特区法に基づく特区民泊、住宅宿泊事業法(以下は民泊新法)に基づく民泊の三種類がある。

民泊が注目される理由としては、日本国の人口減少とそれに伴う少子高齢化により、空き家などの社会問題が深刻となっていること；オリンピックに向けた宿泊量確保のため、民泊をサービス施設として利活用すること；シェアリング・エコノミーの思想の広がり；最後に特に重要なのはここ数年の外国人観光客の急増。

本研究では、東京都内の観光地に近い台東区を選定し、民泊仲介サイトAirbnbに掲載されている住宅宿泊事業法に基づき、届出済みの民泊を対象とし、実地調査とフィールドワークを加えて、間取り図を基に分析する。台東区において、立地する地域や建物の構造や機能などを考察して、設備要件や居住要件を把握した上で、民泊の定義から、民泊市場が大きくなった背景を追い、民泊とはどういうものなのか、民泊新法施行後の民泊利用実態と課題を明らかにすることを目的とする。

第二章 民泊の基本要件

住宅宿泊事業を実施することができる「住宅」は、設備要件と居住要件を満たしていることが必要である。「住宅」とは、1棟の建物である必要はなく、建物の一部分のみを住宅宿泊事業の用に供する場合には、当該部分が法に規定する「住宅」の要件を満たしている限りにおいて、当該部分を「住宅」として届け出ることができる。

「台所」、「浴室」、「便所」、「洗面設備」の設備が設けられている必要がある。必ずしも1棟の建物内に設けられている必要はない。同一の敷地内の建物について一体的に使用する権限があり、各建物に設けられた設備がそれぞれ使用可能な状態であれば、これら複数棟の建物を一の「住宅」として届け出ることが可能。

民泊を行う場合の消防法令上の取り扱いや消防関係の各種届出等について、消

防法令に適合していることを担保し、住宅宿泊事業の適正な運営を確保する目的から、消防法令適合通知書を届出時にあわせて提出することが大切である。消防法令適合通知書の交付までの流れは、まず消防法令適合通知書の交付申請、そして消防法令適合状況の調査、最後は消防法令適合通知書の交付。

第三章 民泊のメリットとデメリット

民泊の日本での起源は1964年の東京五輪にさかのぼることが出来る。2000年代からインターネット上に「民泊サイト」が現れて、そこから民泊の人気が高まった。2014年に民泊サイト最大手のエアビー（Airbnb）が本格的に日本でのサービスを開始したため、民泊の話題がテレビやネットなどのメディアで取り上げられるようになった。2016年にはエアビーを利用して370万人以上の旅行者が海外から日本を訪れた。

日本で宿泊を営もうとする場合、旅館業法、建築基準法、都市計画法、耐震改修促進法、消防法等の要求をクリアする必要がある。

民泊には、安価で宿泊したい利用客と、収入を得たいホスト両方の利益の他にもメリットがある。その一、空き家が有効活用できる。その二、民泊物件として売却ができる。その三、地域の活性化や地方創生に貢献できる。

民泊を提供するにはリスクもある。物件の損耗や外国人観光客に必要な配慮や年間の営業日数の制限などもある。ホストとして、手軽に始めることができるからこそ、デメリットをしっかりと把握すれば、宿泊事業が長く、うまくいける。

第四章 研究地と調査対象

民泊が注目されている最大な理由は外国人観光客の増加である。宿泊費の安さはもちろんだが、ホテルでは味わえない各土地の文化や生活とともに体験することができる。台東区の魅力的な歴史（山谷地区の旅館街）とそれぞれのお客さんの構成があるから、民泊を含めて台東区の宿泊方式は日本で代表性がある研究地だと考えている。

台東区には住居専用地域での平日営業は禁止している。東京都の他の自治体、新

宿区、中野区、世田谷区も同じ状況である。住居専用地域での営業が全面禁止している都内の自治体は大田区である。フィールドワーク調査した結果、民泊の提供場所として認められているのは事実上、ほとんど一軒家あるいはビル丸ごと一棟に限られたことである。そして、マンション型集合住宅での民泊営業はほとんど不可となっている。

ホストからのインタビューによると、コロナウイルスの前、お客様の国籍ほとんどはアメリカ、中国、ヨーロッパ、韓国、東南アジアからの外国人で、約1割は日本人である。コロナウイルス期間中の状況と逆である。そして、スタッフからのインタビューによると、言葉が通じない問題が客観的にあるが、外国人がお客様で泊まりに来て、騒音の問題もゴミの問題も大きく起きてないという事が分かった。

第五章 所有者としての意見

2018年6月住宅宿泊事業法の施行で解禁された民泊市場は急拡大していったが、新型コロナウイルスの影響によって、2020年5月に初めて物件数が前月比でマイナスとなった。特に厳しいのは入居率の高い地域で、経営者から「ゼロ取引先」「すべてキャンセル」などの苦情が聞こえてきた。このような状況を受けて、民泊から賃貸への転用を検討している経営者もいる。

民泊から賃貸物件への転用が難しい場合は、視野を広げる必要がある。例えば、民泊のレンタルスペースへの転用などが考えられる。また、物件によっては民泊をテレワーク拠点として企業に貸し出すことで状況を打開しようとする経営者もいる。

民泊からウィークリーマンション・マンスリへの転用について、ホテルと賃貸マンション両方のメリットを併せもつウィークリーマンション・マンスリーマンションは長期滞在が前提のため、利便性よりも設備や周辺環境が重視される傾向がある。気軽に借りることができる点が魅力である。

第六章 課題と結論

民泊の課題について、まずは地方都市での普及。民泊今は都市部に集中している。東京都、大阪市、札幌市この3つの地域

だけで全体の6割近くに占めている。地方都市での普及が今後の課題となっている。法律のアップデートも必要がある。一年間の営業日数を180日以内と定め、それがネックとなった。営業日で民泊から離れた家主もいる。そして、コロナ危機で供給過多になった市場と感染防止対策と稼働率は難しい課題である。

結論において、本研究を通じて民泊新

法施行後の民泊利用実態と課題を多少明らかにした。台東区において、民泊はほとんど届出済みの正規的な民泊。立地する地域は商業と準商業地域なので、交通や買物はとても便利である。筆者がフィールドワーク調査した民泊は約7千円で、民泊業界平均の値段ぐらいたとえられる。値段はホテルや旅館より安い、部屋の衛生条件(建物外部や周囲)や快適性などはビジネ

スホテルにかなわない。宿泊客が民泊を選ぶ可能な理由は主に値段がビジネスホテルや旅館より安いと面積もそれらより広いからと推測できる。

	旅館業法		民泊新法		特区民泊 (例：大阪府)
	簡易宿所型	家主居住型	家主不在型	事業者	
行政への手続書	事業者	家主居住型	家主不在型	事業者	事業者
行政への申告	許可	届け出	登録	認定	認定
営業日数上限	なし	180日	180日	なし	なし
宿泊日数制限	なし	なし	なし	2泊3日以上	なし
宿泊人数制限	なし	なし	なし	なし	なし
客受付者	事業者	家主居住型	管理者	事業者	事業者
フロント設置	原則なし	なし	なし	なし	なし
住居室向け面積	3.5㎡以上	なし	なし	25㎡以上	なし
行政の立入検査	あり	あり	あり	条例で制定	なし
住居専用地域での営業	×	○	○	×	×
自動火災報知機	要	要	要	要	要
契約形態	宿泊契約	宿泊契約	宿泊契約	賃貸借契約	賃貸借契約
目的	投資収益	文化交流	休暇地活用	投資収益	投資収益
収益性	○	△	△	○	○

表1 旅館業法・民泊新法・特区民泊の比較

項目	2020年		2030年	
	2015年比	2015年比	2015年比	2015年比
訪日外国人旅行者数	4,000万人	2015年の約2倍	6,000万人	2015年の約3倍
訪日外国人旅行消費額	8兆円	2015年の約2倍超	15兆円	2015年の約4倍超
地方部での外国人延べ宿泊者数	7,000万人泊	2015年の約3倍超	1億3,000万人泊	2015年の約5倍超
外国人リピーター数	2,400万人	2015年の約2倍	3,600万人	2015年の約3倍
日本人国内旅行消費額	21兆円		22兆円	

表3 観光振興に関する政府目標



図2 第7回調査した建物の外観

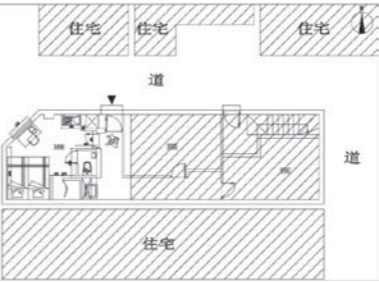


図3 泊まった民泊の平面配置図



図4 第8回調査した建物の外観



図5 建物の構成

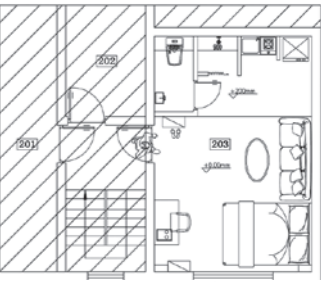


図6 泊まった民泊の平面配置図



図7 第9回調査した建物の外観

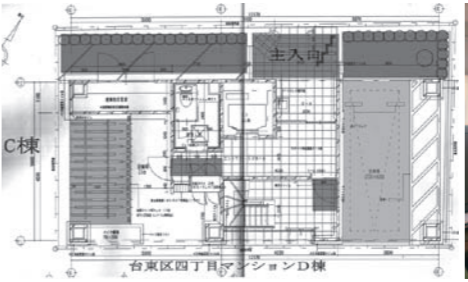


図8 建物1階の平面配置図



図9 民泊の室内



図10 民泊室内の平面配置図

項目	第一回調査	第二回調査	第三回調査	第四回調査	第五回調査	第六回調査	第七回調査	第八回調査	第九回調査	第十回調査	第十一回調査
調査時間	2019. 7. 31-8. 1	2019. 8. 3-8. 5	2019. 12. 20	2020. 01. 11	2020. 01. 16	2020. 05. 10	2020. 06. 27-28	2020. 07. 5-6	2020. 08. 30-31	2020. 09. 4	2020. 12. 19-20
位置	東日暮里	西日暮里	早稲田大学近く	荒川区尾久	岩本町と鶴巻町	オンライン調査	台東区千束	台東区台東	台東区三ノ輪	文京区と台東区	台東区浅草
立地する地域	準商業地域	準商業地域	準商業地域	準商業地域	準商業地域	準商業地域	準商業地域	準商業地域	準商業地域	準商業地域	準商業地域
図面					○		○	○	○		○
調査方法	文献研究法					○					
	現地調査法			○	○					○	○
	フィールドワーク調査法	○	○				○	○	○	○	○
	対比分析法					○					
ヒアリング調査	○				○		○		○		
インタビュー調査法			○	○			○		○	○	

表2 調査する対象と内訳

階	用途	面積	用途	面積	用途	面積	用途	面積	用途	面積
5F	露台		スタッフ室							
4F			民泊(3室)							
3F			民泊(3室)							
2F			民泊(3室)							
1F	飲食店		民泊専用玄関							

図1 第9回調査した建物の立面図

第一章 序論

1-1. 研究背景

広州は現在、中国最大の衣料品卸売市場の一つとなっており、中国国内の衣料品の半分近くが広州で生産されているから、市内各地に多くの衣料品工場の新築や改修が行われている。現在、広州市中心部の工場の賃料が高いことから、多くの衣料品工場が「番禺区」という郊外に移転している。それに加えて、従来の衣料品工場はすべての製品が自分で生産するやり方から、複数の工場が連携して作業を行うやり方に変更されたことで、衣料品の製造工程も変わってきた。また、中小規模の衣料品工場では、大型工場より、間取りが小さく、機能が少なくなため、住宅のオーナーが居住スペースの一部を貸し出すことで、衣料品工場空間として利用される。そこで、住宅と衣料品工場が一体となった複合建築となってきた。

1-2. 研究目的

まず、番禺区南村興業鎮敷地内における建物を調査し、分析する。南村興業鎮敷地には様々なタイプの建物が存在し、住宅や衣料品工場のほか、スーパーなどの建物も存在する。これらの建物を分析し、基地内の住宅や衣料品工場の建物の種類や外観を把握する。これにより、住宅建築、衣料品工場建築、住工混在建築の建築特性を把握することを目的とする。

第二に、番禺区南村興業鎮敷地内における衣料品工場と広州市内における衣料品工場には、地理的な要因で建築、空間の異なりが存在するかもしれない。先行研究と南村興業鎮における衣料品工場の現地調査により、衣料品工場の空間構成や空間改修を明らかにすることを目的とする。

最後に、得られた情報と図面をまとめ、分析することで、当該地域における衣料品工場の空間的な特徴と工場で生じる問題点を明らかにすることを目的とする。

1-3. 研究対象

本研究では、中国広東省広州市番禺区南村興業を対象として調査を行う。

1-4. 研究方法

調査方法は文献調査で住工混在地域における建物の特徴や室内空間の利用状況に関する研究を収集し、まとめる。それを踏まえて、調査地域に現地調査を行い、住宅、衣料品工場、住工混在建築の基本情報や特徴を収集し、建築実測

を行う。ヒアリング調査で、衣料品工場の社長や作業員からの情報をまとめる。

第二章 建築スケールにおける住工混在建築特性

興業鎮における住工混在地は広州市番禺区南村鎮の東側に位置しており、三角形の敷地になっている。敷地面積が約17,641平方メートルである(図1)。建物の類別や分布を図2で示す。

第三章 衣料品工場

3-1. 住工混在建築1(図3)

この建物は住宅から加工工場に改修され、元住宅の壁が保存している。また、1階空間は2つ加工工場があり、工場内には生活領域があり、ご飯を食べたり、休んだりする空間として利用されている。2つ工場の作業手順は直線型である。

3-2. 住工混在建築2(図4)

この建物は住宅から加工工場に改修され、A建物とB建物が構成される工場である。工場は生活領域に対する改修が行われた。作業手順は折線型の工場が多い。

3-3. 住工混在建築3(図5)

この建物は新築で、各層に複数の工場があるエレベーター付きの工場建築である。また、工場の空間は矩形で、避難階段が付いているが、事務室と休憩所、倉庫についての空間改修が見られる。作業手順は折線型の工場が多い。

3-4. 用途純化建築1(図6)

この建物は住宅から加工工場に改修され、1階工場は増築を行った。また、トイレを階段室、バルコニーを厨房に改修される特徴が見られる。作業手順は折線型の工場が多い。

3-5. 用途純化建築2(図7)

この建物は住宅から加工工場に改修され、対象地に一般的な工場建築である。また、工場内にはバルコニー、事務室についての改修が見られる。作業手順は折線型の工場が多い。

3-6. 赤砂村と南村衣料品工場空間の比較

先行研究により、赤砂村と南村衣料品工場には業種、工場の性質、間取りなどの相違点があることが分かった。

第四章 工場空間の特徴と問題

4-1. 事務と休憩所の関係

事務と休憩所が同じ部屋にある型および事務と休憩所が別々の部屋にある型がある。同じ部屋にある件数は15件があり、別々の部屋にある件数は4件がある。同じ部屋にある原因としては事

務室を多機能空間として利用されるに対して、別々の部屋にある原因としては休憩所が作業員向けの空間として利用される。

4-2. 倉庫と作業場の関係

倉庫と作業場が同じ部屋にある型および倉庫と作業場が別々の部屋にある型がある。同じ部屋にある件数は13件があり、別々の部屋にある件数は8件がある。同じ部屋にある原因としては生産量、空間改修、業種との関係があるに対して、別々の部屋にある原因としては住宅が残った部屋、雑物や機械との関係がある。

4-3. 工場内部生産環境問題

ヒアリング調査では、加工工場が5件、衣料品工場が9件を対象として、空間にある問題についての事柄を社長および作業員にもらった。ヒアリング結果により、工場の類別との関係なく、工場にある問題は空間の間取、通路、通風、空間配置についての事柄が多いことが分かった。

第五章 結論

以上では、広州市南村興業における衣料品工場空間の特徴に関する研究を明らかにした。

多く工場は住宅から改修され、住宅の一階は工場になり、工場内に居住空間が設けられる住宅と工場が互いに融合した建築が住工混在地に特別な建物となっていたが、こういう衣料品工場は住工混在地に交通上の、住民に影響を与えるかもしれない。また、工場内には空間が改築されることが一般的であることが分かった。オーナーが周辺にある工場を参照し、自分の思いの上で工場を改築するのが多いことが見られる。そこで、住工混在地における衣料品工場は従来の工場と異なり、生活領域と作業場が結合することが特徴であり、生活領域の改修が重視されること、作業場の改修が作業手順に影響を与えると考えられる。以上のように広州市南村興業における衣料品工場の特徴に関する研究をし、その地域にある住工混在の様子を明らかにし、特別な存在だと考える。また、衣料品工場としても建物の多様性を表すことが見られる。これは、この地域に生じる衣料品工場の特徴で、広州市内にある衣料品工場との異なる点だと考える。今後でも該当地域において衣料品工場空間の改修は続き、郊外における衣料品工場空間から、広州市周辺の町までの衣料品工場の改修方向や設計を推測することができると思う。

図3 住工混在建築1断面



図7 用途純化建築2断面



図6 用途純化建築1断面

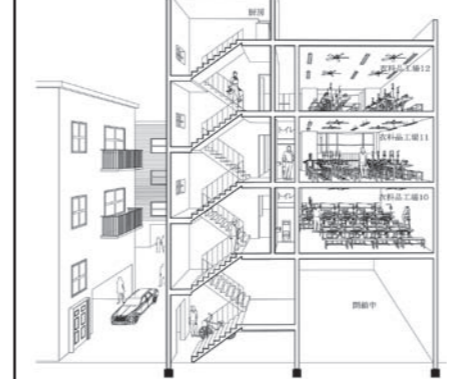


図4 住工混在建築2断面

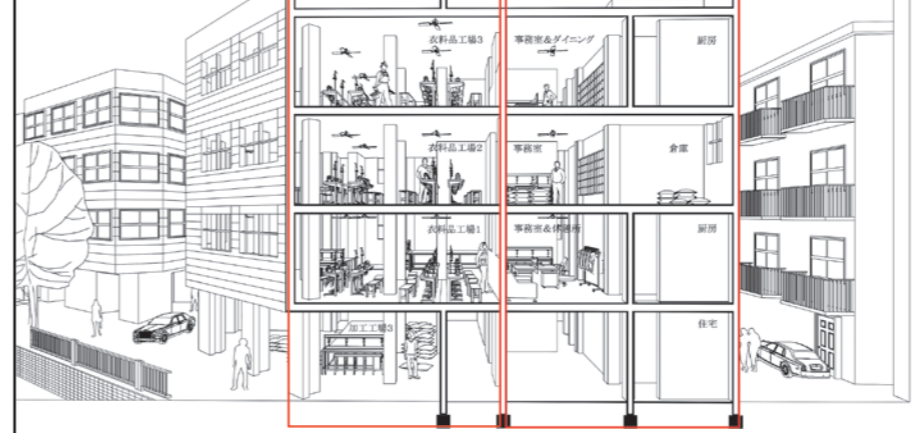


図5 住工混在建築3断面

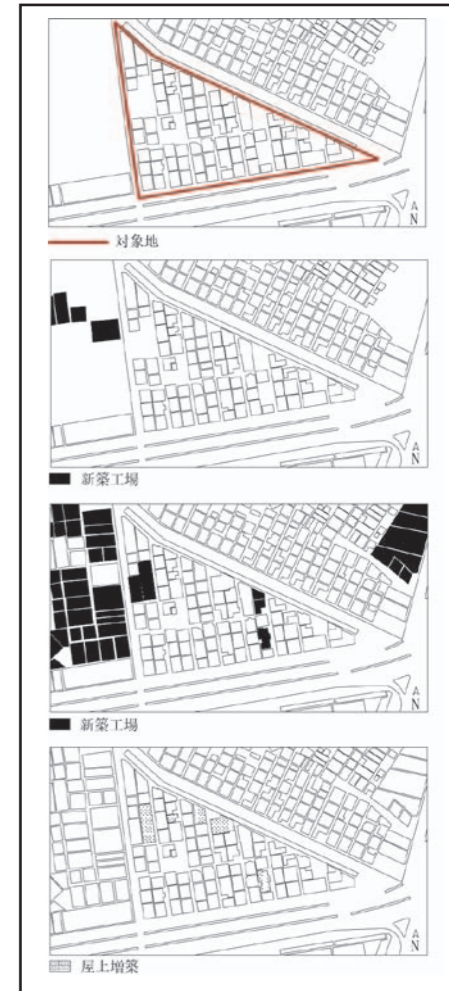


図1 敷地の変遷

A 住工混在	B 単一用途
A1 集合住宅一階テナント	B1 工場建築
A2 工場空間内の住空間増設	B2 一戸建て住宅
A3 一戸建て一階テナント	B3 集合住宅



図2 建物の類別や分布

第1章 序論

背景と目的

中国において低炭素交通は都市の将来の発展傾向であり、公共交通の発展が必要だ。現在、中国の大都市において軌道交通は都市公共交通の大動脈となっており、交通旅客輸送量の比率は年々上昇している。しかし二線都市における地下鉄の駅の開発率の制限を受け、住民の外出は地下鉄の「最後の1キロ」という問題に直面している。「最後の1キロ」とは、駅やバスの停留所から家の一部までの理想的な歩行距離は800メートルを超えていない。しかし、実際には駅のカバー率が不十分な地域が多く、フィーダー輸送の保護が十分でないため、最終的な歩行距離が長く不便になっていることである。寧波、廈門、大連、青島などの二線都市では、インフラやサービス施設の建設が北京、上海、深圳、成都などの一線都市に比べて遅れているため、地下鉄の「最後の1キロ」の問題は二線都市では特に深刻だ。しかし、2015年にシェア自転車企業OFOによってシェア自転車が登場したことで、この問題は解決に向かった。

現在の自動車主流となっている都市道路システムでは、自転車専用道路がなく、自転車利用者は歩道と自動車道路に入り込んでいつも自動車の排気ガスに汚染されており、自転車利用者の走行環境は悪い。自転車利用者の道路権や品質が保証されていない状況で、短期間で道路の走行環境を改善するため、既存の都市道路環境を最適化しようと試みて、従来の交通体系の中にスペースを絞り出して、新たなメンバーを収容する。従来の交通体系を壊さずに、地方の都合により自転車のために移動環境の更に快適で安全な地下鉄の乗り換え方式—自転車グリーンパスを探している。

研究対象

中国西安市における、シェア自転車利用の現状、公共交通の現状と将来計画、公園のグリーンパス等のインフラやサービス施設の分布を調査する。

第2章 西環城公園の現状調査と分析

環城公園は西安の城壁堀沿いに建設され、全長は約14.7キロである。公園内のグリーンパス建設は成熟して、公園沿線に沿って全部で8つの地下鉄の駅をカバーして、グリーンパスが近郊の地下鉄の短距離接続システムに融合する形式に積極的な基礎を提供した。

環城公園内の緑道は主に地上グリーンパスと川沿いグリーンパスの二つの部分に分けられている。地上グリーンパスは公園内の主要な低速交通網であり、公園内のいくつかの重要な拠点をつなぐ；一方通行の道として、幅は1.2mぐらいである；交通ネットワークは複雑で、密度が高く、段差が豊富で階段が多い；主な交通手段は徒歩であり、使用率が高い。川沿いグリーンパスの高さは地表面の下3-4メートルに位置して、堀に沿って環形状を呈して、比較的閉鎖されている；道は平らだが、川沿いに埠頭など川沿いの建物があるため、緑道は完全に連続していない。

西環城公園の沿河グリーンパスはまっすぐで平坦で、自転車に乗りやすい駅をつなぐグリーンパスとして使えることが分かった。

第3章 玉祥門駅の現状調査と分析

玉祥門駅は中国西安市にある地下鉄1番線の駅である。西安市環城西路に位置し、西安城壁である玉祥門に因んで命名された。

玉祥門駅の現在の駐輪スペースは3つあり、合計140台分であるが、実際の駐輪数量は1日に約450台だ。統計によると一日の平均利用客数は約7000人である。最近発表された「西安市軌道交通乗り換え施設設計画基準」の要求と実際の調査研究によると、450台分の自転車駐輪スペースの設置が必要だ。

以上のことから、ラッシュアワーのための予備駐輪場を増設する。地下鉄駅の入口など密度が高い地域にラッシュアワー以外の時間帯の駐輪需要が満たされるような駐輪場を設置する。ラッシュアワ

ーのための予備駐輪場を増設する。シェア自転車が朝夕のラッシュアワーに利用され、そしてほとんどが駐輪場に停められることになるため、比較的独立した所に配置すれば、日常交通への影響を最小化して、空間利用の効率を極めて高めると考える。

第4章 提案概要

玉祥門駅東南区域は区域の優位性と際立った問題点を持っているため、この区域を今回の設計提案の対象区域とする。前期の調査と分析を通じて、設計条件は主に以下の通り定めた。

- a. 周辺環境と融合するために、玉祥門駅の東南区域の建築群を解体して、既存の建築機能空間を統合して地下空間に入れて、環城公園の景観面での完全性を維持する。
- b. 今回のプロジェクトは環城公園内に設計するため、ある程度の都市機能を引き受け、古城壁の旅行価値を高める。
- c. グリーンパスと地下鉄の駅の乗り換え施設として、地下鉄の出入口と地下空間を連続させ、地下鉄の価値を活用する。
- d. 週辺自転車と自動車の駐車問題を解決する。
- e. 自転車利用は環城公園の全民運動のテーマに合致し、提案は他のスポーツに便利さを提供するものとする。

第5章 まとめ

以上本研究では、西壁公園の開発に関する歴史の変遷を整理し、公園グリーンパスと駅の連続の可能性を調査によって図面化した。また、玉祥門駅周辺のシェア自転車の現状を調査し、より充実した駐輪空間の必要性を明らかにした。設計提案では、自転車を中心とした空間設計を強化し、駐輪場と自転車レーンの接続や駅と公園グリーンパスの接続管理に配慮し、地下鉄の流れに抵触しないようにしながらも、多様性、集約性を持たせた空間を提案した。



図1

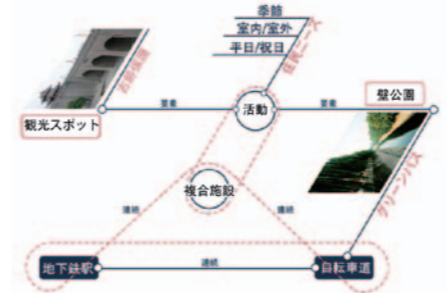


図2

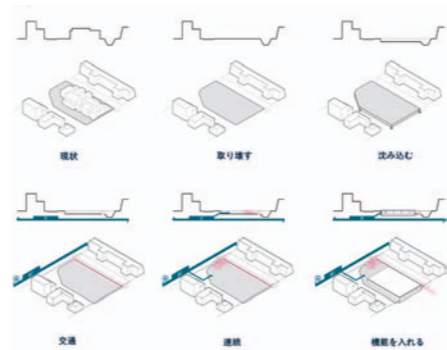


図3

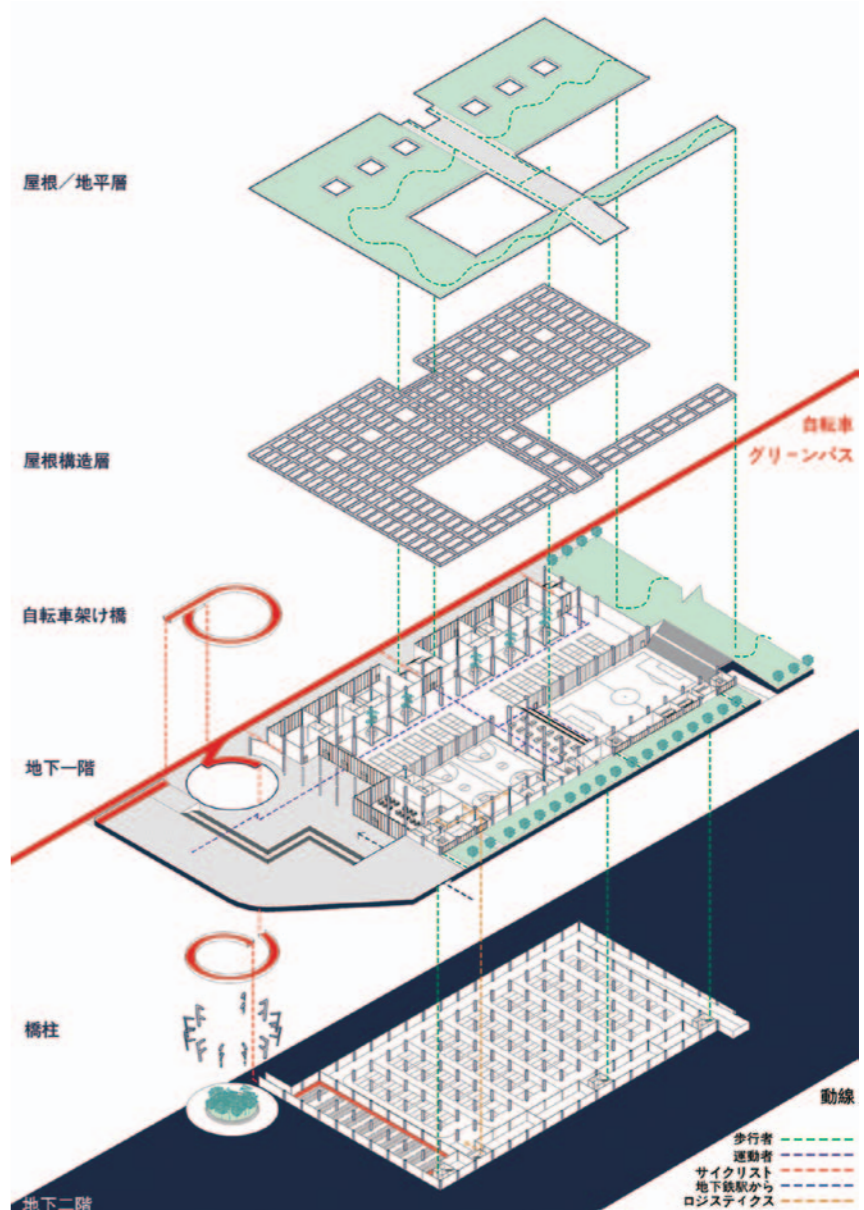


図4

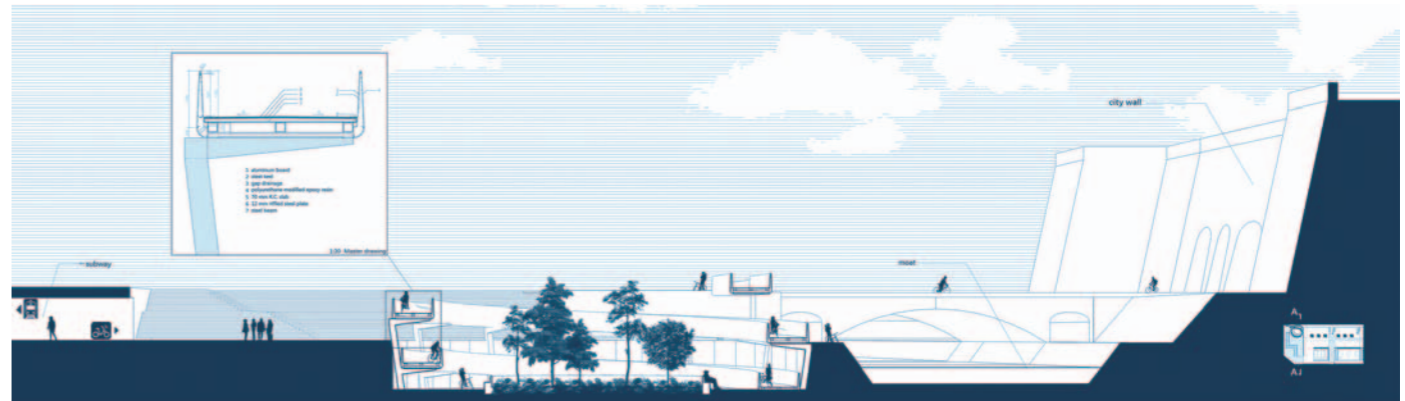


図5

外部空間と連続性のある都市型屋上菜園の提案 —「ソラドファーム NEWoMan」と「千代田 3331 屋上菜園」を対象として—
作品「iNaRity PRJ」及び研究報告書

Proposal of urban rooftop farm with continuous external space —A Study On“Soradofarm NeWoman” and “Chiyoda 3331 rooftop farm”— Work “iNaRity PRJ” And the study report

デザイン学領域群 建築デザイン領域

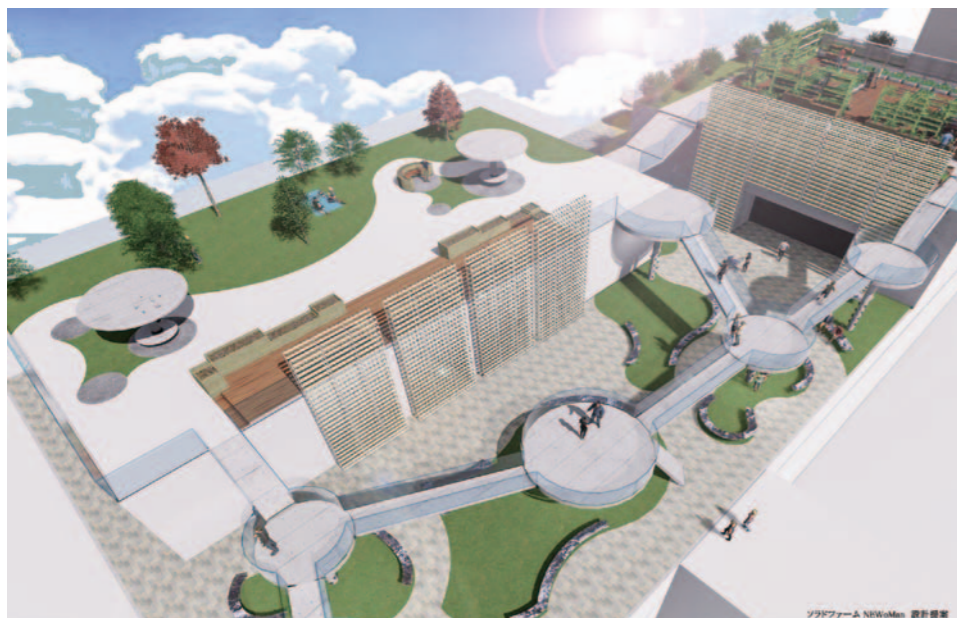


図1 「ソラドファーム NEWoMan」外観イメージ



図2 「ソラドファーム NEWoMan」平面図



図3 「ソラドファーム NEWoMan」立面図

「ソラドファーム NEWoMan」設計提案 コンセプト
垂直空間を利用し、屋上菜園の野菜生産量を大幅に増やすことができ、人々は簡単に野菜を収穫し、入りでそれらを計量することができる。スーパーマーケットのような新型菜園を提案する。
●垂直空間菜園
●ある程度のプライベート
●身近くのオーガニックスーパー

1. 序章

近年、都市部において、定年退職を迎える高齢者を中心とした非農家の都市住民が、屋上空間を利用した「屋上菜園」が注目されている。

近年の屋上菜園の新設の動向や今後の発展を考慮した場合、今後の都市型屋上菜園の新設促進にむけ、どのような建築空間が求められるか、現在の都市型屋上菜園における空間の連続性を明らかにすることが急務である。

以上を踏まえ、本研究では、都市屋上菜園の空間連続性に着目し、既存の都市屋上菜園の空間的な特徴を明らかにする。以上の結果をもとに、今後の屋上菜園の新設促進にむけ、どのような配慮・検討が求められるか考察した。

2. 都市型屋上菜園と外部空間の連続性に関する研究

今回の研究は東京都内の事例を収集し、2020年8月時点で運営している事例を収集した。

屋上菜園と外部空間の連続性を研究するため、菜園の外部空間も屋上活動空間として使っている6つの対象を抽出した。これらの菜園と外部空間の連続性について比較と分析を行った。「空間的開放性」、「視覚的開放性」、「接続属性」及び「機能性の接続性」のいくつかの角度から、対象となる菜園を調査・データ分析した。また、「データの視覚化」、「接続属性分析」、「ABC分析法」を利用して、菜園と外部空間の連続性をさまざまな側面から分析した。

3. 作品提案

今回の提案は、前文で検討した6つの屋上菜園の中から2つの菜園を選んで提案する。

この設計は、前文の研究結果に基づいて、2つの研究対象とする菜園と外部空間との間の連続性を改善する。さらに、条件の大きに異なる2つのサンプルを選択し設計し、地理的な場所/利用者/屋上の構造などのさまざまな要因に応じてさ

まざまな提案が行われた。

作品1：ソラドファーム NEWoMan
菜園は、新宿駅出口のデパート最上階にあり、隣の超高層オフィスビルに直結して、人口の多い商業地域に属している。現地調査によると、利用者は主に大人で、中には若者が多い。調査から得られた情報によると、設計のアイデアが取り出された。

1. 使いやすい菜園
2. プライバシーとオープン性の両方
3. 新鮮な有機野菜を人々に提供する迅速なアクセス
4. 2つの垂直面のエリアへの接続を強化する
5. 人々が休むための施設を増やす

作品2：千代田 3331 屋上菜園
この菜園は、千代田の住宅街にある3331美術館の最上階にあり、人口の少ない生活圏に属している。現地調査では、利用者は主に子供連れの家族であることがわかった。また、もとの菜園では、教育機能を備えた様々な講座を随時開催する。

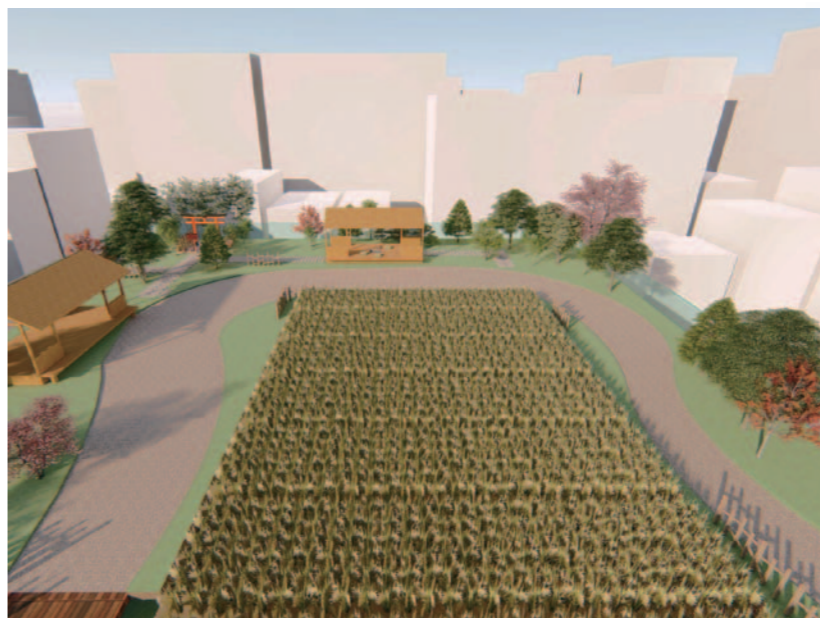


図4 「千代田 3331 屋上菜園」外観イメージ



図5 「千代田 3331 屋上菜園」平面図

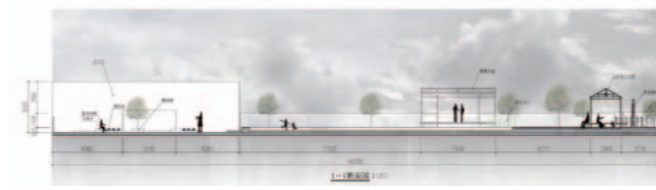


図6 「千代田 3331 屋上菜園」断面図

「千代田 3331 屋上菜園」設計提案 コンセプト
●日本の食文化：稲作
●農体験と子供教育
●屋上のコミュニケーション空間

「iNaRity PRJ」
“iNaRity PRJ”
594mm×841mm
パネル・建築模型
2021年1月

調査から得られた情報によると、設計のアイデアが取り出された。植栽の経験が豊富な菜園

1. 交流スペースを増やす
2. 教育意味に富んだデザインに焦点を当てる
3. 平面空間の空間利用を強化する
4. 人々が休むための施設を増やす

4. 作品の比較と考察

環境条件によって二つの菜園の設計を行った後、今回設計した二つの菜園の提案を比較して検討した。

①菜園の機能的配置：
新宿区の菜園の機能は、「使い勝手が良く、新鮮な野菜を手早く入手できる市内の屋上スーパーマーケット」として位置づけられている。

千代田区の菜園の機能は、「教育機能を備えた深い農業体験と市民交流の場所」として位置づけられています。

- ②菜園の構造：
垂直/平面

③新型菜園と伝統的な菜園

新宿区の菜園は、外国の屋上農場でも使用されている新しい植栽設備を多数導入した新型菜園であり、野菜の生産量を大幅に増やすことができる一方で、新しいライフスタイルの可能性も提供する。屋上菜園の潜在的な強みと都市農業の未来を人々に理解させると考えられる。

④菜園の利用者

新宿区の菜園は、都会内の「農業体験に参加する時間があまりないけれど、新鮮な野菜を手に入れたいサラリーマン」に適している。

千代田区の菜園は、「時間があり、地元の農業活動を体験し、子どもの成長教育にプラスの効果をもたらしたい」という住民に適している。

⑤新しいライフスタイル：野菜スーパー/教育体験

5. まとめ

今回の研究では、現在の屋上菜園の開放性と外部空間との連続性の問題を分析

し、複数の東京都内にある屋上菜園を選んで具体的に分析した。現在は多くの屋上菜園の種類が少なく、外部空間との連続性も低いことがわかりました。特に垂直空間の連続性については、これからも多くの人に関連した研究を行い、新たな可能性を求めてほしい。

デザイン提案については、条件が大きく異なる2つの屋上菜園を選んだ。利用者の特性・地理位置特性などの要素によって、二つの異なる作品が設計された。屋上菜園の発展とともに、屋上菜園がある地理的特徴を合わせて設計できるかどうか。例えば今回設計した「ビジネスの方向」と「教育の方向」の屋上菜園。利用できる屋根はまだたくさんある。例えば、病院の屋上は患者の気分転換に役立つ、健康的な屋上菜園を設計できるか？これらももっと違ったテーマの屋上菜園が現れ、新しいライフスタイルを創造することを期待している。

第1章 序

スイス連邦最大の都市であるチューリッヒ(図1)で計画された「IM VIADUKT」(図2)は、アウサーシル高架橋(図3)を改修したプロジェクトである。100年以上の歴史を持つ高架橋には、かつて闇市が広がっていたが、2002年に官民一体の取り組みによって商業施設として生まれ変わった。本研究では、IM VIADUKTを対象として、関係者へのヒアリング調査や現地調査を基に、さまざまな企業や団体がどのように改修に関わってきたかを導くことで、高架橋のあり方を明らかにする。そして、高架橋の持つ課題点に対して、考慮すべき条件とチームの連携体制と改修デザインの関係性を示すことで、これからの高架橋の活用のヒントとなり得るプロジェクトチームの連携が提示することを試みる。本研究ではプロジェクトに携わった集団をチームと定義する。そして初期から携わっているチームであるスイス連邦鉄道(以下SBB)、チューリッヒ市(以下市)、Stiftung PWG(以下PWG)、建築家、市民をプロジェクトチームとして扱う。



図1. チューリッヒ市



図2. IM VIADUKT

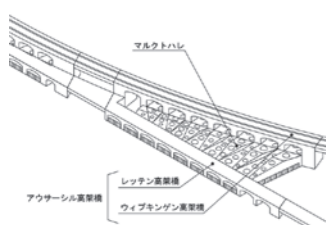


図3. アウサーシル高架橋

第2章 鉄道会社と改修デザイン

高架橋の所有者であるSBBについてヒアリング・文献調査から概要をとらえる。SBBの役割は、高架橋管理と改修プロジェクトの計画である。国有鉄道であるため、鉄道業務以外で多くの利益を得る必要性はないものの、高架橋自体に対して、長い歴史を持ち、景観形成に大きな影響を与える要素であるという意識を強く持っている。そのため、設計競技の案の選択において、室内における高架構造の露出度が検討項目としてあげられたと考えられる。またSBBのプロジェクトチーム内の連携では、市、建築家、市民とはいくつかの要素で関わっているが、PWGとは直接関わっておらず、繋がりがなかった。

第3章 市と改修デザイン

SBBと共にプロジェクトを運営した、市の概要についてヒアリング・文献調査から情報をまとめる。市の役割はレッテン高架橋上の管理と、プロジェクト計画、法規整備、補助金支給である。特に高架橋の改修プロジェクトを通して、工業地区から商業地区への変換を試みる姿勢が

見られた。また設計競技や市民とのワークショップの運営を行っていることから、官民一体で取り組むことにより、市民の意見を取り入れることが容易になったと考えられる。法規に関しては、特別法規の手続きのあり方が、設計競技後に設定する流れであるため、比較的自由的なアイデアを募集することが可能であった。また市のプロジェクトチーム内の連携では、SBB、建築家、PWG、市民と関わっており、改修プロセスにおいて重要な役割を担っていることがわかった。

第4章 運営財団と改修デザイン

運営を担当するPWGについて、ヒアリング・文献調査から情報をまとめる。PWGの役割はテナントの管理・運営である。低価格の住宅を扱う非営利団体が担うことによって、元居住者も再度利用しやすい安価な条件がつけられている。また改修デザインに対して、1アーチにつき1店舗で貸し出せることは、アーチ空間の分断を回避できた大きな要因であるといえる。またPWGのプロジェクトチーム内の連携では、市、市民と関わっている一方で、SBB、建築家とは直接関

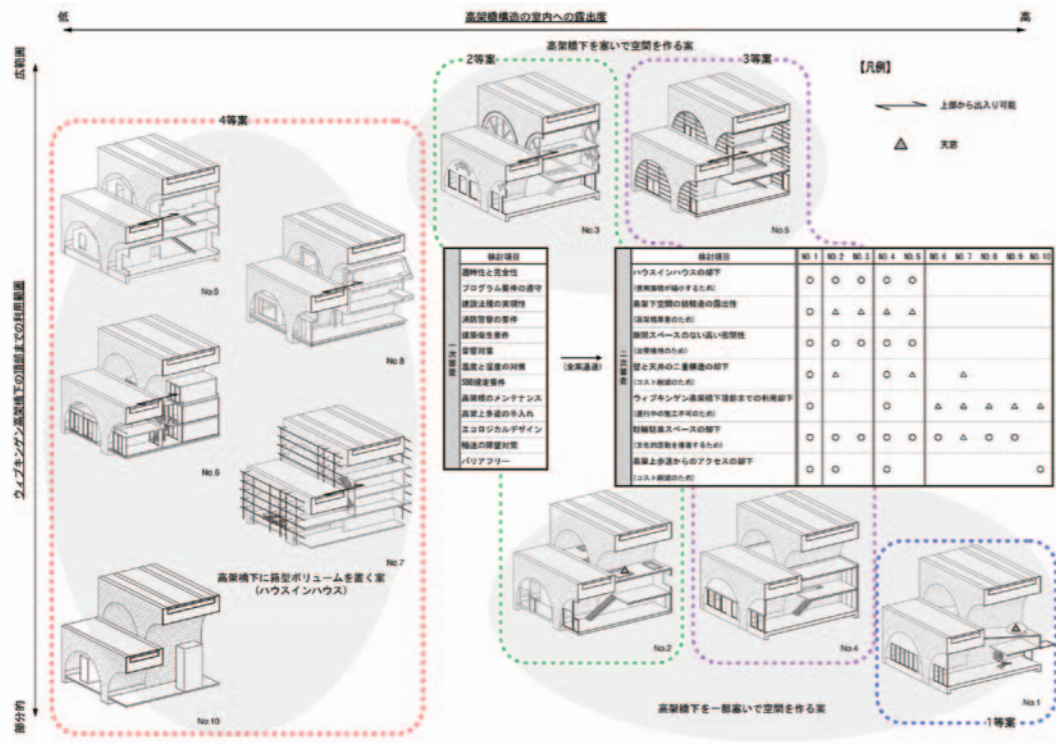


図4. 設計競技案の比較と評価

第5章 建築家と改修デザイン

建築家と高架橋の関わりを設計競技提出案のアイソメ図を作成し、グラフに配置した(図4)。選択された案は、高架橋の構造を露出させながら、レッテン高架橋上からの接続は制限するなど、コストの削減や施工性を重視した堅実な案である。高架橋の特徴的な構造を生かした抜けのある空間と遊歩道は、既存の高架橋に新たな魅力を付与しており、また振動や採光の問題を十分に考慮した提案であった。しかし設計競技では、設計提案後に特別な法規を定める制度を導入しているため、他にも斬新で大胆なアイデアも受け入れることができるはずである。また建築家のプロジェクトチーム内の連携では、SBB、市とは関わりがなかったが、PWG、市民と直接関わりを持っていないことがわかった。

第6章 改修とプロジェクトチーム

高架橋の改修とプロジェクトチームの関わりについてとらえる。各団体がどのようにプロジェクトに関わってきたかを文献から出来事を抽出し、KJ法にてまとめた(図5)。さらに時系列で表に整理し、考察を行った(表1)。プロジェクトチームは全団体が関わりあっていたのではなく、基本的に市が橋渡しの役割を担っていた。また、持続的に高架橋の変容に関わり続けている団体はなく、多くの団体を巻き込む形でプロジェクトチームが形成されていた。それぞれの団体が役割を

引き継ぎ、受け渡ししながら、このプロジェクトが進行していたことが明らかとなった。

第7章 結

研究対象は、建築物が付属した高架橋において、複数の所有者が存在し、役割を分担しながら運営管理していた。そしてその計画は建築家や市民を巻き込み、多くの団体を含んだプロジェクトチームによって独自の高架橋が生み出された特徴的なプロジェクトである。高架橋の建築的活用を目的とした改修事例は、鉄道会社やその関連会社によるエリアの高級化を目的とする傾向がある。複数の団体からなるプロジェクトチームによって計画された高架橋のプロジェクトは高級化を目的とせず、地域の歴史や性格が考慮

された開発になった。しかし、そのプロジェクトチームの連携をみると、部分的にのみ行われている結果となった。高架橋という都市インフラの中にできた余剰空間には、その特徴的な環境から多くの人々や団体が関わってきた背景がある。そうした場所の改修プロジェクトは、多様なチームや団体が積極的に連携しあい、持続的に携わる体制が重要であるといえる。またスイスには不動産を管理する協同組合の制度があり、その協力体制と運営の手法があるが、複数の主体が所有し、運営するための制度の範囲で、通常不動産ではむずかしい、挑戦的なデザインがなされている事例もあるため、さらなる組織と空間デザインの調整が望まれる。



図5. プロジェクトチームと出来事の関係図

表1. 出来事のグループとプロジェクトチームの時系列関係

Table with 10 columns representing project teams (SBB, City, PWG, Architects, Citizens) and 10 rows representing events. The table shows the timeline of involvement for each team in various project milestones.

旧東京市営店舗向け住宅における増改築手法の展開
Renovation methodology for the former Tokyo municipal management shophouses : Works “Kiyosumi Kaihoku”

デザイン学領域群 建築デザイン領域

第1章 序論

旧東京市営店舗向け住宅は昭和3年に震災復興を目的に建てられた1階部分を店舗、2階部分を住居とするコンクリート造の長屋住宅であり、清澄長屋と呼ばれ親しまれてきた。その耐震性の高さから、東京大空襲でも焼け残り、現在も43戸が現存している。同時期に建設された復興住宅として同潤会アパートがよく知られているが、これが新たな土地に西洋的な生活様式を取り入れた住宅であるのに対し、清澄長屋はもとある木造町屋の様式を尊重しながら外観の洋風化を図った住宅であり、その性質は異なる。現代でも住居や店舗として積極的に利用される戦前の貴重な建築であり、近代住宅史においても重要な事例であるということができよう。しかし建物の老朽化と住人の高齢化が進み、これからの長屋の管理や運営方法が問われていることも事実である。本研究では長屋の歴史的価値を再評価し、新たなあり方を検証することを目的とする。

第2章 清澄庭園と清澄長屋

清澄長屋がどのような経緯を経て造られたのかを示す。まず三菱財閥の創業者である岩崎彌太郎が邸地を買取り三菱社員の慰労と迎賓を目的に明治13年に深川親睦園を造園した。清澄通り沿には三菱地所が管理する木造長屋が100軒程もとより建てられていたが、関東大震災によって木造長屋は全壊し庭園も大きな被害を受けた。大正13年、岩崎家は旧東京市に庭園東半分の土地を公園用地として寄付し庭園西半分の土地を震災復興の製材所として利用した。三菱地所は公園拡張地として土地を旧東京市に寄付したが住人が敷地内にバラックを建て住み続けたため、昭和3年に旧東京市は震災復興及び「店舗敷き、地代を庭園管理財源に宛てよう」という趣旨で鉄筋コンクリート造長屋を建設した。昭和28年には長屋の土地の所有権が、昭和44年には建物の所有権が東京都から住民に変わった。昭和52年には製材所として利用されて

きた西半分の土地も東京都に買収され、清澄公園として開園した。昭和62年に東京都の立退勧告によって長屋の一部が買収されるが現在も43戸が住宅や店舗として利用されている。東京都公文書館に保存されていた施工図面と現地調査により建設当時の予想復元図面を作成した。清澄庭園に面する背面には濡縁やバルコニーが作られており、住民の通路として裏路地の役割があったことが伺える。平面図を見ると間口4.6m奥行き7.7mの住戸が6戸ずつ連なっていて屋上は作られているものの空間構成としては木造長屋の住宅様式が用いられている。また住民へのヒアリング調査と文献資料から当時の暮らしについてまとめた。屋上は隣家の子供たちの遊ぶ公共空間として自由に利用され、裏路地から違法進入し、池で釣りや水泳をしたり、秋には庭園のイチョウになる銀杏をピニール袋いっぱい収穫したりして生活を楽しんでいたようだ。また震災復興を目的に建設されたという背景もあり、長屋にとって防災的側面は大きく、深さ2m程の地下室は食べ物の貯蔵庫としての役割もある一方で、東京大空襲の際には防空壕として機能することも多々あったようである。自由な増築は建物の所有権が住民に変わった1970年頃から始まった。

第3章 生活と増築

現状の長屋を1棟ごとにA～Iとする。建設当時は清澄庭園に沿って4戸または6戸ずつ住戸が連なっていたが、現在では長屋Cと長屋Dが結合し、E棟、F棟、G棟から合計5戸が取り壊された。2階部分に多く建設当時の装飾が残されており、これは1階部分が店舗として利用されてきたため改築が多かったことの影響であると考えられる。また多くの住戸は屋上部分や背面、側面、棟間に増築されている。これらは屋上を持った空間構成が社会的ストックとして作用し、長屋が住人の家族構成の変化や店舗の入れ替えから、増改築することを前提とした柔軟性のある設計がもとより行われていたの

ではないかと考えられる。現状立面図から清澄長屋の増築パターンを45個抽出した。増築には装飾的要素、機能的要素、容積的要素の3つがあることがわかった。正面への増築からは装飾的要素、棟間への増築は機能的要素、背面と上部への増築は容積的要素が多く抽出された。側面への増築には、どの要素も含まれていた。これらの増築は家族構成や生活スタイルの変化に対応するために行われてきたが、これによってかつての裏路地や屋上の動線が失われ、庭園と長屋の関係性が薄れている。

第4章 提案

清澄庭園及び清澄公園を敷地として、第3章の考察から抽出した増築パターンを展開させることによって市街地と公園を繋ぐ(図1-3)。敷地のコンテキストに合わせて、オフィス付き長屋、アトリエ付き長屋、保育園付き長屋、銭湯付き長屋、運動場付き長屋の5棟を設計した。図4、5、6、7、8に内観をその示す。異なる形状の建物を公園の周囲に配置し、歴史ある緑地環境を整備しながら、それぞれの箇所において住民の豊かなアクティビティが発生するようプログラムを設定した。店舗が広がるエリアには集客できるアトリエやオフィス付きの長屋、住宅や学校のあるエリアには生活の基盤となる保育園や銭湯付きの長屋、グラウンドが広がるエリアには運動場付きの長屋を設け、長屋全体が地域の拠点となるように設計した。歩行者は各棟を通り抜け、市街地と公園を自由に行き来できるように低層部にはピロティや外部空間が積極的に設置されている。

第5章 結論

清澄長屋の住民が繰り返してきた増改築の手法を歴史的価値とし、再評価した。この手法を公園全体で展開させることで、清澄庭園及び清澄公園の緑地を再び整備すると共に、かつての市街地と公園の多様な関わり合いを現代に示すことができた。



図1

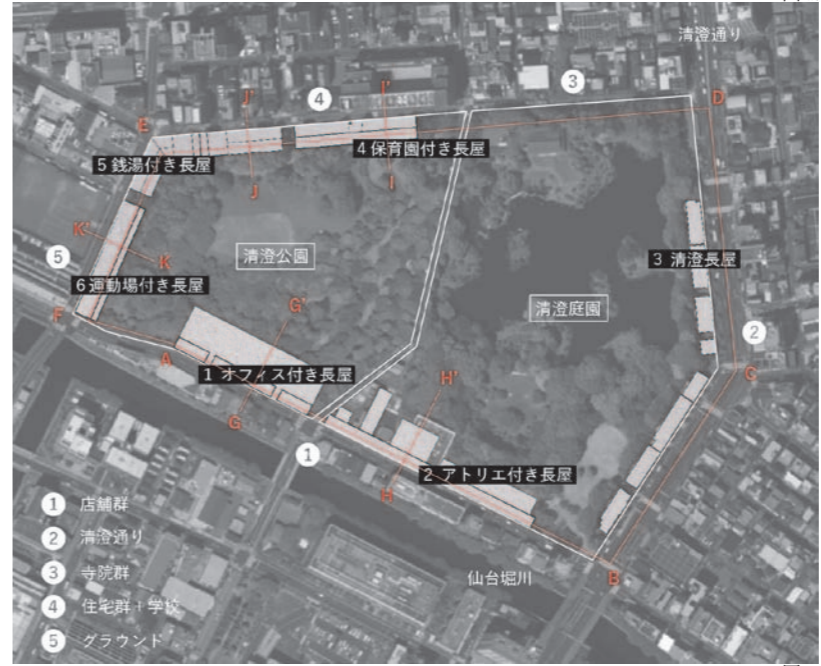


図2

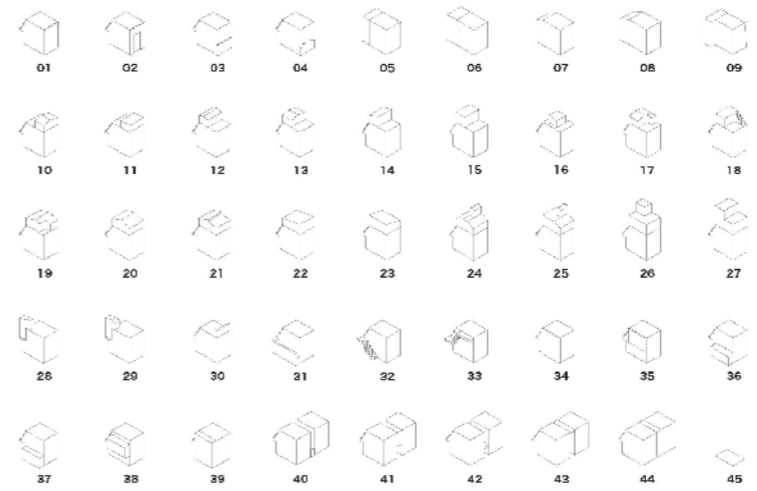


図3



図4



図5



図6

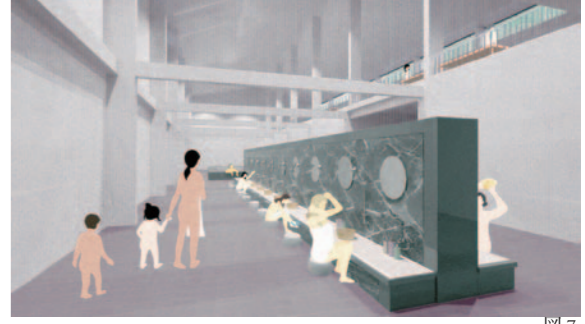


図7

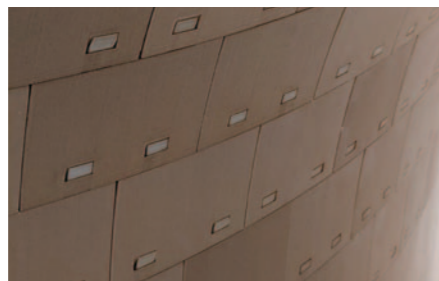
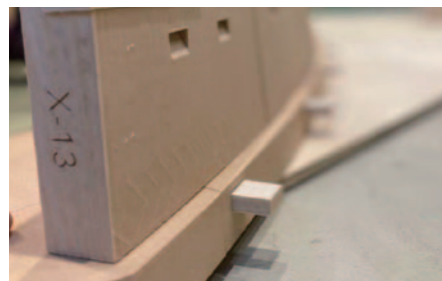


図8

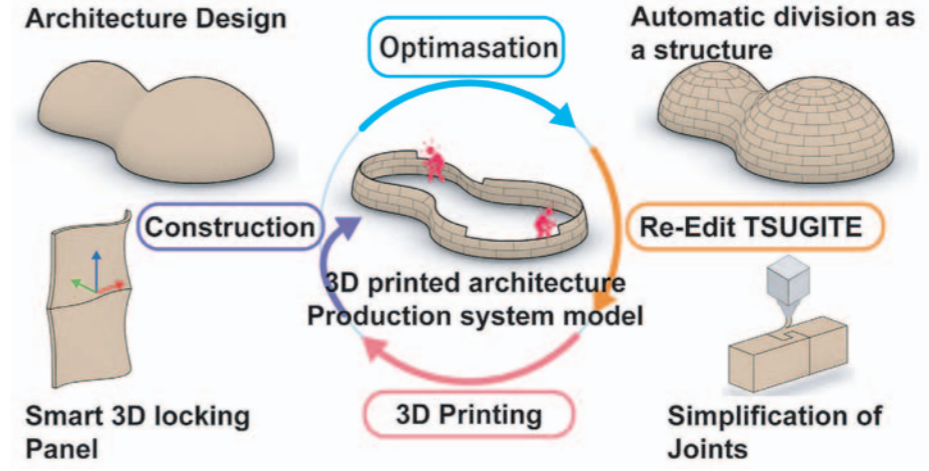
3Dプリント技術による建築部材接合に関する研究 ―継手仕口の面材利用における基本形態と構法的接合条件について―
 作品「TSUGINOTE TEA HOUSE ―木質3Dプリント建築による新しい生き方の提案―」及び研究報告書

A Study on Architectural Joining System by 3D Printing Technology: The Basic Forms and Constructional Joining Conditions of Japanese Wood Joints Towards the Development of Panel Elements Work “TSUGINOTE TEA HOUSE”: New Way of Living Life by Wood 3D Printed Architecture and The Study Report

デザイン学領域群 建築デザイン領域



TSUGINOTE TEA HOUSE
 H1650×W1870×D1870
 Wood Filament
 2020



研究概念図



TSUGINOTE が組み込まれる林業のメタポリズム

1章 序論

我々は産業革命以降、規格化された大量の部材を組み合わせることで、様々な建築空間を実現してきた。現在までに建築部材接合の研究は発展したが、接合部の複雑化が進んだことにより、施工現場での人出不足、施工費高騰、環境負荷など、産業の枠組みを超えた社会的問題となっている。このような複雑化した建築生産システムの簡素化を可能にする技術として、デジタルファブリケーション技術が近年世界中で研究され始めている。現状では、欧米諸国を中心に、例えば建築一棟を丸々プリント3D出力するスケールアップされた技術に関する研究開発が進められている。しかし、高い施工精度の担保、施工後の展開の可変性、3Dプリンターのスケールアップには物理的な限界があるため、中規模以上の持続的な建築生産システムモデルを構築する具体的な方法論がないのが現状である。この課題の解決策として、出力する3Dプリント部材の接合手法の簡素化が挙げられる。規格部材を複雑に接合することに対し、3Dプリントの特性を生かした継手仕口部材を造作することで建築部材の接合部を単純化しようとするものである。これまででは、使用構造や加工技術の制限から、継手仕口を線の構造部材に利用することが主流であったが、デジタルファブリケーションの技術革新によって面的構造部材へ利用可能ではないかという仮

説が立てられる。本研究は、論文にて木造軸組に施されてきた伝統的な継手仕口を、3Dプリンターで面材に施す際の構法上の条件(形状・接合動作・固定方向)を明らかにし、制作にてアルゴリズムを用いた構造部材の最適設計法と三次元方向に接合可能な面材継手デザインの開発により部材接合手法の簡素化を目指し、施工実験を行うことで3Dプリント建築における生産モデル構築と、その実用化の検証を行うものである。

2章 継手仕口の面材利用

線の構造部材への利用を前提に発展してきた継手仕口を面的構造部材へ利用した際の、基本形態と構法的接合条件の対応関係が明らかにした。継手仕口を面材接合部に利用した際の接合動作と形態に着目し、記号化による分析を行うことで、構法的接合条件について、3つの動作要素軸から、4つの面材接合パターンが存在した。面材利用時における基本形の接合システムは、動作要素を軸とした接合パターンと固定方向数による接合性能によって判断できることが確認された。継手仕口を面材利用し、固定方向数を上げるなどの接合性能向上のために、基本形を変形または合成していく際、すべての接合条件に対応可能な17種の基本形が中心となって変形や合成がなされていくことが予想される。

3章 TSUGINOTE TEA HOUSEへの提案

第2章で継手仕口の構法的接合条件を分析した結果得られたA接合の接合条件の継手デザインを使用し、TSUGINOTE TEA HOUSEを設計した。設計の際には、「茶室の空間構成要素」「シェル構造の特性」「使用する面材継手のデザイン」を参考に、空間造形、GRASSHOPPERプログラムによるすべて違う形状の966ピースに及ぶ三次曲面パネルの最適化設計に成功した。それらすべてのピースを木質フィラメントで3D出力し施工実験を行ったことにより、設計段階から施工を行うまでの一連の建築生産システム構築と実用化に一步近づいた。

4章 結論

本研究では、論文にて木造軸組に施されてきた伝統的な継手仕口を、3Dプリンターで面材に施す際の構法上の条件(形状・接合動作・固定方向)を明らかにし、制作にて3Dプリント面的継手構造部材を用いた木質建築施工実験を行うことで、三次元継手接合可能な3Dプリント建築生産システムモデルの構築及び、実用性の検証を行うことが出来た。本研究で施工された作品「TSUGINOTE TEA HOUSE」は世界初の本質3Dプリント建築構造物である。今後の研究課題として、組み立て解体可能なTSUGINOTE 3Dプリント構法を生かした住宅の居住性を高める発展的な研究が必要である。

博士前期課程芸術専攻 修士論文梗概集

発行日 令和3年3月25日
編集 筑波大学大学院人間総合科学研究科博士前期課程芸術専攻カリキュラム委員会
発行 筑波大学大学院人間総合科学研究科博士前期課程芸術専攻
写真撮影 鷺野谷秀夫
デザイン 田中佐代子
印刷 松枝印刷株式会社

The Synopses of Master's Theses, Master's Program in Art and Design

Date of Issue March 25th 2021
Editing Curriculum Committee of Master's Program in Art and Design, University of Tsukuba
Publishing Master's Program in Art and Design, University of Tsukuba
Photograph SAGINOYA Hideo
Design TANAKA Sayoko
Printing Matsueda Printing Co., Ltd

筑波大学大学院
人間総合科学研究科
博士前期課程
芸術専攻

芸術学領域群

デザイン学領域群

美術史

洋画

彫塑

構成

クラフト

情報
デザイン

環境
デザイン

芸術支援

日本画

書

総合造形

ビジュアル
デザイン

プロダクト
デザイン

建築
デザイン