

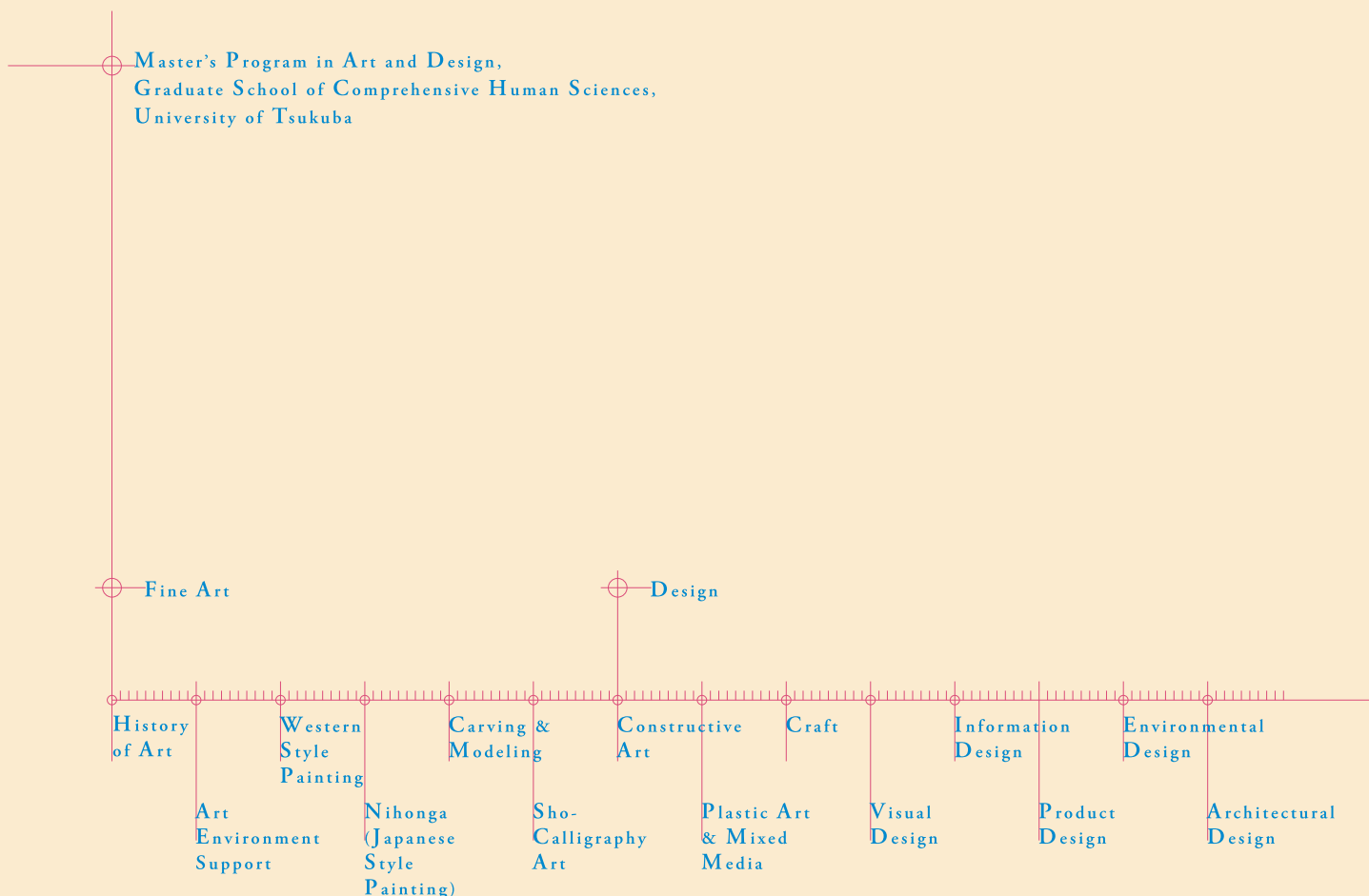
博士前期課程芸術専攻 修士論文梗概集

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



2017



序

Foreword

筑波大学人間総合科学研究科博士前期課程芸術専攻長 太田 圭
Professor Ohta Kei, The Chair of Master's Program in Art and Design, University of Tsukuba

博士前期課程芸術専攻は、30年の永きにわたって数多くの優秀な修了生を送り出してきた修士課程芸術研究科の教育理念を継承しつつ、総合大学の中に位置づけられた芸術高等教育機関としての特色を十分に活かし、多面的なジャンルにわたって、造形芸術の創造と研究を目指しています。

今日、芸術に対する社会の要求は、従来に増して多様化し高度化しているように思われます。とくに若手の実作者・研究者に求められているのは、専門領域にかかわる高水準の制作技能や学術知識とともに、それを柔軟な発想で応用し、現代社会に具体的なかたちで還元できる能力です。本専攻では、このような今日的な要請にも応えるべく、伝統的な領域から最先端の領域まで全14領域にわたり、各領域それぞれの特性を生かした体制のもとで、活発な研究・教育活動を行っており、着実に歩みを進めているところです。

このたび、博士前期課程芸術専攻として、第10期の修了生を世に送り出すことになりました。本書には、修士（芸術学）31名、修士（デザイン学）30名、のべ61名の学位取得者による研究成果の概要が収められています。修了生諸君にとっては、個々の特質を活かした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もあります。どうかご高覧を賜り、忌憚のないご批評ご教示をお願いする次第です。

目次 Contents

芸術学領域群 Fine Arts

美術史 Art History

小松 誠 KOMATSU Makoto	アテナイ、アクロポリスに奉納されたテセウスの彫像—共同体による奉納と個人による奉納の相違について— The Theseus Statues on the Acropolis: On the Difference between the subject of Public and Private Offering	02
寺田 早苗 TERADA Sanae	『女今川』と菱川派の画題選択について <i>Onna-Imagawa</i> and Hishikawa School's Choice of Subject	04
古谷 美也子 FURUYA Miyako	『古画類聚』所収の舞楽図について—江戸時代後期に継承された粉本— The Origin of the <i>Bugaku-zu in the Koga-Ruiju</i> : The Copybook edited by Matsudaira Sadanobu in the Late Edo Period	06
黄 士誠 HUANG Shih-cheng	濱谷浩におけるモダニズムと風土性—1930年代の東京、1940年の満州から《雪国》へ— Modernism and Vernacularity in Hamaya Hiroshi's Photography: From Tokyo in 1930s to Manchuria and <i>Yugikuni</i> (Snow Land) in 1940	08
内藤 航 NAITO Wataru	京都・宝積寺閻魔王及び眷属像の研究 Study of <i>King Enma and His Attendants</i> at Hoshaku-ji Temple in Kyoto	10

芸術支援 Art Environment Support

泉川 詩織 IZUMIKAWA Shiori	高松市芸術士派遣事業の実態と展望—幼児教育と芸術支援の観点から— Current Conditions of the Project for Dispatching Geijutsushi in Takamatsu City and Its Prospects: From the Perspectives of Preschool Education and Art Environment Support	12
高橋 和佳奈 TAKAHASHI Wakana	筑波大学附属病院におけるアートの導入と継続に関する研究—病院職員との関わりを中心に— Introduction and Continuation of Art in the University of Tsukuba Hospital: Focusing on Relationships with the Hospital Staff	14
平山 恵未 HIRAYAMA Megumi	美術館遠隔地に属する中学校の鑑賞教育におけるICT—Google Art Projectの活用— ICT for Education of Art Appreciation at Junior High Schools in Remote Areas from Art Museums: Practical Use of Google Art Project	16
山家 いつか YAMBE Itsuka	《モエレ沼公園》における展覧会に関する一考察—公園、利用者、アーティストをつなぐ学芸員の取り組み— A Study on Exhibitions at the Moerenuma Park: Curator's Roles in Connecting the Park, Users and the Artists	18

洋画 Western Style Painting

石橋 藍子 ISHIBASHI Aiko	作者の自己意識と絵画制作の関係について 作品「地球の鋳型 I (目測167センチメートルの夜)」「地球の鋳型 II (夜まがいを渡る男)」「845 (自画像)」及び研究報告書 Relation between painter's self-consciousness and painting Work "EARTH MOLD I (Night of about 167 centimeters)" "EARTH MOLD II (Men crossing the fake night)" "845 (self-portrait)" with Research Paper	20
太田 夏希 OHTA Natsuki	画題としての「夢」についての一考察 作品「自画像」「once upon a time」「夢の入り口」及び研究報告書 A consideration on dreams as a subject : works "self-port late" "once upon a time" "entrance of dream" and research paper	22
草間 奈瑠美 KUSAMA narumi	人物の肌の表現におけるグレーの効果と可能性 Study on Portrait Painting—About gray color of skin— Work: "one's dearest" "She graduated from domination" with research paper	24
坂本 有希 SAKAMOTO Yuki	写真を利用した絵画制作—スマートフォンの活用で可能となる油彩表現— 作品「circle」「mountain」「self-portrait」及び研究報告書 About Painting Using Photograph—Representation of Oil Painting Using Smartphone— Work "circle" "mountain" "self-portrait" with Research Paper	26
高嶋 麻衣 TAKASHIMA Mai	絵画における「普通」についての考察 作品「ほごしょく」「自画像」及び研究報告書 A Study of "Usually" in Painting Work "Protective color" "Self Portrait" with Research Paper	28

浪川 周 NAMIKAWA Makoto	絵画とイラストレーションの位置づけについての考察 作品「superficial play, or love,」「same as usual, or brave new world,」「a self-portrait」及び研究報告書 A Study of the Positioning of Paintings and Illustrations Works “superficial play, or love,” “same as usual, or brave new world,” with Research Paper	30
日高 衣紅 HIDAKA Iku	台湾の民間信仰と版画 作品「My lucky color is」「自画像」及び研究報告書 Folk religion of Taiwan and printing Works “My lucky color is” “Self-portrait” with Research Paper	32

日本画 Nihonga (Japanese Style Painting)

飯塚 瑛理 IIZUKA Eri	植物を主題とした絵画表現の研究—構図と色彩に関する実践的考察— 作品「True Comfort」「自画像」及び研究報告書 Study on painting expression with plants as the theme – Practical consideration of composition and color –	34
市川 加那子 ICHIKAWA Kanako	絵画における動物の動き・形態表現についての考察 作品「蓮池」「自画像」及び研究報告書 A Study of Representation of Animals Movement or Form in Paintings Work “Lotus pond”“Self-portrait”with Research Paper	36
川嶋 頌梧 KAWASHIMA Shougo	絵画表現と文学表現の接続を図る日本画制作の再考 作品「no w here」「自画像」及び研究報告書 Relating Expression of Nihonga and Literary. Art Works “no w here” “self-portrait” with Thesis	38
酒井 祐美子 SAKAI Yumiko	箔の表現の多様性に関する一考察 A Consideration about Diversity of Expressions with Leaf	40
清家 幸穂 SEIKE Yukiho	人物画の動作による感情表現について Emotional expression by gesture of portrait	42
関田 裕子 SEKIDA Hiroko	絵画のなかの動物表現について 一象徴と寓意の観点から— Expression of Animals: Symbol & Allegory in Pictures	44
瀧本 泰士 TAKIMOTO Taishi	コラージュを用いた絵画表現について 作品「街路樹」「自画像」及び研究報告書 Study on painting with collage expression Work “Roadside tree” “Self-portrait” with Research Paper	46
日野 沙耶 HINO Saya	日本絵画における色材の変遷と機能についての考察—青色材料を中心として— 作品「ここから,」「自画像」及び研究報告書 The Transitions and Effects of Colorants in Japanese Paintings in Pre-Meiji Period: Approach Centered on Blue Colorant Work“start from here” “Self-portrait”with Research Paper	48

彫塑 Carving & Modeling

服部 真知 HATTORI Machi	白鳳・天平彫刻における塑造表現についての一考察 作品「切愛」及び研究報告書 A study on the modeling expression in Hakuhou,Tenpyou era sculpture Work “Dearly to love” with Reserch Paper	50
蛭田 香菜子 HIRUTA Kanako	アフリカ彫刻がオシップ・ザッキンに与えた影響—彫刻のプリミティブ性について— A study that African sculptures influence to Ossip Zadkine’s ones : primitivism of sculptures	52
御寄 翔太郎 MISAKI Shotaro	石彫における直彫についての研究 作品「山なみ」及び研究報告書 A Study on Direct Carving in Stone : Work“Distant Mountain”with Research Paper	54

書

新井 恵理佳 ARAI Erika	一群の西行風古筆に関する考察 A Study on Ancient Writings in Saigyō Style	56
井田 明宏 IDA Akihiro	後漢時代の通行書体について—新書風の発生と展開— Study for the Calligraphic Style to Common Use of the Later Han Dynasty : The Birth and Evolution of the New Handwriting Style	58
宮本 和真 MIYAMOTO Kazuma	呉昌碩の石鼓文臨書における筆法の多様性について A Study on Copy of a Stone Drum Inscriptions by Wu Changshuo in Aspect of the Variety of Chinese Calligraphy Technique	60
張 資涵 CHANG Tzuhan	傅狷夫の紀年書作品に関する考察—連綿草書を中心に— Investigation of year-inscribed calligraphy works focusing on “connected style” cursive script,done by Chuan-Fu Fu.	62

デザイン学領域群 Design

構成 Constructive Art

山崎 佳菜 YAMAZAKI Kana	単一形体による表現—構成と視覚効果— 作品「undulation」及び研究報告書 Expression of single form: Relations of composition and visual effects Work “undulation” with Research Paper	66
丁 潔如 DING Jieru	日本における中華街の建築色彩に関する研究—横浜中華街、神戸南京町、長崎新地中華街を事例として— Facade Colors of Chinatown in Japan: Case Studies on Yokohama Chinatown, Kobe Nanjing Town and Nagasaki Shinchi Chinatown	68
鄭 光明 ZHENG Guangming	レリーフ表現における陰影効果 作品「DISAPPEARANCE-I」「DISAPPEARANCE-II」「DISAPPEARANCE-III」 「DISAPPEARANCE-IV」及び研究報告書 Shadow effect in relief representation Work “DISAPPEARANCE-I” “DISAPPEARANCE-II” “DISAPPEARANCE-III” “DISAPPEARANCE-IV” with Research Paper	70
尾崎 拓磨 OZAKI Takuma	立体造形における数的秩序の活用—フラクタルを活用した表現を中心として— 作品「Layered Fractals」及び研究報告書 Utilization of Mathematics for three-dimensional artworks: Focusing on Utilization of Fractal Work “Layered Fractals” with Research Paper	72

総合造形 Plastic Art & Mixed Media

石田 結香 ISHIDA Yuka	コミティアにおけるファンタジー漫画の世界観を想像させる展示方法の研究 A way of display to someone to imagine a view of fantasy comics in COMITIA	74
鈴木 絹彩 SUZUKI Kinusa	笑いをともなうナンセンスな表現についての考察 —長新太を中心に— 作品「やわらかい建物」及び研究報告書 A study of nonsense expressions with laughter: focused on TYO Shinta Work “Soft Buildings” with Research Paper	76
中家 晶慧 NAKAIE Shokei	作品と建築が一体化する展示空間の可能性について 作品「何処かに咲く」及び研究報告書 The possibility of exhibition space where works and architecture are integrated Work “The blooming somewhere” with Research Paper	78
別城 拓志 BEKKI Takushi	人形作品における嫌悪感と笑いについて—ハンス・バルメールを中心に— 作品「がらんばれ自然」及び研究報告書 Relationship between Disgust and Laugh in Doll Work: Focused on Hans Bellmer Work “Hang in There, Nature” with Research Paper	80

クラフト Craft		
劉 暢 LIU Chang	造形における異化作用 ―触覚表現を中心に― 作品「個々別々」及び研究報告書 Defamiliarization in Molding: Focus on Tactile Sense Expressing Work “DIVERSE” with Research Paper	82
和田 絢太郎 WADA Kentaro	器ジェンダー論―性を通したガラス器のジェンダーレス表現の可能性― 作品「GESCHIRR」及び研究報告書 Gender studies in tableware: Possibilities of a genderless expression in glassware	84

ビジュアルデザイン Visual Design		
伊藤 香里 ITO H Kaori	紙のインタラクティブリティを活用したグラフィックデザインの研究 作品「12 month paper」及び研究報告書 Graphic design utilizing paper interactivity Work “12 month paper”	86
羅 丹妮 LUO Danni	中国古代の青銅器の文様によるビジュアルコミュニケーションデザイン 作品「中国の青銅器文様図鑑と塗り絵デザイン」及び研究報告書 Chinese Bronze Pattern in Visual Communication Design Work “Illustrated Chinese Bronze Pattern Guide and Coloring Book Design” with Research Paper	88
大川 真紀 OKAWA Maki	日本の郷土玩具に見るグラフィックの研究 作品「郷土玩具の装飾を用いたイラストレーション」及び研究報告書 Graphic study on Japanese local toys: Work “Illustration using the decoration of the local toy” with Research Paper	90

情報デザイン Information Design		
金 宣希 KIM Sunhee	隅田川テラス利用を広げるデザイン提案― 作品「リバーサイドウォークサインシステム提案書」及び研究報告書 Design Proposal for Expanding the Use of Sumida River Terrace Work “Proposal of Riverside Walk Sign System” with Research Paper	92
聞 睿 WEN Rui	中国を訪れる外国人のための観光に関する情報提供の研究― 作品「北京故宮博物院の構内マップの提案」及び研究報告書 Research on providing information on sightseeing for foreigners visiting China- Work “Proposal of the premises map of the Beijing Palace Museum” and Research Paper	94

プロダクトデザイン Product Design		
石川 由佳 ISHIKAWA Yuka	合成音声を用いた仮想試着システムの印象評価 Evaluation of the impression of a wearable virtual system with synthetic sound	96
周 琦 ZHOU Qi	左右方向の加速度運動によって生じる生理心理的ストレスを視覚の手がかりによって緩和する試み Attempt to alleviate physiological and psychological stress caused by lateral acceleration motion by visual clue	98
ヌネス モラレス エレウタ ロサ NUNEZ MORALES Eleuda Rosa	遠隔コミュニケーションにおいて感情や存在感を伝える抱擁可能インタフェースのデザイン Design of a huggable interface to convey affection and social presence in remote communication	100
劉 洋 LIU Yang	振り子運動の速度と波形が情動喚起に与える影響 The effects of velocity and waveform of swing motion on the arousal of emotion	102

環境デザイン Environmental Design		
瀬川 育未 SEGAWA Ikumi	公共の場における滞留行為の空間的アフォーダンス要素 作品「アフォーダンスから」及び研究報告書 Study from the experience of the Affordance	104
張 佳飛 ZHANG Jiafei	烏山川緑道沿線の住宅地の変化における緑道と住民との関わりの変遷について Changes of Relationship between Greenway and Residents at the change in the Residential Area along the Karasuyamagawa Greenway	106
李 豊豪 LI FengHao	私的空間の開放による自立的な交流活動の振興に関する研究 ―長野県長野市の「まちの縁側」を例にして― A Research on the Revitalization of Independent Communication Activities through the Sharing of Private Space – The “Engawa of Town” (Veranda of Town) in Nagano City, Nagano Prefecture –	108
林 露怡 LIN Luyi	フットパスによる地域資源の再認識に関する研究 Study on Recognition of Regional Resource base on Footpath Project	110

建築デザイン Architectural Design		
菊地 翔太 KIKUCHI Shota	建設背景からみたコンクリート造拝殿の意匠的特徴 ―長岡市を中心とする事例から― Design of Concrete Shrine Viewed from Background of Construction –The Case Study of Nagaoka–	112
立川 あゆ TACHIKAWA Ayu	福島県田村市片曾根山麓における葉タバコ栽培を主とした生業景観の変化 Changes of Livelihood Landscape composed chiefly of tobacco cultivation around the piedmont of Mt. Katasone, Fukushima Prefecture	114
西津 侑杜 NISHIZU Yuto	生産者・消費者間連携による木造住宅の生産・構法デザイン―南三陸町林業者の事例から― Process and Construction Design of Wooden Houses the Cooperation between Producers and Consumers –The Case Study of Minamisanriku Town Foresters–	116
水越 俊宇 MIZUKOSHI Toshiie	郊外住宅地における「都市農業型交流拠点」の提案―千葉ニュータウン地区における営農調整地を対象として― 作品「Agri Base ver.pear」及び研究報告書 Proposal of “Agricultural exchange base of city” in residential suburb- Work “Agri Base ver. pear” with Research paper	118
張 宇鵬 ZHANG Yupeng	中国蘇州「古城区」における水辺建築群のリノベーションの提案 作品「Waterfront Community and Plaza」及び研究報告書 Design Proposal for the Renovation of Riverfront Architecture and Space in History Area of the Suzhou Ancient City, China work “Waterfront Community and Plaza” and research paper	120
唐 可 TANG Ke	住宅の寝室部分と共有部分の間仕切り家具が人の心理的評価に及ぼす影響 The psychological effects of partition-furniture between bedroom and common parts in a house	122
朴 世敏 PARK Semin	建築物の動態保存の実態に関する研究 Study on actual condition of preservation of dynamics of building	124

平成29年度受賞作品・論文一覧
List of Awarded Works / Theses, 2017

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		
	尾崎 拓磨 OZAKI Takuma	Layered Fractals	構成 Constructive Art
	茗溪会賞 Alumni Association's Prize for Achievement in the Graduate School of Art and Design		
	瀧本 泰士 TAKIMOTO Taishi	街路樹 Roadside tree	日本画 Nihonga (Japanese Style Painting)
	筑波大学優秀作品賞 Merit for Excellent Achievement in the Graduate School of Art and Design		
	石橋 藍子 ISHIBASHI Aiko	「地球の鋳型 I (目測167センチメートルの夜)」 「地球の鋳型 II (夜まがいを渡る男)」 “EARTH MOLD I (Night of about 167centimeters)” “EARTH MOLD II (Men crossing the fake night)”	洋画 Western Style Painting
	太田 夏希 OHTA Natsumi	「once upon a time」 「夢の入り口」 “once upon a time” “entrance of dream”	洋画 (版画) Western Style Painting (Printmaking)
	蛭田 香菜子 HIRUTA Kanako	土の唄 The earthy poem	彫塑 Carving & Modeling
	井田 明宏 IDA Akihiro	手鑑「世尊寺」(臨 世尊寺家六代書跡) Model Book of Exemplary Calligraphy “Sesonji” : A Work Modeled on Sesonjike Six Generations Writing	書 Sho-Calligraphy Art
	石田 結香 ISHIDA Yuka	WEBCOMIC	総合造形 Plastic Art & Mixed Media
	和田 絢太郎 WADA Kentaro	GESCHIRR	クラフト Craft
	伊藤 香里 ITO Kaori	12 month paper	ビジュアルデザイン Visual Design

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		
	古谷 美也子 FURUYA Miyako	『古画類聚』所収の舞楽図について—江戸時代後期に継承された粉本— The Origin of the <i>Bugaku-zu in the Koga-Ruijū</i> : The Copybook edited by Matsudaira Sadanobu in the Late Edo Period	美術史 Art History
	筑波大学優秀論文賞 Merit for Excellent Achievement in the Graduate School of Art and Design		
	高橋 和佳奈 TAKAHASHI Wakana	筑波大学附属病院におけるアートの導入と継続に関する研究—病院職員との関わりを中心に Introduction and Continuation of Art in the University of Tsukuba Hospital: Focusing on Relationships with the Hospital Staff	芸術支援 Art Environment Support
	ヌネス モラレス エレウタ ロサ NUNEZ MORALES Eleudora Rosa	遠隔コミュニケーションにおいて感情や存在感を伝える抱擁可能インタフェースのデザイン Design of a huggable interface to convey affection and social presence in remote communication	プロダクトデザイン Product Design
	張 佳飛 ZHANG Jiafei	烏山川緑道沿線の住宅地の変化における緑道と住民との関わりの変遷について Changes of Relationship between Greenway and Residents at the change in the Residential Area along the Karasuyamagawa Greenway	環境デザイン Environmental Design
	西津 侑杜 NISHIZU Yuto	生産者・消費者間連携による木造住宅の生産・構法デザイン—南三陸町林業者の事例から— Process and Construction Design of Wooden Houses the Cooperation between Producers and Consumers –The Case Study of Minamisanriku Town Foresters–	建築デザイン Architectural 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

寺田 早苗

TERADA Sanae

『女今川』と菱川派の画題選択について
Onna-Imagawa and Hishikawa School's Choice of Subject

芸術学領域群
美術史領域

『女今川』の成立について
『女今川』の成立と『女今川』の挿画について

『女今川』の成立と『女今川』の挿画について

序
本論は、江戸時代中期からみられる出版数増加にともなう版本の文字や挿画といった形態の変化について当時の時代背景を踏まえて検討していくことである。

本論で取り上げる元禄13年(1700)刊の『女今川』(図1-8、以下、元禄本)は女子用の往来物である。女子に対して行つてはならない事柄を箇条書きで記したもので、写本が繰り返され、明治時代まで広く普及したとされている。底本の作者、制作年は不明であり、未だ新出の異本が見つかることから謎の部分が多い書物である。本書には上下巻全8図が挿画として描かれており、図が挿入されたものとしては、この元禄本が最も古い。本書に関する研究の多くは教育史家によるもので書誌情報として、挿画を描いた絵師は菱川師宣(?-1694)とされている。本書の挿画の中には、図6の座頭のように、《見立琴棋書画図(彦根屏風)》(六曲屏風一雙、彦根城博物館蔵)に類似した座頭の姿が描かれており、もちろん師宣は三家の画風(これまで狩野派、やまと絵、水墨画と解釈されている)を学んだとはいえ、本書の絵師が井伊家に伝わる屏風を直接目にする機会があったという可能性があったとは考え難く、座頭やその他の人物像が広く図像として流布していたと捉えることが出来るだろう。

そこで、本書の挿画は、同時代の風俗を反映したものと捉えることが出来、これまで教育史で述べられてきた本書の挿画を美術史の観点から捉え直すことに意義があると思われる。また、本図の考察を試みることは近世的な女性向け教訓の世界で理想とされた女性像を考える上で意義がある。

また未だ挿画を描いた絵師に関して一定の説が見られない元禄本に関して、これまでの記述の中で大きく二つに分かれている杉村治兵衛説と菱川師宣説を再考する。

以上のことをふまえ、『女今川』の挿画を調査、研究を行うことで版本の制作手順を推察し、版本、浮世絵出版に際して、元禄年間から享保年間にかけて出版数の増加による版本の変化について、提供する側である書肆家と絵師、享受する読み手の両

側面から検討を行う。

第1章 先行研究と元禄本に関する基礎的事項の確認

本章では、元禄本の挿画に関する先行研究をまとめ、『女今川』に関する成立についてと、調査から版本の制作手順を推察した。加えて、江戸時代中期の女子教育について確認した。

元禄本の編者は「寛永以後の女三能書」と呼ばれた書家である沢田吉(?-?)で、繰り返しになるが図が挿入されたものとしては、この元禄本が現在のところ最も古い。これまでの挿画に関する記述では、水谷弓彦氏が石川流宣(?-?) (水谷弓彦『古版小説挿画史』大岡山書店、1935年4月)としている。その後杉村治兵衛(?-?)による挿画として、複数の雑誌で記述があり、美術史研究における記述としては、渋井清氏が『名人文のみなもと』という別題で杉村治兵衛の作だと指摘している。(『浮世絵版画―杉村篇』集英社、1964年)。また、教育史において挿画に関する記述は、1963年に刊行された『増訂版 国書総目録 第一巻』(岩波書店、1989年刊行1963年初版刊)が最初であり、菱川師宣を作者者として挙

げている。その後、石川松太郎『日本教科書大系』十五(講談社、1973年)や小泉吉永編『往来物解題辞典 解題編』(大空者、2001年)といった緒先学が元禄本を取り上げており、挿画の作者は菱川師宣と記している。

『女今川』の成立に関しては、安田千恵美氏(「『女今川』成立考：女子用往来の写本と刊本』『史苑』73(1)、2013年)によると、貞享4年(1687)以降に刊行された『女今川』(以下、貞享本)は男性が編者であり、男性視点から女性に対して禁止事項を述べるという意味合いであった。しかし、元禄本では編者である沢田吉が「自らを戒める」といった書き方をしており、女性編者が同性に向けて自ら律することが出来る人間になるということが根底にあるという点でも元禄本はそれまでの『女今川』と異なるといえる。

続いて、調査より、以下のことが推察された。文章が書かれている紙面の背側には絵を含めずに漢数字が順番にふられている。挿画の左側(例えば四丁表の右側)に「又ノ三」と書かれており、挿画の前の文章が三丁裏である。つまり、挿画をどの丁の次に挿入するかが書かれている。これらのことから、文章と挿画が別々で作成され、



図4 大せつなる事人にたたる事



図3 女の宮寺まいり



図2 父兄のおんをはけれまじき事



図1 名称不明(御書無し)



図8 けいしをおろそか



図7 しゆつかにたいめん



図6 あそひにちようし



図5 おつとをからしめ

図1－4 沢田吉編『女今川』元禄13年(1700)刊、大本二巻二冊、半紙本、画部分 21.8 × 14.2 cm、個人蔵(図版典拠：小泉吉永氏提供)

図5－8 同上、東京藝術大学蔵(図版典拠：https://images.lib.geidai.ac.jp/geidai/ アクセス日:2016年9月14日)

糸で綴じられる時に並べられたということがわかる。ここから、文字と絵を専門に彫る彫師がいた可能性、筆家と絵師が漢数字をあらかじめ記していた場合、絵師が編集にも関わっていたという可能性が出てくるといえるだろう。

第2章 菱川派の挿画に関する再考
本書の挿画の作画者に関して、これまでの先学の中で認識が大きく二つに別れていた、杉村治兵衛であるという説と菱川師宣によるという説について再考を行い、本論では菱川派の作だという立場をとった。

治兵衛の生没年は不明だが、作画期は師宣から10年ほど遅れて、刊行年の記載のある版本から延宝(1673-1681)末頃から元禄(1688-1704)末までだとされている。浄瑠璃や風俗画を中心とした一枚絵や春画、絵入本の挿画を広く手がけた絵師である。「杉村は隠し落款を画中に入れることがあり、隠し落款入りの一枚絵が複数見つかっている。今回本作図6の着物に文字が描かれており、これを杉の旧漢字で「枚風」と読めることで隠し落款ということで杉村治兵衛の作品と渋川氏は判断されている。しかし、杉村は落款を記す際、杉村は楢村と書き、治兵衛は次兵衛、次平と書く。そして隠し落款に関しては隠し落款は「枚村」や「杉村」と入れる際に木は篆書体で書かれる場合が多い。また「御ひいながた」でも木の文字を連続して描き枝がたれる柳のように描いている。ここでも篆書体で描いている。よって、本作の描き方は杉村治兵衛作品では多くは見られない。そして、「杉村」ではなくあえて「杉風」としたことにも疑問がこのる。「村」がくるべきところに「風」と書いている。また試みに、「枚」と読むのではなく「枿」と読むことが出来るだろう。着物に文字を配する小袖は寛文頃(1661-1673)に頻繁にみられるようになる特徴的な文様である。文字と絵模様を合わせて『伊勢物語』や『源氏物語』の物語の詩歌を表現し、意味を持たせる判じ絵として流行した。ここでも着物の青海波模様から海人であった松風、村雨姉妹の話で「源氏物語」の「松風」を想起させるのではないだろうか。また、

他の行書体で書かれた文字文様と比較すると、図6は木篇が曖昧で、「枚」でも「枿」でもない可能性がある。よって杉村治兵衛が隠し落款を用いることは多いがこの場合落款ではなく単なる文様であり、本作が杉村治兵衛の作だとは言い難いだろう。

次に菱川師宣に関してだが、師宣は若いうちに江戸の町に移り住み大伝馬町に居をなしていた。寛文12年(1672)刊行の『武家百人一首』で、最初の署名を刊記に残している。肉筆画や板本、版画組物を精力的に制作し、複数の画工を束ねる工房のようなものを主催し、菱川派を率いていたようだ。師宣の画風と考えられる挿画を伴う無款の版本が多く存在しており、師宣の作品の真贋に関しては不明瞭なことが多く残されている。その要因のひとつが工房作による無款、代筆、共同制作といった作品があげられる。当時の人々にとって重要であったのは、菱川師宣風の絵であるかといったところのようだ。菱川派の作であるか、具体的な版本の顔貌表現を比較対象とし、検証した。その結果、菱川師宣の作とはいえず、図樣的特徴から菱川派の作だという結論に至った。加えて、湯島聖堂大成殿建立の年に師宣によって描かれた『聖堂文畫圖』を取り上げて、菱川派と儒学との関係を探った。

第3章 元禄本の挿画の役割と画題に関する考察

本稿では元禄十三年板『女今川』の挿画の役割について考察してみたい。一、『女今川』にみる教育対象者を考えた。続いて『女今川』には挿画が付されているが、二十三か条ある女性が行つてはならない事柄のうち、8場面だけが図像化されている。そこから、二、挿画の並び方、挿入の仕方を考察した。三、図1を除く7葉は当代風の衣裳、髪型で描かれている。一方、本書の最初の挿画である図1だけが平安風俗を身にまとった姿で描かれている。これは、本書を提供する側から本書を学ぶ女子に対するお手本の姿だったのではないだろうか。そこで、この図について画題選択に関する一可能性を提示し、本章のまと

めとした。

(1) 往来物および女子用往来が激増した理由は、まず、経済の発達により人々の生業と学習が直接関わってきたということとさらに、儒教の思想が広まったことにより、より高度で自発的な考え方から学びを行うという教育観が生まれてきたことが挙げられる。啓蒙や教育の重要性から高まった「往来物」という新たな市場に、書肆家および絵師が応えて、商人や農民といったより幅広い階層に対応し、本文をより平易に、挿画によって理解を助けられるようになったことが、元禄本が作られた一つの要因と考えられる。このことから、本書の対書者は身分や年齢の区別なく幅広い女性層であったと指摘した。

(2) 図2から読み進めると娘時代に親に仕え、妻として夫に仕え、最後に息子に仕える女性の一生を意識した挿画の順番になっているという可能性を指摘した。

(3) 本書に、8図の挿画が付されていることは第一章で述べた通りである。本文の禁止事項が図像化されたまた他の図は当代風の女性を描いているにも関わらず図1だけは本文と直接関係のない古風な人物像が描かれており、8図のなかでも唯一異色の作として述べた。本作は学ぶ事の重要性を説いた序の後に挿入された最初の図であることから、『源氏物語』の作者の紫式部と三十六歌仙のひとりである小野小町像といった教養の高い古代の女性像である可能性を、当時の思想家と書肆家の言葉と、描かれた「桜」のモチーフの共通性から提示した。

結

本稿では江戸時代中期の女子教育の変遷と当代の絵師について元禄本の挿画を中心に据え、一考察を試みた。また、出版数増加にともなう版本の文字や挿画といった形態の変化について当時の時代背景を踏まえて検討した。今後はより実証的に明らかにすべく根拠の収集に努めたい。

古谷 美也子

『古画類聚』所収の舞楽図について―江戸時代後期に継承された粉本―

The Origin of the *Bugaku-zu* in the *Koga-Ruiju*: The Copybook edited by Matsudaira Sadanobu in the Late Edo Period

芸術学領域群 美術史領域

『古画類聚』所収の舞楽図について―江戸時代後期に継承された粉本―

はじめに

江戸時代後期に幕府の老中首座を務めた松平定信によって編纂された『古画類聚』には舞楽図4図が収載されているが、そのうちの《古画舞楽図》(図1)には、室町時代中期までの舞楽図の様相と、江戸時代前半期の図譜的な舞楽図の様相が見られる。この図と同じ原本の系統とみられる舞楽図が江戸時代末期の幕府奥絵師である狩野養信によって模写されているが、いずれも原本の成立や画面に見られる故実性についてはこれまで詳細に検討されてはいない。

舞楽とは元来、中国やアジア諸国から伝来した俗楽が、8世紀に律令国家の成立に際して日本古来の歌舞とともに宮廷や寺社の儀礼のための音楽として制度化されたものである。舞楽を独立した主題とする舞楽図は平安時代以降いくつか残されているが、戦国期にあたる15世紀後半から16世紀前半の作例は見られず、その後江戸時代前半期に流布した舞楽図屏風は15世紀前半の舞楽図から直接展開したものと考えるにくい。またこの時期は宮廷儀礼の衰退と再興、それに伴って舞楽の復興がなされ、さらに宮廷の画事は土佐派から狩野派へと移行した、時代の転換期でもある。

本研究ではこのような背景もふまえ、《古画舞楽図》の原本がこれまで作例の知られていなかったこの時期に成立した粉本であるという可能性について、画面上に描かれた舞人の姿と、編纂者松平定信と舞楽図に関連する周辺の状況から検討し、《古画舞楽図》と養信模写本を舞楽図の系譜上へ位置付けることを試みたい。

第1章 舞楽図についての先行研究と問題の所在

本章では平安時代から江戸時代前半期にかけて制作され、現在も知られている主な舞楽図を概観し、15世紀後半から16世紀前半にかけて系譜上の空白期が存在し、その後に画風の新たな展開があったことを確認した。

第1節では先行研究をもとに江戸時代

前半期までの主な作例と系譜についての論考をまとめた。平安時代から室町時代中期までの舞楽図は、やまと絵の技法で主に土佐派の絵師によって屏風、衝立、扇、図巻などに描かれ、観賞のためだけでなく舞人の姿や装束を記録し継承する役割も持っていたと考えられる。戦国期(1467-1573)をはさんだ江戸時代前半期には、金地に多数の舞人を描き込んだ舞楽図屏風が流布したが、それらは主に狩野派の絵師によって描かれた。このような図譜的な舞楽図の出現について辻氏(1977)は、「15世紀末の宮廷絵所預を務めた土佐光信(1434?-1525?)活躍期の土佐派がそれまで粉本として用いられてきた舞楽図巻などを照合して屏風にまとめたのではないか」と推測しているが、その転換期を表す作例は知られていない。また高岸氏(2003)は1462年に足利義政室町殿に造られた舞十二間に土佐広周、光信によって舞絵障子が制作された経緯について明らかにした。本田氏(2008)はこの時の舞楽図が土佐家の粉本として新たな舞楽図制作の手本となったのではないかと推察している。

第2節では『増訂考古画譜』より江戸時代末期から明治時代初期にかけて知られていた舞楽図を挙げた。江戸時代末期には平安時代初期の成立とみられる《古楽図》と室町時代中期の《応永舞楽図》の諸模本、そして土佐光信をはじめとする土佐派の絵師による舞楽図もいくつか知られており、『古画類聚』及び松平定信所持の舞楽図についても認識されていた。

第3節では粉本の役割を確認し、舞楽図粉本においては制作あるいは模写した人物によって故実性が付加されていることから、系譜について検討する際には作品と同様の価値がある事を《応永舞楽図》を例に挙げながら述べた。

第2章 『古画類聚』と舞楽図粉本

本章では『古画類聚』と「人形服章十一」巻の内容について述べ、そこに収載された舞楽図について養信模写本も含めて詳細に検討した。そして《古画舞楽

図》の原本が《応永舞楽図》以降、狩野派の舞楽図屏風以前に成立した舞楽図粉本である可能性を提示した。

第1節では『古画類聚』の編纂の状況と成立について詳しく述べた。『古画類聚』は寛政9年(1797)から文化年間(1804-18)中頃の完成とみられており、松平定信(1758-1829)によって寛政7年(1795)に書かれた序文には、古画の中に描き伝えられてきたことを整理、分類しておくことは故実を研究する人々に役立つであろうと心がけて集めたものである、と述べられている。絵画が持つ特性をよく理解していた定信は、奈良時代以降の絵巻や肖像画などの古画から主題別に図を抄出して分類、再編成して38巻の卷子にまとめた。内容は人形服章、宮室、器財、兵器の四部門に分けられている。

第2節では舞楽と管絃に関する図が転写されている「人形服章十一」巻について、それぞれの場面の概要と典拠を挙げ、とくに収載されている舞楽図4図についての特徴を述べた。4図のうち1図は平安時代初期の成立とされている《古楽図》の模本からの転写で、2図は鎌倉時代の楽書『教訓鈔』に記された舞装束に則して描かれた舞楽図、また原本不明の《古画舞楽図》には楽人と舞人合わせて19人が描かれ、「天文十五年」(1546)の墨書が記されていた。

第3節ではこの《古画舞楽図》とほぼ同じ図様を持つ狩野養信による模写本とを比較検討し、欠損部分の一致などから両本の原模本は同じ系統であることを明らかとした。またいずれも白描で、異なる曲目を含むことから、少なくとも二種類以上の模本がこれまで制作されている事、さらに古画類聚本もかなり技量の高い絵師によって模写されている事を指摘した。

第4節では、第1章第1節で取り上げた室町中期以前の舞楽図と江戸時代前半期の舞楽図屏風の舞人の姿を曲目別に抽出し、曲ごとの図様の変遷について検討した。それにより舞人の姿の変遷には(1)二種類の図様が平安時代以降江戸時代前半期まで交互に現れる、(2)16世紀



図1 『古画類聚』「人形服章十一」(部分) 紙本着色、38巻のうち、45.9×1857.2 cm、江戸時代、1797-1810年頃、東京国立博物館蔵 (図版典拠：東京国立博物館画像検索をもとに筆者加工 http://webarchives.tnm.jp/imgsearch/show/C0029603 http://webarchives.tnm.jp/imgsearch/show/C0029604 http://webarchives.tnm.jp/imgsearch/show/C0029605 2018年1月17日閲覧)

『古画類聚』所収の舞楽図について―江戸時代後期に継承された粉本―

を挟んで図様が変化した、そして(3)16世紀に一度図様が変化したが江戸時代前半期には再び古様な姿を用いるようになったという三つの傾向がみられた。(2)の傾向は「採桑老」の図に見られるが、これは1462年の室町殿舞絵障子制作の際に土佐光信が「採桑老」の図をあらたに描いたという史実と一致する。また(3)の傾向として《古画舞楽図》の「納蘇利」は前後の時代の姿とは異なるが、1532年に成立した土佐光茂筆《桑実寺縁起絵》中の「納蘇利」の姿とは一致する。これらの状況から筆者は《古画舞楽図》の原本は1462年以降少なくとも1532年以前に土佐光信、光茂に近い土佐派によって作られた舞楽図粉本であるという仮説を提示した。

第3章 編纂者松平定信と周辺の状況から

本章では松平定信が『古画類聚』編纂に際して舞楽図をどのように選定したのかについて、定信自身の絵画観と舞楽についての知識、そして江戸時代後期に舞楽図粉本が流布した状況から検討した。

第1節では定信の持つ絵画観について述べた。定信が絵画の特性を理解し、また古画、古物を愛好していたことは上述したが、定信が谷文晁をはじめとする周辺の画家に命じた「石山寺縁起絵」の模写と補作に際しては、文晁に対して「一草一木たりとも」私意を禁じるほど厳しい

指示をしていた。そこから『古画類聚』所収の4つの舞楽図の選定においても綿密な模写をさせ、内容を吟味して選定したのではないかと考察した。

第2節では定信が持つ舞楽に対する知識について確認し、《古画舞楽図》に現れる故実性について考察した。定信の父田安宗武は(1715-71)は御三卿と呼ばれ、国学や和歌、有職故実研究にも力を注いだが、特に唐楽曲100曲について楽書や典籍から考証し、『楽曲考』10巻及び『楽曲考附録』46巻にまとめたことが知られている。宗武の遺志を継いだ定信もまた、1806年頃より雅楽俗楽に関する典籍や朝廷の行事、遊宴の類に至るまでの書物を集め分類し、『楽典』100冊の編纂を始める。注目したいのは宗武や定信が集めた典籍類の多くは16世紀の舞楽の復興以前の古楽に関するものであったということである。このように舞楽に造詣の深い定信が選定した舞楽図には、故実に則った舞楽の様相が描かれているといえるのではないだろうか。

第3節では江戸時代後期に儒学者を中心に舞楽図粉本が流布した状況について述べた。定信自身も儒学者藤貞幹所持の舞楽図を模写したことが随筆『退閑雑記』に述べられているほか、幕末に狩野養信が模写した粉本も儒学者そして藩家老を務めた武家が所持したものであった。平安時代初期成立の《古楽図》や室町時代中期の《応永舞楽図》がこの時代まで模写に

よって継承されていたこと、そして儒学者や武家を中心に所持されていたことから、《古画舞楽図》の原本もまた同様に15世紀後半から模写によって継承されてきた粉本である可能性を指摘できるのではないだろうか。

最後に、谷文晁は定信の命により『集古十種』の資料収集のためには寛政8年(1796)に弟子とともに京都、奈良、大阪を訪れた。その際、土佐家において「光信筆舞楽図二巻」と「同一巻」を朝観したことが文晁による『過眼録』に記されている。もしこの時に文晁がこれらの舞楽図巻を模写し、それが『古画類聚』に収載されたのなら、そこには室町時代宮廷において舞楽図を制作していた土佐家による舞楽図という故実性が付加され、そのために継承された粉本といえるだろう。

おわりに

以上の検討より、筆者は『古画類聚』所収の《古画舞楽図》は、これまで作例が知られていなかった15世紀後半から16世紀前半に成立した舞楽図粉本であり、室町時代後期まで宮廷の絵画制作を行ってきた土佐家の絵師によって作られたものであるという仮説を提示した。またこれをもとに江戸時代前半期に流布した図譜的な舞楽図屏風の創出と展開について検討することを今後の課題としたい。

黄士誠

HUANG Shih-cheng

濱谷浩におけるモダニズムと風土性－1930年代の東京、1940年の満州から《雪国》へ

Modernism and Vernacularity in Hamaya Hiroshi’s Photography: From Tokyo in 1930s to Manchuria and *Yugikuni* (Snow Land) in 1940

芸術学領域群 美術史領域

本論文は、2015年11月16日（日）に東京大学大学院総合文化研究科にて開催された「『雪国』の『モダニズム』と『風土性』」というシンポジウムで発表された。

序章

本論では、濱谷浩(1915-1999)の「十五年戦争」期(1931-1945)の写真について、1930年代に発表した東京の風景から1940年代に新潟の風土へとモチーフが転換したことに着目し、濱谷の写真の発展を解釈すること、さらに新興写真における写真と同時代文化の相互作用を確認することを目的としている。

『雪国』(1956)は濱谷が江戸期から現在まで遺された新潟の風俗を記録し、戦前から戦後にかけて撮影した写真集である。この点において、『雪国』は戦前・戦後が決して分断されたものではないという事実を端的に示している。彼の生涯は紆余曲折を経ているものの、終始日本人のアイデンティティを探求していた。

本論の内容と方法は、1930-40年代に雑誌などで濱谷が発表した作品と評論に基づき、当時の社会状況、文化の様相についての研究資料、さらに濱谷に対する欧米の批判を検討するものである。濱谷に影響を与えた文化的事象を把握することで、戦前の東京から戦後の『雪国』まで濱谷の美学、様式、構図が繋がっていることを明らかにしたい。具体的な研究方法としては、濱谷の1930-40年代の制作を辿り、作品テーマの転換から彼の芸術的なアイデンティティがどのように形成されたかを解明する。

第1章 1930年代：モダニズムへの眼差し－東京

本章では、1930年代の都市の様相を概観した。近代都市を写した濱谷の作品においては、都会の忙しさを直接的な形で表現していた。その一方で、濱谷は幼少期から馴染み深い、当時の若者がこぞって集まった上野、浅草界限の盛り場の風俗や風景に関心を持ち、足繁く通って写真を撮影した。

第1節では、1930年代における「エロ・グロ・ナンセンス」の美学とモボ・モガという都市文化のメカニズムを論述した。1931年には「エロ・グロ・ナンセンス」をより過激化した「猥奇尖端」という言葉

が流行語となり、これは時代の共感覚としてあらゆる文化層に浸透した。約2年間「エロ・グロ・ナンセンス」のブームを巨視的に見るならば、関東大震災後の「復興」から満洲事変、「満洲国」の建国を経てファシズムと軍国主義、そして1937年から本格的な日中戦争へと展開する、十数年の時代の推移がある。

当時のもう一つの重要な表象はモダンガール(モガ)である。「モガ」は、ファッション、タバコ、アルコールの物的消費だけではなく、映画やダンスといった新しい文化を代表する娯楽により特徴づけられ、新しい「浮世」を体現した。また、短い髪、明るい口元、洋服、自信に満ち溢れた姿により、モダンガールは視覚的に定義された。

しかし1942年には、著名な標語「欲しがりません勝つまでは」が現れ、戦時下の日常生活における消費文化が制約された。大東亜戦争開始から1年後に現れたこの標語は、モボ・モガに象徴される消費文化の終焉を示していた。

第2節では、モボ・モガの娯楽の「場」を中心として解釈した。ダンスホール(図1)という娯楽施設が煌いていた時期は、まさしく1920年代から1930年代のことであった。ダンスホールにおける開放的な踊りは社会と個人の自由も提示している。モガの定義は彼女らの外見だけではなく、彼女らの娯楽によるものでもあった。喫煙、飲酒、踊りなどの行為は単に西洋の近代性を示すだけでなく、父権的な社会の制約からの解放も意味している。このような空間は一般に、そこで働く女性が男性客を楽しませる場であったが、女性が客として単独で、または男性の同行者と一緒に訪れる場所と捉えることも可能である。カフェやダンスホールは、モダンな女性が消費客体として、同時に消費主体として二重の役割を果たす場であった。

一方、濱谷が1939年1月号の『婦人画報』に発表した藤田嗣治(1886-1968)の写真からは、東京の繁華街、宣伝写真のプロパガンダ、そして戦時中から戦後まで



図1 濱谷浩《フロリダ・ダンスホール、鏡を見るダンサー》赤坂、東京、1935年（濱谷浩 [ほか] 執筆、多田亞生 [ほか] 編集『生誕100年写真家・濱谷浩』クレヴィス、2015年、44頁。）

撮り続けた『雪国』まで通底する重層性を見出すことができる。

第2章 1940年：宣伝写真への幻滅－満洲

本章では、満洲に発展した写真と濱谷が『満洲グラフ』と『FRONT』に発表した作品を比較し、1932年から1945年にかけての満洲写真の全貌を明らかにした。第1節では、淵上白陽(1889-1960)と満洲写真作家協会の成立の経緯を検討し、内地と大陸の間にあった写真の受容関係を論じた。名取洋之助(1910-1962)が1940年4月にグラフ誌『MANCHOUKUO』を創刊した後、満鉄の招待によって6月に濱谷は初めて海外を目指した。満鉄主催の「八写真雑誌推薦満洲撮影隊」が編成され、産業開拓班に所属した濱谷は満洲に約一ヶ月間留まり、『満洲グラフ』で作品を発表した。帰国後には日本橋の白木屋で満洲国を宣伝写真によって紹介する「満洲撮影隊現地報告展」が開催された。

1941年になると、写真雑誌統廃合が一斉に行われ、写真材料を一元的に統制するようになり、軍関係以外の写真家は写真の材料を手に入れることが不可能になりつつあった。濱谷は木村伊兵衛(1901-1974)の誘いを受け、「十五年戦争」下の対外宣伝機関として東方社に入社した。しかし1942年、濱谷はラバウル赴任の社令と宣伝写真の偽造性に反発し、岡田桑三(1903-1983)らと衝突して東方社を退社した。

第2節では、『満洲グラフ』と『FRONT』

に掲載された濱谷の作品を分析した。1943年以後、淵上によって創刊し編集された『満洲グラフ』は次第に戦線報道が多くなり、内地の雑誌同様、挙国一致体制を鼓舞する宣伝誌としての色合いを濃くしていき、やがて12月に戦争末期の刊行物統合のため休刊となった。開拓と宣撫の様子を「内地」へ伝えるためには、写真家独自の観点が常に必要なわけではなかったが、鉄道愛護運動、白系ロシア人、苦力などを撮影した濱谷は、庶民に視線を注ぎ、彼らの暮しからその人間性を凝視しようとして、大陸で日々を送る人々に注目してきた。

一方、濱谷が最初に『FRONT』(図2)のために軍事演習の取材を行った時、彼にとってその経験は刺激的であったが、誌面に載るそれらの写真は戦争の現実とは全くかけ離れたものであり、空虚に映った。また軍国主義への一時的関心が個人の重い代償になるかもしれないことも彼の心に去来した。濱谷の『雪国』に戦争を示すような表現がないことを十分に理解するには、『FRONT』の仕事を考慮しなければならない。なぜなら、濱谷は『FRONT』の任期の前・中・後に『雪国』を撮影したからである。

第3章 1940年：雪国への探究－新潟

本章では、濱谷の最も重要な写真集である『雪国』を考察した。1940年に桑取谷を訪れた濱谷は、1940年から1956年に亘って新潟県の桑取谷で行われている小正月の年中行事を撮影しつづけ、それは戦後1956年に毎日新聞社から「越後



図2 濱谷浩《戦軍軍隊演習》千葉、1942年（『FRONT』「3・4 陸軍号」1942年、頁表記なし。）

と「桑取谷」という二部構成の写真集『雪国』として発表された。第1節では、濱谷浩の最初の個展と彼の戦後直後の活動を説明した。戦後もっとも早く再起して活動をはじめた写真家は濱谷であり、同じころ多くの芸術家や知識人が地方に拡散し、一時的に日本の地方都市に文化の花が咲き乱れた。

第2節は民俗の風土性について論述した。『雪国』(図3)の表紙は〈歌ってゆく鳥追い〉であり、裏表紙は〈聖火〉の男である。これらの表紙の間で、濱谷の『雪国』における物語は、小正月の祝いに早い時期に行われる「鳥追い」の儀式から、行事の終盤に行われる「サイの神」の儀式を通して、綿密に編まれた地域共同体の最年少者と最年長者の成員を結びつけている。ジョナサン・レイノルズ(Jonathan M. Reynolds)の指摘によれば、『雪国』には人々の名前や写真の日付がほぼなく、時代を超越した視点が見受けられる。こうした意味で『雪国』は現代日本人の変化する生活の記録ではなく、「日本人の生活の古典」の例示として儀式を記録したものといえる。

第3節では、『雪国』に対する評価を再検討した。ジョン・クラーク(John Clark)が示唆したように、濱谷は銀座と浅草の風景に向けた都市民俗史の視点と同じアプローチで雪国の写真を撮影した。本章での考察を通し、東京、満洲、あるいは雪国の写真において、濱谷は物事をより客観的に記述しようとする姿勢を保ち、一貫して報道写真の手法をとっている。『雪国』の巻頭にある「生活の古典」という濱谷の言葉は、伝統の実体と、そこから明確な形で見出した自己の存在を端的に示していると解釈できる。

結章

1939年に初めて雪国を訪れた濱谷は、多くの都会人と同じように、東京での生活が徐々に断片化し、儚く表面的なものとなってゆくことを察した。日本がアメリカとの全面戦争に巻き込まれるようになり、日本国民の感情は激化してゆく。

濱谷が主題として新潟の農村を選んだのは必然性があった。なぜなら、雪国の小さな村に残っていた最後の痕跡は、日本のどこかでかつて存在した伝統的な生活様式であり、都会への批判でもあったからである。『雪国』は日本の農村と密接に関連した地域共同体に対して、濱谷に名状しがたい郷愁を喚起した。

『雪国』は小正月に行われた儀式に焦点を定めたが、それは東京で濱谷が撮影した様々な主題の報道写真には欠如していた要素であった。1945年、最後の絶望的な数ヶ月の戦争の一方で、濱谷にとって、雪国の小さい村に暮らしている人々は、強い結束によって精神的に満たされているように思われた。それは明らかに銀座と浅草のカフェとキャバレーには存在しないものであった。それ故、濱谷の「日本への回帰」は詩人の萩原朔太郎(1886-1942)の言うような「真実の故郷」であり、他の都会の知識人が苦心して探究するものとも共鳴した。

『雪国』は美術と民俗学の二つのジャンルを跨いでおり、またその二重性はそこに住む人々と彼らを包む環境について、住民が環境を形成し、また環境が住民を形成したという相互作用をも明確に表していた。さらに言えば、濱谷の1930年代の東京写真から、1940年の満洲写真、そして1940年代の雪国の写真には戦前・戦中・戦後を生きた一人の日本人として、濱谷自身の心境の変化も表出されていた。


 図3 濱谷浩『雪国：濱谷浩写真集』表紙、1956年（Kaneko Ryūichi, Manfred Heiting, *The Japanese Photobook, 1912-1990*, Göttingen: Steidl, 2017, 275.）

内藤 航

NAITO Wataru

京都・宝積寺閻魔王及び眷属像の研究
Study of *King Enma and His Attendants* at Hoshaku-ji Temple in Kyoto

芸術学領域群
美術史領域

研究テーマ
閻魔王像の成立と表現

はじめに

京都・乙訓郡大山崎町の宝積寺に安置される閻魔王像及び眷属像の5軀(図1、以下、本群像)は、13世紀の冥官彫刻のうち傑出した作例として殊に著名である。原所在地は近接する大阪・島本町にかつて存在した西観音寺の閻魔堂であった。西観音寺の付近には後鳥羽院(1180-1239、以下、院)造営の水無瀬離宮(以下、離宮)や、桂川・宇治川・木津川の三川の対岸には、歴代の上皇が行幸した石清水八幡宮がある。

本研究で考察の対象とする本群像は、現在に至るまで本格的な論考は提出されていない。その主な理由としては、西観音寺が廃寺となった際に史料が散逸し、当時の状況も判然としないこと、5軀すべてにおいて銘文や納入品が知られておらず、具体的な制作年代や仏師が不明であることが挙げられる。しかし、冥官彫刻の研究は近年大幅に進展しており、本群像を再考するのは急務と言える。本研究は、本群像の表現と典拠となる図像を考察した上で、その制作背景を論じるのが目的である。

第1章 概要と先行研究史

本章では本群像の基礎情報、宝積寺移入までの経緯、そして彫刻史研究における位置付けを整理した。第1節では各像の形状、構造、保存状態を概観し、寺伝名称と本来の名称に相違があることを確認した。各像は概ね表現や構造が共通し、一具として制作されたことに疑いない。名称に関しては、従来から指摘されている通り、閻魔天曼荼羅に描かれる諸尊とその像容が一致することから、閻魔王以外の本来の名称は泰山府君(伝司命菩薩)、五道大神(伝司録菩薩)、司命(伝闇黒童子)、司録(伝俱生神)となる。ただし、先行研究においてその比定に混乱が認められることも指摘した。

第2節では宝積寺に移入されるまでの経緯を概観した。本群像がもとあった西観音寺は、元和2年(1616)の火災時の記録によると、千手観音像を本尊とする天

台宗寺院であり、計12の堂宇を擁していたといい、「琰魔堂」に本群像と思われ5軀の彫像が安置されていたことが記述されている。また、同記録では西観音寺が院の祈願所であり、没後にはその菩提を弔っていたとするのも注目される。閻魔堂の位置については、寛政8年(1796)から同10年に刊行された地誌『摂津名所図会』掲載の西観音寺鳥瞰図によって、参道上の門前であったことが判明する。いずれも近世の史料ではあるが、13世紀においてもほぼ同様の状況であったと推測される。

西観音寺は慶応4年(1868)の神仏判然令により神社に改められ、僧侶も還俗し、社人として名を改めた。閻魔堂は門外に位置することから、寺院関係者は「社外」として本群像のほか仏像仏器類を取っていたが、役所からは閻魔堂取り壊しを命令され、堂宇は寺域からすべて消失することとなった。この時、本群像は宝積寺へ移入される事となった。

第3節では彫刻史研究における本群像の位置付けを概観した。本群像に最も早く注目した西川新次氏(1968・1969)は、天福元年(1233)に院範(生没年不詳)・院雲(生没年不詳)が制作した宝積寺十一面観音立像の存在を踏まえ、本群像が院範工房によって近い時期に制作されたと推定した。中野玄三氏(1972)は院範工房とはしないものの、西川氏と同様に院派仏師(以下、院派)による制作とした。両氏によって13世紀の院派の作と位置付けられたが、山本勉氏(1982)は、石清水八幡宮における院派の活動、及び八幡宮に行幸した上皇と院派の密接な関係から、西観音寺の付近に院の離宮があることに注目し、院派制作の説を補強した。本研究では山本氏の指摘を重視し、第3章において院没後の付近の動向を考察した。

第2章 表現と群像構成の特色

本章では、本群像の表現と閻魔王を中尊とする構成について、13ないし14世紀の冥官彫刻の作例との比較を通じ、その特色を論じた。第1節ではその表現

について検討したが、本群像のうち閻魔王像と五道大神像が最も特徴的である。前者は13世紀の作例と形式を共有する部分が多いが、体部に比べて著しく大きい頭部、単純な形態で表された面部の皺、眉、口髭や、大きく見開かれた両眼、強く絞られた腰部が注目され、これらの点は慶派仏師制作の奈良・東大寺(嘉禎3年(1237)制作)、奈良・白毫寺(正元元年(1259)制作)の諸像とは明確な相違がある。後者は、頭部に戴く山形の冠、袖の無い衣、左袖が背面へと垂れる形式が他の彫刻作例に類を見ないが、京都国立博物館所蔵の閻魔天曼荼羅に描かれる五道大神がこれらの形式をほぼすべて有しており、部分的には別の絵画作例にも認められることから、図像に忠実な態度を指摘することができる。この態度は先述の閻魔王像をはじめ他の4軀にも共通で、全体の優れた出来栄も鑑みると、当期の貴族による制作への関与を想像させる。制作年代については、かつて西川氏が指摘した白毫寺諸像における本群像の表現形式の模倣を踏まえ、これに遡る1240年代から50年代前半と捉えた。

第2節では、閻魔王像を中尊とする群像構成が、現存作例、特に東大寺と白毫寺の例から考えるとむしろ特殊であることを指摘した。東大寺の冥官像2軀(閻魔王、泰山府君)は、現状地藏菩薩像を中尊とする3尊構成だが、享保年間(1716-1736)成立の『東大寺諸伽藍略録』念仏堂条にはかつて司命、司録を加えた5軀で構成されていたことを示唆する記述がある。5尊構成は13世紀の冥官群像に通例であり、当期から同様であったと考えられるが、その中尊は先述の通り地藏菩薩像であった。

白毫寺の冥官像4軀(閻魔王、太山王、司命、司録)は、先行研究では閻魔王を中尊とする構成と捉えられてきたが、奥健夫氏(2013)は『尋尊大僧正記』明応6年(1497)の白毫寺火災記事において、現存の4軀と地藏菩薩像が同時に救出されていること、閻魔王像と太山王像の像高がほぼ一致することから、本来は地藏菩薩

像が中尊であったと推定した。冥官像に限らず、仏像における群像中の中尊はほぼ例外なく最も大きく表されることを鑑みてもこの指摘は妥当であり、地藏菩薩が中尊であった可能性は極めて高い。同寺には地藏菩薩立像も伝来しているが、既に指摘されている通り、その表現から善派仏師の作と思われ、冥官群像と一具として制作されたとは考え難い。また当期の冥官群像は坐・立の形式が統一されていることから、本研究では坐像の地藏菩薩像が中尊として置かれた5尊形式の例と解釈した。

このように、当期では地藏菩薩が中尊となる例が一般的で、閻魔王を中尊とする選択の背景には特殊な事情があったことが想定される。

第3章 制作背景

本章では制作背景について論じた。第1節では、先述の地藏菩薩像を中尊とする2例を諸史料から検討し、その中尊選択に明確な意図があることを指摘した。東大寺の地藏菩薩像内には、作者である康清(生年不詳-1268以前)が、運慶(生年不詳-1223)をはじめとする一族の菩提を弔う事が記されており、地藏菩薩像は追善仏として機能し、冥官像はその眷属に過ぎなかったと言える。白毫寺の例では、太山王像に銘記があるが、地藏菩薩の存在を示す内容は見当たらない。しかし、松尾剛次氏(1998)が『南都白毫寺一切経縁起』(建武2年(1335)成立)の記述から、同寺付近が墳墓の林立する地獄の様相を呈した地であったと指摘すること、この縁起に登場する春日明神は、「春日権現験記絵」(延慶2年(1309)制作)第16巻第4段において、春日明神と結縁する者は地獄に堕ちても地藏菩薩に救済されることが説かれていることを踏まえると、同寺においては地藏菩薩の救済が最も重要であり、現存の冥官像4軀は地獄の表象として存在したと解釈することができ。以上の2例からは、その中尊選択に必然性があり、閻魔王を中尊とする構成は別の論理が働いたと考えることができ

る。

第2節では、前章第1節で論じた本群像の図像に忠実な態度と優れた出来栄を踏まえ、貴族による閻魔堂の造営例2例を先行研究に導かれつつ論じた。取り上げたのは保延6年(1140)造営の鳥羽炎魔天堂(以下、炎魔天堂)と、貞応2年(1223)造営の醍醐寺琰魔堂(以下、琰魔堂)である。両者に共通するのは、本尊が忿怒形の閻魔天像であり、阿弥陀堂が閻魔堂と並立するように建立されている事である。いずれも堂宇、像ともに現存せず、あくまで史料の記述からの推測に過ぎないが、貴族の関与が想定される本群像の成立に少なからず影響を与えたものと思われる。しかし、本群像の場合中尊は閻魔王像であることは注意しなければならぬ。第1節で論じた通り、その中尊選択には明確な意図があると考えられるからである。

以上を踏まえ、第3節では、本群像の制作背景について、史料にみえる院没後の周辺の動向を通じて論じた。院が幾度も訪れた離宮は、院が没する延応元年(1239)以後、水無瀬家の主導のもと菩提を弔う場としてその性格を変えた。院は熱烈な阿弥陀信仰者であったことが知られているが、京都・峰定寺の阿弥陀如来及び両脇侍像は、杉崎貴英氏(2013)によって本来離宮において追善仏として安置された可能性が高いことが指摘されており、その信仰を鑑みても追善仏に相応しい。しかし、院の晩年における信仰が顕著に示された『無常講式』(延応元年以前成立か)には、閻魔王に対しては裁きを受け「恐怖」とも言える心情が吐露されており、本群像は追善に直接関わる作例とは見なし難い。

本群像が安置された西観音寺は、先述の通り、院没後にはその菩提を弔ったことが近世の史料に記されている。しかし、元禄14年(1701)刊行の地誌『摂陽群談』には、西観音寺の僧侶は、寺院ではなく離宮に赴き追善仏事を修していたと記述されている。この事を裏付けるのが、『水無瀬神宮文書』及び『山城西観音寺旧

藏文書』所収、建長4年(1252)の計3通の史料である。史料からは院正妃である修明門院(1182-1264)が離宮と西観音寺の境界争論を諫める為、離宮の土地を寄進したことが判明するが、その代わりに院の菩提を寺僧に半ば強制的に離宮で弔わせたことも同時に窺えるのである。以上を踏まえ、本群像は、西観音寺が寄進を受けた建長4年からそう隔たらない時期、寺僧が離宮において行う院の追善供養を途絶えさせないよう「観察」するため、修明門院の発願により制作された作例と結論付けた。

おわりに

阿弥陀堂と閻魔堂の並立は当期の貴族に通底する営みであり、本群像の制作にも影響を与えたことは想像に難くない。しかし、離宮の阿弥陀如来像に追善を祈り、西観音寺の閻魔王像にその作善を観察されるという構造は、閻魔王像を中尊とする構成も含め、本群像は貴族造営の閻魔堂とは隔絶した画期的な作例であった。本研究では冥官群像における中尊選択という観点から考察を行い、本群像における閻魔王像に観察という機能が付与されたことを推定したが、これは彫像という恒常的に安置される存在であるからこそ成り立つのであり、掛幅や屏風といった臨時的に現れる絵画とは、根本的にその期待された機能が異なる。冥官彫刻の機能面からの考察は未だ充分とは言えないが、本研究によってその足掛かりを得ることができたように思われる。



図1 閻魔王及び眷属像
各木造 彩色 玉眼 像高 閻魔王 167.5cm
泰山府君 125.2cm 五道大神 143.5cm
司命 109.4cm 司録 114.4cm 鎌倉時代 (13世紀)
京都・宝積寺 (図版典拠：京都国立博物館提供)

泉川 詩織

IZUMIKAWA Shiori

高松市芸術士派遣事業の実態と展望―幼児教育と芸術支援の観点から―

Current Conditions of the Project for Dispatching Geijutsushi in Takamatsu City and Its Prospects: From the Perspectives of Preschool Education and Art Environment Support

芸術学領域群 芸術支援領域

〒430-0901 高松市東三丁目1番1号 高松大学 芸術学領域群 芸術支援領域 202号室

TEL 087-821-5111 FAX 087-821-5112

序章 本研究の背景と目的
現在、小学校、中学校、高等学校では美術を含めた、実技に関わる授業が削減される傾向にある一方、幼児教育における表現領域は想像力の発達を促すという観点から注目度が高まっている。本研究で研究対象とした高松市芸術士派遣事業は2010年に瀬戸内国際芸術祭が開催されるにあたって、その前年にあたる2009年に「若いアーティストを派遣し、子どもたちに芸術と触れる機会を提供できないか。」というNPO法人の提案の元、レッジョ・エミリア・アプローチ¹の考え方を取り入れ、活動がスタートした。これは絵画、彫刻、染織、身体表現、ファッションなどの専門分野を持った芸術士(アーティスト)が継続的に同じ施設に通い、子どもたちと表現活動を行うものであり、定められたプログラムは存在せず、素材やテーマから学び、発見する、子どもたちの発想や想像力を最大限に引き出す環境を作り出すことを目的としている²。この活動に関する先行研究は極めて少ない。そのため、本研究では雑誌記事、公式ホームページ、活動報告書のほか、現地でのヒアリング調査で得られた情報をもとに高松市芸術士派遣事業の概要をまとめ、現場での活動観察、幼児教育関係者と芸術士を対象としたインタビュー調査を実施することで、幼児教育の観点、芸術支援の観点から芸術士派遣事業の実態を明らかにし、今後の展望を示すことをねらいとした。

研究方法
芸術士派遣事業発足当時の状況を明らかにするため、高松市役所、NPO法人の事業関係者を対象にインタビュー調査を実施した。同事業に参加している計40施設のうち5施設で芸術士の活動観察を行い、芸術士と子どもたちの関わり、子どもたちの創造の過程を考察し、また、幼児教育関係者11名、芸術士6名にインタビュー調査を実施し、多様な視点から芸術士派遣事業の実態を明らかにした。

第1章 芸術士派遣事業について
芸術士の働き方は担当施設によりそれぞれで異なるが、大枠として確定しているのは、週に1〜5日1つ又は複数の施設を担当し、午前9時から16時までを担当施設で過ごすということである。“芸術士活動”と呼ばれる、実際に芸術士と子どもたちが造形や身体表現などを行う活動の時間帯は午前、午後と各施設で異なるが、活動以外の昼食や休み時間、おやつの時間等も子どもたちと一緒に過ごすこととなっている。現在、所属している22名の芸術士(2017年8月現在)の経歴に注目してみると美術系の短期大学、大学出身者が多いものの、個人で作家活動を続けてきたという人も在籍しており、学歴等に関する必須条件はないと言える。芸術士を派遣するにあたって、高松市は年に1度、市内の保育所、幼稚園を対象に芸術士派遣の希望調査を行なっており、その際に参加するか否かの意思表示ができるほか、どのような専門知識を持った芸術士を派遣してもらいたいかの希望も提出することができるようになっている。事業関係者を対象としたインタビュー調査の結果、事業発足当時、地方自治体が主体となるこのような取り組みは全国的に見ても初めてだったため、実現に向けて慎重な姿勢だったことが伺えた。また、すでに行われている幼児教育の表現領域の実践とどのように異なるのか、その具体的な差異を示すことができなかつたこと、芸術士と保育士の関係性がうまくいくかどうか、これらが当時の課題の一つにあったということも明らかとなった。

第2章 芸術士派遣事業における幼児教育の適用例

今回、5箇所の施設で活動観察を行い、計7つの芸術士活動を取り上げた。それぞれの活動の考察を行うにあたって、E.Wアイズナーが提唱するアーティストックアプローチの立場をとり、芸術士の言葉や提案から子どもたちは何を考えたのか、そして、どのように表現しようと考えたのか、教育批評を行う形式で考

察を行なった。また、その際に、現代の幼児教育における3つの観点として、平成30年に施行される幼稚園教育要領³の「幼児教育において育みたい資質・能力」から①「知識・技能の基礎」②「思考力・判断力・表現力」③「学びに向かう力・人間性等」を設定した。

これらに基づいて考察を行なった結果、芸術士活動は上述した3つの観点の要素を比較的均等に併せ持っているのではないかと推測するに至った。その理由として、芸術士活動では、子どもたちは一連の流れの中で様々な発見をし、また、表現する過程で自然と、思考力、判断力、表現力が養われる。また、活動そのものが、芸術士、友だちとの関わり合いの中で、「遊び」の延長として実現するため、積極的に入り込んでいくことができるといふ大きな流れがあると判断したからである。その中でも特に筆者が芸術士活動の大きな特徴としてあげたいのは、子どもたちに「判断・選択を委ねる」という要素である。子どもがやってみたいと思えるような素材選び、どう表現すればいいか、子どもたちの判断に委ねるための、あらゆる選択肢の提案というものは芸術士活動ならではの特徴であると感じた。また一方で、芸術士が活動の主導権を握っている間、保育士や教員は子どもたちのサポートに回ることができる。普段は、教室全体を見渡さなければならない保育士・教員が、子ども一人一人と向き合う機会を得ることで、子どもたちの新たな一面を発見する機会にもなっていると考えられる。つまり、芸術士活動は子どもの純粋な表現を尊重し、子どもたちがまだ見ぬ表現の可能性を提示することにより、自然と子どもたちの表現の範囲を広げていく役割を担い、現場の先生には子どもの新たな側面を魅せる場を提供しているということが言える。

第3章 幼児教育関係者から見た芸術士派遣事業

施設長・副施設長を対象としたインタビュー調査により、施設側の参加の意図

には「造形実践のスキルの補充・向上」がねらいの一つとしていたことが分かった他、現場の保育士・教員を対象としたインタビュー調査では、事業参加にあたって、「発達状況の違いによる活動の進度の差」「子どもたちの集中力の問題」を懸念し、不安を抱いていた現場の保育士・教員の存在も明らかとなった。このような状況が起こったのは、事業発足当時、明確な活動内容が確立されていなかったことが最も大きな要因と言えるが、それを考慮しても、保育士がこれまでに実践してきたものとの違いが大きく、想定しきれない部分があったのではないかと考えられる。また、これらの調査から得られた事実をより簡略化し、「芸術士の特質」、「子どもの反応」、「保護者への影響」、「今後の課題」、以上4つの観点に分けると以下の通りである。芸術士の特質として、「独創的な発想・表現」、「新しい発表の場の提案」、「幅広い造形表現によるサポート力」、子どもの反応として「造形活動に対する意欲の向上」、「共同作業による他者認知」、保護者への影響として、「子どもとのコミュニケーションの促進」、「保護者による子どもの成長・活動の認知」、そして、今後の課題としては「芸術士と施設のマッチング率の向上」、「芸術士の不足」、「派遣時期の調整」が抽出された。これらの幼児教育関係者の発言から得られた芸術士の特質は、現場の保育士・教員が行う表現領域の実践との違いを示す特質とも言うことができる。また、子どもや保護者への反応を探る質問項目からは、芸術士活動が子どもや保護者に与える影響、要素の一例を示すことができた。

第4章 芸術士が捉える芸術士派遣事業
6名の芸術士を対象としたインタビュー調査では共通性を見出すのではなく、個々がこれまでの制作活動で培ってきた専門性、表現力をどのように活かし、子どもと関わっているのかを明らかにすることに主軸を置いた。芸術士は継続的に同じ施設に通うことで、保育士と同じよ

うな目線から、子どもの成長を見守ることができ、子どもたちのサポーターとして、活動を介して、子どもの創造力や探究心を育てていくというプロセスが推察できた。もちろん、芸術士の活動を全て肯定する訳ではないが、子どもたちに多様な経験をもたらす芸術士のあり方、意識というものは固定しがちな教育現場に新たな風をもたらしていると考えられる。しかし、一方で今回の調査により、芸術士派遣事業に内在する課題が浮き彫りとなったのも事実である。その中には、芸術士同士や派遣対象施設における意識改革、長期間の派遣による芸術士の意識の変容・考え方の固定化、待遇面の改善も視野に入れた予算の確保などが挙げられている。

芸術士はアーティストの新しい活躍の場の選択肢とも捉えることができる。芸術士を対象としたインタビュー調査により、待遇面に関して不満を抱えている実態が明らかとなったが、一方で自由な働き方の選択や、芸術士以外の時間は作品制作やデザイナーなどの副業に充てられることなどからも、現在の芸術士のあり方は非常に柔軟なものであると言える。芸術士の中に企業に勤めることをやめて芸術士として働くことを選んだ人がいたが、その芸術士からは「待遇はよくないけど、今の方が楽しい」という趣旨の発言が得られた。自身のアイデアが子どもたちの手によって形づくられていくことを芸術士でないと味わうことのできない魅力として捉えているということだろう。また、芸術士には多くの地元出身者が在籍しているが、ここからは県外に出たアーティストが再び生まれ育った街に戻り制作活動を行うという構造が見えてくる。つまり、芸術士は、新たなアーティストの生き方、アーティストと地域の関係性の一例を示唆していると言えよう。

結論
芸術士派遣事業は、もともと、高松市内の若いアーティストを幼児教育の現場に派遣して何か面白い取り組みができないかという関

きからスタートした事業である。自治体が主体となる初めての取り組みということもあり、様々な困難に直面しながらも、9年という時間を経て、芸術士の活動方針を少しずつ確立させてきた。同事業に内在する可能性として言えることは、幼児教育の観点から、子どもに多様な経験をもたらし、保育士には新たな表現領域の実践を提示しているということである。また、芸術支援の観点からはアーティストの新たな活躍の場を提示しているとも言える。

事例 1: 秋を描こう
油絵の具、シリコンシーラントを用いて抽象表現を行う。
事例 2: 夏休みの思い出
クレヨン、色紙、絵の具を用いて夏の思い出を表現する。
事例 3: 魔法の絨毯（身体表現）
導入で絵本の読み聞かせをし、物語の世界観を元に、布を様々なものに見立てながら表現する。
事例 4: 共同制作「秋」
大きな紙にそれぞれが新聞で木を造形する。色画用紙、クレヨンを用いて落ち葉の制作を行う。
事例 5: 動物を描こう
図鑑を参考にしたり、自由に想像したりしながら秋の動物を描く。
事例 6: 海の生き物を作るう
ペットボトル、シール、マジック、毛糸など多様な材料を用いて、自由に海の生き物を作る。
事例 7: 身体表現
芸術士の動きを真似しながら、体を使って様々な表現を行う。

図 1: 活動事例一覧（筆者作成）

今後の課題

本研究では事例調査のほか、事業発足に関わった担当者、参加施設関係者、芸術士を対象としたインタビュー調査を実施し、そこから得られた発言を元に考察を行なったことで、様々な視点から同事業の実態を明らかにすることができた。芸術士派遣事業は参加施設側の意図と芸術士の実践が相互に関係しながら展開されていく。多様な活動実態をより明らかにするためには、今後も様々な参加施設で研究を進める必要があると考えられる。

参考文献

- 第2次世界大戦後1946年の北イタリアのレッジョ・エミリアで生まれたアートを核とした教育実践方法のこと。佐藤学監、ワタリウム美術館編『驚くべき学びの世界-レッジョ・エミリアの幼児教育-』株式会社ACCESS、2013年、pp.7-8
- NPO法人アーキペラゴ芸術士派遣事業公式ウェブサイト。http://geijyutsushi.archipelago.or.jp
- 文部科学省「幼稚園教育要領」より参照。http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/new-cs/youryou/you/

高橋 和佳奈

TAKAHASHI Wakana

筑波大学附属病院におけるアートの導入と継続に関する研究—病院職員との関わりを中心に

Introduction and Continuation of Art in the University of Tsukuba Hospital: Focusing on Relationships with the Hospital Staff

芸術学領域群 芸術支援領域

序章

本研究は、病院におけるアート活動がもたらす病院職員の心理的影響に着目し、活動を継続するために重要な、病院職員との協働体制を構築するためのプロセスおよび要件を明らかにすることを目的とする。

日本では2000年頃から、病院内に美術作品の展示やワークショップ等のアート活動を導入する動きが始まった。その主な目的は、患者やその家族の情緒面の緊張を緩和し、療養環境の改善につなげることである。しかし、これはすぐに効果が現れるものではない。まずは病院職員がアートの存在を受け入れ、病院の雰囲気づくりを行うことで患者に影響し、徐々に効果が期待できると考えられる。この点から病院職員はアート活動を導入、継続、発展させていくための協働者として注目すべき存在であると言える。

これまでの病院アートに関する先行研究をレビューすると、病院に適応した作品やワークショップのあり方についての研究、実践の先進国であるイギリスを中心とした海外の事例研究などが存在する。一方、活動の運営方法に焦点を当てた研究は少なく、未だ研究余地のある分野である。病院におけるアート活動の運営方法を考える上で、継続的な活動基盤を作るにはアート活動を展開する大学、民間、NPO等の活動主体と病院職員との関係性が極めて重要だと言える。したがって、活動を継続している主体の、職員との関わり方に着目し、その実態解明から運営の具体的な成功要因と課題を明らかにすることが重要と考えた。上記の視点に立脚し、本研究はアート活動の長期継続かつ職員との協働関係が確認できる筑波大学附属病院を研究対象とし、活動の運営プロセスおよび職員のインタビュー調査をもとに、それらを相互に分析し、病院におけるアートマネジメントのあり方を検討するものである。

第1章 日本で展開する病院のアート活動

ここでは、日本における病院アート活動の現状把握と、研究対象とする筑波大学

附属病院の立ち位置を明らかにしている。

現状把握では、病院アートの普及背景、導入目的および職員との関係の視点から文献調査を行った。特に5年以上活動を継続している活動主体の、職員への意識の傾向を整理した結果、(1)アート活動に参加した病院職員の心理的変化により病院組織の活性化が期待されていること、(2)職員の過酷な勤務環境改善の効果が期待されていることの2点が明らかになった。

続いて、研究対象である筑波大学附属病院の概要を整理し、その特徴として大学教育機関との連携、アートコーディネーターの雇用やPFI事業との連携などの整備された運営体制、さらに職員との協働関係を構築している例として、対象病院は日本国内でも先駆的な事例であると位置づけた。

第2章 活動前期におけるアート導入プロセスと職員との関わり

第2章から3章にかけ、筑波大学と対象病院の関係が構築されるまでに、アートの導入とその継続がどのように行われてきたのかを探るため、活動プロセスの分析を行った。対象病院における約16年分のアート活動を萌芽期、定着期、転換期、再構築期、充実期の5つに分け、転換期までを前期、それ以降を後期とした(表1)。

時期	年	企画数
萌芽期	2002年～2004年	-
定着期	2005年～2010年	21
転換期	2011年～2012年	16
再構築期	2013年～2014年	34
充実期	2015年～現在	38

表1 活動時期の分類と活動件数(萌芽期は資料が見つからないため計数に加えず)

第2章では活動前期における、アート導入プロセスを明らかにすることを試みた。活動前期の分析の結果、各時期における特徴が次のように考えられた。萌芽期では学生の季節型ワークショップが過去に同類のイベントを実施していた各病棟の看護師の受容につながったこと、定着期では大学の授業の発足が活動継続の条件へ、学生の定期的なワークショップと情報発信拠点の出現(図1)が認知度の向上につながったと考えられた。転換期には新棟開設事業がアートの幅を拡大させ、大学芸術系教員

の参入が職員の信頼を向上させたと推察した。

活動前期を概観し、2点の考察を行った。第一に、アート活動に対する職員の役割として、職員が学生の支援者の立場から目的を共にする協働的立場へと転換していったと推察した。第二に、アート活動の段階的導入が、職員の負担の分散および最適な体制整備に機能し、職員との関係づくりへつながったと推測した。反面、段階的導入の課題として、経験値や部署ごとの浸透にムラを生じさせる側面があることも指摘した。



図1 院内の情報発信拠点「アートステーション SOH」

第3章 活動後期における活動の継続と職員との関わり

第3章では前章に続き、活動後期におけるアート活動継続のプロセスの分析を行った。再構築期にはアート会議が統合され「病院のアートを育てる会議」が発足し(図2)、アートコーディネーターの配属により、職員の参加促進と大学との連携強化につながったこと(図3)、また文化庁事業の導入で外部交流が促され、アートの理解が深められたことが指摘された。充実期には、活動継続の中で今まで実施されてきた様々な企画が同時並行で実施されていることが確認できた。

活動後期を概観し、考察を行った結果、継続の評価として活動前期から運営体制を変化させつつ、整備を行ってきたことが継続的な活動を支えている要因の一つになっていることが挙げられた。さらに、会議の職員参加状況と職員向けアンケートを分析し、職員参加に関する課題2点が明らかになった。第一に会議に参加する職員の交替のタイミングで情報が白紙化され、経験の引き継ぎに課題があること、第二に職員の活動の参加意欲は全体で捉えると低く、未だ職員の大多数が好意的な傍観の姿勢を保っている状態が浮き彫りになった。



図2 第49回病院のアートを育てる会議 学生による作品発表風景(2017.8 筆者撮影)



図3 再構築期から始まった病院ガーデンプロジェクト

第4章 アート活動に対する対象病院職員の意識調査

第4章では、対象病院の中でも特に意欲的なアート活動への参加が確認できた職員6名に半構造化インタビュー調査を行い、アート活動に対する職員の意識や、意欲的な参加につながるマネジメントの要件と課題の抽出を試みた。インタビュー協力者の意識を分析した結果、199の抽出コードの中から13のカテゴリー、43のサブカテゴリーが抽出され、それらを3つの共通認識に分類した。

(1)アート活動の参加プロセス・連携に関する認識からは、職員がアート活動を初めて見ってから受け入れるまでのプロセスとして、不安や懐疑が定期的に生じながらも、患者の反応や感想、学生や教員とのコミュニケーションによって微弱な肯定からゆるやかに強い肯定感へと到達したという推察が得られた。さらに、活動が職員の仕事に対する活力向上促進に有効であるという可能性も示唆された。(2)アート活動へ感じている意義に関する認識からは職員が活動以前から抱いていた患者の療養に関する思いと、活動に参加した患者の反応の見聞により、アート活動と看護・ケアの役割のリンクを見出し、活動の中で自発的にアート活動の意義・役割について理解獲得していたことが明らかになった。(3)アート活動へ

感じている課題に関する認識からは職員に向けた活動の広報が最も多い意見に挙げられ、アート活動が病院組織全体の動きになっていないことが表面化した。同時に、アート活動の次の段階として、多くの職員を巻き込んでより協働的な取り組みへと発展させていく必要が示唆された。

抽出結果の推考により、インタビュー協力者のアートの受容プロセスに関する仮説を提示した。筆者は、病院職員が活動に肯定的な理解を持つ要件の一つに、活動に対する職員の共感があったのではないかと考える。アート活動に対して、活動に参加した患者の反応をきっかけに、職員がもともと感じていた院内の課題の解決糸口となるような顕れを感じ、活動に共感した結果、肯定的理解につながったと推察した。

結章

結章では本研究の成果として、各章を通して明らかとなった知見をもとに、病院職員が活動の受容・理解・意欲向上を引き起こすのに必要な運営要素を考察し、以下3つの条件としてまとめた。

第一に段階的な導入プランである。導入から継続につなげるために、導入の段階的なアクションを実行し、抵抗感を緩め、負担の分散を試みることが重要であることが考えられる。また、その過程で職員のアート活動に対する役割が転換し、徐々に協働関係へと近づくことが望ましい。第二に挙げたのが職員参加を任務化した運営体制の整備である。職員が協働の意識を持つには、アートに関する会議を設け、会議の出席を任務とする体制の整備が求められる。また、現場職員の参加により、活動の理解者かつ、その他職員に対して情報を拡散する人物を育成することができる。ただし、第4章で会議出席に強い拘束力を持たせないことが、継続的に参加しやすい条件となることが示されたため、自由度の高い参加要件の設定が好ましいと考えられる。第三に患者の反応の見聞による自発的理解の促進である。職員の心理に働きかける効果的な要素として、活動に参加した患者や家族の反応を職員が見聞することが特に効果的だと考えられる。さらに職員が自分の考えと活動の認

識を結びつけ、アートの役割や意義を自ら見出すことができれば、協働的なコアメンバーとして活動に関わるようになる可能性がある。ただし、患者の反応の見聞は偶発的なものであり、代替策として第三者による伝達や、レクチャーによる意義の理解促進を行った場合、同等の効果が得られるかは不明であり、患者の直接的な反応に代わるようなプロセスの考案も必要だと考える。

結章では研究の成果に続いて、本研究の独自性として2点挙げた。第一に職員の意識好転についてだ。既往研究では、職員のアートへの否定的対場から肯定へと好転した変化が報告されている。一方、本研究では微弱な肯定的立場から活動の継続を経て強い肯定へと変化したことが推察された。この要因は、大学病院という特性に加え、以前から職員によるイベントが自発的に実施され、導入時の抵抗感が少なかったことが考えられる。第二に、既往研究では職員の勤務環境改善の効果が予測段階に止まっていたが、病院職員のメンタルヘルス対策としてアートが効果を生じさせる一例が明らかになった。

最後に本研究の課題と展望について言及した。本研究で最も表面化した課題は、対象病院の協働的な姿勢の職員が一部で、大多数が傍観的姿勢にあることだった。その一方、対象病院における活動継続の背景には、活動に理解賛同し、職務以外のところで活動に参加できる一部のコアメンバーが、精神的に活動することで、他の職員に負担をかけることなく、バランスを保ちながら継続することができている側面も考えられる。その点においては、コアメンバーが活動に参加しやすいような環境をデザインしていくことが重要になる。また、コアメンバーの育成のために、先述した運営要素の三条件が鍵となるとも考えられる。職員の協働的姿勢を保つためには、全体への浸透よりも運営面でコアの職員を支える仕組みづくりを優先させることが重要であり、それが長期的な継続につながると筆者は考える。さらに今後の展望として、研究をより一般的な理論へと近づけるためには、全国規模または海外の実態調査も必要だと考える。

平山 恵未

HIRAYAMA Megumi

美術館遠隔地に属する中学校の鑑賞教育におけるICT—Google Art Projectの活用—

ICT for Education of Art Appreciation at Junior High Schools in Remote Areas from Art Museums: Practical Use of Google Art Project

芸術学領域群 芸術支援領域



序章

近年、学校だけでなく美術館も学びの場とされており、授業の一環としてそれらの文化施設を活用することが求められている。そのため、美術館における教育普及活動が活発化しており、児童や生徒に対するギャラリートークやワークショップなどのさまざまなイベントを通じた鑑賞授業が行われている。しかしながら、地理的な問題や授業時間の限度などの課題を抱える学校もあり、すべての学校が実際に美術館を訪問し、鑑賞授業を行えるわけではないというのが現状である。

そこで、本研究では都市部の学校に比べ、美術館などの文化施設の少ない環境にある中学校や授業時間の限度などの課題により、美術館への訪問が困難な中学校を美術館遠隔地に属する中学校と定義し、それら美術館遠隔地に属する中学校においても行うことができるICT (Information and Communication Technology) 主にGoogle Art Projectを活用した鑑賞授業の方策を具体化し、起こりうる課題とその解決策を考察することを目的とした。

第1章 美術館遠隔地に属する中学校美術科における授業の現状

中学校美術科における鑑賞教育の主な課題として挙げられるのは鑑賞授業に充てることのできる時間の不足や提示資料・学習ツールの不足である。中学校美術科における鑑賞学習についての全国調査(2015)によると、多くの教師が「鑑賞活動に充てる時間の不足」「教材研究に充てる時間の不足」「提示資料の不足」という三つの不足を感じていることが明らかになった¹。その上で、本研究においては美術館遠隔地に属する中学校における「提示資料の不足」の解決策を考察した。美術館遠隔地に属する中学校でも行うことのできる鑑賞授業の一例として、美術館による出張授業や教材の貸し出しなどがある。これらは美術館が授業時間や地理的な問題から美術館を訪問し、鑑賞授業を行うことが困難な学校が教室で

も活用することができると鑑賞用資料の提供を行っているものである。

本研究においては出張授業やアートカードなどの教材の貸し出しの持つ限られた授業時間の中で、教室でも行うことのできるという特徴に加え、美術館でもできないような鑑賞方法を行うことができるという特徴を持つGoogle Art Projectの活用法について考察した。

第2章 ICTと美術教育

ICT教育とは学校現場で電子黒板、コンピュータやタブレット端末などの電子通信技術を活用することであり、日本におけるICT教育は2011年に文部科学省が教育の情報化ビジョンを発表し、本格的に始まったとされている。

社団法人日本教育工学振興会(JAPET)と日本マイクロソフト株式会社の共同研究「学校でのICT活用についての実態調査[データ集]」によると、美術科に限らず中学校教師がICT機器を活用した授業を行う際に困難に感じている点は「多忙・時間の問題」「設備の問題」「コンテンツ」という面が多かった²。中学校美術科におけるICTの活用についてはICT教育の課題である「設備の問題」に加え、中学校美術科の課題である「教材研究に充てる時間の不足」や「提示資料の不足」が組み合わさっているために実践が困難になっていると考えられる。今後、学校のICT環境の整備が進められるにつれて、ICTが持つさまざまなメディアを活用した多角的な学習やインターネットを活用した国際的な学習が美術科においても重要になってくるとということが考えられる。

第3章 Google Art Projectを活用した鑑賞教育の実施

Google Art ProjectとはGoogleが世界中の美術館、博物館や文化施設と協力してオンライン上で文化遺産を含めさまざまな芸術作品を公開しているGoogle Cultural Instituteのプロジェクトの一部である。Google Art Projectは2011年2月に初めて発表され、世界中の美術館を擬似

的に観覧できる新たなサービスとなった。

本研究においてGoogle Art Projectを活用した鑑賞授業を行う際には作品を拡大することができる「アート・ワーク・ビュー」世界中の美術館や作品を擬似的に鑑賞することができる「バーチャル・ミュージアム・ツアー」そして自分のお気に入りの作品を集めたウェブページを作成することができる「マイ・ギャラリー」という三つの機能を活用した。本研究で行ったつくば市立豊里中学校での鑑賞授業ではその三つの機能の中でもアート・ワーク・ビューを中心に使い、歌川広重の《名所江戸百景 亀戸梅屋舗》とフィンセント・ファン・ゴッホの《Flowering plum orchard: after Hiroshige》という二つのモチーフが似た作品を拡大しながら60インチモニターで比較することが主な内容であった。

記録をとった二つの授業をクラスAとクラスBに分類し、比較することでGoogle Art Projectを活用した授業を行う際には「授業の導入部で生徒の興味を高めることができるような工夫を行う」「Google Art Projectで可能になる鑑賞方法だけでなく、美術館でしかできない鑑賞方法も授業で説明をする」という二点が重要であると考察できた。まず、「授業の導入部で生徒の興味を高めることができるような工夫を行う」に関してはGoogle Art Projectは作品の画像や文字だけでなく、動画なども鑑賞することができるマルチメディアであるため授業導入部での動画等の活用は生徒を授業に引き込むために重要な役割を果たすと考えられる。また、「Google Art Projectで可能になる鑑賞方法だけでなく、美術館でしかできない鑑賞方法も授業で説明をする」に関してはデジタル端末では美術作品を実際の大きさを鑑賞することはできないという欠点もあり、美術館でしかできない実際の大きさを知るとい鑑賞についても学ばせる必要があると考えられる。そのため、本研究におけるGoogle Art Projectを活用した鑑賞の授業では実際の作品の大きさをパネルで見せるなどの工

夫を行った。

第4章 調査と考察

本研究ではつくば市立豊里中学校においてGoogle Art Projectを活用した鑑賞授業を行った。その際に5段階評価のリッカート尺度と自由記述という二種類のアンケートを授業実施前と授業実施後に配布し、集計を行った。まず、5段階評価のリッカート尺度アンケートを授業実施前と授業実施後で分析した。その分析の結果、「Google Art Projectを鑑賞の授業に活用することで、本物の作品を鑑賞してみたいと感じた生徒が増えた」「作品を拡大して鑑賞することができるアート・ワーク・ビューと国内外の美術館を擬似的に訪れることができるバーチャル・ミュージアム・ツアーの動画が最も生徒の興味が高かった」という二点が明らかになった。「Google Art Projectを鑑賞の授業に活用することで、本物の作品を鑑賞してみたいと感じた生徒が増えた」という結果が出た要因の一つとして考えられるのが美術館でしかできない鑑賞方法も授業で説明することで、生徒がデジタル端末と実際の美術館での鑑賞方法の違いやそれぞれの良さを理解することができたからではないかと考えられる。次に「作品を拡大して鑑賞することができるアート・ワーク・ビューと国内外の美術館を擬似的に訪れることができるバーチャル・ミュージアム・ツアーの動画が最も生徒の興味が高かった」という結果が出た要因の一つとして考えられるのが海外の美術館の作品であっても、インターネット環境さえあればどこでも鑑賞することができる、作品を拡大しながら鑑賞することができるというデジタル端末特有の鑑賞方法に注目する生徒が多かったからではないかと考えられる。

次に自由記述アンケートを授業実施前と授業実施後で分析した。その分析の結果、授業実施前の自由記述アンケートではデジタル端末よりも美術館で鑑賞する方が良いという意見が多かったが、授業実施後の自由記述アンケートではどち

らも活用することでより良い鑑賞が可能になるという意見に変容しているということが明らかになった。これはデジタル端末では拡大することで作品の細部を鑑賞することができるという利点と美術館では目の前で鑑賞することで作品の持つ迫力をより感じるができることや実際の大きさを体感することができるという利点をそれぞれ理解しているためではないかと考えられる。

終章

本論では美術館遠隔地に属する中学校の現状やICT教育の課題について明らかにした上で、美術館遠隔地に属する中学校においてGoogle Art Projectを活用する場合の鑑賞方法について考察してきた。実際にGoogle Art Projectを活用した鑑賞授業を行うことで見えてきた課題や生徒に対して行ったアンケートの分析からGoogle Art Projectを活用した鑑賞授業を行う際には作品を拡大して鑑賞することができる「アート・ワーク・ビュー」そして、美術館等の疑似体験を行うことができる「バーチャル・ミュージアム・ツアー」の動画という二つの機能が有効的であるということが明らかになった。また、Google Art Projectを鑑賞授業で活用する際の考えられる主な課題は「教師がデジタル端末と美術館での鑑賞の違いを理解した上で、それぞれの良さを伝える工夫を行う。」ということである。本研究における鑑賞授業ではモニターでの鑑賞後に実際の作品の大きさをパネルで鑑賞してみるという工夫を行った。こうした工夫を行うことで、多くの生徒がデジタル端末と美術館での鑑賞の違いとそれぞれの良さを理解することができ、どちらも利用することでより深い鑑賞を行うことができるという考えに至ったのではないかと考察できた。

今後の課題

今回の研究ではGoogle Art Projectを活用した鑑賞の授業の実践や生徒に対する授業実施前と授業実施後に行ったアンケ

ート調査から、Google Art Projectを活用した授業を行う際の活用方法や留意点について明らかにすることができた。しかしながら、学校におけるICT環境が未だ進められていない状況から、今回の授業では一つのモニターを使って授業を行うという形式でしか実践を行うことができなかった。今後、学校におけるICT環境が進められ、一人一台のタブレット端末が普及されるにつれて、Google Art Projectを活用した授業はより多様化するのではないかと考察できる。今後は一人一台のタブレット端末を使用する場合のGoogle Art Projectを活用した鑑賞の授業方法についても考察していきたい。

^[1] 日本美術教育学会「中学校美術科における鑑賞学習についての全国調査2015-集計結果」、一般社団法人日本美術教育学会、2015

^[2] 社団法人日本教育工学振興会(JAPET)、日本マイクロソフト株式会社「学校でのICT活用についての実態調査[データ集]」、2012

山家 いつか

YAMBE Itsuka

《モエレ沼公園》における展覧会に関する一考察—公園、利用者、アーティストをつなぐ学芸員の取り組み—
A Study on Exhibitions at the Moerenuma Park:Curator’s Roles in Connecting the Park,Users and the Artists

芸術学領域群 芸術支援領域

「モエレ沼公園」の展覧会をめぐって
「モエレ沼公園」の展覧会をめぐって

序章

公益財団法人札幌市公園緑化協会が運営する《モエレ沼公園》では、ガラスのピラミッド開館以来、学芸員を配置し、展覧会等文化事業を開催している。特に、2011年の「Walking」展以降は、学芸員のキュレーションにより現代の作家を招いて特色ある展覧会事業を行なっている。展示の特徴は現代アーティストがこの公園で受けたインスピレーションやイサム・ノグチの作品や思想を元に制作するところにある。こういった展覧会を開催する目的は《モエレ沼公園》が公園でありながら、ノグチが制作した彫刻作品であるため、その価値を後世にわたって伝えていく必要があることはもちろん、現代の作家による新しい解釈や視点によって《モエレ沼公園》やノグチの思想や作品を常に再生していくためでもある。主催事業として美術展覧会を行なうことは、果たしてどのような意義があるのか。そしてこの展覧会事業はこれから先《モエレ沼公園》においてどのような価値の創出が見込めるのか。この研究で明らかにする。



【図1:《ガラスのピラミッド》】筆者撮影

第一章 《モエレ沼公園》について

第一章では、《モエレ沼公園》の建築概要や歴史について調査した。かつてゴミ処理場だった場所を札幌市が公園として造成する計画を考え、そこにイサム・ノグチが関わり、「大地の彫刻」という発想のもと公園を設計した。ノグチはマスタープランを完成させた年に亡くなるが、札幌市と設計チームの熱意ある取り組みにより2005年にグランドオープンした。

公園内にはギャラリーや売店、事務所などがある《ガラスのピラミッド》や、ゴミを埋め立てて作られた《モエレ山》などその他様々な遊び場がある。

第二章 来場者の属性・動向・意見感想に関する調査分析

第二章では利用者側へのアンケート結果をもとに分析を行なった。平成25～28年度にわたって公益財団法人札幌市公園緑化協会がまとめている報告書「モエレ沼公園利用者アンケート調査」より最新の平成28年度のものを中心に「来場者属性」、「来場者動向」、「公園への印象」の集計結果を引用し分析を行なった。その結果4年間にわたって公園への総合満足度が平均して92%と高く、また平成28年度の結果では初めて来る人が6割(旅行目的が多い)でリピーターが3割(散歩、自然鑑賞)ほどであり、近年は旅行者が増加していることがわかった。また平成25～28年度の自由記述を肯定的意見と否定的意見に分けた後、それぞれカテゴリに分類し集計を行った。肯定的意見では公園本来の機能(「広さ」、「自然の豊かさ」、「美しさ」、など)に対する賞賛の声や芝の手入れや衛生面など「園内管理」の声が目立った。否定的意見では案内看板や地図などの「設置要望」や「飲食店」「ガラスのピラミッド」など園内施設への意見が多くあがった。平成25年度には「遊具」への否定的意見が多く上がっていたが2年かけて修繕を行なったことから平成27年度より「遊具」への否定的意見は減っていることがわかる。

第三章 学芸員から見る《モエレ沼公園》の強みと課題について

第三章では学芸員の宮井和美氏へのインタビュー調査を元に《モエレ沼公園》の強みと課題について考察した。強みの一つは「アートに興味がある人もそうでない人も訪れる公園であること」であり、その二面性を活かすために公園として綺麗に整備することや安全管理は基本であるとし展覧会の開催や芸術祭に参加をす

ることを心がけていることがインタビューによりわかった。それにより札幌市民はもちろん観光客増加にも繋がっている。もう一点は「美術館や文化施設ではできないような展示の実現」である。《モエレ沼公園》の札幌市の担当部局は建設局であるため予算や管理の仕方が他の文化施設や美術館とは違う。その利点を活かして通常では難しいと思われる生きた鳥を使った作品の展示をする等、非常にユニークで独創的な展覧会が可能となっている。そうした事例は他の美術館が参考とする前例となることもある。課題はまず一つは「遊具」についてである。遊具は元来危険性を孕んだ遊戯施設であるために、他公園で起きた事故の事例など社会的な要請に即して、管理側は様々な対応を迫られる。また、限られた予算の中で作品性を保つこと、利用者の満足度の向上を図ることの難しさが伺える。また持ち込みイベントにおける問題も起こっており、都市公園という立場上イベントを選ぶことができないために、イベントの開催によって公園の景観を損なってしまったり、また通常の公園のように扱うことで老朽化が進んでいることが問題として上げられる。利用者側と管理者側とで「公園であり作品である」という共通認識を持った上で公園を活用していくことが公園を長く良好な状態を保つことに繋がるとして両者間で共通認識をしっかりと持つことが求められている。

第四章 《モエレ沼公園》における展覧会について

第三章を踏まえて、利用者側と管理者側とで「公園であり作品である」という共通認識を持つことは、公園の今後の継続と発展のためにも必要であるとし、また展覧会の開催は、作品としての《モエレ沼公園》を札幌市民に気づかせるためにも必要な事業であると考える。そのためこの章では2011年～2017年の間で学芸員がキュレーションを行なった展覧会を調査し、どのような目的、内容、工夫のもと企画・開催されているのかを考察

した。一貫して言えるのは、イサム・ノグチの思想が生きるこの公園において、ただ単に彼の作品を展示し彼の思想について直接的に来園者に向けて発信するのではなく、現代アーティストの目を通して、ノグチの作品や思想を「再生」していることである。利用者にとって、現代を生きるアーティストの目を通して改めていつも利用している《モエレ沼公園》を見ることは、イサム・ノグチへの興味はもちろん、公園の新しい見方や魅力の発見に繋がっていくと考えられる。第二章で取り扱った平成25年度から28年度にかけてのアンケートからも、徐々に公園に対して美的視点が増えていること、また展示に対しての興味関心が深まっていることがわかる。

第五章 《モエレ沼公園》がアーティスト、クリエイターに与える影響について

この章では、アーティストや展覧会に関わるクリエイターは《モエレ沼公園》をどのように感じているのか、また公園のどのような要素からインスピレーションを受け、作品制作、展覧会の企画をしているのかについて明らかにするために、アンケート調査を行ないその結果を考察した。《モエレ沼公園》で展覧会を開催したアーティスト佐々木氏、狩野氏、康氏、久保田氏4人のアンケート結果から、作家はそれぞれ、自然、宇宙、空、天気、季節、生物、イサム・ノグチの作品、思想などこの公園に存在するあらゆるモノからインスピレーションを感じ、それらに自身の作品の個性を掛け合わせることで、作品制作を行なっていることがわかった。どのアーティストも《モエレ沼公園》と相性の良さを感じながら、オリジナリティがあるものとなっているのは、《モエレ沼公園》が空間にあるもの全てを取り込むランドスケープ作品であるためということはもちろんであるが、公園を熟知した学芸員が自身の目で作品を見てこの公園と相性の良いアーティストを選出していることも考えられる。《モエレ沼公園》の展覧会で空間構成やキュレ

ションを担当した豊嶋秀樹氏からのインタビュー調査からは、公園と作家とを結びつけるキュレーション力を持つ学芸員や、学芸員を含め熱意を持ったスタッフが集まっていることが《モエレ沼公園》の展覧会開催における強みの一つであることがわかった。

結論

イサム・ノグチの作品であり、人々が集う公園でもある《モエレ沼公園》において展覧会を開催することで、アーティストは《モエレ沼公園》の場所が持つ力や要素からこの場所独自のインスピレーションを得ることができ、またこの公園を熟知した学芸員のキュレーションのもと自身の個性と組合わさることで、非常に満足度の高い作品制作と展覧会の開催を行なうことができる。また展覧会に足を踏み入れた利用者は、《モエレ沼公園》にインスピレーションを受けた作家の作品を鑑賞することで、今まで気づかなかった公園そのものの魅力やそこに存在する自然生命の新しい魅力に気づくことができ、公園への新しい発見や、美的側面を感じ取ることに繋がる。またクオリティの高い展覧会を開催し話題を呼ぶことは、近隣住民へのアピールだけでなく観光客の増加に繋がる。観光客が増加することで、近隣住民や札幌市民にとっても改めて《モエレ沼公園》の魅力や価値について見直すきっかけとなり、更なる増加が見込める。展覧会開催によりこの循環を作り上げることで、利用者の増加が見込めるとともに、利用者が公園をいつものように利用をしながらも、常に新しい発見をすることができる。これらを成り立たせるためには、まず第一に美しく安全な公園を保ち、公園そのものの満足度を高めると共に、《モエレ沼公園》とその設計者イサム・ノグチとアーティストを繋げるための学芸員の存在が必要不可欠である。

今後の課題

本論では《モエレ沼公園》における展覧会の開催が人々に与える影響やその必

要性を明らかにした。しかし、展覧会開催により《モエレ沼公園》の作品としての面を色濃く主張しすぎてしまった場合、公園でありながら敷居が高い場となってしまう可能性が危惧される。市民ボランティアが主導となり、公園でレクチャーやワークショップを行うモエレ・ファン・クラブの会員の高齢化や活動の減少、またコミュニティ型アートイベント「SNOWSCAPE MOERE」(2005年～2012年)が閉幕した今、《モエレ沼公園》が「作品」としての尊厳を保ったうえで、「公園」として人々が気兼ねなく集まる場としての活用が、展覧会事業と同等に求められると考えられる。現状、主催でそういったイベントを今以上に行うには経費の関係上厳しい面もあり、やはり市民と運営側とで「公園であり作品である」という共通認識を持った上で、作品としての理解がある市民や団体、企業の持ち込みイベントを開催することが、《モエレ沼公園》ならではの地域の交流や地域の賑わいが生まれることに繋がると考えられる。この問題を今後の課題としたい。

作者の自己意識と絵画制作の関係について

作品「地球の鋳型Ⅰ（目測167センチメートルの夜）」「地球の鋳型Ⅱ（夜まがいを渡る男）」「845（自画像）」及び研究報告書

Relation between painter's self-consciousness and painting

Work "EARTH MOLD I (Night of about 167centimeters)" "EARTH MOLD II (Men crossing the fake night)" "845(self-portrait)" with Research Paper

芸術学領域群 洋画領域



「地球の鋳型Ⅰ（目測 167センチメートルの夜）」
“EARTH MOLD I (Night of about 167centimeters)”
(中央) 194×194cm 油彩・箔・紙、綿布・パネル
2018年

「地球の鋳型Ⅱ（夜まがいを渡る男）」
“EARTH MOLD II (Men crossing the fake night)”
(左右) 194×194cm 油彩・箔、綿布・パネル
2018年

序章 研究の目的と意義

筆者はこれまでの絵画制作を通して、描くという作業は自己完結的な動作であり、自分のためだけに行われる活動だと考えていた。しかし大学において制作をするということは多かれ少なかれ他者の目に自己の作品や制作過程が触れるということであり、油彩画として制作する以上は多少なりとも他者の視点を意識していると感じた。また自己の視点と他者の視点への自己意識の割合から、自身の制作作品に物理的な差が生まれていると感じている。本論では、内的な要因やその絵を制作する目的から、実際に絵具という物質の使い方がどのように変化しているかを見極めたいと考えた。さらにそれぞれの傾向について、筆者の制作作品を分類し、明文化していくことで、自己意識による絵画制作への影響を随意的にコントロールできないかを探り、今後の自身の絵画制作の可能性を考察するという目的の元論じている。

第1章 絵画制作における自己意識

本章では、絵画制作における自己意識について心理学的な視点をを用いながら定義する。辻平治郎(1941-)の『自己意識と他者意識』を参考として自己意識を公的自己意識と私的自己意識の2つに分類した。私的自己意識は、自己の感情や考えなど、内面的で他者に直接観察されることがないような側面に注意を向けやすい傾向を差し、公的自己意識は自身の容姿や振る舞い方など、他者から観察され得る自己の外面的な側面を意識する傾向を指す。それぞれの自己意識は各々独立した傾向であり、逆の概念では無い。また絵画制作における自己意識の発生とその後の変移について、深田尚彦(1923-2017)の『描画を探る－その体験と思考－』を参考として児童画の発達要因を絡めて推察した。人間は生後12か月頃から描画活動を開始するが、それは私的自己意識的な行動である。しかし2歳前後で他者の存在を理解するようになり、公的自己意識が芽生え、その後は常に私的

自己・公的自己の双方を意識するようになる。また、他者から与えられた快感情・不快感情によって絵画制作は変化していくことが考えられる。これは成人の絵画制作にも当てはまる傾向である。

第2章 自己意識と絵画制作の関係

本章では、第1章に引き続き辻平治郎の論から、公的自己意識と私的自己意識の誘導因が絵画制作ではどのように関わっているのかを考察し、公的自己意識的傾向の絵画制作と私的自己意識傾向の絵画制作について定義を試みた。それぞれの誘導因となる活動より、絵画制作における公的自己意識傾向とは、主として完成された作品や自身の制作姿勢、作家としてのスタイルなど、他者が観察し得る制作の側面に注意を向けやすい傾向や、他者からの観察や評価を重視し、絵画制作の動機が他者に依存する制作と考えた。同様に絵画制作における私的自己意識傾向とは、自己の内面や感情を重視し、構想やエスキース、モチーフの選択など、

の作品」「私的自己意識傾向と公的自己意識傾向が併存する作品」に分類し、自己意識が実際に絵具という物質の使い方にどのような影響をもたらしているかを観察した。公的自己意識傾向の作品の絵具の層は薄く、実際の明暗や色調を意識している。公的自己意識過剰になると、技術力や発想力の乏しさを誤魔化そうとして構想の段階から公的自己を意識するようになる。つまり、他者が喜びそうなものを選択し描くことで自己の体裁と保とうとしていることが分かった。筆者の私的自己意識傾向の作品は主としてエスキースやクロッキーに表れている。特に、自分が精神的にショックを受けた事柄を整理するように無意識的に描いた絵は、そもそも他者に見せることを考えておらず、自分のためだけに描かれているものである。しかしこれは絵画として成立しておらず、それぞれの自己意識傾向が併存した場合の作品の構想の段階にとどまっている。それぞれの自己意識傾向が併存する作品の場合は、自身が絵画の魅力として感じる、物理的特性を重視する傾向にあった。

第3章

自己意識と自身の絵画制作の関係

本章では、筆者自身が大学院で実際に制作した作品について自身の絵画制作の出発点である構想の段階から「公的自己意識傾向の作品」「私的自己意識傾向

意識の双方が自分の中に存在すると認識した上で制作に取り組み続けることで、ひとつひとつの制作に向き合いながら、長い目で見て自身の表現を確立していけるのではないだろうかと考えた。

結章 結論と今後の展望

本論では、作者の自己意識が絵具という物質の使い方にどのような変化を与えているかを見極め、自己意識による絵画制作への影響を随意的にコントロールできないかを探り、今後の自身の絵画制作の可能性を考察するという目的に基づいて考察を行った。結果として、絵画制作と作者の自己意識の関係を完璧に区分することは困難であった。作家が自己意識を常に自覚しているわけではなく、また第三者が作家の制作中の自己意識を正確に知覚することも困難だからである。課題であった自己意識が絵画制作に与える影響を随意的にコントロールすることに関しても現時点で困難であることが分かった。絵画制作と作者の自己意識の関係の区分が不完全である以上、それに伴って自己意識が絵画制作に与える影響を正確に定義することもできないためである。また、公的自己を強く意識するあまり私的自己意識傾向の表現を行う場合やその逆の場合が存在することが分かったためである。しかし、自己意識が絵画制作に深く関わっていること、作家が私的自己・公的自己を意識することでそれぞれ制作される作品が変化していくことが分かった。今後は絵画制作における私的自己意識・公的自己意識のそれぞれのより明確な定義づけを試みたい。また、自身の絵画制作においては、自己意識による影響を最終的に決定するのは自分自身であることを自覚し、モチーフ選択や構想から実際の描画、完成にいたるまで、公的自己のみに頼らない選択を行っていきたい。



once upon a time
600 × 1000 銅板
2017 年

序論：はじめに

筆者は銅版による版画制作を始めて以来、あるひとつの主題に基づいて作品制作をおこなってきた。それが、「夢」だ。

本論文では画題としての「夢」について、筆者の至った見解について述べた。

第一章：描かれた「夢」

本論文は画題の夢についての一考察を主題に、夢研究の第一人者、ジークムント・フロイト (1856年～1939年) やカール・ユング (1857年～1961年) の先行研究、夢を題材に絵を描いたオディロン・ルドン (1840年～1916年) の作品を基に、筆者が版画を学んだ四年間取り組んできた画題「夢」についての一考察を試みたものである。第一章では、夢の定義と、夢がこれまでどのように用いられてきたのか、辞書や心理学の面からの考察を試みた。その結果、夢は脳が自分の記

憶・体験を処理する為に整理していた際に漏れたノイズであり、無意識・無差別に再生される幻想や幻覚などではなく、自身の記憶や体験に基づいた事物が感情を伴って示されるものであるということがわかった。

第二章：オディロン・ルドンと夢

第二章では第一章で夢のメカニズムや精神医学・心理学に応用された夢とその理論の解説を受け、筆者と同じ画題としての「夢」を描いた画家オディロン・ルドンの芸術を辿ることで、画家がどのように夢という表現が曖昧になりやすい画題をどう捉え、扱っていたのかを読み解いた。ルドンは自身の芸術を「暗示の芸術」と呼んだ。この頃はまだ、夢や無意識という概念は確立されておらず、ルドンが述べた「暗示の芸術」とは、集合的無意識という個人の垣根を超えた共通の概

念として現実に存在する知識を使用することで、作家が語らずとも作品に秘められた意味を伝えようとし、それがルドンの「夢」つまりは「暗示の芸術」であったのではないかと考察した。

第三章：浜田知明と銅版画

第三章では筆者が専攻する銅版画において影響を受けた浜田知明を取り上げ、浜田の銅版画に潜むメッセージと作品の変遷を辿った。浜田の作品には切っても切り離せないキーワードがある。それは「戦争」だ。ルドンも同じように従軍経験があり、その経験が彼らの作家人生に与えた影響は計り知れない。しかし、その経験があるからこそ、彼らは「何故その人物がそれを描く必要があったのか」という理由を獲得したのだと推察した。

第四章：画題としての「夢」についての考察

本章は第一節「銅版画における技法の可能性」、第二節「自身の制作と絡めての考察」の二節により構成されている。

第一節では、第一章で得た、「夢は脳が記憶の整理をする際に漏れたノイズ」という見解を改めて見直しながら、筆者が銅版画制作で用いたソフトグランドエッチングの使用例について述べた。

第二節ではこれまで筆者が本格的に作品制作を始めた時期の作品も交え、「夢」を描き続けた経緯と、夢を通して見ていた現実について述べ、筆者自身の制作に絡めての考察を行い、筆者が見つけてきた「夢」とは何を意味していたのかをシリーズ「夢十夜」を中心に解析した。

その結果、夢を見るのは自分自身であり、その夢は常に現実を映すという結論に至った。他者が語る夢は、その人物の現実を知るための手がかりとなる。それが「夢」が内包する真の意味である。画題としての夢を理解しようとした時、作家が生きた時代や生い立ち、当時の状況などその時置かれていた「現実」を探求することにより、さらなる理解が可能となる。

夢は常に現実と共にある。自分が今、どこで何を感じ、考えているのか。自身が置かれる「現実」を正しく認知できているからこそ、人は夢を語るができる。

それが画題としての「夢」であっても、根本は変わることはない。「何故その人物がそれを描く必要があったのか」は筆者の制作する作品にとって重要な要素のひとつである。

終章

第一章から第四章のまとめを行い、今後の展望について述べた。

画題としての「夢」について論をまとめようとした時、自身の画題の選択理由に踏み込む必要があり、無理やり忘却した記憶を掘り起こす作業は苦痛を伴った。しかし、その過程を経たことにより、ようやく現実に戻ってこられたと言っても過言ではない。

最後に

創造とは苦しみを伴うものである。

身体は傷を受けると、細胞が分裂して傷を受けた部位の組織を再編成しようとする。その結果、見た目には以前と変わらない組織がつくられる。そのような外部からの刺激によって脳(心)が傷つけられることで、治療の過程として創造が始まるのではないだろうか。そして、その創造のロセスに苦しみが伴うのは、

受けた傷が癒えようとする故なのかもしれない。

本論文では、「夢は現実を映す鏡である」と繰り返し述べてきた。夢とは無の空間から生まれるものではなく、その土台には常に「現実」が存在している。「夢」を画題に扱う作品を鑑賞する際、最も重要なのは、その時、その作品を描いた作者の「現実」がどこにあるのかを知ることなのではないだろうか。



夢の入り口 (entrance of dream)
1000 × 600 銅板 2017 年

人物の肌の表現におけるグレーの効果と可能性

Study on Portrait Painting –About gray color of skin– Work: “one’s dearest” “She graduated from domination” with research paper

芸術学領域群 洋画領域



「最愛の、」
“one’s dearest,”
油彩、石膏地、パネル
2017-2018年

序章

本論文では、人物の肌の色について、グレー即ち「灰色」というキーワードをもとに、灰色の扱いについて5つのカテゴリーに分類し、それぞれどのような効果をもたらすのか検証した。これにより、筆者の今後の制作における新たな展開の可能性を提示することが目的である。また、制作者である筆者が人物の肌の色について様々な選択肢を踏まえながら研究を進めることは、人物画を描く人にとっての方向性を提示し、選択肢を広げることができると考えた。

第一章 色彩としての「灰色」について

本章では、色彩としての「灰色」が人物画においてどのような効果を発揮するのかについて検証していった。第一節では、灰色を部分的に置いたときにどのような効果が生まれるのかを、作例を踏まえながら検証していった。レンブラントのようにはっきりとした筆跡を残す場合、描く人物の年齢が制限されやすいことが分かった。ぼかすように絵具を置く場合は幅広い年齢を描くのに適していると判断した。第二節では、灰色の下地を用いて人物を描いたときにどのような効果をもたらすのか検証した。まず下地にどのような種類があるのかについて触れ、下

地に施す色について焦点を当てながら進めたものである。その際には、灰色以外の地の色(テールベルト、イエローオーカー、ライドレッド等)についても検証したものである。灰色以外にも下地に使用された色が多く存在するのは無視できない事実であった。また、灰色の下地と他の色の下地の異なりについて比較をし易くするためにも他の色の下地について検証することは必要だと筆者は考えた。灰色の下地では絵に動きを感じるルーベンスと絵に静寂さを感じるフェルメールを取り上げた。灰色の地は人物の肌を描くときに有効であったが、他のモチーフとの兼ね合いによっては工夫が必要であ

出すことで、人物画に活かすことが出来るのかを考察した。補色を実際に重ねたり混色したりすることで灰色を作り出せるのか塗布実験をした。結果として、色味の異なった灰色を作り出せることが判明した。補色を重ねることで灰色を作り出し、人物画に活かしていたプリュードンの絵画に着目し、どのような色彩になるのかを作例を挙げながら確認を行った。

第二章 調子における「灰色」について

本章では、調子における「灰色」が人物画においてどのような効果を発揮することができるのか検証した。主に光学的灰色に焦点を当て、作例を踏まえながら述べた。光学的灰色とは、画面内での中間調子を指す。色彩の灰色よりも使用用途が広いということ分かった。また、早描きも可能にし、画面に下地の調子を活かすことにより画面にメリハリを与えることができると分かった。しかしながら、光学的灰色を最大限に活かすためにはそれなりの腕が必要のため、鍛錬が必要であると筆者は判断した。

第三章 筆者の制作と前章の「灰色」との結びつきについて

本章では筆者の制作方法を確認した後、一、二章の5つの灰色が筆者の制作に活用できるのかを検証した。

ポイントとしての灰色は、ぼかすように使うのであれば活用できるが、失敗すると髭の剃り跡のようになってしまう。

下地の灰色は人物には活かすことが出来るが、人物以外のモチーフも多く描く筆者にとって不都合も生じやすい。そのため、下地に灰色を使う場合は、フェルメールのように部分的に下地の色を変えるなどの工夫が必要であると判断した。

グリザイユ画法の灰色は、人物の肌に十分活かすことが出来るが、現代のシステムティックなグリザイユ画は筆者の制作スタイルには不向きであることが予想された。しかし、昔の巨匠が用いた下描きのようなシステムティックではないグリザイユ画は筆者の制作

スタイルにも合うと考えた。

補色における灰色は、論理的には筆者の制作に活かすことが出来るのだが、現段階ではどのように活用するか有力な方法が思いつかない結果となった。

調子における灰色、主に光学的灰色は、色彩の灰色よりもモチーフを選ばず、かつ迅速に制作を行うことができ、画面にメリハリを与える。これは人物以外のモチーフも多く描き、遅描きである筆者の制作に大いに活かすことができると考えるが、光学的灰色を最大限に扱うには再三述べたように実力を必要とするため、精進していく必要があると判断した。

結章

本論文では、人物の肌の灰色について、色彩の灰色と調子の灰色とに分けて検証を進めた。色彩の灰色と調子の灰色からさらに細かく分類し、合わせて5つに分類付けて検証を進めたが、本来の制作ではこのように割り切って区切ることは不可能である。5つとも、絵を描くという行為の上では切っても切り離せない関係にあり、どれも微妙に重なりながら繋がっている。しかし、敢えて細かく分類し、一つ一つを確認することもときには大切であると筆者は考える。引き出しを整理することで、自らの制作に還元しやすくするためだ。どの灰色が一番有効かは制作者次第で、各々異なる。様々な灰色の扱いが存在し、繋がっている部分も個々の特徴も持ち合わせていると結論付けたい。

坂本 有希

SAKAMOTO Yuki

写真を利用した絵画制作—スマートフォンの活用で可能となる油彩表現—

作品「circle」「mountain」「self-portrait」及び研究報告書

About Painting Using Photograph –Representation of Oil Painting Using Smartphone–
Work “circle” “mountain” “self-portrait” with Research Paper

芸術学領域群 洋画領域



circle
162 × 162cm
油彩、キャンバス
2017年

はじめに

デジタルカメラやスマートフォンの普及により、写真撮影を誰もが気軽に行うことができるようになった今日、絵を描く人々がモチーフと対峙することなく、撮影した資料を手元に置き、それをもとに絵画を制作することは珍しいことではない。筆者もまた、撮影した資料をもとに油彩画を制作している。ここで強調しておきたいのは、筆者の現在の油彩画制作における資料は、紙に印刷されたものではなく、スマートフォンの画面に表示されているということだ。本論では、印刷された資料については“写真”、スマートフォン等の画面上に表示されている資料については“画像”という表現で記述している。筆者は元来、写真をもとに制作を進めていたが、画像を利用し始めたことで描かれる作品に変化が起こった。本論はその変化から着想を得たものであり、写真と画像という資料の違いから絵画制作を分析し、画像をもとに制作すること、すなわちスマートフォンを油彩画制作に

取り入れることで、どのような油彩表現が可能になるのか探ることを目的とした。スマートフォンは近年急速に普及した新しい技術であり、本来は絵画制作を目的として開発されたものではないが、それを利用した絵画制作を考察することは、現代に生きる筆者だからこそ可能な絵画表現を追求することにつながると考えた。

第1章 新しい技術と絵画

第1章ではまず、デイヴィッド・ホックニー (David Hockney 1937- 英)の、“昔も今も画家は新しい技術を絵画制作に取り入れている”という考えを取り上げた。そして彼自身もまた、“新しい技術”を“新しいものの捉え方”だと考え、絵画制作に対して前向きなものとしていることを見た。また、フランシス・ベイコン (Francis Bacon 1909-1992 英)とゲルハルト・リヒター (Gerhard Richter 1932- 独)の作品及び制作への考え方から、彼らは写真の客観的な性質を絵画に利用していたことを明らかにした。写真を絵画制作

に取り入れることは、作者が作品と自分自身、及び鑑賞者との間の距離を意識することにつながっていた。

第2章 筆者の作品制作について

第2章では、筆者自身の作品について制作過程やエスキースを細かく分析することによって、写真と画像のそれぞれが作品へ与える影響を明らかにした。写真を利用していた頃の筆者の作品は、制作途中に構図が急激に変化し、当初の計画とは違う仕上がりになってしまうことがしばしばあった。筆者は当時の制作を“没入”という言葉で表現し、作品が思うように仕上がらないことは作品と筆者が密接に関わりあうために起こると考えた。写真は筆者にとって、思い出を始めとする自身の中の様々な事柄を想起させる存在だったため、たとえ資料だったとしても、写真に写るモチーフについて制作中に自分自身の中で様々なイメージが渦巻いてしまっていたのだ。画像を利用するようになると、そのような急激な変化は



mountain
130.3 × 194cm
油彩、キャンバス
2017年

見られなくなった。画像を利用することで、筆者は“没入”とは対照的な、作品を遠くから“眺める”視点を持ちながら制作を進められるようになったのだ。なぜなら、筆者にとって画像はスマートフォンに保存されている“データ”という情報でしかなく、表示されているモチーフの色や形などの情報だけに集中することができたからである。このような視点は、エスキースが作品の展示状態を検討するのみにとどまっていることから見て取れる。また、筆者は刷毛のストロークを多用し、平滑なマチエールにこだわるようになるが、これはスマートフォンに表示される画像の前に、一枚のガラスという隔りがあることへ筆者が反応したことに起因している。刷毛で作品のマチエールを平滑にすることは、筆者にとって作品との間に同じような隔りを作っていくことにつながっている。遠くからの視点、簡易的なエスキース、作品との隔りを作ること、これらはすべて、筆者と作品との距離を離すために行われてい

ることである。

第3章 スマートフォンを利用した絵画制作

第3章では、筆者が“生々しいモチーフであっても心地よい雰囲気作品に持たせる”という狙いで、画像をもとに描いた作品の制作手順を示した。画像を使うことでエスキースは簡易的なものになったが、その代わりにスマートフォンのアプリケーションによる編集が作品の構想の大部分を占めることとなった。筆者はこれをスマートフォン上でのエスキースと捉えた。画像全体の様子を確認しながら構図や色などについて編集することができるアプリケーションは、筆者が作品に対して“没入”することなく、“眺める”視点を持ちながら構想を練ることを可能にした。十分に検討された編集後の画像を元に、キャンバスへの描写を進めていく。画像は筆者が作品を眺める視点を忘れないようにするための指標である。それとともに、新しい絵具を乗せるた

びに刷毛で画面を平滑にしていくことで、筆者は作品との距離を保っているのである。その結果、狙い通りの作品が完成した。スマートフォンによって得られた作品との距離は、筆者が思い描いた通りに作品を仕上げることを可能にしたのである。

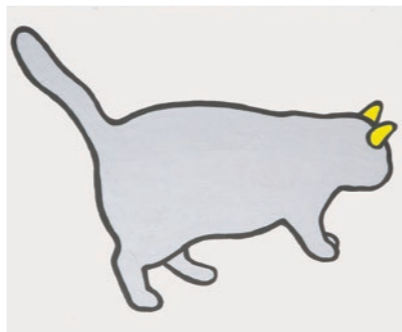
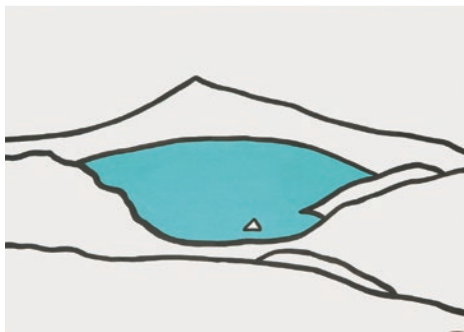
おわりに

本論を通して、写真と画像という資料の違いから絵画制作を分析し、スマートフォンの利用でどのような油彩表現が可能になるのかを考察した。過去から現在に至るまで、筆者自身の作品を細かく分析していくことは、現在の筆者の表現において、スマートフォンが大きな役割を果たしていることを再確認することへつながった。スマートフォンの技術を絵画制作に利用することは、筆者が現代に生きているからこそできることである。今後も現代に生きる者として、今だからこそできる絵画制作を模索していきたい。

絵画における「普通」についての考察
 作品「ほごしょく」「自画像」及び研究報告書

A Study of “Usually” in Painting
 Work “Protective color” “Self Portrait” with Research Paper

芸術学領域群 洋画領域



「ほごしょく」 Protective color (部分)

計 36 点の絵による組作品

パネル、綿布、木材、ケント紙、アクリル板、筒状ボール紙、スタイロフォーム、パレットにアクリル絵具 2018 年

序章 論文概要

本論は長年美術教育を受けてきた筆者が、絵画の世界やそれを取り囲む社会の中の「普通」に対して疑問を持ち、何が普通とされるのかを明確にし、「自分独自の生きにくさはどう向き合って生きていくのか」を考察したものである。普通はどんな場面においても筆者を立ち止まらせるものだった。筆者の感覚の多くは人とずれていて、そのことでいつも息苦しさを感じていた。絵画においては「こうでなければならない」という暗黙のルールのようなものが存在していると感じていた。序章では本研究の目的を提示している。

第1章 普通に対する疑問

本章では、筆者の体験談をもとにして、絵画や日常生活の中での普通について考察している。筆者は裸婦を描くこと、またなぜ裸婦というモチーフが選択されるのか、描いて描いて描きまくった「頑張りました!」という絵しか人に見せられないのか、一部においてなぜ大きな絵や素晴らしい「絵画」が良いとされるのか、などの疑問を持った。

社会においてはより強力な「普通」が蔓延している。「普通」とは、疑うことがタブー視される絶対的なもので、なおかつ人々にとって最低限かつ理想のラインであり、「普通」の人とは、非常にハイスpekで健全な毒を持った人間のことであった。「みんな」とは「普通」の範囲内の人のことであり、全員という意味ではない。筆者は常に良くない意味で「普通」でも「みんな」でもなかった。また、村田沙耶香(1979-)の小説『コンビニ人間』を参考にして、現代は縄文時代と同じくムラ社会であるため、普通でないものを排除しようとする動きは、ある程度仕方ないと考えた。

第2章 アウトサイダーアートはなぜ普通に見えないのか

本章では、アウトサイダーアートが普通ではないことにより、逆に魅力的に見える理由について考えた。何が普通でないかという、我々が描いている絵の描き方のような手順がなく、また画材でない日常品さえも気軽に画材として使ってしまうところ、そして見る人

によっては芸術に当てはまらないこともあるのに、ある種の人を惹きつけるところである。アウトサイダーアートは「生きている」芸術であり、即興性がある。それを我々が魅力的に感じるのは、視覚的に面白いからでもあるが、その不器用さに共感する部分があり、親しみやすいからではないか、と推測した。

第3章 森千裕の絵画について

本章では、森千裕(1978-)の絵画に焦点を当て、その作品の世界観が安部公房(1924-1993)の小説『箱男』の内容と関連していることについて考察している。文字通り頭から段ボール箱をかぶった箱男は、自分の実体を隠した状態で他人を、世界を見つめることができる。自分という個人が消えるとき、はじめてものの見方が均一になる。森はその箱男の視点を、自ら望んでいるのだと言う。

筆者は自分という存在が作品に大きく表れることが、作品を見たときに感じる不快感の原因になっているのではないかと考えた。鷲田清一(1949-)の著書『新編 普通をだれも教えてくれない』によると、自分や他人といった存在は、実際に私たちの体にめり込んでくるような感覚を伴うボリュームとなって私たちに圧迫するものである【注1】。筆者がたくさんの絵を一度に見たとき非常に疲れるのは、それぞれの絵に作家本人の存在感があり、まるでそこに人がいるかのように感じられるからではないかと考えた。

第4章 筆者の絵画の特徴

筆者にとっての美術とは大きな意味を持たないものである。今は絵に意味を持たせることはしていない。自分の感情に向き合って絵を描くことは、とても疲れるからである。この広い宇宙で君と出会えたキセキとか、そのようなフワフワしたものに浸ることができれば、満たされた気持ちで絵を描けるのかもしれない。だが筆者は健全で明るいものに対して不自然さを感じるため、意味のある絵を描くとしたら、自分を自分たらしめているものをテーマとすることになる。しかし自分に関わるものを描くことは、嫌な事をわざわざ毎日蒸し返すことと等しい。見るたびにうんざりする

る絵など描くべきではないと判断し、現在の制作スタイルに至った。

結章 まとめ

普通という概念が頭の中によぎることは、土足で自分の部屋に誰かが入って部屋を物色するのと似たようなものである。筆者があくまで個人的に思う絵画における「普通」とは、美術教育を受けていながらも、らかなの技法を使っていること、大きな絵のほうが好まれやすいこと、上手いこと、難しいことを考えていること、既視感があること、描き込まれていること、である。これらは美術教育を受けていることと大きな関連があると思われる。必ずしも上手いからといって良い絵でない。絵画の世界も自由であるように見えて制約があるように思う。

また今後の課題として、「匿名性を上げる」「どのような展示の仕方が適しているか」についても考察した。他人のボリュームだけでなく自分のボリュームもまた筆者を圧迫していた。匿名性が強くなると気軽に人に絵を見てもらえるのではないだろうか。

そして本論を描き進めていくにつれて、結局「普通」とは、「筆者にとって嫌なもの」の総称ではないかと思うようになった。今まで筆者が書いてきたことは、他人にとっての「普通」とは違うものである可能性が高い。

「自分独自の生きにくさはどう向き合って生きていくのか」という問いに対して、『ふつうから遠くはなれて』の著者中島義道(1946-)の考えを参考にして【注2】、他人を程々に取り入れ、人生を半分だけ降りて、「孤独を磨く」という答えを出した。他人からしたら何に悩んでいるのか分からない固有のものであっても、普通じゃないならなりに、その道を突き詰めて先を見てみたい。普通じゃないことは厄介ではあるが、お守りのようなものであり、それを持っていることが、根拠のない不思議な自信につながった。その中に自分だけのヒントを見つけたいと思う。

【注1】鷲田清一『新編 普通をだれも教えてくれない』筑摩書房 2010年 P189,190参考。

【注2】中島義道『ふつうから遠くはなれて』青春出版社 2016年 P61-82,129参考。

絵画とイラストレーションの位置づけについての考察

作品「superficial play, or love,」「same as usual, or brave new world,」「a self-portrait」及び研究報告書

A Study of the Positioning of Paintings and Illustrations

Works “superficial play, or love,” “same as usual, or brave new world,” with Research Paper

芸術学領域群 洋画領域



「same as usual, or brave new world,」
“same as usual, or brave new world, ”
1940 × 1620 mm
キャンバスに油彩
2017年

本論文は、絵画とイラストレーションの立ち位置の検討することを目的としている。本論文は、筆者の感じるそれぞれの不明瞭な関係が、どのようにして起こったのかを探るものである。

本論文の着想は、筆者のこれまでの制作活動に由来するものである。筆者は、呼び方や使用する道具は様々ではあるが、一貫して描くという行為を長年続けてきた。その制作活動の中で、筆者は絵画とイラストレーションという言葉に興味を抱いた。“描く”という共通点がありながらもなぜ言葉として分けられているのか、という点に疑問をもったのである。また、この関係に興味を持つにつれて、筆者の制作しているものが一体何であるか考えるようになった。筆者は絵画芸術を学ぶ身であるが、自身が制作しているものは、絵画芸術であるのかという疑問も湧いた。これらの疑問を解消すべく絵画とイラストレーションの位置づけを考察するに至った。

第一章では、絵画とイラストレーションの定義から分類条件を探る。本論文では、言葉でどのように扱われているかという“概念的側面”と、それぞれを即物的に分析する“物質的側面”の二つの側面を中心に双方の表現形態を考察している。第一節では、絵画の位置づけを行った。考察の上で“概念的側面”では、絵画には広義の意味“えがくこと”と狭義の意味“物の形象を線や色で面にえがき表したもの”の二つがあり、狭義の絵画の一部に絵画芸術という分野があるのではないかと考察した。

また、“物質的側面”では絵画は、“支持体の上に線か色面をのせたもの”なのではないかと考えた。なお、本論文では線や色は“概念的”“物質的”両面から捉えて考察している。

第二節では、第一節で登場した絵画芸術を明確にするため、芸術・芸術作品の位置づけを行うこととした。本論文での芸術の位置づけは“美的価値や知的価値をもった客観的対象を創作する活動お

よびその所産の総称”となったが、この位置づけでは何が芸術たらしめているか不明確であった為、芸術作品の条件という観点からその位置づけを行うこととした。芸術作品の位置づけは、ジョージ・ディッキー (George Dickie 1926-) の『芸術とは何か—制度的分析』の芸術作品の定義を利用し、本論文では、“①人工物であること”、“② (アートワールドの代表として行動したものによって) 鑑賞のための候補という身分が授与されたもの”、“③オリジナルであること”、これらがすべて満たされたとき芸術作品となるのではないかと位置づけた。アートワールドとは、アーサー・C・ダントー (Arthur Coleman Danto 1924- 2013) の言葉で、主に欧米中心の芸術業界や一部の権威的集団を指すものとして扱われるが、本論文での解釈は欧米に限らず広く、作品を評価する機構的役割を担う集団のこととしている。また本論文での鑑賞は“人が価値がある、あるいは貴重だとみなしている事物が持つ様々な質を、いま現に経験



「superficial play, or love,」
“superficial play, or love, ”
1940 × 1120 mm
キャンバスに油彩
2017年

していること”であり、特に芸術の鑑賞は、作品の潜在的な美的価値や知的価値をくみ取る、または与えることであるとされている。

第三節にて、イラストレーションの位置づけを行う。イラストレーションの“概念的側面”としては、広義と狭義の意味に分けて考えることとした。広義としては、“描き伝えること”とし、狭義には“視覚的に記録され、メディアを通して複製される絵”と“わかりやすい絵”の二つがあると位置付けた。

“物質的側面”としては、イラストレーションは本論文では絵画同様“支持体の上に線か色面をのせたもの”という位置づけとした。

第二章では第一章で述べた絵画とイラストレーション、芸術の位置づけを統合し関係性を考察した。“物質的側面”での違いは少なくとも見られなかったが、“概念的側面”では多くの違いが見られた。広義の絵画と広義のイラストレーションを比べてもわかるように、大きな性質として、絵画は行為に重きが置かれており、イラストレーションは伝えることを主旨としてるように思える。また、狭義のイ

ラストレーションの複製という観点でいえば、芸術の“オリジナルであること”との違いが明確になった。しかし、奈良美智 (1959-) やクリスチャン・ラッセン (Christian Riese Lassen 1956-) のようにこれまでの位置づけでは分類の難しいものも数多く存在し、それらを分ける裁量は最終的にはアートワールドの判断の影響が強いことが判明した。その裁量は人それぞれに分かれるものであるが、少なくとも、アートワールドの判断基準の一つ“新しさ”は今日の芸術の重要な要素であると筆者は考えている。

第三章では本論文での絵画とイラストレーションの位置づけから筆者の制作に照らし合せながら考察していく。意味のあるものを作りたいという筆者の基本的な制作姿勢や、過去の制作を取り上げ、今後どのような方向性へと向かうべきか、本論文の位置づけを手掛かりに検討する。また、アートワールドが芸術かどうか判断する裁量の“新しさ”は筆者の制作の中でも重要な観点である。筆者の制作がどのように自身の過去と比べ新しいものになったか検討している。修了制作では、絵画が表面的であることから、その軽薄

さのなかでの感覚的体験の面白さに着目した。造形活動の中でそのような視点での美的価値や知的価値を筆者なりに組み込むことで、自身の作品を芸術作品へと昇華しようと試みている。

結章では、絵画とイラストレーションの関係性を改めて確認している。絵画もイラストレーションも、“物質的側面”は変わらないものでありそれらの区別をする根拠は、すなわち“概念的側面”にすべて集約されることが明らかになった。また、筆者は絵画にもイラストレーションにも造形的魅力を感じるものが多々ある。どのような位置づけになろうとその魅力は揺るがないものであると筆者は考えている。また、“物質的側面”すなわち物としては絵画であれイラストレーションであれ同等であるという点においては本質的にその違いはないのかもしれない。また、筆者が定めた位置づけは時代が変われば変容していくものである。今後の文化の一考察要素として、現在のこの位置づけは今後でも利用していきたい。また、本論文での参照した文献がアートワールド関係に偏ってしまったように感じた。今後は違う視点での研究もしていくべきであろう。



《My lucky color is》
不定形
シルクスクリーン、映像
2017年

序章

筆者は2016年の瀬戸内国際ビエンナーレ、PAT in Kyoto 第二回京都版画トリエンナーレの観覧を機に、版画の本質である複製や転写の性質に注目し、これまでよりも広い意味で版画を捉えるようになった。おみくじが版画の一種であるという考えから、2016年から作品《おみくじ》シリーズの制作を始めた。同年9月からの1年間の国立台湾芸術大学への留学の中で、おみくじや紙銭など、信仰に結びついた版画印刷物が身近に存在するのを目の当たりにし、台湾の民間信仰と版画について研究を進めることにした。

第1章

第1章では、台湾の民間信仰を知る手がかりとして、台湾の歴史を6つの時代に分類してまとめた。16世紀頃から東アジア海域で貿易が盛んになると、台湾はヨーロッパ諸国からアジアの貿易、植民地の拠点として重視されるようになり、様々な国や政党によって統治されてきた。大陸沿海地域、特に福建、広東地域の漢人との交流は早期から確認されていたが、明朝が滅亡すると、鄭成功（1624-1662）と共に多くの漢人が台湾に渡来した。現在の台湾社会はこれらの地域の人々を中心として形成されてきた。

第2章

第2章では、台湾の民間信仰について考察した。中国漢人社会の主な信仰である仏教、儒教、道教の三経の他に、媽祖や三山国王などの大陸東南部で厚く信仰を集めていた地方神が、大陸の移民と共に台湾に伝播した。台湾の人々は鬼、祖先、神の3者とそれらを住む空間を認識しており、3者は生者によって祀られることを非常に重要視している。生者に祀られない者は災いをもたらす鬼に変容する可能性があり、適切に祭祀を行うことで災いを避け、利益をもたらすという考えから、現在の台湾の時節の行事や儀礼を通じて積極的に祀られている。

第3章

第3章では、台湾の版画史と民間版画の種類を調べ、まとめた。台湾の版画は官と民の両面から発展していった。鄭成功時代から、政府によって曆書や地理書、善書などの政治、あるいは学問に関わる実用的な書が刊行され、版画印刷を推し進めた。民間では大陸から渡来した漢人の風習が定着すると共に、生活と密接な関係のある吉祥・宗教版画の需要が増え、台湾内に印刷、販売を行う専門店が誕生した。また、紙銭やおみくじや護符などの儀礼に使われる版画は、寺廟に設置され、一般の人々の生活に浸透していった。

第4章

第4章では、台湾で宗教版画の一種であり、最も日常的に見られる紙銭の性質と造形について留学の経験と資料を基に考察した。紙銭は元々、副葬品であったお金が変化したものであり、現在では金紙、銀紙、面紙の3種類に分類され、神や鬼や祖先に送り届けられるために燃やされる。この風習は中国の漢人の移民と共にもたらされて普及したものであり、台湾内で紙銭の専門店が栄えていった。日本統治時代には紙銭に対する規制が行われたが、一部の地域では密かに製造され、現在まで伝承されている。紙銭の造形は他の宗教版画とは異なる特殊な造形を呈している。大量に燃やせば燃やすほど良いという信仰から、大量に印刷された紙銭は束にまとめられて販売され、束の側面にも印が押されている。また、図像や形式や技法は伝統的な部分を残しつつ、時代に合わせて変化している。

第5章

第5章では台湾の宗教版画の一種であるおみくじの歴史と変遷をまとめ、実際におみくじを引いた経験から台湾のおみくじの特徴や性質を考察した。台湾のおみくじは中国の股商時代を起源とする易筮という占いを母体とし、簡便化されて庶民の生活に浸透していった。筊杯（ジャオベイ）を投げて、神意を問う儀式は、

中国、台湾のおみくじの特徴であり、この儀式は、おみくじを引く上で最も重要な過程だと考えられる。筊杯（ジャオベイ）の儀式は第2章、第4章で述べてきた台湾の民間信仰同様に、人間と霊的な対象双方の交流に関わる儀式であるといえる。また、台湾のおみくじは、詩をメインとし、おみくじの内容に抽象的な表現を取り入れることで解釈に幅を持たせ、様々な人に通用する内容になっている。

第6章

第6章では、私の作品《おみくじ》シリーズの制作動機と、過去の作品を紹介し、今後の作品展開について述べた。おみくじに纏わる幼少期の経験と、2016年に数十年ぶりに引いたおみくじがきっかけとなり、作品《おみくじ》シリーズの制作が始まった。また、留学と、研究によってさらに作品の内容を深めることができた。造形、展示の回数を重ねる中で、造形や展示方法と鑑賞者の行動心理との関係や、「おみくじ」とそうでないものの境を考察した。おみくじを造形・方法・内容を3項目にまとめ、今後《おみくじ》シリーズ作品を作る上でこれらの要素を用いることにした。

結章

台湾の民間信仰は儀式を通して人と霊的な存在双方の交流を行っていることがわかった。また、その儀式には紙銭やおみくじといった版画印刷物を通して行われ、信仰と版画は相互に補完し合いながら発展していった。

以上の制作と研究から、表現手段としての版画ではなく、人の生活や信仰の中で実用的に用いられてきた版画の性質に注目するようになり、現在の作品「おみくじと版画のシステムを使い、人の行動に何かを介入させる」というコンセプトが形成された。今後は更に、版画に用いられる文字や言葉と鑑賞者の関係に焦点を当てて研究を進め、作品を確固たるものにした。

植物を主題とした絵画表現の研究—構図と色彩に関する実践的考察—
作品「True Comfort」「自画像」及び研究報告書

Study on painting expression with plants as the theme
— Practical consideration of composition and color —

芸術学領域群 日本画領域



「True Comfort」
162.1cm × 291.0 cm
三彩紙、岩絵具、水干絵具、箔
2017-2018 年

序章

本研究は、構図と色彩に関する分析的
研究を行うことで、筆者の作品傾向を掴み、
制作に還元することを目的としている。

筆者は、修士課程において植物を題
材とし、対象と出会ったときの感動を表
したいと考え、制作に取り組んできた。
しかし、近作品では、特に制作の進め方
に悩むことが増えた。問題を明らかにす
るために、作品の傾向を分析し、不足し
ている技量を把握する必要があると考え
た。2016年2月時点で、不足している技
量は①画面を構成し描写する力、②絵肌
を描き分ける力、③効果的に配色し発色
させる力であると仮定した。上記の仮説
には、以下の背景がある。

①画面を構成し描写する力…筆者が日本
画を学び始めた当時、画面に多くのモチ
ーフを描き、主役の存在感を弱める傾向
があった。その戒めから、画面に必要以
上に物を入れないようにする意識が生ま
れた。しかし、整理されすぎた画面が時
に、単純な印象をもたらし、絵画として
の面白みを損なわせている可能性がある。
モチーフを適切に構成し描写することで
主役を生かす方法を探りたい。

②絵肌を描き分ける力…現代の日本画で
は、様々な素材を用いて複雑なマチエール
を作る作家が増えているが、筆者は、
岩絵具や墨を和紙の上で生かすことに重
点をおいてきた。やや平面的な描法で筆
致を生かして制作してきたが、絵肌に課
題があるのではないかと考えた。

③効果的に配色し発色させる力…過去に、
筆者の絵画の長所は色彩だと評価された。
しかし、近作は総じて色彩が弱いと考え
ている。この機会に、本来長所であった
はずの色について振り返りたい。

第一章 自作品の分析

本章では、「自作品の分析」をテーマ
に、形と構図、色と絵肌の観点から作品
を分析し、どのような表現を行ったかを
確認した。第一節では、自作品における
形と構図の分析方法について論じた。確
認事項は15個にまとめ、結果を数値化

できるよう、そのすべてを選択式とした。
第二節では、自作品における色と絵肌の
分析方法について論じた。確認事項は
18個にまとめ、15個は選択式、マチエ
ールの作り方など記述による補足が必要
になる項目は記述形式を採用した。第一
節同様、確認の観点と意義について述べ
た。第三節では、実際に作品を分析し、
傾向をつかむための手がかりを得た。客
観性のある分析を行うために、数値化が
可能な選択式の確認方法をとったが、内
容によってはどの選択肢が最も当てはま
るかを判断することが難しく、正確性に
限界を感じた。しかし、ある程度の傾向
を確認することは十分可能であり、確認
の意義はあった。過去の作品を複数同時
に比較することで、表現の変遷と、意識
的表現と無意識的表現の差を認識するこ
とが出来た。

第二章 自作品の傾向と課題

前章の確認事項について選択式で回
答し数値化し、自作品の傾向分析を行っ
た。その結果、事前の計画不足と、画面
上の役割分担の不明瞭さに根本的な問題
があり、仮説の問題が生じていることが
判明した。作業工程をシミュレーション
し、毎回の制作で経験を積み技術を向上
させる必要があると考えた。

第三章 植物を題材とした作品の分析

安田朝彦の絵画分析法を参考に、構
図・線・形・色彩の4つの観点から他作
品の優れている点を考察し、自作品の課
題解決の手がかりがないかを探った。モ
チーフと余白の多寡にかかわらず、どの
作家もモチーフの配置から生まれる導線
の形と、色彩を白黒に置き換えたときの
画面上の強弱のバランスが優れているこ
とが判明した。作家によって構図や配色
の特徴が異なる点も興味深かったが、現
代作品をあまり取り上げられず、絵肌の
研究には至らなかった。

第四章 実践制作の記録と考察

前章までの内容を踏まえ、実践制作

の記録と考察を行った。横幅約7mの大
作制作に初めて取り組み、構成において
モチーフの数を過去最高に増やし、導線
が複雑に交差するようにした。しかし、
実際に制作をはじめると計画通りにはい
かず、結果的に何度も画面を洗い、画面
を損傷させ、色彩を濁らせてしまった。
本研究と並行して制作を行ったが、研究
で明らかとなった計画性の不足が浮き彫
りとなる結果となり、今後の制作におい
て重要な課題となった。

終章

本研究の振り返りを行った。全体を
通し、筆者の構図と色彩の傾向、他作品
の優れている点について学ぶことができ
たが、新たな課題が多く見つかる結果と
なった。

第一章・第二章を通して自作品の分析
を行った。傾向を数値化することで、意
識的な表現と、無意識的な表現の差を認
識することができ、参考になった。モチ
ーフの配置がもたらす効果を適切に生か
せている場合と、そうでない場合があっ
た。構図と色彩のもたらす効果を今後は
より意識して、事前に計画を立て、画面
上の役割分担を強化していく必要性を感
じた。作業工程をシミュレーションする
ためにも、今後は試作を増やし、経験を
積んでいこうと考えた。

第三章の他作品の分析では、筆者の
作品に不足している部分を学び取るため、
構成の意図や制作工程の計画性に着目し、
分析を行うことが出来た。白黒したとき
のメリハリが美しい作品や画面の視線誘
導に特に学ぶ部分が多かったため、構想
を練る際に特に参考にしたい。

第四章の実践制作は、初めての大作
に取り組み、非常に苦心した。技術的な
未熟さは否めないものの、作品に没頭し
必死で描いた中で、精神的に鍛えられた
と感じている。制作上の悩みは尽きない
が、想いは必ず何かしらの形で画面に現
れると信じている。本研究で判明した課
題を制作活動に生かし、精進していき
たい。

市川 加那子

ICHIKAWA Kanako

絵画における動物の動き・形態表現についての考察 作品「蓮池」「自画像」及び研究報告書

A Study of Representation of Animals Movement or Form in Paintings Work “Lotus pond”“Self-portrait”with Research Paper

芸術学領域群 日本画領域



「蓮池」
“Lotus pond”
182.0 × 364.0cm
パネル、高知麻紙、水干絵具、墨、岩絵具、銀箔
2018年1月

序章

動物を描く行為は、先史時代の壁画に始まり現在に至るまで続けられており、筆者は動物の形態の美しさ、動きの多様さに惹かれ、日本画制作を行っている。古代の壁画の目的に、人々の暮らしの記録や思想、葬祭のためという概念が仮にあったとしても、そこに描かれた生き生きとした動物たちを見ると、当時の人々は動物の形態の持つ美しさを感じ取っていたのではないだろうか。この疑問から、筆者は今まで表現されてきた優れた動物絵画に、動物の動きや形態をより明確に画面に表現するための手掛かりや、何か表現の特徴や法則があるのではないかと考えた。これらのことから、動物が描かれている絵画の動物の動き・形態表現に焦点をあてて、様々な地域の作品を取り上げ、比較・考察し、その表現の特徴を明らかにすることを目的とするとともに、筆者の日本画制作に還元していく構成とした。

第一章 古代絵画の動物表現

第一章ではラスコー洞窟壁画、古代エジプトの墓にみられる壁画、古代ローマの室内壁画の動物が描かれた作品の表現の特徴を考察した。ラスコー洞窟壁画における動物の描写方法は、線描と彩色による表現、色の濃淡による動物の形態の表現が挙げられる。特に線描と彩色の組み合わせは日本絵画にも通じる表現である。エジプトの絵画においても、まず赤の線の下描きをしてから彩色を行っている。平面的な彩色のため描かれた動物は静止した印象を持つものが多い。壁画は伝達手段であったエジプトでは、壁面の構成を重要視して包含のマス目を引いた上に物の配置を決定していた。また、ある場面において強調したいものを誇張することで、理想・観念の姿を描写した。これらに比べて古代ローマの壁画は奥行きのない空間に、鳥などの小動物を写実的に表現している。

第二章 西洋の動物絵画

第二章では、キリスト教の伝来後の西洋絵画を、西洋美術史の時代区分を参考にしながら時代ごとに分けて作品を参照した。キリスト教は西洋絵画の一つの画題として大き

く発展し、動物は特定の事柄の象徴など脇役として描かれた。初期にはモザイク画によって平面的な動物表現がみられたが、ルネサンス期以降は遠近法や明暗法による写実的な表現が浸透し、立体的な動物表現へと変化があった。17世紀以降は風景画や風俗画が発達し動物は人々の生活と共に描かれ、20世紀には絵画に速度をもたらそうとした未来派や写真の発展により、動物の動きにも目が向けられた。フランツ・マルク (Franz Marc,1880-1916)《森の鹿Ⅱ》(1913年)にみられるような平面的な構成の中に動物を描き、動物を自身の内的な感情の表現の主題とする画家も現れた。

第三章 東洋の動物絵画

第三章では、仏教を中心としたインド、中国、日本に絞り、動物が絵画の主題となった日本の絵画を中心に考察した。紀元前のアジアの動物表現は粘土や金属による優れた立体作品が多く発見され、凶像としては土器に鳥などを描いたものがある。紀元前6～5世紀にインドで仏陀が活躍し、以後仏教美術の中に動物が表現された。中国では自然観察を重要視しており、宋時代の院体花鳥画では、鳥などの小動物をよく観察し生命を再現しようとする細密な描写がみられる。このような中国の影響を大きく受けた日本ではあるが、近世には狩野永徳(1543-1590)の作品のような形態のデフォルメによる独自の絵画が登場した。近代には四条派の写生に西洋画の描法を加えたとされる竹内栖鳳(1864-1942)が《蹴合》(1926年)にて、動物の観察に迫真性を持たせた描写と筆勢を生かした描写によって軍鶏の動き・形態の実感のある作品を描いた。

第四章 動物の動き・形態の表現方法の比較

第一章～第三章の作品を動物の「動き・形態」を①再現することにより表現しようとしているもの、②①よりも「動き・形態」の誇張・省略が重視された表現を取り入れているものに分類・比較し、時代や地域の表現の差異をまとめた。古代ギリシャや近代の日本画において、背景の平面性とモチーフの写実性の両立がみられ、エジプト壁画や《森

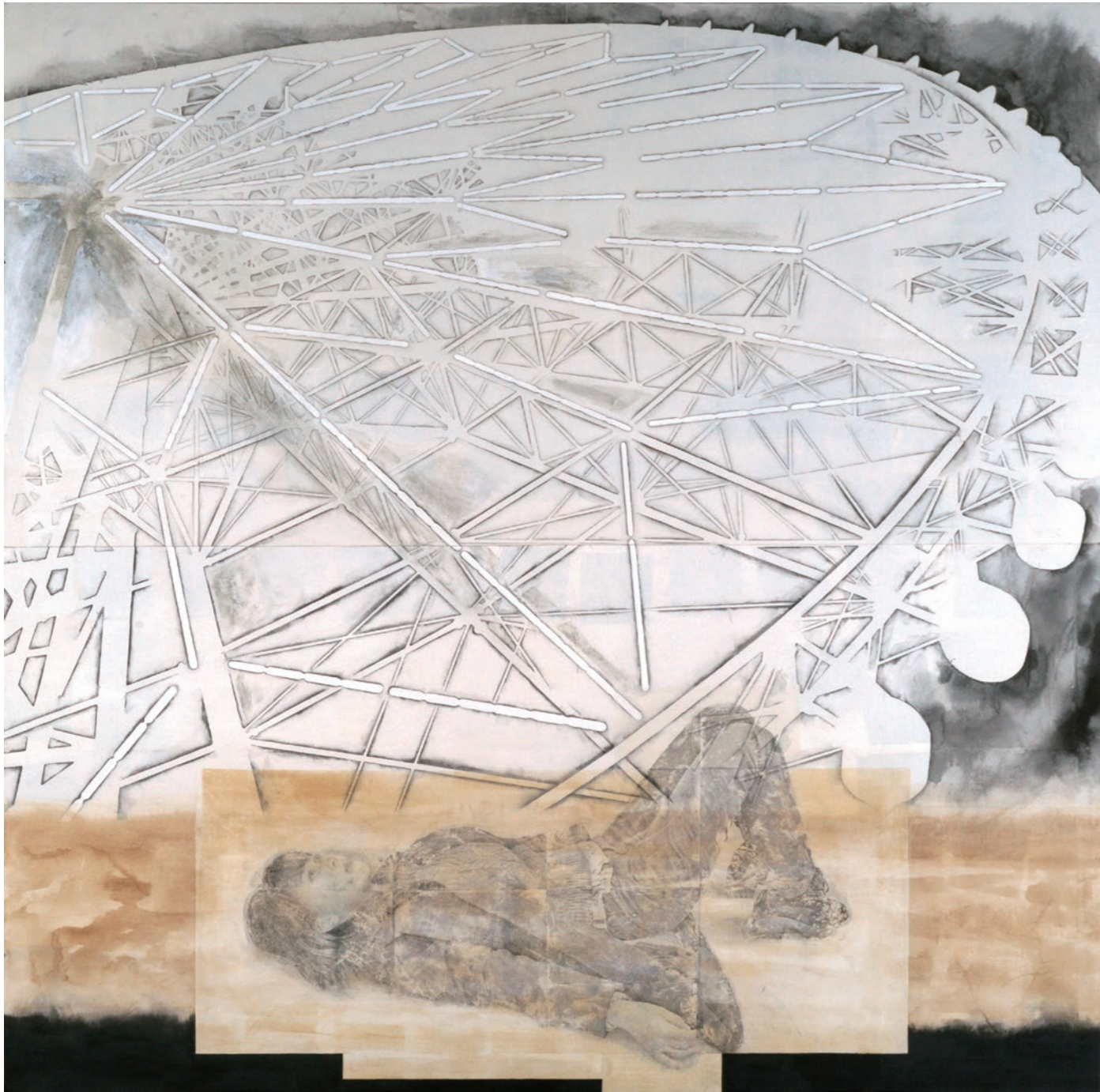
の鹿Ⅱ》にみられる構成的な表現は現代絵画に通じる重要な表現だといえる。西洋ではルネサンス期以降、色彩の明暗によって写実的に動物の動き・形態を捉え、東洋主に日本においては、線描によって動き・形態を捉えてきた。古代ラスコー壁画では動物を色と線の両方を用いて描いており、西洋と東洋の表現の基礎が感じられる。動物を生き生きと表現する一つの方法として、彩色と線描の再考が必要ではないか。

第五章 動物の動き・形態表現の可能性

第四章の考察結果を取り入れながら、筆者が影響を受けた現代日本画家の吉岡堅二(1906-1990)の動物表現を分析し、筆者の今後の動物表現の課題を述べた。吉岡の作品は輪郭線を一つの表現要素として捉え、形態の複雑さを省き明瞭に表現し、新たな造形を創り出している。筆者はその表現に、動物の動きや形態をより明確に表現する手立てがあるのではないかと考えた。その明確さには、吉岡の作品に多用されている金属箔も関係していると推測した。このことから筆者は金属箔を使用しながら、写生で得た動物の形態を参考に、輪郭に直線的な線描を取り入れる作品を描いてきたが、吉岡の模倣に留まってしまった印象を受ける。その一方で筆者制作《かわせみ》(2017年)では水面を箔で平面的に、モチーフを写実的に表現しようと試みたが、銀箔の平面的な要素とモチーフや空間の写実的な描写が噛み合わない部分が生じた。しかし、この平面性と写実性の両立を目指す表現に可能性を感じ、筆者の今後の制作の課題であると考えた。

終章

本論文では、紀元前から西洋、東洋の絵画を網羅的に見たことで、動物が絵画にどのように表現されてきたのかを知ることができた。これまで様々な時代・地域の絵画を取り上げたが、当時の流行や様式の傾向は、どの時代・地域でもみられ、互いに影響しあつて表現を発展させてきたことがわかる。今を生きる筆者は過去の様々な表現を学びながら、当時の画家たちと同様に自身の日本画を追求し続け、動物表現の可能性をこれからも考えていきたい。



「no w here」
194.0 × 194.0 cm
紙本着彩
2017年1月

序章 本論文の背景と目的

表現とはある種の「翻訳活動」である。「もの・現象」との出会いから生まれる情景に、他者と共有可能なカタチを獲得させる活動である。共通の対象と共通の目的を持ちながら異ならざるをえない絵画と文学による「翻訳」の交錯により、それぞれの表現の内面にある要求への認識を深め、それに伴う表現領域の拡大深化を図る。

第一章 諸説と本節1

第一節 日本画とは何か 材料と呼称による一般論

日本画を説明する際、関東においては材料の特徴を述べたものと、その名称に込められた思惑を述べたものが多いように思う。しかし、既存のどのような説明も日本画の実態を網羅することはできていない。表現の個別化が要求される中で「なぜ日本画と言えるのか」を、作家自身が独自に「コンセプト」の一つとして説明するほかないのである。

第二節 本論文における筆者の日本画観

筆者自身の掲げる日本画の「コンセプト」の基礎は、京都壇塚の花鳥画に対する捉え方であり、描き手が対象に学び、自然への畏敬の念厚く禁欲的に進める活動である。そして、その活動を通して自ずと描くべきものがわかったとき、「自然」への捉え方を現代的に拡大することによって、日本画に表れるものは花鳥の外へ向かうことができる。

第二章 諸説と概説2

第一節 文学とは何か

1887年前後に、文学は言葉(文字に限られない)を用いた形象的表現による芸術と説明されるようになった。反復されない一回性に価値を見出し、経験の特殊性と具体性に注目する。一般化を目的とせず、個別の経験を通して人間性の深い普遍的な真実と状況の本質を表現している。常に安定に向かおうとする社会や秩序から、人間の抱える個別的特殊性を脱却させるものである。

第二節 詩と散文

言葉は、物理的現象により感覚に効果を促す「響き」と、記号により何らかの指示を与える「意味」という二つの性質を持つ。詩の本質は「響き」による、感動と言葉の置換であり、言葉はそれ自体が実体のある表現である。一方、文学における散文の本質とは、言葉を使った定義による対象との対応であり、言葉とは実態に至る通路である。

第三章 絵画と文学の接続

第一節 日本画と文学の関係

日本画と文学は、その主題、性質、観察方法、制限など、共通する点を持ち、我々の絵画が文学においてはどのようなものに相当するか説明することもできよう。これは表現における内面の要求を整理し応えるため有効な思考である。また、その接続を外面の機能として見せる場合も含めた方法を、七つに分類し表現できると考えた。

第二節 絵と言葉の関係1

絵画の主題に対して、文字や記号がどのような関係を作るか述べる。点や線により描画された「何か」が文字や記号として機能することとはどういうことか考察し、佐伯祐三(1898-1928)、白隠慧鶴(16886-1769)、ブラック(1882-1963)、マティス(1869-1954)、李康昭(1943-)、マチュー(1921-)の例をあげて、装飾としてではない、説明や画面上の装置としての描画例を示す。

第三節 絵と言葉の関係2

絵画の主題に対して、文、比喩や寓意がどのような関係を作るか述べる。「描く」「書く」という言葉の意味について考察し、コスース(1945-)、高松次郎(1936-1998)、葦手絵と、それを利用した工芸品、江戸時代の絵文字と文字絵、北斎(1760-1849)、李朝民画の文字絵の例をあげて、「描く」と「書く」が共通して持つ「叙述する」という意味を指摘する。

第四節 絵と言葉の関係3

主題に対する比喩や寓意の問題に関連して、文字や記号を描写することなく、文の主題や作為を絵画として描画したものについて述べる。場面の説明や、文学者と画家の接点への対応を経た置換として、絵を使う場合に生じる問題に対し、いかに解決が図られるか、尾形光琳(1658-1716)、小野竹喬(1889-1979)の例をもとに考察する。

第四章 接続の実践

第一節 筆者の実践例 文学との接続

第三章の実践例を基礎に、筆者の作例について述べる。実際に詩を自作し感動の中身を考察し整理すること、あるいは、既存の詩を読解することにより、感動を共有し整理することを通して日本画の主題とし、その絵画化に向けて行った内容について述べる。同時的表現である絵画で、擬似的に文学の継起的表現を再現する。

第二節 筆者の実践例 言葉との接続

文学において言葉は視覚的な意識を生むことができるが、そうであるならば絵画への利用が可能である筈である。「意思」という価値観があることで生じるものと、「価値観」という意識があることで生じるものとの相対的な観念の形成が作品と人間を支え合うのだとすれば、絵と言葉を接続は「読む」「意味を知る」という二つの作用による一種の言語的な絵画の形成を可能にすると考えられる。

終章 絵画表現と文学表現の新たな接続に向けて

日常における異質ではない絵と言葉の認識から出発し、絵画と文学は、「特殊で具体的な経験」をきっかけとして、視覚の再現による経験の反復と一般化のための装置ではなく、受け手の新しい視覚の創造として意義を持つ。また、一方的な情緒に偏らない表現の必要性に応じ、この接続が可能であることと、有用であることを提示する必要があった。



「はな散りゆく果て」
 “Where Falling Flowers go”
 194cm × 97cm
 高知麻紙・岩絵の具・銀箔
 2017年

序章

箔を用いた伝統的技法の中で、一般的には分かりにくいと思われる技法「截金」を例として取り上げ、その歴史の変遷、代表作品、文様の種類、制作行程を揚げ考察した。また、箔を用いた技法の一つである「擦り出し」について観察、考察した。そして箔を用いた多様な表現技法を現代絵画に取り入れることにより、日本独特の趣を持った美を作品に付加することが可能になると考え、本論文にまとめた。

第一章 箔について

箔は飛鳥時代、中国から仏教とともに伝来した。

平安時代は仏像だけではなく仏画に金箔が多く用いられた。仏教の経典などに装飾が施された装飾経や絵巻物、料紙装飾が盛んに制作された。鎌倉時代には、運慶、快慶ら慶派を中心とする仏師が活躍し、金箔が多く用いられた。しかし政治文化の中心が京都から鎌倉に移り、華やかに箔を用いた作品は比較的少なくなった。その後京都に文化の中心が戻った為、再び華やかな金箔を用いた作品が制作されるようになった。室町時代中期から発展した狩野派は、禅宗の美意識と平安時代の華やかさを融合させた画風で当時の好みを反映している。江戸時代に入ると、芸術は市井の人々にも広がり愛好されるようになり、新たな絵師たちが活躍した。琳派は、俵屋宗達から時代を経て、尾形光琳、江戸琳派といわれる酒井抱一に伝承されてゆく。江戸時代後期の化政文化では、伊藤若冲が作品に於いて、絹本に裏箔の技法など様々な技法を駆使している。幕末から明治時代にかけて、西洋から新しい画法が渡来し、伝統的日本画は徐々に衰退した。横山大観、下村観山らが日本美術院を創設し、伝統的な日本画の技法を伝承してきた。

次に、金と銀の象徴的意味、箔の種類、箔を用いた伝統的な技法の種類を解説、考察した。箔を用いた技法は、扇子や色紙などの小品に施された砂子や野毛、切箔散らし等は、一般に目にする機会が多い。それに対し、技術が特に難しく伝承

される人物が限られていた技法が「截金」である。

第二章 箔を用いた技法の考察 「截金」

最古の截金作品といえば、飛鳥時代の7世紀後半頃の法隆寺所蔵の玉虫厨子である。白鳳時代には、高松塚古墳壁画に截箔が見られる。平安時代には仏画の仏の光り輝く姿を表現するために截金が施されるようになった。東京国立博物館蔵の国宝「普賢菩薩像」の着衣などに細密な截金の地模様が施されている。平安時代後期の和歌山・金剛峯寺蔵の「仏涅槃図(応徳涅槃図)」の仏画には、截金文化の頂点と言えるような多くの截金文様が施されている。

鎌倉時代初期には、平安時代のような華やかな印象の作品から変化し、武士社会の価値観が反映されたと思われる、直線的な文様が増し、厳かで技巧を凝らした作品が制作された。

鎌倉時代の仏師、運慶と快慶の制作した多くの仏像には截金文様が施されている。藤田美術館蔵「地藏菩薩立像」快慶作には着衣部分に截金文様が施されている。その後の時代は、一部の仏像制作の職人たちが技術を伝承しており、そして現代では、人間国宝の江里佐代子らが、新しい芸術として截金を復活させ、再び截金の技法は世に知られるようになった。

截金の文様の種類は、自然、植物、動物、生活に関する事柄を図案化しており、それぞれの項目の文様の種類を解説した。

截金の制作行程の、伝統的な方法と、現代の一般普及のため簡略化された方法の比較考察をした。

第三章 箔を用いた技法の考察 「擦り出し」

筆者は、支持体の麻紙の繊維に、擦り出され残された細かな箔が絡み付いている様子を見て、ミクロの世界から見た「擦り出した箔」はどのようなになっているのか興味を持ち、顕微鏡で観察を試みた。その結果、箔押しした支持体画面で箔を繰り返し擦り出すと、肉眼では箔の痕跡が確認できなくとも、極小の箔の粒子が存在している事が確認できた。箔を用いた

作品は、光の加減で多様な表情を見せる。展示をすることで、制作している最中には気づかない箔の表情が初めてわかるのだ。その為に、展示空間と、光と影を作る照明が重要となる。

箔を用いた多様な表現の作品は、展示の際の空間、照明をできるだけ古来の生活空間に近づけ光と影のゆらめきの中で箔の独特の輝きや空間を演出することが作品中の箔の美しさを引き出すことにつながると考える。展示空間においても伝統と現代を調和させてゆくことが大切である。

第四章 箔の技法を用いた多様な表現の作品「奈良・海龍王寺蔵 十一面観音立像」における截金文様の表現について

次に、十一面観音菩薩立像の截金文様を考察してゆく。海龍王寺の本尊、十一面観音菩薩立像は鎌倉時代に制作され重要文化財である。鎌倉時代に慶派の仏師により造立されたと言われている。

「十一面観音菩薩立像」の截金文様を分類すると、截金は、植物文様、格子文様、麻の葉文様、放射線状文様、波文と雷文の応用形文様、卍文を変形させた紗綾形文が見られ、截箔は菱形、星文が見られる。截金と彩色との調和が美しく、文様の中の曲線と直線の文様のバランスが取れている。優雅な曲線の平安時代の特徴と細密で技巧的な鎌倉時代の特徴を表しており、截金の歴史の中で、平安～鎌倉時代の中の截金文化の全盛期の特徴を感じさせる。

第五章 総括

箔を用いた多様な表現技法を現代絵画に取り入れるには、古来よりの日本美術の歴史や技法、文様などを学び制作に生かしながら、伝統的な技法の他に技法を簡略化する方法を一つの選択肢と考え、また、箔の美しさを引き出す光と影を考慮した照明や空間展示空間を作ることも必要である。以上のことを制作に反映させることで、他に類を見ない日本独特の趣を持った精緻な美を作品に付加することが可能になると考える。



「こっちの話」
“my side of story”
227.3cm × 181.8cm
白象紙・箔・岩絵具・水干絵具

人体は、最も身近なモチーフである。描かれた人物は、動作・表情・肉付き・光の当たり方・色彩・筆致など、さまざまな要素がお互いに結びつきあって成立している。本論では人物が描かれたものを広く「人物画」と定義し、その人物の動作に着目する。

物語の登場人物の行動や感情を語るために、抒情を演出するために、あるいは純粹な構図への効果のために、人物の動作は決定される。我々が暮らす現実世界において、身振り手振りの動作がコミュニケーションにどのような素養を及ぼすかといえば、ほとんどの場合、言葉や顔の表情の補完（あるいは否定）である。説明的な言葉を使わずに、ある内容を伝えようとした場合、補完的役割であった人物の動作は最大限に利用される。動作が持つ意味内容は、文化や時代によって異なったり、同一の動作で全く違う意味を持ったりする流動的で曖昧なものである。そこで制作者たちは、作品を発表する社会で通じる動作を、その社会で通じる文脈の中に組み込んで、ある種の符号として用いるのではないかと筆者は考えた。

本論では、人物画の中でも、描かれた人物の動作によってその人物の感情が表現されているもの、また作品のムードを作り出す一因になっているものを選んで考察した。

第一章では、人間の内的な表現が、どのような歴史をたどって絵画空間に現れるようになったのかを、旧石器時代の洞窟画から辿った。

第二章では聖母子像の表現や描かれた母子の動作の変遷と、西洋美術の人物描写に革命を起こしたジョットの絵画の二つを軸にして、キリスト教美術における人物の動作について考察した。西洋の人々は人物そのものに対する関心が強く、社会の窓である絵画の中にもそれが現れている。三次元的理解が進み繊細な人物表現が可能になると、画家たちは、聖人の持つ威厳や神聖さを損なわず、いかに人間的に描くかということに工夫を凝らしていった。それは絵の前の信者た

ちに分かりやすく教義やその向こうにある心を伝え、キリスト教の発展に寄与したのである。

第三章では、仏の印相と、不動明王の憤怒表現を軸にして、仏教美術における人物の動作について考察した。キリスト教美術と比較すると、日本の仏教美術には激しく感情が発露したような作品が少ない。そこには日本人と西洋人の、感情表出に対する考え方の違いが表れている。日本列島の歴史はほとんどその列島の中で進行した。そのため広い意味での「ムラ社会」的な価値観が共有され、「阿吽の呼吸」といわれるような、言わなくても（また動作によって表さなくても）自分の言いたいことを相手も理解しているはずだという意識を抱くようになった。それは仏像が表す「仏の心」というものが、胴体の傾きや指の形、力の入れ加減といった微妙なニュアンスによって表されていることからもうかがえる。第二節では、仏教美術の中でも珍しく激しい情動を抱いた明王について取り上げた。不動明王像は「一切の人を救うまではここを動かじ」という強い決意のもとそこに留まり、衆生の人々を見つめている。強い怒りとともに悲しみも抱えた「忿怒」という相は、明王の特徴的な表情、また俱利伽羅剣を握る手の表情などによって表現される。静けさの中に渦巻く緊迫感、鑑賞者に自らを振り返らせる機会を与える。

第四章では描かれた人物の感情にその動作が強い影響を及ぼしているものを取り上げ、考察した。今回の研究では、描かれた人物の動作に焦点を合わせるため顔の表情には深い追及をしないようにしようと考えていた。しかし、さまざまな作品を見れば見るほど、描かれた人物の内面の動きを推し量ろうとするとき「顔の印象」というものがいかに強い影響を及ぼすかということが分かった。「喪失への嘆き」の項で考察した、プッサンの《ゲルマニクスの死》の顔を布で覆うという動作は非常に強く印象に残った。覆うことで表情が見えなくなると、その人の感情を推し量るときの情報量が一気に

少なくなったような感覚に陥る。そして見えている／または布の向こうにある身体の動きが一気に判断基準の上位に上がってくるが、そのとき最も自分の判断の拠り所になってくるのは、描かれた場面・文脈への知識と、自分自身のこれまでの経験であるのではないかと思った。つまり、鑑賞者は、顔の見えない人物が描かれた作品と対峙したとき、その布の向こうに自分自身に似たものを仮に置くのではないか。ここにヒントを得て、修了制作である《こっちの話》を制作した。この作品では顔の一部をヴェールで覆うことで、表情の印象が薄まる効果を期待した。

日常の何気ない仕草が象徴化・符号化されることへの興味から今回の研究テーマを打ち立てたのだが、研究・執筆を通して、筆者の中の「(人)を解釈する」という行為に対する強い関心／執着に気が付いた。目の前にあるものについて思考するようにみせて実は自己と向き合う、非常に内省的なものであるように感じた。

今後の課題は、発想の段階で調査しようと思っていたが実行できなかった舞踏・演劇などの芸術における肉体表現の調査である。絵画よりも鑑賞者との距離が離れている舞踏や演劇においては、より象徴化が進んでいるのではないかと予想している。調査を進め、肉體芸術の動作からヒントを得た制作にも挑戦したい。また、今回の気付きである自身の中にある「解釈」という行為に対する思いを見つめ、深く思考し、制作に生かしていきたい。



「ナムンワリの呼吸」
227.3 × 181.8cm
高知麻紙、銀箔、岩絵具、水干絵具
平成 30 年 1 月

序章

人間は古代より絵を描き、とりわけ動物は頻繁に描かれてきた。人間にとって動物は狩猟の対象であり、家畜であり、愛玩するペットであるなど、人間の生活に密接している。そして動物は時に、神として、また、神の使いとして崇められることもあり、非現実的な、神聖な存在として絵画に残されることも多い。筆者もまた、動物たちの持つ命のエネルギーや神秘的な存在感に魅せられ、動物をいかに表現すべきか、ということについて模索してきた。古代、人間が存在したことを実証する洞窟内の壁画などにおいても、動物を描いたものが多く現存する。人間が動物に対して興味を持つことは本能的な反応であり、それらを絵に表現することもまた、文明や時代の変化の影響とは関係なく、自然に生まれる行動なのである。

本論文では、宗教及び民族文化における、動物を題材とした芸術作品に触れ、日本の動物観及び動物画とを比較する。

第一章 人と動物と絵画

第一章では、人間と動物と絵画の関連性について調査・考察した。

第一節では、人と動物がかかわりあう絵画を引用しつつ、なぜ人が動物に関心を抱くのかという根本的思考について考察する。人が芸術として描く動物には、野生動物や家庭動物、産業動物（家畜など）のほか、呪術的、神秘的な象徴が存在する。彫刻や絵画にすることによって、豊作への祈りや、災厄を避けるための祈りを込める。人間が本能的に動物に対して関心を持っていることのみならず、それらの存在から、人知の及ばぬような宇宙性を感じ取ることも少なくはない。

第二節では動物画の起源について述べる。2014年まで世界最古の絵画とされていたのは、ラスコーの洞窟壁画より一万年前に描かれたとされるフランス南部のショーヴェ洞窟壁画であったが、インドネシアにおいて最古の壁画が新たに見つかった。この新たな壁画の発見から

わかることは、古代の人々は動物に非常に関心を抱いていたという事実である。人は先天的に動くものに興味を持ち、日常的に見る動物をただ描いてみたり、食料として食す部位を示す説明のための図として描いたり、神聖な意味を込めて描いたりしたことを、古代の壁画たちは語っている。

第二章 動物表現と象徴

世界の古代文明にみる動物の表現について触れ、キリスト教、仏教における動物表現と、北米大陸先住民であるイヌイット、インディアンの動物観について調査・考察した。

古代の人々は動物よりインスピレーションを受け、動物を美術的に表現することによって社会を形成し、権力を顕してきた。動物図像の形態や意味の多様性は時代的・地理的な広がりと呼応している。人間が動物を表現することは、古代においては文化的発展において強力な影響を及ぼした。

キリスト教絵画では、旧約聖書における「天地創造」「ノアの方舟」の中で多様な動物を描かれているほか、人物の持物や場面の象徴として動物が描かれる。一方仏教では、獅子や白象、孔雀が仏の座す蓮台を支えるものとして描かれている。

また、本稿において取り上げた先住民は、アニミズムの思想が根付いているという点で日本と類似した動物観を持っている。アボリジニは祖先・自然・動物の崇拝を非言語的文化の神話物語を口承する。イヌイットにとって野生の動物たちは「人間ではない人物」である。動物の本来の姿である魂は人間と同じ姿形をしており、同じ種の間で、人間と同じような社会生活を営んでいるとされる。インディアンもまた、すべての動物たちは種に応じた様々な超自然の力を持っており、時に人間の形態をとることもできると考えていた。

第三章 日本と動物画

宋より日本に花鳥画が伝来した理由

のうちの一つには、禅宗美術の流入がかかわっている。禅宗美術は禅宗の思想信仰に基づいて生み出された仏教美術で、書画や詩文にも大きな影響を与えた。第一、二節では、室町時代の日本の精神性を絵画で表した林圓苑(生卒年不詳)の作品を考察する。

第三節では、宗教性の強い日本画を生涯に渡って制作した平山郁夫(1930-2009)、妹尾天然(1888-1977)の作品について考察する。

第四章 筆者における動物画

多様な宗教及び民族における動物観を知る中で、筆者が特に関心を持って研究したものが、アボリジニや北米大陸先住民の持つ動物観である。動物たちは人間の姿にも動物の姿にも変容できる超自然的な力を持つという考え方は興味深く動物を新たな視点で制作するよう試みる契機となった。

筆者は初め、動物の質感や形に重点を置き描画していたが、自身の技量との釣り合いが取れず幾度となく失敗を重ねた。動物から受けた印象を絵に表すことの難しさを痛感し、動物の外観にこだわりすぎない制作方法を模索した。研究の中で、珪砂と彩度の高い岩絵具を用いた大胆なタッチにより、動物の強い生命力を表現する方法を試みている。

終章

本稿では、動物画の起源、宗教や民族によって異なる動物観や動物画を研究し、筆者自身の動物観の原点を探った。あらゆる地域や時代の動物への視点を学んだ結果、動物たちは以前とは違った姿で筆者の前にたちあらわれた。様々な文化の中における動物観・神話性について触れ、より自由に、自分の印象を視覚的に表現したいと考えるようになった。しかしそれは質感や量感を考えないということではなく、柔軟な発想を重要視するということである。動物の神秘性を肌で実感することができるような作品を作りたいと筆者は考えている。

瀧本 泰士

TAKIMOTO Taishi

コラージュを用いた絵画表現について 作品「街路樹」「自画像」及び研究報告書

Study on painting with collage expression Work “Roadside tree” “Self-portrait” with Research Paper

芸術学領域群 日本画領域



「街路樹」
“Roadside tree”
227.3 × 568.3cm
板、石膏、麻布、岩絵具、水干絵具、箔
2018年1月

序章

筆者はこれまで、写生をもとに岩絵具で和紙に描くという表現を続けてきた。制作過程も、写生から小下図、大下図、転写、骨描きという、一般的な日本画の制作過程を実践してきた。しかし、下図を線描で制作することと岩絵具を薄く重ねていく表現は、制作の途中で作品の完成のイメージが変わった際に変化させるのが難しく、不都合が多く感じられた。また、粒子の粗い岩絵具を厚塗りする際には、基底材に和紙を使うと、和紙が破れる心配をする必要があり、自身が求める絵具の厚みを出すことが難しく感じた。それらを踏まえ自身の制作に適した表現を模索する中で、基底材に合板を使うこととコラージュの表現にたどり着いた。合板を使うことで、厚く盛り上げた絵具をナイフ等で削ったり、湯で絵具を流したりするなど、表現の幅が広がる。また、コラージュすることで絵具だけでは出せないマチエールでの表現が可能となる。

本論文では、絵画（特に日本画材を用いたもの）でのコラージュ表現の可能性について実践も踏まえながら考察し、自身の制作に還元することを目的とする。

第一章 戦後の日本画表現の変化

本章ではパンリアル美術協会を中心に、日本画の歴史的変遷について述べた。明治以降使われてきた伝統的な画材である絹や和紙を支持体とし、墨や岩絵具、水干絵具などを膠で定着させたものが「日本画」として洋画と区別され位置づけられていた。長年このような素材を用いることを「日本画」と他分野の区別の根拠としていたが、戦後様々な理由によって一概に素材だけで西洋画と日本画を区別するのが困難になってきた。特に戦後の新しい画材の導入は、それまで「日本画」として定着していた岩絵具や水干絵具、墨などで和紙や絹に描くという方法を一新させ、日本画に新しい可能性を生んだ。パンリアル美術協会はその代表的な団体の一つでもあり、今日の日本画家にも大きな影響を与えている。また、素材面だ

けでなく、屏風や掛軸、額縁に収める形式から離れた点も、「日本画」から脱却したといえる。

第二章 油絵に見るコラージュ表現

本章では油絵の作家を中心に、コラージュ表現について考察した。ここでは宮崎進（1922-）、アントニ・タピエス（Antoni Tàpies 1923-2012）、アルベルト・ブッリ（Alberto Burri 1915-1995）を例に挙げ、その素材の扱い方の違いについて述べた。宮崎は人物や風景をモチーフとして、宮崎自身が抑留されていた収容所でキャンパス代わりに使っていた麻布を基底材とする平面作品や、ドローイングやコラグラフ、ドライポイント、立体作品など、様々な素材を用いた作品を発表した。タピエスは、美術用画材ではないものも作品の一部に取り入れた抽象作品が多く、粘土や大理石粉を絵具に混ぜたり、絨毯や紙、糸などを貼ったりする制作方法を取っている。ブッリは、当時のヨーロッパで人気のあったアンフォルメルの影響を受けつつ、抽象的な画面にタールや砂、粒子状の軽石などを塗り重ねたり、古麻布、板、鉄、ビニールなどを貼り合わせ、焦がしたりするなど、様々な素材を実験的に使用している。それぞれの作家が、麻布や木を中心とした廃材を、コラージュしたあとにどのようにマチエールとして利用しているのかを考察した。

第三章 日本画に見るコラージュ表現

本章では日本画の作家を中心に、コラージュ表現について考察した。ここでは内田あぐり（1949-）、牧野一泉（1951-）、三上誠（1919-1972）を例に挙げ、それぞれの素材の扱い方の違いについて述べた。内田は、人体をモチーフとして、墨や岩絵具を用いて、和紙を引っ掻いたり、絵具を厚く重ねて削ったりした、激しい色彩とマチエールの作品を発表している。牧野も人体をモチーフに、箔や石膏を用いて重厚な画面を作っている。三上は、石膏に縄を貼付けたり、鳥の子紙の皺を効果的に使用したフロクタージュ風の作

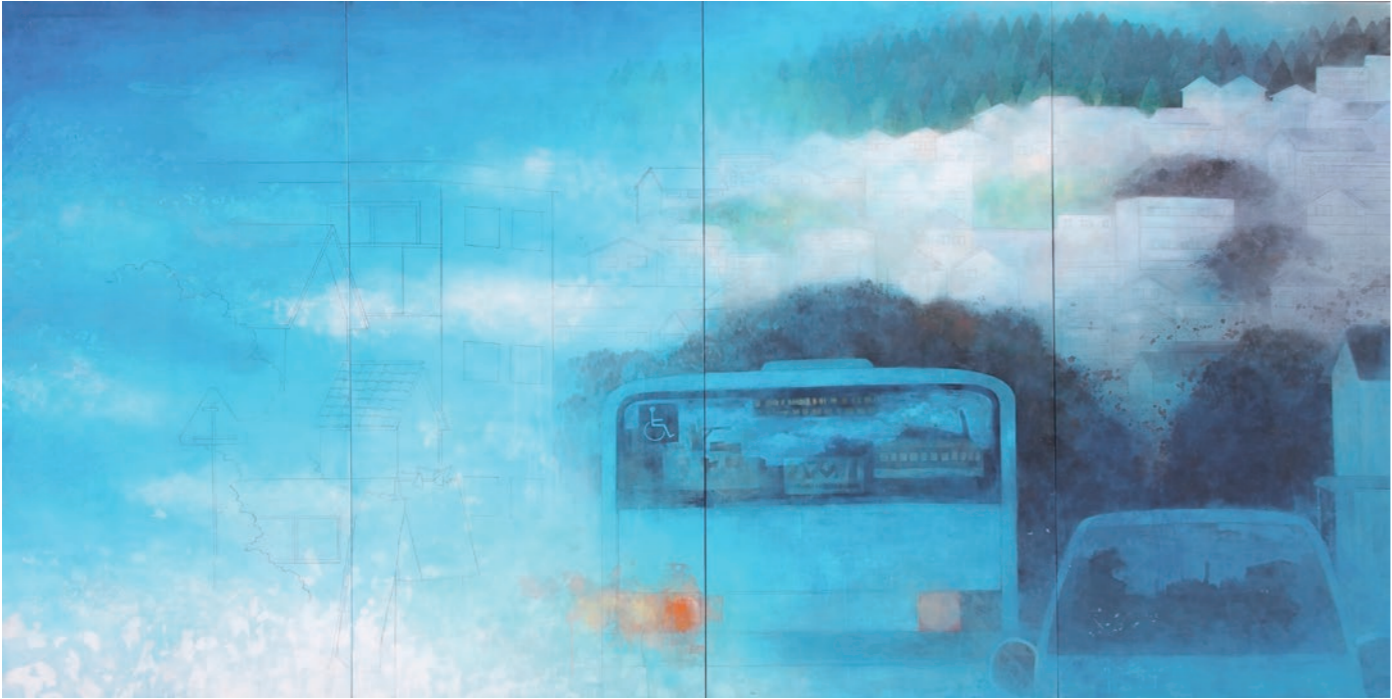
品等の様々な技法を試している。それぞれの作家が和紙や布などの素材を、岩絵具と馴染ませるために行った試行を考察した。

第四章 自身の制作について

ここでは、筆者自身の制作について論じた。街路樹をモチーフにした作品を中心に、下地から完成まで順に追うことで、自身の制作過程を客観的に見る手だてとした。特に下地づくりは、重厚な画面を作るために重要であり、使用する硅砂や石膏の種類や分量を変えながら、自身の制作に最も適したものを見つけられるように試行錯誤した。その過程で合成系接着剤を多用したが、混合する量によって削り落とすことが難しくなるので、計画的な制作過程を踏む必要があることが分かった。また、一作品ずつ制作過程の分析を行うことで、次作の課題を明確にすることを試みた。

終章

本論文では、絵画でのコラージュ表現の可能性について実践も踏まえながら考察し、自身の制作に還元することを目的とした。ミクストメディアでの表現は制作上不都合が多く感じられるが、表現の幅を広げる可能性が大きい。積極的に新しい素材を用いて制作することで、自身の求める表現に最も適した素材を見つけることが今後の課題である。



「ここから、」
“start from here”
182.0 × 364.0cm
白麻紙、胡粉、墨、箔、水彩絵具、岩絵具
2018年1月

序章

本論では明治時代以前の日本絵画に使用された色材を取り上げ、その変遷と機能を見ることで、現代の日本画における色材と絵画の関係性と今後の展開について考察することを課題とした。

日本絵画に使用された色材を取り上げるのは、現代との差異があるからである。日本画において岩絵具の色数が自国で多く開発されるようになったが、日本絵画においては平安時代から江戸時代まで色材はほぼ変わらず使用されていた。また、江戸時代に見られるようになった西洋顔料の輸入の例から、自国の色材に固執していなかったと考えられる。

これらの現代との差異から、色材の捉え方を変遷と機能を踏まえて見直すことが必要だと考えた。また本論では、西洋顔料が輸入された近世と近世以前との機能の変化も見ていく。近世に輸入された西洋顔料とは青色材料のプルシアンブルーである。近世に唯一変化のあった青色材料については特に着目したい。

第一章 日本絵画における色材

日本絵画において、顔料、染料の2種類の色材を併せて使うことで、数の少なさを補い、表現を豊かにしていた。絵画において色材が使用された最も古い例は古墳の壁画で、4-7世紀にはすでに各種の顔料が揃っていたとされている¹。奈良時代に使用されていた色材は江戸時代になってもほぼ変わることなく使用された。

江戸時代までほぼ変わらなかった色材であるが、明治になると西洋から新しい合成顔料、合成染料が用いられるようになった。日本画においては岩絵具の開発が進み、現代では膨大な色材に支えられている。この違いは、色材の機能の違いにも表れているはずである。

第二章 日本絵画における色材の機能

現代の日本画において、色材は個性を表すために機能しているといえる。第二次世界大戦後、「日本画滅亡論」が唱え

られ、作家たちは時流に合った新しい絵画、「個性的絵画」を創り上げる必要性を迫られた。そして今現在における日本画表現でも個性的であることが求められるのである。

日本絵画において色材は固有色を塗り分ける程度にしか使用されていなかったことは、当時の日本絵画を見れば明白である。そのように色が重要視されなかった理由として、日本は古来より、中国の絵画を参照してきたこと、中国の画論を参照し、絵画を創り上げてきたことが挙げられる。中国の画論とは、南斉の謝赫が『古畫品録』で示した「畫の六法」である。これにおいて最も重要とされるのは「氣韻生動」、「骨法用筆」であった。したがって色よりも線が重要なものとされ、色は控えめにすることが前提であった²。中国の絵画を参照してきた日本にとって、色材が絵画上で低い位置にあるのは自然なことだったのである。

第三章 近世日本絵画に見る青色材料と機能

近世以前の日本絵画において、色材は低い位置にあったが、近世に入ると西洋の色材が輸入されたり、西洋画の影響を受けた日本絵画が描かれたことによって、色材の機能がそれまでとは異なる絵画も生まれるようになった。第三章では近世でプルシアンブルーの使用が確認されている秋田蘭画、伊藤若冲(1716-1800)の《群魚図》、浮世絵から、輸入色材の使用意図と機能について考察した。近世の画家の一部はそれぞれの表現のために新しい色材をその特性を理解し柔軟に使用していた。

第四章 近代の日本画における色材の機能

明治に入ってから西洋顔料が使用されていたのだが、第三章で挙げた例との違いは、西洋画に対抗するために使用された点である。

様式を守り、輸入の色材に頼らずに日本で開発した色材で描くことは、日本

絵画の伝統を守りつつも西洋画に負けぬ「個性的絵画」を実現させたかのように思えたが、近代に作られた絵具に伝統性はなく、ただ近代の洋化現象の影響を示すものとなったようである。近世の画家の一部が、表現を豊かにするために柔軟に新しい色材を取り入れた流れは、近代の日本画においては受け継がれなかったと言える。

終章

近代以前の日本絵画において、色材は低い位置にあり、控えめに用いることが慣習的に行われてきたが、近世ではより良い絵画を描くために自国の色材に固執することなく色材を選択する例もあったことから、西洋顔料を粉体で取り寄せたり、自国の絵具を開発させたりするのではなく、既存の色材の特性を見極め取り入れていくことが近代の自然な流れだったはずである。

色材の観点から日本絵画の流れを再び繋げるとするならば、色材の性質を理解し、基底材に寄り添いながら表現することも一つの方法として可能性があるのではないだろうか。近代の岩絵具は、豊かな色彩表現と岩絵具の粒子の違いを利用したこれまでの日本絵画になかった様々な表現を生み出したことは事実である。しかしながら、日本絵画で使用された顔料と染料の中で、顔料の一部分だけを切り取り発展させた岩絵具が日本画の象徴として使用されている点には違和感がある。日本画が岩絵具に頼り続けていくことには限界があるはずである。既存の色材でも、その性質を十分に理解していれば柔軟に取り入れることは可能であろう。日本絵画が作り上げてきた流れを今一度見直し、色材と向き合っていくことが今後の日本画の発展に繋がると考える。

参考文献

¹城一夫『色の知識：名画の色・歴史の色・国の色：color museum in the world.』青幻舎, 2010, 191頁
²岩城見一「東洋伝統絵画における『色』—画論とその周辺—」, 京都国立近代美術館研究論集『CROSS SECTIONS—Vol.3』, 2010, 3頁



「切愛」
“Dearly to love”
H.175 × W.65 × D.83(cm)
石膏
2017年

序

今日において現存している仏像の多くは木造であり、銅造や乾漆造は飛鳥時代から天平時代に集中している。塑造は粘土という素材の脆さや素材転換に要する労力や費用などから、その後あまり用いられることはなかった。しかし、白鳳時代から天平時代にかけては塑造が盛んに仏像の造像技法として用いられ、多くの国宝や重要文化財が残されている。本論文では、白鳳・天平彫刻における塑造表現について、両時代の彫刻の特色や造形的変化を考察することで、その時代の塑造の本質を明らかにすることを目的とする。

第1章 仏像と塑造の関わり

仏像と塑造の関わりについて塑造を用いた造像を塑像、乾漆像、金銅仏の三種類に大別し、それぞれの技法や特質、時代背景について明らかにした。その中の塑造技法で着目すべきものとして、古典塑造技法が挙げられる。

古典塑造技法とは、白鳳・天平彫刻における塑造の際に用いられた技法である。藁や紙などの繊維を混ぜ込んだ荒土、中土、仕上げ土という粘着性の違う三種類の粘土を使用する。台座に固定した心棒に縄を巻き付け、その上から粘土を肉付けする。この三層構造による古典塑造技法は、塑造を用いた造像に共通して用いられていたと考えられる。

第2章 白鳳彫刻の塑造

白鳳時代の始まりや朝鮮半島の影響、白鳳彫刻の造形的特色についてまとめ、それを踏まえて造形的な変化の考察を試みた。

白鳳彫刻は朝鮮半島からの渡来人たちによる新しい技術や文化が伝わったことにより、飛鳥彫刻の概念的な造形から脱却したと考えられる。白鳳彫刻の造形的特色は、丸みを帯びた抑揚のある体躯と、明朗で若々しい豊かな量感である。また、東洋人独特の目の形である蒙古皺襞も白鳳彫刻から表現されるようになった

と考えられている。

白鳳前期の彫刻は飛鳥彫刻の名残をとどめているものが多く、白鳳後期に入りそれまで影響を受けていた隋が滅び、唐が中国を統一したため、唐との交流が盛んになり仏像の造形も唐の写実表現が徐々に見られ始めるようになった。

第3章 天平彫刻の塑造

天平時代の始まりや唐の影響、天平彫刻の造形的特色についてまとめ、それを踏まえて造形的な変化の考察を試みた。天平時代は、聖武天皇による東大寺の建立により仏教が日本に広く伝えられ、造寺・造仏活動が盛んに行われた。天平彫刻の造形的特色は、雄大性と唐の影響による写実表現である。

天平前期の彫刻は塑造が全盛期を迎え、唐の影響が著しく造形に表れている。写実性を表面的なものだけでなく内面からも表現しており、精神性の高い造形となっている。しかし、天平後期に入ると造形の形式化が進み、素材の脆さや保存の難しさから塑造による造像が衰えを見せ始め、木心乾漆技法が用いられるようになっていったとされている。

第4章 白鳳・天平彫刻の現代性

第2章と第3章を基に白鳳・天平彫刻の本質や現代具象彫刻との関係性についての考察を試みた。

具象彫刻は、ただの物体から造形の力により生命力や存在感を持ったとき空間に自立する。その生命力が感じられるのは、私たちの感覚に響く量があるからである。

現代においても塑造は古典塑造技法と同様、心棒を組み粘土を肉付けし、量を得ていく。モデリングをすることで彫刻として存在させる行為は同じである。

白鳳・天平彫刻は飛鳥彫刻の正面性から脱し、仏像ではあるがその身体性を重視し、彫刻の量として捉えている。つまり、日本彫刻史の上で初めて肉体表現の普遍的な量の造形に共感し、価値を見出した時代であったと考えられる。

また、塑造で得た量感表出は脈々と引き継がれ、天平時代以降から現代に至るまでの量感の造形にも影響を与えていると考えられる。

第5章 修了制作

修了制作について、粘土による塑造原型から石膏直付けまでの制作過程に沿ってまとめた。

修了制作ではモデリングによる量感表出に重点を置き、豊かな愛情の感じられる母子像を制作した。また、白鳳彫刻の明朗で若々しい豊かな量感を乳児の造形に、天平彫刻の精神性の高い写実表現を母親の造形に表そうと試みた。結果として、自身の造形力では表現に乏しく、造形的特色を作品に表すことは不十分なものとなったが、内部から量を積み重ねてモデリングを行うことにより生命力のある量感を表現することが可能であると考察された。

結

これまでの論考から、白鳳・天平彫刻の本質はモデリングによる量感表出であり、日本の具象彫刻に大きな影響を与えたと言えるだろう。白鳳・天平彫刻の造形の変化は著しく、この時代の仏像の造形に注視することで、他国からの文化が入り交じるなかで、彫刻として生命力のある量感を見出し変化していったことが考察された。今後もモデリングによる量感表出と、修了制作では不十分な結果となった精神性の高い写実表現の研究を実制作を通して更に深めていきたい。

蛭田 香菜子

HIRUTA Kanako

アフリカ彫刻がオシップ・ザッキンに与えた影響—彫刻のプリミティブ性について—

A study that African sculptures influence to Ossip Zadkine's ones : primitivism of sculptures

芸術学領域群 彫塑領域



「土の唄」
“The earthy poem”
H.82 × W.95 × D.125(cm)
クス、クルミ油 2018年

序

これまで、筆者は様々な手法で木彫制作をし、発表を行ってきた。そこで、筆者の作品は見る人に「原始的」あるいは、「プリミティブ」な印象を見る人に与えることが多かった。本論文では、プリミティブアートの本質的な価値を理解することと、プリミティブアートを作家が彫刻作品に取り入れることでどのような表現効果があるかという2点について、明らかにしたい。そこで、筆者がプリミティブな印象を受けるオシップ・ザッキ

ン（Ossip Zadkine、1890～1967、ロシアーフランス）の彫刻作品、またザッキンが影響を受けたとされるアフリカ彫刻、それぞれの作品の特徴や概念、時代を調査し、アフリカ彫刻がオシップ・ザッキンに及ぼした影響を研究することを目的とする。

第1章 アフリカ彫刻

まず、アフリカ彫刻とはサハラ以南のアフリカでつくられたものであると本論文では定義した。また、アフリカには

多くの部族があり、「結社」といわれる集団を作り、様々な儀礼が行われ、その中で仮面ダンス等のパフォーマンスが行われていた。そのアフリカの風習の背景にはアニミズムの価値観があった。アニミズムとは、人間や動植物、無生物等のすべての諸事物に精霊を信じることで、超越的存在に対する信仰である。この人間優位でない思想がアフリカ彫刻に、人間の写実性を目的としない、彫刻そのものの生命感に向う造形を生んだ。それは、シンメトリーや幾何形体のような単純化された形の規則性やデフォルメにみられる。またこれらは、人類が持つ普遍的かつ根源的な生命の最小単位のイメージが現れていると筆者は推測した。生命の最小単位とは、なぜ人は生きているのかという問いかけの現れである。細胞の形や創世された人体のシンメトリー性が直接彫刻に現れていると考察した。

第2章 オシップ・ザッキン

オシップ・ザッキンは、キュビズム、エコール・ド・パリを代表する彫刻家である。ザッキンは1909年にフランスのパリに移り住み、エコール・デ・ボザールに入学するが1910年に退学した。ザッキンがアフリカ彫刻の影響を受けたのはこの頃だと考えられる。当時のパリでは、アフリカ彫刻の美術的価値が注目されていた。美術史家で画商のカーンワイラー（Daniel Henry Kahnweiler,1884～1979,ドイツ-フランス）が早くからアフリカ彫刻を数点所有した。また、1905年頃から1914年にかけてアンリ・マティス（Henri Matisse、1869～1954、フランス）、パブロ・ピカソ（Pablo Picasso、1881～1973、スペイン）、ジョルジュ・ブラック（Georges Braque、1882～1963、フランス）等の芸術家が多くのアフリカ彫刻の収集を行っていた。この時代はモダニズムと言われ、フォービズムやキュビズム等の芸術が生まれた。その背景には、ヨーロッパがそれまで築いてきた科学やヨーロッパ中心の世界の在り方への疑問視があり、それまで注目されていなかった

夢や感情、幼児教育、東洋やアフリカ芸術等へ注目が集まった。彫刻もヒューマニズムからの脱却に向かった。ザッキンは、ピカソらの芸術家との交流からキュビズムによりアフリカ彫刻を造形的に研究し、モディリアーニ（Amedeo Modigliani、1884～1920、イタリア）との交流の中で直彫りへ関心が向かった。アフリカ彫刻の影響により人間を写実的につくるといいう目的ではないザッキンの作品には「平面との融合による形体」、キュビズムの作品に見られる「虚の量」、「彫刻の空洞と風景が一体となったような形体」が生まれ、より独自の造形が展開された。ザッキンのこのような平面と立体の融合は、アフリカ彫刻に刻まれた線描から影響を受けたことが推測できる。1924年頃がザッキンの作品の変換期とされた考察があるが、それはザッキンがキュビズムによる形体の研究の後に、第一次世界大戦を通して生きていくことが当たり前でないこと、両親の破産から生活が一変することなど時代の激動の中で表現に対して表層的なことではなくより本質的に向かうことに繋がったことが考えらる。ザッキン自身も表現主義に興味をもったことを認めている。ザッキンはアフリカ彫刻やプリミティブ性について考えを残しており、「アフリカ人の芸術はプリミティブか、いやそうじゃない。彼等の眼が通俗的でなく、その作り出すフォルムが充実しているというだけだ。プリミティブだから価値があるわけでもなく風変わりだから価値があるわけでもない。…(中略)…大切なことはよく見るということだ。それは素朴とかプリミティブとかとはむしろ反対なのだ」という言葉を残した。

第3章 修了制作

筆者はアフリカ彫刻とザッキンの考察から、人体を純粋に形体として捉えることを意識して、木彫作品を制作した。モデルのドローイングにより、横たわるポーズに強く惹かれた。制作を通して、植物の芽吹きや自然の風景に癒される体験を想起し、休息しているイメージ

をもった。休息する姿には人物像として、疲れや悩みなど様々で複雑な感情が背景にあることや、女性像について、また故郷について考え、タイトルを«土の唄»とした。これらは、アフリカの部族が豊穡を願って儀礼をすることに現実感を感じさせ、また筆者がパリのケ・ブランリー美術館で、アフリカやオセアニア、アジア等、世界の原始美術を実見した際に感じた普遍性とも結びついた。

結

これまでのアフリカ彫刻とザッキンの彫刻を考察することで、筆者は修了制作において、ドローイングを通して捉えた形体を彫刻にすることを意識した。彫刻とモデルの間にドローイングがあることで、写実性を目的とせず、人体を形体として捉え形体の面白さを追求し、フォルムの純化をすることがねらいにあった。

また、彫刻のプリミティブ性とは、作品にあるのではなく、すべての人々の側の感性に祖先から受け継いで残っているものだと考えた。人類は過去も現在も未来もそう変わらず、実際にどれほど科学技術が進歩した現在でも、自然災害の脅威に逆らうことはできないし生命は有限である。一見稚拙と思われていたアフリカの風習や文化は、人類共通に持っているそのような自然と生命の営みの現れである。この普遍性こそプリミティブ性の所在である。また、その普遍性を持った彫刻の生命感には内触覚的な効果がある。それらは人工物より大地や海、火、植物等の自然物に直接触れ合うときの感性に似ている。その感覚を刺激されたときに人々はプリミティブ性を感じると考察した。本研究により筆者にとっての「プリミティブ性」を修了制作に取り入れ、創作活動をより深く広げ、客観的な視点を持つことができた。結果として、写実性を目的とせず、人体を形体として捉えフォルムを純化した人体彫刻を制作することができた。

御寄 翔太郎

MISAKI Shotaro

石彫における直彫についての研究 作品「山なみ」及び研究報告書

A Study on Direct Carving in Stone : Work“Distant Mountain”with Research Paper

芸術学領域群 彫塑領域



「山なみ」
“Distant Mountain”
H.60 × W.140 × D.40(cm)
黒御影石
2018 年

はじめに

本研究は石彫の制作法の一つである、直彫りとはどのような制作を行い、どのような造形的思考を用いるかを明らかにすることを目的として行った。一般的に直彫りとは素材に直接デッサン等を行い、彫り進めてゆく方法である。自身のイメージを、素材と対話するように制作することが特徴であると考える。

直彫りの性質を明らかにする手がかりとして、日本の石造物に着目した。日本における石造物といえば城の石垣や石橋などのような建築物と、石棺や狛犬、地蔵等であるが、これらは海外のものとは比べて地味で小規模な様相がある。しかし筆者は、自然の石らしい風合いが残り、周りの景色に溶け込む日本の石造物の姿に感銘を受け、直彫りの本質に迫るようなものがあると考えた。従って本論は特に日本の石造物に焦点を当てて論考を行う。

第1章 日本における石造物

第1章では日本の代表的な石造物として石棺・仏教石造物・庭園の石・石垣・石橋の5つを挙げ、それぞれの石の活かされ方や扱い方に着目し、日本の石造物における直彫りに通じる点について考察した。

古墳における割竹形、舟形、長持形、家形の石棺や石仏などの仏教石造物にはおらかな造形が見られ、これには日本人が古代から自然と身に着けている石に対するアニミズム(靈魂崇拜)が根底にあることが関係していると考察した。日本庭園においては、蓬萊神仙思想や禅などの思想をもとに理想の空間を表現するにあたり、自然石の置き方を場に応じて模索・工夫することが行われたことが分かった。庭となる空間全体と構成要素である石・樹木とのバランスを見ながら、場に応じて柔軟に配置が決められ完成に向かう過程は直彫りの性質につながると考察した。城の石垣や石橋は現代でも人々に親しまれている。これには石工の、石や物に対する好奇心や拘り、憧れが根底に込められているためであると考察した。

以上より、日本の石造物の素朴でおらかな造形には、自然の石そのものに対する敬い、憧れ、理想などが籠っていると考察した。このように石を特別な存在として受け止めたうえで、石の形や置き場に応じて造形や表現を工夫する方法は直彫りに通じる性質の一つであると結論づけた。

第II章 石の造形

第II章では石の造形を行う石工と石彫家の2者の造形の性質を明らかにし、それをふまえて直彫りはいかなる制作であるか考察した。

イサム・ノグチ(Isamu Noguchi 野口勇 1904年～1988年 アメリカ)の制作において石の造形を担当した石工の石に対する取り組みから、石工の造形の姿勢は、自身の表現をせず、石という素材を活かしその良さを引き出すことに本質があると考察した。直彫りについて言及している彫刻家ブランクーシ(Constantin Brancusi 1876年～1957年 ルーマニア)やヘンリー・ムーア(Henry Spencer Moore 1898年～1986年 イギリス)によると、直彫りの特質は彫刻の本質に向かってシンプルに手仕事に専念すること、素材の素材らしさを尊重することであるとされている。この点より作家自らが素材に職人的に手を下して制作することが直彫りの特質の一面であると考察した。

以上より、直彫りは自身のイメージする形にとらわれず、作家自ら石に手を下し素材の良さを引き出すことで、彫刻の本質に迫ろうとするものであると考察した。

第III章 修了制作《山なみ》

直彫りは、自身のイメージする形にとらわれず、作家自ら石に手を下し素材の良さを引き出すことで彫刻の本質に迫ろうとするものであるという考察をもとに、以下の4点のことに留意して修了制作を行った。

1 素材としての特性を受け入れるために、石の割れや層にぶつかった場合、その特

質に従い、割れの通りに割り、層をはがす。

2 彫りながら形態を考える。

3 初めから形を決めつけず、多様な置き方を試し、面の向きを検討する。

4 石から受ける印象を素直に感じとる。

制作を経て、最終的な形態のイメージが見えなくとも、石から率直に感じた印象を大切に、素材に対して柔軟に向き合えば、漠然としたイメージであっても最終的には石の特質によって自然と形態が明確化されるという実感を得た。

以上をふまえて、石彫における直彫りとは制作の過程で作家自身が材に直接手を下し、石の抵抗感と向き合いながら自分の持っている漠然とした形態のイメージを明確にしてゆく制作であると結論づけた。

おわりに

本研究では結果として、石彫における直彫りとは、制作の過程で作家自身が直接素材に手を下し、石の抵抗感と向き合いながら自分の持っている漠然とした形態のイメージをより明確にしてゆく制作であると結論づけた。

筆者は石彫を初めて行った際、石をノミで打つ行為が彫刻としての形を造ること以上に魅力的に感じた。しかし一方で、最も魅力を感じるこの行為が彫刻の形を造ることに結びつかない矛盾を感じていた。本研究を通じて、造りたい形が見つけれなくとも、石の素材としての特質に従い、石から率直に感じる印象を大切に感じ続け、深めてゆけば予測しない新たな表現が生まれるという実感を得た。今後も直彫りによる制作を通じて表現の発見を積み重ね、石彫の魅力を引き出してゆきたい。

新井 恵理佳

ARAI Erika

一群の西行風古筆に関する考察

A Study on Ancient Writings in Saigyō Style

芸術学領域群 書領域



序章

平安後期の西行〈1118－1190〉には「宝簡集所収円位書状」、「一品経和歌懐紙」、「円位仮名消息」などの真跡が現存しており、中でも「一品経和歌懐紙」は平安王朝の気風を残した優雅で流麗な書風と評価されている。一方、自家集の「山家心中集」を始め、「中務集」、「一条摂政集」、「白河切」など、多くの古筆の伝称筆者としても知られ、これらは“伝西行”あるいは“西行風”の古筆と呼ばれている。

これまで、伝西行・西行風古筆に対する書風の分類・分析がなされており、「中務集」、「曾丹集（升形本）」、「未詳歌集切」など、いくつかの古筆を西行真跡とする見解も示されている。しかし、詳細に考証されている古筆は少なく、その考証も筆者の分類や西行筆であるか否かを検討しているものが多いため、西行風がいかなる書風であるかという点に関しては、考察の余地があるように思われる。そこで本稿では、伝称筆者を西行とする、あるいは西行風と称される一群の古筆の書風にはどのような特徴があるのか、という点について考察することとした。

第一章 伝西行・西行風古筆概論

先行研究によりつつ、伝称筆者を西行とする、あるいは西行風と呼ばれる古筆を整理し、伝来と古筆見による鑑定記録の2つの観点から分類を試みた。その

結果、伝西行古筆のおよそ半数が藤原俊成〈1114－1204〉・定家〈1162－1241〉の手沢本であり、冷泉家に伝来するものであること、「白河切」、「曾丹集切（卷子本）」の2件が主に古筆見によって西行筆と極められていたことが明らかとなった。

第二章 古筆見による伝西行古筆の鑑定
古筆見がどのような方法で古筆を鑑定していたのか、どの伝西行古筆を名物切とし、西行の書と位置づけていたのかを、鑑定資料・手鑑・書流系図・茶会記などにに基づき考察した。結果、古筆見は書写内容を第一とし、次に書流を見極め、特定の人物の書に当てはめる方法を行っていたこと、そして「月輪切」、「白河切」、「出雲切(五首切)」、「落葉切」、「粽切」などの古筆切を鑑定時の基準作とし、西行を「上代流」の書流に位置づけていたことが導かれた。

第三章 西行風・伝西行古筆の書風分析
冷泉家伝来の西行風とされる「山家心中集」、「中務集」、「中御門大納言殿集」、「三位中将公衡卿詠」、「小大君集」、「小色紙(俊忠集)」、「未詳歌集切」、「一条摂政集」、「曾丹集（升形本）」、「出羽弁集」の10件の古筆と、古筆見により西行筆と極められた「白河切」、「曾丹集切(卷子本)」、「月輪切」、「右大臣百首切」の4件の古筆について、主に筆法と構成から書

風の分析を行い、互いの関連を考察した。その結果、冷泉家伝来の古筆の書風は、直線的で字粒・行を整えて書く「山家心中集」系統と、曲線的で流動的に書く「一条摂政集」系統の2つに大きく分けられた。また、どちらの系統にも、筆勢・アタリが強く、省略連綿を多用するという共通の特徴が見出された。また、この2系統と4件の伝西行古筆には、筆勢・起筆・アタリ・むすびの4点に共通点が認められた。さらに、4件の伝西行古筆のうち、「曾丹集切(卷子本)」は「山家心中集」系統の書風と共通点が多く見られたことから、古筆見による鑑定が書風の点からも行われ、ある程度信憑性を持つものであったことが示唆された。

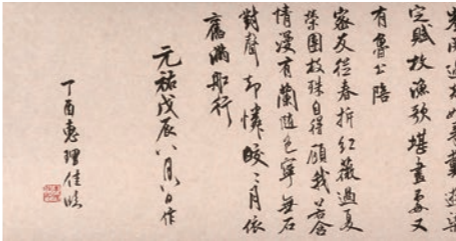
第四章 西行風古筆と西行真跡との書風比較

第三章にて導いた冷泉家伝来の2つの系統の書風と、西行真跡の書風について、筆法・構成から比較を試み、両者の関連を考察した。その結果、冷泉家伝来の西行風とされる古筆の書風と西行真跡の書風には、筆勢があり、省略連綿を多用し、アタリが強く、むすびが小さいという共通の特徴があることを導いた。また、冷泉家伝来の10件の古筆の書風は、線質や運筆などにおいてもそれぞれの古筆が部分的に西行真跡の書風の特徴を有していることも認められた。

結章

以上、西行風とは冷泉家伝来の古筆に集中して見出された書風であり、左記10件のうち「未詳歌集切」までと「一条摂政集」からの2系統に分けることができるとの、両系統とも筆勢・アタリ・連綿に共通する特徴を持ち、西行真跡とも筆勢・連綿・アタリ・むすびなどにおいて共通する特徴を有する書風と言える。

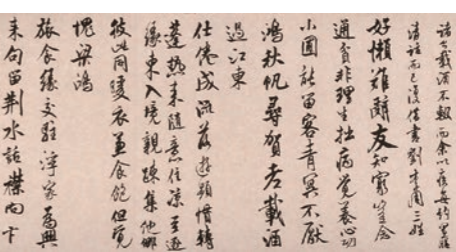
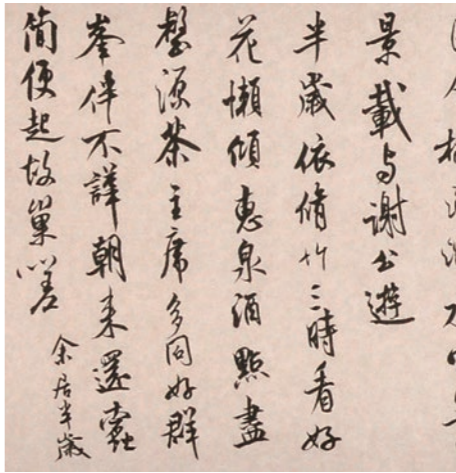
冷泉家伝来の2系統の書風が、西行の書から直接影響を受けていたか否かは定かでないものの、西行真跡と推定される「藤原定家書状并円勘返状」や、西行真跡の写しと類推される「残集附西行仮名消息」など、西行に直接関わる書跡が冷泉家に残されていることから、2系統の書風と西行の書には何らかの関連があることが指摘できるのではないだろうか。しかし、冷泉家において写本制作を監督していたとされる俊成・定家の書き入れも多く見られることから、一概に西行の書の影響のみを受けていたとは言い難い。



(下) 陶淵明「五柳先生伝」
“Biography of Mr. Five Willows” by Tao Yuanming
額 本紙 90.0cm × 239.0cm 2017

先生不知何許人也
不詳其姓字宅邊
有五柳樹因以為號
馬閑靖少言不慕榮
利好讀書不求甚解
每有會意便欣然忘
食性嗜酒家貧不能
常得親舊知其如此
或置酒而招之造飲
輒盡期在必醉既醉
而退曾不容情去留
環堵蕭然不蔽風日
短褐穿結箠屨空
晏如也常著文章自
娛頗示已志忘懷得
失以此自終

また、冷泉家伝来でない「曾丹集切(卷子本)」にも西行風の書風的一端が認められたことから、写本制作に特化した西行風は、冷泉家という書写環境を超えて普及する書風であった可能性が示唆される。本稿では、冷泉家伝来の古筆を中心に書風の考察を行ったが、文献資料から見た古筆見の西行書跡観、伝西行古筆及



(上) 臨 苕溪詩卷
A Work Modeled on “Poems of Tiao Xi”
卷子 本紙 31.0cm × 181.5cm 2017

び西行真跡の書風との比較分析を傍証としたことにより、これまで抽象的なものであった西行風と呼ばれる書風の本質にわずかながら迫ることができた。しかし、対象とすべき伝西行古筆は依然として多くあり、また同時代の古筆や俊成・定家らの書風との比較検討も併せて行う必要があるため、今後の課題としたい。

宮本 和真

MIYAMOTO Kazuma

呉昌碩の石鼓文臨書における筆法の多様性について

A Study on Copy of a Stone Drum Inscriptions by Wu Changshuo in Aspect of the Variety of Chinese Calligraphy Technique

芸術学領域群 書領域

「書法」の多様性について、宮本和真の書法研究の概観を述べ、その書法研究の特色を考察する。

序章

呉昌碩（1844-1927）は、清朝末期から民国初期にかけて活躍した書家であり、詩・書・画・篆刻に精通し「四絶」と称せられた。特に書は戦国時代の石鼓文を生涯学び続け、膨大な数の臨書作品を遺している。

呉昌碩の篆書の書法や、石鼓文臨書に関する先行研究は数多く、呉昌碩とつての石鼓文臨書とは何のためのものであったのか、またその書風によって何期に区分されるのかといった研究がなされている。しかし、これらの先行研究では文字の大小や形式の別無く、あるいは条幅作品を中心とした言説にとどまっており、扇面に書かれた小字作品や、これらを包括的に整理した研究は管見の限り見られない。

そこで本稿では、蒐集することのできた呉昌碩の石鼓文臨書作品67点を、全臨本、小字作品、条幅作品に大別し、作品の形式や年代に着目して、その変化の様子を考察した。

第1章 全臨本

本章では、石鼓文全文が書かれた全臨本4種を考察の対象とし、これらに付された自跋を読むことで呉昌碩の石鼓文臨書における理想について考察を試みた。さらに年代ごとの書法の特徴や、変化の様子を筆法、結構法の観点から考察した。跋文からの考察によれば、59歳本から75歳本までの間では一貫して呉熙載（1799-1870）の書を理想としていた。またその書には、筆圧の強弱や、それに関わった線質の変化、また柔らかさのある中に力強さのある筆使いがあると評価しており、そのような書法を追い求めていたことが明らかになった。

筆法では、起筆部を逆入とし、収筆部をそっと止めるという筆法が定着し統一されたのは65歳本からであるが、65歳本では起筆部は丸みを帯びて強調されていた。75歳本以降は起筆部が逆筆で書かれるものの、送筆で直筆と側筆を交えることで収筆には多様な筆法が用いら

れていた。

結構法では、筆法において考察した72歳本以降それまで右上がりであった横画が右下がりになり短く書かれ、縦画は上下方向へ延伸することをふまえ、字形は次第に縦長に、さらに偏と旁は密着し左右を上手く噛み合わせるために偏と旁は上下にずれるという様子が明らかとなった。

第2章 小字作品

本章では、折扇や团扇の扇面に原本である石鼓文の大きさ（約4cm）よりも小さい、あるいは同程度の大きさで書かれた10点の有紀年作品を対象とし、筆法、結構法の観点からその書法の特徴を考察した。

筆法では、45歳の扇面では逆筆の蔵鋒で書かれていた起筆部は、57歳の扇面の時点で露鋒を併用するようになる。59歳の扇面では逆筆での打ち込み、またその強調、さらに露鋒も併用するが、63歳の扇面ではこれが逆筆の蔵鋒に統一され、晩年まで徹底されていた。収筆部では、45歳の扇面では軽く止めるものであったが、57歳の扇面の頃から次第に筆圧を緩めてすっと抜いたり、収筆で筆圧をかけて抜いたりするものが表れ、晩年まで多様な筆法が用いられていた。

結構法では、横画は63歳の扇面から短く、70歳の扇面から右下がりになり短く、さらに折扇では行脚における縦画が延伸するという傾向をふまえ、字形は77歳扇面までを頂点に縦長になる。しかし、83歳の扇面ではこれがやや扁平になり、文字の外形は原本に近似する様子が明らかとなった。扇面における行脚の文字の縦画の延伸は折り目で狭く区切られた扇面の下部の余白に伸びている例が多く、用材に合わせた筆法であったと考えられた。

第3章 条幅作品

本章では、第1章、第2章で考察した作品よりも文字が大きい条幅作品、また横幅の作品53点を対象とし、年代ごとの書法の特徴、及びその変化の様子を考

察した。

筆法では、46歳作で蔵鋒と露鋒とを混用していた起筆部が、54歳作で蔵鋒によるものに統一され、また蔵鋒での強調された起筆部が見て取れた。66歳作、67歳作で条幅作品の筆法は大きく転換し、起筆部における蔵鋒での打ち込みに筆の動きの大小が加わり変化に富んだものとなった。さらに収筆部では、他の形式には見られなかった運筆の速度に変化を付け、渴筆を用いたり、節を作ったり、抜いた後軽く点を打つといった装飾的な筆法が用いられていた。70代の作では起筆の動きの変化や収筆の装飾的な筆法は減少し、晩年には強靱な筆圧をもって起筆から収筆まで一気に書ききるといったまさに逆入平出のものになっていた。

結構法では、筆法での考察結果をもとに、66歳作から字形が顕著に縦長になり、77歳作まで続く様子が明らかになった。また、78歳作からは次第に横画が伸び、さらに偏と旁を持つ文字では脚部を揃えることにより、均整の取れた結構となることが明らかになった。条幅作品における偏と旁のずれが顕著になった66歳作では、上下の文字との字間、つまり章法が大きく関係しており、上の文字との空いた余白を埋めるように偏と旁がずれていた。従って、行と列が整った作品において偏と旁のずれは、偏と旁が密着する上で不都合が生じる字を除いてあまり見られなくなることが明らかになった。

結章

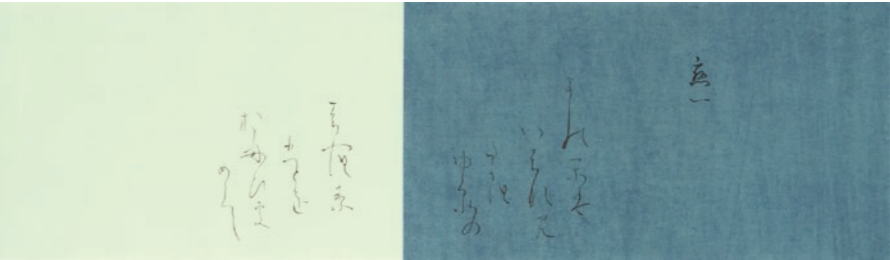
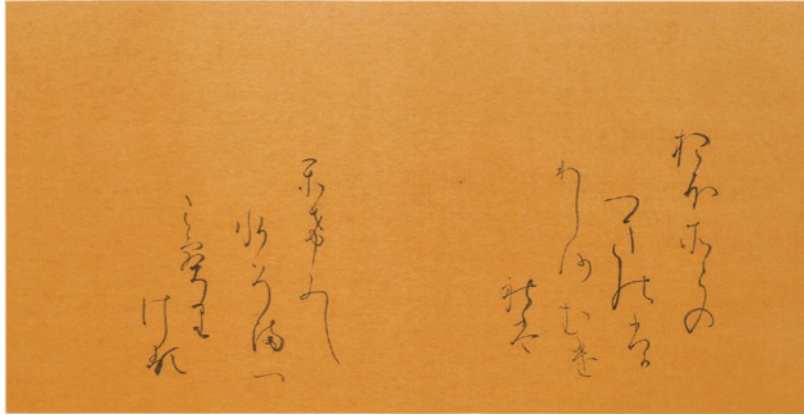
以上のように、作品の形式はその制作意識や、用具・用材と関連して書風に影響を与え、筆法や結構法における書法的特徴の発生やその変化の様子には差異が生じるということが、本研究における成果である。

第1章で明らかにしたように、呉昌碩はその石鼓文臨書の理想を呉熙載においていた。しかし、呉熙載が臨書した石鼓文は伝存していないようで、呉昌碩が実際にどういった書法を取り入れていたの

かを考察することはできなかった。呉昌碩が呉熙載やその他の書人たちから受けた影響、また本稿で明らかになった特徴が創作にどのように影響しているかを考察することを今後の課題としたい。



杜甫詩 Poem by Du Fu 軸 本紙 230.0cm × 64.5cm 2017



臨 継色紙 A Work Modeled on “Tsugishikishi” 折帖 本紙 14.0 cm × 27.0cm 12葉 2017



臨 呉昌碩石鼓文 A Work Modeled on “Copy of a Stone Drum Inscriptions by Wu Changshuo” 軸 本紙 144.0cm × 40.0cm 4幅 2017

張 資涵

CHANG Tzuhan

傅狷夫の紀年書作品に関する考察—連綿草書を中心に—

Investigation of year-inscribed calligraphy works focusing on “connected style” cursive script,done by Chuan-Fu Fu.

芸術学領域群 書領域

序章

傅狷夫(1910-2007)は中国の浙江省杭州市の西湖西岸で生まれた芸術家である。本名は抱青、または唯一。号は雪華邨人、70歳以降は覚翁と称した。画家であり、書家であるが、詩も能くしたことで知られ、または書画双絶と称された。傅狷夫の書作品には、狂草に近い草書がよく見られる。その中で特に注目されているのは、複数の字を続けて書いた「連綿草」という草書である。

本論文は、彼の連綿草書について、どのような特徴を持つのか、またどのように変わっていくのかを明らかにすることを目的とする。

なお対象作品は有紀年の書作品とする。先行研究では傅狷夫の書は、住んでいた地域による時期区分しかなされていなかったが、傅狷夫の書作品は新たな土地に移動してすぐに書風が変わっているわけではなく、しばらく時間を経てから新境地を切り開き、新たな書風を成立させていることが予想できるため、本論文は、傅狷夫の住んでいた地域ではなく、作品自体の特徴によって時期区分する。

具体的には、これらの作品の制作時期を書風の変化で分けることが可能ではないかと考え、37歳から98歳までの作品を、①早期(37歳～55歳)、②中期前半(56歳～67歳)、③中期後半(68歳～75歳)、④晩期前半(76歳～87歳)、⑤晩期後半(88歳～98歳)という五つの時期に分けることを試みた。

第一章 書体と内容

傅狷夫の有紀年書作品339点を年代順に整理し、37歳から98歳までの作品を五つの時期に区分する。

まず、第1節では作品の書体別内訳と内容臨書と創作の別、題材とする詩文の内訳について分析した。また、各図録資料において、落款から作品の書写年代を確認し、図録に記載されている年代が正しいか確認した。

第2節では、一文字から四文字までの少字数の書作品を文字数ごとに分類してそれぞれについて、傅狷夫の書の①早期から⑤晩期後半までの五つ制作時期による違いを探った。

一般的に、漢字は篆書・隸書・草書・行書・楷書の五体に分けられるが、傅狷夫の草書は「行草」、または「行楷」が多く見られるため、草書を交えた行草および行楷を「草書」とすることにした。書体ごとにみると楷書1点、篆書5点、隸書9点、草書324点があり、草書の作品が圧倒的に多い。

題材とする詩文の内訳については、文字の形や作品の形式が変わっていても同じ内容の詩文がよく書かれていることが分かった。

第二章 書作品の形式

前章では傅狷夫の書の特徴として、同じ内容の文章を書くこと、特定の文字数の作品を好んで書くことが明らかとなった。作品の文字数は、作品の形式によっても変わってゆくため、作品の形式を統一して考察する必要がある。

まず、第1節では傅狷夫の創作作品を横長形式、縦長形式、対聯、四幅、八幅、正方形、大幅の巻物形式の作品に分類し、それらの特徴を明らかにした。また、最も多い形式が対聯であることが分かった。

第2節では、作品の形式によって紙の種類が変わることもあるため、使われた紙の種類について検討を行った。傅狷夫は、一般的によく用いられる白い紙を一番使用していたが、それ以外の紙も用いていた。各図録よりデータを集計し、紙の種類について、色付きの紙や砂子付きの紙、または文様付きの料紙等、よく使われる紙の種類を傅狷夫の書の①早期から⑤晩期後半までの五つ時期より探った。

一般的に多くの書家は、横長の作品より縦長の作品の方が多い。一方、傅狷夫は横長の作品が約三分の一あり、他の書家に比べて横長の作品が多いと言える。

第三章 草書の連綿

前章では創作形式について考察した。形式は書作品の全体構成となるため、作品における重要度が高い。

加えて、それ以上に作品の筆法の状態も重要度が高いと考える。同じ形式であっても、筆法の違いによってその作品の印象は大きく変わる。

第1節では傅狷夫の連綿の文字数と作品形式がどのような関係にあるのかについて考察した。また、どのくらいの長さで連綿線を書き、それが作品形式においてどのような効果を生み出したのかについて考察した。

第2節では、連綿の筆勢がどのような

筆法で書かれたのかについて考察した。また、それぞれの連綿線はどのような線質を持っているかについて考察した。

連綿した文字数については、集計結果によって三・四・五・六・七文字の連綿と七文字以上の連綿で、六種類に分けることができた。七文字以上の連綿には、最も長い連綿は十文字の連綿もあった。但し、七文字以上の連綿はより少ないため、三文字から七文字の連綿を中心に考察することとした。

その結果、これらの対象作品の連綿線を、筆勢の違いによって分類し、それぞれの筆勢について考察した。最も多い連綿の筆勢は、文字の取筆が行の一番右端の位置から、次の文字の起筆の一番左端の位置に連綿した長い連綿であることが分かった。

連綿線の線質については、細くて長い曲線の特徴が最も多かったため、文字の流れには躍動感が生み出された。

結章

傅狷夫の有紀年書作品339点を年代順に整理し、作品が確認できない年は43歳～49歳の7年間、58歳、65歳、69歳、73歳、98歳の5年、計12年間である。また、篆隸書のみしか確認できない40歳、61歳、63歳の3年を除けば、ほぼ毎年草書の作品は確認することができる。

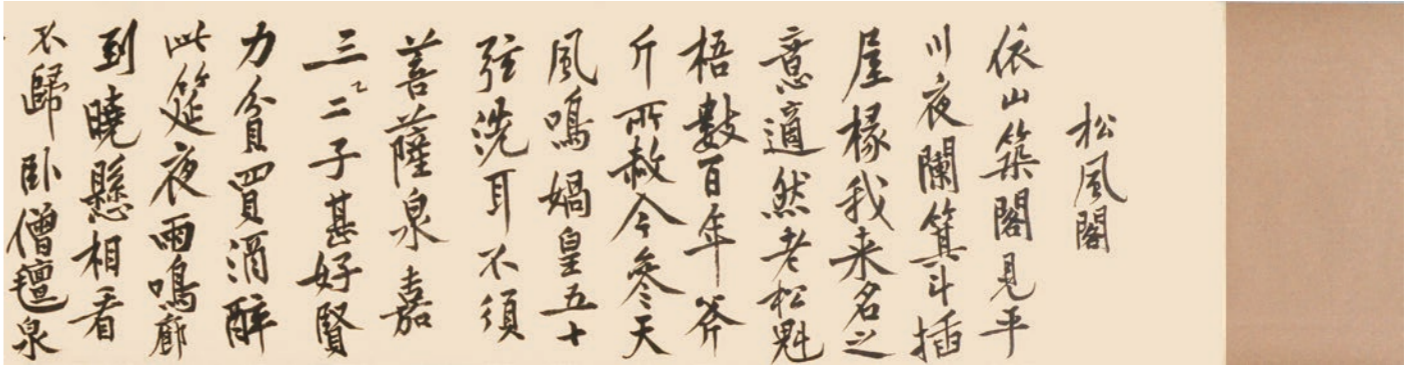
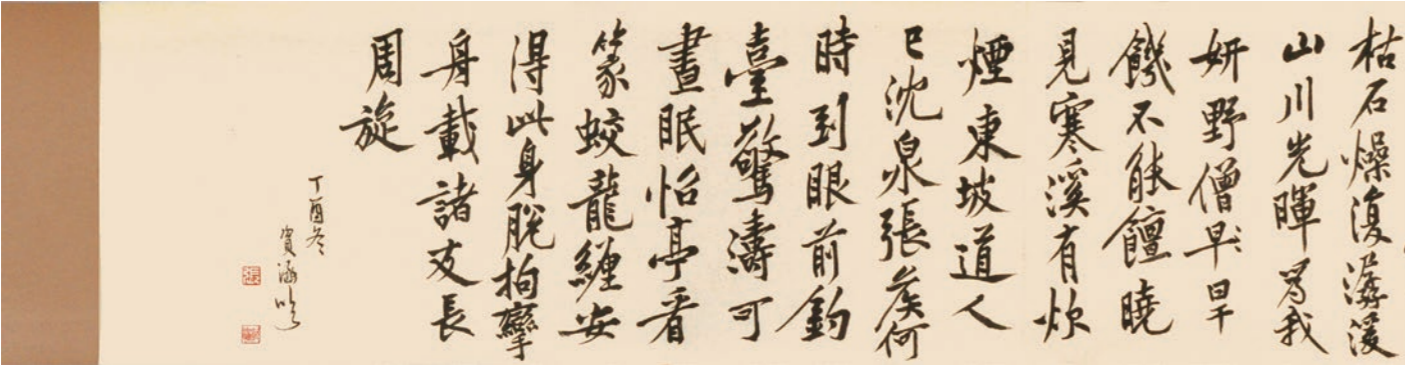
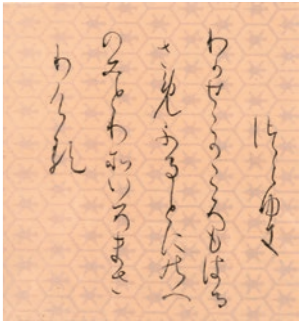
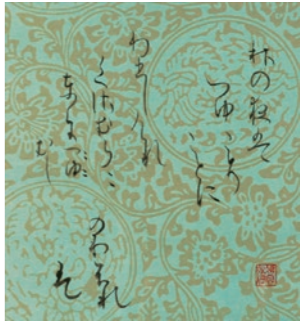
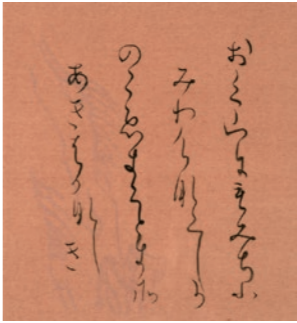
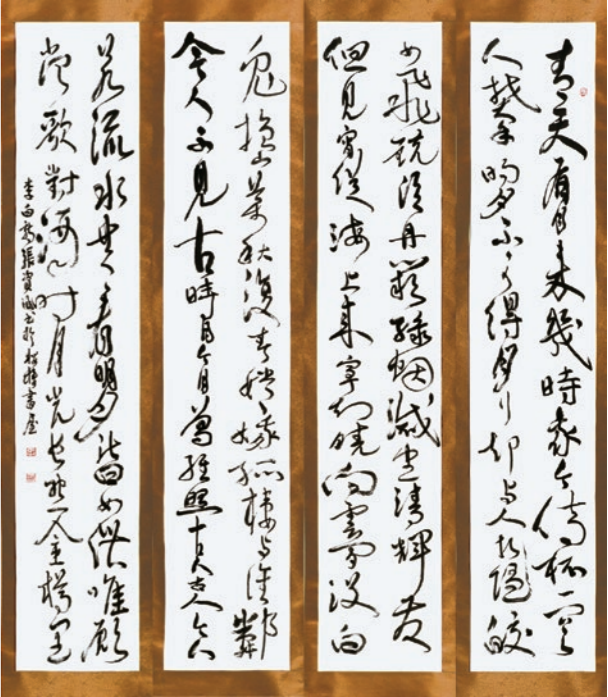
①期から⑤期までの書作品について分析し、傅狷夫の書作品は連綿が多くみられ、そして連綿線が細くて長い曲線の特徴を持つ。また形式によって①早期では見られない少字数の作品は晩期に最も

多くあった。書いた文字数が少なくなった現象があった。そして横長の作品は増えた現象が見られた。さらに創作環境により、または体調不良で座ったままでもかける横長の作品と大幅の巻物が徐々に多くなってゆくことが明らかになった。

(上) 李白 把酒問月
Ask the Moon With a Cup of Wine in Hand by Li Bai of Tang Dynasty
軸4幅 本紙各 179.0 cm × 34.0 cm
2017年

(中) 臨 寸松庵色紙
A Work Modeled on “Sunshoan shikishi”
額本紙各 13.4 cm × 12.9 cm × 3葉
2017年

(下) 臨 黃庭堅 松風閣詩卷
A Work Modeled on “Poem on the Hall of Pines and Wind Huang T’ing-chien”
卷子 本紙 30.2 cm × 211.2 cm
2017年



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

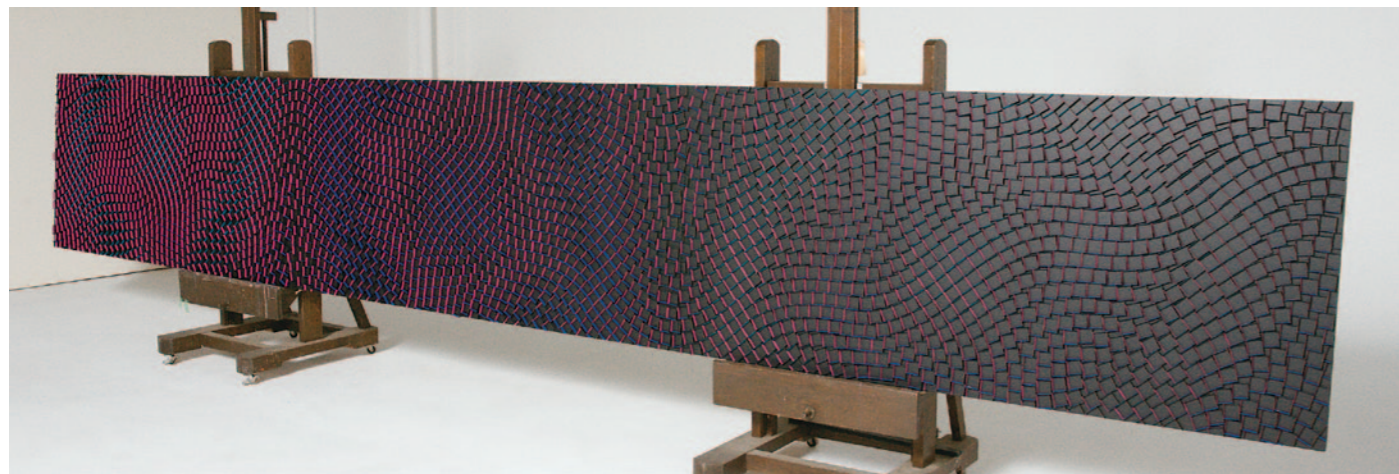
プロダクトデザイン

Environmental Design

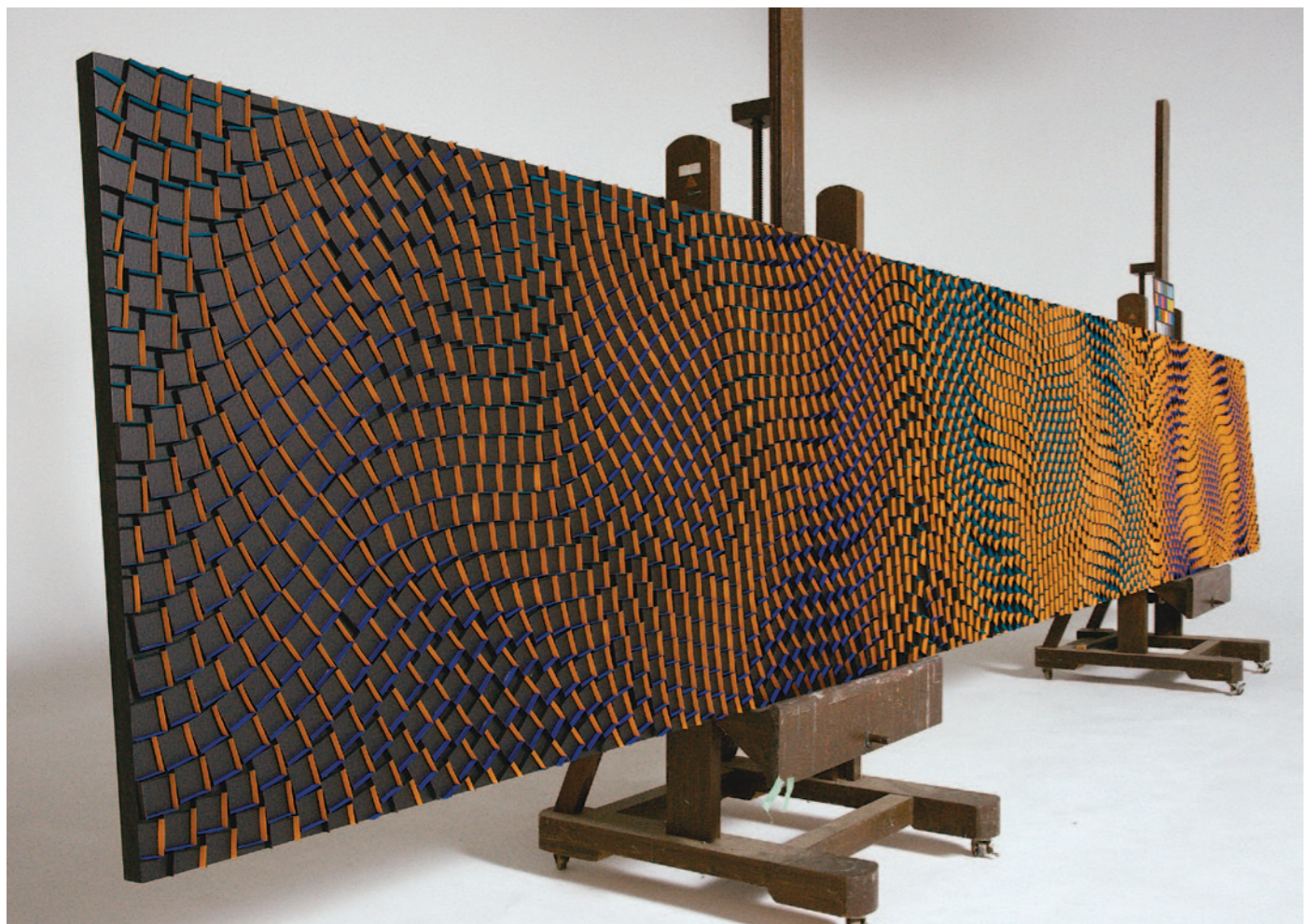
環境デザイン

Architectural Design

建築デザイン



右斜め約45度から撮影



左斜め約70度から撮影

undulation
90×600cm
木製パネル、ケント紙、アクリリックカラー
2018年1月

序章

造形表現において、形体について大きく制限をかけると、選択肢は少なくなるので、表現の幅は狭まると考えられる。しかし、限られた種類の形体のみを用いるからこそ生み出すことができるシンプルな表現、整理された美しさがある。それは、一種類の形体のみによる表現においても同様である。

一種類の形体のみによる表現では限られた要素を組み立てる上で、配置や構成の秩序に多様なバリエーションが存在する。扱う形体の種類を大きく制限することによって、その他の造形要素の応用の仕方についても新しい発見があるのではないだろうか。本研究では一種類の形体のみによる表現を単一形体による表現とし、その分析と考察を行う。

本研究の目的は、多様な造形作品を参照して単一形体による表現の活用方法を整理し、各造形要素が造形作品の中でどのような視覚効果を生み出しているのかを明らかにすることで、単一形体による表現のさらなる発展に資することである。また参考とする造形作品について、その作品の構成方法を複数の視点から分析することによって、各造形要素間の関係やそれによってもたらされる視覚効果について明らかにしたい。

本研究では単一形体による表現の造形作品を収集し、作品の構造やそれによる視覚効果、表現形態等複数の観点から分類を行い、用いられた形体の造形的特性及びそれを活かす配置・構成方法、また単一形体による表現の特性等について分析・考察を行う。自身でも単一形体によるレリーフ作品を制作し、視覚効果の検証及び表現の可能性を探る。

第1章 単一形体による表現の定義と特徴

本研究において「単一形体による表現」とは、「かたち・大きさの等しい合同な1種類の形体のみによる構成」であると定義付けた。単一形体であっても多くの造形の秩序を表現することが可能である。表現の特徴としては、同一の形体を繰り返すためリ

ピテーションを基本とし、特にアクセントやグラデーション、プログレッション等は効果的に表現できる。形体という造形要素を限定することにより、造形的秩序を強調することが可能になるとわかった。

ゲシュタルト心理学の観点から、単一形体による表現は類同の効果によりまとまった印象となりやすく、同時に用いる形体群は図として認識されやすくなる。また、滑らかな連続や閉合、近接、類同、共同運命(動きの加わる表現の場)も表現することが可能である。

第2章 単一形体による表現が見られる芸術運動

単一形体による表現の作品が多く見られたコンクリート・アート、オブティカル・アート、ミニマル・アートについてその特徴を考察した。どれも幾何形体が好んで用いられた抽象表現であるが、コンクリート・アートは数理的秩序に、オブティカル・アートは錯視表現に、ミニマル・アートは造形手段を最小限とすることに特に重点を置いたものが多い。コンクリート・アートとミニマル・アートはある秩序を表現するため、ミニマル・アートは要素を削り落としていったため単一形体による表現となったのだと考える。

第3章 構成方法とその視覚効果

取り上げた各作品に多く見られた主な視覚効果として、視線誘導、形体の配置の不規則性の強調、形体の一体化、差異(色彩)の強調・差異(テクスチュア)の強調、数量の変化の分かりやすさ・滑らかなグラデーション、立体感の錯覚が挙げられた。それぞれの視覚効果と作品の構成の関係について、以下のように結論付けた。

視線誘導は、形体または色彩の方向の類似性・連続性によって、また配置及び配色に何らかの規則をあてはめると起こすことができる。反対に形体の配置の不規則性を強調するためには、配置をランダムで表現するべきである。

形体の一体化は、形体間の間隔が狭ければ狭いほど一体化して感じられ、色彩やテクスチュアも類似していれば一体化の傾向はより大きくなる。

差異の強調は、色彩に関しては配色に集中できるため規則的な配置が効果的であり、テクスチュアに関しては用いられる素材の特徴によって適した配置方法は変わる。

数量の変化の分かりやすさは、形体の規則的配置によって引き起こされるものであり、さらに色彩も統一するとその効果は増大する。グラデーションは形体の配置・色彩どちらでも実現可能であり、両立も可能である。

立体感の錯覚は、形体の配置・色彩がうまく噛み合わなければ実現されない。間隔は等間隔でも接していても構わないが、一定の規則に則った連続性が重視される。

第4章 単一形体による視点の変化を活かしたレリーフ

単一形体による新たな表現の一例を提示することを目指し、レリーフ表現で制作を行った。900×6000mmのパネルに、正方形の枠のようなパーツを多数貼り付けた作品である。パーツの内側を塗り分けることによって、鑑賞者が移動すると色彩が変化する作品となった。横長の大きな画面で迫力のある作品になったが、形体の構成は再検討の余地がある。

単一形体による表現は、造形要素を限定することで他の造形要素や秩序の魅力を引き立たせ、シンプルで整理された美しさを表すことのできる表現である。第3章で取り上げた作品はその一部であり、また完全な単一形体ではないが類似形体による表現の作品は多数存在する。造形作品だけでなく建築の分野や日常生活の中でも、似たような表現を目にする機会は多い。造形作品以外からも新たな表現の発想を得られるのではないだろうか。多様な分野から単一形体による表現の幅を検証していきたい。

自作品は、形体の構成等反省点も多い。しかし単一形体による表現のプログレッションの美しさや、鑑賞角度によって見え方の変化するレリーフ表現の一例を提示することができた。今後さらにこの手法を発展させ、表現の魅力を追求したい。

丁 潔如

日本における中華街の建築色彩に関する研究—横浜中華街、神戸南京町、長崎新地中華街を事例として—

Facade Colors of Chinatown in Japan: Case Studies on Yokohama Chinatown, Kobe Nanjing Town and Nagasaki Shinchi Chinatown

デザイン学領域群 構成領域

丁 潔如
日本における中華街の建築色彩に関する研究—横浜中華街、神戸南京町、長崎新地中華街を事例として—
Facade Colors of Chinatown in Japan: Case Studies on Yokohama Chinatown, Kobe Nanjing Town and Nagasaki Shinchi Chinatown

序章

中国対外貿易と海外移民の発展に伴い、多くの中国人が海外に移住し、定住した。中国の伝統的文化理念により形成した民俗、建築と空間環境などは世の中で重要な地位を占めているため、海外で「中華街」という特色を備える商業環境を作り出した。

日本の代表的な中華街は主に横浜中華街、神戸南京町、長崎新地中華街である。中華街で連想するのが中国の伝統的な建築のファサードと豊かな色彩である。本研究は日本における中華街の建築色彩を提案することを目的とする。

文献調査と実地調査を基に、中国の伝統建築の色彩の特徴を明らかにする。また、日本の代表的な中華街である横浜中華街、神戸南京町、長崎新地中華街を対象として、測色の調査を行い、現在日本における中華街の建築色彩をそれぞれ抽出して分析する。最後に、調査結果を踏まえ、日本における中華街の建築色彩を提案する。

第1章 中華街の形成

第1章では、論文の背景として中華街の形成及び海外における中華街の発展の実態について論じた。

中華街とは非中国人地域における華僑、華人の街のことである。唐朝が海外への影響が大きいため、宋朝の時から、「唐」が中国の代表的な名前になった。海外の中国人が住む場所は「唐人街」と呼ばれている。

最初に、中国人は主に労働者として海外に行った。住む場所が制限され、等級も低かった。しかし、数年間で中国人は苦勞して数多くの企業と店を開業した。また、経済の発展に連れて、沿岸地域の中国人が海外に行き、徐々に世界の中華街の人口が増え、大規模な中国人の住宅地が形成された。

中国人は飲食店を営業するだけではなく、様々な業界に従事している。また、中国の伝統的な建築様式を持っており、伝統な活動も催している。したがって、中国の雰囲気を持つ中華街が観光地として発展した。

第2章 中国伝統建築と建築色彩

中国建築の形成と発展は、長い歴史があ

る。広大な土地、気候、文化、地質、民族などの条件により、特徴的な中国の建築様式が形成された。

第2章では、中国伝統建築の時代による分類から、各時代の建築色彩の特徴をまとめた。

まず、最も高い地位にある宮殿の建物の色彩が最も明るく、寺院、墓は宮殿の建物より明るくない。普通の住宅の建物の色彩は非常に単一である。次に、中国伝統建築の色彩は、その複雑さと豪華なレベルにかかわらず、統一された調子に基づいている。さらに、装飾には色彩のコントラストが見られ、建物全体として絶妙に対比と調和が共存していた。

次に、伝統建築街の復元事例から、伝統建築街の復元の方法をまとめた。まず、上海新天地の復元は「外壁の復元と内部のリノベーション」という方法が採用されている。また、成都の寛窄巷子は伝統的な中庭の80％近くは歴史的な情報が保存され、全体が清朝後期の様子を維持し、伝統的な建築材料を用いて復元された。一方で比較的对象として日本をみると、川越の復元は火災で残った蔵造りの建物を基準とし、多くの伝統的な日本の耐火建造物を建てた。

要するに、歴史的な街並みの復元方法は、まず原型建築の模範を探す。また、原型建築を基にし、特徴的な建築要素、例えば、建築色彩、建築材料、建築構造などに基づいて復元していた。

第3章 日本における中華街

本章では、まず、日本における中華街を紹介した。日本には伝統的な三大中華街と新中華街がある。近年、日本の経済発展と日中政府の協力により、中国からの留学生が増加し、多くの地域で新中華街が形成された。伝統中華街は主に日本人の観光客に向け中国の伝統文化を伝えることを目的とするが、新中華街は日本に住んでいる中国人向けである。

中華街という場所は中国の様子または雰囲気を伝える場所と考えられるので、本研究は日本の三大伝統的中華街を調査対象として設定した。

また、日本における中華街である横浜中華街、神戸南京町、長崎新地中華街の歴史調査により、三箇所の形成、発展の類似点と相違点をまとめた。三箇所とも開港に伴い、日本と海外貿易のため、外国人特に中国人の集中居住地域として自然に形成したコミュニティ、戦後の衰退期を経て中国を体験できる観光地として復興されたことがわかった。しかし、三箇所の日本社会との関係の密接度が異なり、将来の発展方向においては認識が根本的に異なっているので、三箇所において、各地域の建築色彩の特徴が一致するかどうかがまたわからなかった。

さらに、第2章と第3章第2節の内容を通して、日本における中華街の原型を分析した。中国伝統建築色彩は漢代から発展し、明、清朝で全盛期になった。また、中国伝統建築の形態が地域とレベルにより違いがあった。本章では中国伝統建築の年代による分類だけではなく、地域による分類のまとめから、日本における中華街の模範は明、清朝時代の宮殿建築であることを明らかにした。

第4章 中国と日本における中華街の建築色彩の調査

北京の故宮の建築色彩調査を通して、中国の伝統的な宮殿建築色彩の特徴を明らかにした。また、日本における中華街の色彩調査により、日本の中華街建築の色彩の特徴が明らかにした。

建築構造を見ると、中国の宮殿建築は建築要素(外壁、屋根、柱、窓)と付加要素(看板、装飾)がある。一方、日本における中華街の建築は建築要素(外壁)と付加要素(装飾屋根、装飾柱、看板、広告物、日よけ)に分けられる。

結果を分析すると、以下の特徴にまとめられた(表1、表2)。まず、日本の中華街建築の外壁の色相は5R～5Yの範囲で、彩度は1～14までの広い範囲で用いられている。それに対し、中国の宮殿建築の外壁は色相5R～10R、彩度6に統一されている。さらに、中国の宮殿建築の屋根は5YR～10YRの色相が使われている。日本の中華街は中国の宮殿建築の屋根に基づき、高彩度のR系とY系、中彩度のGが使われている。最後に、

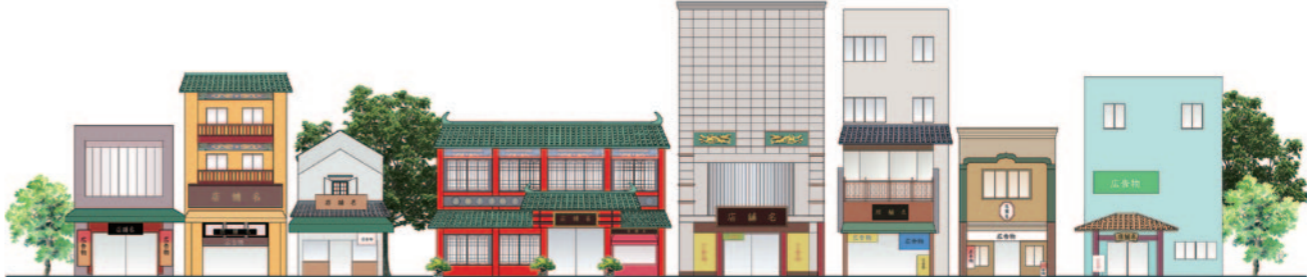


図1 日本における中華街の建築色彩の現状 * 三つの中華街の特徴を抽出した



図2 日本における中華街の建築色彩の提案

表1 日本における三つの中華街の建築色彩の調査データ

部位	横浜中華街				神戸南京町				長崎新地中華街			
	無彩色	有彩色		彩度	無彩色	有彩色		彩度	無彩色	有彩色		彩度
色相	明度	色相	明度		色相	明度	色相		明度	色相	明度	
外壁	N 8～9	5R～10R	4～6	1～14	N 4～7	5Y～2.5YR	3～7	6～14	N 4～9	5R～5Y	4～6	1～14
装飾屋根	N 1～3	2.5Y～5Y	7～9	1～6	N 1～3	2.5Y～10Y	8～9	1～2	N 3	5R～5Y	4～6	1～14
		5R～10R	4～6	13～14		5R～10YR	3～7	8～14		5R～10R	4～6	13～14
装飾柱	N 1	5YR～10YR	7～8	10	N 2～3	5G	3	8	N 2～3	5YR～10YR	7～8	10
		5G～10G	4～6	1～7		5G	3	8		5G～10G	4～6	1～7
看板	N 1～3	5R～5YR	4～6	1～3, 6, 10～14	N 1～3	5R～2.5YR	4～6	3～6, 10～14	N 1～3	5R～5YR	4～6	3～6, 10～14
		5R～5YR	4～6	10～14		5R～2.5YR	4～6	12～14		5R～2.5YR	4～6	10～14
広告物	N 1～3	10YR～5Y	7～9	6～10	N 1～3	2.5Y～5Y	8	12	N 1～3	10YR～5Y	7～9	6～10
		5G	2～5	6～9		5G	3～5	8～10		5G	5	6～9
日よけ	N 1～3	5R～10R	4～6	10～14	N 1～3	5R～7.5R	3～5	12～14	N 1～3	5R～2.5YR	4～6	10～14
		10YR～10Y	8～9	6～10		10YR～10Y	8～9	12～14		5R～2.5YR	4～6	10～14
日よけ	N 1～3	5G	2～5	6～8	N 7～9	5B～10PB	4～6	8	N 7～9	10YR～5Y	7～9	6～10
		5R～7.5R	4～7	5～14		5R～7.5R	4～5	12～14		5G	3～4	6～8

広告物と日よけは日本の中華街建築の特有の部分である。商業街の雰囲気を守るため、広告物は彩度が高いR系と明度、彩度とも高いY系が使われている。

第5章 日本における中華街の建築色彩に関する配色案

第2、3章の文献調査と第4章の現地調査を基に、中国の伝統的な宮殿建築色彩の特徴と日本の中華街建築の色彩の特徴を明らかにした。また、中国のデータに基づいて日本における中華街の建築色彩を提案した(表3)。

まず、中華街では中華系の店とその他の店があり、二種類の店に分けて提案する。中華系商店建築外壁の色彩は5R～10Rの範囲、明度5～7、彩度6を提案とする。他の店の外壁は色相10YR～5Y、明度8～9、彩度1～2、高明度、低彩度の色彩を提案する。また、装飾屋根は中国の宮殿建築の屋根に基

表3 日本における中華街の建築色彩の配色案

部位	無彩色		有彩色	
	色相	明度	色相	明度
外壁	N	1～3	5R～10R	5～7 6
			10YR～5Y	8～9 1～2
装飾屋根	N	1～3	5YR～10YR	6～9 6～10
装飾柱			5R～10R	4～6 6, 10
看板	N	1～3	5R～10R	4～6 1～6
			10YR～5Y	7～9 6～10
広告物	N	1～3	5B～5PB	3～6 10～12
			5R～10R	4～6 6
			10YR～10Y	8～9 6～10
			10G	4～6 6
日よけ	N	1	5PB～10PB	3～5 10
			5R～7.5R	4～7 6～10
			5G	5～6 6

づき、色相5YR～10YR、明度6～9、彩度6～10の範囲に統一する。窓と柱については、中国宮殿建築の基本構造であり、故宮では色相は主に5R～10R、中明度、6または10の彩度がよく使われていた。しかし、中華街建築の窓は主に外壁に隠されているので、ここでは提案しないこととした。また、日本の中華街では中華系商店しか装飾柱を使わないため、中国宮殿建築の柱の色彩データにより、中華街建築の装飾柱は色相5R～10R、

表2 中国北京の故宮の建築色彩の調査データ

部位	北京の故宮			
	無彩色		有彩色	
建築	色相	明度	色相	明度
外壁			5R～10R	5～7 6
屋根	N	5	5YR～10YR	6～9 6～10
柱			5R～10R	4～6 6, 10
看板			5R～10R	3～4 1, 3, 6
			7.5B～5PB	3～6 10, 12
装飾	N	9～10	10G	4～6 6
			5PB～10PB	3～5 10
			2.5Y～5Y	8～9 6～10
窓	N	2～3	5R～10R	3～5 6, 10

明度4～6、彩度6、10を提案とすることにした。

全体的な雰囲気を考えた上で、日本における中華街の建築色彩の現状と配色案を作った。日本における中華街の建築色彩が図1のような現状から図2のように統一された。中国の伝統的な雰囲気を醸成しつつ、商店の賑わいを維持した街並を提案できた。

終章

本研究では、中国宮殿建築の故宮の色彩調査により、宮殿建築色彩の特徴を把握した。また、日本の三大中華街の建築色彩の調査により、日本の中華街の建築色彩と中国の伝統建築の色彩に差異があることが分かった。そのため、中国伝統の建築色彩に基づいて、日本における中華街の建築色彩を提案した。今後の課題は、中華街の建築色彩と面積の関連性について検討したい。

鄭 光明

ZHENG Guangming

レリーフ表現における陰影効果

作品「DISAPPEARANCE-I」「DISAPPEARANCE-II」「DISAPPEARANCE-III」「DISAPPEARANCE-IV」及び研究報告書

Shadow effect in relief representation

Work “DISAPPEARANCE-I” “DISAPPEARANCE-II” “DISAPPEARANCE-III” “DISAPPEARANCE-IV” with Research Paper

デザイン学領域群 構成領域



▲ 左から
「DISAPPEARANCE-I」
「DISAPPEARANCE-II」
「DISAPPEARANCE-III」
「DISAPPEARANCE-IV」

700mm×1800mm
円形ラベルシール、ジェッソ、木製パネル
2017年

序章

本研究では、陰影効果を用いたレリーフ表現の造形方法、特徴、視覚効果の関係について論じる。レリーフ表現には、素材の特性やテクスチャを活かした独特な陰影表現や、鑑賞者に空間感や錯視を与える表現など、様々なアプローチがある。光との関係も重要であり、光の角度や強さ、光源の種類によって同じ作品でも多様に表現することができる。技術の進歩に伴い素材や技術も日々刷新されるため、陰影表現もまた幅広い展開の可能性を秘めている。

本研究の目的は、陰影による視覚効果が重要な位置を占めるレリーフ表現の事例

を収集・分析し、陰影が実際にどのような表現効果をもたらすのか明らかにすることである。とくに、レリーフ表現における陰影の階調に着目し、明暗の緩急変化が作品にどのような視覚効果をもたらすのか明らかにする。また、レリーフ状のモデルを作成して凹凸の形状、素材、配色、光源などを変えながら、陰影の階調を制御するうえでの要点を明らかにする。さらに、自作においては、微細で段階的な階調変化によるレリーフ表現の展開を探りながら、陰影の階調をレリーフ表現において効果的に構成する方法を検討し、微細な階調制御による陰影効果を用いた新たな表現方法の

ら、陰影についての文化的な解釈、美意識を考察した。

第2章 レリーフの造形要素と陰影の表現効果

本章では、造形における各種表現方法の中で最もレリーフ作品と関わりが深い陰影表現に着目し、陰影の具体的な表現効果や、そのレリーフ作品の視覚効果を表現する造形要素について述べた。

第1節では、レリーフ表現の特性について述べた。レリーフ作品は、最初は宗教にまつわる具象的な表現が中心であったが、次第に装飾を目的とした表現、空間表現、多様な素材を用いる表現、幾何学形態を用いる表現、色彩に注目した表現の展開が現れた。とくに20世紀は具象から抽象への展開が目覚ましく、レリーフ表現の発展に大きな変化があったことを明らかにした。第2節では、凹凸の形状、素材、光源の3つの造形要素から陰影を与える要因を明らかにした。凹凸の形状による陰影効果として、立体感、奥行き感が得られることを明らかにした。光の種類や方向の制御によってもレリーフ表現は全く異なる見え方を演出することが可能であり、強いコントラストで明快な立体感を表現することも、ぼんやりと照らして柔らかに表現することもできることも判明した。さらに、レリーフ作品を分析することで、素材により光の透過、反射を用いた陰影効果も活用できることを明らかにした。第3節では、陰影を表現したレリーフ作品の実例を造形方法によって分類、分析したことで、陰影にはコントラスト、立体感、テクスチャ、空気感、錯視、階調の表現の6つの視覚効果があることを明らかにした。

第1章 造形における陰影表現

本章では、造形における陰影表現についてその概要をまとめた。

第1節では、各造形分野における陰影表現の特性に触れながら、レリーフ表現に用いる陰影効果を作品の凹凸に光を当てることで生まれる陰影を活用した効果として定義した。第2節では、陰影が生み出される原理について、目の仕組みや光の特性なども踏まえつつ整理した。第3節では、茶道、陶芸、照明デザイン、レリーフ表現を取りあげ、陰影表現における心理的側面か

階調をねらいに応じて適切に制御することにより、明るい印象や、落ち着いた印象、荒い印象や繊細な印象、軽快感や重厚感など、さまざまな効果を与えることができることを明らかにした。第2節では、陰影の階調をハイキーとローキーの観点で分け、具体的な造形作品を例にあげながら考察した結果、ハイキーには清潔感と高級感があり、ローキーには全体的にやわらかな印象があり、その中間では統一感が感じられることを明らかにした。第3節では、階調を用いたレリーフ作品を多数とりあげ、陰影の階調を制御することによって、リズム、奥行き感、動勢感などの表現効果が得られることを明らかにした。

第4章 修了制作報告

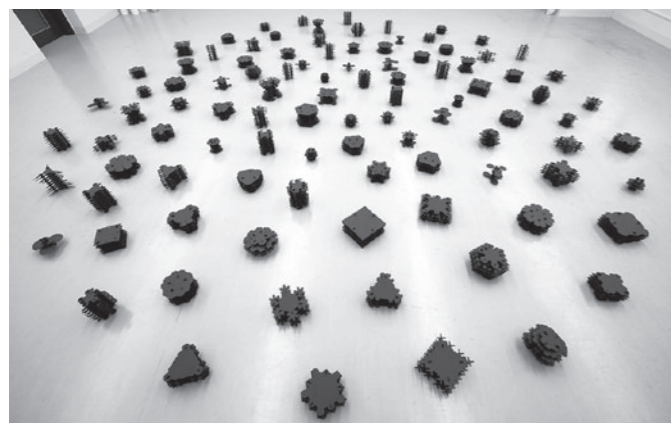
—微細な階調によるレリーフ表現—
修了制作「DISAPPEARANCE-I」～「DISAPPEARANCE-IV」においては、陰影の階調変化を細かく制御することで得られる視覚効果を生かしたレリーフ表現を試みた。細かいピッチで変化する段階的構造を正確かつ効率的に実現するため、筆者は市販の円形ラベルシールに着目し、これを積層する技法を考察した。ラベルシールは厚さが均一で貼り付けも簡単なため、積層するうえで極めて作業性が良い。この技法により得られる表現の視覚効果について、その特長と問題点を考察した。最後に、陰影に着目したレリーフ表現の展開の可能性について述べた。

終章

終章では各章のまとめと、全体の総括を行った。レリーフ表現における陰影効果の魅力についてまとめ、その造形的可能性について述べた。本研究を踏まえた今後の研究の展開としては、陰影効果は階調の表現以外でもさまざまな効果があり、それぞれが作品に与える影響は異なるため、さらなる多角的な分析が必要であることを述べた。また、立体作品も陰影に強く影響されるため、彫刻や建築など立体作品も研究対象に含めることで、さらに詳しく検証することができる可能性について述べた。



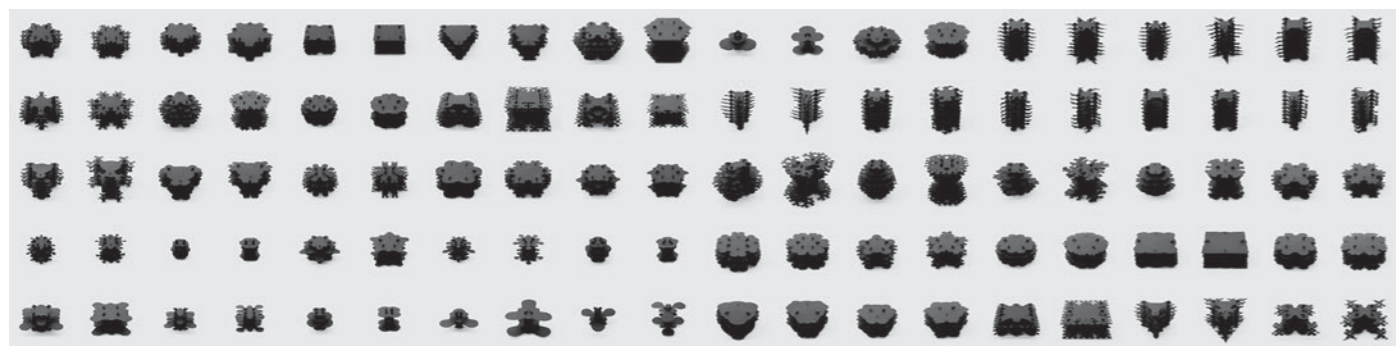
「Layered Fractals」 100点の作品群 各 H250×W250×D250mm 程度 ポール紙 2017年



作品設置イメージ



「ApexBranch-Pentagon A-01」 H250×W250×D250mm ポール紙 2017年



本研究で制作した全作品一覧

序章

数的秩序を造形表現に活用することで、人間の感覚や直感による造形の様相とは異なる魅力的な造形を実現させることが可能となる。一方で、数的秩序を用いて造形性の高い作品を完成させるには、数的秩序の特性の理解や活用方法の検討など多くのことが要求される。本研究の目的は、数的秩序を効果的に造形に応用するための方法や要件を整理し、造形性の高い新しい表現を探ることである。本研究では物体として実体のある立体造形を対象を絞るとともに、自然物の形態と関わり合いの強いフラクタルの活用に関心を当てる。自作品においてフラクタルを活用した立体表現を実践し、自然物の根幹にある数的秩序を効果的に活用した立体表現の実現を試みる。

第1章 数的秩序と形態の関わり

植物の形態から海岸線の形状まで様々な自然物の形態において、対称性、幾何形態、数列、アルゴリズムなど数的秩序の影響が見られる。そのような自然物の形態は数的な造形美を持つだけの合理性を有することが多い。また、高い造形性や機能性を取り入れることができるため、人類は様々な造形物に数的秩序を活用してきた。現代の科学技術の発達によって、その活用方法は多様化している。本章では自然物や人工物の形態について、数的秩序と形態の関係性という観点から考察することによって、形態に数的秩序を取り入れることの有用性が明らかになった。

第2章 数的秩序を活用した様々な立体造形

数的秩序を活用した立体造形の作品事例を「幾何形態や数理曲線を活用した立体造形」「数列を活用した立体造形」「アルゴリズムを活用した立体造形」の3つに分類し考察することによって、数的秩序の立体造形への活用方法と利点を明らかにした。幾何形態や数理曲線を活用した立体造形は、数理性が生み出す造形美を直接的に作品として提示できるという利点がある。数列を活用した立体造形は、美しい形態のプロポーシ

ンや配置を決めるために数列を活用できるという利点がある。アルゴリズムを活用した立体造形は、一定の規則に従って複雑な形態を得ることができるという利点がある。活用する数的秩序の特性を理解した上で造形に取り入れることで、より造形性の高い作品を実現することができると考えられる。

第3章 立体造形におけるフラクタルの活用

自然物の形態生成と関係性が強いフラクタルの概要や形態との関係性を示した上で、造形表現への活用事例を考察することにより、フラクタルの特性や具体的な造形表現への活用方法を明らかにした。フラクタル形態は、部分をどれだけ拡大しても縮小しても、全体の形態と変わらず同じ構造を持つという自己相似性という特徴があり、自然界にはフラクタルの特徴である自己相似性を持った形態が数多く存在する。フラクタルを活用した立体造形の事例は様々なものがあり、平面的なフラクタル形態の移動の軌跡の立体化や、フラクタル形態そのものの立体化、物理現象を利用したフラクタル形態の生成、プロポーシ

第4章 フラクタル分岐過程の積層化による立体造形制作—修了制作報告

前章までの研究を踏まえ、フラクタルの段階を経て自律的に形態が生成されていくという性質に着目して新たな表現の展開を試みた。フラクタル理論に従って平面図形を分岐させていき、分岐段階ごとに生成された平面図形にレーザーカッターでカットした紙をレイヤーとして一定間隔で積層させていくことで立体造形作品を制作した。形態がシステムに則って自律的に生成される過程を立体化することで、自然物の形態生成の美しさに通底する造形の実現を目指した。フラクタル形態の生成方法は様々な種類があり、そのシステムを積層化に活用するアプローチもそれぞれに応じた方法が考えられる。そのためフラクタルモデルごとの造形的特性を把握し、最適な方法を十分に吟味した上でフラクタルの形態生成を活用する必要がある。

る。作り手の主観や感覚のみによる制作手法とは異なり、数理的なシステムを応用する際にはそのシステムの特性を理解し、効果的に活用する必要がある。フラクタルモデルごとの特性や適切な積層化の手法を検討・整理しながら多くのバリエーションを制作し、活用したフラクタルモデルごとに分類し考察を行った。

実際に制作に臨んだ結果、規則によって生成された形態が創出する整然としたイメージと、自然物の形態の根幹にあるフラクタル理論を活用したことによる有機的なイメージを包含した、独自の造形性を有する作品を制作することができた。本作品は、フラクタルの形態生成過程における各段階の形態1つ1つを個別に判別できる状態で統合することによって立体化しており、形態生成過程のある一段階のみの形態を活用した多くの先行事例には見られない表現を提示することができたと言える。

終章

本研究を通して、数的秩序の立体造形への活用方法と利点が明らかになり、その中でもフラクタル形態の造形美や、生成方法の多様性、段階を経て自律的に形態が生成される性質など、フラクタルが有する特徴を効果的に取り入れた立体造形を制作することができた。デジタルファブリケーション技術の発達によって数理的な計算を用いた造形の幅が広がっている現代において、数的秩序の造形表現への活用についての研究を重ねていくことは、造形表現の可能性を今後より一層広げていくために大変重要なことである。

フラクタル図形の描画方法は数多くあり、今回用いなかったフラクタルモデルを活用することによって新たな作品を展開することもできる。また積層の間隔やレイヤー数の調整、別のレイヤー変換の方法など様々な展開が考えられ、フラクタル分岐過程の積層化による立体造形制作にはまだまだ検討の余地がある。

フラクタルを含め、様々な数的秩序を取り入れた新規性のある造形手法を生み出していけるよう、今後も研究を重ねていきたい。



「WEBCOMIC」
 “WEBCOMIC”
 3m×3m×5.3m
 スチレンパネル 長机
 2018年1月

漫画の魅力は表紙に包まれ本の中に隠されている。そのうえ漫画の表紙から感じ取ることができる魅力と実際の漫画の魅力は異なる場合もある。多くの人はその漫画に期待感がなければ時間や金銭を消費してまでその漫画を読むことはない。それはweb漫画などにおいても同様のことが言える。表紙だけにその漫画の世界観やその魅力を的確に集約することも難しく、たとえ可能であっても小難しい印象になるため、今度は多くの人を手に取りにくくなってしまふ恐れがある。そのせいで、どんなに素晴らしい漫画でも見逃してしまうことさえある。小さな表紙で期待感を持たせることと多くの人に手にとってもらえることを両立することはとても難しいが、漫画の展示方法に注目することでそれが可能となる。漫画の世界観は3次元的に考えられているため、空間的な展示方法は漫画の世界観と親和性がある。そしてそれはコミティアという場で、机やポスターや限られた空間を使って実現することができる。コミティアはオリジナル漫画を自由に表現したい人々があつまり、そしておもしろいオリジナル漫画を読みたい人々が集まるオリジナル自主制作出版物の最大規模の即売会である。コミティアはその開催意図や歴史からも、おもしろい漫画を求めていることが読み取れる。コミティアで自身の作品の世界観を空間的に表現することで、参加者により歩み寄ることができ、自身の漫画の魅力を知ってもらうことができる。

コミティアのように机や背面を使って、且つ美術館の場でweb漫画を発表するとしたらどのような表現が可能であるか実践したものが修了制作作品「WEBCOMIC」である。現在作者が現在商業webコミック誌で連載している漫画作品「魔王立中ボス養成アカデミア」をテーマに、webコミック作品の、なおかつデジタル環境で製作された漫画作品を空間的に表現する展示会の可能性を探るため制作した作品である。漫画の世界観とweb漫画としての特性を空間的に表現することを意識

している。漫画のいくつものシーンが層のように重なって構成されているいる様や、漫画の中の賑やかなイメージやキャラクター性を意識した外観である。漫画「魔王立中ボス養成アカデミア」のストーリーにおいて魅力となり得る重要な点である主人公の二つの立場をパネルの重なりやパネルの穴などで視覚的に表現している。また、コミティアにおいて通常、長机の存在は切っても切り離せない重要なものであるため、この作品でも長机を使用することを重要としている。この作品では長机にパネルを貼り付けることで、漫画内に登場する教卓を再現している。「魔王立中ボス養成アカデミア」は基本的に学校で繰り広げられるストーリーであるため、教卓を再現することで鑑賞者に「学校」の存在を予感させることができると考えたためである。また教卓の上部にはヒビの絵が描かれていて、そこに主人公が使っている武器の絵がほぼ実物大で印刷されその形にくり抜かれたパネルが配置され、その武器で机を砕いたかのような演出を行っている。これは漫画内で登場する表現の再現であり、鑑賞者が教卓に乗せられたパソコンで漫画を読みながら、没入感や、まるで漫画の中の世界が実在しているような感覚や、キャラクターが実際にその場に居たかのような感覚を感じさせることを想定している。

パネルにはあえて漫画通りではなく、別のセリフを配置したり、多少読みづらく漫画ではあり得ない配置をすることによって、鑑賞者に視覚的に違和感や興味を持ってもらうことや、既に漫画を読んだことがある人も新たな楽しみ方ができるという効果を狙っている。そしてさまざまなページのセリフを配置することで、まだこの漫画を読んだことがない鑑賞者がこの漫画のキャラクター性や世界観を想像することを促そうとしている。書かれているセリフにはキャラクターの名前やキャラクターを指す呼び方が入っているものが多い。例えば「魔王」「姉上」などから鑑賞者が魔王が登場するRPG風の世界であることや兄弟が登場すること

を読み取ることができるようにしている。こうしてある程度ストーリーや関係性に予想を立てることを促すことで、まずは答え合わせ的に漫画を読み始めてもらうことを期待している。

笑いをともなうナンセンスな表現についての考察 ―長新太を中心に― 作品「やわらかい建物」及び研究報告書

A study of nonsense expressions with laughter: focused on TYO Shinta Work “Soft Buildings” with Research Paper

デザイン学領域群 総合造形領域



やわらかい建物
Soft Buildings
サイズ可変
布、木、ブラレールほか
2017

序論

本論文は、笑いをともなうものに対象を絞った上でナンセンスな表現についての一考察を試みることを目的としたものである。表現とは制作者の思想や狙いを元につくられるものであり、「意味のない」表現はあり得ない。表現自体には意味が「ある」にも関わらず、何らかの理由により鑑賞者の目には「意味のないこと」に映る表現がナンセンスな表現であると仮定し、それが笑いをともなうことによってどのような効果が得られるかについて論じた。

この研究主題は筆者がこれまで行ってきた現代美術作品の制作活動に関連したものであるが、周辺領域にあるものを取り込み新しい表現を生み出していく現代美術の可能性を重視し、現代美術作家や作品を中心に据えて論を進めるということとはしていない。長新太の漫画、絵本を「笑いをともなうナンセンス」の例として論の中心に据え、彼の表現の特徴を抽出した上で、中原佑介の『ナンセンス芸術論』と照らし合わせ、芸術表現との関連性を考察するという方法をとった。

第1章 長新太 小論

長新太(本名鈴木撃治)は生前から展覧会や出版物に数多く取り上げられた人物であるが、彼を表す文言として「ナンセンス」と「ユーモア」の2語が頻繁に用いられる。第1節では、戦後日本に流入した『ニュー Yorker』誌等から影響を受け、ひとコマ漫画の制作を切望した長の漫画家としての活動を追い、読者の知的参加を理想とする彼の思想を把握した。ひとコマ漫画の延長として絵本の活動を開始し、1960年代から70年代前半にかけて顕著にみられる画風の変化によって「ナ

ンセンス」かつ「ユーモア」という評価が強められたことを述べた。

第2節では、1960年頃の長のひとコマ漫画に時間の概念が持ち込まれ動きの表現が必要になったこと、フランスの作家アンドレ・フランソワからの影響によりモノから人の描画へと長の関心が変わったことの2点を画風の変化の背景として挙げ、長の画風が直線的なものから曲線的なものへと移行するに至った経緯を考察した。

第3節では、『絵本ジャーナル Pee Boo』の活動から、長は読者の知的参加が必要とされず、絵の表層的な美しさのみが評価される絵本を低俗とみなし批判していたことを挙げた。次に戦争を扱った絵本『へんですねえ、へんですねえ』を取り上げ、読者の思考を止める要因をできる限り排除するため、絵に曖昧さを残す、省略して描くなどして、長が表現において自らの意見をあえて表明しない態度をとっていたことを指摘した。

第2章 長新太の表現

第1章では長の思想と制作態度について論考を進めてきたが、第2章では長が手掛けた絵本を取り上げ、その絵における表現についての考察を試みた。第1節では、馬場のぼる作画版と長新太作画版の2種類が存在する絵本『びかくん めをまわす』を取り上げ両者の比較を行うことで、長の表現の特徴として、文章にある情報を省略し文章にない情報を付加すること、複数人の動作を集団行動のように全く同じに描くことの2点を挙げた。次に画風の変化前に作画された絵本『おしゃべりなたまごやき』と、画風の変化後に作画された改訂版『おしゃべりなたまごやき』を比較し、改訂版の表現の特徴として色や形の大胆なデフォルメ、動的な波打つ線の2点を挙げた。

第2節では、第1節で抽出した長の表現の特徴4点を「ナンセンス」と「笑い」、そして両者の共存に関係するものとして捉え、これらは文章で説明されない部分については現実と同じルールが働くとい

う絵本を読む際の「お約束」を破るための手法であると述べた。この「お約束破り」の目的は、普段の「あたりまえ」が通用しない世界を提示することで読者の疑問を引き出し、知的参加を促すことにあったと考察した。

第3章 笑いナンセンス

第3章では中原佑介の『ナンセンス芸術論』を中心に展開し、ナンセンスな芸術表現、それに笑いがともなった表現について考察し、その効果を明らかにした。第1節では、「意味のないこと」とされるナンセンスな表現の裏には、作品には必ず意味が込められておりその正しい意味を知らなければならないというコンセプト信仰があり、これによって表現の意味が「考える」ものではなく「知る」ものとされ、鑑賞という行為が非常に単純で受動的になってしまっていることを指摘した。ナンセンスな表現の目的として、現実世界とは別の世界をつくり上げ、その世界を通して現実世界の価値観、体制を無化すること、現実世界の基準に囚われない自由な知的参加を可能とした上で、鑑賞者自身によって意味の再構築が行われることの2点を挙げ、ナンセンスな表現は「問題の解答」であり得ないという点において、本来あるべき芸術表現の姿に最も近接した表現であると述べた。

第2節では、ベルクソンの『笑い』より、笑いは社会的な不完全性を示す放心を矯正する役割を担っており、笑う側が笑われる側に対して何らかの興味を持っていなければ発生しないとし、ナンセンスな表現に笑いがともなうことによって、その意味が「わからない」ことから鑑賞者が抱いてしまう拒否感を和らげ、表現に向き合う姿勢をつくり、知的参加を促す効果が得られると考察した。

結論

「ナンセンス」かつ「ユーモア」な長の表現の目的は、読者の知的参加を促し、その余地を最大化することにあった。この知的参加を目指す姿勢は芸術表現にも適

応可能であり、蔓延するコンセプト信仰を打ち砕くものである。ナンセンスな表現とは、それ自体が無意味な表現ではなく、鑑賞者にそれは無意味なものだと思われる表現である。ナンセンスな表現に笑いが伴うことによって、独りよがりになりがちなナンセンスな表現に鑑賞者の知的参加を促す効果が得られる。情報化が進み、考える必要性が削減された社会にナンセンス芸術を投入し知的参加を促すことによって、人々に考える力を与え、人間の根源を再生していくことを希求する。

修了制作研究報告

本章では、本論における「笑いをともなうナンセンスな表現」についての考察をもとに、過去作品からの経緯を含め修了制作について論述した。

中家 品慧

NAKAIE Shokei

作品と建築が一体化する展示空間の可能性について 作品「何処かに咲く」及び研究報告書

The possibility of exhibition space where works and architecture are integrated Work “The blooming somewhere” with Research Paper

デザイン学領域群 総合造形領域

序論

ここ60年ほどにおいて美術作品と空間の関係性はより結びつきを増してきたといえる。1950年代から1960年代にかけて生まれた環境芸術をはじめとして、インスタレーションやアースワーク、パブリックアート等へと発展していった他、1970年代にはサイトスペシフィックを志向する作品も多く生まれている。現在ではサイトスペシフィックの立場における作品やプロジェクトが端を発し、地方で行われている芸術祭やアート・プロジェクトなどの地域活性化にも繋がっている事例がある。また、美術作品と建築の融合を目指した施策もあり、欧米で行われている「パーセント・プログラム」という仕組みでは、公共施設整備の際に総工費の1%が芸術的用途に充当されている。日本においてもいくつかの地方自治体によって「パーセント・プログラム」の類似事業が実施され、パブリックアートと建築・都市との関係を定着させる取り組みが行われたといえる。

このような傾向では、作品とそれが設置される空間は互いに切り離し得ない要素を含み合いながらひとつの作品として成立させてきたといえる。もはや展示空間はホワイトキューブにとどまらず、美術、建築あるいは都市計画やデザインの領域を横断して議論されることも少なくなってきた。美術館においても、作品と建築の関係性については取り上げられるべきテーマであり、収蔵品の設置について十分な考慮のもと空間が設計されている事例もいくつかある。

本論では、美術作品と建築空間が密接に関係する美術館建築の事例の空間構成についてその実態を明らかにし、作品と建築が一体となることがもたらす有効性を考察することを目的とする。

第一章

まず、作品をより良い状態で展示するために行われてきたこれまでの一般的な展示空間の工夫について把握するため、「ホワイトキューブの普及」、「展示機能

としての自然光採光」、「大型作品設置を可能にした展示空間」を取り上げ、各点について通例となっている概念について論述する。

一方で、作品が既存の空間に合わせて制作されるコミッション・ワークという形態もある。これらは装飾的な役割を含む場合があるものの、美術作品が建築と強い結びつきを持った施策として取り上げるべき大規模な取り組みだといえる。本章ではそのコミッション・ワークの事例から、東京都が昭和56年度から昭和59年度にかけて実施した「文化のデザイン事業」について取り上げ、他行政の事業に比べてパブリック・アートが公共空間に設置される本質的な意味を見いだそうとしたといえるこれらの取り組みにおいて作品と空間の関係性を類型化し分析を行う。本章ではこの分析により、作品と空間の関係性において作品をどのような位置づけで空間に設置するかによって、設置方法や大きさ、素材などが異なることが分かった。また、作品と建築が一体化する場合、作品が単なる装飾的役割ではなく「美術作品」であるという印象を与えるためには、建築側が空間演出を工夫する必要があるということが考えられる。

第二章

本章では第1章の最後で提示した3つの特徴に対してそれぞれ1つずつ美術館を取り上げて研究対象とし、実態調査を行う。各特徴と取り上げた美術館について、「作品と建築が設計段階から協同した空間」では奈良町現代美術館を、「特定の作品に着目した空間」では地中美術館（モネ室）を、「特定の作家に着目した空間」では豊島横尾館を研究対象とする。そして、実際に研究対象とした美術館で実態調査を行い、作品のコンセプトや展

示意图、それを演出するための建築的な工夫など、作品側と建築側の両面を踏まえて展示環境的な観点について考察する。

第三章

実態調査を行った結果、作品と建築が一体化する展示空間の中でも、サイトの場所性をきっかけに作品が生まれている場合と、作品を演出するためにつくられた空間が場所性を生み出し独自のサイトとなっている場合との違いがあることがわかった。

まず、「サイトから空間が生まれる場合」では、作品がサイトのテーマやコンセプトなどの場所性をきっかけとして制作される場合、空間を提供する側と作品を空間に収める側という二極間のみの関係では、美術館という枠組みを成立させる点で注意が必要であるということがいえる。第1節では、奈良町現代美術館の事例から、この二極間の関係にキュレーションが加わることの重要性を考察する。

次に「作品がサイトを生む場合」では、完成された作品が既に存在し、その作品のために空間が設えられることで作品と空間が共鳴し、独自の展示環境が生まれた事例だといえる。たとえば、地中美術館のモネ室では作家自身の展示構想を考慮した空間が設計されていたり、豊島横尾館では、既存の敷地条件を活かした順路を設定することで作品群が一続きの空間に展示され、全体的なコンセプトを示すための建築的な工夫が多数見受けられる。第2節ではこれらの事例から、できあがった作品を組み込みながら空間を設計することで「鑑賞体験」という価値を作り出すことができること、そして美術館という空間が作品に対して体験をもたらすことで独自の場が生まれることについて考察する。

第四章

本章では筆者が本論文に並行して行った修了制作について報告することを目的とする。またそれに併せて過去の自己作品を取り上げる。筆者はこれまで主にイ

ンスタレーションを制作してきたが、今回の修了制作の構想に至るまで、空間の持つ場所性との関係性を作品化することに取り組んできた。

前章までで述べたように、「サイトから作品が生まれる場合」と「作品がサイトを生み出す場合」についてそれぞれ考えてみると、過去作品ではいずれも元々ある空間から着想を得て作品を制作していることから「サイトから作品が生まれる場合」に当てはまると考えられる。これまでの制作では、元々ある空間を様々な角度から読み解き、その場所性を作品として表現することが多かったが、修了制作では「作品がサイトを生み出す場合」に当てはまるような制作を試みた。



結論

前章までで作品と展示空間が一体となるような事例を見てきたが、この場合、サイトから作品が生まれるか、あるいは作品がサイトを生み出すか、という2つの観点があると考えられる。美術館のコミッション・ワークなどでサイトから作品が生まれる場合では、あくまで展示空間であるということを前提に作品と建築を融合させることで互いの価値が向上するという考え方が望ましい。また結果的に作品にとっての良い展示環境を生み出すことを円滑にするために、キュレート立場は必須であるべきである。作品を恒久的に設置するために空間設計を行う場合などでは、空間は作品の強度を補完するために演出する役割を果たすことが最も重要である。それは作品展示に最適



何処かに咲く
The blooming somewhere
W6000×D6000×H5000mm
写真、布
2018年

別城 拓志

BEKKI Takushi

人形作品における嫌悪感と笑いについてーハンス・ベルメールを中心にー 作品「がんばれ自然」及び研究報告書

Relationship between Disgust and Laugh in Doll Work: Focused on Hans Bellmer Work “Hang in There, Nature” with Research Paper

デザイン学領域群 総合造形領域



「がんばれ自然」
Hang in There, Nature
2017年
ミクストメディア

序論

「人形(ヒトガタ)」が語源であり、人間の姿、動物や架空の生物の姿に似せてつくられた「人形」。これらの元来の役割をたどると、農耕作の豊穰や多産安産への祈り、厄災を払う魔除け、死者の霊を宿すもの、信仰、欲望、畏怖といった「大人」の象徴であった。それらが今日、文明化社会では遊び道具として「子ども」と結びつき、大人になるにつれて卒業していく、離れていくものに変容していった。この人形のもつ歴史、社会的背景や役割を踏まえながら、今日の現代にこの人形遊びを表現に用いる意図や効果、そしてそこに内在する嫌悪感と笑いを自身の表現に人形を用いるハンス・ベルメールを中心に、「矛盾」に着目し、考察する。

第一章 ハンス・ベルメールについて

ハンス・ベルメールはドイツの画家、版画家、オブジェ作家であり、彼の制作した少女人形、そしてそれを被写体にした写真作品は一般的にも知られ、四谷シモンや吉田良などの日本の現代美術作家、球体関節人形に多大な影響を与えている。ベルメールが表現に人形を用いるようになった経緯、意図を作品、そして彼の生い立ちや当時の社会的背景を踏まえて探ると、

「表向きは無意味と称されているものこそが、じつは悦楽」¹

「有用な目的には必ずついてまわる不快の感情を追い払ってくれ、好奇心にそって表通りを外れた横道のかずかずを教えてくれる」²

とベルメール自身も「人形の中のテーマのための回想」の中で述べるように、その根源には無意味と有用性が深く関わる。ナチス政権、そしてナチス党员となった厳格な父に反発したベルメールにとって、他者から一方的に決めつけられる価値、変化することもできずその余裕すらない恒常性は、彼の忌み嫌う独裁そのものであり、それに反発するかのよう、自由、無意味を求めていたことがうかがえる。ベルメールが求めた

自由、それを顕在化するため彼は少女と人形、そして遊戯という無意味な行為に行き着いたようだ。

バラバラに身体の部位を入れ替えられた少女人形、彼の作品をアナグラム化、イメージの重なり、情報の欠落と象徴化といった3つの観点、そしてベルメールの書き著した文章を基に考察してみると、そこには無秩序ではなく、審美性や残虐性だけを目的としているわけでもない。対象に内在し、対立する要素や作者と鑑賞者のイメージの両立、現実へ顕在化するための理論体系、人形哲学が組み込まれていることが伺える。

それはまるで子どもたちが遊びの中に規則、ルールを作り出すように、ベルメールは自発的にある種の規則性を発見したのだ。規則、ルールとはある意味自由を束縛するものである。自由と規則という対立する要素が両立することは遊びの本質でもあるが、ベルメールの遊戯も例に漏れずこの矛盾はみてとれる。

第二章 嫌悪感

ベルメールによって部位をバラバラに組み換えられた少女人形は、しばし評論家から小児性愛、屍体愛好、快楽殺人と結びつけられ、ショッキングでグロテスク、残酷で不可解と評されるように、何かゾワッとさせるある種の嫌悪感、不安を感じさせる。この嫌悪感、不気味の根源を身近な記号の変容、嗜虐性、性器、目の持つ情報、ベルメールの純粋な知的好奇心という5つの観点から考察した。グロテスク、不気味とは身近なものが異質へと変貌することで生じる。身近な存在という慣れ親しんだイメージと異質、未知のイメージ、この対立するイメージが重なることで嫌悪感という負の感情を引き起こさせる要因になっているようだ。

第三章 笑い

ベルメールによると人は欲望に直面した際、単なる嫌悪感、恐怖だけでなく同時に笑いの反応をとるといふ。鑑賞者はベルメールの欲望の象徴でもある少女人形と対峙することで、嫌悪感を抱くと同時に笑うのだ。ではベルメール作品の笑いとは何であるの

か。この笑いを人形の造形、フランスの哲学者ベルクソンの子どもの遊びから分析した笑いの要素、社会倫理からの逸脱、ベルメールの理性、無意味から無意味へ、という5つの観点から考察した。そこには生と死、概念的理解と知覚、ベルメールと鑑賞者の倫理観、ベルメールの欲望と理性といった、またしても二つの対立する要素、イメージの重なりが関わっている。

「滑稽さというものは、つねになにかに準拠しており、言い換えれば二重化の産物なのだ」³

滑稽、笑いとは時に不気味、嫌悪感と同じ二重構造の産物であり、これはベルメールのイメージを重ねる理論体系にも通じている。

結論

「欲望」と「禁止」、「生」と「死」、「子ども」と「大人」といった対象に内在し、対立する性質、そして作者ベルメールの表象イメージと作品の鑑賞者の表象イメージ。これら異なり矛盾したイメージが重なることで生まれる思いもよらない共通項と微妙なズレが嫌悪感、そして笑いを生じさせる。この奇妙な歪みこそベルメールの求めた現実であり、また自由で広がりを持つ無意味そのものではないだろうか。矛盾から矛盾を、無意味から無意味へと他者を巻き込むベルメールの遊戯は、演説では成しえない自由を生みだし、新たな遊戯を生みだしていると考えられる。

修了制作報告書

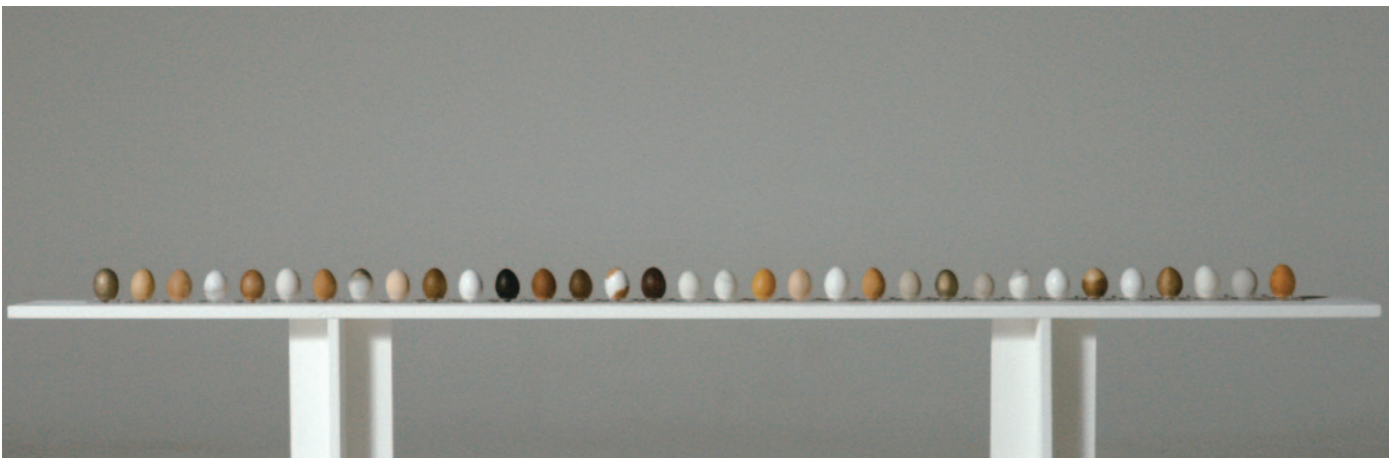
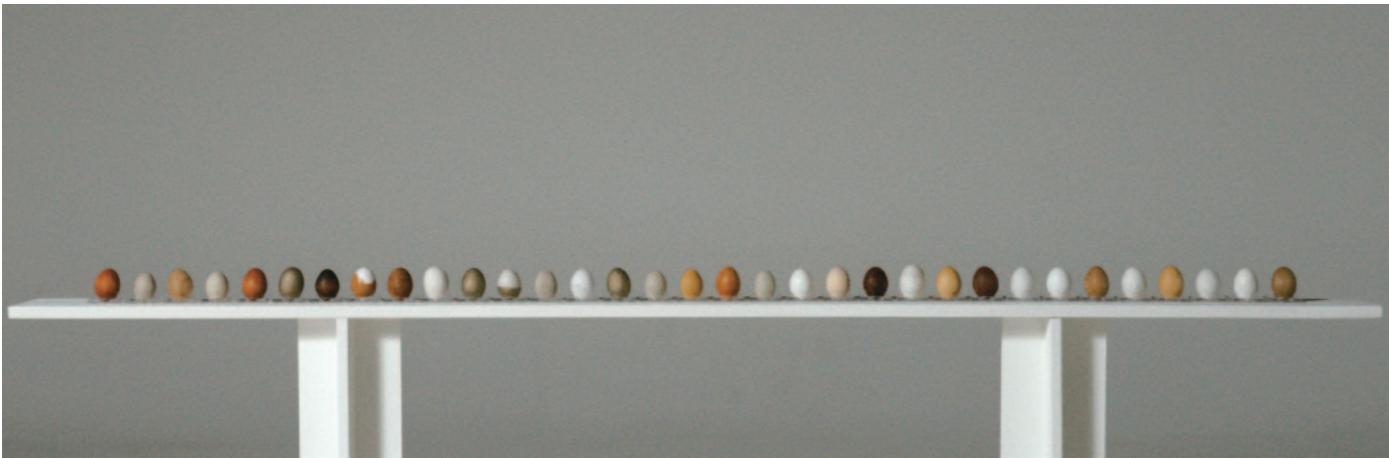
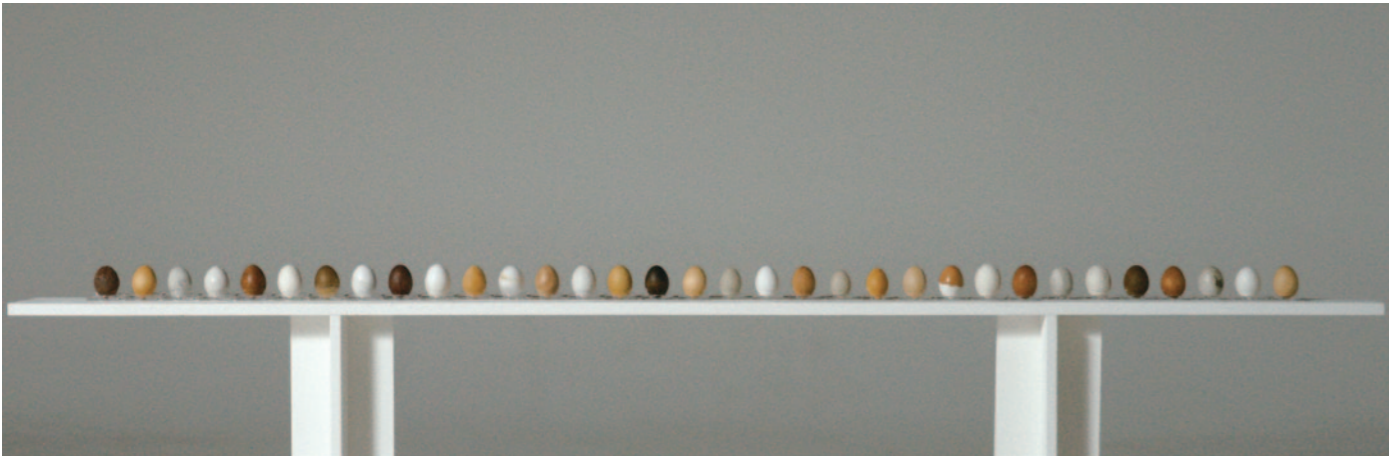
本章では、本論における人形作品における嫌悪感と笑い、そしてその根源である「矛盾」についての考察をもとに、自身の過去の作品を振り返りながら、修了制作について論じた。

¹ ハンス・ベルメール「イメージの解剖学」種村季弘・瀧口修造訳 河出書房新社、1975年、p.13
² ベルメール、前掲書、p.13
³ アンリ・ベルクソン、ジークムント・フロイト「笑い/不気味なもの」、原章二訳 平凡社、2016年、p.328

造形における異化作用 ―触覚表現を中心に― 作品「個々別々」及び研究報告書

Defamiliarization in Molding: Focus on Tactile Sense Expressing Work “DIVERSE” with Research Paper

デザイン学領域群 クラフト領域



個々別々
DIVERSE
99点の作品群（H65mm×W45mm×D45mm 他）
木、漆、ガラス、陶、紙、石膏、スズ、セメント、シリコーン
2017年

序章

現在は視覚が偏重される「視覚優位」の時代である。様々な電子機器やSNSの発達により、視覚から多くの情報を得る生活になっている。人々が、視覚以外の感覚を十分に使って世界を感じる機会が減少しているなか、触覚感に頼る機会も減少している。そのような視聴覚が偏重された時代に逆行し、人々に触覚を喚起させる手法を取り入れる新たな造形表現として有効に働くことを提案したいと思った。ロシアの作家であり言語論学者でもあるヴィクトル・シクロフスキー（Viktor Borisovich Shklovsky, 1893-1984）によって概念化された芸術理論である「異化（defamiliarization, 文学論術語）」という手法は、それを喚起させる手法の一つだと考える。本論では、視覚優位の時代における、触覚に訴える造形表現の可能性について、「異化」を手がかりとして論考する。

第一章 触覚について

まず、筆者がなぜ触覚にこだわるのか、触覚とは何を意味するのかについて述べた。その中で造形表現における触覚作用について検討した。そして、具体例をあげながら、直接その対象に触ることではか感じられない「直接的な触覚」、直接触らなくてもその触覚がわかるという「間接的な触覚」、心と物事との転化を促す表現のような、さらに広い意味がある「触覚の想像力」の三つの分類方法について述べた。触覚は必ずしも皮膚に限定され触った時にのみ生じるものではない。心あるいは魂に訴えかける作用を持つものでもある。ものに潜む隠れたリアリティーが、触ることで誘発され、新鮮な発見と感動を促すことについて述べた。

第二章 異化について

ヴィクトル・シクロフスキーによる著書の考察から、シクロフスキーによって概念化され、当時の芸術を最もよく説明する芸術理論である「異化」、すなわち、見慣れたものやありふれたものを、見慣れぬものや奇妙なものに変えること、に

ついて述べた。また、「星の王子さま」の文芸作品のほか、「記憶の固執」、「坐ることを拒否する椅子」、「毛皮の朝食」、「遍在の場・奈義の龍安寺・心」などの作品をあげながら、文学・絵画・建築などの芸術において、「異化」理論の出発点となっているロシア・フォルマリズム（Russian formalism）を取りあげた。そこでは、ある対象や物事に対し、「異化」の手法を用いることで、人々に新たな視点を提供し、新鮮さを与えるといった表現の可能性について述べた。

第三章 触覚異化について

本研究の特色は触覚と「異化」を結びつけたところにある。従来の触覚研究・表現に、「異化」という手法を加えた「触覚異化」の視点から生まれる作品は、鑑賞者に触覚を起点とした新たな感覚を喚起させると考えた。そこで、「触覚異化」を効果的に用いていると考える、李洪波や須田悦弘、杉山ユキ、山崎悠人などの作品を取りあげ、本論で定義した「触覚異化」の視点から詳しく分析した。さらに、触覚と「異化」の交わる場所を見つけ、「触覚異化」の要素を、素材、テクスチャー、形（大きさ・重さ）、機能、視覚の五つに分けて述べた。

第四章 修了制作報告

これまでの制作と模索を振り返り、「触覚異化」を修了作品に活用する過程や思考についてまとめた。また、第三章で取りあげた、「触覚異化」が効果的に作用する素材とテクスチャーによる造形手法について具体的に考察し、タマゴの形をモチーフに、様々な木材を中心に、ガラス、粘土、紙、石膏、セメント、樹脂などの素材で制作し、さらに様々な手法を用いた表面処理を行った。また、作品展示における鑑賞者の反応から、触覚表現においても視覚効果を活用する有効性について述べた。

終章

テクタイルは「目をつむる、耳をふさ

ぐ、鼻をつまむ、口をとぎすことはあっても、触覚は逃れようがありません。どんな視聴覚メディアが発展しても、私と世界とをつなぎとめている触覚は断つことができないのです¹と述べている。近年、作品に触れられるギャラリー TOM のように、美術館や博物館において、触覚を通してものを学ぶ場所が多くなってきた。そして、展示資料をよく理解するために、タッチできるコーナーを設置し、鑑賞を深めることができる場が増えてきている。それらは触覚の復興なのではないだろうかと思われる。

触覚と視覚は対立していると同時に、互いに深い関わりを持っている。視覚があるからこそ、触覚異化の効果はさらに強くなると思われる。「Surfaces transform before our eyes, and seeing is no longer believing」²とあるように、現在は「百聞は一見にしかず」より、「百見は一触にしかず」の時代なのではないだろうかとさえ思われる。現代の視覚優位の時代においては、異化表現は触覚よりも視覚に直接的に訴えることが多い。そのような現状においては、むしろ触覚の喚起するイメージ、すなわち一触の豊かさが貴重になってくると言える。鑑賞者は目で見るだけでなく、手で触りながら見ると、硬さやテクスチャー、重さ、全体の形、細かな形、温度、匂い、その場の雰囲気などを含む作品の様々な要素を受け取ることが、可能になるのではないだろうか。

これまで述べてきた触覚における異化手法の活用は、人々に全く新たな感覚を生み、当たり前だと思われた物事に再び新鮮さを与えることができると考える。視覚優位の時代の中で、触覚に訴える造形表現の可能性を考えたとき、既知のものを未知の存在へと変える異化作用を活用することが、一つの有効な手段であると結論付けた。

1 テクタイル他 『触楽入門 はじめて世界に触れるときのように』 朝日出版社、2016年、232頁。
2 Jonathan Openshaw. Postdigital Artisans: Craftsmanship with a New Aesthetic in Fashion, Art, Design and Architecture. Frame Publishers, Amsterdam, 2015, p.111.



GESCHIRR
W3200 D900 H 700
ガラス
2017.12

はじめに

本論は、器という造形に性があるのではないかという仮定を踏まえ、男性的な器、女性的な器とは何かを調査し、そのどちらでもないジェンダーレスな器とはどのような要因で成立するのかを論究したものである。筆者自身がガラスを用いて器の制作を行うなかで、器の造形には男女の性差があり、またそのどちらでもないジェンダーレスな器が存在するのではないかという疑問を持ったことから本研究を行うに至った。そこで、器の造形における性別を判断する客観的資料を集めるために、器の造形要素を形、色、テクスチャ、重さの4要素に分け、18歳から45歳までの男女100名を対象に実際に指定の器10個を手にとってもらい、その4要素についてどのように性を感じるかを回答してもらうアンケート調査を行った。その後、筆者自身の仮説とアンケートの調査結果を比較検討し、器の造形における性が如何なるものであるかを明らかにして、ジェンダーレスな器とはどのような条件で成立するのかを考察した。

第1章 本論における器の造形と性についての諸定義

第1章では、本論における器の定義と性についての定義を記している。まず、器の語義を示し、本論内で扱う器を、食器、カップなど、食事のために飲食物を入れ置くための容器に限定した。また、器を構成する造形要素に形、色、テクスチャ、重さがあるとして、それぞれを定義した。次に、ジェンダーとセクシュアリティを区別したうえで、本稿内で扱う性とは、文化的性差という概念を基盤に発展した、男女を二項化する働きを持つジェンダーであるとし、その男女を二項化する働きを消去する概念をジェンダーレスであるとした。

第2章 筆者が仮定する造形要素に対する性意識

第2章では、男らしさ、女らしさといったジェンダースキーマを通じて、ガラス器の造形要素である形、色、テクスチャ、重さなどのように性別ラベリングされるか、ガラス器

に対する性意識についてのアンケート調査の前の仮説として、筆者自身が性別ラベリングを行なった。男性的な器の造形については、武骨である・ゴツゴツとしている・力強いというような要素を持つ形、寒色系・明度が低いといった色、凹凸がある・ザラザラしている・目が粗いテクスチャ、形の見た目よりも重たいものが男性的な器の造形要素の特徴であると仮定した。一方で女性的な器の造形については、曲線的・スムーズ・柔らかな形、暖色系・明度が高い・パステルカラーといった色、さらさらとした・目が細かいテクスチャ、形の見た目よりも軽いものが女性的な器の造形要素の特徴であると仮定した。

第3章 ガラス器に対する性意識についてのアンケート調査

第3章では、前章の筆者自身の器の造形要素に対する性意識の仮説と、他者が持つ器の造形に対する性意識とを比較検証するために、【ガラス器に対する性意識についてのアンケート調査】を行い、その調査方法と、調査結果について記している。アンケートは東京都、茨城県の18～45歳100名を対象とし、評定尺度法を用い、5段階評価によって回答を得た。形、色、テクスチャ、重さのそれぞれに対し、とても男性的である、男性的である、どちらでもない、女性的である、とても女性的である、の5段階のなかから選択を求めた。本調査で扱う器は、前章で提示した仮定に沿って、4要素ごとに有意な回答が得られる可能性が高いもの10個を選定した。調査の集計結果として、器造形における性の有無を明らかにするうえで、各要素ごとの回答に有意の差がみられ、仮定として提示した条件にほぼ近い結果が得られた器があった。その結果から、器造形には性の有無が存在ということは明らかであるといえる。また、器の造形の性を認識する際には、色がそれを決定付けるうえで優位な可能性があるということがわかり、4要素内でも性を認識するうえで優先順位があると考えられる。しかしながら、それについての確証を得るためには本調査だけでは不十分であり、それを論究するには、4要素に認知の順位があり、

また色を優位であると仮定したうえで他の要素がどのように感知され、性の認識に明らかかな影響を及ぼしているか、などの比較検証がさらに必要である。

第4章 ジェンダーとガラス器

第4章では、第2章の筆者の仮説と、第3章の調査の結果を比較し、男性的な器の造形が持つ特徴、女性的な器の造形が持つ特徴を提示したうえで、ジェンダーレスな器の造形とはどのようにして成立させることができるのかを考察した。男性的な器の造形は、明度の低い寒色もしくは無彩色で、直線のまたは厚み、ボリュームのある形、ザラつきのある手触りや凹凸のあるテクスチャで、重量のあるものであると認識されると考えられる。一方で、女性的な器の造形は、暖色もしくは明度が高い色で、有機曲線を有する形、サラサラとした質感や目が細かいテクスチャで、軽量のものであると認識されると考えられる。また、ジェンダーレスな造形とは、男性的な形、女性的な形を立体装飾で織り交ぜた形、寒色や無彩色といった男性的な色、ピンクを初めとするパステルカラーなどの女性的な色を組み合わせた配色といった要素によって成立するのではないかという仮説が立てられた。

第5章 研究報告書

修了制作〈GESHIRR〉について、第4章までに導き出した器の造形とジェンダーの関係性を意識し、それを自身の制作にどのように反映させたかを、制作仮定や技術的内容と共に書き記した。

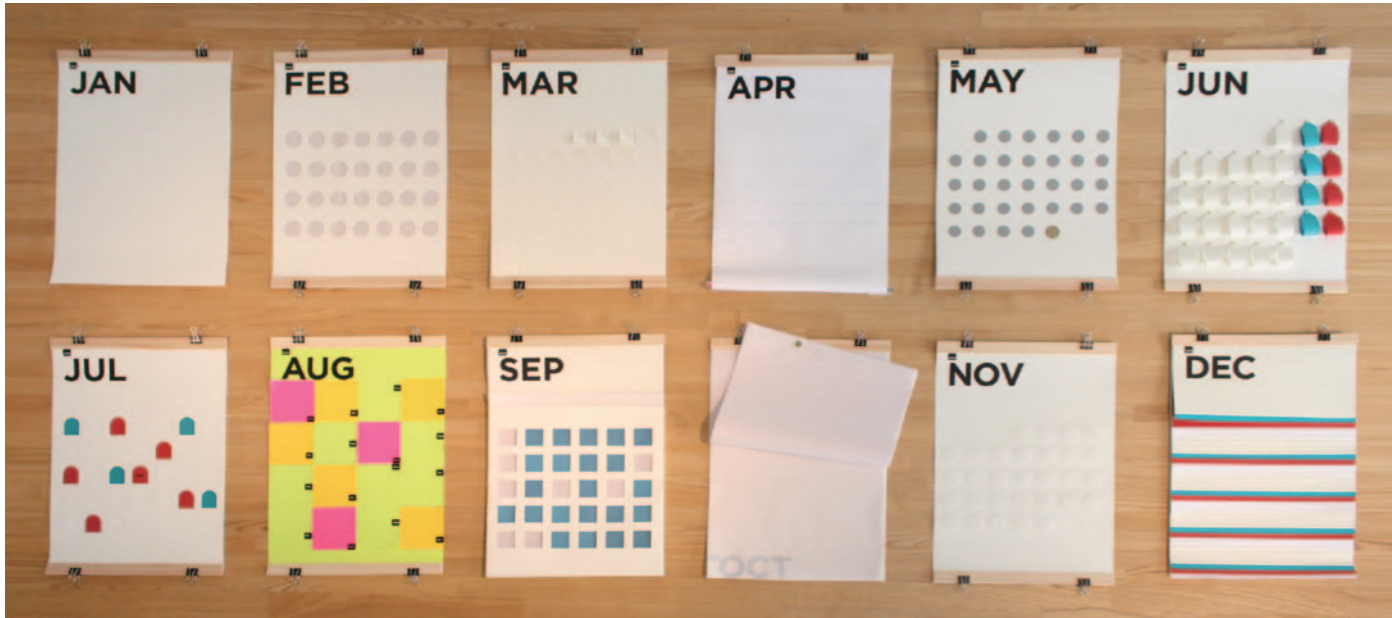
おわりに

本稿における一連の仮説と調査、制作を通して、ガラス器の造形には形、色、テクスチャ、重さの4要素に基づいて男女の性差がみられ、各要素の条件を踏まえることでジェンダーを有する器を制作することが可能であるということが明らかになった。また、ジェンダーレスな造形を成立させる条件についても仮説が立てられ、それについては再度、客観的な意見を収集するなどの検証が必要であることがわかった。

紙のインタラクティブティを活用したグラフィックデザインの研究 作品「12 month paper」及び研究報告書

Graphic design utilizing paper interactivity Work “12 month paper”

デザイン学領域群 ビジュアルデザイン領域



『12 month paper』
294mm×420mm
2018年



序論

本研究では紙特有のインタラクティブティをグラフィックデザインに活用することによる効果、可能性を明らかにし、グラフィックデザインにおける紙の新しい存在意義を考察することを目的としている。紙は従来より人間の日常生活に欠かせない存在であり、媒体、衛生用品や梱包材、材料として優れた有用性を発揮してきたが、近年はデジタル媒体の台頭により紙の主たる機能であった記録媒体、

伝達メディアとしての価値は薄れている。紙の価値、あり方が揺らぐ中で筆者は現代において紙の新たな存在価値はデジタルメディアには代替できない紙特有のインタラクティブティにシフトするのではないかと考えた。広告やパッケージなどグラフィックデザインの分野において紙はコミュニケーションの媒体としての役割を担ってきた存在であるからこそ、改めてグラフィックデザインの観点からその有用性を捉え直す必要がある。

第1章 現代における紙の位置付け

まず人類と紙の歴史から紙と人の文化的な関わりを明らかにしつつ近年の紙媒体の消費量から現代における紙の減退傾向を整理した。書く、描くという行為は情報を伝達、記録し、人間の意識の内部を発露させ、創造性など知的進化を促した。粘土、金属、樹皮などあらゆる書写材料の中でも紙はその生産性、保存性の高さゆえに現代までメディアとしての機能を担ってきた。さらに原研哉は紙は単

に書写材料としてその機能が優れていたというだけでなく、白さや不可逆性といったその特性によって人間の創造的な営みの発展に貢献してきたことを指摘している。現代において紙はまず紙と板紙に二分され、板紙はダンボールや紙箱、建築用紙のことを指し、紙はその他に使われている紙全般を指す。紙は3Wといわれる書く(write)、包む(wrap)、拭う(wipe)の3つが基本的な役割である。紙は建築資材から媒体、衛生用紙に至るまでさまざまな用途で広く使用されるようになったが近年その生産量は減少の一途を辿っている。例えば2009年、日本における紙の生産量は新聞紙以外の印刷用紙、情報用紙が前年度に比べそれぞれ20%近い落ち込みを見せており最盛期に比べ紙の媒体としての需要は着実に減少しているのが現状である。

第2章 デザインにおけるインタラクティブティの定義

次に本論文におけるインタラクティブティの定義付けを行った。インタラクティブティは一般に電子メディアに多く見られるような双方向的な演出のこと捉えられているが本論文ではインタラクティブティとは電子メディアに限らない「人とももの相互作用」と定義した。ギブソンの認知心理学/生態心理学をもとにアフォーダンスによって人が「無意識に学習する/環境を感じる」ということも「人とももの、環境の相互作用」であると考え2つ以上の人、物、事が互いに影響を及ぼすことが相互作用であり、ものへの誘導やものと鑑賞者の間に発生する緊張状態などを含めた意味で使用する。

第3章 紙のインタラクティブティ

前章を踏まえて紙のインタラクティブティを「紙の特性によって人の行為を促し、紙から人に対し新たに視覚、聴覚、触覚など人間の五感に作用する、あるいは機能を提供するようになること」と定義した。これに沿って実際に日常で用いられる紙にはどういったインタラクティ

ビティが存在するかを「紙がもつ物理的機能によるもの」「紙特有の加工によるもの」「日常的な紙に対する行為・文化性の引用」の3つに分けて整理した。

第4章 紙のインタラクティブティをデザインに活用した事例

紙のインタラクティブティがグラフィックデザインに活用されている作例から、それによって得られている効果を考察した。この検証によって「感覚的・身体的体験(フィードバックとして機能する場合/触感自体が行為を引き起こすツールとなる場合)」「記憶へのアプローチ/アフォーダンスによって鑑賞者の感情や行動を引き起こす」「時間軸」「コンセプト、アイデンティティ、メッセージの反映」の4つの効果が得られることを結論付けた。

第5章 制作報告

修了制作では紙のインタラクティブティによって得られる効果を活かし、鑑賞者にグラフィックデザインにおいて紙が持つ表現の可能性を再認識させることを目的とした。紙の効果そのものに焦点が当たるよう「時間の経過」という最小限で普遍的な情報を伝え、かつ紙・デジタルの両方に対応しているカレンダーを題材にし、ひと月ごとに異なる紙の効果を用いたカレンダー「12 month paper」を制作した。本作品では数字を用いず紙のインタラクティブティのみによって体感的に時間の経験を知覚させることや紙に対する日常的な行為を引用することによって動作のきっかけを作ることを試みた。

1月から6月は特に感覚的、身体的体験によって時間の経過を知覚させることを重視した。1月 ミシン目を破る、2月 穴をあける、3月 透かす、4月 書く、5月 消す、6月 ちぎるといった紙に対する日常的な行為から触覚、視覚へのフィードバックを通じて時間の経過を知覚させる。7月8月9月はビンゴ、付箋、衛生紙といった身近な紙製品を転用することによって行為のきっかけを作り、

記憶にアプローチすることに重点をおいた。10月から12月は透け、凹凸、色、質感といった紙の物質的な特徴に日数や曜日の意味を持たせた。本作品の制作を通じて前章であげた紙のインタラクティブティを活用したグラフィックデザインの4つの効果は、一つの作例につきいづれかが当てはまるのではなく、どの作例についても全てが当てはまり、その中でいずれかに特に重点が置かれているのであるということが明らかになった。

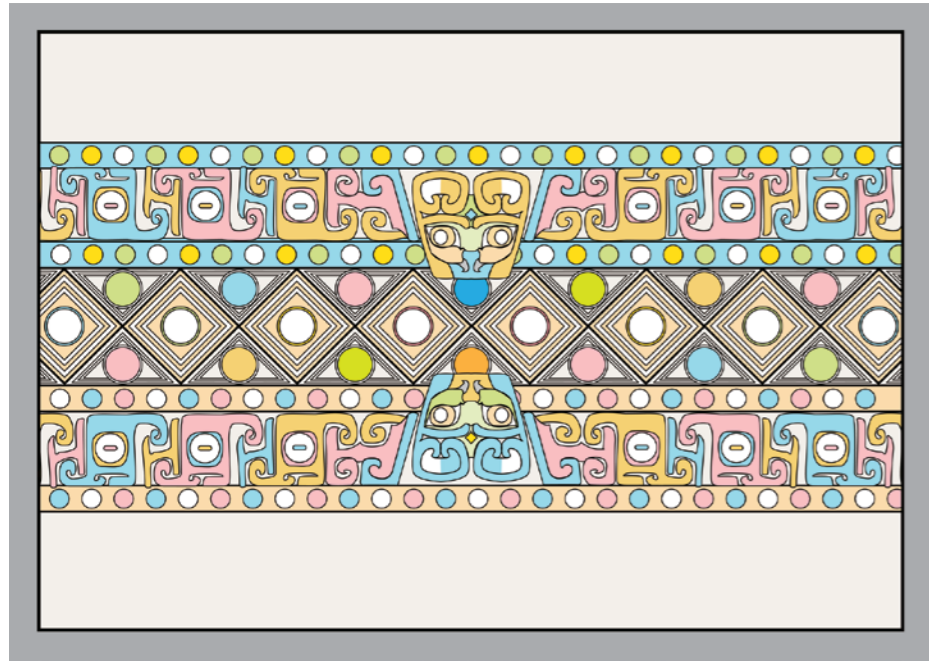
第6章 結

本研究により紙のインタラクティブティをグラフィックデザインに活用することによって得られる効果が明らかになった。我々の生活には紙のインタラクティブティが至るところに存在し、我々自身に紙を通じた行為の経験、記憶が蓄積されている。それらは電子メディアに代替できるものではなく、紙のインタラクティブティを用いたグラフィックデザインはかつて一方的なメディアと思われていた紙媒体に、視覚的、物理的な体験付与し、ユーザーの記憶、行為、体験を導きだし、デザインに欠かせないデザインとユーザー間に相互作用を生み出す。これによって単なる2次元的なビジュアル、3次元的な空間構成のみではなくユーザーがデザインを楽しみ、使いこなし、さらにユーザー自身もデザインに影響を与え、そこに対話が生まれるという、時間軸をデザインに組み込んだ4次元的な作品をつくることのできるものである。

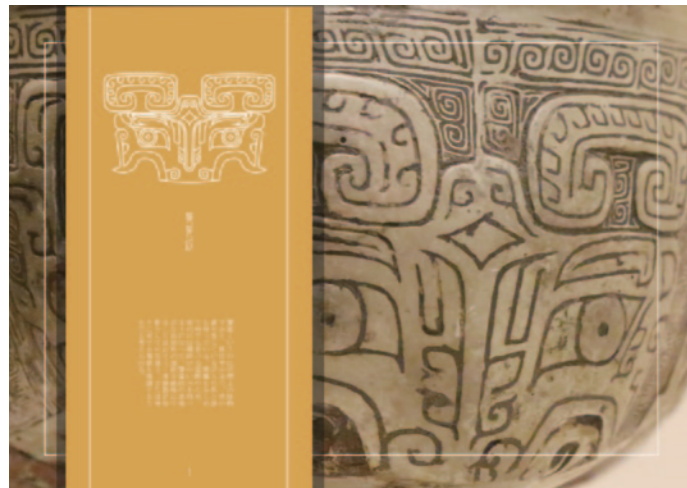
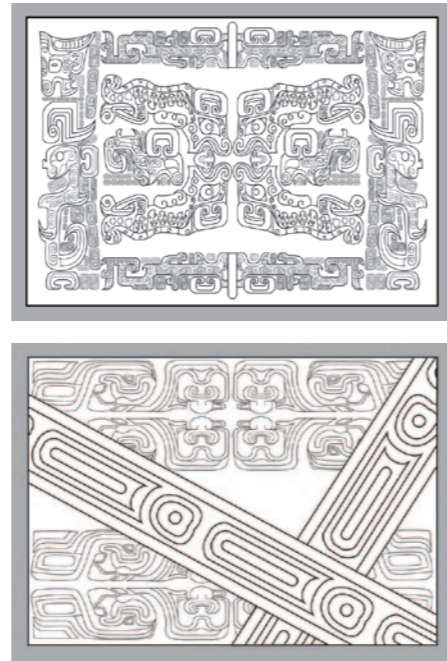
中国古代の青銅器の文様によるビジュアルコミュニケーションデザイン
 作品「中国の青銅器文様図鑑と塗り絵デザイン」及び研究報告書

Chinese Bronze Pattern in Visual Communication Design Work “Illustrated Chinese Bronze Pattern Guide and Coloring Book Design” with Research Paper

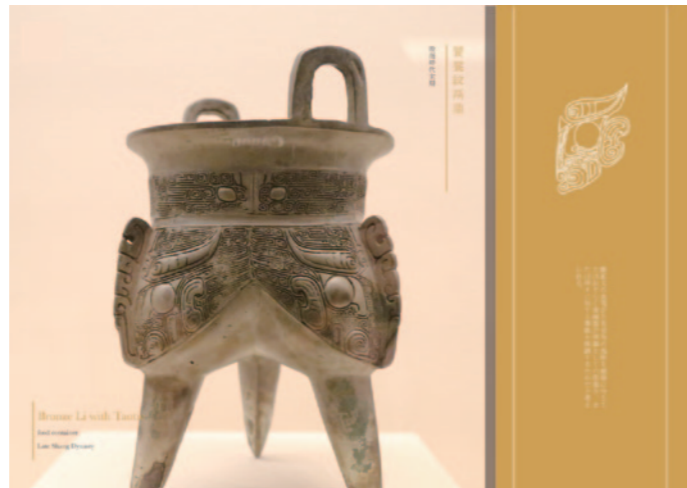
デザイン学領域群 ビジュアルデザイン領域



「中国の青銅器文様の塗り絵」
 size H297mm × W420mm
 2017 年



「中国青銅器文様図鑑」
 size H297mm × W420mm
 2018 年



第1章 はじめに

本研究では、青銅器文様の特徴とそれらが応用された実例を分析したことを通し、その文様を現代デザインへの応用することを論じる。青銅器文様は昔から多様なメディアに広く使われてきた。今まで青銅器に関する理論研究が発達しているが、その文様と現代ビジュアルデザインとの融合についての研究はまだあまりない。そこで、筆者は青銅器の文様がどのような手法で現代のデザインに応用されたかを明らかにするべきだと考えた。青銅器の文様の特徴をまとめることで、現代デザインへの応用がより便利になると考えられる。特色のある文様は現代デザインに新たな視点を提供し、現代デザイン手法に融合すると、斬新な装飾効果を生み出せる。また、青銅器の文様の表現形式も増やせる。そして青銅器文様の研究は現代芸術表現の発展にもよい影響を与えらると思われ。本研究は青銅器の文様に関する文献を収集し、要約をまとめ、それぞれ述べた内容を比べて分析した。さらに現存する青銅器の文様をモチーフにしたデザイン作品を分類し、それぞれの作品はどのような表現形式を使ったのかを明らかにした。そして現存する実例の特徴を考察し、青銅器文様は現代デザインにどのような影響を与えたのかを探求した。

第2章 中国古代の青銅器文様

文様は青銅器の独特な一部であり、青銅器の中で非常に重要な位置を占めてきた。その文様が当時の社会現状と人々の生活や意識を反映する一方、王権や神様に繋がる印象も鮮明となっており、その時代の至大な芸術であると考えられる。現代人にとってその器の文様は時代を分類するとき一つの根拠となっている。昔から青銅器の文様は人々の労働生活と繋がりがあ。時間の経過に従い、青銅器の鑄造技術も改良され、その文様の種類も大変多くになった。本研究では、青銅器に飾れた文様のモチーフは幾何学文様・動物文様・走獣文様・人物活動文様

4つの種類で分けられた。本研究ではそれらの種類別に、それぞれの特徴について詳しく述べた。

第3章 現代ビジュアルデザインにおける青銅器の文様の装飾作用

青銅器の文様は神秘的な雰囲気に包まれる中国の古い文化であり、中国の芸術を考察する上では非常に重要な要素だと考えられる。青銅器の文様の中で最も注目される動物文様は継続的に進化し、さまざまな種類がある。動物文様は装飾性が高く、装飾としての歴史も長いから、しばしば伝統的な文化に関するロゴ、パッケージ、ポスターなどのメディアに応用され、日常生活に見られている。動物文様を用いると、そのデザイン作品も深い文化的背景を与えられる。一方、幾何学文様はパッケージに最も多く使われている文様である。主役として使われる動物文様と異なり、幾何学文様はいつも添えものとしてパッケージに飾り付けられ、昔に青銅器に用いられる形式とほぼ同じである。その幾何学文様の中に、最も多く使われているのは雲雷文である。このような青銅器の文様はデザインの各領域に応用され、現代における実例は伝統的な文化を吸収していることがわかる。その上で、現代の手法で伝統的な文様を改めてデザインし、現代人の美学と趣向に応じた。

第4章 修了制作について

本制作は青銅器文様の魅力を改めてアピールすること、文様の特徴を一般人でも簡単に認識できること、中国の伝統文様を活性化することを目標とした。そして、塗り絵と図鑑のデザインを通し、文様の現代デザインへの応用を行った。文様図鑑では、古代に最も多く使われた青銅器文様の写真と特徴の紹介を中心にした。文様の造形構成、表現形式を集中的に掲載することにより、人々に青銅器文様の特徴に対する知識や興味を持ってもらうことを目指した。そして塗り絵の方は青銅器文様の現代日常生活における

実用性を考えて制作した。認識しやすい文様様式を選択し、青銅器にはどのような文様が構成されているかを解説した。そして、分解や再構成などの手法による塗り絵の図柄を塗ることで、その文様に関する印象が残るようにデザインした。

筆者はこの伝統芸術の発展がとどることなく、今後はどのような形で現代人の生活に活用していくのかは課題であると考え。青銅器文様が長い歴史と豊かな造形を持つことは現代デザインの素晴らしいアイデアの源泉である。また、それらが融合して新たなものを生み出すようにすることは現在の課題であり、未来の発展トレンドとも言える。伝統的文様の継承と発展は現代の美学に於ける必要がある。青銅器文様の活性化で伝統的文化への関心を引導し、その魅力をさらに多くの人に教え、中国伝統的文化ブランドの国際的な競争力が向上できるだろう。



作品『グッドラックブック』
紙、レーザープリンタ
2017

第一章 序論

日本に古くから伝わる工芸品の一つである郷土玩具は、素朴な風合いで人々に愛され続けている。近年日本の地域活性の要素として、教育プログラムや被災地復興支援のための一つの要素になる等、地域活性及び日本を見直す媒体としても注目を浴びている。今後活躍する場面が期待される日本の文化の一つであると言える。江戸趣味的又は懐古趣味的で日本的な雰囲気をもっているものに加え、新素材の誕生や用いられる色のバリエーションの増加、造形や制作機材の変化が見られる等、創造性のある表現も多く見られるようになってきた。郷土玩具そのものの造形と装飾表現は、今後も変化する傾向にあると予測できる。本論文では、郷土玩具のこれまでの変遷と素材や形作られるモチーフ、装飾表現を通して現代における郷土玩具について考察し、郷土玩具制作の上での要件の提示を行うことを目的とする。コミュニケーション性が高く、キャラクター的な性質をもつ郷土玩具の装飾について言及を行う。

第二章 郷土玩具の概要

西沢笛畝の『日本郷土玩具事典』を基盤とし、日本の郷土玩具の種類と主な素材、多用されるモチーフから概要を捉える。郷土玩具の素材は大きく「1.地面や植物から得られるもの」「2.生き物から得られるもの」「3.人間の技術が介入しているもの」に分けられ、各地域で入手しやすい素材が用いられている。土を練る、土を焼く、藁を束ねる、絵付けをする、木を挽く、木を削るといった素材に適した加工を通し、造形の形成がされ、多様なモチーフを表現している。人々の生活に寄り添い身近な存在の生き物たちや愛玩動物の類、地域信仰に基づくものが多用される。また神獣、妖精、妖怪等のような実像をもたないものや、虎のように日本由来の生き物でなくとも言葉や絵画を通した伝承を経て、具象化されたと考えられる。モチーフの意味合いは地方や信仰によって異なるが、様々な祈りを身

近なものに宛てがうといった行為は、全国的に共通している。

第三章 郷土玩具の定義

清水清風は「信仰的なもの」「記念的なもの」「親から子に与えられたもの」としたが、郷土玩具の認識は変遷の中で変化している。明治・大正時代に西洋のセルロイド玩具製品が輸入されたことで子どもたちの興味関心が海外製の玩具に移り変わり、郷土玩具は大人の道楽の対象へと変化、以降、新しい形式の玩具が生まれる度に、子ども達の手から郷土玩具は離れて行った。日本の国内旅行ブームと地方産業、廃絶した玩具の復興を目的とした玩具の創作が重なり、郷土玩具は観光土産物としても親しまれている。そして高度経済成長を経て日本の各地域に根付いた地域性が軽視され、人々はより強く商品としての価値を郷土玩具に求めて行った。生産の効率化により作り手も消費者も、素材の変化に対応し、そのメリットを生かしながら郷土玩具を制作し続けていると言える。以前はその土地に向かないと出会うことのなかった郷土玩具たちも、情報化社会の現代において、雑誌や書籍、WEB媒体を通してその存在を知られ、人々が入手することが容易にできるようになった。廃絶と複作を繰り返しながらも、人の手で作られた、地方色豊かな郷土玩具が人々に慕われ続けていることに変わりはない。これらを踏まえ、本論文における郷土玩具とは「誰かを思いやって作られたもの」「記念的なもの」「信仰的なもの」定義する。

第四章 装飾表現の考察

郷土玩具の装飾表現について着目するにあたり、「形態」「装飾表現」「色彩表現」「現代に伝わる特徴的な記号」「抽象的な表現」から造形表現と描画表現について分類、考察を行う。郷土玩具の表現方法は多岐にわたり、制作上、必ずしも同質の素材を用いること、緻密な表現や特殊な技術が必要ではなく、用いられる素材や色彩、形成するモチーフに関して

は、新素材の誕生と祈りの変化によって時代の中で変容するもので、序論で立てた予想の通り、今後も変化していく可能性があるとと言える。

第五章 結論

郷土玩具は、制作上の技術的困難は少なく、祈りや願いの表象であるモチーフや表現方法は将来的にも変化し、時代を映す存在だと考えることができる。郷土玩具は常に誰かの祈りや願いが反映されて作られているものであり、現代と将来の人々のための、これまでにない表現の郷土玩具が現れる可能性もあると言える。江戸趣味や懐古趣味、伝統的な技法や表現を求められる場合、人々に愛されると同時に、常に尽きない願いの象徴とも捉えることができる。将来的にも、郷土玩具の表現は多様化する可能性があるが、本論文において、制作上の要件は、「1.身近な素材を用いる」「2.地域に古くから伝わる技法又は装飾を用いる」「3.願いを込めて作る」と結論付ける。

第六章 修了制作について

「郷土玩具の装飾を用いたイラストレーション」の本として「グッドラックブック」を制作した。日本各地に分布する郷土玩具の多様で特徴的な装飾表現をまとめた絵本作品である。鳩笛、木鸞、雉車、こけしの計四種類のモチーフの、イラストレーションを作成、それぞれ本にまとめた。「①モチーフが同じである」「②形態が大まかに同じである」「③被災地を含む」これら三項目を基準に郷土玩具の選択を行った。試みとして、今回選択した各郷土玩具のモチーフ毎に固定のフレームを設け、この中で装飾表現の展開を行った。実物の郷土玩具に見る、制作年代や使用塗料、郷土玩具のサイズ感による表現の差異をフラット化し、単純なイラストレーションによってより客観的な装飾表現の比較を行う。



はじめに

隅田川テラスは隅田川の両岸で整備されている空間の総称である。正式名は隅田川水辺テラスである。隅田川テラスでは花壇が構成され、ベンチが設置されており、人たちの休息や遊歩道としても利用可能ように設備されている。隅田川テラスは車道もなく、バイクや自転車走行が全面禁止された歩行者だけの空間として都市の中の空間であり、人々が散歩やジョギングするのに適した条件を持った場所と言える。このように隅田川テラスはよく整備された空間だが、実は隅田川テラスを利用する人は少ない状態である。このような状態の隅田川テラスを今より利用を広げるため、人々に単純な隅田川テラスを紹介する案内図以外に他の形でテラスを利用できる方法を提示にすることができれば、隅田川テラスの利用や活用を広げられると考えた。

現代人はメタボあるいは肥満やダイエットのため、体を守る健康や管理に関心が高い。規則的運動と適切な身体活動は肥満や体を守る一番良い方法である。このように健康志向に適合し、何よりも最も簡単に始めることができ、軽くできる運動はウォーキングがある。歩きはいつもやっていると思うのだが、実は現代人は思ったより歩く機会が多くない。どこかへ移動する時にさえも交通手段の発

達によって目的地まで簡単に行くことができ、なかなか歩くのが少ない。普通は立っている時間以外には歩く機会は少ない。隅田川テラスの利用が少ないことと現代人らは健康志向の要素を入れテラスの利用を広げる方案を考えた。現在、隅田川テラスでの案内図ではテラスの周辺に利用できる施設(駅、化粧室、公園など)を地図に表示されており、現在の位置で一番近い橋に対する案内程度が表記されている。テラスの周辺は良く認知できるが一方、テラスの自体の認知や全体的なテラスの把握は難しい。このような既存のサインで不足な部分を補完しつつも、さらにテラスで焦点を合わせ、サインシステムでウォーキングの要素を入れて隅田川テラスの利用を広げる新しいサインシステムを制作する。

第1章 隅田川テラス

本研究の背景になる隅田川テラスのテラスの意味はテラスの言葉の色々な意味の中で公園風で作られた道の部分の意味と最も近い意味と考えられる。隅田川テラスは隅田川の両岸で整備されている空間の総称である。正式名は隅田川水辺テラスである。平時には憩いの場、散策路、公園としての役割をしている。隅田川テラスは1985年から隅田川の整備事業の一つで始まり、隅田川の

両岸の計46.9kmの計画で東京都建設局が建設した。隅田川では、すでに1975年度に東京高潮対策事業として整備された堤防があったが、整備された堤防が人と水辺が隔離される結果となって、以後、安全性を加えて親水性も配慮した新しい堤防事業に着手した。それが今の隅田川テラスである。

第2章 ウォーキングについて

現代社会には技術と産業の発達に便利な暮らしを生きるようになった一方、過度な栄養摂取や運動不足で肥満と高血圧などの生活習慣病が増加した。近年、社会では「メタボリックシンドローム」という言葉は急速に広まり、「太っていればメタボ」と、太っている人の代名詞のように使われることが多くなった。生活習慣を改善しようといった雰囲気社会の中に芽生え始めていることなど、私達が健康に対する意識を持つようになった。規則的運動と適切な身体活動は生活習慣病等を解決することに一番良い方法である。今は運動の健康効果に対する知識などは人気を集めているが、運動を実際に実施している人の割合は少ない。したがって、たくさんの人が大きな負担なく日常生活で運動をできる方法や環境を提供することが必要である。

ウォーキングは人間の身体の動きのうち最も基本となる活動である。歩く運動は過度な強度によってけがをする危険性がほとんどないし、特別な装備や経済的な負担なく実施することができる。また、ウォーキングは、ジョギングと違って体重移動が柔らかくて着地する時、足に及ぼす衝撃は体重の1-1.5倍ぐらいなので、誰でもたやすくできる運動だと言える。

第3章 サインについて

本章ではサインの概念や構成要素、サインの種類に関して考察を行った。サインとは人間の環境への理解と行動を助ける情報伝達手段を指す。サインの目的は情報の伝達を効果的に達成することにある。良いサインの満たすサインの条件としては、注目性、正確性、調和性、造形性などを考えられる。サインが伝達する情報の条件によって、それ



エリアの色彩計画



エリア表示の割付



A サインの誘導案内部分のレイアウト

ぞれ大きく五つに分けられる。案内サイン、誘導サイン、記名サイン、禁止・規制サイン、説明サインである。サインは情報を表示するための道具であり、人間の情報の収容能力は視覚を通じた情報伝達が最も効果的である。したがって、円滑なコミュニケーションのためには視覚要素が重要である。サインの視覚要素には文字、色彩、グラフィックシンボル、図、レイアウト、矢印などがあるものと定義することができる。

第4章 サインの調査と分析

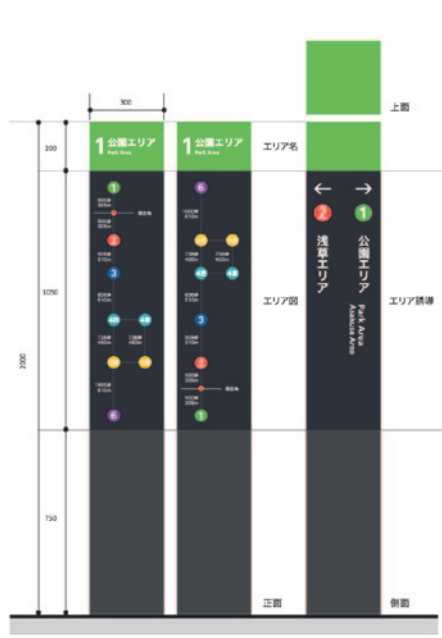
本章では都市のサインと歩行の概念が入っているサインについて調査し、分析した。都市のサインの例として横浜、フィラデルフィア、ソウル中区のサインと歩行の概念が入っているニューヨーク、ロンドン、バンクーバーのサイン制作プロジェクトについて調査と分析をした。

第5章 隅田川テラスの現状

現在、隅田川テラスではテラス案内板が設置されている。両側のテラスに分布して設置されているし、東側により多くの案内板が設置されている。共通ではないが、主に隅田川にわたる橋付近に設置されている場合が



A サインのレイアウト



B サインのレイアウト

を提示すれば、隅田川テラスの利用や活用を広げられると思われる。

第6章 制作報告

第5章で知られた今のテラス案内の不足などところ利用を広げる方法としてウォーキングの要素が入っている新しいサインを制作した。リバーサイドウォークは隅田川テラス利用を広げるデザインとして提案するサインシステムの名である。本提案では「リバーサイドウォーク」サインシステムの範囲として全体28kmの全ての隅田川テラスの区間ではなく、言問橋から両国橋中の2.42km区間の隅田川テラスを設定した。また、この区間の中にエリアを指定し、6箇所のエリアに分け、各エリアが中心になる各エリア別のサインシステムを作った。リバーサイドウォークのサインは全部3種類でメインになるAタイプサイン、エリアの区間の真ん中に設置され、エリアを案内する機能を持つBタイプサイン、距離や歩数を示して補助的な機能をするCタイプサインである。



故宮博物院の構内マップ

はじめに

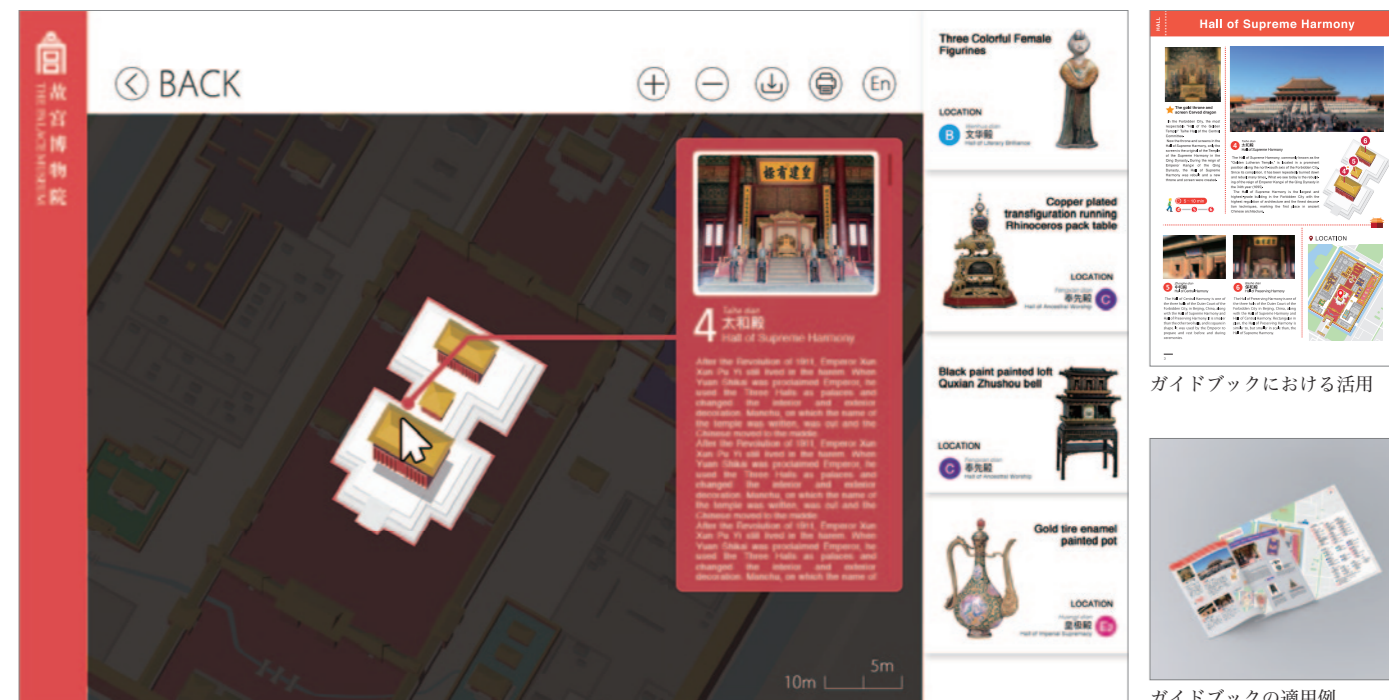
2008年に北京でオリンピックが行われた。オリンピックを契機に中華人民共和国（以下、中国と記す）では、生活水準とデザイン力が向上した。更に外国からの訪問者が急激に増えていった。外国からの訪問者の75%以上は団体旅行である。その原因は中国の交通の複雑さと観光地にある施設名所などの紹介や案内が不十分なことにある。本研究は中国を訪れる外国人のための観光情報に関する情報提供の研究である。北京は中国を代表する大都市の一つで、歴史と文化の史跡が多く、訪問者も多い。北京の代表的な観光施設は故宮博物院、頤和園、万里長城などである。その中で、北京故宮博物院は中国の文化や歴史などを伝達する施設である。本研究は、北京故宮博物院を研究対象として、情報提供に

関する研究とする。

観光の情報提供は、観光地を説明し、紹介することである。メディアは、ウェブサイト、旅行ガイドブック、パンフレット、チラシと現在地でのサインシステムなどである。特に、それらで使われる案内図は重要である。2016年に北京故宮博物院のウェブサイトが更新されたが、マップが分かりにくく、情報が不足している。したがって、故宮博物院の構内マップやウェブサイトなどのメディアを改善することが必要である。旅行の前に目的地の情報を調査するためウェブサイトやガイドブックを利用する。リーフレットやパンフレットは現地で詳しい情報を得るのに使用されている。現地ではサインシステムにより観光地の紹介と施設の案内を行っている。観光地の案内図は理解しやすいこ

とが求められる。

現在使用されている北京故宮博物院の構内マップはほとんどが平面図である。北京故宮博物院の展示には、建物とモノの資料両方にある。特に、建物は一番の観光スポットである。そのため、今回の取り組みは空間を把握しやすくするために立体的な表現を用いた地図（マップ）を作ることにある。北京故宮博物院の解説や案内の広報メディアと調査し、様々な問題を発見した。例えば、リーフレットとウェブサイトの構内マップは違う表現が使われている。その結果、情報表現の統一性がないが大きな問題である。本研究は故宮博物院の構内マップを作成し、情報の提供（特にサインシステム、ウェブサイト、案内説明書を指し）に活用す



ウェブサイトにおける活用



ガイドブックにおける活用



ガイドブックの適用例

ることにある。外国訪問者のため、利便性や判読性などを検討して、現状を改善することである。

第1章 研究概要

ここでは本研究の背景と目的を書いた。2008年に北京のオリンピックを契機に生活水準とデザイン力が向上し、外国の訪問者が急激に増えていった。しかし、観光に関する案内が不十分なことなど様々な問題がある。

第2章 故宮博物院

故宮博物院は、紫禁城とも呼ばれ、中国の北京市に所在する明・清王朝の旧王宮であって、歴史的な建造物である。面積は725,000m²であって、1987年にユネスコの世界遺産に認定されている。資料による、2016年までに年間観光客数は1600万人になった。現状は構内マップの情報がわかりにくい状態である。

第3章 情報提供とコミュニケーション

第3章は情報提供の各メディアを紹介して、コミュニケーションを定義する。コミュニケーションとは情報を伝えるために伝達行為を行ない、その伝達行為を認知・確認した者が、情報を理解するまでの一連の行為である。観光情報の提供は、観光地を説明し、紹介することである。旅行ガイドブック、ウェブサイト、パンフレット、リーフレット、チラシ、サインシステムなどを指す。

第4章 世界の美術館の構内マップの調査

イギリスの美術月刊紙『The Art Newspaper』が、2017年4月に「入館者数の多い美術館のランキング」を発表した。その情報に基づき、国と訪問者数を調査した。その中で、フランスのルーヴル美術館は欧米の代表として、一番多い訪問者美術館として挙げている。台湾の国立故宮博物院は代表な伝統美術館である。したがって、この二つの美術館を調査した。調査は主に美術館の構内マップと各メディアにおける構内マップの活用を調査して、特徴や活用例などを分析した。

第5章 故宮博物院の情報提供の分析

故宮博物院の現状を調査し、情報提供を分析した。調査・分析から、故宮博物院の構内マップの提案と活用方法をまとめて構内マップを提案とする。

第6章 制作報告

制作は「北京故宮博物院の構内マップの提案」である。その中に、構内マップの提案と構内マップの活用二つの部門で構成している。構内マップの提案では、二つの制作方針でデザインした。一つ目は故宮博物院の観光点を明確するために建物と展示場所のエリアをはっきり区分することである。二つ目は故宮博物院のイメージを表現することである。構内マップの活用では、制作した構内マップをウェブサイト、リーフレット、ガイドブック、サインシステムの情報提供で活用する例を提案した。



接客型仮想試着システムの「近未来型スタイリングルーム」外装イメージ

1. 序論

本研究では、服飾製品の実店舗における購買行動を、IT技術を用いて魅力化するための要素の抽出・検討を目的としている。服飾製品の実店舗における購買行動は、年々変化している。科学技術の発達に伴い、オンラインショッピングの需要が高まっている。この環境の変化の一因として科学技術の発達が挙げられる。オンラインショッピングでは複数の店舗や製品の比較が容易にできるようになり、自分のニーズに合った商品を効率的に探すことができる。しかし一方で、試着ができない、質感や手触りなどの商品の詳細なイメージがわからないなどの欠点もあり、商品を実際に確認できる実店舗の存在は今後も重要になると考えられる。近年

では、オンラインショッピングと実店舗の垣根をなくす購入体験をできるようにするオムニチャンネルという取り組みが注目されており、その一つとして仮想試着システムの開発・実装が盛んに行われている。従来の仮想試着システムは顧客が画面と向き合って操作する仕組みであり、実店舗特有の利点である”販売員とコミュニケーションがとれる”要素がない。本研究では、対話する機能を追加することで、実店舗で仮想試着システムを実装する意味が強まると考え、接客型仮想試着システムを設計・実装する。接客型仮想試着システムを用いて顧客購買体験をしてもらうことで、接客時の顧客の反応、その原因やタイミングなどを把握でき、接客型仮想試着システムに必要な要素が抽

出できると考えられる。

2. 目的

現在実店舗でのIT技術の活用に関する研究や取り組みが進んでいるが、顧客と販売員のコミュニケーションを目的とした接客型仮想試着システムは事例がない。本研究では、①接客型仮想試着システムでは、服を当てた時の顧客の表情や発言がリアルタイムで取得できるため、顧客が気にいらぬような素振りを見せた場合でも、即座に代替案を提示し解決することができる。②「1名で体験した場合は販売員との会話が多い」「2名で体験した場合は体験者草子での会話が活発に行われる」など、体験人数に応じた特徴的な行動が見られる。と2つの仮説を立て、システムの実装とそれに伴う観察

調査の結果を分析・考察することで、仮説の検証をしていく。接客時の顧客の反応、その原因やタイミングなどを把握することで、コミュニケーションにおける重要な要素の抽出・検討を行う。そして、それを基に服飾店舗での試着行動を魅力化する要素を明らかにすることを目的とする。

3. 実装

本研究では、服飾製品の実店舗を想定環境とし、将来的なAI・リモート環境での実現を想定し、疑似リモート環境からの接客型仮想試着システムを構築した。また、AIによる接客を疑似体験できるよう、販売員の声は合成音声で変換して出力した。また、本システムの制作・実装は筑波大学・楽天技術研究所・レディースアパレルブランドイーザッカマニアストアーズの共同出展として、三栄書房主催ファッションイベント「Fudge Holiday Circus」でのブース出展のために行われた。

3-1. システムの概要

ブースコンセプトを「近未来型スタイリングルーム」と称し、デジタルサイネージを使った近未来での購買行動を想定したスタイリングルームを提案した。システムの構成、スタ

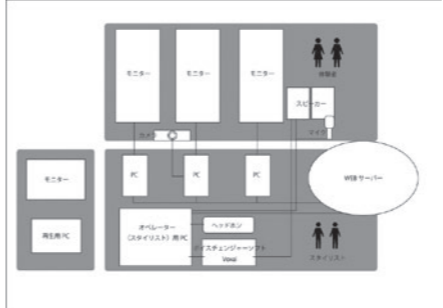


図1：スタイリングルームのシステム構成



図2：スタイリング体験の流れ

イリング体験の流れは以下に示す。

3-2. 観察調査概要

2017/10/14,15に品川シーズンテラスイベント会場にてブースの実装・観察調査を行った。実施時間は11:00-21:00、観察調査数は98組、1組あたり5分でスタイリング体験を行った。観察調査の項目は、ブースに会場した時間・観察時間帯・性別・グループの人数など観察調査の要素を示すものと、加えて体験者の言動に何らかの意思表示が感じられた場合に当時の状況・表情・発言内容・行動など状況説明としての要素を記録した。また、体験者の性別・年代等の属性は筆者の主観的判断により判別した。状況説明としての記録は、意思表示の程度によって3種類に分類した。体験時におけるコミュニケーションへの積極性を分類基準とし、積極性が高い順に◎、○、△とした。なお、分類基準は筆者の主観に基づき、特定の行動・反応が見られたか否かを判断材料とした。ブース内に設置されたカメラ・マイクを用いて表情や行動、発言などの情報を取得し、メモにとって記録した。

3-3. 観察調査結果

観察調査全体のデータの内訳は、◎が99件、○が281件、△が14件であった。「ポジティブな反応」である◎、○は合わせて全体の9割を占めており、また△と判断された反応は11組で確認されたが、うち10組はその後のやり取りでポジティブな反応を示した。

次に、◎○△それぞれのデータを、発言内容を軸に記録内容を分析した。分析にはテキストマイニングツールUserLocalを使用した。◎では「いい」「着る」というワードが頻出したが、実際の会話中では「～がいい」「～が着たい」と特定の商品を目指す断定的な表現として使われていた。また、「商品への感想を示す」発言のうち、ポジティブな感想には「いい」「可愛い」「欲しい」という表現が多く使われており、それに伴って指差す、拍手する、うなづくなどの動作が見られた。

○では、「商品への感想を述べる」発言が最も多く、「いい」「かわいい」というワードが頻出したが、「～がいいね」「～がかわいいね」と商品への交換を示す表現として使われていた。△では、「無表情」「会話がぎこ

ちないなどネガティブな反応が11組で見られたが、「笑いを誘う」「他愛ない話をする」など体験者がリラックスすることに重点を置いた対応をすることで、10組がポジティブな反応を見せるようになった。

4. 考察

データ△と判断された反応がその後のやり取りでポジティブな反応に好転した。よって、仮説1は成り立つと考えられる。また、仮説2については、1名の体験者においては会話の量が多いという結果は得られなかったが、体験者同士の会話がなかったことを考慮した販売員側の配慮として、他愛ない会話が多くされる傾向にあった。また、2名で体験した場合は体験者同士の「会話」よりもお互いの意見を共有する「動作」が多く見られた。3名の体験者の場合は、待機者が商品一覧画面を注視し話題にすることが幾度も見られた。

加えて、意思表示の程度によって頻出するワードが異なることが明らかになった。◎と○では「いい」が頻出したが、前者では強調や断定の意味、後者では肯定や共感の意味で使われていた。

5. 結論

対話することがコミュニケーションには重要であり、対面でなくても成立することが分かった。これはサービスを遠隔からでも提供できることを示唆しており、遠隔からの接客やAIを用いた接客など、IT技術によって接客携帯の多様化が仮想になることが予想される。また、商品の情報だけでなく、パーソナルな意見を得ることができる点で、顧客にとって試着行動が魅力化すると考えられる。

一方で、観察調査の体験者がファッションイベントへの参加者だったため、ファッションへの関心が高い傾向にあった。それが体験への積極性の高さに影響している可能性があり、結果の一般化が困難であることがあげられる。また、今回はAIを想定した疑似体験だったため、AIによる接客に必要な要素を抽出するためには、システムを再構築する必要がある。精度向上のため、対象の設定や実験方法の改善を検討する必要があることが今後の課題として挙げられる。

左右方向の加速度運動によって生じる生理心理的ストレスを視覚的手がかりによって緩和する試み

Attempt to alleviate physiological and psychological stress caused by lateral acceleration motion by visual clue

デザイン学領域群 プロダクトデザイン領域

研究概要

近年、車輻による移動は我々の生活の一部となっている、自動車の快適性と乗り心地に対する要求は高まっており、乗り心地は自動車の最も重要な評価要素の1つになっている。ドライバーの乗り心地を向上させるだけではなく、同乗者の乗り心地も改善する必要がある、乗り心地に与える影響の原因が多い、その中の1つは精神的なストレスである。

自動車の同乗者はしばしば他人の運転に対し「怖い」と感じることもある。それ以外、緊張、不安、ビックリ等ストレスも持っている。その原因の一つとしてドライバーの急激なハンドル操作など加速度変化を伴う動作が考えられる。本研究では左右方向の加速度運動を刺激手段として、生じる心理生理的ストレスを視覚的手がかりによって緩和することができるかどうかを検証する。

第一章 研究背景と目的

自動車の乗り心地評価に対する先行研究として、武井らは車輻走行時の乗員の官能評価を行い、振動計測、加速度周波数のパワースペクトル積分値を分析し、以下の結論を得た：乗り心地感覚としては、ごつごつ感とふわふわ感およびハーシュネスの3つに大別できることがわかった、官能評価の良い車輻ではベクトルの方向が乗員の首や頭へ作用しない方向であることが分かった。

根本千衣らは情報提供によるストレス低減効果の分析を実施した。運転者の意図する速度で走行できない環境に発生するストレスを軽減することを心拍間隔(RRI)を評価指標として、検証した。

体圧分布に関して、西松豊典らは視覚、触覚、と体圧分布量から、座り心地の相関関係を検討した。稲垣らは体圧分布や生体情報を用いたシート評価を報告した。

助手席に座る人とドライバーは同じ景色と外圧を受けているが、助手席に座るひとは車のコントロールはほとんどなく、運転の情報へのアクセスが制限されている。同乗者は、次の状態変化を予測でき

ない。ドライバーの操作モードが自分の考えと違うと心の中で大きな心配をしている。近年人工知能(AI)の進化によって、自動運転も実現になった。

視覚手がかりによって、同乗者の生理心理的ストレスを緩和することができるかどうかを検証する。車で実験をやると、コントロールできない影響が多いので、本研究では基礎実験として、左右の加速度運動だけで視覚手がかりによって、被験者の生理心理的ストレスを緩和することができるかどうかを検証する。

第二章 加速度運動と視覚手がかり

日常生活の中の加速度運動は大体交通系と娯楽系の2種類に分けられる。交通系としては、自動車、電車など、静止的な状態から一定な速度まで達する過程で、速度はずっと変化する。また、ドライバーの操作によって、加速度は変化する時と変化しない時がある。車がレーンチェンジと曲がる時、横方向と遠心加速度が必要である、ブレーキを踏む時、加速度方向と進行方向は反対で、車のスピードを下がる。娯楽系として、ジェットコースターは遊園地に設置されているアトラクションの一種である。カーブ区間を通す時乗客に遠心力がかかる。

人間は感覚器官を通して、周囲の環境に係わる情報を獲得している。主要な感覚器官は眼、耳、皮膚、口、鼻であり、人は外界からの情報を得るために83%以上を視覚に依存しているといわれる。

方向指示器(ターンライト)とは自動車とオートバイ等に付けている保安部品で、左右折やレーンチェンジするとき、周囲の人に次の運動方向を示す装着である。本研究では車内の乗客に次の運動方向を示すためである。

第三章 心理生理情報

人の生理心理情報を述べている、心拍波動変化と自律神経の関係、ストレスを受ける時人の変化、反応時間と筋電の関係、色の感情と視認性に関する知識を述べている、被験者の心電図の測る方法と

視覚手がかりに使うライトの色を決めた。

第四章 実験方法及び実験装置

図1図2に示すように被験者の首の筋電位と胸部心電図を測定した。

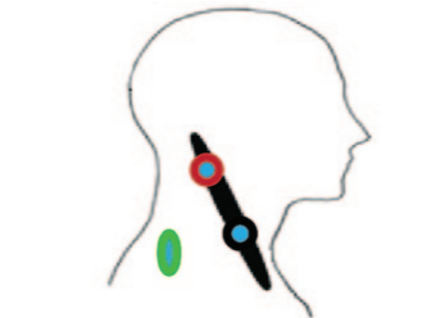


図1 筋電位の電極位置



図2 心電図の電極位置

実験装置(図3)は車シート、レール、照明ライト、リリース装置と計測装置である。被験者の体に電極を付けて、5分の安静状態を維持して、実験シートに移動させる。

3つの実験状況がある：

- 1) 視覚手がかりがない場合
- 2) 正しい視覚手がかりがある場合
- 3) 正しくない視覚手がかりがある場合

被験者は30人で、各クラスに10人ずつ行った。4つの項目を選んだ：緊張感、不安感、興奮感、ビックリ4つの項目の評価を5段階評価とし組み合わせ評価ツールを作成した。

第五章 結果と考察

一般的に心拍数は1分間の心拍波動回数である、ここでは心電図の10秒間心拍波動を数えて、心拍数となる。動き前の70秒と動いた後70秒の心拍数を数えて、

被験者の心拍数変化となる。SD法を使って実験評価の結果を整理した、筋電位の電位差を筋肉の反応比較対象となる、得たデータをExcelの中に入力して、SPSSで分析を行った。

視覚手がかりがない場合で、心理と身体的な準備がなかった、突然的に、シートを動かせる時、心拍数が明らかに上がる事が見える。

正しくない視覚手がかりがある場合で、心理と身体的な準備ができたが、予想と違うから、正しい視覚手がかりの場合より、心拍数の変化が多き、視覚手がかりがない場合より、心拍数の変化が小さい。

心理評価の分析結果を見ると、ビックリしか有意な群間差を見られなかった。予想できない時と予想と違う時を比べて、すなわち視覚手がかりがない場合より、正しくない視覚手がかりがある場合のビックリの得点のほうが高い、どちらでも正しい視覚手がかりの場合より、ビックリの得点が高い。筋電位の分析結果を見ると、正しくない視覚手がかりの場合の電位差が一番高い。

本研究では、運動刺激を受ける時、人の生理心理反応を測定した。人は未知の突然刺激に対して、不安緊張感等心理ストレスが持っている、刺激前の視覚手がかりがこのストレスを緩和することができることが分かった。



図3 実験装置

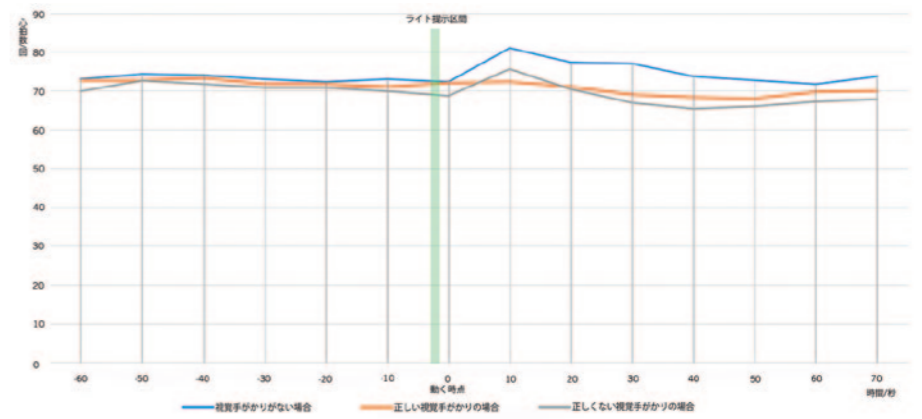


図4 心拍数変化

動く前後心拍数の増加量の記述統計結果								
	度数	平均値	標準偏差	標準誤差	平均値の95%信頼区間		最小値	最大値
					下限	上限		
視覚手がかりがない	9	8.7	7.8	2.6	2.6	14.7	0.0	21.0
正しい視覚手がかり	9	0.3	3.5	1.2	-2.4	3.0	-3.0	6.0
正しくない視覚手がかり	10	6.9	4.9	1.6	3.4	10.4	0.0	15.0
合計	28	5.4	6.5	1.2	2.8	7.9	-3.0	21.0

動く前後心拍数の増加量の分散分析結果					
	平方和	自由度	平均平方	F値	有意確率
グループ間	349.5	2	174.7	5.4	0.011
グループ内	808.9	25	32.4		
合計	1158.4	27			

図5 心拍数の差の記述統計と分析

実験心理ストレス評価の分散分析						
		平方和	自由度	平均平方	F値	有意確率
不安感	グループ間	5.0	2	2.5	3.0	0.064
	グループ内	22.2	27	0.8		
	合計	27.2	29			
緊張感	グループ間	2.4	2	1.2	1.3	0.282
	グループ内	24.4	27	0.9		
	合計	26.8	29			
驚愕感	グループ間	15.3	2	7.6	10.6	0.000
	グループ内	19.4	27	0.7		
	合計	34.7	29			
興奮感	グループ間	1.4	2	0.7	0.9	0.417
	グループ内	20.9	27	0.8		
	合計	22.3	29			

図6 心理評価の分析結果



Macaron, 30cm diameter, 2017

Chapter 1: introduction

This study was carried out based on the theoretical need of inclusion of touch-based messages in remote communication as a way to increase affectivity and social presence. The project's goal was to design and develop a product that can support affective communication and convey remote social presence. To achieve this, it is proposed Macaron, a soft interface that combines affective technologies with connectivity. This interface senses the user's intention to communicate via hugs and conveys messages using colored light patterns and vibrations. Then, a method to evaluate the product and collect improvements is introduced. Finally, an experimental study is carried out with the purpose of investigating the effect of Macaron on supporting affective communication and enhance social presence during remote communication. By the end of this project it is expect-

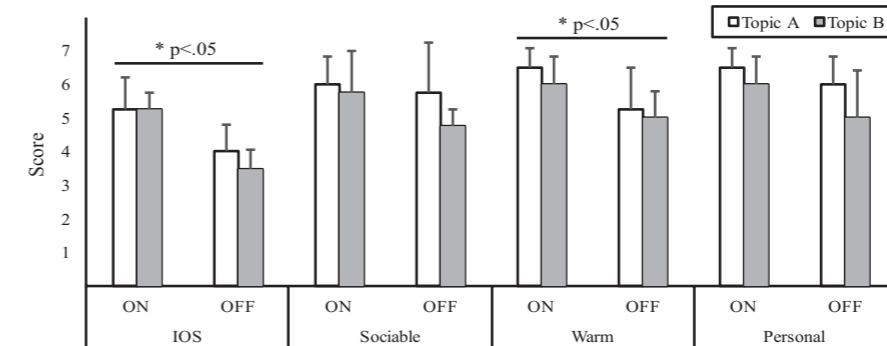
ed: 1) To support the transfer of affective message via tangible gestures, 2) To achieve an intuitive interaction among people by sensing tangible gestures and convey them by simple visual cues, 3) To find a method to assess the transfer of affection and social presence by means of a product.

Chapter 2: Literature Review

This section includes different studies separated into categories based on aspects that were considered necessary for the design of interfaces to mediate human-human affective messages. 2.1) Huggable devices: affective haptics, 2.2) Embodiment effect in remote communication, and 2.3) Social presence.

Chapter 3: Design and Implementation

This chapter includes the selected design requirements for Macaron, as well as details of the hardware implementation and hug detection algorithm. The idea behind our concept is a combination of a product with a simple hardware and the ability to merge with user's environment. We worked with the image of a communication device, tangible, soft and that looks like a product that can be commonly found at home. Macaron works with a paired devices configuration, which requires two interfaces with identical functions to allow two users to communicate. The concept is to share a simple message to convey affection. Similarly to the use of emoticons in instant messages, the communication with Macaron will be abstract and without a particular content, but with a strong affective connotation. In this sense, to communicate with Macaron users



will have to hug the cushion, which senses it as the intention to communicate and transfer a message to other modules. For this reason Macaron works as a tangible emoticon to transfer hug intention. When a user hugs a Macaron, it reacts by displaying a colored lights pattern and a vibration pattern.

Chapter 4: Methodology

This section includes the description of the different iterations in the design process of Macaron. Users' perception of Macaron was evaluated by three experiments, on which participants directly interacted with Macaron. Participants joined the study on different stages of the design. During these studies it was possible to collect user requirements, and based on them, different improvement were proposed and evaluated. Three interaction rules were implemented and tested on different experiments setups. This allowed to select the most appropriated behavior for Macaron as well as the evaluation tools that were more suitable to collect users' feedback.

Chapter 5: Evaluation of the Final Interaction Rule

The evaluation of the final version of Macaron was divided in two parts: (Section 5.1) Given the accessibility to approach to people through internet, an online survey was selected to evaluate Macaron. Instead of interacting with Macaron directly, the participants (N=39) watched videos or photos and evaluated Maca-

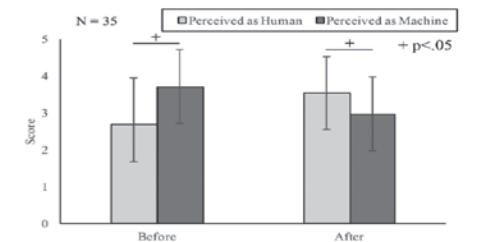
ron. This study intent to involve a higher sample and obtain their impressions of Macaron in different aspects. (Section 5.2) An experimental study on which participants grouped in pairs (N=8) communicated through Macaron while having an audio conversation. To evaluate the effect of the connectivity through Macaron in the context of remote communication. The experiment was structure with a 2 x 2 Within-subjects design, on which participants tried both conditions (ON and OFF). ON: Macaron ON + Verbal communication, and OFF: Macaron OFF + Verbal communication. Two prompts were user to stimulate conversation. The results of this studies are based of self report by questionnaire contrasted to Macaron log data, and by observation from the video coding analysis.

Chapter 6: Conclusions and Future Directions

The results presented on the figure (bottom) were extracted from the data of the online survey. Before watching the instruction video, more participants tended to perceive that the person in the video is communicating with a machine. On the contrary, the communication partner was perceived as human rather than machine after the instruction video. To test the statistical significance, two-factor repeated measures ANOVA was applied. As a result, the main effect of watching instruction video and the interaction of two factors were confirmed. From the experimental study, a questionnaire to evaluate closeness and the interaction and it

was applied after ON and OFF condition. The results are presented on the figure (top). A two-way ANOVA was conducted that examined the effect of the OFF condition, ON condition, and the two prompts, conversation A and conversation B, on the answers of the participants using the questionnaire. It is expected that the addition of Macaron in the communication process will enhance the values reported by the questionnaire, which is related to the effect of affective technologies. Results show that there was no statistically significant interaction between the effects of conversation topics and ON-OFF conditions, $F(1, 12) = 0.462, p = 0.51$.

Main effects analysis showed that there was no statistically significant difference in the score of the IOS (Perceived closeness) between conversation topics ($p = 0.51$), but there were statistically significant differences between ON and OFF conditions ($p = 0.002$). The next



three items were used to evaluate the method of interaction. Among them, the perception of the interaction as being "warm" showed statistically significant difference between ON and OFF conditions ($p = 0.028$). This project concluded with the implementation of a product that supports the transmission of affective messages. This was supported by a quantitative and qualitative analysis consisting of participant's self-report and observations. Future directions involve the evaluation in different applications scenarios.

1. Introduction

There is a growing interest in the design of tangible interactive devices, involved with multiple senses to a large extent of interactions with products and interfaces. The work present in this paper includes our motivation to find a systematic way to design movement-based communication devices, and clarify correlations between basic motion and emotions that can be read from such communication device.

Movement performs emotional information. Increasing studies in human-computer interaction introduced affective and rich ways of movement-based interaction to emotion communication.

Traditionally, the relationship between movement and emotions are defined and developed in stage arts and theory studies.

Swing as a movement protocol of emotion

Among the numerous forms of movements, it is interesting to point out 'swing' as one of the basic form of movement that performs various emotional information in different agents.

Relevant studies can also be found in the development of humanoid robots. Human emotion and the consciousness direction can be measured by physiological parameters and body motion, respectively. The gestural interaction between human and robot can also be established by waving hands to each other.

The physical features of swing

Swing is a form of movement that only involved in one degree of freedom. It has more opportunities to be performed than the multiple degrees of freedom movements.

In this study, our model for the features of swing is described in terms of angle (A), frequency (f) and waveform (λ), correspondingly.

2. Relationship between movement and emotions

Developing the identification of movement-emotion relationship in tangible interaction design, Tek-Jin Nam *et al.* concluded an emotion-movement relationship framework (Fig-

ure 1) based on Russell's circumplex model.

In the basic form of swing, large angle takes more space than small angle. In the research of Boon and Cunningham, the results show larger movements refer to happy and pleasant emotions while negative emotions are related to close and irregular movements.

Frequency is another feature that affects emotion understanding. Evidences from medical and human image recognition shows the most common frequency of hand wave is one time a second, and it is regarded as a relatively high speed of body movement.

Relevant studies also describe how waveform affects emotion understanding.

One basic form of speed change is from simple pendulum. As the gravity coefficient remains the same in certain local area, the speed changes trigonometrically. It matches the description of 'smooth change in speed and no acute peak of change' in the studies of human arm-waving. On the contrary, due to the unchanged torque provided by mechanical motivation, the velocity parallel to the direction retains the same and changes instantly at the end. This waveform matches the description of 'steep peak of change'. These two basic waveforms are described visually in Figure 2.

3. EXPERIMENTS

3.1 Experiment 1

Videos are made in Adobe After Effects CC 2017. Each video is 360x360 in resolution and plays in loop mode in QuickTime Player, Version 10.4, showing complete circles of the swinging stick. (Figure 3)

Independent-samples t-test was performed to analyze the significances of specific impacts of angle (A), frequency (f) and waveform (λ) on valence and arousal respectively

For angle (A), significant evidence shows amplitude affects emotion.

For frequency (f) on the aspect of arousal, significant evidence shows frequency affects emotion.

For waveform (λ), no significant evidence shows speed change affects emotion.

3.2 Experiment 2

For frequency, its effects on arousal, the p -value is far smaller than 0.001, while its p -value on valence is 0.204, greater than 0.05, no significant evidence show frequency affects valence; On the contrary, for angle, its p -value on arousal is 0.713, greater than 0.005, and its p -value on valence is 0.017, significant evidence shows angle affects valence.

3.3 Experiment 3

From the analysis of the results, low frequency is related to calm emotion, and high frequency is related to intensive emotion; while around 30°, the peak of valence emerges, the smaller than 30° or the larger than 30°, the more negative the emotion is.

4. Discussion

The statistical analysis of the experiment supports our hypothesis, the higher the frequency is, the more intensive the emotion is, the lower the frequency is, the calmer the emotion is. Meanwhile for angle, there is a peak when the valence changes as the angle changes. The peak is around 30°, the smaller than 30° or the larger than 30°, the more negative the emotion is.

The results and analysis support the design applications, it provides support when designing the motion-emotion interface.

5. Conclusion

As results from the experiments, Angle (A) and Frequency (f) are verified as significant effect on both the valence and arousal of emotions. High frequency can be regarded as intensive emotions while low frequency can be decoded as calm emotions; meanwhile amplitude affects emotion in certain range. People regard 30° as the most positive valence of emotion while smaller than 30° or larger than 30° negative. However, in the movement form of 'swing', Waveform (λ) doesn't affect the understanding of emotions noticeably.

Nevertheless, this study achieved its goal to investigate the features of swing for designing the movement-emotion interface.



Figure 1: (a) Russell's circumplex model of emotions, (b) Nam *et al.* emotion-movement relationship framework



Figure 3: Four frames of a black stick waves in time

1. Tek-Jin Nam, J.-H. Lee, P. Sun-Young; Physical movement as design element to enhance emotional value of a product, In proc. of IASDR'07, 12-15 Nov. 2007
2. J. Ibáñez; Showing emotions through movement and symmetry, Computers in Human Behavior, 27(1), pp.561-567, 2011
3. D.M. Dehn and S. van Mulken; The impact of animated interface agents: a review of empirical research, International Journal of Human-Computer Studies, Vol. 52(1), pp. 1-22, 2000

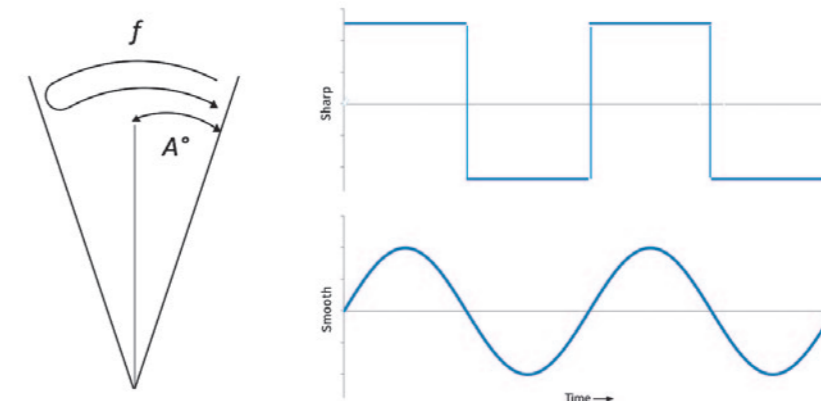


Figure 2: Two basic forms of speed change

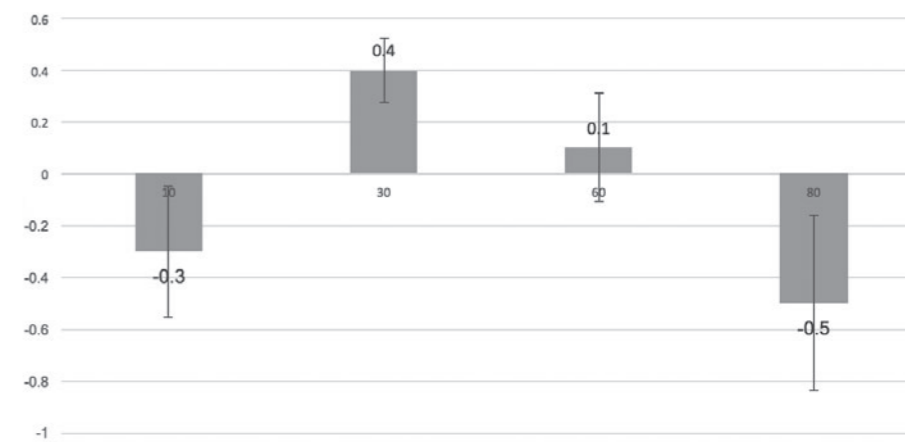


Figure 4-1: Relationship between Angle (°) and the mean score of valence

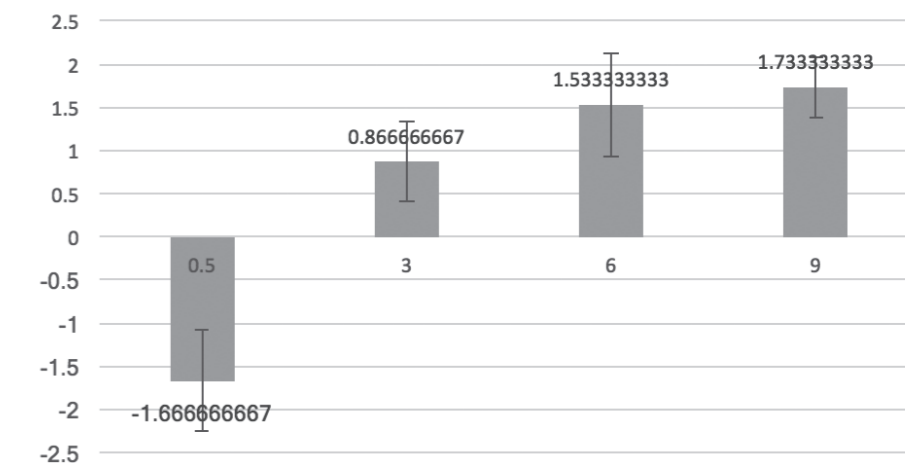


Figure 4-2: Relationship between Frequency (Hz) and the mean score of arousal

第1章 研究背景

アフォーダンスとは認知心理学者J.j. ギブソンによって提示された言葉である。彼の示すアフォーダンスとは環境が動物に提供する「どんな行為が可能か」という可能性そのものだが、デザイン分野でのアフォーダンスの応用においては、その概念を動物側の知覚にまで拡大したD. ノーマンによるアフォーダンス論が浸透している。ここにおいて、環境が動物に提示するアフォーダンスには2つの側面があると考えられる。1つはある目的の下位要素としての行為を支持するアフォーダンス、もう1つはそれ自体が最上位要素(=目的)である行為を支持するアフォーダンスである。この関係は行為の手段/目的として解釈できるが、例えば天井から垂れ下がった紐を好奇心で引っ張りたくなるように、空間に対しても、私達の中には理論で説明できない原動力があるのではないだろうか。そんな空間におけるアフォーダンス要素を明らかにすることで、手段ではなく目的としての空間を設計できるのではないかと考えた。

第2章 空間的アフォーダンス要素調査

本研究では空間の多様性、そして生物としての本能性の観点から、屋外(公共の空間)を対象として、人々の滞留の様子を調査を行った。滞留行為の頻度・密度・多様性の観点から対象地として都内10つの公園を選定し、実地観察調査により計216パターン事例を収集した(図1)。また、この事例における空間と行為の関係性を体系的に把握するため、アーカイブとしての整理を通して、空間設計に活用するための空間的要素を探った。その際空間を天井面-壁面-床面からなる12のパターンに定義し、分類を行った(図2)。これにより抽出した空間構成における3つの要素(図3)を以下に示す。

- 空間構造

公共の場における滞留行為において、その空間の特質は単一のパターンではなく複数の空間パターンの重複構造により構成される。本研究において、この空間の入れ子構造を「I: 包囲空間」「II: 近接空間」の2つに分類した。近接空間とは滞留行為を行う際の行為者-空間の身体的接触空間及びそ

の空間と連続的に展開する付随空間である。また、その近接空間を包囲し知覚可能なより広範における空間を包囲空間とする。これらの異なる規模の空間構造によって、空間自体の多様性、アフォーダンスとしての意味が増幅、あるいは複雑化すると考えられる。設計提案において、この構造を既存敷地空間-提案空間へと定義し、2つのスケールへの入れ子構造によって設計を展開する。

- 空間パターン変形

天井面-壁面-床面の便宜的等倍関係による分類パターンは、実際の空間事例において「形態」「面透過」の2つの点から変形が見られることが分かった。形態については、パターンにおける構成要素の一部を切り離す「分離」、鉛直状の構成要素を傾斜させる「傾倒」、構成要素同士の等倍関係に変化を与える「変則」の3つがあげられる。この中で「傾倒」「変則」は空間パターンを維持するトポジカル変形だが、「分離」は数値下位要素へ微分されるパターン変異となる。これにより各パターンは完全な独立形態ではなく重複性・転換可能性を持つことが分かった。また透過性について、空間を構成する要素の特性を「不透過」「半透過」「透過」の3つに分類できることが分かった。これらの形態・透過による空間パターン変形は、提案における空間構成要素の方向付けにおいて展開する。

- 空間パターン構成

同一スケールにおける空間パターンの構成について、その構成を独立した空間構成要素のみによる「独立-個」、複数の構成要素の関係性による「関係性-複合」の2つに分類できることが分かった。このパターン構成手法は提案における敷地規模や機能への対応として展開する。

第3章 提案

前述の目的としての行為-アフォーダンスの観点から、かつての上位要素である目的が変遷した手段としての空間において、新しい空間を提案できないかと考えた。

【対象地：富山県黒部市生地地区湧水群及び共同洗い場】

生地地区は県東部の黒部川扇状地扇端

部に位置し、富山湾に面する漁港を擁した。漁村集落である。東西に伸びる扇端砂丘の微高地を形成しており、南面に広範な後背湿地を伴う。この地区に点在する湧水群及び共用空間「共同洗い場」「弘法の清水(以下「弘法・東」)」「絹の清水(以下「絹」)」「殿様清水(以下「殿様」)」「弘法の清水(以下「弘法・西」)」の5つを対象に提案を行った。

対象地における敷地の特性を、その地理的要因に由来する要素から「生活」「生業」「信仰」「町並み」の大きく4要素に分類し、それぞれの変遷や成り立ちの調査から、その関係性をまとめた(図4)。「生活」では、家電・上下水道整備により、かつて「外」である洗い場へと表出していた生活行為が、各戸内の「内」へ収まって行ったこと、「生業」では地理的变化により主軸産業である漁業の形態が変遷してきたこと、「信仰」では海と漁業に由来するこの町の気風、また海と生活のつながりを表す祭事「たいまつ祭り」におけるその現状などが明らかになった。また、文献調査、現地調査からこの町の景観を形成する町並みの成り立ちとその要素を風景の断片としてまとめた。これにより、「湧水」と「海」という、この町の地理的要素に由来する2つの水域が様々な面に影響を与え、この町の風景を形成していることが分かった。このことから、①手段としての空間機能：生活-生業を再表象するための刺網漁の投網陸上目標物/陸上展望台としての高台、生活-生業-信仰をつなぐアイコンとしてのすだれの建具利用、②目的としての空間機能：町の生活景である様々な要素、敷地の物理的/意味的特性を増長する空間、の2つの視点から空間を構成した。これらの敷地特性を踏まえ、第2章の調査による空間パターンをそれぞれの敷地において選定・再解釈し、パターン調査から得られた既存敷地空間-提案空間構成構成、既存敷地の要素を増長する変形、パターンの組み合わせの操作を加え、5つの洗い場に対し空間の提案を行った(図5)。



図1. 空間パターン収集事例

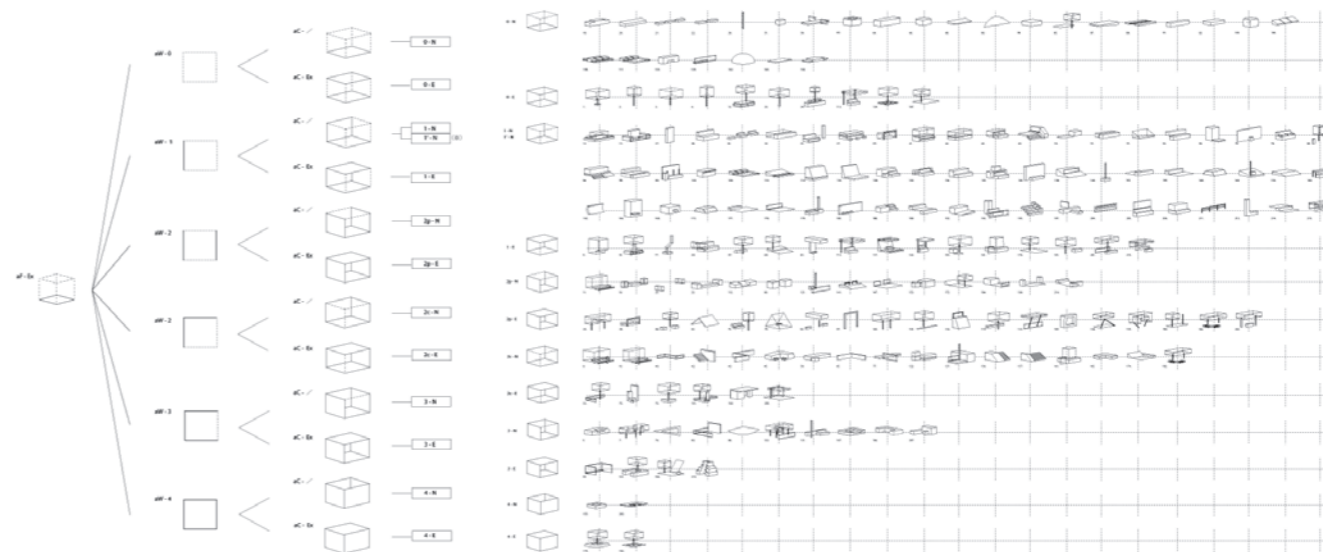


図2. 空間パターン分類

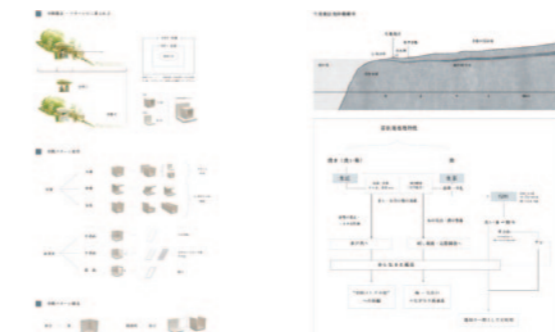


図3. 空間構成要素

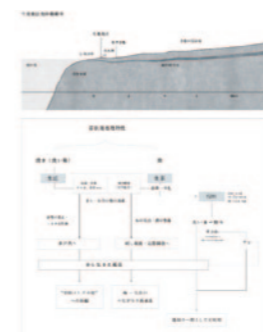


図4. 敷地特性関連図表

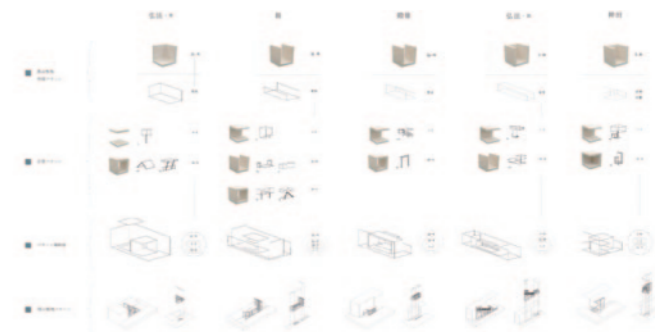


図5. 設計ダイアグラム



私的空間の開放による自立的な交流活動の振興に関する研究 —長野県長野市の「まちの縁側」を例にして—

A Research on the Revitalization of Independent Communication Activities through the Sharing of Private Space
—The “Engawa of Town” (Veranda of Town) in Nagano City, Nagano Prefecture—

デザイン学領域群 環境デザイン領域

第1章 序論

研究背景と目的

日本が少子化、高齢化、核家族化が進み一方、長野市も例外なく、長野市市役所により2017年更新された人口動態結果にもその傾向が見えた。少子化、高齢化、核家族化の進行とともに、人と人のつながりとふれあいの場が希薄し、高齢者と子どもが生きにくい状況が生みだしていった。上記の過疎化、高齢化などの課題に向け、長野市では地域の宝を再発見、人と人の繋がりを緊密に連結させ、昔のわいわいのある街に取り戻そうとする様々な取り組みを行っている。その中、「ホッとする居場所作り」として人と人の触れ合える場所、「地域共生の場」＝「街の縁側」は1つである。2007年から「街の縁側」という提案を推進して、まちの人間関係を縮みなおし、コミュニティの再振興を図っている。

空間の開放により、住宅、商店などの私的領域に昔の人々自ら出合い楽しくて交流するの場である「縁側」のような空間を作り出して、町の住民の暮らしとコミュニティの豊かさを向上させ、「地域共生の場」から「地域課題解決の場」までの街の縁側作りをしている。

本研究は、私的領域の利用した「まちの縁側」に関わる運営者、推進者と利用者の意識と私的領域の活用状態を調査し、「まちの縁側」の自立性と持続性と市民たち自ら作った新たな公共性を明らかにするのを目的とした。「まちの縁側」の多様性と自由性と運営実態を調べ、利用の仕方を明らかにする。また、「まちの縁側」の運営者と利用者の意識を把握し、今後の持続性と面している課題を検討する。自発的で自立の交流活動で生まれた新たな公共の運営手法は今後の他の地域に導入できるかを検討する。

研究対象地の選定

本研究は、長野市市内で「まちの縁側」をより早く設営し始めた、今の資料から「まちの縁側」の数はより多くイベントの展開も盛んである長野市中心市街地と善光寺界限、朝陽地区、川中島地区、松代地区という4つの地域には運営者と来場者が最も多いと考えられ、私的空間の開放による交流が一番進んでいると想定した。「まちの縁側」活動

を推進する縁側育くみ隊長野が長野市ボランティアセンターにて活動を展開し始めた。

上記の4つの地区は「まちの縁側」の設営の先進地区として筆者は設定し、本論の研究目的を検証できると考えられる。(図1)

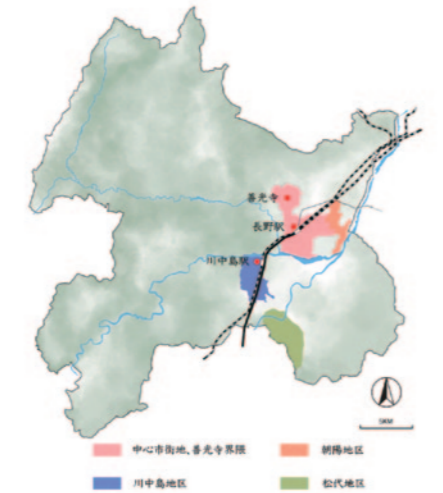


図1 研究対象地

調査方法

本論は、現地観察調査、ヒアリング調査、アンケート調査及び文献調査を行った。

「まちの縁側」の運営設営実態を把握し、私的領域の利用状況を明らかにするため、「まちの縁側」を開催する現地に訪ね、視察を行った。また、運営者に伺った上、開放された利用空間を調査した。

「まちの縁側」を運営する意識を把握するために、何人の運営者にヒアリング調査、アンケート調査を行い、来場者にアンケート調査を実施した。

第2章 私的空間の利用した交流活動
「まちの縁側」とは

「まちの縁側」は単なる「縁側」という場所ではなく、心を通わせ、交流が緩やかに進められる繋がり合う、様々なまちの営みが行われる場であり、所謂「地域共生の場」である。「まちの縁側」は、様々な価値が認め合え、老若男女混在し、人々を繋がって行き、地域で起きている問題の解決を目指している。

「まちの縁側」は形や時間の決まりのない自由性、まち住民自ら行政に頼らない自立性、「住み開き」という開放性、私的空間の活用による多様性を持っている。(図2)



図2 「まちの縁側」概念図

第3章「まちの縁側」の運営実態と私的空間の利用

筆者が選定した調査対象地への視察調査の上、自立的な運営仕組みと運営現状を明らかにした。また、「まちの縁側」として開放される空間の属性と「まちの縁側」としての機能を明らかにし、図化した。「まちの縁側」の利用される様子を観察した。また私的空間の開放形態とその利用による運営者に及ぼす影響を明らかにした。



図3 上左：自宅を開放する 上右：畑を開放する
下左：玄関を開放する 下右：店一角を開放する

調査を行なった「まちの縁側」が9割室内の私的空間を開放することから見れば開放率が高いと考えられる。運営者は来場者に交流の場を提供し、私的空間の利用度が高いと考えられる。

「まちの縁側」で開催する交流活動と「まちの縁側」に関する交流活動から見ると、運

営者同士、運営者と来場者、来場者と来場者間の交流が活発にできたと確認できた。また、「まちの縁側」の情報発信と来場者の利用を通じて地域の交流活動の振興と地域内住民間の繋がりができたと考えられる。
第4章 運営者と来場者の属性と意識から見る「まちの縁側」の持続する可能性と課題

2017年7月8日～11日、12月10日～12日に今運営している「まちの縁側」15ヶ所の運営者及び来場者にアンケート調査とヒアリング調査を行なった。

(1)運営者

運営者に15人に対するアンケート調査の結果は下記のように記す。

①影響

交流する意欲が運営者の一番運営したい理由だと明らかにした。「まちの縁側」を運営設営によって、まち内外の来場者との交流が増えた。普段の日常会話他、まち以外の、県外の、海外までの情報を手に入れることができた。商売をしている運営者は自分の商売にも役立つと分かった。交流する意欲、商売に役立つのが運営者の主な源動力だと考える。

②課題

- ・運営者の高齢化と人数の減少は「まちの縁側」の取り組みの持続の1つ大きいな課題となっている。運営者の運営に対する意欲が高い一方、高齢者の体調などの原因で継続が難しい。
- ・運営資金不足と赤字と示した運営者がいる。「まちの縁側」を通してお金を儲けない、逆に赤字になることが運営者のやる気にネガティブな影響あると考えられる。
- ・もっと多くの来場者が欲しいが、場所が狭いと示した運営者が居る。空間のキャパシティが設営運営の課題となっている。
- ・高齢者として周知方法が限られたため、PRの不足も課題となる。また高齢者側において、体力が叫べない場合がある。

(2)来場者

来場者101人に対するアンケート調査の結果は下記のように記す。

①影響

来場者が「まちの縁側」に来ることで運営

者と、他の来場者や市外、県外また海外からの来場者とのコミュニケーションができたと思われた。それによって、来場者のまちへの愛着を増やせ、「まちの縁側」がまち中の皆の新しい居場所となった。また高齢者にとって、まちに出ることが多くなり、楽しい交流を通じて元気をもらい、体の健康に良いとみられた。「まちの縁側」に参加することで自分のスペースも「縁側」にしたいくなる来場者が増えて、「まちの縁側」の持続と展開に良い効果があると考えられる。

②課題

案内マップがない、PR不足特に県外へのPR不足が課題となっている。市内からの来場者にはPR不足だと示したのは多くて、市内へのPRが「まちの縁側」の展開に繋がって運営者の招来に効くため、運営者減少に対する対策にもなれると考える。県外へのPRを通じてより多く多様な交流が発生する可能性があると思われる。

第5章 まとめ

結論

行政の支援に頼らない「まちの縁側」が運営者側自発性と運営上の自立性、自主性を持ち、持続することが可能であると考えられる。また、「縁側人」という運営者と来場者双方の存在、双方の交流する意欲と交流する意欲の満足が「まちの縁側」の持続できる

重要な要因だと確認できた。

課題

- (1)運営者の高齢化と人数が減少するため運営者の確保が「まちの縁側」の持続す課題となっている。
- (2)観察調査と運営者に対するヒアリングによると来場者には高齢者の比重が非常に高く、来場者の高齢化と来場する人数が減少する傾向が見られた。
- (3)運営資金不足が運営上の課題となる。
- (4)私的空間の開放が「まちの縁側」の独自性でありながら、スペースが足りないため、開放された空間のキャパシティが運営設営上の課題となっている。
- (5)案内マップがない、PR不足特に県外へのPR不足が課題となっている。

展望

- (1)「まちの縁側」という取り組みがこれからも持続していけると考えられる。「まちの縁側」を通じて地域の繋がりができた、来場者との楽しい交流、来場者の笑顔、高齢者と若世代の交流の増加が運営者の「まちの縁側」という取り組みを継続しゆく動機となる。
- (2)「まちの縁側」が他の地域への展開する可能性があると考えられる。
- (3)「まちの縁側」が高齢社会に向けて福祉的効果があると考えられる。



図4 私的空間の開放実態

室内まで開放するのは9割、開放率が高いと考えられる。

林 露怡

LIN Luyi

フットパスによる地域資源の再認識に関する研究

Study on Recognition of Regional Resource base on Footpath Project

デザイン学領域群 環境デザイン領域

第1章 背景と目的

昨今、日本には、高度経済成長期以降に人々の暮らしの変化によって歴史、文化、伝統、風土などの地域資源に対する価値観の薄れ、開発事業で失ってきた人間らしさや地域らしさ、といった諸問題を抱えている。こうした問題を解決しつつ、人々を惹き付ける魅力ある地域を形成することが共通の課題となる。一方、近年日本において、ライフスタイルや余暇活動の多様化、健康ブームの盛り上がりなどに伴い、人々が「歩くこと」への自然関心が高まり、身近な地域の自然と町並みを楽しむ動きが盛んになってきた。実際に、多く自治体、市民団体は歩くことと共に、地域魅力の再発見などの課題をワークショップの形でまちづくり手法として取り入れられることが見える。また、多く地域において、コースを設定し、地元のガイドが案内するというような観光事業としてのまち歩きも行われている。

日本各地における歩き事業は、農山漁村など集落共同体や都市部の通行や生活の場として用いられてきた既存道路を散策路として再整備の形で展開しつつある。その「まち歩き」事業の中で、「フットパス」という形が注目を集めている。

日本フットパス協会によると、「『フットパス』とは、イギリスを発祥とする「森林や田園地帯、古い街並みなど、地域の昔からあるのままの風景を楽しみながら歩くこと【Foot】ができる小径【Path】のこと」と定義されている。

先行研究の結果に基づき、本研究では、フットパス事業を導入によって地域資源を可視化することができるという仮説を持ち、日本のフットパス事業の運営実態を考察する上で、特に山梨県まちミューフットパスを中心としてフットパス事業による地域資源をガイドブックに可視化することを整理、分析する。また、フットパスコースを作る際に、計画者が何の意識を持って地域資源を再認識することができることとフットパスツアーの参加者が地域資源に対する認識を明らかにする。そこで、本研究の目的は、フットパスの参

加者が歩くことで、地域の自然、生活及び地域住民との交流などによって、参加者がこの地域の魅力に惹かれて、地域住民が自分の地域に対する価値観を変化させ、地域発展に向けての気運を地域内外から高めることを明らかにするである。

第2章 日本のフットパス事業

東京都町田市のフットパス事業は、環境問題からフットパス活動という考え方に会ったことである。主には畑、谷戸、雑木林などホッとする里山を歩くというコースで始まった。その後、文化財など地域資源も入れたまち歩きも増やしたことがわかった。

熊本県美里町は、山、川、棚田など農村景観が地域資源であるということに、地域へ訪れる人々たちを五感するようにフットパスを導入した。自然資源、石橋などがコースのポイント入れ込んでいるが、ガイドをしなくても、訪れる人々たちが体感することを指すフットパススタイルわかった。

山梨県まちミューフットパスの場合では、まち学び、里山学び、ふるさと学びのガイドブックをつくり、そのコースを歩くということで、フットパス運動に出会ったことになった。景観も重視するが、景観、地域資源の後ろに起こったさまざまな出来事を楽しむという側面が強くなることである。また、フットパスイベントの様子から、ガイドが地域資源を解説することが大事だと明らかにした。(図1)

茨城県行方フットパスと筑波フットパスも観光を契機に導入した事業で、行方の場合は毎年雑祭りの時にイベントを開催、水辺の里山や常陸風土記に残る風景を加えて、雑飾りがある民家屋敷をコースに設置する。筑波フットパスは授業でフットパスをフィールドワークに行い、筑波山麓地域空間、文化資源に対してある程度認識がなっている。

日本のフットパス事業が各地域において、様々な特徴で展開している。地域資源がコースに入れ込んでいるが見えるが、山梨県まちミューフットパスが地域資源の認識を事業の目的に位置付けことが明らかにした。

第3章 山梨県まちミューフットパス事業による地域資源の可視化

やまなしフットパスリンクは山梨県まちミューフットパスの集合体と言える。つなぐNPO

は事務局として、県内全域にわたってフットパスのコンシエリョージュさんを育成、フットパスの業校を作った。市民、地域の人を理解と協力、フットパスをアピールしていく。行政の助成金をもらったり企業協賛をもらったりすることで地域のネットワークを構築し、フットパスの展開を持続できる。

山梨県下27市町村250種類のフットパスコースを作って、ガイドブックも作った。コースの設定、マップの製作とともに、地域資源の掘り起こしが行われている。また、ガイドブック販売の収益がフットパス事業を持続的な展開をできる要因と考えられる。(図2)

山梨県まちミューフットパス事業は収集した地域資源をフットパス参加者、地域の人たちがわかりやすいため、ガイドブックに可視化することである。地域資源を活用することによって、フットパスの計画者側が地域資源の認識を深くなることが確かめた。また、フットパスツアーを通して、フットパス参加者が地域資源を再認識できると考える。

第4章 地域資源に対する計画者と参加者の認識

(1)フットパスツアーの参加者に対するアンケート調査で、参加者の属性、利用特性、フットパスに対する意識および好ましい地域資源の傾向を明らかにした。また、ツアーの開催地域と参加者の地域関係性、参加回数と今後の参加意向の関係を分析できた。参加者がツアーを参加前後の意識変化を見ると、フットパスツアーで、参加者がガイドの説明の理解を通して、「地域歴史を知る」、「地域の知識を深める」ということができるのを確かめた。主催者がツアーにお茶タイムを設置し、美味しいお茶とこだわった地元のお菓子などを提供することによって、参加者が「地域のおもてなし」を体験できると考えられる。参加者の好ましい地域資源として、多くは歴史がある「施設型」の城跡、神社などと該当する。また、参加者の好ましい地域資源となる要素は、ツアーで地域資源を滞在する時間、ガイドの解説による大きい関係であると考えられる。

(2)山梨県まちミューフットパスに関する地域資源認識の研究を行うとともに、筆者が中国語版ガイドブックの翻訳し、中国人留学

イベント名称	甲府城とことん巡りと甲府フットパス 04 (主催：つなぐNPO 講師：耕隆一郎)	こうふフットパス・甲府市上管轄 (主催：つなぐNPO 講師：山本育夫)	中国人留学生向けフットパス-甲府の歴史と産業北コース (主催：つなぐNPO 講師：山本育夫、林露怡)
距離	4km	約5km	3km
行程案	甲府駅北口集合→大平山の新橋時代のゆかりの場所→御神神社→妙蓮寺→洗蓮寺→山形屋等三軒店→御金蔵稲荷神社→法光寺→黒山神社→慶長院→妙本寺→甲府駅北口解散	富士駅の丘農産物直売所集合→吉田山麓寺院(内部見学・休憩)→一里塚→砂石庵(休憩)→日秩神社→黒山城跡→砂石庵→富士駅の丘農産物直売所解散(甲府の北コース)	藤村記念館-山梨文化会館-山手御門-舞臺城公園-坂門-本丸天守台の石垣-甲州夢小路-駒の鎌-玉屋-小さな蔵裏街-サドヤ(フイナリー見学、フイン体験)-藤村記念館お茶タイム-解散
参加費	500円(ガイドブック、保険、お茶)	500円(ガイドブック、保険、お茶)	無料(ガイドブック、保険、お茶)
地図等の配布物			
コースの風景			
歩く様子			
ガイド・スタッフ			
サービス			

図1 山梨県まちミューフットパスツアーの様子と筆者が協力した中国人留学生を対象とした甲府の歴史と産業フットパスツアー



図3 筆者が翻訳した中国語版フットパスガイドブック

図2 つなぐNPO 取入の内訳

生を対象としたフットパスツアーを実施した。ツアーは外国人向け、留学生向けのフットパス活動のベースになって、甲府の魅力と外国人とつながりができて、いい展開になっていることを示している。(図3、図4)

第5章 まとめと展望

山梨県まちミューフットパス事業の導入は、

関わった人々たちが地域資源の認識に影響を与える。計画者として、フットパスコースの設定、マップの製作とともに、発掘した地域資源をガイドブックに可視化することができる。地域において地域の資源、地域の良さを顕在化することは、地域に住む人々たちにとっても意義のあることであり、フットパスの要素としても魅力的なことである。フットパス事業の導入が、地域住民に対しては自分の地域に対する意識の向上につながったと言える。

フットパスツアーに参加することによって、参加者がより地域資源を知って、地域の美しさを感じることに繋がると考えられる。フットパスは本来、地域のありのままを歩いて楽しむことである。フットパスの取り組みを通じて、地域が自分自身を見つめ直す、地域の魅力を再発見するとともに、地域の人々自身の絆を強め、外部者と地域の人のつながりを作り出すことにより、地域づくりの一つのツールとしてののではないだろうか。

第1章 序章

日本におけるコンクリート造社寺建築は1923年の関東大震災、1950年に建築基準法が大きな契機となり都市圏を中心に建設されてきた。こうした中で新潟県長岡市は、災害に多く見舞われその復興や、1960年代の地方活性化に伴う多くの土木工事が行われてきことから市内の建設業者が多く型枠大工へと職能の変化がみられた地域である。また信濃川流域の砂利といったコンクリート材料が豊富なことから、コンクリート造の盛んな地域であった長岡市に着目し、日本におけるコンクリート造神社の意匠について、地域産業との関係からその意匠の変化をとらえ地方都市においてコンクリート造神社がどのように成立し、意匠的特徴が推移したのかを8社の事例から明らかにすることを目的とする(表1,図1)。

第2章 対象地域の建設背景

産業的背景とコンクリート造拝殿の建設に関する相互関係を捉えることを目的として、文献と聞き取り調査から「コンクリート生産の変遷」「建設業の変遷」を整理した。コンクリートの生産方法は、1970年頃を境に現場練りコンクリートから生コンへと変化した。しかしこれに伴う原材料の変化はみられず、信濃川域で骨材の採取が現在でも続き、生コン業者も信濃川流域にほど近い箇所に集中がみられる。このことから生産方法は変わったものの、原材料の変化はなく、生産方法の変化による施工精度の向上がみられた。建設業では1960年代から1970年代にかけて土木工事が増加し、対象地域内で型枠大工の増加がみられた。また1970年頃を境に型枠材料についても変化がみら

表1. 研究対象神社の概要

資料番号	S1	S3	S4	S5	S6	S7	H1	H2
写真								
配置図								
現社殿建設年	1967	1969	1971	1973	1974	1979	2005	2007
御祭神	健御名方命	大山祇命	天照皇大神	天照皇大神	菅原道真御	健御名方命	健御名方命	加具都知命
建物様式	流造	神明造	神明造	神明造	入母屋造	神明造	入母屋造	神明造

れ、県内のスギを使ったかまち式定尺パネルから型枠用合板に変化した。以上から研究対象神社の建設時期と比較し、研究対象神社を産業的背景の転換期である1970年以前建設のS1,S3、1970年以降のS4,S5,S6,S7、中越地震以降後のH1,H2に分類した(図2)。

第3章 各研究対象神社の建設背景と意匠的特徴

研究対象神社ごとに建設背景を述べ、図面から部位の抽出によって意匠的特徴を捉え、建設背景との比較から、各研究対象神社の意匠的特徴の成立要因を明らかにした。S1,S3では現場練りコンクリートとスギのかまち式定尺パネルを工事に用いた。S4では生コンとスギのかまち式定尺パネルが用いられており、S5以降では生コンに型枠用合板が用いられた。神社の用途やそれによる影響が見られる床仕上げや規模については、氏子で組織される建設委員会から指定される場合が多く、S6,S7,H2で旧社殿から利用方法の変化がみられ、それ以外の事例では旧社殿と同様の利用方法しかみられなかった。またS4,S5,S6,S7では、神社の建設に携わったことのある業者が建設に関わっており、意匠的特徴に与えていた影響は大きいものであると考えられる。

第4章 建設背景の比較

各研究対象神社の意匠的特徴に大きな影響がみられた「拝殿の利用方法」「神社建設組織間に見られる連携」「コンクリート生産方法」「コンクリート型枠の施工方法」に着目し、研究対象神社の建設背景を整理、比較した(表2)。コンクリート生産方法はS1,S3の事例で現場練りコンクリートを使用

しており、1971年以降に建設されたS4以降では、生コンを使用している。型枠の施工方法は、S4以前でかまち式定尺パネルを用いており、1973年に建設されたS5以降で型枠用合板を用いていた。以上から1971年に建設されたS4が産業的な転換期にあっていたことを捉えた。このことからS4でみられた段をつけるなど、部位の増加による複雑化した意匠的特徴が、産業的背景の変化によって可能となり成立したことが考えられる。利用の変化は、通常の氏子の寄付のみで建設される場合がほとんどである中で、復興支援や境内売却といったそれ以外の建設予算があった神社が、大規模化し、用途の付加がされていた。そのためその他の事例では、建設費に余裕がないことから旧木造社殿の規模を維持し、建設したことで利用方法も維持したことが明らかになった。建設組織の連携がみられた4社では、特定の設計事務所1社と工務店1社がコンクリート造神社の設計や建設に特化し関わっていたことが明らかとなった。これより、この業者が関わることで意匠的特徴がより専門化し、木造社殿に近くなったと考えられる。

第5章 建設背景による意匠的特徴の変化
部位の増加は、特にS4からS7の事例でみられた。これは設計者及び施工者が神社の建設に携わった経験の有無の変化と、コンクリート生産方法が変化し施工精度が向上した場合にみられるといえる。利用の変化による面積の大規模化では、拝殿部のポジションや構造部位の寸法に変化がみられるのみであり、神社の規模と部位数の増減は関係がみられない。これは、間取りや面積の利用に関わる箇所は設計者ではなく建

設委員会が決めている場合が多く、部位の有無といった設計者による影響が強い意匠的特徴との関連が少ないためだと考えられる。型枠材の変化に伴う部位の増減や寸法の計画に与えた影響はみられないが、仕上げ方法に多様化がみられた(図3)。

第6章 結論

型枠工事の増加により型枠大工が増えたことや良質なコンクリート骨材が信濃川から取れたことから、神社の建設の際にコンクリート造を取り扱う建設業者がコンクリート造を建設委員会に進言し、材料の生産地であり建設業者が多く位置する信濃川流域を集中としてコンクリート造神社が広まったと考えられる。拝殿の意匠的特徴はコンクリート技術の発達に伴い、部位の増加などのより詳細な部位の再現が可能になり、型枠材の変化では仕上げの方法が多様化がみられた。また建設に携わった経験のある特定の業者が関わることで部位の増加がみられた。しかし、中越地震後の事例では、再び部位の簡略化がみられた。以上から、昭和から平成にかけて建設された神社の意匠的特徴は、1970年以前に建設された事例では、技術的課題もあり試作的で簡易な意匠的特徴だったが、1970年以後は技術の発達と業者の神社建築への知識の特化に合わせて意匠的特徴も成熟した。しかし、同等の技術的条件でも、時間の経過により未経験の業者が関わることで、再び試作的で簡易な意匠的特徴に戻ったといえる。このことから1960年代は試作期で、1970年代に完成期を向かえ、しかし2000年代は再び試作期であったという傾向をつかんだ。

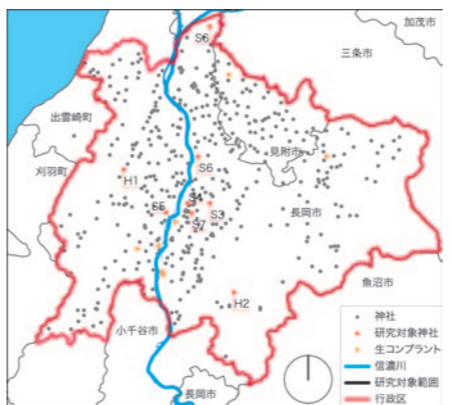


図1. 研究対象範囲と神社の位置

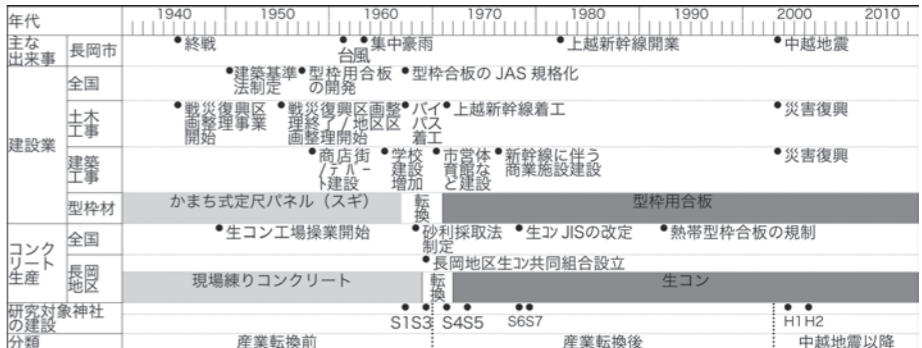


図2. 産業の変遷及び研究対象神社の分類

表2. 建設背景の比較

事例番号	S1	S3	S4	S5	S6	S7	H1	H2	
様式	流造	神明造	神明造	神明造	入母屋造	神明造	入母屋造	神明造	
拝殿の利用変化	規模	維持	維持	維持	拝殿新設	大規模化	維持	大規模化	
	利用方法	寄合・祭	祭・倉庫	祭	寄合・祭・倉庫	寄合・祭・倉庫	参拝客の増大	祭	観光・参拝
建設組織間の連携	設計者	経験なし	-	経験あり	経験あり	-	経験あり	-	経験なし
	施工者	経験なし	経験なし	経験なし	経験なし	経験あり	経験なし	経験なし	経験なし
コンクリート生産方法	現場練り			生コン					
型枠の施工方法	かまち式定尺パネル			型枠用合板					

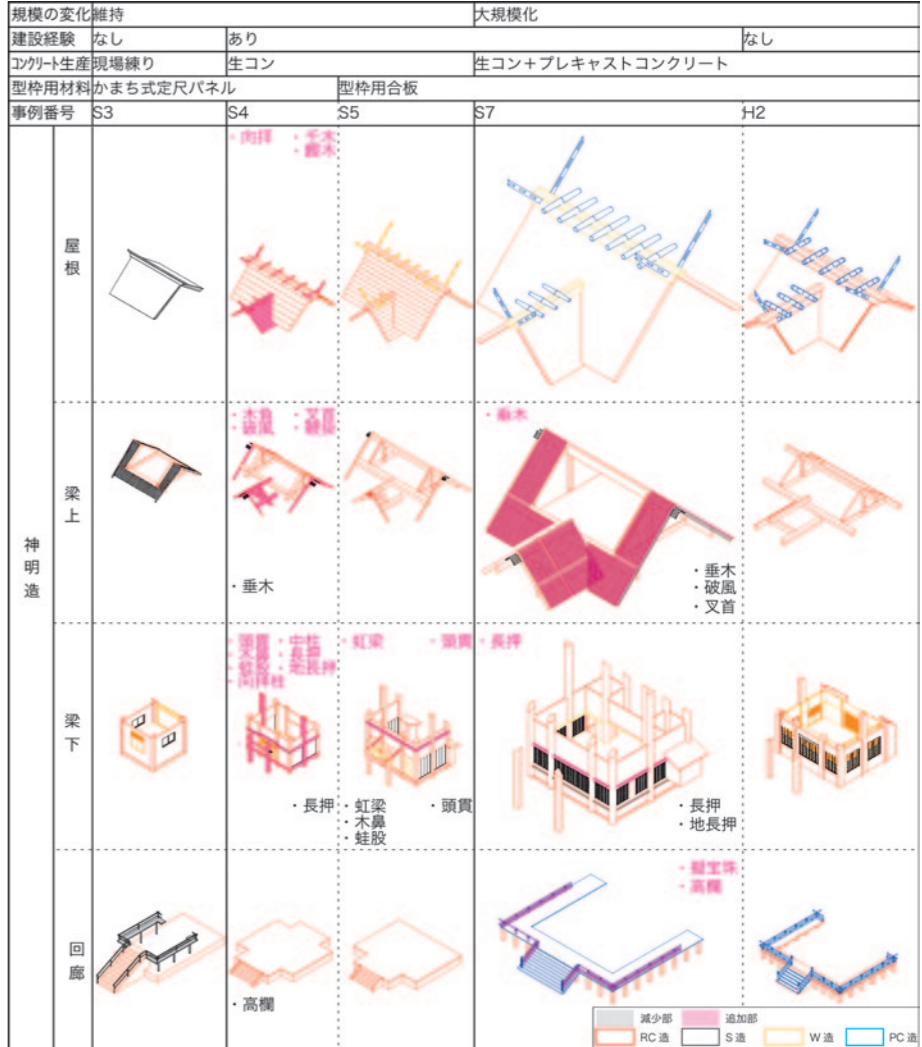


図3. 神明造にみられる部位の変遷

第1章 はじめに

平成16年度に重要文化的景観の選定制度が開始される等、生活や生業に基づく景観の本質的な価値が認められるようになってきた。今日では地域に特有の景観形成が望まれており、そのひとつとして生業から生まれる景観がある。伝統的に日本の農山漁村では時に付属屋や屋敷林を用いて、自然環境・地形と密接に関係した生業のための空間を築いてきた。百の生業に百の小屋1)といわれるように、主屋から独立し、生業に特化し発展した付属屋にもまた、地域特性が表出する。研究対象地域として選定した福島県田村市船引町は、起伏の激しい阿武隈山地のほぼ中央に位置し、商品作物としての葉タバコ栽培や養蚕等が発達し、他にも畜産(牛・馬)、林業等が営まれてきた。特に葉タバコ栽培は江戸時代から現代まで続く主生業として知られており2)、年代や生業体系の変化によって様々なタイプの付属屋が作られてきた。生業としては既に衰退したものの、葉タバコ関連の付属屋をはじめ、生業と関連する多数の付属屋が小気候形成と関連しながら現在でも斜面地に点在し、集落景観を形成している(図1)。本研究では、福島県田村市船引町における葉タバコ栽培を主体とする生業景観



図1 研究対象集落の一例



図2 研究対象集落の位置

の変化を明らかにする事を目的として、片曾根山麓一帯の20集落(図2)を対象として調査を行った。

第2章 船引町について

船引町の概要を整理するとともに阿武隈地方で伝統的に行われてきた生業についてまとめた。また、当地方で栽培されてきた在来種の葉タバコである松川葉の耕作・乾燥方法を整理した。葉タバコ栽培は時代によって耕作・乾燥方法が変化し、改良が重ねられてきた。本論では、特にタバコヤの建設が増加した昭和40年代までの耕作方法を示し、工程とタバコヤの機能との関係を示した。

第3章 片曾根山麓集落における景観構成要素

在来種葉タバコ産地では自然環境を利用して乾燥を行ったことから、環境調節の機能を有する景観構成要素として位置付けられる建築物と樹林地に着目し、その実態を明らかにした。その結果、船引町では「タバコヤ」と呼ばれる土壁・木造の付属屋が数多く現存していることや、そのデザインには多様性が見られ、葉タバコの生産工程とその改良に基づいて建設されたことが明らかになった(表1)。

表1にタバコヤの分類を示す。また、現存するタバコヤの開口・屋根材等のデザインによって、近代から昭和前期にかけての比較的初期に建てられた形式と、昭和中期以降に建てられた可能性が高い形式の2パターンが存在することが明らかになった。樹林地の調査結果では、主屋の北側や西側に防風や防火を目的としてスギやサワラを植えており、それらの樹林地は「イグネ」や「エグネ」と呼ばれていることを明らかにした。また、その盛衰には主屋の屋根葺き材の変化や葉タバコ栽培の盛衰が関係していることを明らかにした。付属屋や樹林地のそれぞれのパターンごとの現存数の割合は、字や地域により差異があることが明らかになった。

第4章 温熱環境の実態

景観構成要素から、伝統的な葉タバコ栽培と特に関連の深い「タバコヤ」と「イグネ」を選定し、タバコヤのタイプ別の室内温熱環境の検証と、防風効果をはじめとした屋外熱環境形成へのイグネの影響を検証した。タバコヤの室内温熱環境の調査結果では、屋根材や階層等から分類されたタバコヤのタイプにより、気温、湿度、風速等の室内温熱環境が異なり、差はあるものの、乾燥・貯蔵用途の小型のタバコヤは外気温に比べ室内気温が低く、ある程度の湿度が保たれている事が明らかとなった。屋外熱環境形成の調査結果では、イグネと地形的な影響による防風効果を確認できた。

第5章 片曾根山麓集落における生業の変遷と景観特性

第3章で得られた結果を元に生業変遷と

表1 葉タバコ生業に関連する付属屋の分類

建材	土壁・木造		新建材	
	1階	2階	1階	2階
茅葺				
その他				
窓無				
小窓				
交互				
採光窓	該当なし			

地形的特徴を主軸として各集落における景観特性を整理・分析した。図3に各地区の生業の変遷を示す。生業の変遷では、中世から現代を通して、営まれてきた業種や規模に大きな差はないものの、諸生業をやめた時期や、特化していた生業等については、各地区で特色のあることが明らかになった。付属屋・樹林地の現存傾向と生業の変遷との関係に典型的な特性がみられた地区として「小沢-伝統型」「永谷-養蚕型」「芦沢-転向型」「春山-馬産型」を抽出し、現在の景観の成立要因を考察した。図4に小沢地区の付属屋配置を、図5に「小沢-伝統型」の景観特性を代表例として示す。小沢地区等の斜面地の

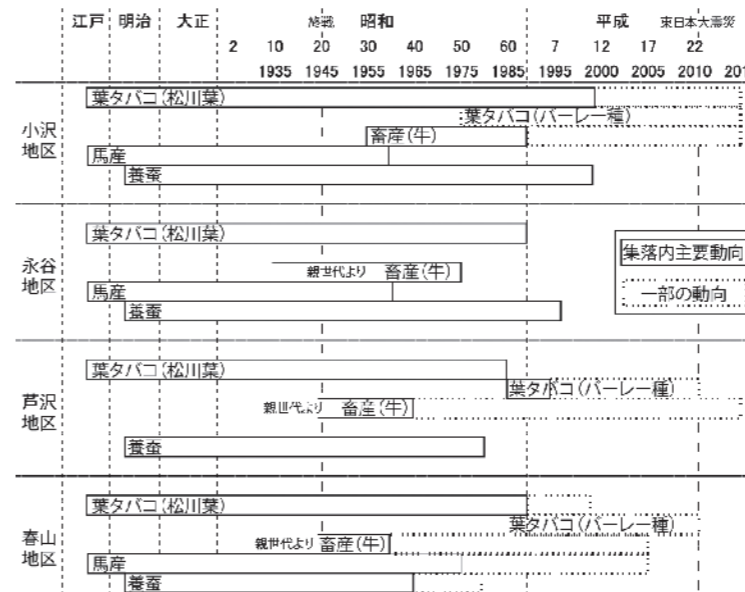


図3 各集落の生業の変遷



図4 小沢地区における付属屋配置

多い集落は葉タバコ栽培が適し、平成以降も葉タバコ栽培が行われていた。小型のタバコヤや新建材の乾燥小屋は、主屋後背の日当たりのよく風通しの良い斜面地にイナバとともに建てられることが多かった。葉タバコの乾燥には多様な空間が求められたため、葉タバコ栽培が続けられた地域では旧型のタバコヤが現存傾向にある。葉タバコ栽培が拡大すると大型ハウスが建て増しされていき伝統的な景観は乱れ、現在の様な新旧型のものが入り混じった景観が形成されている。

第6章 結論

近代以降に多様な生業が行われてきた中

山間地域における集落景観の地形的特性は、小気候特性や地形条件等の「小気候・地形的要因」が基礎的な景観の枠組みを生みだし、「生業的要因」と関係しながら変化・形成されてきた事が明らかになった。表2に地形的要因と生業的要因から生まれる結果を、表3に各地域の景観特性をそれぞれ示す。「小気候・地形的要因」と「生業的要因」に関して得られた知見を総括し、本研究の結論とする。

参考文献

- 1) 安藤邦廣：小屋と倉，建築資料研究社，2010
- 2) 船引町史編さん委員会：船引町史民俗編，pp.135-159, 1982

表2 地形的要因と生業的要因から生まれる結果

地形的要因	結果	
	結果1	結果2
斜面地に宅地を構える地域	葉タバコ栽培の存続	タバコヤの存続、新旧入り交じる混沌とした景観
丘の多く、西下り斜面地に宅地を構える地域	馬産の存続 イグネの現存 イグネやタバコヤの遠隔化、また解体される傾向	
大規模な南下り斜面を有す地域	養蚕の存続	大型付属屋の養蚕への転用 小型タバコヤの解体

表3 各地域の景観特性

名称	主要字	東西断面図	生業の存続	要因	特徴
小沢-伝統型	白山 柳木下		松川葉 バーレー種 養蚕 馬産	△ △ ○ △	・豊富な斜面 ・イグネが多い ・住民の認識 ・付属屋が多い
永谷-養蚕型	広畑		松川葉 バーレー種 養蚕 馬産	△ △ ○ △	・南斜面 ・県の政策 ・大規模な付属屋が多い
芦沢-転向型	本郷 本郷前		松川葉 バーレー種 養蚕 馬産	△ ○ ○ △	・耕地整理 ・高速道路 ・主屋遠方に設置された付属屋
春山-馬産型	鉾 捨貫内		松川葉 バーレー種 養蚕 馬産	△ △ △ ○	・豊富な斜面 ・イグネが多い ・住民の認識 ・付属屋が多い

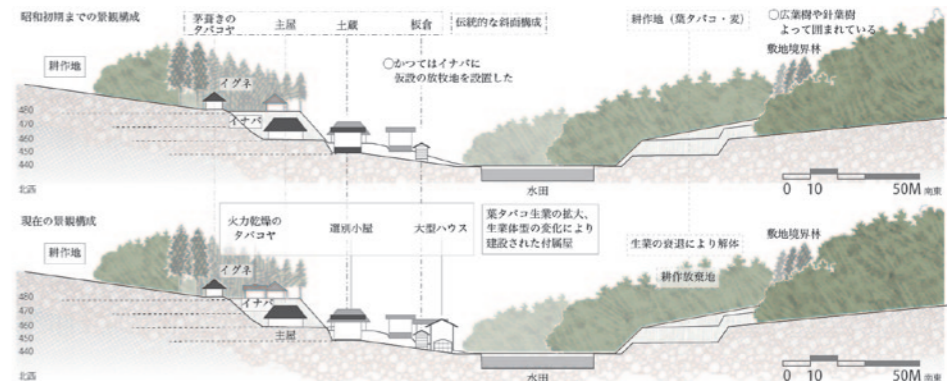


図5 小沢地区における景観特性

第1章 序論

日本における国産材の流通は複雑で、一般に”川下から川上”が見えない状況と言われている。現在、地域材利用による住宅が各地で取り組まれており、設計者・工務店・製材業者・林業者等が連携して生産者グループの組織化を図ることで、地域材利用の技術ノウハウを蓄積すると同時に、消費者との結びつけを広げる取り組みが行われている(写真1,2)。本研究では、事例をもとに、設計者の視点に立ち、生産者・消費者との連携体制や生産過程をどのようにデザインし、どのような構法的な工夫を行ったか明らかにし、生産と構法の関連を見出すことを試みた。

研究対象地とした南三陸町には、生産者・消費者間連携の取り組みを行っている2つの生産者グループ、杜の家¹⁾と互助会²⁾が存在し、これらを対象グループとした。文献から、大規模な山林を所有し専門的に林業を行う大規模林業者と、小規模な山林で副業的に林業を行う小規模自伐林家という、歴史的に2種類の林業者が存在することが分かり、こうした地域の林業史が2つの生産者グループが並走する背景と考えられる。

第2章 各グループの生産者・消費者間連携

まず、本研究における消費者とは、施主や潜在的な施主に加え、ボランティアなど、建築や木材生産を専業としない非専門家を広く消費者と定義する。文献やヒアリング調査から、生産者グループを比較した表1が得られた。杜の家は、1999年設立の県内の生産者による組織で、生産者と消費者で知識や学びを共有することで、木の家づくりの普及・啓蒙を行うことを目的とする。対して、互助会は震災後の建設バブル期にコストを削減して住宅再建を行う仕組みとして2013年に設立された、町内の生産者と「消費者」による組織である。建築や木材生産を専業としない人々も、持っている山林資源やスキルを持ち寄って会員の住宅を順番に再建する。各グループにおける消費者の関わり方を見ると、杜の家では森林・製材所見学会といった生産現場の見学が主で、一部希望する施主に伐採体験など生産へ参加する活動を行うのに対し、互助会では木材の生産や建設により積極的に参加している。

各グループの建築事例を収集し、生産者、消費者の関わり方、材の産地を整理した。使用している材の出自に着目すると、一般の流通材に対し、市場流通を前提として生産されていない「非流通材」が存在する。非流通材は消費者が生産に参加して作られる材とも換言できる。消費者の関わり方と使用されている材から事例分類を行い(表2)、消費者の関わり方を段階的に示す事例を選定し、さらに詳しく見ることにした。

第3章 生産デザイン

事例について、ヒアリング調査をもとに、各生産者の地理的位置関係(図1)と、生産過程における人・モノ・情報の移動を時系列に沿って整理(図2,3)し、表3が得られた。大規模林業者と連携する杜の家では、産地と消費地をみると「町内産・近隣消費型」で、より広い消費地を視野に入れていると言える。また非流通材の生産に限ってみると、町内の大規模製材所と連携することで、2つの生産者で木材生産の工程を全て賅っており、「町内生産型」である。これに対し、互助会の事例では、多くの小規模生産者がそれぞれの生産能力の中で協力し分業している。その中で、町内で賅えない仕事や持っていない設備を補う場合に、近隣生産者と協力して製材・加工を行うため、G6、G9のような「町内近隣生産型」もみられる。また、互助会の事例は全て「町内産・町内消費型」であるが、一部県外材を利用するG6、G8もみられ、ここでは国内の大規模製材所と連携を図ることで板材の生産や資材管理にかかる労力を簡素化している。最後に、生産期間を比較すると、非流通材を使用する場合、材の乾燥に要する期間から長期化する傾向がある。しかし、予め生産しストックしていた非流通材を使い建設することで、短期間で竣工できたG6もみられ、ここでは、消費者が遠方の設計者を補助するように材の在庫を管理し伝え、設計者と一緒に木拾いを把握して、材の生産管理をする役割を果たしていた。

第4章 構法デザイン

設計者から提供を受けた図面をもとに軸組図と仕上図を作成し、構法的特徴を分析した(表4)。非流通材の価値として、まず消費者自ら生産した材を使うことが満足感に繋が

るといった「象徴性」、次に市場では高価な長尺大径材を非流通材で賄うことでコストを抑える「経済性」、さらに長尺材の使用を増やすことで継手などの大工手間を減らす「施工性」、最後に施主の持山を使った事例では、巾の不揃いな板(図4)を構法に上手く取り込み(図5)、挽きなりで生まれた材を建築の部位に”あてる”ようにして有効活用する「資源持続性」といった価値を見出した。

第5章 生産と構法

前章までの生産過程と構法的特徴を照らし合わせることで、生産・構法デザイン実践の必要条件として、まず①材の乾燥に伴い必要な生産の「時間」を用意し、②建設のための「資材」を生産・保管し、③それらを「資材管理の技術」を持つ人材によって寸法や数量の正確な把握を行い、④生産された材を上手く構法へと組み込む「設計の技術」が必要であるといった4点が挙げられる。

第6章 結論

本研究では、地域材で建設された事例をもとに、生産者・消費者間の連携体制と人・モノ・情報の流れ、構法的な特徴を明らかにし、それらを照らし合わせることで、非流通材の価値と生産・構法デザイン実践の必要条件を示した。そして林業形態の違いによって、それぞれ独自の家づくりを行っていることがわかった。杜の家は、大規模林業者・製材所の連携により安定した供給力があるが、専業化した生産システムの中で消費者が参加する余地はあまり見られない。一方、互助会では伐採から建設までの各工程を細分化することで、消費者にも参加可能な工程が存在することを示しており、さらに消費者が継続的に関わる体制をつくることで、知識や技術が蓄積され参加可能な範囲をより広げている。生産者・消費者間連携による建築は、産業化以降見えづらくなっていた家づくりの川上から川下までを連続的に捉える試みであり、林業形態の違いと連動して、生産過程が変わり、結果としてできる建築も変化するため、設計者は建築物のデザインのみならず、生産体制や生産と連動して構法をデザインする姿勢が重要であると言える。

- 1) 正式名称は「杜の家づくりネットワーク」
- 2) 正式名称は「南三陸木の家づくり互助会」



図2. 杜の家の建設までの流れの分析例 (M6)

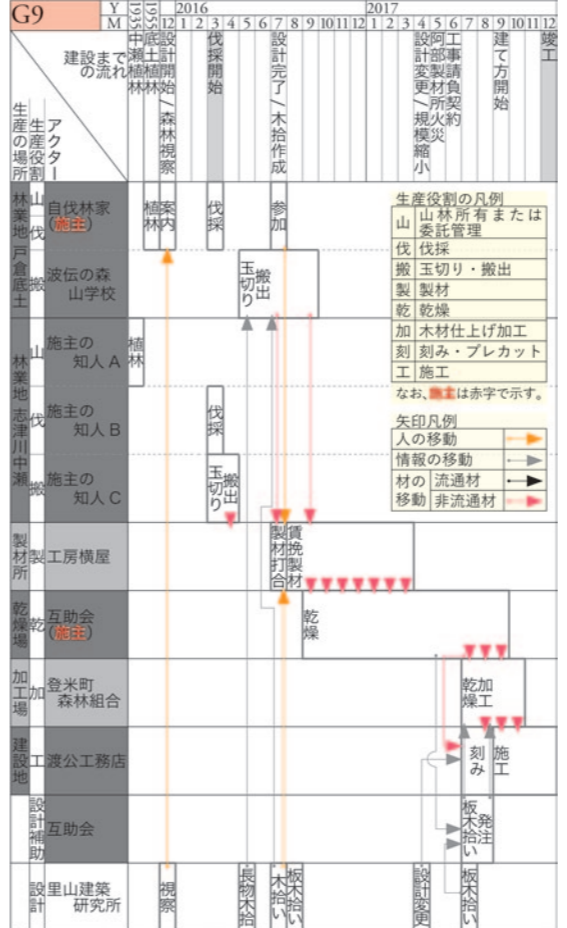


図3. 互助会の建設までの流れの分析例 (G9)

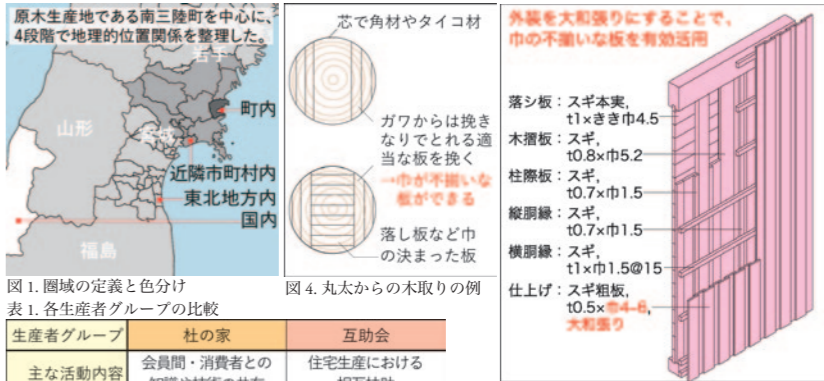


図4. 丸太からの木取りの例

図1. 圏域の定義と色分け
表1. 各生産者グループの比較

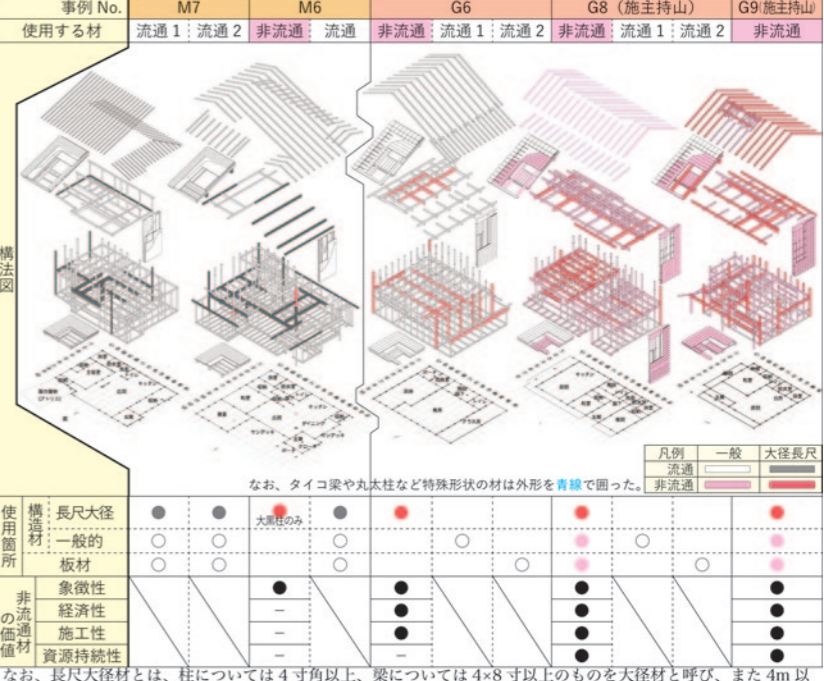
生産者グループ	杜の家	互助会
主な活動内容	会員間・消費者との知識や技術の共有	住宅生産における相互扶助
目的	知識・技術の学び合い、木の家の普及・啓蒙	地域資源の活用循環、建設コスト削減
主な活動地域	宮城県産材	南三陸町
推進使用する材	宮城県産材	南三陸町産材
主な構成員	県内の生産者	町内の生産者・消費者
消費者の関わり	見学/生産の体験	生産の補助
主な構法	在来軸組構法	板倉構法

表3. 各建築事例の生産者の地理的整理と生産期間

事例 No.	M7		M6		G6		G8 (施主持山)		G9 施主持山
	流通1	流通2	非流通	流通	非流通	流通1	流通2	非流通	
川上(林業)	町内	不明	町内	町内	町内	町内	国内	町内	町内
川中(製材加工)	町内	近隣	町内	町内	町内	国内	町内	国内	近隣
川下(建設地)	近隣	近隣	町内	町内	国内	国内	国内	国内	国内
産地消費地タイプ	町内産 - 近隣消費型			町内産 - 町内消費型					
非流通材の生産タイプ	+一部国外材利用			+一部県外材利用					
生産期間(月)	短(9)		中(14)		短(7)		中(13)		長(21)

なお、近隣は近隣市町村内、地方内は東北地方内をさす。/ 生産期間は、当該プロジェクトの建設が決定し、そのプロジェクト固有の目的で生産を開始したと判断される時点から竣工までの期間をさす。

表4. 各建築事例の構法図と流通材・非流通材の使用箇所および非流通材の価値



なお、長尺大径材とは、柱については4寸角以上、梁については4×8寸以上のものを大径材と呼び、また4m以上のものを長尺材と呼ぶことと定義した。/ 使用箇所について、丸印は使用を表す。

郊外住宅地における「都市農業型交流拠点」の提案—千葉ニュータウン地区における営農調整地を対象として—
作品「Agri Base ver.pear」及び研究報告書

Proposal of "Agricultural exchange base of city" in residential suburb- Work "Agri Base ver. pear" with Research paper

デザイン学領域群 建築デザイン領域

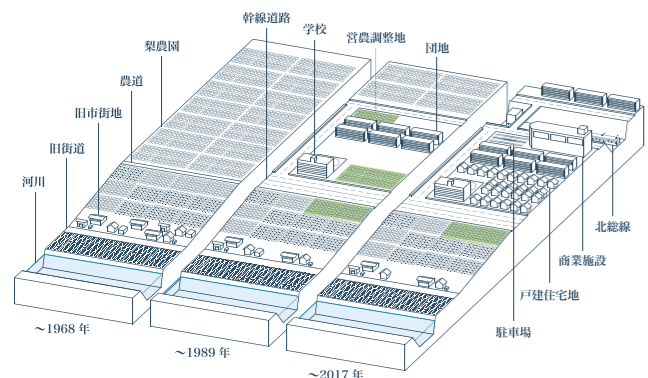


図1 千葉ニュータウン営農調整地変遷図

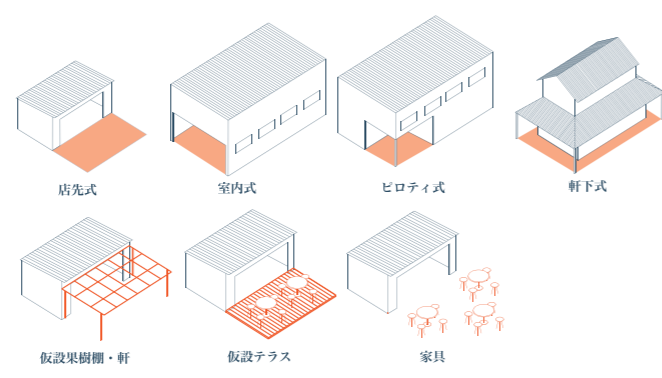


図2 地域直売型梨農園の空間的特徴

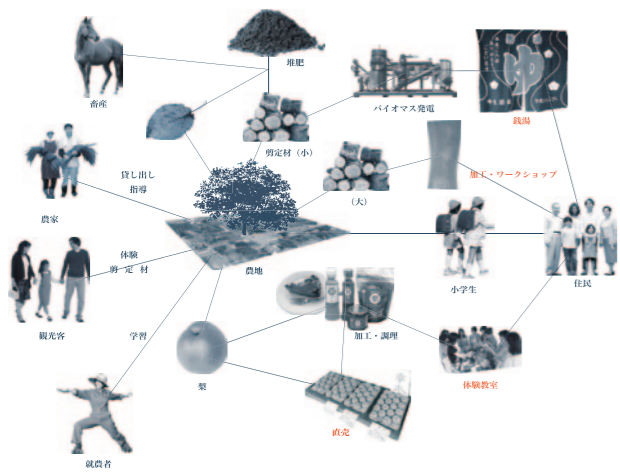


図3 アクターネットワーク図

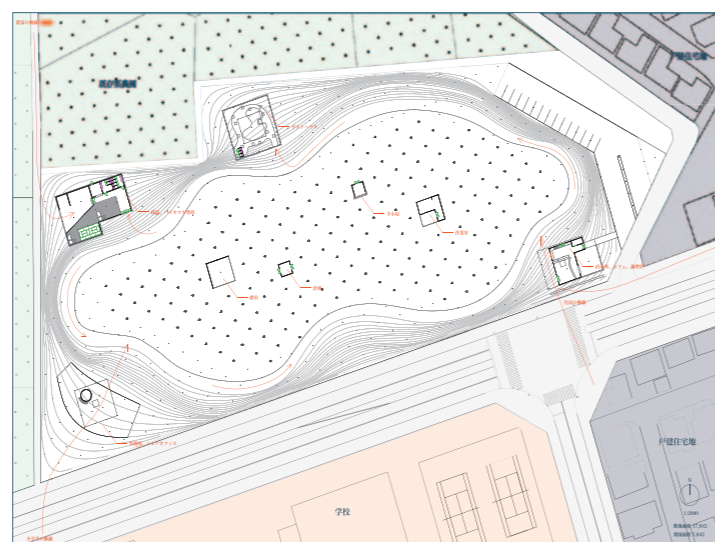


図4 全体計画



1. 背景、目的

近年、日本における郊外住宅地の減退が問題視されている。日本の郊外住宅地は行政主導のプロジェクトが主流であり、団地群の建て替えや、大型商業施設の誘致などのトップダウン的な手法による地域価値の向上が試みられてきたが、近年では住民主体のタウンブランディング活動が行われている。

本研究では千葉ニュータウンを対象とし、地域の特産品である梨産業を活用した市民農園のプログラムと空間の提案により住民を主体とする地域価値の創出を試みる。

2. 千葉ニュータウンの問題と対象地

この地域は関東ローム層であることから

水はけが良く、梨産業が栄えている。旧市街地が街道や川に沿って点在し、その背後の台地に農地が配置されていたが、ニュータウンは台地部分に開発され、鉄道が通ることで市街地と周縁部が逆転した。(図1) その際に、住民反対による買取放棄地の梨農園がニュータウン地域内に営農調整地として残存し、現在では宅地開発や駐車場化が行われ、ニュータウン周縁部の営農調整地が農地として利用されている。(図1)

3. 梨農園の空間構成

現地調査により明らかになった運営形態の違いから梨農園を「市場出荷型農園」「地域直売型農園」に分類することができた。前者は典型的な例であり、主に家族

経営で行われている。後者は地域直売の運営形態であり、ニュータウン地域で確認できた地域直売型の梨農園は1970年代の後半に開設されている。「地域直売型農園」は敷地内に直売所を有しているのが大きな特徴である。軒の増築や塀の撤去など直売所は街に対して開かれるような様々な工夫が確認できた。(図2)

4. 提案

営農調整地は第一次産業者の減退から宅地としてのスプロール開発が予測される。全国的な人口減少や空き家に直面する中、規模の拡大よりも地域の価値付けが適切であると考え。そこで、本研究では営農調整地において市民参加型梨農園による都市農業型交流地点を調査によ

り明らかにした梨農園の空間構成やニュータウンの都市構造に着目して提案を行う。(図3)

市民農園のように簡易的な農作物の生産ではなく、梨栽培を導入することで、栽培工程における地域交流と剪定材を活用したワークショップなどの活動による交流人口の増加が可能であり、単なる市民農園から新しい地域の交流地点に昇華することができる。また、地域性が著しく低下した郊外住宅地において、周縁農地との関係を構築していくことは地域特有

の文化を根ざしていくのに有効的であると考え。

5. 設計

(1) 全体計画

中心に梨園を配置し、栽培に必要な機能を園内に設置する。取り囲むようにして、梨産業から派生するネットワークから考えられるプログラムを付随させていく。それぞれの建築は地域直売型梨農園にみられる、開かれた空間創出方法を踏襲し、街に対して開かれ、住民を園内へ

誘導するような設計がなされている。(図4)

(2) 園内施設

・倉庫 ・羊小屋 ・レクリエーション室 ・作業室

(3) 付随施設

・銭湯(バイオマス発電所)
・事務所(シェアオフィス)
・カフェ/調理室(直売所)
・宿泊施設(ゲストハウス)

Chapter 1 Introduction

The Suzhou Ancient City is in the center of Suzhou City as a tourism area. It was founded in 514 B.C. and has over 2,500 years of history. The Suzhou Ancient City is the most representative watering city in China. Nowadays, it keeps the traditional arrangement of water courses. Especially in the history area of the Suzhou Ancient City which keep historical city texture of "bridge, river and home"

The quality of rivers in the Suzhou Ancient City was great until 1950s. In 1960s, with the rapid growth of local economy and population, the water quality shows a significant trend of deterioration and the waterfront space encroached by the built-out. 'The living water project' for ancient town, which was completed in 2013, has improved the water quality of the whole town tremendously and improve water quality to landscape water used level. The water quality became better and better, but the center of life didn't come back to rivers. River was an important symbol of Suzhou. This paper aims to renovate the existing water space of history area in the Suzhou Ancient City to enhance the relationship between people and water.

Chapter 2 Research on Water Courses History and History Area of the Suzhou Ancient City

5 old maps of Suzhou Ancient City in different period have been analyzed to understand the whole situation of Suzhou. The situation of water course became worse after 18 centuries because of the war and population explosion.

Nowadays, only 12 history areas which beside water are reserved. By doing the research of these 12 areas and analyzed the openness of the waterfront space. 3 of them which have the most closed waterfront space was chosen as research area.

Chapter 3 Characteristics and Analysis of the Study

In this chapter, by field research with draw-

ing the facade of building, the characters of waterfront space of research area and the zoning have been collated. The waterfront space encroaches by the built-out seriously, that block the visual and physical access to river and make people loss concern on river. As the modes of transportation changed from river to road. The commerce is concentrate on road-side, that also make the river loss its attraction. Because of the explosion of Suzhou, there are a lot of people move out form building beside the waterfront. That make the research area have a lot of empty house beside river.

Chapter4 Strategies for the Design Proposal

In this chapter, I analyzed the relationship between people and waterfront space from outdoor and indoor. The built-out of buildings took over the riverfront element like stair, plaza or bridge, which make the riverfront space monotonous and difficult to be close to. For dealing with the above problems, the proposal should provide people multifarious view experience on water, make access to river and pay more attention on the continuous of indoor and outdoor space.

Six sites have been chosen where are the empty ground or empty space or be in an important position. These 6-site distributed evenly on the research area, aim to do the proposal for the whole area.

Chapter 5 The Project: Waterfront Community and Plaza

A traveler center will be built on the north of SITE1 where will bring new crowd into this area. That will be a good chance to advertise the culture of river and be economic base of taking new function in the research area.

There is a saying that "the culture of Suzhou is the culture of the river." People make their living with water in the history. The activity of life always be associated with water. As a result, a culture experience routes on water will be proposed.

The travelers will experience plentiful famous Suzhou culture with water.

5.1 Gallery and Boat station

This site will be proposal to build a gallery with function of boat station.

There will be the beginning of the culture experience.

5.2 Leisure station

This site is on the exit passageway of the resident on the north. There will be proposed as leisure station for travelers and residents to have rest and enjoy the water view here.

5.3 Jiangsu Cuisine Restaurant station

Jiangsu Cuisine is the most famous food culture of Suzhou. This place will be proposed a Jiangsu Cuisine Restaurant station for people to taste traditional food of Suzhou.

5.4 Traditional Art Workshop station

Traditional arts like paper cut, porcelain paint, etc. are the important culture of Suzhou. This site will be proposed a traditional art workshop to make travelers experience the traditional art of Suzhou.

5.5 Traditional Musical Event Theater station

Some traditional music is originating from Suzhou and being famous in China. This place will be proposed a Traditional musical event theater. The travelers and residents can enjoy traditional music beside water here.

5.6 Kunqu Opera and Tea House station

Kunqu Opera is the most important culture of Suzhou and even be the world heritage. Kunqu Opera with tea house is the business model from history. People can enjoy the Kunqu show beside river, travelers and residents.

Chapter 6 Conclusion

This research paper through renovating the empty house and empty ground around the river, the waterfront community facility and outdoor space have been designed for people communication and active beside water.

Figure1 Facade of buildings in the research area

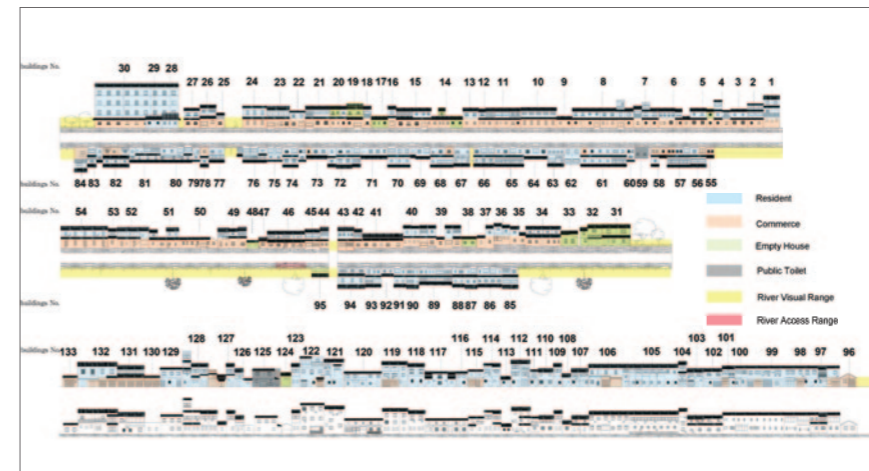


Figure3 General Strategy

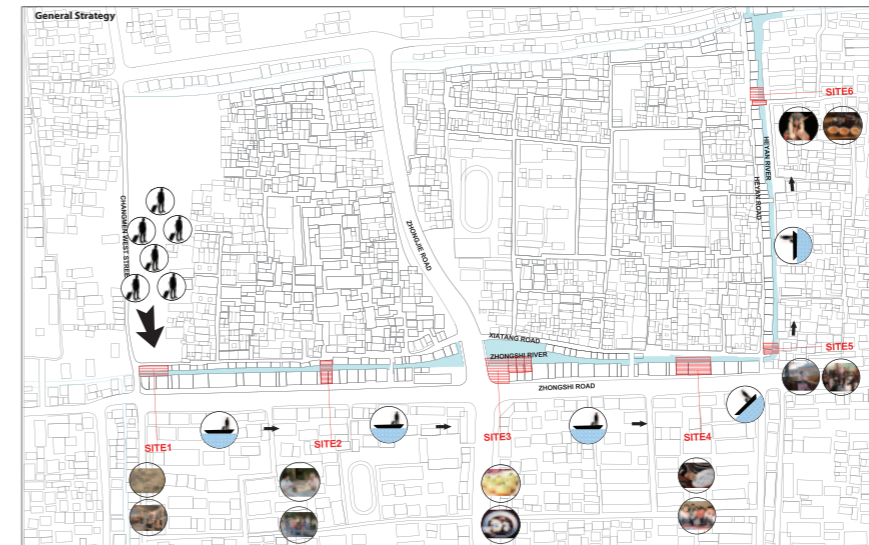


Figure5 Perspective of the proposals

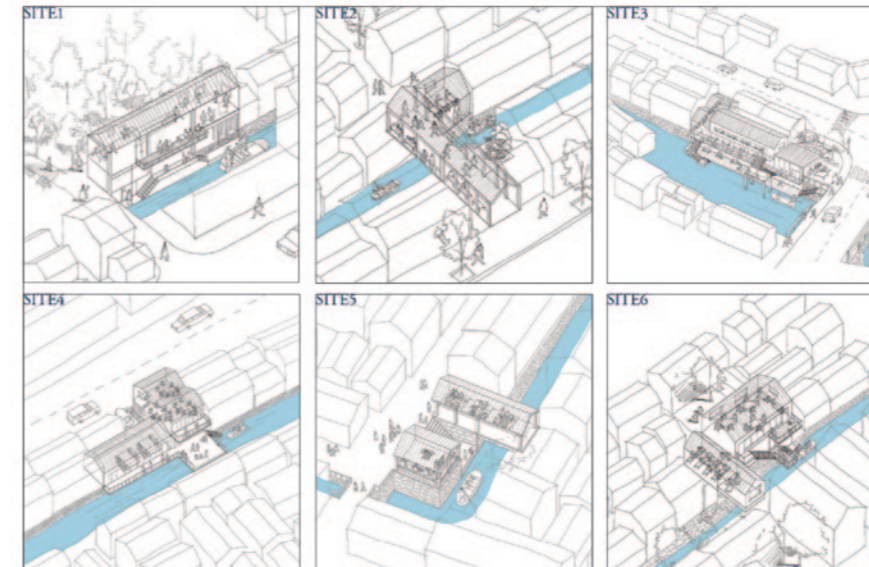


Figure2 Diagram of relationship between people and river outdoor

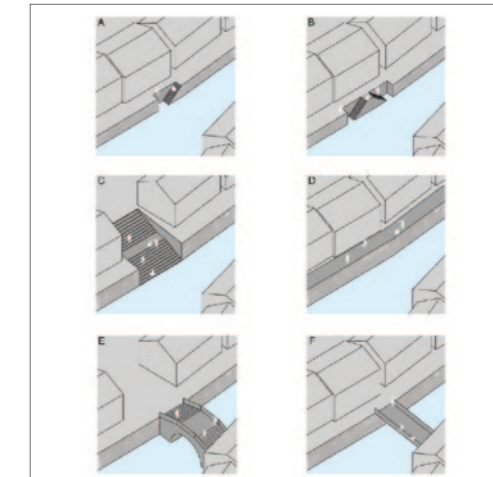
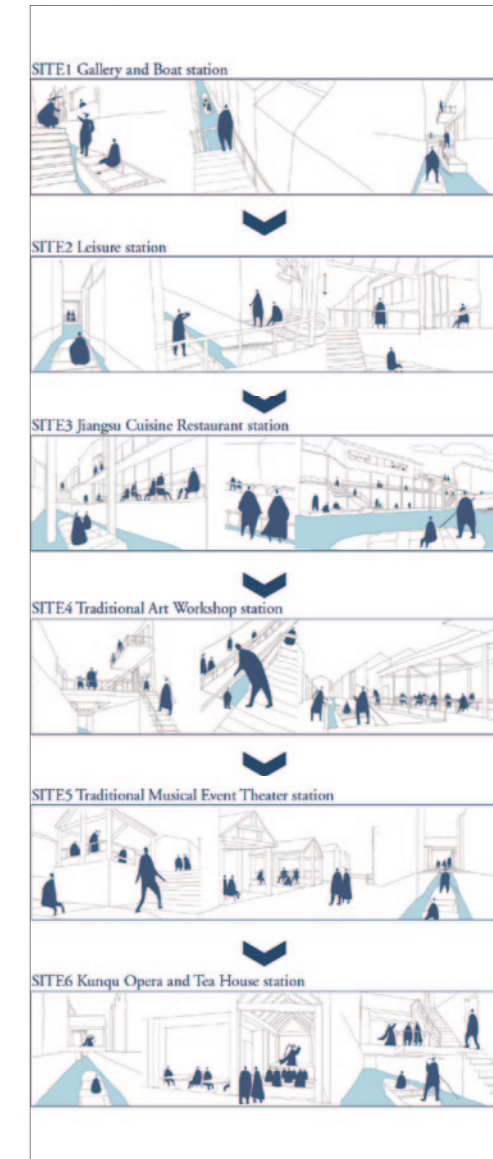


Figure4 Diagram of the river course view



住宅の寝室部分と共有部分の間仕切り家具が人の心理的評価に及ぼす影響

The psychological effects of partition-furniture between bedroom and common parts in a house

デザイン学領域群 建築デザイン領域

第1章 序論

日本の住宅では、昔からほとんど障子や襖など弱い間仕切りで空間を分けた和室という様式で造られることが一般的なことであるが、社会の発展とともに住宅の形式も大きく変わってきた。今日では洋風の住まいが普及し、壁で空間を分けることが一般的になった。しかし、壁以外にも様々な空間の仕切り方法がある(図1)。その中には、間仕切り家具がプライバシーとコミュニケーションの要求を満たし、柔軟性や機能性を持ち、空間の仕切りによく使われている。

さらに、近年では、住宅の内部空間の広さを追求し、家族のコミュニケーションを重視する傾向が見られる。このため、リビング、ダイニング、キッチンなど共有空間だけでなく、寝室にも間仕切り家具をつかう場合が多くある。特にこの場合には、家具の面積や位置による空間の変化が人の心理的評価に影響する重要な要因ではないかと考えられる。

そこで本研究では、「新建築 住宅特集」誌に掲載された住宅作品のうち、間仕切り家具で寝室部分と共有部分を仕切った住宅空間)をモデルとして、異なる面積・位置の間仕切り家具が人の心理的評価に及ぼす影響を実験で検証し、明らかにすることを目的とする。

第2章 文献調査

調査対象としては、2000年から2016年まで「新建築 住宅特集」誌に掲載された住宅作品のうち、寝室部分が壁や建具により完全な閉鎖空間にならず、共有部分(リビング、ダイニングなど)と連続し、間仕切り家具で分節しているもの、計40作品から46間仕切り家具を選定した。(図2)

また、住宅の寝室部分と共有部分の間仕切り家具が人の心理的評価に及ぼす影響を明らかにするため、46調査対象に対して分析を行う。本研究では、主に間仕切り家具の面積と位置の2つの条件を検討する。その中に、間仕切り家具の面積は住宅規模により、大きく変わると考えられるので、面積については面積占有率(寝室と共有空間の間の総面積において間仕切り家具が占める割合)で説明し、分析しようと考えた。

第3章 実験方法と結果

本研究の実験方法は、SD法を利用した実験対象に関するアンケート実施し、7段階で評価してもらう。実験方法としては、被験者がVR設備をつける。そして、それぞれの実験対象をリアルに体験してもらい、その評価を実験用紙へ記入してもらう(約50分)。被験者は筑波大学の学生30名とした。実験対象は第2章で調査対象を分析した結果に基づいて、面積占有率・高さ・位置パターンを変数条件として、27つに決めた。(図3)

第4章 実験結果の分析と考察

第3章で、SD法により被験者30名が27パターンに対する12評定尺度の評価を得た。12評定尺度のそれぞれの得点を用いて、因子分析(計算方法は主因子法、回転方法はバリマックス法)を行った。因子分析の結果は図3に示す。因子分析の結果、2因子までの累積寄率が約88.23%になったので、2因子解とした。第1因子は「形態性因子」とした。第2因子は「感情性因子」とした。(図4)

また、因子分析結果から得られた各パターンの因子得点に基づいて、クラスター分析(最長距離法)を行う(図5)。この分析で、各パターンの「形態性因子」と「感情性因子」それぞれへの因子得点(影響)からいくつかのグループに分けられる。その結果、心理評価構造により間仕切り家具を4つに類型化した。各類型が以下の特徴がある。(図6、図7)

- 「開放感タイプ」間仕切り家具は低い面積占有率を持つものである。この場合により、寝室部分と共有部分が一体的、開放的な空間になり、人が快適感を感じる。
- 「独立感タイプ」間仕切り家具は片側或いは中央に配置し、高い面積占有率と高さを持つものである。この場合により、寝室部分と共有部分が独立的な空間になり、人が安心感を感じる。
- 「圧迫感タイプ」間仕切り家具は40%以上面積占有率、高い高さを持つものである。この場合により、寝室部分と共有部分が明確な分節がないが、一体的とは言えないし、人が圧迫感を感じる。
- 「拒否感タイプ」間仕切り家具は面積占有

率20%、高さ3000mm、中央に配置するものである。この場合により、寝室部分と共有部分が広く一体的に感じるが、人が息苦しい、不安不快を感じる。

さらに、間仕切り家具の物理量と心理評価の詳しい関係を明らかにするため、面積占有率、位置及び高さを説明変数とし、各評価尺度得点を目的変数として重回帰分析(強制投入法)を行う。重回帰分析の結果によって、どの物理量がどの程度で心理評価に影響しているかを知ることができる。結果を見ると、面積占有率が「広い—狭い」、「見通し良い—じゃまな」、「交流が多い—流が少ない」、「連続的な—断続的な」、「一体的な—独立的な」、「人との距離感が近い—人との距離感が遠い」、「軽快な—重々しい」、「プライベート的な—パブリック的な」、「安心な—不安な」などの心理評価に影響が強いこと、位置が心理評価に影響が弱いことが分かった。また、今回の実験で、高さを面積占有率のコントロール変数にしたため、高さが心理評価に対する影響が弱いことが分かった。

第5章 まとめ

以上より、住宅の寝室部分と共有部分の間仕切り家具が人の心理的評価に及ぼす影響を明らかにした。以下に本研究の結論を示す。

- 心理評価構造により住宅の寝室部分と共有部分の間仕切り家具が「開放感タイプ」、「独立感タイプ」、圧迫感タイプ」と「拒否感タイプ」4つの類型に分けられる。
- 住宅の寝室部分と共有部分の間に、低い面積占有率の間仕切り家具を壁或いは床に寄せて配置する場合には、空間が広い、見通し良いと評価され、人は軽快感や快適感を感じる。
- 住宅の寝室部分と共有部分の間仕切り家具の面積占有率が高くなると、軽快感に対する影響が小さくなる。
- 住宅の寝室部分と共有部分の間に、低い面積占有率の間仕切り家具が中央を配置する場合に、高さが広さ感覚や見通しの良さに対する影響が大きく、人との距離感に対する影響は小さい。また、この場合には、一番不安と感じる。

- 住宅の寝室部分と共有部分の間に、間仕切り家具を両側に配置する場合に、高さは交流頻度に対する影響が大きい。
- 連続感・一体感を得るためには、住宅の寝室部分と共有部分の間に、低い面積占有率の間仕切り家具を片側或いは両側に配置すると効果的である。また、高さが2250mmの大きな間仕切り家具を両側に配置する場合に、連続感と一体感の変化を感じにくくなる。
- プライベート感を得るためには、住宅の寝室部分と共有部分の間仕切り家具を片側或いは中央に配置し、面積占有率を40-60%、高さを2250mmの範囲に定めると効果的である。
- 今後の展望について、本研究で住宅の寝室部分と共有部分の間仕切り家具の面積占有率が人の心理的評価に影響する重要な要因であることが分かった。これにより、間仕切り家具のあり方の可能性が広がることができると思う。

図1 様々な空間の仕切り方法



図2 調査対象の一部

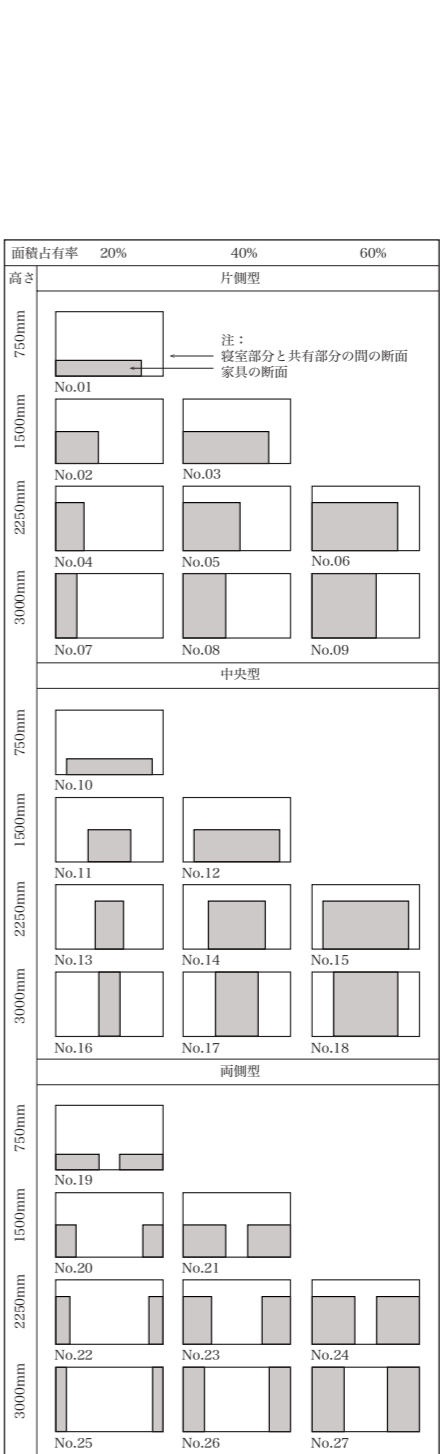


図3 実験対象

	評定尺度	第1因子	第2因子
広い	— 狭い	0.993	0.081
見通し良い	— じゃまな	0.983	0.103
交流が多い	— 交流が少ない	0.979	-0.038
連続的な	— 断続的な	0.978	0.070
一体的な	— 独立的な	0.977	0.083
人との距離感が近い	— 人との距離感が遠い	0.967	0.023
軽快な	— 重々しい	0.966	0.111
プライベート的な	— パブリック的な	-0.973	0.088
落ち着く	— うわつく	-0.204	0.854
快適な	— 不快な	0.421	0.838
安心な	— 不安な	-0.530	0.717
複雑な	— 単純な	-0.287	-0.524
寄与率		68.47%	18.91%
累積寄与率		68.47%	87.38%

図4 因子分析

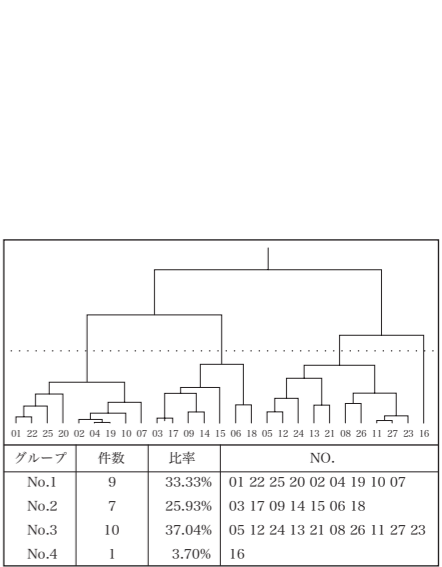


図5 クラスター分析

	因子得点	物理量	類型			
No.	形態性因子	感情性因子	位置	高さ (mm)	面積占有率	類型
01	1.142	0.642	片側型	750	20%	No.1: 開放感タイプ
22	1.251	0.797	両側型	2250	20%	
25	1.648	0.826	両側型	3000	20%	
20	0.861	1.296	両側型	1500	20%	
02	0.799	0.426	片側型	1500	20%	
04	0.902	0.434	片側型	2250	20%	
19	0.893	0.439	両側型	750	20%	No.2: 独立感タイプ
10	0.980	0.178	中央型	750	20%	
07	1.382	0.130	片側型	3000	20%	
03	-0.733	0.102	片側型	1500	40%	
17	-0.816	0.022	中央型	3000	40%	
09	-0.846	0.689	片側型	3000	60%	
14	-1.164	0.839	中央型	2250	40%	No.3: 圧迫感タイプ
15	-1.802	0.461	中央型	2250	60%	
06	-1.725	1.588	片側型	2250	60%	
18	-1.579	1.042	中央型	3000	60%	
05	-0.408	-0.670	片側型	2250	40%	
12	-0.698	-0.470	中央型	1500	40%	
24	-1.064	-1.091	両側型	2250	60%	No.4: 拒否感タイプ
13	-0.248	-1.806	中央型	2250	20%	
21	-0.358	-1.255	両側型	1500	40%	
08	0.188	-0.959	両側型	3000	40%	
26	0.575	-0.481	両側型	3000	40%	
11	0.173	-0.091	中央型	1500	20%	
27	0.125	-0.034	両側型	3000	60%	
23	0.241	-0.226	両側型	2250	40%	No.4: 拒否感タイプ
16	0.281	-2.784	中央型	3000	20%	

図6 間仕切り家具の類型化

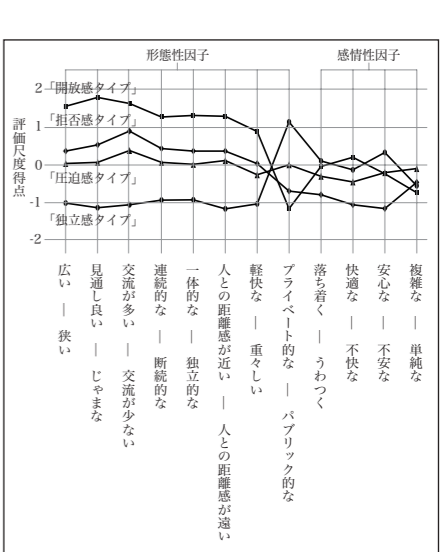


図7 各類型の12評価尺度得点

第1章 序

老朽化が進む既存建築物に、新しい用途や機能を加えて再利用する「古いものを改良し存続させる」建築手法は、歴史を繋げるサステイナブルな価値、活性化といった社会的ニーズだけでなく、人命や生活水準の向上まで考えた持続可能な価値がある。1996年に創設した登録有形文化財制度の内容は、生活に直結した運用・活用する建築物本来の機能を維持した状態で保存される「動態保存」の適用や、歴史的景観が重要視される。歴史を継承するには改修が伴うが、内部より外部の保存・継承に重点があり、外観にとって通常望見できるファサード範囲の4分の3以上を保存・継承されることが重要である。しかし、時間の経過は老朽化、機能の不足、法改正、財政などの問題をもたらす。解決には増床や改修で既存と新設との関係を築きながら歴史的価値の継承を模索するようになる。

本研究は新築後30年を経過した動態保存する日本国内の建築物で、雑誌「新建築」1960年～2015年を対象にし、増改築や復元によるファサードの姿と、それによって導き出された付加価値や活用の実態に着目する。増改築や復元に至る過程で、ファサード継承・変化をどのような建築手法や取り組み方法により構成し、それによって導かれる付加価値と歴史的景観としてのファサード4分の3保存が活用とどのように関係性をもつか導き出し、考察する。時代の変遷を確認し、活用内容を用途変更で確認する。図面や写真で主要ファサードの既存と新設の比率と、言説により付加価値との関係性を分析し論考する。

第2章 日本における歴史的建築物

世界的にみる歴史的価値がある建築物とは、1964年イタリアのヴェネツィア憲章での内容として材料、デザイン、技法、場所が変わってないオーセンティシティが重要になる。日本においては木造建築物のように材料交換が必要な建築物や、時間経過と共にデザイン変化があった建築物は価値がないかを考慮しなければならない。時間の経過には物理的、機能的、社会的問題が

伴い、イニシャルコスト・ランニングコストを考慮すれば、保存よりは開発に意識が移っていくことが多い。しかし、1996年の登録有形文化財基準をはじめに動態保存しながら歴史を継承していくための文化財制度や建築制度が増えていることから、国としても所有者個人としても、「つくる」から「つかう」への意識変化と、歴史ある建築物による歴史や記憶の継承が求められている実態がある。

第3章 建築雑誌にみる歴史ある建築物の活用実態

1930年から2015年まで642件の改修事例がみられ、特に1960年からは592件の事例があり増えていくことがみられた。内装や30年未満を除く、外観に変化があった事例は307件になり、1970年からは50年以上経過した建築物の改修事例が増えていき、2000年からは事例数が倍増していくことが確認できる。活用としては用途変更が307件中、128件と全体の41.6%を占める割合になり、多くの転用実態が確認できた。既存用途が倉庫・住宅が一番多く、銀行・事務所・工場なども多くの事例があり、転用内容には店舗、美術館、展示場といった公共性がある活用実態がみえた。煉瓦や石材といった耐久性をもち時間の経過を感じる建築材料を用いて、保存を目的にした用途が歴史的景観を感じさせ、再利用される傾向があると考えられる。地域としては関東が161件、関西が54件と事例が多くあり、関東と関西から既存ストックを活用したトレンドが多く生まれていると言える。

第4章 既存と新設のファサード分析

事例数が一番多い関東の事例から、全体立面が確認できる100件を抽出しファサードにおける建築手法をボリュームの視点で類型化した。既存をもとにした基本建築行為には増築、改築、併置、融合があり、本研究では増築、改築、復元の3種類を大項目に分類し、そこから全9種類の建築行為の類型化を実施した。増築においては、融合型、併置水平型、併置垂直型、積層連続型、積層包含型の5種類を定義した。

改築においては、部分型、全面型、復原型の3種類に、復元は再現型の1種類を定義した結果、増築58件、改築38件、復元4件に分類できた。そこから既存立面がもつ残存率と、増改築後の新設を含めた全体のなかの既存残存率を文化財的価値の基準である4分の3保存、つまりファサードの75%保存に沿って抽出した。結果、本研究の事例は既存残存率は高く、8割以上が75%を確保していた。しかし、増改築後における既存率は、融合型や併置水平型の水平に展開する事例で半数が75%を確保し、垂直に展開する事例に75%を確保している事例は積層連続型で4割みられたが、その他はみられなかった。改築や復元では、改築全面型以外で既存率は高いことが確認できた。増改築後の一体化における既存継承は水平に展開する方に傾向が強く、垂直展開は併置により既存と新設を区分する傾向がみられた。材質と構成の既存からの影響を分析すると、融合型や併置水平型といった水平展開の場合は材質や構成ともに影響を受けていることがわかった。垂直展開の併置垂直型は低層部分の構成に影響を受け、積層型は材質か構成のどちらかに影響をうける傾向がみられた。改築においては、既存の開口部分にガラス材といった透明性を追加して、既存をみせながらも付加機能をいれる手法がみられた。時間経過により変化を出す材質に経年劣化に対して交換が可能なガラスボックスで対比させながらも既存を景観として継承する方法が2000年以降に多く確認できた。

第5章 分析と考察

既存と新設の構成を全体と強調要素で分析し、ファサードの関係性をみた結果、既存と新設の繋がりをもつ意識がみられた。基本は水平に分割された構成に縦を強調する構成が多く、融合型が新設構成や材質に既存影響を多く受けていた。関係を連続により構築し既存と新設を一体として意識しているものは、融合型と積層連続型で、ボリュームと構成を合わせる意識があった。併置型は既存の価値をできるだけ保存する意識が強いが、既存と新設を区分しながら

も一体として成立させる意識があるのは併置水平型で、併置垂直型は街並み景観としての構成の連続性はあったが、一体感はみられなかった。残存率は低いだが、既存を新設の一部としてシンボル化した手法は積層包含型にみられ、少ない残存率でも既存を継承する内容があった。改築では活用をテーマに歴史性を継承する部分型とボリュームの価値として開発に近い新たな活用をみせる全面型、既存を忠実に継承するための復原型がみられた。さらに、既存の重要性から一度解体された建築物を現代技術でもどす、復元再現型には過去と現在を未来への継承する新たな手法として期待できる内容であった。建築手法と付加価値の関係から、既存の拡大として一体化しながらも景観や記憶の継承によって既存を保存し拡大することを価値として見出すタイプ①、景観を意識した低層で連続しつつ、保存と新設を区分しそれぞれを活かすタイプ②、既存をシンボルにしながら新たな創造により形態や機能を構築するタイプ③を見出した。全体的に既存と新設の比率は3：7が多く確認でき、文化財基準の2.5：7.5に近いものであると確認できた。

結論

動態保存する歴史ある建築物の既存と新設の関係は、建築手法によって異なる付加価値と目的があることを明らかにした。「つくる」から「つかう」に意識変化が個人や国に起っている実態がみえた。文化財基準のファサード4分の3継承は残存率だけでなく、増改築後の建築物ファサードを構成する比率として影響される要素であることがわかった。部分的に継承し新たな創造をする建築手法は、より多くのストック建築物の活用を見出す可能性を秘めており、さらなる発見が期待される。

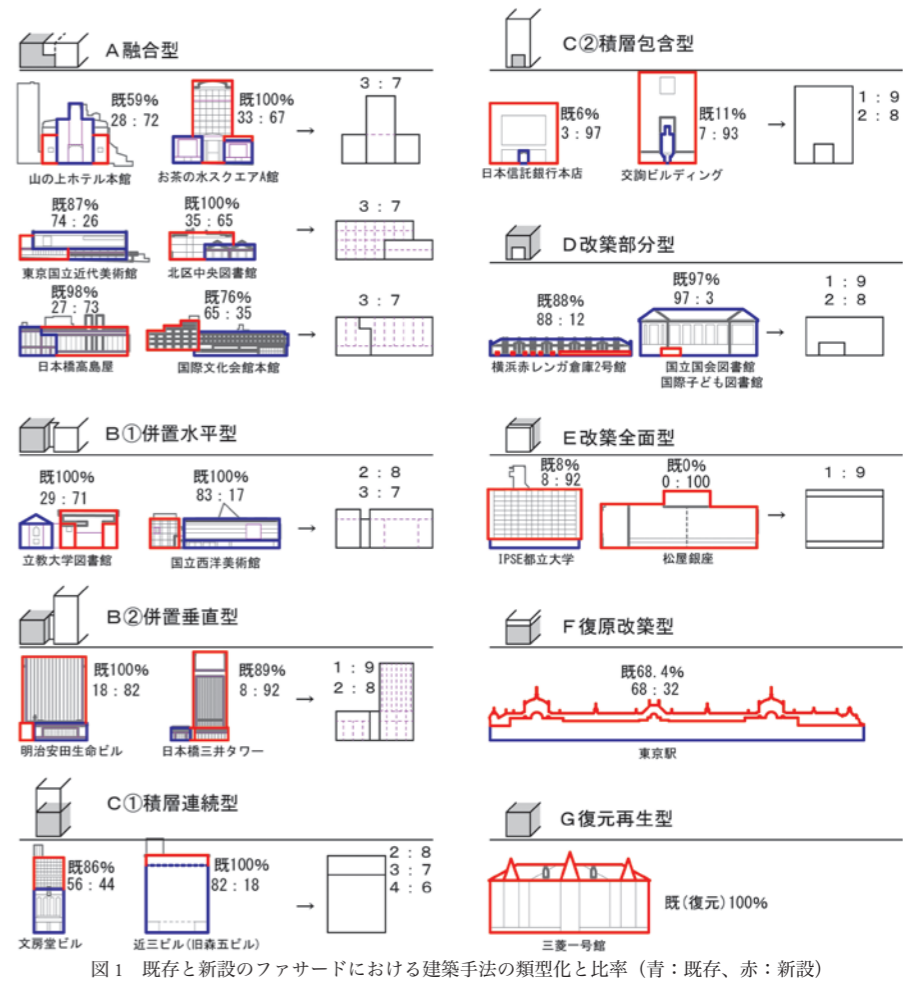


図1 既存と新設のファサードにおける建築手法の類型化と比率 (青：既存、赤：新設)

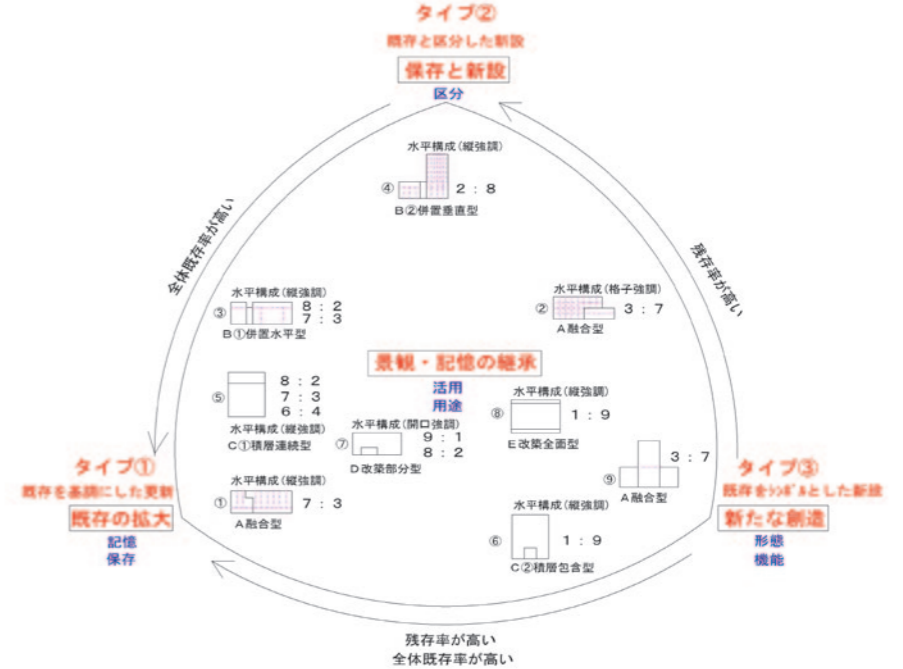


図2 既存と新設のファサードにおける建築手法と付加価値の関係

博士前期課程芸術専攻 修士論文梗概集

発行日 平成30年3月23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 23th 2018
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

環境

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

デザイン

デザイン