

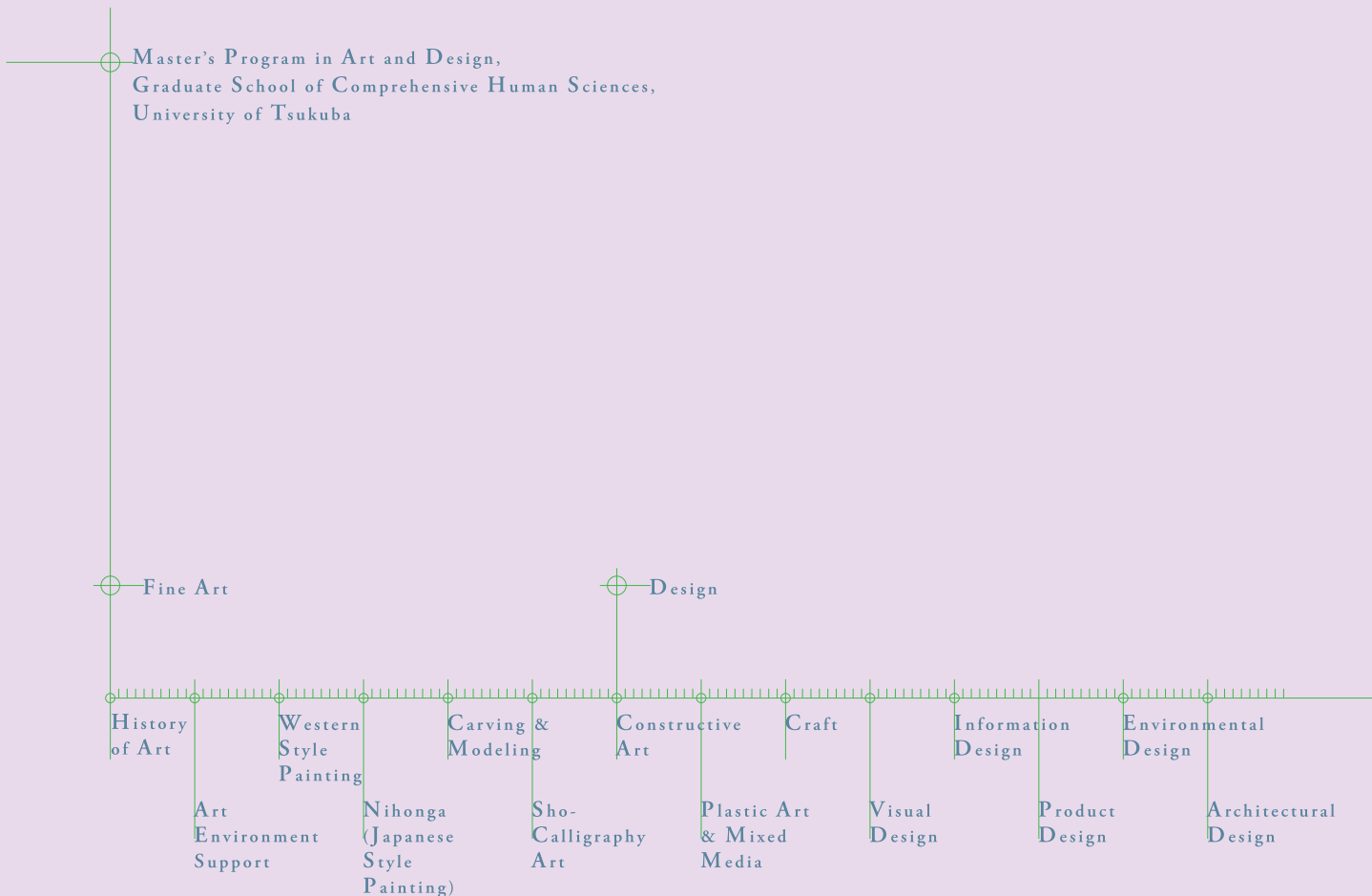
博士前期課程芸術専攻 修士論文梗概集

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



2018



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 内藤 定壽
Professor Naito Sadatoshi, The Chair of Master's Program in Art and Design, University of Tsukuba

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

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

このたび、博士前期課程芸術専攻として、第12期の修了生を世に送り出すこととなりました。本書には、修士（芸術学）28名、修士（デザイン学）27名、のべ55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。修了生にとっては、今後の活動を進める上での基軸となる記念碑的な研究成果であります。どうかご高配を賜り、忌憚のないご批評ご教示をお願い申し上げます。

目次 Contents

芸術学領域群 Fine Arts

美術史 Art History

有須 千夏 ARISU Chinatsu	棟方志功再考—海外評価と禪とのかかわり— A Reconsideration of Munakata Shiko's Woodcut Prints : The Relation of International Reputation with Zen	02
千葉 加奈子 CHIBA Kanako	金剛峯寺所蔵《狩場明神像・丹生明神像》の制作背景 A study on <i>Kariba Myojin and Niu Myojin</i> at Kongobu-ji Temple	04

芸術支援 Art Environment Support

大谷 友子 OTANI Tomoko	夏季オリンピックにおける文化プログラムの変遷 Transitions of the Cultural Programs at the Summer Olympic Games	06
金枝 芽以 KANEEDA Mei	《ゲルニカ》の受容と展開に関する一考察 A Study on Acceptance and Development of "Guernica"	08
浜岡 聖 HAMAOKA Sato	美術館における保存修復に関する展示・教育普及活動 A Study on Exhibition and Education about Conservation and Restoration in Art Museum	10

洋画 Western Style Painting

大西 美帆 ONISHI Miho	絵画表現における見る行為とキャンバスの物理的形狀との相互作用 作品「向こう側の世界」「自画像」及び研究報告書 Interaction with see acts in painting expressions and the physical shape of canvases Work "World on the other side" "Self-portrait" with Research Paper	12
岡谷 春佳 OKATANI Haruka	絵画における色彩の対比と表現効果 作品「私の場所 洗面台」「私の場所 脱衣所」「自画像」及び研究報告書 Expression effect by the comparison of the color in the picture Work "My place, Wash stand" "My place, Dressing room" "Self Portrait" with Research Paper	14
河原 由佳 KAWAHARA Yuka	アルミホイルを利用する絵画表現 作品「愛を失くした場所」「夢想」「自画像」及び研究報告書 Painting expression used aluminum foil Work "The place she lost love" "Daydream" "Self-portrait" with Research Paper	16
兒玉 敏郎 KODAMA Toshiro	写実表現による人物描写における色彩の役割について 作品「T S U K U B A」「自画像」及び研究報告書 The role of color in human figure paintings using realistic representation Work "TSUKUBA" "self-portrait" with Research Paper	18
小西 美歌 KONISHI Mika	20世紀以降のモノクローム絵画に関する考察 作品「風景」「mono」「自画像」及び研究報告書 Monochrome Painting from the 20th Onward Work "A scenery" "mono" "Self portrait" with Research Paper	20
早坂 由美 HAYASAKA Yumi	絵画における作品と現実の空間の境界に関する一考察 作品「blue cocoon」「自画像」及び研究報告書 A Study of the Boundary with Work and Real Space in Painting Works with Research Paper	22
佐藤 瑞季 SATO Mizuki	木版画による抽象表現—恩地孝四郎を中心に— 作品「落花」「自画像」及び研究報告書 Abstract Expression in Woodcut Prints: Focusing on Koshiro Onch Works "spring" "self-portrait" with Research Paper	24

飯塚 恭平 IIZUKA Kyohei	絵画における光の表現方法の考察 作品「RISE」「自画像」及び研究報告書 Study of Expression Method for Light in Paintings Work “RISE” “Self-portrait” with Research Paper	26
堺 友里花 SAKAI Yurika	絵画に表現される「動物の表情」についての考察 A Study on “Expressions of Animals” Expressed in Paintings	28
櫻井 明美 SAKURAI Akemi	物語の視覚表現に関する一考察 A Study of Visual Representation of Story Work “non title” “self portrait” with Research Paper	30
杉田 ちひろ SUGITA Chihiro	曼荼羅に見る仏教世界と日本画の伝統技法についての考察 作品「極楽－痛みのない世界－」「自画像」及び研究報告書 Consideration of the Buddhist world and traditional techniques of Japanese painting in mandala works Work “GOKURAKU-painless world-” “Self-portreit” with Research Paper	32
原 那奈 HARA Nana	日本画における金属素材を用いた表現とその効果についての一考察 作品「また明日」「自画像」及び研究報告書 A Study on Representation of Using the Metal Materials and Effects in Japanese Style Paintings Work “See you tomorrow” “Self-portrait” with Research Paper	34
宮守 春佳 MIYAMORI Haruka	日本画における光と構図の考察 作品「夢まぼろしの境界」「自画像」及び研究報告書 Consideration of light and composition in Japanese paintings Work “Border of phantasm” “Self-portrait” with Research paper	36
山下 千里 YAMASHITA Chisato	日本画におけるクラゲをモチーフとした透明感の表現に関する考察 作品「君が拍動する」「自画像」及び研究報告書 A study of transparency depiction of jellyfishes in Japanese paintings	38
陳 璟 CHEN Ching	日本画における女性像表現についての考察－明治・昭和期の美人画を中心として－ 作品「女流」「自画像」及び研究報告書 About Women's Figures in Japanese Paintings: From the Meiji era to the Showa era Work “Old mistresses” “Self-portrait” with Research Paper	40
玉川 明日香 TAMAGAWA Asuka	パレイドリアによる絵画の発想プロセスについて 作品「始まりの物語」「自画像」及び研究報告書 About Idea Process of Paintings by Pareidoria Work “The Story Starts Here” “Self-portrait” with Research Paper	42

彫塑 Carving & Modeling		
伊藤 奏太 ITO Sota	有機的形態とテクスチャの関連性についての研究－塑造による制作実践を通して－ 作品「野風に戦ぐ」及び研究報告書 A Study on the relationship between organic form and texture -Through the production practice through the Modeling- Work “Swaying in the field breeze” with Research Paper	44
中田 ちひろ NAKATA Chihiro	テラコッタによる彫刻表現の研究－焼成後の制作を中心に－ 作品「祈りについて」及び研究報告書 Work “Regarding Prayer” with Research Paper A Study of Terra Cotta Sculpture Expression with a Focus on Working After Firing	46
藤井 茜 FUJII Akane	制作方法及び素材の検討を通した人体塑造に関する研究 作品「逃亡」及び研究報告書 A study on human body modeling through examination of method and materials : Work “escape” with Reserch Paper	48
安原 大史 YASUHARA Takeshi	古代エジプト石像彫刻における王像の造形表現についての一考察 作品「在り立つ」及び研究報告書 A Study on King Statue expression of Ancient Egypt Stone Statue: Work “Stay” with Research Paper	50

書 Sho-Calligraphy Art		
椎名 正悟 SHIINA Shogo	北宋時代の書法観－歐陽脩・蘇軾を中心に－ The Calligraphic View on Bei Song period : Focusing on Ou Yang Xiu, Su Shi	52
藤川 明梨 FUJIKAWA Akari	近衛信尹筆「和歌六義屏風」に関する考察 A Study on “Wakarikugi Byobu” by KONOE Nobutada	54
白 静 BAI Jing	清代における黄庭堅書法の受容に関する研究 ー郭慶の書法を中心としてー A Study on Acceptance of Huang Tingjian in the Ch'ing Dynasty: Focusing on Guo Lin's calligraphy	56

デザイン学領域群 Design		
構成 Constructive Art		
曹 鉄平 CAO Tieping	視覚的補完による効果を活用した造形表現－作品「Hidden Forms」及び研究報告書 Expression utilizing the effect of visual completion Work “Hidden Forms” with Research Paper	60
陳 曉青 CHEN Xiaqing	プロジェクションマッピングを用いた音楽の可視化に関する研究－作品「Sound in Color」及び研究報告書 Research on music visualization using projection mapping—Work “Sound in Color” with Research Paper	62

総合造形 Plastic Art & Mixed Media		
阿片 陽介 AGATA Yosuke	陶造形における抽象表現と参照構造 作品「めたも」および研究報告書 Abstraction and reference in ceramic works Work “ME-TA-MO” with Research Paper	64
岡本 晃樹 OKAMOTO Teruki	映像演出による身体パフォーマンスの拡張について－ジャグリングを例に－ 作品「Echoed Body」及び研究報告書 About Enhancement of Performing Arts by Video Effect —Instancing Juggling— and Work Report of “Echoed Body”	66
早川 果穂 HAYAKAWA Kaho	シュールレアリスムから見る新たな人形表現「コンテンポラリードール」の考察作品「poupée」及び研究報告書 A study of new doll representation “Contemporary Doll” from surrealism.	68
高橋 啓太 TAKAHASHI Keita	ASD等の発達障害に関わるコミュニケーションの方法としての漫画の可能性 作品「漫画の記録」及び研究報告書 Possibility of manga as a method of communication related to developmental disorders such as ASD Work “Record of Manga” with Research Paper	70

クラフト Craft		
大井 真希 OI Maki	流動するかたち ー作品「Cantabile-1995」及び研究報告書 Flowing shape Work “Cantabile-1995” with Research Paper	72
小谷 恵子 KODANI Keiko	日本画技法を利用した漆芸表現－箔焼き技法を中心に－作品「せっちゃんとうわし」及び研究報告書 Expression of Japanese Urushi (Oriental Lacquer) Art Based on Japanese Painting Technique: Focus on Hakuyaki Technique: Work “Sechan to watasi” with Research Paper	74
對馬 尚紀 TSUSHIMA Naoki	ガラス造形作品と光の関係 作品「Snowscape」及び研究報告書 Relationship between Glass Art and Lighting Work “Snowscape” with Research Paper	76
出口 真帆 DEGUCHI Maho	陶による造形表現－型成形を活用した特性とかたち－作品「歪み」及び研究報告書 Expression of Shaping by Ceramic : Characteristics and Form Using Mold Forming Work “Distortion” with Research Paper	78

ビジュアルデザイン

Visual Design		
市川 由佳 ICHIKAWA Yuka	個人の物語性が反映されていくオープンデザインによる視覚表現 作品「Co-presentation①」「Co-presentation②」「Co-presentation③」及び研究報告書 Visualizations reflecting personal narratives by open design	80
大井 直人 OI Naoto	2020年以降のコミュニティデザインへのアプローチ—災害対策としての地域コミュニティの有用性— 作品「ヒトヤネ」及び研究報告書 Approaching to community design after 2020 –Utility of regional communities as disaster countermeasures– Work “HITOYANE PROJECT” with research paper	82
大城 ひかり OSHIRO Hikari	マンガにおける「本の物質性」の活用とその可能性—絵本表現からの応用— 作品「MOMOTARO STORIES」及び研究報告書 Utilization and Possibilities of “Materiality of Books” in Manga : Application from Expression of a Picture Book Work “MOMOTARO STORIES” with Research Paper	84
佐山 円未 SAYAMA Marumi	表現技能の巧拙に影響を受けずにビジュアルイメージを視覚化する方法— 作品「come in sight」及び研究報告書 A way to visualize imagination without being affected by expression skill.	86
武石 早代 TAKEISHI Sayo	写真賞受賞作品からみる2000年代以降の女性写真論 作品「mirror series」および研究報告書 Female photographers after 2000s seen from photograph award winning works Work “mirror series” with Research paper	88
王 宛亦 WANG Wanyi	オープンエデュケーションによる科学コミュニケーションの可能性 The possibility of science communication based on open education	90
ナブハン ラルフ NABHAN Ralph	登山道における浸透型ゲームデザイン —地域文化遺産に触発された没入型体験の設計 Pervasive Game Design for Hiking Trails – Crafting Immersive Experiences Inspired by Local Heritage	92
佐々木 楓 SASAKI Kaede	ビジュアルデザインにおける違和感を用いた表現の可能性 作品「hook」及び制作報告書 The possibilities of the incompatible expressions among visual design Work “hook” with research paper	94

プロダクトデザイン

Product Design		
博田 百合子 HAKATA Yuriko	色覚検査を基にした健康チェック方法の開発 作品「chec-kit」及び研究報告書 Design of a Health Care Check Tool Based on Color Vision Test Work “chec-kit” with Research Paper	96

環境デザイン

Environmental Design		
菅野 青空 SUGANO Aozora	都市再生センターにおける活動実態と課題に関する研究—台北市の都市再生前進基地を中心として— Research on Actual Conditions and Problems at Urban Regeneration Center – Focusing on Urban Regeneration Station in Taipei City –	98

建築デザイン

Architectural Design		
池田 暉直 IKEDA Akinao	人的連関と施工工程からみる改修デザイン—金沢市における町家再生を対象として— Architectural Renovation Design viewed from Human Network and Construction Process, A Case study of Renovation of Kanazawa Machiya.	100
廣川 慎太郎 HIROKAWA Shintaro	市民参加型医療施設における利用行動に関する研究 —南生協病院を事例として— Behavioral Study of Medical Environment in the Hospital Designed by Public Participation: A Case Study on General Hospital Minamiseikyō Hospital–	102
李 日笋 LI Risun	つくば方式採用型コーポラティブハウスの契約内容に関する研究 —居住者と地主間での認識の違いを通して— Research on contracts content of cooperative house which adopted Tsukuba form : Through recognition differences between residents and landlords	104
鶴身 侑未 TSURUMI Yumi	設計手法としての旅 作品「9番目の感情 The Ninth Emotion」及び研究報告書 Journey as design method “The Ninth Emotion”	106
原田 多鶴 HARADA Tazuru	森林資源を循環させるための建築 作品「森のラボラトリー」及び研究報告書 Architecture for Sustainability of Forest Work “The Wood Laboratory” with Research Paper	108
松本 造 MATSUMOTO Itaru	都市河川水泳場の設計手法 —チューリッヒの事例研究に基づく隅田川への提案— 作品「City Swimmer」及び研究報告書 The design method of the swimming facility in city river: the proposal for Sumida river based on the case study at Zurich Work “City Swimmer” with Research Paper	110
韓 若氷 HAN Ruobing	デジタル図書館の将来性に関する検討 作品「ライブラリー type R」「ライブラリー type A」及び研究報告書 Design Proposal for the Digital Library's future Work “Library type R” “Library type A” with Research Paper	112

平成30年度受賞作品・論文一覧
List of Awarded Works / Theses, 2018

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	
中田 ちひろ NAKATA Chihiro	祈りについて Regarding Prayer	彫塑 Carving & Modeling
茗溪会賞 Alumni Association's Prize for Achievement in the Graduate School of Art and Design		
大井 真希 OI Maki	Cantabile-1995	クラフト Craft
筑波大学優秀作品賞 Merit for Excellent Achievement in the Graduate School of Art and Design		
大西 美帆 ONISHI Miho	向こう側の世界 World on the other side	洋画 Western Style Painting
佐藤 瑞季 SATO Mizuki	落花 spring	洋画 (版画) Western Style Painting (Printmaking)
椎名 正悟 SHIINA Shogo	一楽 Ichi Raku	書 Sho-Calligraphy Art
阿片 陽介 AGATA Yosuke	めたも ME-TA-MO	総合造形 Plastic Art & Mixed Media
曹 鉄平 CAO Tieping	Hidden Forms	構成 Constructive Art
大城 ひかり OSHIRO Hikari	MOMOTARO STORIES	ビジュアルデザイン Visual Design
原田 多鶴 HARADA Tazuru	森林資源を循環させるための建築 作品「森のラボラトリー」及び研究報告書 Architecture for Sustainability of Forest Work "The Wood Laboratory" with Research Paper	建築デザイン Architectural 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	
金枝 芽以 KANEDA Mei	《ゲルニカ》の受容と展開に関する一考察 A Study on Acceptance and Development of "Guernica"	芸術支援 Art Environment Support
筑波大学優秀論文賞 Merit for Excellent Achievement in the Graduate School of Art and Design		
有須 千夏 ARISU Chinatsu	棟方志功再考—海外評価と禪とのかかわり— A Reconsideration of Munakata Shiko's Woodcut Prints : The Relation of International Reputation with Zen	美術史 Art History
菅野 青空 SUGANO Aozora	都市再生センターにおける活動実態と課題に関する研究 —台北市の都市再生前進基地を中心として— Research on Actual Conditions and Problems at Urban Regeneration Center — Focusing on Urban Regeneration Station in Taipei City —	環境デザイン Environmental Design

芸術学領域群

Fine Art

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

有須 千夏

ARISU Chinatsu

棟方志功再考―海外評価と禪とのかかわり―

A Reconsideration of Munakata Shiko’s Woodcut Prints : The Relation of International Reputation with Zen

芸術学領域群 美術史領域

「[有須千夏](#)」を[Wikipedia](#)で検索

序章

1956年 第28回ヴェネツィア・ビエンナーレにおいて、棟方志功（1903-1975）の作品がグランプリ（国際版画大賞）を受賞した。このことは当時日本国内においてセンセーショナルに報じられ、日本美術界では一大事件としてさまざまな議論を呼んだ。海外からの高い評価とは対照的に、当時の棟方志功の国内評価は否定的なものが多かったためである。ヴェネツィア・ビエンナーレは当時最も権威ある展覧会のひとつであり、そのような場で棟方志功の作品のような種「下手物」が受賞したという事実が、それまでヴェネツィア・ビエンナーレに出品してきた作品の価値を揺るがしかねない大事件であったことは、当時の新聞記事からも明らかである。

棟方志功のグランプリ受賞をめぐっては、批評記事こそ豊富であるが、研究論文および文献として発表されたものはごく少数である。この事実は、棟方のグランプリ受賞が、先述のような「下手物」としての社会的文脈、ならびに美術批評家の関心を集めてきたことに対し、学術的、特に史学的な関心を集めてこなかったことを表している。しかし、美術展覧会展展の決定権を美術批評家が保持していた点、そしてその展覧会の審査員もまた美術批評家が務めていた点を考慮すれば、当時の美術批評家たちの言説が芸術家の作品評価に与えていた影響力の大きさは想像に難くない。こうした史実に鑑みれば、当時の日本美術の世界で大波乱を巻き起こした棟方作品の評価について、美術史的に詳細に研究されていないこと自体が、日本近代美術作品の評価を史学的に検証・考察し、棟方作品の美術史における位置づけを検討する必要性を示唆していると言える。なぜなら、あらゆる領域において「特異点」として広く認知され、また当時大きな波紋を呼んだ棟方のグランプリ受賞について、その周辺事実とこれまでの批判言説をつぶさに検証しないことには、それ以降の日本美術界における作品評価の言説研究も空虚

な議論となってしまうからである。

本論は棟方志功のヴェネツィア・ビエンナーレにおけるグランプリ受賞を起点として、棟方の作品の国内外の評価に関する言説を比較分析し、棟方作品が出品された国際展覧会の概要とその周辺の事実を俯瞰しつつ、当時の美術作品の評価をめぐる潮流と基盤について明らかにする。また、当該議論の中において、海外の「禪」をめぐる流行に焦点をあて、棟方評価との関連を探ることを目的とする。

第1章 棟方志功の評価をめぐって

本章では、棟方の評価に関する国内外の緒言説をグランプリ受賞前と後の二期間に分け、比較検討した。第1節 国内評価（グランプリ受賞前）では1956年以前の国内における批評記事を検討し、棟方の海外での評判は国内で認知されつつも、あくまで国際美術展での受賞を狙いに行くための作品であるという認識が底通しており、作品自体に関心が寄せられていたわけではないことが明らかとなった。第2節では、グランプリ受賞後の国内評価を検討した。受賞を狙っての出品の意図があったとはいえ、国内では棟方の作品がグランプリを獲った事実について伝統論争ともいべき白熱した議論が展開しており、その議論は発言者の立場こそ違えども棟方作品をいかに美術の潮流に位置づけるか、という点で共通していた。第3節では、グランプリ受賞後の国外における棟方評価の検討と、前節の国内評価との比較をおこなった。国外では、国内での言説とは異なり、棟方作品の美術史的位置づけは議論の対象から外され、むしろ「全く新しい独創的なもの」として捉えられていることが読み取れ、国外における棟方作品評価の言説は、その作品性や表現技法に焦点を当てていたことが分かった。

第2章

本章では、棟方の作品評価の背景を整理するため、棟方が出品した国際展覧会について時系列で概観した。1950年代

は国際美術展の開催が増加した時期であり、その背景には文化芸術の振興的側面、国際・文化交流的側面、地域振興的側面に加え、国家の文化振興政策や経済政策、国家の威信や利害関係などの政治的意図など、さまざまな要因が考えられる。第1節で国際美術展について概要を述べたうえで、第2節から第4節まで「第2回ルガノ国際版画ビエンナーレ」、「第3回サンパウロ・ビエンナーレ」、そして「第28回ヴェネツィア・ビエンナーレ」と、順に棟方が出品した展覧会の開催概要と、各展覧会における当時の出品作品、評論記事などを俯瞰した。棟方が出品した各展覧会が当時の最先端といわれる美術の集結する場であったということ、また、それにもかかわらず、ヴェネツィア・ビエンナーレで受賞を果たすまでは日本のジャーナリズム上でほとんど取り上げられていなかった事実などを確認した。

第3章

本章では、第1章にてみとめられた国内外における棟方言説をめぐる「ズレ」の原因を明らかにし、国内外それぞれの美術界の動向と照らし合わせ、第1章、第2章で検討した棟方作品評価を検討した。その際、1950年代当時欧米で流行していた「禪」を補助線とし、棟方作品の現代美術としての位置づけについて考察した。第1節では、1950年代当時の日本美術界の動向を概観した。当時、日本美術界のあいだでは西洋の美術に対する立ちおくれの意識が少なからず生じており、西洋の美術表現を吸収するために尽力していた。とくに、1950年代後半に日本へ紹介された「アンフォルメル」などは、美術界に非常に大きな衝撃を与えていたが、一方で、西洋においてはすでに廃れてしまったアカデミックな伝統へ重きを置く大きな流れが日本国内では主流であった。日本がヴェネツィア・ビエンナーレに参加してから棟方が出品する前までの二回、すなわち1952年と1954年に出品した日本の洋画作品が全く海外では相手にされず、西洋美術の真似事のように捉えられ

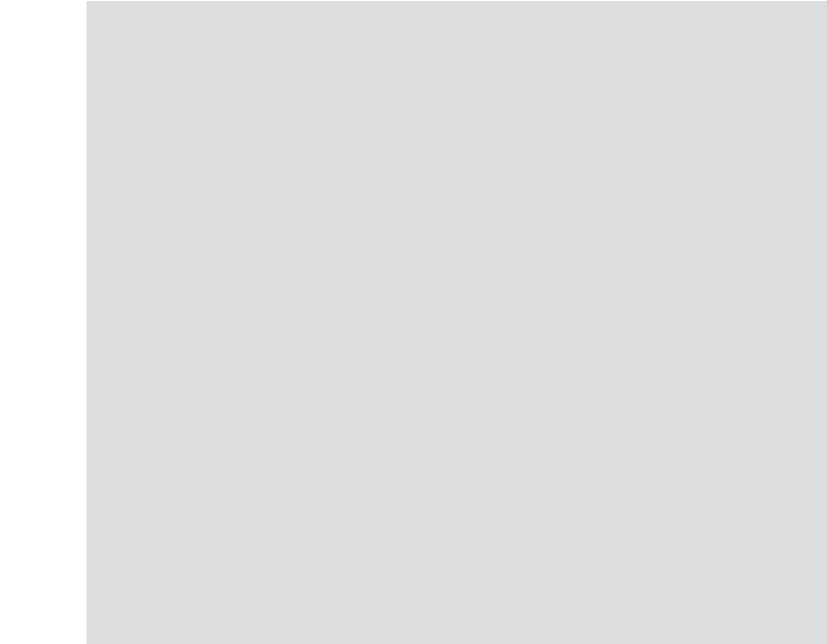


図1 棟方志功《二菩薩釈迦十大弟子》1939年（1948年改刻・1957年摺）、木版・紙、各101.5×38.0 cm、屏風六曲一双、棟方志功記念館 図版典拠：展覧会図録『森羅万象 棟方志功とその時代展 オドロイテモ、おどろききれない』青森県立美術館、2016年、pp.116-121

ていた事実から、国外から冷ややかな視線を送られていたことは明らかである。

第2節では、国外での美術界の動向を概観し、第1節の日本美術の動向と比較することで、日本美術ならびに棟方の作品を受け入れる国外での基盤を整理した。1950年代のアート・シーンにおいて、しばしば強調されてきたことのひとつとして、戦後美術の中心がフランスのパリからアメリカのニューヨークへ移行したことである。その原動力ともなったといえるアメリカで興隆した「抽象表現主義」は1950年代はじめにはすでに、欧米にすっかり浸透していた。なかでも「アクション・ペインティング」とよばれる、ジャクソン・ポロックの作品に代表される身体をつかった激しい動きをともなう制作方法は、「ファッションブル」なものとして捉えられていたという。国外ではこのような下地の上にさらに、日本・東洋ブーム、とくに日本文化に対する関心が高まっていた。1949年、大英博物館において「北斎展」が開催され、その翌年にはヴェネツィア映画祭で黒澤明監督作品の「羅生門」がグランプリを受賞するなど、

各方面において日本の文化作品が高い評価を獲得していた。棟方のグランプリ受賞前後には、海外で日本の水墨画や書、墨絵の展覧会がアメリカを中心に頻繁に開催されており、当時の批評からも人気を博していたことがわかった。さらに、これらの日本美術がアメリカの抽象表現主義の作家たちに影響を与えていたということを確認した。

これらを踏まえつつ、第3節、第4節において、棟方評価と禪とのかかわりについて考察した。日本ブームのなかでとくにキーワードとなるのは「禪」である。禪の文化や思想は、1920年代から、日本の哲学者・鈴木大拙（1870-1966）によって世界に広く紹介され、1950年代にとくに国際的に高い関心を集めた。鈴木は1950年代にコロンビア大学で禪の講義を頻繁におこなったが、その参加者のなかには当時ニューヨークで活躍していた音楽家や画家が多数存在し、彼らの制作に大きな影響を与えたことはすでに明らかになっている。欧米での禪の流行は、若者たちのあいだで、ある種の軽薄さをもって多様なかたちで受け入れられた。ただ、

一方でその影響力は大きく、なかでも「無」もしくは「無我」という考え方は、当時の禪をめぐるキーワードとして重要であったという。抽象表現主義の「アクション・ペインティング」における制作態度と棟方志功の制作態度、すなわち大きな画面の上で身体全体をつかい素早く制作する方法は、この「無」や「無我」の考え方に底通しているといえる。棟方自身、己の意思よりも「版木」という素材を最大限に活かすことを優先順位として高く位置づけており、その制作態度はジャクソン・ポロックのものと共通する点が見出せる。

以上の点を踏まえると、棟方作品が禪を示唆するには十分な要素を兼ね備えていたと推測される。つまり、禪的思想の影響を受けた抽象表現主義の作品と棟方の作品が欧米人にとって当時の新しい美術表現として同列に映った、ということである。

以上の検証より筆者は、棟方が国外で高い評価を得るに至った背景は、西欧における抽象表現主義の台頭を背景とした禪の定着であったと結論づけた。

終章

本論で検証した1950年代における禪と美術の関係は、棟方作品や1950年代に欧米に広まった禪に対する先入観を取り払うことで、日本近代美術作品、とくに棟方志功の作品の評価における諸言説に対する新たな視座を提示することができた。加えて、ヴェネツィア・ビエンナーレのグランプリ受賞という、本来ならば詳細に検討されるべき事例が検討されてこなかった事実自体が、ヴェネツィア・ビエンナーレにおいて棟方志功という作風・人物共に特異な作家が授賞対象となったために、検討の必要性が埋没してきたことを示唆している。つまり、これまで研究上見過ごされてきたバイアスの正体の一つを間接的に提示している点も、本論の成果として挙げられる。また、本論ではアメリカと日本を中心に論じたが、当時のヨーロッパの詳細については十分に検証するに至らなかったため、今後さらなる調査研究を進めたい。

千葉 加奈子

金剛峯寺所蔵《狩場明神像・丹生明神像》の制作背景

A study on *Kariba Myojin and Niu Myojin* at Kongobu-ji Temple

芸術学領域群 美術史領域



序章

和歌山県にある高野山金剛峯寺（以下、金剛峯寺と称す。なお、その一帯の伽藍を指す場合は高野山と称す）は、弘仁7年(816)に弘法大師空海(774－835)によって開創される。空海の入定以降、金剛峯寺は日本有数の聖地として信仰を集めるとともに、日本仏教美術史においても重要な作例が権力者によって多数寄進された。その一つである《狩場明神像・丹生明神像》(鎌倉時代・13世紀)(図1)は、空海が金剛峯寺を開創する契機となった伝説に登場する二人の神が双福で描かれる。両神は書物や絵巻など様々な形態で伝わる『弘法大師伝』において空海に高野山の地を譲った在地神として知られるが、高野山を鎮守する丹生都比売神社(以下、天野社)の主祭神でもあり、農耕神や産業神としても信仰される。左幅の狩場明神像は伽藍建立前の高野山の山中で2匹の猟犬を連れて狩りをする狩人姿であるが、この姿は空海と邂逅した場面を示唆する。一方、右幅の丹生明神像は宮廷の女房姿で表される。

本作品の狩場明神像は「狩人姿で表された神」という神道美術ではあまり例を見ない特徴を有することから、先行研究では高野山開創説話に基づきながら紹介されることが通例であるが、その制作背景まで言及されることは多くなかった。そこで本研究では、鎌倉時代から室町時代までに制作されたと推測される狩場明神像と丹生明神像が描かれる神道画を各種比較した上で、本作品の制作時代である鎌倉時代の宗教的思想を考慮することで、本作品の制作背景を考察することを目的とする。その上で、本作品の神道美術史における位置づけを試みたい。

第1章 《狩場明神像・丹生明神像》における作例の分類と比較

狩場明神像と丹生明神像が描かれた神道画は遅くとも鎌倉時代(13世紀)に登場し、新しくは江戸時代(19世紀)の作例まで確認されるが、その多くは鎌倉時代(13世紀)から室町時代(16世紀)ま

でに集中して制作された。さらに、それらは3つの形式に分類される。本論では各種をA、B、Cと称した。

まず、Aのタイプは一幅に一神ずつ描き、狩場明神は狩人の姿、丹生明神は宮廷の女房姿で表される。狩場明神と丹生明神が双福で現存するのは金剛峯寺本のほか、埼玉・法恩寺本(鎌倉時代・14世紀)が確認される。また、そのほかにも本研究では狩場明神像のみが現存する作例を4つ紹介した。これらはほぼ法量が一致する金剛峯寺本と法恩寺本以外は大きさが異なるものの、その形式はほぼ定型化される。また、狩場明神像は筋骨隆々とした威厳ある男性として、対照的に丹生明神像はふくよかで気品ある女性として描写される点も共通する。

次にBタイプは、問答講という法会の本尊に用いられる《弘法大師・丹生高野両明神像(以下、問答講本尊像)》で、真如親王様の弘法大師と束帯姿の狩場明神像・唐装姿の丹生明神像を三尊形式で表わす。本論では、金剛峯寺本(鎌倉時代・13世紀末－14世紀前半)と宝寿院本(江戸時代・18世紀)の2例を紹介した。両神が束帯姿と唐装姿で表されるようになったのは、本タイプの成立よりも遡る鎌倉時代13世紀とされ、その原型となったのが《四社明神像(Cタイプ)》である。

『高野春秋』によれば「四社明神」の成立は承元2年(1208)とあり、北条政子(1157－1225)の援助のもと行勝上人(1130－1217)が狩場明神・丹生明神の2神に加えて、氣比明神と巖島明神を天野社に勧請したことで成立したとされる。Cタイプの形式はAタイプの成立と同時期の13世紀には確立し、最も古い作例で和歌山・正智院本(鎌倉時代・13世紀)が現存する。猟犬・狍犬の配置や種子の有無に違いがみられるものの、時代が下ってもほぼ定型化される。

しかし例外として、B・Cタイプに共通した束帯姿と唐装姿で表されるのではなく、4神が武装した姿での《四社明神像》の作例が確認される。本論では東京・金剛寺本(室町時代・14世紀)と和歌山・

西禅院(室町時代・15世紀)を紹介した。正応6年(1293)の太政官牒によれば、弘安の役(1281)に際し、天野社の「天野大明神」は元帝国の征伐に向けて第一陣で出陣すると、天野社境内の鳥が2羽を残して一斉に飛び去ったという伝承が伝えられる。その伝承を示唆するように、この2つの作例においても4匹の飛翔する鳥が描き込まれ、狩場明神をはじめとした4神が異国征伐に向かうために武装した姿で表される。なお、その武功が認められ、鎌倉幕府から「弓箭・御剣・幣帛等」が天野社に奉納されたという。また、金剛峯寺本の丹生明神像(図1)においても、その背景の襖に飛翔する鳥(おそらく鶴)が5匹描き込まれるが、この伝承との関係を積極的に結びつけるのは本論では控えたい。

以上を踏まえると、狩場明神と丹生明神はその容姿から3つの姿に分類される。一つ目に「狩人姿と女房姿」、二つ目に「束帯姿と唐装姿」、3つ目に「武装した姿」である。狩人姿の狩場明神は空海と邂逅した場面の姿で描かれることから、高野山開創説話を視覚的に伝える性格が強い神道画と見られる。言い換えると、伽藍建立以前の天野の地を守護する「地主神」としての姿が表されているともいえる。一方で、束帯姿と唐装姿の両神はともに、伽藍建立後の天野の地、すなわち高野山一帯を守護する「地主神」であるとともに、伽藍を守護する「護法神」としての神の性格を表しているといえよう。その上で武装した姿の両神は、国難を救う圧倒的な「武力を持つ神々」としての姿を「飛び立つ鳥」というモチーフとともに象徴的に表している。

神道美術において、神の姿を表現する際に有効な表現方法だったのは表情を含む人体描写と装束である。儀軌によって表現の規定が細かく定めされる仏教美術とは対照的に、神の容姿が一切定められていない神道美術は仏教美術を参照しながら制作されてきたが、その多くの作例において、神々は「権力者」の容姿に近づけられて表された。神像彫刻や神道画では、神々の姿の表現は「僧形神」「童子神」「男

神」「女神」に分類されるが、「狩人姿の神」は鎌倉時代以降に制作され始めたAタイプの狩場明神像が初見であり、その姿の特異性についてより言及する必要があると考えられる。

第2章 武士と権力

鎌倉時代以降、「富士の巻狩り」に代表されるように、「狩り」は武士特有の権力の象徴として見なされていたことが、国文学研究の見地から明らかになっている。すなわち、「狩り」という行為によって、武士の身分には殺生与奪権の正統性があるということを明示するのである。その強力な権力を保持するに相応しい正統性を、鎌倉幕府初代將軍源頼朝(1147－1199)は伊豆山権現や八幡大菩薩から夢告によって伝えられたという説話の認知とともに、現実では天皇より任命された征夷大將軍という政治的地位によっても容認させた。

しかしながら、殺生行為から生じる罪悪感は、頼朝をはじめとした鎌倉武士たちの間で共通認識であった「怨霊思想」として表出する。平安時代から貴族の間で流行した怨霊思想とは性格を異にし、鎌倉時代に武士の間で認識されたそれは個人的な政治上の怨敵に向かうと考えられており、それ故幕府は怨霊鎮魂のための社寺を鎌倉に多数建立したほか、伽藍整備や社寺への経済的援助などの作善を数多く施行している。高野山においても、政子は頼朝や三代將軍実朝(1192－1219)の菩提を弔うための子院(前者：禪定院、後者：金剛三昧院)を建立したほか、興行政策として高野版の開版、町石卒塔婆の造立を行うなど、積極的に高野山を援助していた。すなわち、幕府は寺院や神社への作善を通じて、鎌倉武士の安穩を願う姿勢が公式見解としてあったと推測できる。なお、天野社では鎌倉時代から一切経会という一族の繁栄と安穩を願う法会が開催されていたが、それに合わせて舞楽が興行され、天野社には「陵王」や「喜徳」など「武の王」を題材とした舞楽面が伝来する点も留意したい。以上の歴史的・思想的背景を踏まえると、殺生行為

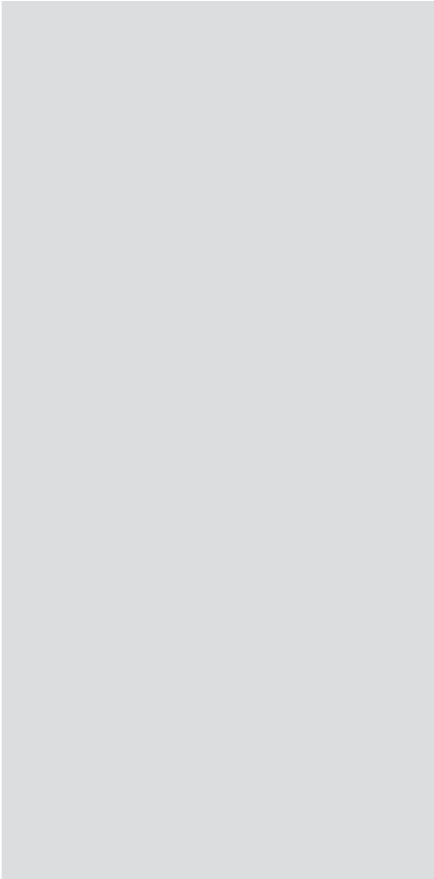


図1 《狩場明神像・丹生明神像》絹本着色 鎌倉時代 13世紀 左(狩場明神像)79.0×40.0 (cm) 右(丹生明神像)79.0×40.0 (cm) 和歌山・金剛峯寺 図版典拠：サントリー美術館・あべのハルカス美術館編『高野山開創 1200年記念 高野山の名宝』展図録 2014年 44－45頁

によって生じた罪悪感を抱える鎌倉武士にとって、仏と神への作善は必要不可欠なものであり、その作善は幕府が先んじて行っていた。その過程において、狩場明神・丹生明神が礼拝画として絵画化される際に、早くとも2種類の姿の需要が鎌倉時代13世紀頃に発生したと考えられる。そこで結章では、鎌倉時代に狩人姿の神が絵画化されるに至った需要の背景について考察する。

結章

高野山という奈良時代から知られている有数の山岳修行の霊地において、その霊地で殺生行為が唯一可能であった存在が狩場明神という神である。時代が下

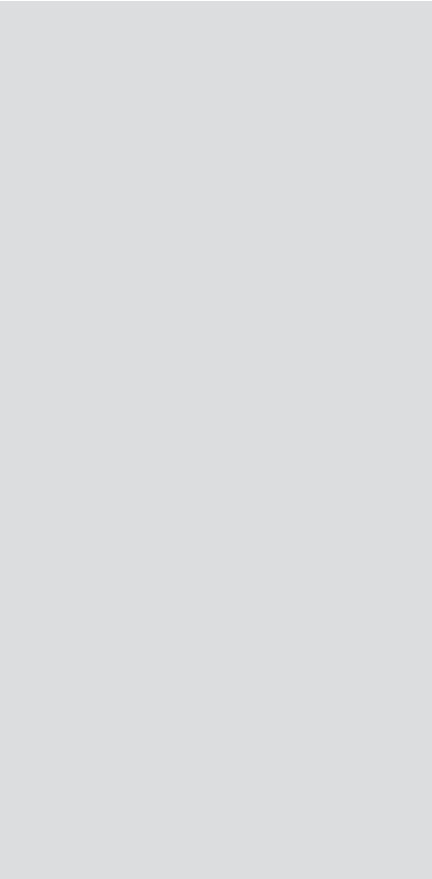


図1 《狩場明神像・丹生明神像》絹本着色 鎌倉時代 13世紀 左(狩場明神像)79.0×40.0 (cm) 右(丹生明神像)79.0×40.0 (cm) 和歌山・金剛峯寺 図版典拠：サントリー美術館・あべのハルカス美術館編『高野山開創 1200年記念 高野山の名宝』展図録 2014年 44－45頁

り、金剛峯寺本が制作される鎌倉時代においては、「狩人姿」の狩場明神像は当時の権力者である武士の姿、特に頼朝の存在が重ね合わせられて描写された可能性を指摘したい。無論、その意識はAタイプの作例すべてに当てはまるものではない。しかしながら、怨霊の鎮魂を課題としていた幕府にとって、霊地での殺生行為が許される神である狩場明神の姿に理想の鎌倉武士の姿を反映させた結果、遅しく威厳のある狩人姿という表現が需要として発生した可能性を提示したい。したがって、金剛峯寺本は武士と神道美術というこれまであまり言及されてこなかった研究課題を浮かび上がらせるものとして重要であると位置づける。

浜岡 聖

HAMAOKA Sato

美術館における保存修復に関する展示・教育普及活動

A Study on Exhibition and Education about Conservation and Restoration in Art Museum

芸術学領域群 芸術支援領域

序章

文化財や美術作品は、適切な保存や修復が施されないまま活用され続けられ、劣化・損傷しやがて失われてしまう。しかし収蔵庫に保管されたままでは、人々への観覧や学習に供されることはない。保存と活用は一見相反する行為であるが、文化財や美術作品が良好な状態を少しでも長く維持しながらその役割を發揮していくには、欠かすことのできないものなのである。

昨今、日本の文化財行政では、技術の進歩による展示環境の向上や公開ニーズの多様化などを背景に、保存状態が良好で、き損の可能性が低い文化財の公開日数の延長や、指定文化財の所有者による主体的な保存活用計画の作成が方向づけられた¹。また2018年の文化財保護法の改正では、文化財に対して地域社会総がかりで保存活用に取り組んでいく方針が打ち出された²。このような文化財行政の動向に鑑みると、一般の人々が地域にある文化財や美術作品の保存修復について基本的な理解をもち、一定の知識をもって保存活用の在り方を主体的に判断し行動できるようになっていくことが、各取り組みを実質的なものにしていく上で重要であると考えられる。その際に、文化財や美術作品の収集・保存・公開を担う美術館・博物館は、その重要な発信拠点となるだろう。

保存修復の視点を来館者に提示する取り組みは、歴史系博物館を中心に実施されてきており、情報公開の重要性を述べた文献もある。例えば東京国立博物館では、同館の保存修理活動を紹介する常設展示室が設置されている。しかし美術館に目を移すと、個々の事例報告は見られるものの目立った取り組みは少ないように思われる。歴史系博物館に比べ作品情報を積極的に提示しない美術館の展示手法の在り方や、扱われる作品ジャンルの違いなどに理由があるのかもしれない。とはいえ美術館においても美術作品としての見せ方にとどまらず、同時に保存修復の視点からの展示・教育普及活動

を行うことにより、保存活用についての教育を実施していく必要があると考えられる。

本研究では、未だ記述の少ない美術館において、保存修復の視点から行われた展示や教育普及活動に焦点を当て、ここ十年程度の実施状況を明らかにするとともに、今後の在り方への提案を行うことを目的とする。これにより、今後の各取り組みの向上・改善が図られることを目指すこととする。

第1章 保存修復の役割

始めに、現代における保存修復の基本的な考え方や技術、そして日本の文化財行政の現状について整理した。美術作品は劣化・損傷する“もの”であるため、保存修復によって作品を良い状態で少しでも長く後世に残していく対応が求められる。日本古来の美術や西洋美術、近現代美術などの美術分野や作品の形態、また劣化・損傷の状態によって保存修復の手立ても多様であり、それら多様な文化財を保存活用していくために、文化財保護法を始めたとした諸制度が確立してきたことについて論じた。また保存修復の情報公開について、保存修理の常設展示室を設けている東京国立博物館、そしてボランティアによるバックヤードツアーを毎週行っている九州国立博物館の取り組みを例に挙げ、美術館での情報公開の在り方を考える手がかりとした。

第2章 美術館の展示・教育普及活動

本章では、博物館の中での美術館の位置づけを検討したうえで、美術館の展示・教育普及活動について教育的な視点から整理するとともに、来館者の視点から美術館体験を押さえていくことで、保存修復を美術館でどのように伝えていくことができるのかを考察した。保存修復を美術館の展示・教育普及活動で扱うには、従来の美術作品を見せる手法と、専門的な知識への理解を要する保存修復の情報を提供する手法のバランスを考慮していく必要がある。展示・教育普及活動

には様々な手法があり、保存修復の視点を取り入れる上で適切な方法を選択していく必要があると言える。

第3章 美術館の具体的事例及び学芸員へのインタビュー調査

保存修復の普及活動を精力的に行っている二つの都道府県立美術館を対象に、取り組みの状況の参与観察と、担当学芸員の考えを把握するためのインタビュー調査を行った。インタビュー調査では、各館でこれまでに行われた保存修復に関する事例について、狙いや工夫点・来館者の反応・成果と課題などを尋ねるとともに、保存修復を一般の来館者へ普及する意義について学芸員の考えの把握を行った。

兵庫県立美術館の保存修復専門学芸員は近現代美術の保存修復を専門としており、例えば友の会を対象とした保存修復室の見学ツアーにおいて、耐久性の不透明な工業製品が複合的に使用されるといった近現代作品の保存修復の特徴について、来館者に実演を交えた解説を行っていた。石川県文化財保存修復工房の工房次長を務める石川県立美術館の学芸員は、美術史専門の学芸員として美術館の展示を行う一方で、民間の技術者が保存修復業務や関連の普及事業を担う工房の管理・運営を担当している(図1)。



図1 石川県文化財保存修復工房「工房特別ガイドツアー」の様子(図版典拠：石川県立美術館提供)

職種と専門分野の異なる2名の学芸員は、いずれも実施にあたり、美術に親しむきっかけや保存修復に対する認知度の向上を狙いとし、来館者への工夫や配慮

としては、保存修復に関する実物を見る機会の提供、分かりやすさへの配慮、鑑賞の余地の創出などを行っていた。課題としては館内での円滑な連携、美術館であるが故の適切な情報提供の在り方の見極めを挙げていた。扱う分野の違いによる普及への考え方の違いも見られた。

第4章 美術館における保存修復に関する展示・教育普及活動事例の分析

全国的な実施状況の傾向を量的に明らかにすることを目的に、独立行政法人国立美術館に属する館、都道府県立美術館、一部の市区町村立美術館の発行する2007～2016年度の美術館年報を一定数調査し、保存や修復に焦点を当てた事例を収集した。分析は、展示と教育普及活動それぞれについて、実施内容・形態・規模・継続性などの観点から行った。

展示は、展示の内容によって7種類に分類した。最も多かったのは、修復状況を報告する展示であった。次いで、修復にあたっての調査結果を見せる展示であり、鑑賞者が修復家や研究者の視点から作品に迫ることのできるものであった。他にも、普段と異なる視点を提供することに重視した展示や、美術館の裏側の仕事を紹介する展示もなされており、多岐にわたった。

教育普及活動は、内容と実施形態によって分類した。保存修復に関する講演が最も多く実施されていた。しかし、作品の救出方法を体験するものや野外彫刻作品の汚れを除去するものなど、ワークショップも多く実施されていた。また、レクチャー形式の活動と体験型の活動が組み合わされた事例も見られた。

実施にあたっては美術館内の諸設備や、外部の専門家、美術館サポーターなど館内外の様々な立場の人々を活用・動員していた。特に美術館ボランティアが、美術館の保全活動に関わったり来館者に保存関係のワークショップを行ったりする事例が見られ、保存修復の普及の重要な担い手となっていると考えられる。

先行研究の状況と学芸員へのインタビュー調査での知見を踏まえると、少なからず知識提供を伴う保存修復の展示・教育普及活動は、歴史系博物館に比して美術館ではあまり実施されてきておらず、事例数や見せ方の種類の面でも目覚ましい結果は出ないのではないかと推測していた。しかし調査の結果、予想以上に数多く実施されており、内容面でも保存修復の多様な切り口から実施されていることが明らかになった。例えば全国的な調査では、対象とした51館のうち46館は一度以上の実施経験があることから、多くの美術館が、保存修復という美術館の裏方の仕事を来館者に伝えることについて、一定以上の重要性を認識していると考えられる。

結論

保存修復の視点からの展示・教育普及活動は、保存修復分野への認知度の向上・理解促進と、来館者が美術に関心をもつきっかけ、そして作品への理解をより深めるための補助的位置づけとしての役割を果たす点で意義があると考察した。これらの取り組みを従来の提示型的美術展示とのバランスを考慮しつつ着実に実施していくことで、一般の来館者が美術館体験そのものを楽しみながら、保存活用の在り方を考える機会をもつことが期待できると考えられる。各美術館の事情や、その時々展示・教育普及活動の目的に即した適切な情報提供の手立てを工夫していくことが望ましい。

今後の発展に向けては、保存修復の一側面だけでなく総合的に見せる企画を増やすことや、各取り組みの円滑な運営を図り継続性をもたせることなどが課題である。そして、保存修復と銘打った美術作品の損傷・破壊の事件が依然として起きている社会状況を踏まえ、保存修復の良い側面だけでなく“危うさ”にも焦点を当て、来館者が主体的に考える機会を提供していくことが望ましいだろう。

今後の課題

今回は、特に4章の全国的な調査では年報から読み取れる内容で判断したため、今後はより実際の実施状況を正確に把握するための調査手段を模索していきたい。また、全体として美術館の事例を実施者側から考察したが、今後は来館者がそれらの展示・教育普及活動を通してどのように感じ考えたのかといった来館者の立場からの調査を行っていきたい。

--

¹ 文化庁ホームページ「これからの国宝・重要文化財(美術工芸品)等の保存と活用の在り方等に関するワーキンググループ報告」

http://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/bunkazai/kokuho_wg/hokoku/

² 文化庁ホームページ「文化財保護法及び地方教育行政の組織及び運営に関する法律の一部を改正する法律等について」

http://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkazai/1402097.html



「向こう側の世界」
“World on the other side”
223.5 × 363.0cm
アクリル絵具、油彩、紐、不織布、ベニヤ板、ポリスチレンフォーム
2019年

序章

筆者は作品を制作する中で、絵画での表現活動と見るという行為が密接に結びついているのではないかと思った。絵画作品は視覚芸術であり、完成した作品は見られる対象となる物である。画家にとって絵を描く上で物を見るという点、絵画が見られるものであるという点で見る行為は絵画表現において重要な役割を果たしているのではないかと考えた。

一般に絵画作品として想像されるものは、恐らく矩形や正方形のキャンバスである。絵画の前提である矩形や正方形

という形の概念に捉われず、それ以外のキャンバスを用いて制作する作家及び作品が存在することを知り、矩形や正方形のキャンバスとそれら以外のキャンバスではどのように見え方や表現が変わるのだろうかと疑問に思った。

そして、絵画表現における見る行為とキャンバスの物理的形狀は、それぞれが独立するものではなく互に関連し合い表現へと繋がっているのではないかという考えがあり、研究するに至った。本研究は、画家としての観点と絵画作品としての観点からの絵画表現における見る

行為の分析と、キャンバスの物理的形狀との関係性を改めて考察し、自身の新たな表現へと繋げる方法を確かにすることを目的としている。

第1章 見る行為について

本章では、絵画の表現活動と見る行為が密接に結びついているのではないかと考え、絵画表現における見る行為を、「作者として絵画作品を制作する側からの見る行為」と、「絵画作品そのものが見られるものであるという点からの見る行為」の2つに分類した。作者として絵画

実際に見ている物質としての物体が絵画作品の物理的につくりであると推察した。

第2章 絵画の物理的形狀について

本章では、一般的な長方形の絵画と、シェイブド・キャンバスの絵画及び、絵画の概念を主題とする絵画の表現効果について考察し、比較している。絵画の物理的形狀を考察するに至った作品を基にその背景について述べ、絵画作品が如何なるものであるかを再考察している。一般的な長方形の絵画を、矩形の絵画と正方形の絵画を含む長方形の絵画と定義づけ、歴史的な絵画の解釈として目的や位置づけを調べ、どのように変化してきたのかを考察した。また20世紀、抽象絵画時代に区別された、熱い抽象絵画と冷たい抽象絵画の概念や目的及び、筆者自身の制作との関係性について述べている。シェイブド・キャンバスの絵画及び、絵画の概念を主題とする絵画の表現効果として、フランク・ステラ、四宮金一、ジャスパー・ジョーンズ、福田美蘭、深堀隆介の5人を取り上げ、作品と制作におけるそれぞれの考えを考察した。一般的な長方形の絵画の表現効果と、シェイブド・キャンバスの絵画及び、絵画の概念を主題とする絵画の表現効果を比較し、筆者自身の考えとしてまとめた。

第3章 見る行為と絵画の物理的形狀の観点から表現方法の考察

本章では、第1章と第2章で扱った、絵画表現における見る行為とキャンバスの物理的形狀が相互に関係し合っているという前提のもと、筆者自身の作品から表現方法を考察した。筆者は制作において、自身の制作テーマとして目に見えないものや感じたことなど物体として存在しないものを描こうと思っているが、見えるものから影響を受け見ることを頼りに制作しているという二面性がある。そして絵画のつくりには、絵を見る時に見ている、描かれた絵画空間の世界と、キャンバスや絵具が存在している現実の世界

の二面性が存在している。制作テーマの二面性と、絵画のつくりの二面性の両方を如何に表現するかを自身の作品制作で模索している。描く際に対象物となる物や空間を作者が見ること、キャンバスの上に描かれたもの、表現したい内容、画家独自の表現技法、絵画作品の物理的につくりという見る行為の4つのキーワードと絵画の物理的形狀を筆者自身の作品から分析した。

結章

本研究を通して、絵画制作を行う者にとって見るという行為は基礎であり、非常に重要な役割であること、またその見る行為を再認識したことによって絵画の概念やつくりといった物理的形狀を再確認できた。絵画表現における見る行為を、作者として絵画作品を制作する側からの見る行為と、絵画作品そのものが見られるものであるという点での見る行為の4つのキーワードで分類し、その根拠を述べてきた。しかし、実際の制作において画家が4つのキーワードの内、今何をしているのかをそれぞれの行為で認識しているのではなく、一連の流れで成立するものであると考える。しかし、筆者及び画家が絵を描く際に何を行い描く過程に至っているのか、また描かれた作品が見られるものとなった時に何が見えるのかを確認することは、絵画制作を行っている筆者にとって非常に意義のあるものであった。絵画表現を行う者として、何を描くか、また如何にして描くかということ熟考し制作に取り組む必要があると感じた。今後も制作していく中で、絵画表現における見る行為と、キャンバスの物理的形狀との相互作用について考察することは非常に重要な課題である。常に新しい表現を模索し、自身の理想とする表現に少しでも近づけるよう制作に勤しんでいきたい。

絵画における色彩の対比と表現効果 作品「私の場所 洗面台」「私の場所 脱衣所」「自画像」及び研究報告書

Expression effect by the comparison of the color in the picture Work “My place, Wash stand” “My place, Dressing room” “Self Portrait” with Research Paper

芸術学領域群 洋画領域



左図
「私の場所 脱衣所」
“My place, Dressing room”
162.0 × 194.0cm
油彩 パネル
2019年

右図
「私の場所 洗面台」
“My place, Wash stand”
162.0 × 130.3cm
油彩 パネル
2019年

序章

本研究は、絵画における色彩の対比の表現効果について制作者の視点から分析することが目的である。色彩に抱く感情や色彩の対比による見え方の変化について分析し、その表現効果をいかに制作において活用出来るかを考察する。筆者は制作において存在感のある作品を作りたいと考えており、強く鮮やかな色彩をいかに組み合わせることで表現出来るのかということが動機であった。研究方法は、色彩の効果についての考察、絵画作品の分析、実験制作の3つである。まず色彩自体が人間に与える印象について考察し、次に色彩の対比による効果を調べる。そして絵画作品の分析では、異なる色相の対比による表現効果と明暗や濃淡の対比による表現効果の2つの観点から作例を挙げ分析を行う。そして研究結果を元に筆者の過去の作品分析や、新たな実験制作を行う。

第1章 色彩の効果

本章では、色彩に対して抱く感情の考察、そして色彩の対比によって期待出来る表現効果を考察した。筆者は、出村洋二の『色彩の芸術と科学』を参考に、人間は身体内部の感覚によって得た情報を視覚を中心に統合することで色に感情を抱いている、という出村の考えから色彩に対して抱く感情の成り立ちについて考察した。そして相馬一郎の『色彩と形態』より、社会的背景や環境が色彩の好みに影響しているという考えから、人間は社会や自然の中の情報や経験によって快・不快といった感情を受け、色彩に対する好みを形成しているのではないかと考察した。人によって色彩から感じ取る印象は共通点もあれば異なる点もあると考え、描き手と鑑賞者に受け取る印象の違いが生まれるのも環境や個人差に起因するのではないかとまとめた。色彩の対比による表現効果の考察にあたっては、まず対

比による調和の可能性について考察した。筆者は「色彩」編集委員会の『色彩造形のたのしさ』より、色相が対照となる色同士や、色彩が類似でも明度や彩度が対照である配色は調和を生み出す手段として有効であるという考えを引用した。異なる色相や明暗や濃淡の対比は、それらをはっきりと鮮やかに見せながら調和のある画面を作ることが出来るのではないかと予想した。異なる色相の対比による表現効果には色相による色鮮やかで変化のある空間づくりや、色彩の見かけの温度感や遠近感を用いた表現が可能になるのではないかと予想した。明暗や濃淡の対比については強弱や濃淡の違いによる遠近感や立体感の表現、モチーフの強調や視線誘導の効果があると予想した。

第2章 絵画に見られる色彩の対比の分析

本章では、色彩の対比の特徴がよく見

られる絵画を挙げて分析を行った。異なる色相の対比においては、以下のような効果が見られた。まず寒暖対比を用いることで温度感や遠近感を表現することが出来ること、補色対比は色相環上で正反対に位置する色同士ながらも互いを鮮やかに見せる効果などがあつた。点描技法においては補色関係にある2色の点の並置によって互いの色が鮮やかさを生んでいた。また筆致においては、対立する色同士に共通する色や双方の色を加えることで画面に調和を生み出すのではないかと分析した。そして補色を用いた画面にそれらの混色を加えることで、調和を生むと考察した。明暗や濃淡の対比においては、強弱や濃淡の操作によって淡い表現から劇的な表現まで様々な雰囲気を作り出せることが分かる。そして強い対比はよりモチーフを明確にし、対比の強弱によって鑑賞者の視線を誘導出来るのではないかと考察した。そして色の面積の大小は色の見え方に影響し、鮮やかな色であっても小さな面積にすることで、画面の雰囲気を崩すことなく緊張感を与えるのではないかと分析した。絵画作品を分析していくうちに、強い対比を用いた作品は、刺激的で変化のある画面であり、色数が限定されているように感じた。これについて筆者は色数を限定することでより鑑賞者に色彩の対比による表現効果を伝えやすくなるからではないかと考えた。

第3章 自身の制作

本章では、筆者の過去の作品の分析と実験制作を行った。筆者が大学院で制作した《私の場所 居間》と《私の場所 プールサイド》の2つである。前章までの分析結果をふまえて①色彩の相性や色数の限定、②筆致、マチエール、グレイズそしてドライブラシといった画材や技法による色の見え方の違い、③色彩豊かな画面と明暗による立体感の表現の融合、といったことに留意した。実験結果は、上記の①～③について制作中に筆者が気づいたことや感じたことをまとめた。①

については複数の補色対比を用いることで色彩豊かで変化のある画面になるが、画面の調和を崩してしまう恐れがあると感じた。そして隣接する色同士は特に見え方が異なると感じたことから、境界部分の色彩に注意を払う必要があるとまとめた。②においては実際に画材や技法を変えることで下層の色の見え方を変え、表情に変化を生み出せるという結果が出た。③においては補色対比や寒暖対比を筆致やグレイズによって表現することにより可能となると感じた。またそれらの対比だけでなく、陰影部分に共通した色彩を用いたりする場合によって操作を行う必要があると考察した。

結章

本章では、色彩の対比と表現効果について絵画作品や自身の制作からの分析結果をまとめた。絵画のひとつひとつに強

弱の違う様々な対比が用いられ、それによって色の見え方に変化を与え、雰囲気を作り出しているということを感じた。実験制作をおこなうことによって、画材や技法によっても色彩の表情に変化を与えることが出来るということや相性の良いとされる色彩の対比以外にも自身が心地よいと感じる色の組み合わせを発見することがあつた。筆者は、絵画や風景など様々な物や場所を見る経験や技法書で得た知識を制作に取り入れることで、自身が心地よいと感じる色彩の組み合わせを見つけることが出来るのではないかと考える。今回は色彩に焦点をあて論じたが、絵画には形や構図といった造形要素も深く印象の変化に関わってくると考える。今後は色彩の対比に加えそれらの要素が及ぼす効果についても考えながら制作を行いたいと思う。



河原 由佳

KAWAHARA Yuka

アルミホイルを利用する絵画表現 作品「愛を失くした場所」「夢想」「自画像」及び研究報告書

Painting expression used aluminum foil Work “The place she lost love” “Daydream” “Self-portrait” with Research Paper

芸術学領域群 洋画領域

「愛を失くした場所」
“The Place she lost love”
194.0 × 162.0cm
アクリル絵具・油彩・ミクストメディア
2019年



序

筆者はこれまでマーカーやペンなど絵具以外に複数の素材を使用して絵画制作を行ってきた。制作活動を行っている間にマーカーやペンの金色・銀色から金属光沢に興味を持ちはじめ、金属粉や箔といったより光沢の強い金属を絵画制作に取り入れようと思いついた。アルミホイルは当初箔の代用と考えていたが、アルミホイルだからこそ得られる表現があるのではないかと思うようになった。今まで使用してきたマーカーやペン、絵具の他に金属という物質を強く意識させる素材をあわせて用いることによって、筆者の絵画表現の幅を広げることを目的に本研究を進めた。アルミホイルは英訳すると Aluminum foil といい、foil とは「金属の薄片、箔」を意味する。即ちアルミホイルはアルミニウム箔の英訳をそのままカタカナにしたものである。ここでは既に美術工芸用に使用されているアルミニウム箔と食品加工用に使用されているものを区別するために食品加工用のアルミニウム箔はアルミホイルと呼称することとした。

第一章 金属の特性

金属には光沢、展延性、熱・電気良導性の3つの特性がある。光沢は表面が光を受けて輝きを発する性質、展延性は力を加えて伸ばすことで細くしたり薄くしたりできる性質、熱・電気良導性は熱と電気を良く通す性質である。絵画制作で主に注目するのは光沢の部分であるが、光沢も金属の種類と形態によって見え方が異なる。金属の特性を踏まえた上で美術工芸用の純金箔、金箔(合金製)、純銀箔、銀箔(合金製)、アルミニウム箔、錫箔、銅箔、金属粉を実際に支持体に施し、それらの見え方を比較した。光沢だけでは

なく、それぞれの色、質感、そして制作の観点から扱いやすさも比較対象とした。一つ一つの箔や金属粉には個性があり光沢の強弱、扱いやすい、扱いづらいといった違いはあるが、それによって優劣が決まるわけではなく、金属の種類とその加工の数だけ多様であると判断した。絵画制作に使用される金属も美術工芸用に限らずに様々な用途のものを取り入れることは絵画表現の幅を広げることに繋がり、その一つがアルミホイルではないかと考えた。

第二章 アルミニウム箔の製造過程とその用途

アルミニウムはボーキサイトという鉱物を溶融、電気分解して生成される。

製錬を行い純度を高めた上で再度溶かされ、圧延できる形状に鑄造する。鑄造時に発生する酸化物、水酸化物を取り除くために熱処理を行った後、圧延機にかけ温度を変えながら箔の状態になるまで薄く伸ばしていき、最終製品の寸法に切断される。分離されたアルミニウム箔は表面の欠陥検査を行いながら巻取られ、最後に熱処理をして製品となる。アルミニウム箔はその加工のしやすさから印刷、食品包装材料、医薬品包装材料、工業材など生活に関わる様々な用途に使用され、その一つにアルミホイルが含まれる。



「夢想」
“Daydream”
162.0 × 194.0cm
アクリル絵具・油彩・ミクストメディア
2019年

第三章 アルミホイルを箔として利用する方法

アルミホイルを支持体に施す際、どのような処理を支持体に行えばよいのか、支持体の表面状態を如何にすべきか、どのようにして接着させるかが問題となる。美術において行われてきた箔の処理方法(ウォーターギルティング)を紀井利臣著『黄金テンペラ技法』をもとに踏まえながらアルミホイルを支持体に施す独自の方法を提案した。アルミホイルは美術工芸用に使用される箔より厚いため、破れにくく取扱いやすい。支持体に張って研磨した後の表面の様子は他の箔と比較しても劣らず光沢も強く画表面に物理的な強度と張りのある印象を与える。絵画制作に使用するにあたって可能性のある素材であるといえる。

第四章 作品制作とその課題・解決策

筆者の作品とその制作過程を取り上げながらアルミホイルを使用する利点と課題、解決策について述べる。アルミホイルは光沢が強く厚みがあるために画面に物理的な強さや張りのある印象を与える。やすりで削るなど強い刺激を与えても耐えることが可能であるため破れたような表情や引っ掻かれた線など物理的な凹凸により画表面の物理的な側面が強く感じられるようになった。課題はアルミホイルの表面の吸収性が無いために粘着力が弱いと絵具が定着せず弾かれること、長期保存に耐えうるかということである。解決策としては絵具をのせる場合は粘度の高い状態でのせるかアルミホイルの上に吸収性のある下地を塗布すること、長期保存は作品完成後に防錆剤を施すことが挙げられる。

結章

アルミホイルの使用を考えたのは箔の代用品という観点から出会ったが、だんだんと使っていくうちにアルミホイルならではの画表面に対して物理的な印象を強く与えること、それに伴う絵画表現上で画面に強い印象を与える素材であると気づいた。またアルミホイルを通して絵具以外の素材、新たな素材を複合的に使って制作するという方法の深化は筆者としては大きな一助となった。支持体への接着時にジェルメデイウムが長期保存的な観点で問題がないか、そもそもアルミホイルは長期保存に適しているのか、アルミホイルの光沢を失わずに絵具を定着させる方法など課題は多い。しかし、アルミホイルという使用したことのない素材を制作に取り入れることは今後別の素材研究をする上でも大切な経験になった。今後もアルミホイルの制作における実験、観察を続けつつ新たな素材を開拓しながら制作活動が続けていきたい。



「TSUKUBA」
“TSUKUBA”
2枚組作品
油彩、パネル
2018 - 2019

序章

本論文は、人物画の大切な要素である肌、衣装、背景における色彩効果について考察することを目的としている。これは形態重視の制作を続けてきた筆者の中で色彩が常に課題として残されてきた要素であり、解決のため抽出して考える必要性を強く感じ続けていたことによるものだ。つまり本研究の出発点は筆者自身の過去の作品群であり、到達点は今後の作品なのである。その旨から第1～3章の第1節は今までの自作の見返しとした。なお、写実表現については、「惚れ込んだ美しさがあるがままに描写することにより『普遍』の域に昇華させる行為」という筆者の捉えを記した。

第1章 モチーフとしての人体

本章では人体の肌の色彩表現について語っている。第1節では今までの筆者自身の作品を見返し、形態ばかりに目を向けるあまり褐色系に頼った色相幅の狭い肌の人体になっていた課題を明らかにした。それを受けた第2節では作家達が肌に用いた絵具と技法から色相を検証した結果、

赤、青、黄の3原色が肌の深みと質感の表現に大きな効果を上げていることに辿り着いた。

更に第3節では肌の役割を「人体を形態として独立させる」役割と「内部を包み込む」役割の2つとした。それに即した表現技法に考えを巡らせ、前者の他と分離するための立体としての抵抗感を表すためにはグリザイユによる立体表現の段階で油絵具の持つ可塑性を活かすこと、後者の下部組織(皮下脂肪や血管)を意識させる透明感を表現するにはグレージングが有効であるという結論を導き出した。

第4節では前節を明暗表現の観点から再考し、カラヴァッジョ (1571～1610)やレンブラント(1606～1669)等のバロック期の作品を例に挙げて明部での抵抗感と暗部における透明感の表現方法について考察している。特に、レンブラントの陰影部に用いられている赤の斬新さと高い効果には色彩の可能性を感じさせられた。

第5節は肌の色彩表現の多様性に着目した。ピカソ(1881～1973)の「青の時代」と「バラ色の時代」の作品を中心に、複数の作家の作品を例に挙げて論を進めてい

る。その結果、写実表現においても表現意図に即して肌の色を変化させることは可能であり、それが作家の思いを代弁する重要な造形要素になりうることを再認識するに至った。

第2章 人体を飾るもの

ここでは色彩に込められた作家の思いを、表現意図と造形要素の2つの視点から衣装を中心に探っている。第1節で自作を振り返った後、第2節では表現意図に視点を置き、3原色と無彩色について各色相の持つ性質とイメージがもたらす効果を明らかにした上で、それがどのように表現意図と結びついているかを複数の作家の作品を取り上げて検証した。モネ(1840～1926)の《ラ・ジャポネーズ》の赤が持つ活気、コロー(1796～1875)の《青い服の婦人》の青が醸し出す静謐さ等、衣装の色相が作品全体に及ぼす影響の大きさを具体的に論じている。このことから、写実表現の場合肌の色彩を大きく変えることが難しいだけに、作家達の表現意図が衣装に施した色相によって作品に反映させられていることが実証できたように思う。第3節で



も作家の作品を数多く取り上げ、色彩の3属性の視点から造形要素としての衣装の色彩について述べた。背景と衣装の明度差や彩度差が主体である人体の実在感に繋がっていること、また色相については3原色を取り入れた衣装が画面全体の深みを増す効果についても触れた。更に、背景の色彩の中に補色となる衣装を配することによって人体を浮き上がらせる効果についても述べている。

第3章 人体を受けとめるもの

本章では背景の役割を「具体物の描かれた状況説明」と「具体物が描かれていない空間設定」の2つに分けて論を進めた。第1節は、背景を描く難しさについて筆者の試行錯誤の実例を挙げている。第2節ではレオナルド・ダ・ビンチ(1452～1519)の《最後の晩餐》と《モナ・リザ》を題材に状況説明としての背景の条件を色彩の3属性の面から考察し、具体物を描きながらも人体との明度差をつけ彩度を下げることが必要であることを導き出した。第3節は空間設定としての背景について考えた。透明感のある背景には人体の抵

抗感を高めてそこに視線を集中させる効果があることを述べた後、均一色面の場合と明暗を伴った場合の2つに分けて説明している。後者がバロック期から見られるようになることから、光を意識したキアロスクーロの影響が背景にも及んだのではないかという考えも生じた。加えて藤井勉(1948～2017)や大矢英雄(1954～)を取り上げ、作家の独創性の表出としての意味を背景が背負うようになってきた事実についても触れている。第4節は、筆者が大きな影響を受けた森本草介(1937～2015)の描いた背景の魅力を、年代による色調の移り変わりや父森本仁平(1911～2004)からの影響を考え合わせて分析した。

第4章 実験制作

第1章～第3章を筆者自身の制作に取り入れた記録が本章である。第1節は小品でのグリザイユ技法の実践を記した。モノトーンで形態をつくり出した上に色彩を重ねていくこの技法についてはまだ手探り段階ではあるものの、両者の滑らかな融合に苦しんでいた筆者には大きなヒントとなった。視点を替えながら3作

制作している。

第2節ではMC展出品作である《LIFE》(F150号)の制作過程を記録した。グリザイユ技法を用い、特に肌の表現を重視して新たな試みを行っている。明部の抵抗感と暗部の透明感の描き分けやグレージングによる3原色の使用等、前章までに考察してきたことを積極的に取り入れた結果、今までとは違う人体が表現できたように思う。

第3節には修了作品である《TSUKUBA》(M150号2枚組)の制作状況を記した。留学生とその家族を含む20名をモデルとした群像は肌の色、顔の骨格、衣装の違いの描き分けが必要であり、本研究を実証する作品となるからである。案の定制作は難航したが、研究内容を踏まえて進めていくことで以前とは違う描写ができたように思えた。

終章

本研究は今までの制作を客観的に振り返るという意味で、筆者にとって非常に有意義なものとなった。課題が明らかになり解決の足がかりを得られたことで、今後の制作の方向が見えてきたように思う。更に実践を重ねることで深めていきたい。

小西 美歌

KONISHI Mika

20世紀以降のモノクローム絵画に関する考察 作品「風景」「mono」「自画像」及び研究報告書

Monochrome Painting from the 20th Onward Work “A scenery” “mono” “Self portrait” with Research Paper

芸術学領域群 洋画領域



「風景」
“A scenery”
162.0 × 194.0cm
油彩、綿布・パネル
2018年

序章

本研究は、20世紀以降のモノクローム絵画を主な対象とし、特性を分析した上でその絵画表現の魅力を再認識し、制作者としての立場から実践的に応用しようとする試みによって構成されている。モノクローム絵画は、世界中の様々な地域や時代において散逸的に制作され、特定の様式や流派を指すものではなく、絵画表現の一特徴として普遍的な魅力を持つ。グリザイユのような白と黒によるものに限らず、単一の有彩色で描かれた絵画や、キュビズムのような色彩が抑えられた絵画も本稿では取り上げている。1950年から1960年代には、欧米において抽象表現主義やミニマリズムの絵画作品の中でモノクローム絵画がよく見られた。ここでのモノクローム絵画は、自然などの対

象を画面上で再現せず、中心を持たず、画面全体の価値が均質であるという特徴を持つ。絵画の抽象化あるいは単純化が極限にまでなされたモノクローム絵画の本質をみるには、絵画の抽象化が進んだ20世紀以降の作品の中から、その先駆的存在を取り上げつつ、分析する必要があると考えた。これらの考察をもとに、第三章において制作者としての立場から実践的に応用し、モノクローム絵画の持つ魅力や絵画表現の可能性を探る。

第一章 絵画における色彩について

モノクローム絵画の色彩的特性を明らかにするべく、まず色彩そのものの原理を物理的側面、心理的側面から検討した。そして、同じ色相、明度、彩度の色彩であっても、物体の表面に表れるものと空間

に充滿している色彩とでは人間の認識が異なることを指摘した。そして、モノクロームの色彩的特性については、特定の色相のみを取り上げるのではなく、彩度、明度の違いからもその特性を探ることとした。彩度については無彩色の色彩と有彩色の色彩が人間の心理に与える影響の違い、明度については、明度差のある色彩を並置した時の視覚的印象の違いを考察し、絵画がモノクロームであることでどのような視覚、心理効果が生じるかを明らかにした。色相については、画家個人の心理的な認識の差が大きいため、第二章において個々の画家による作品で触れることとした。

第二章 モノクローム絵画に関する考察

本章では、20世紀以降のモノクローム絵画の動向を美術史上の文脈でとらえな



「mono」
“mono”
130.3 × 194.0cm
油彩、綿布・パネル
2018年

おし、19世紀以前の陰影表現によるグリザイユとの相違を確かめつつ、その独自性や絵画表現を分析した。具体的な作例として、ピカソやブラック、マレーヴィチによるモノクロームの絵画を取り上げ、1950年から1960年代の動向からは、Y. クライン、ラインハート、ステラ、R. ライマンなどのモノクローム絵画を取り上げ、作品ごとの絵画様式、画家の思想背景、制作の経緯、特定の色相に対するこだわりなどから多面的に分析し、モノクローム絵画の考察を行った。

第三章 研究制作とモノクローム絵画の関係性について

本章では、筆者の制作経歴とモノクローム絵画を制作するまでの着想、大学院での実制作と修了制作の分析を行い、モノクローム絵画としての考察、そこで得られた成果や課題をまとめた。自らの思想・生活背景と絵画の内容は密接に関わっており、10年以上に及ぶ絵画制作を振り返ることで自身の方向性を確かめる機会となった。筆者が絵画で重視する

のは“物質の形態”と“統一感のある色調”であり、それをいかに見せるかを考えた結果、モノクローム絵画になっていった。修了制作《風景》《mono》では、油彩の特性を生かすため下層には様々な色彩を用いており、最上層がモノクロームとなることを意識した。しかし、画面の調和が取れた段階で筆を止めたため完全には単色とはならなかったが、手段と目的のバランスを考慮しながら完成を目指した結果、自らの理想に近い作品を作り出せたように思う。

結章

本章を本研究のまとめとし、20世紀以降のモノクローム絵画の特質を改めて考察し、その絵画表現の魅力を再認識し、実践から得られた成果や知見、筆者の今後の課題について論じた。20世紀以降の絵画は、既存の絵画形式の継承ではなく、新しい表現の創造に価値が置かれた。絵画はより純粋化、単純化され、戦後のモノクローム絵画はその極限ともいえる様相を見せ、一見するとそれが絵画であるの

か、平面のオブジェであるのか分からない作品もある。絵画が究極まで純粋化された結果何が残るのか。その答えは、モノクローム絵画の一つ一つの作品に表れており、画家個人の思想背景や絵画表現に依拠するところが大きい。個々の作品を追うにつれ、20世紀以降におけるモノクローム絵画の魅力とは、単色そのものにあるというよりは、色彩の抑制や解放、それによる絵画表現の革新性にあるといえるのではないかと筆者は考える。これらの考察をもとに修了制作《風景》《mono》では、独自のモノクローム絵画を制作した。筆者は絵画を単純化させる意図は無く、画面に対象を取り入れ、その形態の豊かさを表現することを目指した。具象と抽象の中間に位置するような造形と、画面の色調を統一させたモノクロームとしての特性により、独自の絵画表現に繋がったのではないかと思う。今後の課題としては、モノクローム絵画や自身の絵画をさらに分析し、より充実した絵画表現を目指していきたい。



blue cocoon
162.0 × 130.0cm
162.0 × 130.0cm
227.3 × 181.8cm
油彩、綿布・パネル
2019年

筆者は、大学の授業でシェイプド・キャンバスという表現に取り組んだ。シェイプド・キャンバスとは言葉通り、形づくられたキャンバス、つまり一般的に使用されている矩形のキャンバスではなくあえて変形させたキャンバスによる絵画の表現及びその作品のことをいう。この題材と通して、絵画という表現方法がとても物理的なものだと筆者は感じた。それまで、筆者は自身の制作に際し、画面の中に図像を描くということに意識を置いていたように思う。そのため、シェイプド・キャンバスに取り組んだ時に感じた、絵画を物理的側面からとらえるという感覚は新鮮だった。そしてこの感覚は、決してシェイプド・キャンバスという表現においてだけではなく、一般的な矩形の支持体を使用した制作においても当てはまるものだと筆者は考えた。こういったことから、筆者は自身の制作において、絵画作品の物理的な側面と描かれ

た図像の側面、両方に意識を向けて制作する必要性を感じるようになった。そこで本論では、絵画作品のリテラルな側面とイリュージョナルな側面という、一見相反する要素について考察し、それを生かした筆者なりの表現方法を模索したいと思った。

第1章では絵画作品におけるリテラルな側面とイリュージョナルな側面とは何かという問題と、その二つの要素を一つの作品上で表現することの意義について筆者なりに考察していく。考察のためにマイケル・フリードによる「芸術と客体性」を参考にした。ここでは、フランク・ステラに代表されるシェイプド・キャンバスの表現上の問題点について触れている。シェイプド・キャンバスは、変形させた支持体による表現であるため、その形を認めるために作品の周囲の空間が必要不可欠なものとなる。物理的な形態を見せるその表現方法は彫刻的

であり本来絵画作品が持っていた絵画空間の表現を放棄してしまっていると、その表現上の問題を、演劇的性質と述べ、絵画表現としては不完全なものであると批判している。筆者はこの批判を、「絵画作品におけるリテラルな側面を強化しすぎ、かつイリュージョナルな側面が不足した表現を行った結果起きた問題である」と解釈することが可能であると考へた。そこで、「芸術と客体性」の中で述べられているシェイプド・キャンバスの表現における強化された要素をリテラルな側面と、反対に不足している要素をイリュージョナルな側面として解釈し、それぞれの要素を明らかにしていく。その過程でその二つの要素は、絵画作品と現実空間の境界、つまり画表面と画面の輪郭部分の表現の問題として理解することが可能なのではないか、と考えるようになった。

第2章では、具体的な表現方法につい

て考察していく。実際どのように表現することが、絵画作品におけるリテラルな側面とイリュージョナルな側面を同時に表現することにつながるのかということについて、実際の作例を見ながら考察していく。ここで取り上げる作品は、筆者が実際に観察したことのある作品であること、前章でまとめた問題点を克服していることを条件とする。前章で挙げた内容を踏まえ、実例を考察した結果、問題点を克服した作品の特徴として、絵画作品のリテラルな側面とイリュージョナルな側面が強化されていること、一度にその二つの側面を認識することが難しいことなどが挙げられると筆者は考えた。例えば、野田弘志は制作の際、キャンバスの布目を消すためにまず油絵具を画面一面にあえて筆跡を残しながら塗るという方法をとっている。この筆致は写實的に描かれた図像とは無関係なマチエールであることがほとんどだ。しかし、そのた

めにそこに画面があるということがより強く表現されているように感じる。物理的な側面を強化して表現することで、描かれた図像がイリュージョナルなものであるということを際立たせている。あくまでこれは絵画作品であるということを強く主張した作品になっているように感じる。

第3章では、明確化した筆者自身の制作における問題意識についてまとめる。それを踏まえて行った実際の制作について述べ、その効果について考察する。先に述べた通り、筆者はもともと画面内に描かれた図像に意識を向けて制作してきたが、今回の研究を通して制作に変化が見られた。最終的には線を用いた表現に着目するようになる。画面内の図像を描き起こすためにハッチングを筆者なりに発展させ、立体的なマチエールとしての線を画面上に描いた。線は現実世界に存在するものではなく、イメージに近いも

のだ。そのため、画面から離れると面内の図像と溶け合い見えなくなる。しかし、近づくとその図像が画面上にある物理的な形であることに気づかされる。このマチエールが、作品の絵画空間と、作品の表面あるいは作品の外側の空間に、観者の意識を行き来させるポイントにならないか、と考へたのである。その線は、描かれたものなのか、それとも画面上に在るものなのか、観者に一瞬考えさせることによって、絵画のイリュージョナルな側面を際立たせ、かつ、絵画の物質として存在感も強化することを意識して表現した。

本論を通して、絵画作品におけるリテラルな側面とイリュージョナルな側面を一つの作品上で表現することについて考察してきた。画面内でできる表現だけでなく、より現実の空間でどのように表現するかという問題意識をこれからも大切にしていきたい。

佐藤 瑞季

SATO Mizuki

木版画による抽象表現–恩地孝四郎を中心に– 作品「落花」「自画像」及び研究報告書

Abstract Expression in Woodcut Prints: Focusing on Koshiro Onch Works “spring” “self-portrait” with Research Paper

芸術学領域群 洋画領域



「落花」「spring”210.0 × 97.0cm水性木版・楮紙2019年

「落花」「spring”210.0 × 97.0cm水性木版・楮紙2019年

序章

本研究では、恩地孝四郎（1891–1955日本）の『月映』時代における具象表現から抽象表現への変化に注目し、木版画による抽象表現についての考察を行う。恩地孝四郎を研究の中心にする理由としては、彼が日本の抽象絵画の先駆者であるということの他に、筆者にとって恩地の作品との出会いが銅版画による具象表現から木版画による抽象表現を用いた絵画制作へと移行する大きな転換点となったため、ということが挙げられる。恩地の

作品とその根底にある思考について調査と分析を足がかりとし、筆者が現在抱えている「抽象という手法をとって何を表現するのか」という課題について再考することを目的とする。

第一章 浮世絵以降の日本近代版画史と表現主義

第一節では、浮世絵以降の日本近代版画史について解説した。幕末の文明開化による銅版画・石版画の印刷技術の輸入と日清・日露戦争による浮世絵木版画の

衰退の後、山本鼎（1882–1946日本）を中心に「自画・自刻・自摺り」を掲げ芸術作品としての版画を生み出そうとする創作版画運動が起こった。それと同時期に渡邊庄三郎（1885–1962日本）・藤懸静也（1881–1958日本）らが浮世絵にならった版元制度のもと、絵師・彫師・摺師の共同作業によって制作しつつも現代に生きる画家の個性を伝統性に溶け込ませようとする新版画の運動も現れる。この新版画と創作版画運動の間には制作方法や作風などの点で違いこそあったが、

二つの運動は反発するものではなかった。

第二節では、誇張した線や形体や色彩、先鋭的な主題などによって芸術家の感情や精神を激しく表出する表現主義について解説した。フランスで生まれた伝統に縛られない色彩の自立と感情の解放を求める態度を持つフォーヴィズムや、ドイツ・ドレスデンでの古い力に反抗し技術と生命の自由を作り出し自己を直接的に表現することを訴えた「ブリュッケ」、ミュンヘンでの「内的生命」と「内的必然性」のある作品を作ることを強調した「青騎士」らをはじめとする表現主義運動はやがて日本美術界にも多くの影響を与えた。本論文の主題である恩地孝四郎も、これらの運動の影響を色濃く受けた人物の一人であった。

第二章 恩地孝四郎とその作品

第一節では、恩地孝四郎の生涯について包括的に述べた。第二節以降では恩地の『月映』時代の作品とその背景にあった環境や心境の変化について焦点を当て、表現の変化について考察した。1914年の私輯『月映』初期における木版画作品は人体(女性)を描いた具象的な作品だったが、私輯『月映』から公刊『月映』に移行する時期には人体の一部分と幾何学的形態を組み合わせた半抽象的作品、公刊『月映』の頃には具象的形態を排除した幾何学形態と色彩を中心とした完全な抽象表現へと移行する。これらの画題が具象物から幾何学形態による抽象的な図像に変化した背景には、描かれた対象（具象物）の持つイメージや意味性が描きたい「感情」の邪魔になったという理由がある。恩地孝四郎の純粋な幾何学形態による心情の表現は、既存の具象物によるイメージの連想からの脱却・ものの持つメッセージ性に依らない絵画を創出するという挑戦だったのである。そして、この完全な抽象表現に向かっていく過程で、恩地は内面を表現する「抒情画」論の構想を練り上げていった。

第三章 恩地孝四郎の「抒情画」論

本章では、恩地自身が『月映』時代に直接的な影響を受けたとされているエドヴァルド・ムンク（Edvard Munch 1863–1944 ノルウェー）、武者小路実篤（1885–1976 日本）、ヴァシリー・カンディンスキー（Wassily Kandinsky 1866-1944 ロシア）、竹久夢二（1884–1934 日本）の作風と造形思想について調査し、恩地の作品への影響を確認した。恩地は、絵画の世界に足を踏み入れるきっかけとなった竹久夢二の官能と情緒による内面的世界観を描いた「内より描く画」を出発点とし、武者小路実篤をはじめとする白樺派の人間の感情や個性を尊重する個人主義やムンクらを中心とする線やフォルム・色を心情の表現のための手段として扱う表現主義的な世紀末芸術、カンディンスキーの幾何学的形態と色彩により内面的な世界を描く抽象絵画の影響を受けた。このような外部からの思想・造形的な影響と二章で述べた恩地自身の取り組みが融合して生まれた「抒情画」論は、「自身の内部から発生した感情を表現するために形態や色彩を選択する、全てにおいて主体的な行為による画」を創造することの意義を明らかにしたものであった。

第四章 筆者の作品制作と抽象表現

第四章では筆者自身の経験をもとに、木版画における抽象表現によって「何を描くのか」ということについて整理した。スウェーデンへの留学の経験で自覚した有機的な形態への興味や自然現象から得た感覚をもとに筆者の造形的興味について分析し、制作への足がかりとした。筆者は水性木版画の「描画に関するストレスからの解放」、「彫刻刀による有機的な線」、「融通の効く色彩」、「木目のテクスチャー」などに興味を持って制作している。この水性木版の性格が筆者の「薄い和紙を重ねる」という表現方法において最も相性が良いという、素材の特性上・表現技法の相性上の理由から、筆者は好んで木版画に取り組んでいるということを確認した。

現在筆者は「水について」というテーマで「水」にまつわる経験や記憶をもとに「水」を再解釈し「水」へのイメージを再構築することを目的とした制作を行っている。「抽象という手法をとって何を表現するのか」という課題について、自身の「水」に対する記憶や解釈をもとに、内面から湧き出てきたかたちを掴み、画面に起こすということが筆者にとって「表現したいこと」であると導き出した。

和紙を利用した奥行きのある画面は、実際の仕掛けと技法は単純ながらも言葉では言い表しがたい視覚世界を構築する。この単純な事象の結果でありながらも美しく感じる情緒を、筆者はこの「薄い和紙に摺ったものを重ねる」という方法で今後も追求したいと考えている。その上で筆者はこれらのテーマと作品の完成形において、素材・造形的工夫といった作品の持ち味を十分に生かしきれる展示方法を身につけられていないということが現段階での課題であると再認識した。

結章

恩地孝四郎の「抒情」論を前提にしたとき、筆者の抽象表現は「心象画」と「抒情画」のどちらであるか極めて判断が難しい。筆者はその表現の根底に「水」という具体物を置いているため厳密に言えばこれは「心象画」である。しかし、筆者の「水」を元に考察した自身の経験や感覚を形にしたいという意識のもと、己の内的感情・思考とそこからうまれる形がより相応しい姿になったとき、ようやく恩地がたどり着いた「自身の内部から発生した感情を表現するために形態や色彩を選択する、全てにおいて主体的な行為による画」である「抒情画」の世界に辿り着けるのである。



「RISE」
“RISE”
182 × 546cm
パネルに高知麻紙、水干絵具、
岩絵具
2019年1月

序章

筆者は絵画を鑑賞する際、光が描かれた作品を好む傾向にある。その理由として、単純に光輝くものが美しいと感じる自身の嗜好によるものと理解していたが、光を通して表現されるモチーフの存在感や力に特別な理由があるのではないかと考えるようになった。古代から人々が光に対して信仰心を向けていた事実がある以上、筆者自身が光というものを通してモチーフに存在感や力を感じることは不自然なことではなないだろう。筆者以外の人間も光を通した表現から、多くのものを感じていると推測できる。現に宗教画において、神やそれに近い存在の表現には後光や光輪といったものが描かれており、昔から光を描くことは特別な印象を与える手段として表現されている。光というものを絵画の中で活用できれば、より自身の表現の幅が広がるのでは

ないかと考え、本論では絵画史上の光の表現がみられる作品から、その表現方法を研究するとともに、自身の作品制作へ還元することを目的として考察を試みる。

第一章 光の意味と表現

本章では絵画における光の表現というものを考えるにあたって、まず光というものは何かということを明確にする。光は「明るさ」ではない。物理学者のニュートンは「光そのものが明るいのではなく光が明るさを作る」という旨の発言をしている。つまり光というものはそれ自体が明るさを放つわけでなく、生物が明るさを知覚するにあたって必要なものであると言うことができる。また、光はエネルギーの一種である。レンズなどで光を一点に集めた際、その一点が高温になることから光にはエネルギーがあると

いうことには納得ができる。そのため、モチーフの持つエネルギーを視覚的に光で表現することは理にかなっていると言えるだろう。

加えて、信仰対象としての光についても考察を行う。光を信仰する宗教としてゾロアスター教という宗教が存在する。これはイラン帝国の国教ともなり、この教義によりユダヤ教が発達し、キリスト教やイスラム教の発足した中東全体に影響を及ぼした宗教である。インドにも広がり大乘仏教の普及にも貢献している。このような光への信仰が現在世界に広がっている宗教の根本にあるという事実から、宗教画などに描かれている光の表現を見た際に、我々がその作品に特別な力や印象を感じることも理解できる。そして絵画表現において、特別な印象を演出するものとして、光を用いることが効果的であることにも、納得することが

できる。

第二章 絵画における光の表現

本章では印象派と宗教画それぞれの絵画における光の表現方法についての考察を行う。

モネ、ルノワール、シスレー、ピサロ、マネの作品を中心に解説し、共通点を模索する。印象派の画家達は、積極的に野外に赴き素早いタッチで移り変わる光を表現している。また、混色すると濁ってしまう絵の具の性質を考え、極力混色を控えて色を重ねることにより、色彩に変化を与えるという技法を駆使した。それは鮮やかな光を表現する場合において、大変有効な手段であると考えられる。

宗教画では「後光」というものを目にすることが多い。これは仏や菩薩、神や天使、またはそれに近いものの力や存在感を演出するため、古来より用いられ

た技法であり、宗教画と光は切り離すことのできないものであるといえる。後光は前章で述べたプロアスター教の普及の際、西に広がった際にはキリスト教に、東に広まった際には仏教画の方法として広まり、現在の後光の表現となっていた。我々が光に対して力を連想するのは、このような宗教的背景が大きな理由であると考えられる。

第三章 西洋と東洋の光の表現

西洋、東洋どちらにおいても光というものは繰り返し描かれてきた。宗教画、神話画、風景画など題材は多様であり、それぞれの国によって絵画に対する考え方、宗教観、使用している画材の特徴などから表現の方法は様々である。この章ではレンブラント、フェルメール、横山大観、東山魁夷を取り上げ、西洋と東洋それぞれの光をモチーフとした作品

から、その表現方法に焦点を当てて考察していく。

第四章 自身の作品制作について

ここでは筆者自身の作品制作について論じている。それぞれの作品のコンセプト、制作過程、自身が行った光の表現についての解説を行っている。大学時代から始まった日本画作品制作を振り返り、今後の作品制作に昇華させることを目的としている。風景や零戦などを主なモチーフとして描いてきたが、それぞれの作品によって光をどのように用いてきたかの解説を行う。

終章

かつて光は人間が生きるために必要不可欠なものであり、それを得るためにあらゆる工夫を凝らしてきた。それだけ貴重であり人々に求められてきた光だからこそ、宗教で神の持つ力として信仰されてきたことは、当然のことと考える。またキリスト教や仏教などの宗教画に見られる「後光」や「光輪」の表現は、現代においても「光＝特別な力や存在」という認識が大多数の人間にあることは自明のことであろう。

筆者は現在までの作品制作において光の表現を試みてきたが、これからも光を用いた作品制作に挑戦していきたい。本論の考察が今後の制作活動のひとつの指針となり、表現の幅を広げることにつながることを期待したい。



「重なるもの」
“Overlap”
181.8 × 227.3cm
高知麻紙、岩絵具、銀箔
2019年1月

序章 研究動機

日本画を学び、作品を制作する過程において、筆者が強く興味を持ったモチーフがある。それは哺乳類をはじめとする「動物」である。一般的に人間と動物は区別して扱われる。しかしながら、動物を観察していると、人間と動物で互いに共通する点が多いことがよく分かる。「その本質は本当に異なるのであろうか。人間と動物とで、身体づくりをはじめとする外見は異なることは確かであるが、絵画として描く場合、明確に人間らしさ、動物らしさとして、身体づくり以外の何かしらを区別する必要があるのだろうか」という点は、筆者が抱いている疑問であった。本論文では、この疑問を研究動機とし、「表情のある動物を描くと不自然だと感じられやすい」という実例をもとに、絵画の上で「人間らしさ」と「動物らしさ」を分けるのは「表情の表現」であると仮定した上で、動物画において表情が有する表現意図及び効果について考察する。

第一章 動物が実際に見せる表情

本章では「動物が実際に見せる表情」に焦点を当て、動物に干渉するものがない「無表情」の状態と、「注視する表情」「威嚇する表情」「喜ぶ表情」など、動物が特定の環境に置かれた際の表情を様々な動物で比較し、それぞれの表情において、目、まぶた、口角、頬など、顔のパーツがどのように動き、変化しているのかを確かめた。その結果、「動物に表情があるのは不自然である」という意見に対し、動物には実際に豊かな「表情」が存在することが証明された上で、動物の表情には喜んだり興奮したりする時に口角を上げる、注視する際にまぶたが上がるなど、人間の表情との共通点が多くあり、口角やまぶたの上下など、人間の表情で見られる記号的な要素は動物を描く際にも応用が可能であるということが分かった。

第二章 「動物らしさ」として描く表情の表現

第二章では、動物を「動物として描いた」絵画について、日本画を中心として表情が顕著に描かれている作例を上げ、考察した。構図や画家に関する記録を参考とし、作例を①「獐猛」「大人しい」「可愛い」など、動物の表情が描かれた動物もしくは個体の性質を強調していると考えられる「モチーフの性質の強調」②同じ、もしくは異なる動物が2匹以上混在して描かれた作品において、表情を穏やかなものと険しいもので対比させるなどといった「表情による対比」③画家の感情移入、物語性など、動物に表情をつけることによって絵画自体に何らかの意味やメッセージを持たせ、それを示唆しようとする「メッセージ性の示唆」の3つに分類し、それぞれの表情があることによって画面の情報量が大きく増え、「動物本来の魅力」を描くことができるのみならず、絵画として魅力ある表現に繋がることが示した。

第三章 「人間らしさ」として描く表情の表現

第三章では、日本の絵画において、動物を純粋な「動物」として描くのではなく、二足歩行をする、人間の服を着る、人間らしい動作や人間を真似た生活をするなど、動物本来の姿とは異なり、人間に似せた「擬人化」をして描いた絵画について、それらに描かれた動物が持つ表情の表現を考察していく。「擬人化」は絵画表現に限らず文章においても用いられるが、絵画においては、人間とは異なる存在に対し、人間の特徴を与えて描く表現方法を指す。第二章で取り扱った絵画に見られたような「動物の特徴や生態」を表現した作品とは異なり、「動物の擬人化」は、主に「動物ではないものの特徴」を示すために利用される。本章では江戸時代から明治時代にかけて描かれた大衆向けの戯画を中心として、動物の擬人化表現が用いられた意図を「擬人化を用いた人

間社会の風刺」「得体の知れない存在に対する具象化」「ユニークさ・滑稽さの強調」に分類し、それぞれの作例に対して、表情に注目し、表情に込められた意図や効果について考察を行った。第二章で考察した「動物を動物として描いた際の表情の表現」と比較し、動物の擬人化表現に用いられた表情の表現について、「動物本来の表情ではなく、人間の表情が基準となっていると考えられる」という共通点を見出した。

また「動物の擬人化表現」は、本来の動物の形態から離れることによってデフォルメが発生し、同時に画面内にある風刺のメッセージや物語において「キャラクター」としての役割を持つことにより、鑑賞者に対して「表情を描くことによる不自然さ」の印象を与えにくいことが分かった。

終章

筆者にとって、「動物の表情の描写」は6年間日本画を学ぶ上で思い悩んできたテーマであった。「動物の表情」は、筆者が動物の観察を行う中で発見した重要な要素であり、動物の魅力を語る、加えて動物をモチーフとして描く上で欠かせないものとなった上、「動物と人間の違い」というある種哲学的なテーマを考えさせられる要因にもなった。序章で述べたような「不自然さ」や「気味の悪さ」など、見る側が違和感を抱いていると思われる意見を貰っていたとしても、筆者にとって「表情のある動物を描きたい」という願望は非常に強いものである。そのうえで行った「絵画における動物の表情についての考察」という本研究は、筆者にとっては非常に実りのあるものとなったと感じた。

今回の研究で得た表現意図や効果に関する考察を踏まえ、今後の制作に生かしていきたいと思う。



「無題」
“non title”
196.0cm × 260.0cm
パネル、吉祥麻紙、岩絵具、水干絵具、墨
2018年1月

序章

本論文執筆の動機は、絵画や映像などの表現媒体である画像と自分はどうか関わっているのか、物語や画像に自分が惹きつけられるのはなぜか、この二点の疑問を言語化し自身のアウトプットの方法をより確かなものになりたいと考えたことである。

本論文では、画像の構成要素を見ていくことによって、物語を視覚的に表現する際に制作者がどのような工夫をするのか、それを通して画像の特徴を考察し、表現の違いを考察する。物語の受け取り方は時代の変遷によって変化している。その変化は新しいメディアの発生に深く関わっている。時代が変わることで今まで主流だったメディアが主流ではなくなっていくが、メディアの違いによって物語の表現がどのように変化するのか、それぞれのメディアを比較することで考えたい。

本論全体の文章構成は、まず初めに絵画を取り上げ、次に映像について取り上げる。最後に、絵巻物が絵画でありながら映像の表現方法にも通じる場所がみられる媒体であることから、絵巻物を取り上げる。

第一章 物語と絵画の関係について

物語は、ある出来事の一部始終を表すものであるため、時間的要素を含んでいる。絵画においては、出来事の時間経過を表しているものとして、異時同図や、宗教絵画のコマで割った表現を挙げることができる。一方で、絵画を鑑賞する際に、出来事の時間経過を伴わない絵画であっても、一場面が描かれることで、物語の暗示が感じられる場合がある。この章では、まず絵画がどのような要素で成り立っているかについて考える。主に水墨画、日本画について取り上げる。

まず中国水墨画では画面の中で三次元をどう表現したのかを調べる。ここではまず中国山水画で郭熙が提唱した、三遠についてとりあげる。そして西洋で提唱された一点透視で作られた絵画世界と複数の視点から構成された絵画での双方

の鑑賞者の視点の変化について述べる。

一枚の絵の中で鑑賞者は視線を移動させて画面に描かれている内容を見ていく。作者の画面構成によって鑑賞者は視線を誘導されている。ここでは画面構成の観点から葛飾北斎、曾我蕭白、伊藤若冲、雪舟などを取り上げ、どのように画面が構築されているかを述べる。加えて、水墨画での筆による表現には多種多様なものがあり、それらについてどのような効果が表れているのかを考える。

第二章 映画と物語の関係について

時間経過を伴う視覚的媒体である、映画について取り上げる。まず初めに視覚印象心理の原則と、動くことが特徴である映像の原則について考察する。映画においては、一つ一つの画像は短い時間で表示される。画面は短時間で見ても理解できるように、作者の意図が伝わるようなわかりやすい構図を基本的に扱っている。バラバラの複数のカットで話が伝わるように、そして鑑賞者に見ることを苦痛に感じさせないようにするには、カットのつなぎ方や構図の取り方などを、視覚的印象心理を踏まえて映像を構成することが求められる。

まず、画面の構成要素が視覚的印象心理にどのように作用するのか述べる。対象の画面での上下左右の位置関係、画面が持つ方向性、対象のサイズの大きさ、アングルの差異などによって、どのように視覚的印象心理が変化するのかを述べる。

映画は、単に物語の一部始終を説明するだけでなく、視覚的に物語を表現している。画面構成は登場人物の心情や関係性の変化などを視覚的に表現することができる。色調やライティング、構図などを工夫することで、鑑賞者に物語を伝えている。視覚的に物語を表現する方法を見ていく。

映像では、時間という要素が入っている。シーンの配分が全体的に見てリズムよくできているかということや、物語の出来事を伝える際に、物語の展開を作るにあたってはどのような工夫をしてい

るのかということについて考察する。

第三章 物語とイメージについて

絵巻物の中でも、主に画面が横に連続している連続式に分類されるものについて述べる。

右から左へと一つの方向性を持ち進んでいく絵巻物は、複数の視点、移動する視点で語られるため、物語が画面の連続として表される。鑑賞者は絵巻物を繰り広げて見るため、絵巻物は絵画でありながら、物語の全容を伝えることのできる時間的要素を持っていると考えられる。

絵巻物は、右から左へと進む方向性の制約がある。絵巻物の中で使われている霞や、異時同図などの手法がどのような場面で使われているのかを考察しながら、物語がどのように構成されているのか、場面転換や空間表現、時間表現などの観点から述べる。

終章

本論文では様々な媒体での物語の視覚表現を比較した。終章では静止している画像と動きを伴う画像とでは画面構成がどのように異なるのか考察する。絵画は画面全体をじっくりと見る順序を示している。映像では、一つ一つに話の意味するところを視覚的に短時間でも理解できるような構図を重ねていき、重層的なイメージをもたらす。絵巻物では、視線が次の方向へと向かうように誘導され、今見ているところから移動しようとする方向性を持ち、物語を進める。

描かれているものによって作者がどのように画面を見ているのか、構築していく過程を考察することができた。それぞれの特性がありながらも、鑑賞者の視点からどのように見えるか、心理的な視覚的効果を発しているのかという工夫には人が共通して持つ視覚的印象心理という共通事項があることが分かった。画像によって物語が暗示され、物語によってイメージが喚起される、この関係性に自らが惹かれているのだと分かった。

曼荼羅に見る仏教世界と日本画の伝統技法についての考察 作品「極楽-痛みのない世界-」「自画像」及び研究報告書

Consideration of the Buddhist world and traditional techniques of Japanese painting in mandala works Work “GOKURAKU-painless world-” “Self-portrait” with Research Paper

芸術学領域群 日本画領域



「極楽-痛みのない世界-」
“GOKURAKU-painless world-”
273.0 × 273.0 cm
雲肌麻紙、岩絵具、水干絵具
2019年1月

序章

インドで誕生した仏教は、中国・朝鮮半島・日本へ伝来し、それぞれの国民性に依拠して仏教信仰を展開させた。しかしインドでは、この世に対する理想世界としてのあの世の信仰はほとんど発展せず、地獄や六道の概念も育たなかった。理想世界としての浄土、特に阿彌陀の浄土図や来迎図、それに対する地獄図や六道絵を盛んに描いたのは、大乘仏教が興隆した中国・朝鮮半島・日本であった。中央アジアから中国・朝鮮半島・日本へと伝わった浄土教は、「阿彌陀経」「観無量寿経」「無量寿経」のいわゆる浄土三部経を主としたが、なかでも「観無量寿経」は阿閻世王の物語を発起とする阿彌陀浄土往生への思慕と、芸術と結びつきやすい観想念仏の唱導とによって、唐を中心にして広く東アジアに広まった。そして、それぞれの地でその地にあった信仰の形を形成し、芸術には様々な表現方法を確立させていった。

本論では、この仏教、特に浄土教で現代まで長く信仰を集めている「当麻曼荼羅」に着目し、なぜこれほど長く信仰の対象になり得たのかという時代背景と共に、日本人の極楽浄土の概念の基盤となった考え方や、それを人々はどうに表現し広めていったのかについて考察していきたいと思う。

第一章 極楽浄土を説く

仏教が興ってインド各地に広がり、やがて大乘仏教運動が展開するにつれ、人々を救って悟りの境地に導く諸仏が住み、かつ主宰する仏国土、すなわち浄土を説く多様な経典が生まれた。その浄土としては、釈迦仏の靈山浄土、薬師如来の浄瑠璃浄土、阿閻仏の妙喜国、弥勒仏の兜率天などが知られているが、後世、日本に圧倒的な影響を及ぼしたのは阿彌陀如来の西方極楽浄土であった。8世紀から10世紀にかけて相当数の阿彌陀の浄土変が生まれた。しかしその殆どが現存せず、原本が今に伝えられている唯一の遺品は、天平宝字7(763)年の作と伝わる「綴織当麻曼荼羅」である。

第二章 当麻曼荼羅

当麻寺は奈良県葛城市にある寺院で、法号は「禅林寺」、山号は「二上山」である。当麻

寺本尊の「綴(つづれ)織(おり)当麻曼荼羅」が安置されたのは、奈良市代の終わりと考えられているが、当麻寺の創建はそれ以前である。鎌倉時代以降に語られる縁起によれば、その創建は7世紀にさかのぼる。曼荼羅設置の史実としての経緯は明らかではないが、その後、12世紀以降にはこの「当麻曼荼羅」を中心に当麻寺の歴史が動いていく。

一つの画面に多数の仏を描きならべる表現として「両界曼荼羅」があるが、これは密教の理念世界を分かりやすく論理通りに描き表したもので、仏たちは幾何学的構図の中に埋め込まれている。本来これらも三次元的に絵画化したものではあるが、遠近感のある描写はされていない。

「当麻曼荼羅」のように、遠近感のある極楽世界を描くことで、法会に訪れた人々はよりリアルに極楽の姿をイメージすることが出来ただろう。「当麻曼荼羅」は単なる浄土の様相を解説するための図ではなく、法会の際にその真価を発揮するものだったのだ。

その一方で、証空ら浄土宗僧が積極的に浄土宗の根本図像たる「当麻曼荼羅」を縁起と共に寺外へ広めようとした中で、本来の縁起が持っていた密接な山岳信仰との結びつきはあまり重視されなくなっていった。浄土宗下での流布において、創建縁起よりも、当麻曼荼羅縁起の主人公である貴族女性の姿を「観無量寿経」の主人公である韋提希夫人の姿に重ね合わせて語ることが重視されたのだ。阿彌陀や観音の化身である化尼や織女を含め主要登場人物は全て女性で構成されている「当麻曼荼羅」の縁起は、女性であるという苦を背負いながらも釈迦の力で極楽浄土を生きながらにして目にし、極楽往生の方法を教わる韋提希夫人の姿に重ね合わせて語られた。それは「観無量寿経」を所依経典のひとつとする浄土宗にとっては当然のことである。

第三章 絵画表現と極楽浄土

主に鎌倉時代である12世紀末期から13世紀にかけて興った当麻寺と「当麻曼荼羅」を巡る目まぐるしい動きは基本的にその後安定を見せる。当麻寺の位置付けは、縁起と共にある霊像、「当麻曼荼羅」のある

霊地として確固としたものになり、浄土願生者を迎え入れることとなる。

その後江戸時代に入って、浄土宗と江戸幕府の関わりが密になると、幕府と関わる場で「当麻曼荼羅」が制作される機会も増える。江戸時代には寺内外でも模写が多く行われる。

この頃の作品の中には極楽を山の向こうに現れる「当麻曼荼羅」として描く「十界図」のように、絵画の中にそのままの「当麻曼荼羅」が登場することも多く、その影響力や当時の認知度の高さを感ぜさせる。

第四章 筆者自身における極楽浄土の表現

極楽浄土を調べていくにつれ、筆者自身も観想を行いたいという気持ちが高まり、修了制作において自身の浄土を表現してみることにした。本作は当麻曼荼羅にならい、左右と下部には縁起、十三観、九品往生も表されている。

しかし筆者は自分のために浄土を描きたいのではない。むしろすでに亡くなったものが極楽にて快適に過ごしていることを願って描くのである。

終章

7世紀から17世紀にかけてどのように浄土教の「極楽」という考え方が広まっていき、絵画に残ってきたのかを、「当麻曼荼羅」を主題に述べてきた。善人悪人男女に関係なく人々を救済する「当麻曼荼羅」がそのたくいまれな立地と内容、そしてそれらを踏まえて生まれ成立した縁起とによって、確固たる信仰対象となるとともに、図像が寺外へ広く知られていく様を見た。こうして「当麻曼荼羅」が様々な「当麻曼荼羅」として認識されていく歴史をたどれば、その存在の強弱がうかがえる。そして、この縁起と共に信仰されてきたその存在の巨大さに加え、近代以降では8世紀にさかのぼる綴織りで表された「観無量寿経」の変相図の巨幅という、他に現存例を見ない作品としての価値も比類ないものであると注目を集めている。これらの理由を見れば、「当麻曼荼羅」が、現代にいたるまでの長い間、人々の信仰の対象となり、広く愛されてきていることも不思議ではない。

日本画における金属素材を用いた表現とその効果についての一考察 作品「また明日」「自画像」及び研究報告書

A Study on Representation of Using the Metal Materials and Effects in Japanese Style Paintings Work “See you tomorrow” “Self-portrait” with Research Paper

芸術学領域群 日本画領域



「また明日」
“See you tomorrow”
194.0 × 260.6cm
高知麻紙、銀箔、水干絵具、岩絵具
2018 - 2019 年

時代とともに様々な表現が展開されてきた日本画であるが、日本画の特色に、装飾性があげられる。筆者は、日本画の特色といえる装飾性の要因の一つとして、金属素材の効果があると考えている。

日本画は、元来中国から流入してきた美術が、中国絵画に影響を受けながら、日本独自に発展してきたものである。日本画にみられる、背景の全面に金箔が施された総金地は、中国絵画の表現には筆者には思い当たらない。

このように、元来中国から伝わった美術からの日本独自の表現への展開に至った背景を辿ることによって、日本画の特色といえる、金属素材を用いた表現に期待される効果を考察し、今後の筆者の制作に還元することを目的とする。

第一章では、日本画で用いられる金属素材の種類と特性について調査を進めた。

金属素材は、貴金属系と卑金属系に分けられる。日本画で用いられる貴金属系に属するものは、純金、銀、プラチナがある。卑金属系には、アルミ、銅、真鍮がある。このうち、銀は科学変化しやすい特性があるが、貴金属に分類されている。科学の分野では、通常の大気中や淡水中においてボロボロになるような腐蝕が生じることがないことから、貴金属に分類されている。

日本画の表現に、銀箔の変色技法がある。それは、科学変化しやすい特性を積極的に利用した表現方法といえる。筆者は、今後の自身の制作に還元するために銀箔の変色実験を行った。

第二章では、金属素材が多用される時代が近世であり、そこに至るまでの日本絵画の変遷について調査を進めた。

画中画によると、13、14世紀の障屏画においては、中国から伝わった新しい唐絵(漢画)の手法である水墨による障屏画が盛んに描かれるようになった点が、新しい動向としてあげられる。また、屏風の支持体と形式の変化が次代の絵画に影響を与えた。

15、16世紀の作品にみられる展開は、元来風景画と風俗画の複合といえる景物

画において、一方では風景画の意匠化に向かい、他方では風俗画の具体的な描写に向かうといった展開がある。花木・花鳥画では、大和絵の伝統的なモチーフを志す一方で、輸入された唐絵の受容に意欲を示していることがうかがえる。

室町大和絵屏風の描き手の主体は、大和絵の継承者である土佐派に代表される大和絵師たちであった。しかし、16世紀に入ると、漢画系に属する狩野派が大和絵も手掛けるようになり、和漢両域にまたがった幅広い作画活動を展開した。それは、大和絵の色彩性と漢画の構成力と筆法を合わせた新しい画法の創造であった。

平安時代以来長い歴史をもっている障屏画あるいは障壁画であるが、桃山時代以前の障屏画が流派や画家の個性によってまとまった印象を与えないのに対し、桃山以降のそれは、金碧濃彩画を主体とした一つの時代様式として、まとまりのある印象がある。これには、南蛮文化の受容によりキリスト教や鉄砲の伝来といった新しい文化の受容が背景にある。戦争中における鉄砲の使用は、平屋に大きな城郭を形成させ、それ従って覇者の権力を誇示するために天守閣や殿舎、邸宅などの大広間に大画面の金碧障屏画が制作されるなど、それまでにはない絵画の展開があった。

第三章では、日本画の特色について考えるため、日本画の原点を辿って日本人の世界観について調査を進めた。

平安時代以来、障屏画あるいは障壁画は長い歴史をもっている。平安当時、貴族の間では、祝宴の場を飾る屏風に和歌をよませる風習があった。それが、歌を競い合う風習に変化し、人々が集まり絵の鑑賞を共にする風潮が高まった。そのなかで、女性によって盛んに絵が描かれるようになった。ちょうど、物語文学が勃興してきた時代であり、文学と絵画が結びついて、大和絵が絵巻として発生することになった要因と考えられている。

日本独自にうまれた絵画、大和絵は、物語文学と結びついて発生したところ

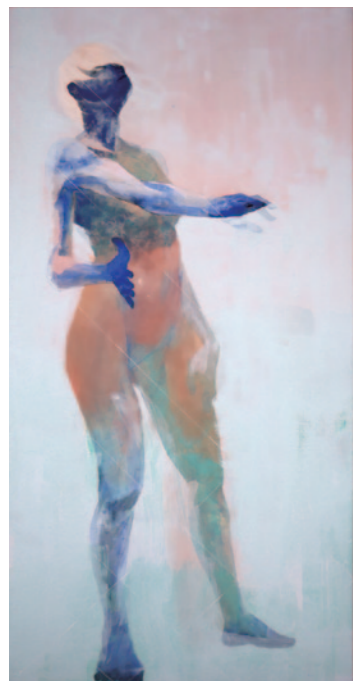
に、日本人が絵画に求める本質的なものがあるのではないかと考えた。日本人が絵画に求める本質的なものとは、物語とも重なるが、主題が人生であるところ、つまり、制作者の人生という時間のなかから生まれるものであると考える。

中国では、芸術は書の認識から始まったとされる。書は最も端的に人間の個性が表現されるという意味で、人格の表現としての芸術性が認識されるようになった。それは、「意志」のような精神性をあらわすことだといえる。

このように、日本人と中国人が絵画に求める本質的なものに相違があるということが、両者の表現の相違に辿ることができる。

中国から流入してきた絵画が、日本独自に展開されるようになった背景には、日本人の特徴ともいえる体質があった。それは、中国絵画とは異なった展開をみせるに至った根本的な要因であったといえる。そして、その要因をつくっているのは、日本の四季や島国ならではの海浜の風光など、自然の環境や景観であると考えた。日本人にとって、四季とは、時間のうつろいととらえられ、景観をみていると同時に自身の人生をともに考える体質があるのではないかと考えられる。このような体質は、筆者にも共感でき、自身の日本画制作において主題となっていることが多くあることに気が付いた。

日本画で金属素材を用いた表現が展開した背景には、中国人と日本人が絵画に求める本質的な部分の相違があることが考えられるが、本論文の執筆を経て、金属素材を用いるに至った日本絵画の変遷と日本人の世界観に終始しており、それらを踏まえて金属素材を用いた表現と効果について調査することに課題が残った。具体的には、制作者が目指したことや試みたことについて迫ることと、そのなかで、金属素材に期待される効果について調査を進めていくことである。



「夢まぼろしの境界」
“Border of phantasm”
192.0 × 649.0 cm
高知麻紙、岩絵具、水干絵具、顔料、膠、墨
2019年1月

序章

本論は絵画の中の光と構図について、日本ではその表現や研究がどのように成されてきたのかを考察するものである。方法として、西洋絵画に見られる光と構図の表現を研究し、日本絵画との共通点と相違点を探る。具体的にいくつかの作品・資料を取り上げて、構図の分析を行うとともに、可能な限り構図や光源といった要素についての記述を探していく。

この研究によって、日本絵画から日本画という1つのジャンルとしてのアイデンティティを読み解き、今後の制作への方向性を示したい。また、作品を観る目を鋭敏化し、観覧の手法を理論的に考える事に繋がり、美術に触れる人々の手助けにもなり得ると考える。

第一章 絵画の中の光

本章においては、絵画における光源を「画中光」と定義し、西洋の絵画での画中光の扱いを参考に日本画における画中光を考察した。そして、画中光について調査し、その技法を中心に絵画においてどのように利用することができるか、また利用されているのかをまとめ、日本画における画中光の技術について論考した。

画中光という概念を提唱した、ヴォルフガング・シェーネ(1910-1989)の考えでは、中世と近世の画中光の歴史についての見通しが得られて初めて「中世の絵画は色彩が光の凝集状態であり、光源というものがない」という意見と異なる点を言及できるとしている。その理由として、中世のフレスコ画・本に挿入される挿絵に関わらず、中世の「部屋の中」にはほの暗い光しかなかったことが重要であるとして、「現場の光」を考慮した分析をすべきであると主張した。日本画における光源、画中光について考察するため

にいくつかの作品を取り上げた。時代の変化によって他国の思想や作品に影響を受け、環境に適応した形で今日の日本画と呼ばれる絵画の傾向が発展していったことが分かった。中国では詩と同様に絵画が制作および鑑賞されていたため、画論においてもその影響が大きく、特に、第二章にて取り上げる中国画論における重要な基準として大きな影響を与えている「六法」においては「光」「影」についての記述が無く西洋的な表現と全く異なった表現の解釈をしている。これは絵画も詩と同じように対象の本質をとらえる方法の一つであり、見たままを表すために制作するものではないからである。

第二章 絵画における構図

本章では、日本絵画における構図について、その形式と意義を調査し、型として確立された構図をまとめる。そして構図とはどのように絵画の研究において追及されてきたのか、西洋的な絵画と西洋的な絵画とはなぜ異なった捉え方が

されているのかを文献および作品から探っていく。

その結果をふまえ、日本絵画における構図の特徴を美術史的視点からも論考し、絵画の造形要素として確立したのかを考察していく。また、本論での定義として、構成とは目的に従い統一的な全体に総合する行為の事であるとし、構図とは画家および制作者の意図を伝えるための表現の文法であり、構成された結果表れる絵画の空間を表すものであると考察した。そして、構図の成立の経緯を探るため、中世西洋の構図について考察した。ヨーロッパの思想の核となるものは「人間主義」であり、これは古代ローマからの哲学思想に由来しキリスト教的価値観とも符合する点である。このような思想の元、人間がモチーフの中心となり、登場人物の心情や関係、そして物語をわかりやすく説明するための劇場的な演出が絵画においても行われることになったと推測できた。

次に構図の種類や形式について体系

化してまとめ、その形式がどのような経緯で利用され、絵画としての表現されているのか、その効果について分析した。構図の形式は、主に絵画の主題や作者の意図を伝える方法として科学的に利用されてきた。一方で、感覚的に決定された構図が自然と引き継がれて形式的に確立されてきたということも分かった。

そして日本絵画の構図について世界の原始的な図から考察を広げ、中国画壇で最も重要な考え方もあった「六法」と日本絵画の関連を探っていく。「実」である対象物、モチーフとその残余の関係とは違い、虚と実の間には初めから表現的な働きが考えられている。この関係は、人物画を制作する際に人物の形とそれによって区切られる背景の形が同じ価値をもって存在するという考え方に立つことになる。これは、フォービズム等の近代西洋絵画におけるモチーフがデフォルメされた形態の絵画にも通じていると考えられる。

終章

西洋絵画においては、見たままの対象とその理想的な形態を追求する、いわゆる写実に基づく表現が本質にみることができる。東洋絵画、とりわけ中国絵画においては、文章と共に対象の本質を見ることが目指すことから絵画の研究が開始されている。いずれも地域ごとの歴史・文化を背景に発達したものであるが、それぞれに全く異なった価値観によって構図と光の表現を利用した作品が生み出された。

時代が進み、西洋と東洋の思想がそれぞれに取り入れられることによって現代の作品に見られる多様な表現に至った。それでも作者の意図を伝えるための手段として構図および光の表現を用いることは本質的に変わらないと考えられる。

絵画を制作鑑賞することは今後制作・研究していく上で必要なことである。



「君が拍動する」
“You are alive”
181.8 × 227.3cm
高知麻紙、岩絵具、銀箔
2019年1月

序章

近年日本画に選ばれるモチーフの中で、クラゲはポピュラーなものとなりつつある。水族館で見られるクラゲの美しさに惹かれ、筆者もクラゲを継続的に描いてきた。

本論文では、クラゲの透明感に焦点を当て、絵画における透明感、また日本画において透明感を表現するための技法、さらに実際のクラゲや絵画や芸術作品に描かれたクラゲを例に挙げ、透明感、表現方法や用いられている技法について考察を行った。

第一章

絵画における透明感について考察を行うために、第一節ではまず「透明」「透明感」とは何かという定義づけを行った。主に肌の透明感に関する論文を参考に考察した結果によると、「透明」という言葉はtransparent(像が透過する)、translucent(光が透過する)の二つの意味に分けられ、「透明感」という言葉は「透明」の二つの意味に用いられる他、女性の肌の透明感を形容することに多く用いられる。その定義には個人差があるが、概すると「色や形態の均一感」「うるおい」「輝度」という要素に分けられ、これらの複合から成り立つということであった。第二節ではガラスやシャボン玉、薄い布や女性の肌、水流など、透明感のあるモチーフを含んだ絵画作品をとりあげ、どのような描かれ方をしているのか考察を行った。その結果、絵画から透明感を感じさせる要素として「モチーフの描写」と「絵肌」があることを発見した。

第三節では透明感の描写を行う具体的な方法について考察を行った。第二節にて「モチーフの描写」と「絵肌」によって透明感の表現が可能であることを示唆したが、絵肌は用いる画法によって異なるため、表現できる透明感の質も異なる。基本的にモチーフの描写による透明感の表現は画法を選ばず可能である。また、絵肌において透明感を表現する場合についても考察を行い、透明感の表現のために

最も適しているのは乾燥後に画面に光沢の生まれる油彩画であり、日本画は粒子の大きさや画面の凹凸ゆえ、絵肌による透明感の表現には本質的には向いていないということを発見した。

第二章

日本画における透明感の表現方法について、具体的な方法を探った。第一節では、日本画は基本的に絵肌による透明感の表現には向いていないということを前提に、日本画において独自の透明感表現が可能かであるか、画材の性質に関して考察を行った。

日本画の絵具に関して、日本画に用いられる色材は物性が強く、色によってその性質や使い心地も大きく異なる。ここでは透明色や不透明色の分類と色の被覆力に言及し、それぞれの繊細な使い分けが重要であることがわかった。また、基底材による透明感の表現についても考察を行った。絵肌に透明感を持たせるためには、色の塗りを均一にし、表面のムラを減らすことが重要である。そのため用いる基底材には目の細かい絵絹や和紙、とりわけ白い薄手の和紙である白麻紙や神郷紙が向いていることを示唆した。

第二節では透明感の表現のための技法として、絵絹の裏彩色、典具帖紙による紙暈し、岩絵具のグレーズとスカンプルを取り上げた。日本画において透明感を表現するための技法として、絵絹の裏彩色は非常に適している。特に伊藤若冲(1716-1800)が裏彩色を巧みに利用し制作を行った一人であるとして、作例を取り上げて考察を行った。典具帖紙は和紙の中でもとりわけ薄く、「カゲロウの羽」と呼ばれるほどの透明感を有している。その性質を絵画に利用する方法として、紙暈しや重ね貼りを取り上げ、記述を行った。グレーズやスカンプルは元々テンペラ画の描画技法であるが、日本画の絵具においても利用可能として、使用例を考察した。

第三章

クラゲに関して、透明感という観点か

ら考察を行った。第一節では実際のクラゲを透明度の基準から種別にわけ、表現方法について考察を行った。

一言にクラゲといっても、実際には把握できないほどの種類が存在し、ありとあらゆる形態や生態のクラゲが存在する。共通して言えることは、海流に逆らえない浮遊生物であるということと、ゼラチン質の体を持つということである。中でもギヤマンクラゲを代表とするヒドロ虫綱のクラゲは概して透明度の高い体を持つ。透明度はやや落ちるが、水族館で頻繁に見かける種にミズクラゲやアマクサクラゲがあり、白く半透明で描写のしやすい体を持つ。カラージェリーやサカサクラゲなどは、透明度の低い体を持つため、透明感の表現よりも体の模様などを描きこむことが重要である。

第二節では実際に描かれたクラゲに用いられた表現方法を考察した。栗本丹洲(1756-1834)の著した『千蟲図』『蛸水月鳥賊類図巻』には、生物画としてクラゲの絵を見ることができ、少ないながら透明感の表現も発見できる。エミール・ガレ(Charles Martin Émile Gallé, 1846-1904)の『くらげ文大杯』ではガラスの透明感を利用しクラゲの表現がされている。近代の日本画では川端龍子(1885-1966)の『龍巻』にタコクラゲが発見でき、白の顔料によってクラゲの透明感が美しく表現されている。現代作家の青木香保里(1988-)の作品は、スカンプルとグレーズによって奥行のある透明感が演出されている。

終章

「透明感の表現」という点に限って言えば、日本画の技法は向いていないが、様々な技法によって透明感を含むクラゲの多彩な表現が可能である。本論文でも技法を取り上げ、クラゲの透明感の表現方法について考察したが、筆者自身がそれらを未達成のため、今後の課題とし、日本画技法やクラゲの表現の研究を続けていく所存である。



「女流」
“Old mistresses”
227.3 × 181.8cm
パネルに高知麻紙、水干絵具、岩絵具
2019年1月

序章

「女性」は人物画という絵画表現において、主要なモチーフとして描かれてきた長い歴史を持つ。日本においても近代には「美人画」という、描かれた女性を理想化した主観的な表現を見ることができ。現在のフェミニズムの観点から「美人画」を見るとするならば、古来の男性優位と家父長制の社会の中において理想化された女性として描かれたもので、ある意味「モノ」として位置づけられたような違和感を抱く。これは、画家自らの性別との関係ではなく、当時の社会思潮の影響が大きな要因であると推測できる。

現代の性別が解放された社会において「女性」を描くとは、どのような意味があるのだろうか。「美人画」の歴史と当時の背景を考察するとともに、明治から昭和、そして平成に至る「美人画」の系譜を見ていくことで、その手がかりを考えていきたい。

第一章 日本における美人という概念について

第一節では、美人の歴史とその発展について調査を行う。日本では、明治維新の機運により、女性の教育や地位にも変革がもたらされた。男女平等の理想のもと、女子教育の推進が図られるとともに、新しい時代は女性に新たな生き方を求めている。新しいメディアの誕生と共に、日本初の女性雑誌は明治以降に創刊され、多くの女性像を見ることができ。

一般家庭の女性による初の美人コンテストは1907年に開催され、女性は自らの美を公的な場面で主体的にアピールした。このことから、美人であることは男性に女性を求めるものであると共に、女性側も自分自身の容姿への関心を高めるという意図があると言えるだろう。

「美人」という概念は歴史、社会思潮、文化、地域の違いで変わることが推測できる。現在では女性地位向上の思潮に影響され、「美人」の基準についても、これからは変わっていくことであろう。

第二章 美人画の歴史と表現について

「美人画」の定義について、一般的には「女性の容貌の美しさを鑑賞の対象とした絵画」とされている。第一節では、江戸初期の風俗画に始まり、以後浮世絵の主流となって発展した美人画の歴史において、近代以降、狩野派を頂点とした安定的なヒエラルキーは根底から覆され、新しいメディアや西洋画の流入、写真の流行などの影響で、絵師は挿絵画家や日本画家に転じ、浮世絵の伝統は他のジャンルへと受け継がれていった流れを見ていく。また、博覧会や共進会という展覧会で、明治以前の浮世絵のような「私」の鑑賞とは異なる公的な鑑賞方法が生まれた。一方、文芸雑誌、単行本の口絵、挿絵などには、当時の女性像が掲載になった。

1915年の第9回文展では、第3室＝「美人画室」という入選した美人画だけを集めて展示する現象があった。当時、「美人画室」内に置かれた美人画は卑俗で大衆性が強いと見られ、文展という公的な展覧会には相応しくないと批判された。文展第10回以降は、歴史画から切り取られた女性像などが重要なテーマになった。一方、批判を防ぐために、当時の風俗女性像は排除された。

第二節では美人画の表現について、大きな2つのパターン—「母性型」と「娼婦型」について提示する。画家と作品の調査を行うことを通じて、浮世絵による美人画から影響された流派の成立、無背景などに見られる空間表現、髪飾りや髪形や服装に強い関心を示す表現、などの特徴を提示して考察を試みる。

第三章 自身の制作について

筆者は知らないモデルを描くことに対する疑問から、自身の内面性を表現するために最も相応しいモチーフは自分自身だと考える。そのため、これまでの作品の多くは自画像を中心に制作してきた。女性である自身が表現する「内面」について、前章における論考を踏まえながら、美人画における「内面」というものについて考察する。

対象として、大正から昭和初期の女性日本画家であり、自らの姿をモチーフとした島成園を取り上げた。島成園は自画像を通じて「内面」を表現することを試みており、美人画の「外見」の表現に対し「内面」という課題の重要性を暗示している。その見解を示し、自身の制作における内面性の意味と表現について検討する。

終章

「美人画」に象徴されるような女性のイメージは、家父長制の社会が作り上げた概念だと考える。また、女性の作品や女性が登場した作品は常に女性らしさを求められているのに対し、「男性らしさ」は芸術においてあまり議論されたことはない。これは、男性（正確にいうと白人男性）のアートが基準となり、他の性別のアートを議論するという観念的な図式によるものではないだろうか。筆者は、性別によって本来ならば異なるところがあることを、過当に強調するべきではないと考える。美人画における女性のイメージは、現在のファッションや化粧や整形やダイエットなど、外見への縛りへと受け継がれており、それらは昔とあまり変わらないように思える。

本論で考察したように、美人の概念や基準、更に美人画の表現は社会思潮に影響されることが推測できる。しかし、高度情報化社会の現在では、世界における大衆媒体の肥大化は、ある特定のビジュアルイメージを恣意的に作り上げている。そしてそのイメージには「内面性」も加えられ、将来的には社会の隅々まで浸透し、人の生活や考え方を変えてしまうだろう。

芸術は大衆化し、テレビやSNSによる媒体の活発化は、これからの社会にさらに強い影響を与えていくことだろう。だからこそ、社会と世界に関心をもち、常に自分自身を内省する「自画像」を備えることが、この激変の時代に必要なことであり、筆者自身が「女性」を描くことの意味に繋がってくるものと予感している。



序章

本研究は、人の認知機能の一種である「パレイドリア」を利用し、自身の絵画制作における発想をより柔軟にする手がかりを検証する。

「パレイドリア」とは、精神医学の用語であり、心理現象の一種である。人の視覚や聴覚といった刺激から、本来そこへ存在しないにも関わらず、普段からよく知るパターンを想起する機能である。

筆者にとって、古き大学校舎の壁や、海岸の岩、多くのポスターが貼られていた跡の電柱は、以前から作品を発想する軸となっている。雨や風、土といった自然の浸食によってできた染み・模様は、そこに実在しないにも関わらず、確かな

存在として情景を連想させる。

しかし、これら偶発的なものに景色を見るという一見軽視されがちな方法に不安を感じ、本稿では心理学や認知科学、美術史の各方面から全貌を明らかにし、実践を通して筆者の創作活動に還元するものである。

第一章 芸術の起源

一章では、心理学や認知科学における過去の研究例から、パレイドリアと人間や芸術との関係性について明らかにした。

人間のみが表象を描くというが、生まれたばかりの赤子がいきなり筆を持って描くことはない。それと同様に、人類で初めて絵を描いた者は、慣習を受けず、

その行為をどう身に付けたのだろうか。

最古の絵としてヨーロッパ各地の洞窟壁画を挙げると、シンプルな線画から彩色画までその技法や表現様式が様々であるにも関わらず、壁面の凹凸や亀裂を利用した動物の絵が特に多いことがわかる。

描いたとされるクロマニヨン人たちの特徴を知るべく、共通の祖先を持ち、ゲノムDNA差異1, 2%の人とチンパンジーの共通点と相違点を比較した。

その結果、種間による能力差はあれ、チンパンジーは表象の表出に関わる認知や意欲、画風といった素質は十分にあるにも関わらず、大人になっても表象を描かず、抽象表現主義となった。また、認



“The Story Starts Here”
182 × 318.5cm
高知麻紙、
水干絵具、
岩絵具、箔
2019年1月

知や意欲、画風といった素質は十分にあるにも関わらず、大人になっても表象を描かず、抽象表現主義となった。

また、対象を正しく描く「再現」ではなく、想像する行為としての「表現」を検証すると、チンパンジーは描かれている部分のみに着目するが、人の子は描画力に関係なく、足りない部分を補う傾向が見られた。

このことから、人は独自に、曖昧な形へ具体的なモノのイメージを見立てて補う能力があるとわかった。この想像力こそ人の「描く」起源である。

これら視覚情報と過去の知識経験を総動員し、最も似ている知識表象を選択する二重構造は、いわば恒常性を求める生

の能力である。天候が大きく変わる自然界や茂みの中で敵と共存する生存環境によって、人は推測する力を身に付けた。

第二章 ルネサンス美術と絵画論の行方

第二章では、実際にパレイドリアを意識した過去の発想法を取りあげ、その展望と課題を明らかにした。

14-16世紀のヨーロッパ絵画では、モノの本質は普遍的なものへの追求にあるとして描写力の徹底が促された。沢山の図式を習得した画家たちは、記憶のイメージに合うまで修正や訂正を繰り返す意識が薄れ、かえって概念的な表現を招く。

英の画家アレクサンダー・カズンズ (Alexander Cozens, 1717-1786) は「しみづくり (プロットイング法)」を唱え、写生とは本来写意を得ること、描写力が備わった者なら誰でも心的構造に基づいた着想を手に入れ、図式を修正しながら形にできると証明した。レオナルド・ダ・ヴィンチ (Leonardo da Vinci, 1452-1519) もまた、晩年は自然の万物を超え、自身の衝動を作品に投影し、故意に人間の想像力に訴えてこそ真の価値があるとし、その発想の礎に有効であると述べた。しかし、何より大事なはその画家がそれで何を表現するかであり、あくまで染みは物の細部までは宿さないことである。

第三章 日本絵画における時代の先駆者たち

近現代の画家は、その課題をどう解決しているのだろうか。第三章では、日本絵画を筆頭にその応用例を取り上げた。

東洋絵画にとってのモノ本質は、古代中国の画法に基づく。もともと中国美術は教義を語ることに関心があり、神羅万象は中国人の自然観に深く根ざしている精神にあるした。画はそれを喚起させるスクリーンであり、完成された余白や余韻は、鑑賞者によって期待するイメージが投射できるよう、その不完全さによって暗示力の限界に挑んでいく。

本稿では、本阿弥光悦 (1558-1637) の

茶碗『不二山』を例に、荒壁の模様絵の妙を学び、暗に日本の憧憬を築く過程を追い、続いて新しく心象表現を創造した画家工藤甲人 (1915-2011) の画業を挙げ、壁や机の木目を基に、夢幻の世界観を得て、詩魂を宿す過程を追った。彼らは偶発的な模様イメージ像を得たうえで、実在する実物と照らし合わせ、答え合わせをする。媒体を借りて心を澄まし、日々囚われている常識を忘れ、画家の内部に蓄積され育ったものを形象する大事な手段とした。

第四章 パレイドリアを用いた自作の実践

修了制作における発想手順を追い、写生資料に引きずられがちだった以前の作品と、既存の概念に囚われず筆者の世界観を強く投射し始めた本研究の比較を行い、その展望や課題を述べた。

終章 おわりに

本研究は「パレイドリア」という認知機能を絵画の発想プロセスとして利用できることを確認した。「曖昧な形に過去の経験や知識を投射し、そこにはないものを見る」という発想は、人の生を始め、絵を描く起源に関わる自然な情報処理であった。これら反自然主義の様式が全て意図的というのも妙であり、本研究はここに一石を投じるものである。大事なのはそれで何を表現するかである。作品を仕上げる細部までは得られないからこそ、その欠点は表現を問わず応用が可能であり、可能性を秘めるものと考えている。

有機的形態とテクスチャの関連性についての研究—塑造による制作実践を通して— 作品「野風に戦ぐ」及び研究報告書

A Study on the relationship between organic form and texture -Through the production practice through the Modeling- Work “Swaying in the field breeze” with Research Paper

芸術学領域群 彫塑領域



「野風に戦ぐ」
“Swaying in the field breeze”
H.205 × W.70 × D.90 cm
石膏
2018年

序

筆者は彫刻の表面は彫刻作品において、最も重要な要素の一つであり、作品の印象に直結していると考え。テクスチャは多様な表現効果を彫刻に付与し、素材によってもその効果は異なる。彫刻作品のテクスチャについて研究を行い、諸彫刻作家の形態表層に対する意識や考え方から学びを得て、自らの彫刻作品へと還元することを目的とした。

第1章 彫刻におけるテクスチャ

本章では、近代以降におけるテクスチャの主題化、表面と触覚性、テクスチャと色彩の効果、素材によって生み出されるテクスチャという観点から現在のテクスチャに対する認識を整理し、どのように表現されてきたか考察をする。

また彫刻の表面について、作家として意識を持って制作をしている戸谷成雄(1947-)の言葉からテクスチャを考察する。「触覚性」すなわち、眼で見て感じることのできる触覚、触れることなく表面から感じる感覚こそ戸谷の彫刻を成り立たせている。表面の触覚性は鑑賞者に自然と推察させることでより鑑賞の手助けとなる。

彫刻作品に用いられる素材として粘土、石、木、陶、F.R.P.やブロンズが挙げられるが、手を加えられることで各素材により表れるテクスチャは異なり、その素材自体の持つ特徴が視覚的にも触覚的にも影響を与える。その素材にしか成し得ないテクスチャというものが存在する。

第2章 諸作家の表現とテクスチャの関連性

本章では、諸作家の表現とテクスチャの関連性について、テクスチャを主要な表現要素の1つとしている作家について取り上げ、技法の特質からテクスチャの効果がどのように表現されているか考察した。

石膏直付け技法によって現れるテクスチャについて諸作家に焦点を当てた。アルベルト・ジャコメッティ(Alberto Giacometti, 1901-1965, スイス)は石膏を

幾度となく再構築し、重ねていった結果として積層感のあるテクスチャを表現した。その表現は自由度の高い石膏独自の痕跡を効果的にテクスチャとして作品の魅力へと昇華している。アウトサイドキャストイング技法及びインサイドキャストイングではジョージ・シーガル(George Segal, 1924-2000年アメリカ)の作品から考察を行った。生身の人体からそのまま型を取った形態でありながら、彫刻らしさを損なっていない。細部が省略されて人体の量感や形態に目を向けやすいこともこの技法の特徴と言える。スーパーリアリズム表現を用いているロン・ミュエク(Ron Mueck, 1958-, オーストラリア)はシリコンという素材を使用することで視覚的に柔らかさうだという感覚を得て、人間の肌に近いこととテクスチャを表現した。

第3章 実験制作

本章では、前章までの考察を生かし、自身の修了制作に還元するために実験制作を行った。技法、道具、着彩によって現れるテクスチャについて、テストピースの制作をもとに比較と考察を行う。特に塑造の制作工程での痕跡に焦点を当て、塑造表現によって現れる表層は有機的な形態表現にどのように関わるか考察した。

筆者は石膏に素材を移した後の制作において、粘土での作業で現れたテクスチャが失われることがあり、どちらのテクスチャも生かせないかと考えた。そのため本章では粘土のテクスチャの良さと石膏直付けでのテクスチャの良さどちらも生かすことのできる直付けのし方を探っていくことを目的とした研究を行った。石膏直付け技法は液状の石膏をかけたり固めの石膏を盛ったり、やすりで造形したりすることが主な制作方法であるが、その他に粘土での制作で現れたテクスチャを生かすための制作方法を試し、有機的形態との関連性を述べている。

第4章 修了制作

第4章では、自ら彫刻作品を制作する

ことでこれまでの考察に基づき自らの制作の方針を固める。特に人体の構造を捉え粘土を積み上げる中で粘土をつける行為そのものがテクスチャにどのような効果を与えるかを考察し、制作全体を通して塑造制作のテクスチャを有機的形態へと生かし制作する方法を実践した。

ポーズの決定、心棒制作、粘土による造形、型取り、石膏直付け着色という流れで修了制作「野風に戦ぐ」の制作を行っていった。制作全体を通して、塑造制作のテクスチャを有機的形態へと生かし制作する方法を実践したが、塑造特有のテクスチャ表現は生命感や自然物を表すのに適していると考えに至った。人体塑造を制作する上で表面の表情が多く要素を持ち合わせることで、全体が関連し合い生命感を持ち、より充実した作品となると考察した。テクスチャの表現について考えることで自らの制作の方向性を探り、自分に合った制作のし方を模索できた。

結

以上の考察から、彫刻表現のテクスチャは作品そのものの主題にも成り得る要素であるという結論に至った。具象表現であれ、抽象表現であれ表面の処理によって有機的生命感を感じさせることが可能である。過去から現代に至る時代毎で彫刻表現において、また作者においてテクスチャへの思考は多岐にわたる。戸谷成雄のように作品と外界との境界としてテクスチャを主題に置き制作する作家や、柳原義達(1910-2004)のように制作過程において生まれた痕跡を効果的に生命感へと昇華させる作家もいる。素材の特性を生かしたものや行為の連続性によって表現することで彼らはその作品に独自の作家性を見出している。テクスチャと人体などの有機的形態との関係性は密接であり、テクスチャの表現性によって形態にまで影響を及ぼすということが考察された。



「祈りについて」
“Regarding Prayer”
H199 × W70 × D95
テラコッタ
2018 年

序

彫刻、特に粘土を扱う塑造制作においては、制作の後、長期の作品の保持や運搬のため、石膏やブロンズ、F.R.P.等への素材転換の工程を要する。それぞれの素材には固有の特徴、それに基づいた魅力がある。筆者は自身の制作経験から、素材転換後の制作において素材と向き合いその長を引き出すことの重要性を感じている。数ある彫刻素材の中でも筆者は、素朴で温かく原始的かつ神秘的なムードの感じられるテラコッタに魅力を感じており、テラコッタにおいては焼成が素材転換の過程に準ずるものと捉え、焼成後の制作がテラコッタ彫刻表現に付与する影響を明らかにしたいと考えた。

本研究はテラコッタによる彫刻表現の可能性について、焼成後の制作を中心に探究し、自身の作品に還元することを目的とする。

第1章 陶彫の原点と作品

テラコッタを含む陶彫についての歴史・作品を整理し、その時代背景や造形的特徴について明らかにした。

歴史においては、世界各地で起こったテラコッタを含む陶彫の原点というべき美術品について、土偶、埴輪、兵馬俑、タナグラ人形、エトルスク美術を取り上げた。これら作品群は陶彫の歴史の中でも最初期のものであり、手びねりなどを用いた素朴な造形のものが多い。しかし、造形としては素朴でも、そこに当時の人々あるいは社会・文化に与えた意味は大きいものであったことが窺える。特に、当時の人々にとって祈りの意味を持っていたとされるものが多く、陶彫は、各時代・地域に生きる人々の精神生活と密接に関わっている。人々は実体を持たない祈りや信仰の感情を様々な造形物に託してきた。その長い歴史に鑑みても、陶は祈りを託す造形物に用いる実材としての適性を持っていると考えられる。

作品においては、陶彫作家の中でも、マリノ・マリーニ(Marino Marini, 1901-1980, イタリア)、木内克(1897-1977)、権鎮圭(Kwon Jing Kyu, 1922-1973, 韓国)、橋本裕臣(1942-2014)の4名の陶彫作家に焦点を当てた。マリノ・マリーニ、木内克、権鎮圭は、アルカイズムの系譜をひく作家で

ある。彼らの陶彫作品には共通してプリミティブな要素と、それに伴う魅力があり、テラコッタという素材の特質がその一助を少なからず担っていると考ええる。橋本裕臣は、日本のテラコッタ彫刻の本格的な技法書であらざる「テラコッタの技法 土と火による生命の誕生」を美術出版社より刊行しており、基礎的なテラコッタ彫刻の技法を体系的に網羅した作家である。それぞれの作家の彫刻作品における造形的な特徴や制作工程などに着目し、整理していった。

本章にて取り上げた作家は近現代の作家たちであるが、その作品群には歴史的な陶彫作品の息吹が感じられた。

第2章 テラコッタの特質

本論で用いるテラコッタの定義は鉄分の多い黄色または赤茶色の土を用い700～900℃で素焼きしたものとした。素材・技法という観点からテラコッタという素材の特質を整理し、また、それによってもたらされる造形的な特長について考察した。

テラコッタを素材として用いて彫刻制作を行う場合、焼成にあたって作品全体の厚さを均一にし、内部を中空にする必要がある。テラコッタの成形法には、大別して、①成形後、粘土の塊から内部の粘土をえぐり出す方法②最初から中空に作り上げていく方法③芯を用いて、成形後に取り去る方法④原型から作った型に粘土を込める方法の4つが挙げられる。こうした成形法から生まれる形態はテラコッタ彫刻特有のものであり、テラコッタならではの良さや面白さがあると捉える。また、①、②、③の方法では、型取りの工程を介さず、塑造制作時の粘土が焼成され作品となるため、粘土制作の痕跡をそのまま作品に残すことができ、粘土を焼成するという手法をとる陶彫ならではの強みといえる。

テラコッタでの制作は、出来得る形としては少なからず制限があるが、その過程でもたらされる形態には、他の素材に代え難い魅力があることが確かである。

第3章 テラコッタ彫刻における焼成後の制作

テラコッタ彫刻における焼成後の制作に

ついて、作家による実例を踏まえその表現効果について考察した。また、筆者による実験制作を記録し、それに基づいた考察を行った。木内克の彫刻に見られる白化粧土や弁柄の塗布は、色合いから感じられる温かみや素朴さは素焼きのテラコッタから受ける印象に遠くなく、テラコッタ特有の魅力を生かしつつ、作家自身の表現が加えられていると感じられた。マリノ・マリーニ作のテラコッタ彫刻では、特徴的な彩色が見られた。マリーニの持つ奔放で自由な色彩感覚が、テラコッタが素材として持っているおおらかさと合致して独特の魅力を生み出している。

実験制作では、テストピースに対し、やすりがけ、やすりによる造形、ヘラによる線描、ニスや砥の粉などの塗布を行い、その効果について比較し考察した。

第4章

本研究に基づいて制作を行う修了制作の構想と制作工程の記録、作品制作を踏まえての考察をまとめる。構想においては、第3章までに論考してきたテラコッタの特徴や特質を考慮した上でモチーフやポーズを決定した。焼成後の制作の際には、実験制作での考察を糧とし、テラコッタを素焼きしたそのままの状態よりもさらに彫刻的に魅力を強調するために行うということの方針として定めて行った。

作品制作を経て、焼成後の制作の段階に至るまでも様々な困難があり、焼成後の制作を充実させることは、全ての制作段階を充実させることに他ならないと考えた。

結

本研究での考察や実制作を通じて、焼成後の制作とは、制作者の素材への解釈が作品として見て取れる形によって最も表れる部分であるという考えに至った。よって、焼成後の制作を充実させるためには、素材への解釈を拡充させていくことが必要であると考えた。さらに、焼成後の制作に至るまでの全ての制作過程においても研鑽を重ね充実していくことが必要であると感じた。本研究を今後の制作の糧とし、テラコッタにおける彫刻表現についてさらなる探求を重ねていきたい。



「逃亡」
“escape”
H.210 × W.67 × D.105(cm)
F.R.P.
2018 年

はじめに

人体塑造は彫塑という分野の中で最も多く研究されてきたジャンルである。しかし人体塑造の研究は、その大多数が鑑賞者的な視点によるものである。本研究では鑑賞者ではなく制作者の視座から、特に制作の過程に着目して人体塑造を論ずることで、人体塑造の研究に新たな視点を見出そうとするものである。人体塑造は日本彫刻史において長い歴史を有しており成熟したジャンルであるが故に、彫塑の他のジャンルと比べて伝統的かつ様式的な傾向が強い。本研究では、人体塑造の制作方法における慣習的な部分を再度見直すことで成熟した人体塑造というジャンルに新たな表現を見出すことができるのではないかという考えを基にテーマを設定した。

第Ⅰ章 人体塑造とは

第Ⅰ章では人体塑造の制作方法を論ずる前段階として、定義や傾向、歴史などの観点から人体塑造を明確に捉えることを試みた。

まず、本論文では、塑造とは粘土で形作り最終的に他の素材に転換する方法であると解釈し、人体塑造は人間の全身を描写した塑造作品という美術ジャンル及びその制作方法を指すものと定義づけた。次に、多数の日本近現代の人体塑造作品を参考にして多くの人体塑造作品にみられる共通点を調査した。さらに、人体塑造が西洋から日本に導入された明治期を中心に日本彫刻史を追うことで、日本において人体塑造というジャンルがどのように日本に受容・発展してきたかを考察した。人体塑造は西洋から意図的に輸入され国を主導とした教育によって普及したという点において、人体塑造以外の自然発生したジャンルとその起源が質的に異なる。これが彫塑という分野の中でも特に人体塑造というジャンルが特徴的である理由の一つではないかと考えた。

第Ⅱ章 人体塑造制作過程における各要素

第Ⅱ章では、人体塑造の一般的な制作工程からデッサン・芯棒・肉付け・素材転換の4項目を挙げてその特徴や問題点

を考察した。

一般的にデッサンには、作品の構想と芯棒設計の準備という二つの役割がある。デッサンは基本的に透視投影法で描写されるため、正確な寸法を必要とする芯棒設計の基準に用いることは困難であると指摘した。そして、芯棒設計には作品の構想とは別に平行投影によって描写された画が必要ではないかと考察した。芯棒の項目では、粘土の重量を支えるための堅牢さは、一方で肉付けにおける形造りの制約になるという二つの側面について論じた。肉付けの項目では、粘土の層を積み上げて作るという構造が人体塑造の傾向と密接に結びついていると考えた。素材転換の項目では石膏を使用した伝統的な型取りの方法について考察した。

第Ⅲ章 人体塑造の素材について

第Ⅲ章では、人体塑造によく使用される素材である石膏・ブロンズ・F.R.P.などを取り上げ、それぞれ人体塑造の造形性にどのように影響するかなどについて論じた。

石膏の項目では、石膏が細かな表現に不向きな性質を持つことを指摘し、また、そのような石膏の性質が、手先などの細部が量塊的に表現される傾向を形作った一因であると考えた。F.R.P.の項目では、特に修了制作での使用を検討するためにその制作方法について詳しく論述し考察した。

第Ⅳ章 マネキン作家の制作方法

人体塑造とマネキン原型造形はその制作方法が似ている。第Ⅳ章では、その制作方法を調査し考察することで、人体塑造の制作方法に新たな視点を獲得することを試みた。現代のマネキンはその多くがF.R.P.によって制作されており、彫塑分野においてはF.R.P.の先行研究が比較的少ないことから、制作方法について参考になる部分がある。マネキン原型において手の部位は本体とは別の方法で制作されているなどの特徴を論じた。

第Ⅴ章 修了制作

修了制作では、「浮遊・跳躍している

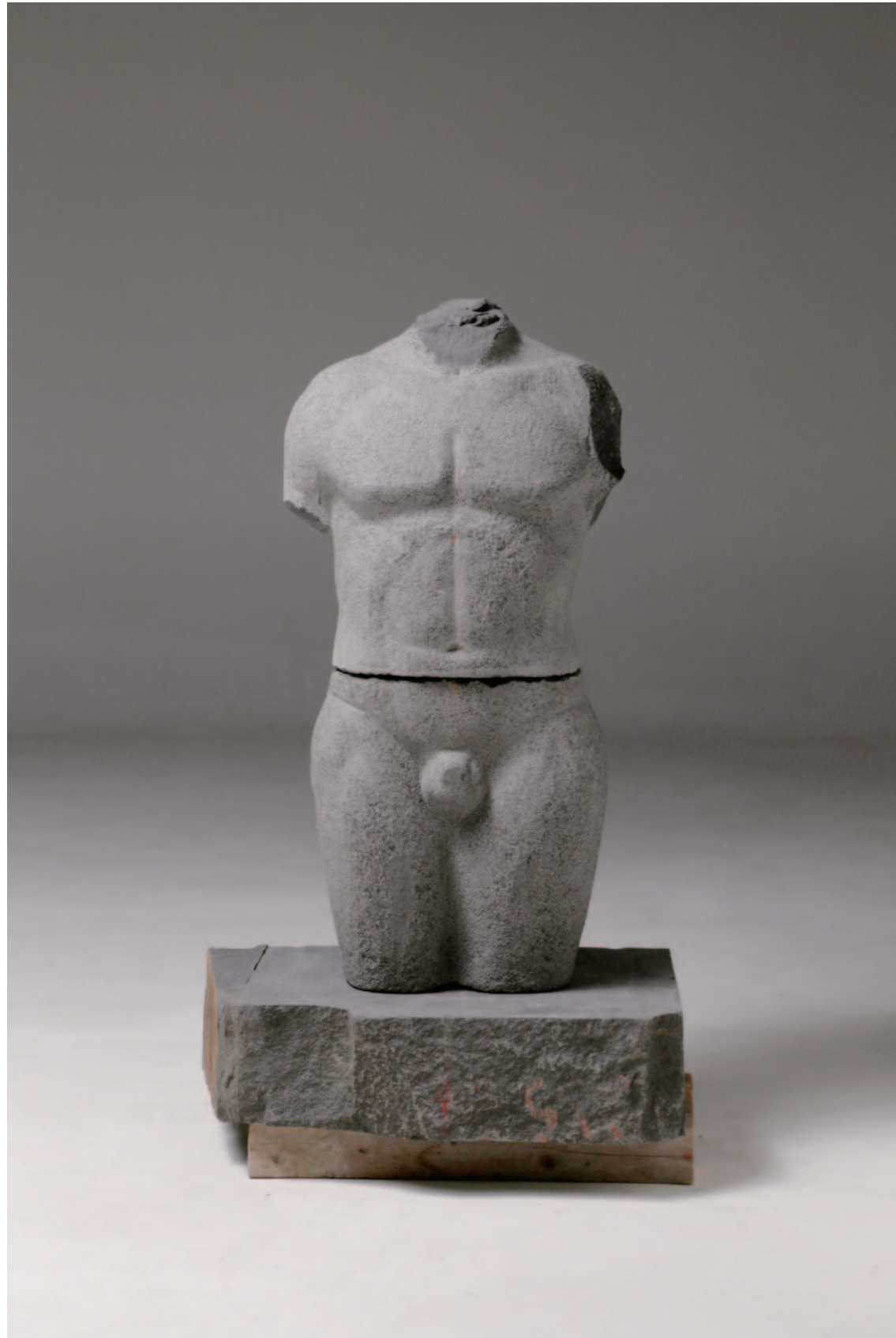
ようなポーズ」「手先・足先の細かな表情」「三次元空間上で多方向への動きを有する」といった特徴を持つ人体塑造作品を造ることを目標とし、この目標を達成するために制作方法を検討して計画した。この修了制作の制作工程の中で第Ⅰ章から第Ⅳ章を通して得た制作方法の改善案を実践して検証した過程と、その結果について第Ⅴ章で報告した。

第Ⅱ章で挙げたデッサンによる問題点を克服するために、デッサンとは別に3DCGソフトを使用した平行投影による画像を実験的に作成した。これによりデッサンのみを参考にするより明確な方針をもって芯棒を設計・制作できた。この方法をより洗練させることで、複雑なポーズの芯棒を制作する有効な手段になりうるという実感を得た。また、手先の細かな表現を実現させるために、本体とは別に手足を作り、樹脂の注型成形によって形作ったのちに本体と接続させる方法を試みた。これはマネキン原型制作方法から着想を得た実験である。この方法により指先までこだわった造形が実現した。

頭部や腕部も本体とは別に制作して素材転換したのちに接続させる方法を採用した。各部位を組み合わせた際にいかに全体を再構成し統一させるかという課題が完全には解決できていないものの、上記のような試みによって当初の制作目標が達成できた。これらの方法を発展させることでより良い表現が可能になるという感触を得た。

おわりに

彫塑表現の良し悪しは個人の技量に非常に大きく依存しているものではあるが、制作方法を目的に見合うように見直すだけでも表現は大きく変わることが本研究で確認できた。本研究を通して、量感・動勢などの彫刻的造形要素は制作方法及び素材による物理的な制約によって大きく影響を受けるものであることが分かった。慣習的な方法を再検討し異なる方法を試みることで、人体塑造に従来の彫刻観に包括できない新たな表現が生まれる可能性があるかと結論付けた。



「在り立つ」
“Stay”
H.149 × W.92 × D.63(cm)
黒御影石
2019年

はじめに

古代エジプトの石像彫刻には、独自の人体を主題とした造形表現がみられる。本論では火成岩を石材として制作された王像に焦点を当て、その造形表現について究明していく。古代エジプト彫刻に魅せられた彫刻家は古代から現代に至るまで存在している。人々を魅了し続ける古代エジプト彫刻には、どの時代の人が見ても感じる普遍的な美を有していると考えられる。本研究は古代エジプトの彫刻の役割、石種、道具、技法と、王の石像彫刻と素材や主題の異なる彫刻の違いについて実見調査を踏まえて考察し、古代エジプト石像彫刻の王像にみられる特有の造形表現について明らかにすることを目的としている。

第1章 古代エジプト彫刻

古代エジプト人は死後の世界の存在を信じ、霊的存在を生命と関連づけて考えていた。霊を宿す肉体を永遠に世に残すためミイラが造られた。彫刻もミイラと同じ理由から造られている。棺の中のミイラが破損してしまっても、死者の彫刻が現世に存在することで、死者は永遠の命が保たれるとされた。古代エジプト彫刻は宗教的思考から生まれた明確な機能を持つものだった。彫刻の主題は主に神像、私人像、王像である。神像は造られた後に神殿に配置され、儀式を執り行う際に必要であった。私人像は王像と共に神殿に置かれることで死後も王に仕え、庇護を受けることを望んで制作された。王像は王を永遠に存在させる機能の他に権力を永続的に強化させる機能があり、王像は神像と共に神殿に置かれた。

第2章 古代エジプト彫刻の石種と道具

古代エジプトではナイル河谷の両側に広がる砂漠から多様な石材を入手することができた。そのため、古代エジプトの石像には火成岩、堆積岩、変成岩に分類される様々な石種が使われている。石種によって硬度は大きく異なる。古代エジプト人は堅牢性や加工性など各々の石種

の特徴を考慮し、合理的に用途に適した石種を使用していたことが考えられる。古代エジプトで使われた彫刻の道具については不明瞭なことが多く、未だに明確になっていない。古代エジプト彫刻制作で使われたとされる道具を用意し石を加工できるか実験制作を行った。

第3章 古代エジプトの石彫技法と王像の造形表現

古代エジプト美術の制作には方眼線が使われていた。方眼線は人体の比率を定める規準であった。方眼線による制作は彫刻にも規準として絶えず用いられた。複数の職人が造る彫刻の大きさや形を一定にすることを容易とし、作業の効率をよくするだけではなく、酷似した彫刻を複数制作することを可能にしていた。ポストン美術館に所蔵されている三つの未完成のカウラー石彫王像を比較することで、古代エジプト彫刻の制作過程を確認することができる。彫刻からは人体の輪郭がはっきりと確認することができ、職人の輪郭線に対する強いこだわりが感じられる。その他に、古代エジプト人は全体的に手を入れ制作していたこと、前面と側面の三面を強く意識して制作していたことが未完成の彫刻を通して推測できる。王像と私人像の造形表現を比較すると私人像には多様な表現が確認できる。私人像の表現は、対象のモデルの個性的な身体の特徴が表されている。一方で王像の身体表現は、体の細部などの造り込みはなく、洗練された形態となっている。王像の顔は無表情に造られ、シワなどは表現されず若々しい姿で造られている。このような表現は時代の異なる王像の多くにも共通する表現となっていることから、王像の理想化された表現が画一化されていたことがわかる。木彫像は、継ぎ接ぎなどの加工が容易にできたためか、木彫王像にはポーズ、細部の造り込みや材の継ぎ足しなど、石彫にはない造形表現が確認できる。石彫王像の手と身体を一体にする造りや装飾品などのレリーフ的な表現は破損の防止を考慮してこ

のような形になったと考えられる。

第4章 修了制作

古代エジプト王像彫刻にみられる左右対称で正面性を感じる人体表現を参考として修了制作を行った。古代エジプト彫刻の造形要素を作品に取り入れるため、古代エジプトでも使われている火成岩を石材とし、古代エジプトの美術に用いられた方眼線を活用した。主題として石材の量を生かすことのできるトルソの形を造ることにした。同じ石種の石材の二つを上下に重ねることで人体の縦に長い形を等身大で造ることを可能にし、迫力のあるトルソの造形表現を試みた。石を上下に重ねるという手法を取ることは、作品を大きくするだけではなく、一つの石を小さくし、四方八方に動かし彫り進めることを容易にすると考えたからである。これによって制作における作業効率を高めることができると期待した。

おわりに

本研究を通して古代エジプト石像彫刻の王像特有の造形表現、正面性を強める4つの要素を確認することができた。それは方眼線による制作、輪郭線への意識、レリーフ的な表現、彫刻の安定性である。この4つの要素が相乗的に関わることで王像の正面性が獲得されると考える。修了制作では古代エジプトの彫刻と同様に直方体の火成岩を使用し、方眼線によって人体の比率を決め、制作を行った。結果として石材の正面、側面、背面からの制作が主要となり、直方体の石材の形が彫刻に影響することで作品の正面性を強める表現を可能にしたと考える。一方で、本研究の制作方法は課題を多く含んでいることが明らかとなった。本研究の結果を踏まえ、今後の制作の課題として、取り組んで行きたい。

椎名 正悟

SHIINA Shogo

北宋時代の書法観―欧陽脩・蘇軾を中心に―

The Calligraphic View on Bei Song period：Focusing on Ou Yang Xiu, Su Shi

芸術学領域群 書領域

序

中国書法史において宋代は、「尚意」という書風が確立された時代とされている。これは董其昌(1555-1636)の言及に端を発するもので、今日まで彼の認識は支持されている。

宋代の書は、宋の三大家と呼ばれる蘇軾(1036-1101)、黄庭堅(1045-1105)、米芾(1051-1107)の北宋時代に活躍した書人を中心に確立されたと言っても過言ではないだろう。三大家の出現によって宋代の書は発展し、現代においても三大家を学ぶことが宋代の書を学ぶに等しく見なされている。しかし、宋代は建国当時、書に関わる文化は低迷しており、三大家の出現までの間の書について、また「尚意」という書風の確立の経緯や具体的な内容については研究があまりなされていない。

そこで本稿では、宋代初期の書人として挙げられる欧陽脩(1007-1072)、「尚意」書風の確立に大きく関わったとされる蘇軾の二者を中心として北宋時代の書法観はどのようなものであったかという問題について考察した。

第1章 欧陽脩の書法観

欧陽脩の著である「筆説」「試筆」を基に、欧陽脩の書法観について検討した。検討の結果、「筆説」では、欧陽脩が書を評価する上で、「人となり」を第一に見ていたことを提示した。加えて書を「楽しむ」ことで、書の到達点に達するとしていたことを指摘した。「試筆」からは、「楽しむ」ことが書を書く・学ぶ上で中心に捉えていた。これは「筆説」と同様であるが、長く行うことの「継続」が加わって

おり、「継続」して「楽しむ」「心の在り方」が重要であると導いた。

つまり、欧陽脩は書について「楽しむ」ということを中心において、「人となり」の表出を重視していることを提示した。これは、書の到達点に達することよりも、書く過程をより評価していることをあらわしている。過程を見るという視点は、欧陽脩が結果として地位や名声だけで人を判断すべきではないという考えを持っていたことを裏付けるものであることを導いた。

第2章 蘇軾の書法観

蘇軾の書法観を『東坡題跋』を基に検討した。検討の結果、蘇軾の書法観において「意」が中心的な位置付けにあり、書について論じる際に、数種の意味で使用していることを提示した。その中で「意」は、事物や書き手といった対象によって使い分けをしており、特に書き手に対して使用する「意」では偏った表現や考えに固執せずに、鍛錬に裏付けされた技法の習得と誠実な心を持つことが書において重要であると推察された。さらに蘇軾は技法・心を十分に熟達した上で、「新意」という自身の表現の追求をするという点を境地としていたのではないかと導いた。

また、蘇軾の書法観には、「意」に近似した「神」「気」という観点が含まれることを提示した。

第3章 欧陽脩・蘇軾の影響関係

欧陽脩と蘇軾は師弟関係であることから、互いに影響を及ぼしあっていたことは想像に難くない。そこで第1章・第2章で導いた結果を基に、二者の書法観の

共通点と相違点を検討した。検討の結果、共通点としては、「人となり」の評価による内面を重視すること、書における「楽」と「熟れ」の重要性、北宋初期の書道文化の衰退に対する認識と蔡襄等の書人の評価を提示した。対して相違点としては、書作から「人となり」を見出すこと、書法観の中心に「意」を置か否か、「意」の指す範囲の広さ、北宋初期の書人の具体的な評価を提示した。ただし蘇軾は欧陽脩の影響を強く受けており、蘇軾の「意」を中心といた書法観の基盤には欧陽脩の書法観があると推察した。

第4章 欧陽脩・蘇軾の北宋時代における評価

欧陽脩・蘇軾は北宋時代において、どのように評価されていたのかを検討した。検討の結果、北宋時代においては欧陽脩よりも蘇軾が高く評価されていたことを提示した。欧陽脩は、書法面ではあまり評価がなされていないが、金石学者として見識の広さが高く評価されていたことが看取された。一方、蘇軾は当時から北宋第一と称され、書法面と書学観・書作観について、そして文学者としても高い評価がなされていたことが看取された。

以上のことから、同時代の書人に、蘇軾の書法観がある程度認識されており、影響を与えたということが明らかとなり、つまり、蘇軾が北宋時代の中心的な位置付けにあったと推察した。ただし欧陽脩についても、「楽しむ」という言及が散見され、北宋書人に影響を与えたことは明らかであり、書における重要な考えとして一貫して根付いていたのではないかと推察した。

結

以上のことから、北宋時代の書法観は、書は「楽しむ」ことを根底とし、人の内面である「人となり」を見ること、「意」という技法と心のバランスを取ることを重視するものであると結論付けた。これは北宋時代の書法観には、欧陽脩の考えが根付いており、それを継承した蘇軾の「意」を中心とした書法観が広く北宋時代の書家に浸透していたことを示している。蘇軾の「意」には、書において基礎的な技能を習得し自身の明確な理想形をもつことと、書に対する誠実な姿勢や見る側への思いもつ、という二つの観点が重要であるとしている。つまり、偏った表現や考えに固執せずに、鍛錬に裏付けされた技法と誠実な心を持つことが書においては重要であるということが、北宋時代の書法観を反映した「尚意」書風的一端として言えるだろう。

欧陽脩・蘇軾のすべての言説を検討することはできておらず、より詳細な検討が必要である。また、宋の三大家の黄庭堅、米芾の存在は北宋時代において大きいことから、この二者の書法観も検討したうえでより詳細な北宋時代の書法観を明らかにすることが今後の課題である。

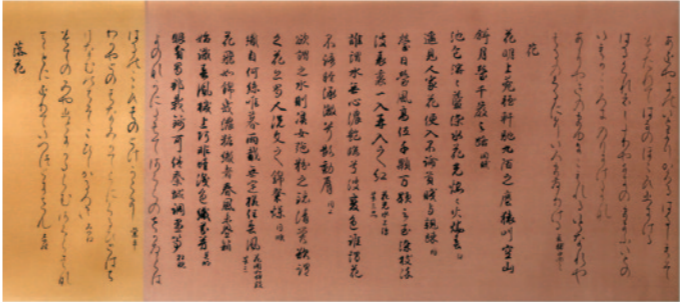


(上) 臨 吳讓之 篆書軸 A Work Modeled on “Zhuan Shu Zhou” by Wu Rang Zhi 軸 本紙 228.0 cm× 53.0 cm 四幅 2018



(右) 一楽 Ichi Raku パネル 本紙 180.0cm× 180.0cm 2018

(下) 臨 関戸本和漢朗詠集 A Work Modeled on “Sekidobon Wakanroishu” 卷子 本紙 26.6cm× 1500.0cm 2018



藤川 明梨

近衛信尹筆「和歌六義屏風」に関する考察
A Study on “Wakarikugi Byobu” by KONOE Nobutada

芸術学領域群 書領域



序
桃山時代から江戸時代にかけての能書、寛永の三筆に数えられる近衛信尹（1565－1614年）は、大字仮名という新たな書表現を打ち立てたことで知られる。大字仮名とは、それまでは色紙や懐紙など机上の芸術であった仮名書が、屏風などに直接書かれるようになった表現である。信尹の大字仮名作品の多くは屏風で、それらは従来の和歌書にはみられなかった、力強い筆致と指摘される。この力強い筆致は三藐院流と形容され、後に多くの人によって追随された。

京都・陽明文庫に信尹筆「和歌六義屏風」（以下、当該屏風）がある。当該屏風は信尹の代表作といわれているにも関わらず、その伝来や揮毫年代、揮毫背景は詳らかではない。また、信尹の雄渾な筆致に関しては、信尹の波乱に満ちた生涯や性格と重ね合わせて論じられることが多く、南宋の書家・張即之（1186－1266年）、戦国武将・織田信長（1534－1582年）の影響も指摘されるものの、これらについてそれぞれ両者の書を実際に比較して具体的に示す余地があると考えた。よって本稿では、信尹の三藐院流がどのような影響を受けて形成されたのか、張即之と織田信長の書との比較によって、その基盤を検証した。またその基盤を確認したうえで「和歌六義屏風」の内容や書風について、信尹の小字仮名及び他の屏風との比較を行うこととした。

第一章 近衛信尹の書の基盤

本章では信尹の書の基盤を検証するために、信尹の書をそれぞれ張即之の書、織田信長の書と比較した。結果、信尹と張即之の共通点として、大胆に長く書かれた画が強調されていること、直線的な線が多用されることの2点が挙げられたが、個々の筆法において共通することはこの2点以外には見られなかった。一字の構成を考えるにおいて、長く書いて強調される画というのは個人によってあまり変化がでないであろうこと、また概形や空間の取り方、字軸の傾きに違いが見

られたことから、本稿において、信尹が張即之の書に影響を受けたとするのは難しいのではないかと結論付けた。

また織田信長の書と比較した結果、両者の書には打ち込みの強い起筆や筆圧をゆるめない収筆、強い渴筆、懐の広い結構や一定の太さの連綿などの共通点が見られた。しかし信長の文字のほうが信尹の文字より右上がり強く直線的で、また筆圧をゆるめる線も少ないことから、信長の書はより力強く、より武骨な印象を受けた。一方信尹の書には、先細りの起筆と収筆のある文字があることで、力強さの中に古筆の趣も感じられた。よって、信尹は元々の書風である青連院流の書風に、信長の強靱で武骨な筆法を取り入れることで、伝統的な古筆の趣を残しながらも、屏風という大画面にも耐えうる、力強い仮名の筆致を修得したのではないかと考えた。

第二章 「和歌六義屏風」の概要

本章では「和歌六義屏風」の伝存状況と内容を確認した。当該屏風に書かれる『古今和歌集』仮名序の和歌六義の和歌の、桃山時代から江戸時代にかけての位置づけ、及び信尹自身が本題材をどのように見ていたのかを考察した。結果、信尹と同時代に生きた本阿弥光悦が書いた「古今集仮名序」といった書跡の存在等により、桃山時代から江戸時代において『古今和歌集』は歌集のみならず、仮名序も併せて尊重されていたと考えた。

また信尹の自詠ではない和歌を筆写した書11点の典拠を整理した結果、『古今和歌集』典拠の和歌が最も多く書かれていることが分かった。『古今和歌集』は、古来より和歌を学ぶものにとって最も重要な歌集とされてきたため、この結果から信尹がとりたてて『古今和歌集』を重んじていたとすることはできないが、信尹も例外なく『古今和歌集』を尊重していたことは明らかであり、よって仮名序の和歌を書いた当該屏風の存在も首肯できるとした。

第三章 「和歌六義屏風」の書の特徴

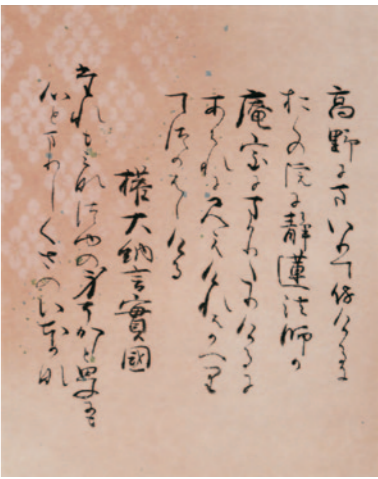
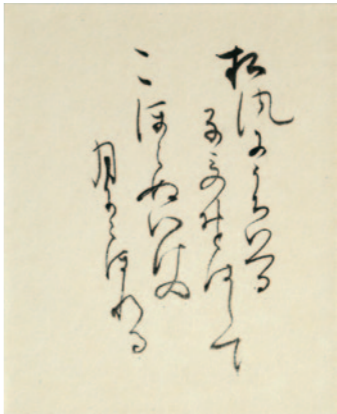
本章では当該屏風の書の特徴を明らかにするために、信尹の小字仮名及び他の大字仮名屏風との比較を行った。小字仮名と比較した結果、当該屏風は上から下への流れを強調する、漢字書を彷彿とさせる大字仮名であることが分かった。縦画や払いが長く強調され、筆法と連綿において直線的な線が多いこと、また強い右上がりや上から下への流れを強調させる用字によって、作品全体に上から下へ滝が流れるような印象を与える。また同一文字の様々な書き分けや踊り字の不使用、字間の取り方から信尹の文字、作品に対する意匠性の高さがうかがえた。仮名書にしてはどこか漢字書のような印象が見受けられるのは、楷書の趣をもった平仮名及び変体仮名の多用によると考えた。

また信尹筆の屏風16点と比較した結果、当該屏風は信尹筆の大字仮名屏風のうち最も文字の大きな屏風の一つであり、六曲一面に施した独自の散らし書きによって大きな表現効果を狙ったものであると結論付けた。

結

以上、信尹の三藐院流は織田信長の強靱で武骨な筆法に影響を受けた可能性があり、「和歌六義屏風」は長く勢いのある縦画や払い、漢字書の趣、行頭のみを揃えた散らし書きなどにより、三藐院流の書風が十二分に体现された文字を、意匠性のある画面構成で鑑賞することのできる唯一無二の屏風であると考えた。

本稿では「和歌六義屏風」に基づき、その内容や書風、及び信尹の三藐院流形成に関わる考察を行った。当該屏風の書法については私見を示したものの、当該屏風の伝来や制作背景、揮毫年代などは明らかにすることができなかった。また、信尹の三藐院流の形成には張即之や織田信長の他に禅僧墨蹟の影響も指摘されており、今後はこれらも検証し、信尹の三藐院流形成の過程をより詳細に調査することを課題としたい。



（上）臨 藤原定家書跡六種
A Work Modeled on Six Writings of FUJIWARA Sadaie
利休屏風 148 cm× 74 cm×二曲 9葉 2018



（左）丁仙芝詩
Poem by Ding Xianzhi
軸 本紙 160 cm× 40 cm× 4幅 2018

（下）臨 刁遵墓誌
A Work Modeled on “Chojun Boshi”
額 本紙 90 cm× 240 cm 2018



白 静

BAI Jing

清代における黄庭堅書法の受容に関する研究 ―郭麐の書法を中心として―

A Study on Acceptance of Huang Tingjian in the Ch'ing Dynasty: Focusing on Guo Lin's calligraphy

芸術学領域群 書領域

序

黄庭堅（1045－1105年）字は鲁直、号は山谷道人、涪翁など、洪州分寧（今江西修水）の人である。彼の行楷書は、後世に大きな影響を与えた。北宋以来、黄庭堅の書は各朝代の書家に称賛された。彼の行楷書は強烈な個人的特徴を有しており、その書法の影響を受けた書家が続出している。

黄庭堅の書法に関する研究には十分な蓄積があり、黄庭堅の受容に関する研究も少なくない。これらの先行研究は清代の書家に注目するものではなく、当該書家の書風や、黄庭堅の書法を受容した特徴の時代性にまでは論及していない。そこで、本論文では、清代における黄庭堅書法の受容に注目して考察することとした。

まず、馬宗霍の『書林藻鑑』から、黄庭堅の書法を受容した書家をすべて挙げて整理するが、中でも、郭麐は、黄庭堅の書の特徴を忠実に継承した。一方、郭麐は独自の書風を有していることも事実であり、よって本論文では郭麐の書法に着目して黄庭堅の書法の受容のあり方について考察することとした。郭麐に関する先行研究は主として文学に集中しており、書についてはあまり触れられていない。本論文では、郭麐の書の作品を分類・整理する。郭麐がいかに黄庭堅の書法を受容したかについて分析する。とともに、明清代における黄庭堅の書を学習する代表的な書家との比較し、郭麐の書法の特异性について明らかにとした。

第1章 対象書家の概要と黄庭堅の小字書風

まず、第1節では、郭麐の概要、及び作品を分類・整理した。

郭麐（1767～1831年）、字は伯祥、号は頻伽。江蘇呉江の人。金石の研究や詩書画篆刻を専らとした。金石学では、潘昂霄の『金石例』を補訂した『金石例補』が知られる。画は竹や石を能くし、篆刻は秦漢の古印を法とした。書では、黄庭堅風の行書を得意した。郭麐の書法に関する

る評価は簡略であるが、清朝において、郭麐の黄庭堅風の書作品は崇拜されることが看取できる。したがって、書法の面から、他の書家と比べ、どのような独自点を備えるかについて注目した。

郭麐の作品は内外で刊行される図録から集め整理した。郭麐の書作品は合わせて二十七点、うち紀年のある作品は五点である。そのため、紀年のある作品の分析のみでは、郭麐の書法の変遷を考察するのは難しい。従って、本論文では、紀年の有無にこだわらず、二十七点を主に大字、小字作品を分類して考察した。

第2節では、大島崑山氏の研究を考察の基準とし、黄庭堅の小字行楷書の特徴を確認した。

結構法から、小字の独自性は看取り難い。また、本論文では黄庭堅によって書かれたとされる中年、晩年の作を用いて、黄庭堅の全体の作品を見渡し、完成した年代に関わらず、大字作品より、小字作品の結構法は安定感があるが、大字と類似することが確認できた。

小字を見ると、手足の伸びが抑制され、行間を強調し、章法上の安定感を感じられる。小字で書かれることの多い尺牘は、芸術的な表現を抑え、丁寧に書写する状態が窺える。

用筆において小字は露鋒で起筆し、その勢いを受けて送筆し、線に抑揚がつかない特徴が確認できる。大字に対し、小字は簡潔な点画が書写され、和やかで躍動感ある運筆であることが見られた。

第2章 明代の書家との比較による郭麐の書風についての分析

本章では、沈周の画賛、文徵明の大字行楷書を用い、前項の分類のように、結構法、章法、筆法の観点から、郭麐の大、小字の特徴を検討した。

結構法において、小字、大字ともに四周へ延伸する状況を抑えることで縦長の字形を直して、正方形にする意識が窺える。小字では黄庭堅の書の特徴を受け取り、長横画の左半分を強調し、うねりの線質のような顕著な特徴に着目してい

るが、明代の書家の小字に比べ、文字の密集性についての特徴は独自性を守っている。大字になると、対聯の作品が多く、穏やかな書風を示すために、黄庭堅の巧妙な結構を放り出し、きちんと点画を揃え、結構を固めていたことが確認できた。

郭麐の小字はうねりが随所に見られることに対し、大字作品の中では減少している。やはり字の大きさにより、用筆が変わることが看取できる。沈周と同じく、小字は筆が扱いやすいために、うねりや点画の変化が表現できるが、大字になると、速度の制限で、黄庭堅のような臨機応変の用筆に至らず、用筆は黄庭堅より素朴になる。ただし、細い線にうねりを頻繁につけると、柔らかい筆勢に陥りやすいと考えられる。

全体から見ると、郭麐は前時代の書家より、用筆が簡潔で、結構、章法が端正であることは、清代の時代風習と関係が緊密であると考えられる。

第3章 清代の書家との比較による郭麐の書風についての分析

本章では、清代における黄庭堅の書法を学んだ書家たち（鄭板橋、曾国藩、呉大澂）の書作を参照して、全体から清代における黄庭堅風の書作品の特异性を検討し、前章の結論を加え、郭麐の独自点を確認した。

郭麐の大、小字は前章の結論と一致している。ただし、清代の書家たちより、郭麐、鄭板橋は黄庭堅の書風に近い。以降の書家は黄庭堅の書風を表現することより、やはり個人の風格を強調することが大事であったと考えられる。清代の鄭・郭たちから、漢碑を学んで、新しい書法に関するヒントを得て、自身の書作に注ぎ込むため、個人の風格が表現できる。更に、清末に入ると、書作の形式から、雄壮で力強い書風を尊ぶ新たな評価が標準になり、曾・呉の書風は異なる。よって、鄭板橋と近い年代にいた郭麐の書風はこの清中期の例になる。また、曾国藩、呉大澂の書作品は、この清末の書風の例となる。

結

以上、黄庭堅の書風の受容に注目し、特に清代における黄庭堅の書風を受容した郭麐書法の特异性について指摘できた。また、本論文では、明代の沈周、文徵明、清代の鄭板橋、曾国藩、呉大澂の書との比較から、明代書家は、忠実に黄庭堅の書風を受けていたが、個人の特殊性が少ない。明代書家より、清代の書家たちは個人の風格が強いことがわかる。よって、時代の発展で、書の風格が革新していた時代に活躍した郭麐は、明代のような単純に継承する状態を打ち破り、その特徴を直して継承している意識が窺える。このことが清代の書家たちの個人の風格が強い特徴の起点となっていたと考えられる。

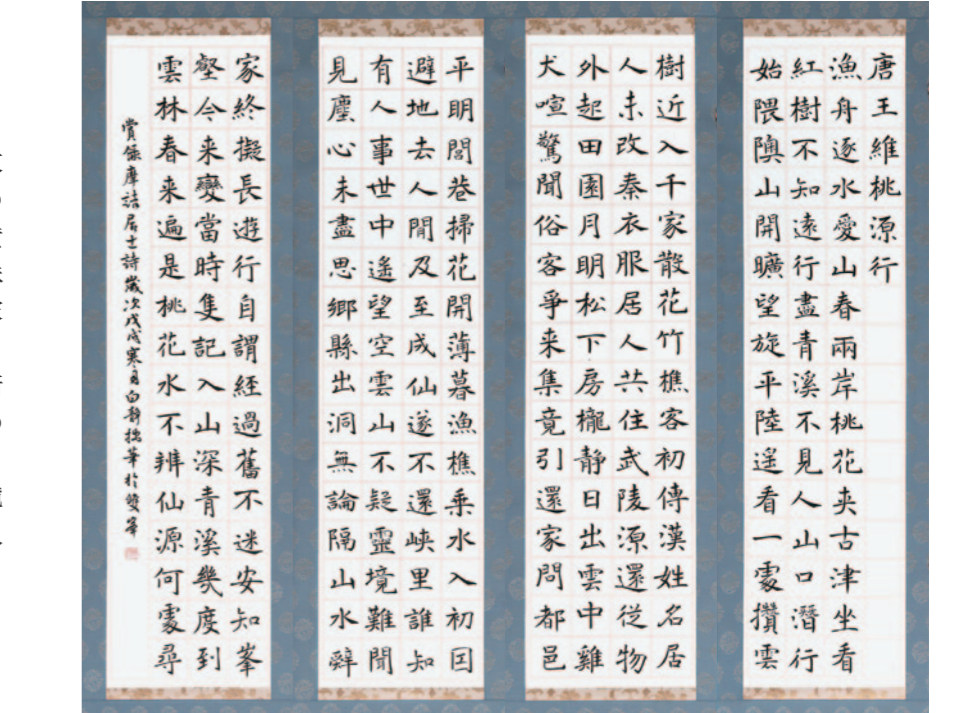
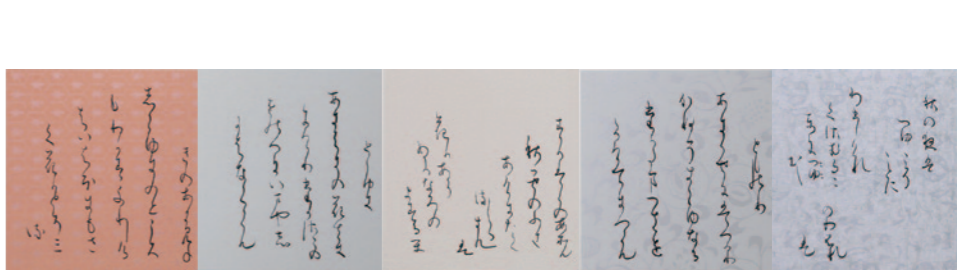
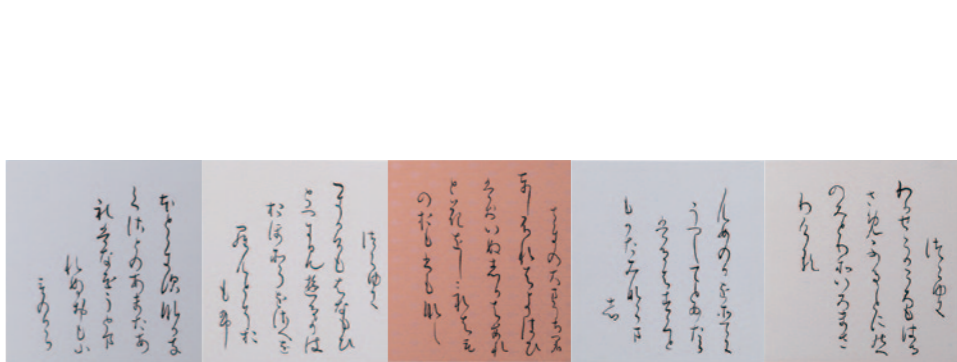


図1 王維 桃源行 “Poem of Walking in Taoyuan” by Wang Wei 軸 本紙 各136cm×35cm 4幅 2018

図2 曹唐小遊仙詩軸 A Work Modeled on “Cao Tang’s Poem of Immortal” by Fu Shan 軸 本紙 210cm×65cm 2018

図3 寸松庵色紙 A Work Modeled on “Sunshoanshikishi” 折帖 本紙 各13cm×13.5cm 11葉 2018



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

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



「Hidden Forms」各 H1500×W110×D110mm タモ 2018



序章

物体を見る時、様々な理由で対象の全貌を把握できないときがある。例えば、一部が物陰に隠れていたり、暗くてよく見えなかったり、あるいは老朽化等で部分的に欠損している場合などである。しかし我々の脳には、欠けた部分を補って対象を把握する能力がある。周辺の情報踏まえて、足りない情報を想像で復元することができるのである。このような作用を、視覚的補完と呼ぶ。

視覚的補完による表現効果を応用した作品は、鑑賞者が知覚の不思議を体験的に感じ取れる点が魅力である。本研究の目的は、こうした視覚的補完による各種造形を構造的に分類したうえで、表現として効果的にまとめあげるための要点を明らかにすることである。さらにこれらを踏まえたうえで、視覚的補完による表現効果を応用した新たな表現の展開を自作品において模索し、その効果を検証する。こうした理論と実践に基づくアプローチにより、視覚の原理を踏まえた表現の発展に資することが本研究の意義である。

第1章 視覚的補完と造形の関わり

本章では、視覚の特性が実際の配置や配色と異なる認識をもたらす特殊な事例を複数例示し、人間の目が必ずしも目の前のものをありのまま受け取るとは限らないことを確認する。

脳は必ずしも網膜上に映った像をそのまま認識するわけではなく、視覚情報を処理する過程で色や形について物理的な状況とは異なる認識をする場合がある。ここでは、具体的にどのような場合にどのような種類の認識のズレが生じるのか、様々な事例をもとに確認する。そのうえで、本稿の主題である視覚的補完に特に着目し、主観的輪郭の特性や、知識・経験、推測に基づく補完の仕組みについて整理する。

第2章 限定された地点からのみ特定の形を認知できる表現

本章では、視覚的補完による効果を活用した造形表現において特に重要な意味を持つ、鑑賞者の視点位置について考察する。

造形表現はその作品の持つ空間性の観点からおおまかに平面表現、半立体表現、立体表現、インスタレーションという4種の表現形式に

大別できるが、平面表現以外の3種は奥行きがあるため、鑑賞者の視点が少し変わるだけで大きく見え方が変わる。ここでは、そうした視点移動をうまく取り入れた立体的な作品事例を中心に考察する。

限定された地点からのみ特定の形を認知できる作品には、大きく分けて「1つの正面を持つ表現」「複数の正面を持つ表現」「特定の正面を持たない表現」がある。それぞれの表現では、鑑賞者の視点移動をどのように作品構造に反映するか十分に吟味する必要があるため、ここではその構造と視覚効果の関係に着目して表現上の要点をまとめる。

第3章 視覚的補完を応用した様々な造形表現

本章では、視覚的補完による効果を活用した表現において、鑑賞者がどのように欠損部分を補完するのかという観点から作品の考察を行う。対象が既知の具象的なものである場合、知識や経験に基づいて想像により欠けている部分を補完することができる。一方、対象が具象的でない場合は、欠けている部分の周辺の構造を観察して背景にある秩序を把握し、推測により欠けた部分を補完することができる。以上の観点から先行事例を2つのパターンに分類する。視覚的補完を成立させるためには、補完のための手掛かりを適度に残しておく必要がある。どのような表現形式で、どのような手掛かりを、どの程度残しておくのが有効か、作り手は適切に判断する必要がある。これは、知識に基づく補完でも、周囲の形の秩序に基づく推察による補完でも同様である。作品事例を分類するうえで、以下のような観点が考えられる。

- ・対象物の元の姿が推測できる範囲内で、形体を部分的に隠すか、削り取るか、元の形を変形した状態で置き換える。
- ・複数の要素を配列する場合には、その秩序が認知できる範囲内で、形体を部分的に隠すか、削り取るか、元の形を変形した状態で置き換える。
- ・主観的輪郭を形成できる範囲内で、形を配列する。

これらのアプローチを具体的な作例で分類し、視覚的補完を成立させるうえでの要点をまとめる。

第4章 視覚的補完と視点の変化による効果を活用した立体造形(修了制作報告)

第2章における視点位置の移動による表現効果の分析と、第3章の視覚的補完による表現効果の分析を踏まえて、視覚的補完と視点の変化による視覚効果を組み合わせた表現の試みとして、自作を提示する。

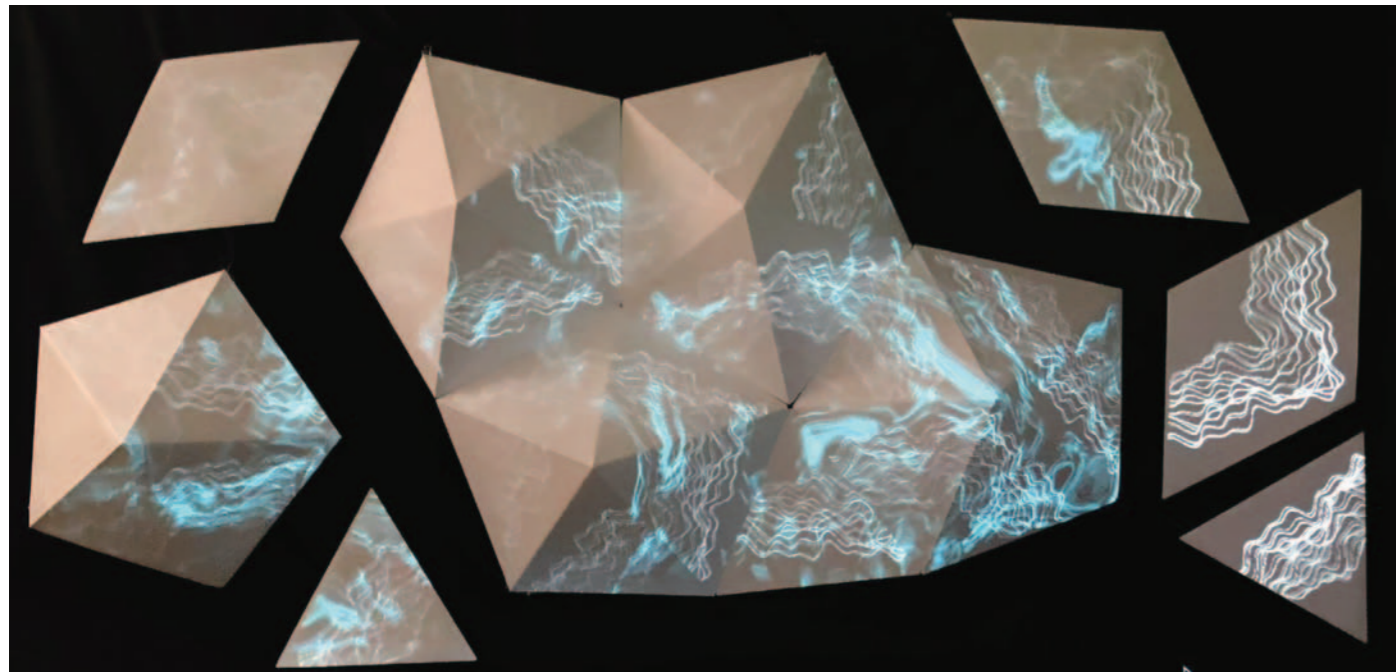
本作は5点の組作品である。角材の側面にそれぞれ等幅の溝を等間隔で入れているが、溝の深さがそれぞれ違うため、内部に現れる形状はそれぞれまったく異なる。内部に隠された形は、近距離では視点を上下に移動することでしか確認することができない。目線から高さが離れるほど視点からの角度が深くなり、溝の奥まで見通すことができなくなるためである。しかし、視線を上下に動かしながら徐々にうつろう形の変化をたどることで、視覚的補完により形を認識することができる。

角材の側面にある木目もまた、視覚的補完により把握できるかたちである。板材を積層・接着してこの構造を得ることもできるが、一本の木から削り出すことにより木材の内部に様々な形の可能性が広がっていることが直感的に伝わる。

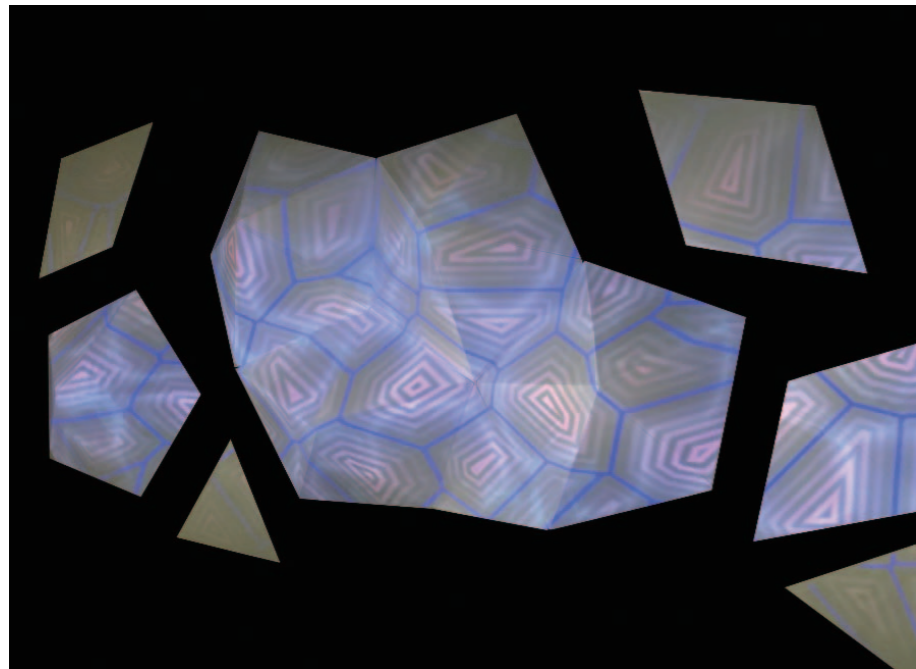
正面から見た内部形状と側面から見た内部形状が異なるため、横方向の視点移動によっても見えは緩やかに切り替わる。第2章の分類でいえば複数(2つ)の正面を持つ表現ともいえるが、一方でその間をつなぐ形状も等価の視覚効果を持つ。これは、正面と側面から見た内部形状がいずれも要素を絞った抽象形態であり、それぞれに記号的な意味がもともとないために得られる効果である。遠くから見ると内部形状は上から下まで一度に確認できる。遠近の見え方の違いもこの作品の魅力である。

終章

ここでは、各章で考察した内容を踏まえ、今後の研究の可能性について言及する。視覚的補完による表現は、知覚の不思議を体験的に感じ取れる点が魅力だが、本研究のように様々な視覚の原理を応用することで更なる発展が期待できるだろう。



「sound in color」 H1000×W2700 2018



「sound in color」 H1000×W2700 2018

序章

プロジェクションマッピングは、プロジェクターを使用して空間や物体に映像を投影し、重ね合わせた映像にさまざまな視覚効果を与える技術、およびパフォーマンスのことである。音楽の可視化については、古代から楽器の音色に関する研究があった。抽象絵画による楽曲の創作、バイオリンを3Dスキャンし、音響構造の分析をし、五線譜で楽曲構造を理解したりするなど、音楽の可視化の研究はあり、近年ではコンピューターの性能向上によって、リアルタイムで音楽を鑑賞しながら、画面に音楽を可視化することが可能になった。

本研究では、プロジェクションマッピングを用いて音楽を可視化する表現方法について論じる。本研究を行うにあたっての背景、目的と意義、および構成と概要について述べた。本研究の目的は、プロジェクションマッピングを用いた作品展示の可能性を考察することであり、主に音楽のリズムや音色に合わせて投影する映像の制作を行う。

第1章 音楽の可視化

音楽の可視化は、「音」や「音楽」といった抽象的な事象を色や形などの視覚情報として表現することにより、音楽の新しい受容や創作方法の創出に貢献することを目指している。鑑賞者の楽曲の印象の自由性を確保した上で楽曲と映像の印象が調和する作品を制作する。

本章では、可視化の応用、可視化効果、色彩心理から分析を行った。音楽の可視化を定義し、現段階での芸術分野の応用を説明した。また、音楽を可視化する様々な表現手法ごとに、音楽の可視化を考察する方法を示した。つまり、音楽の可視化に向けた視覚効果を把握した。

第2章 プロジェクションマッピング

本章では、プロジェクションマッピングの手法と作品の分析を行った。プロジェクションマッピングとは、立体物をスクリーンとしてその形状に合わせた映像をプロジェクターで投影し、効果的な映像表現を行う技法として扱う。立体物の上に投影することは、映像が立体物の形体に合わされて環境に融合する。静態な物体の視覚効果を増加させ、視覚的な錯視及び運動的な概念を創る。

また、プロジェクションマッピングの手法による分類から分析を行った。その結果、音楽を使いプロジェクションマッピングを活用する作品は幅広い。鑑賞者に伝える音楽感覚とプロジェクションマッピング映像の感覚は一致するかどうかは判断できないという問題点を得た。

第3章 プロジェクションマッピングと音楽を用いた作品の考察

本章では、プロジェクションマッピングと音楽の関係性について理解を深めた。まず、音楽の使用について考察し、プロジェクションマッピングと音楽の活用事例からその特性や活用手段について明らかにした。先行事例の中で使われていた制作手法や欠点を分析し、取り上げた各作品に多く見られた主な視覚効果についてまとめると、以下のような点が挙げら

れた。

- ・具象的な表現：複数の作品に見られた表現方法は、具体的な表現として、動物や植物、風景などを取り上げている。その色彩は具象物の影響を受け、音楽との関連性が弱く、特定の色に表現されることが多い。

- ・環境音：色と音楽の関連性は、具体的な環境音（サウンドエフェクト）である。例として、駅の発車アナウンス、犬の鳴き声、海辺の潮騒等環境音によって、画面の色の表現が制限される。音楽感覚との関連性が強くなれば、視聴の効果や音楽によるプロジェクションマッピングの没入感を高める可能性がある。

- ・ストーリーで表現する：参考作品は、投射される作品に文化や歴史などを宣伝することが多く、ストーリーで表現し、ヴィジュアルとしたイメージがあり、興味性が高かった。これは自作品に参考になった。

- ・補助光、特殊効果の使用：視覚効果のため、多数の作品がプロジェクションマッピングの他、花火や舞台照明など補助効果を使用していた。これらの効果は作品の臨場感を高めることになった。

以上の分析結果をもとに、プロジェクションマッピングの作品の可能性を考察した。

第4章 プロジェクションマッピングを用いた音楽の可視化(修了制作報告)

本章では、修了制作の作品制作を通じ、プロジェクションマッピングの特性と音楽の視覚表現を効果的に造形表現に活用することができているかを検証するとともに、今後の新たな展開への可能性を探った。

まず、試作を分析し、プロジェクションマッピングの投影効果、立体物の空間感覚、音楽の可視化表現から、特性や問題点などをまとめた。

本制作では、音楽は6分間の二曲「蝗虫」、「Detachment」を使い、Max/Msp、Madmapper、Vezer、Adobe After Effectsなど複数のソフトウェアを使用し、色彩心理効果を用いた

空間的な効果を表した。この2点の作品の詳細を報告した。

制作した結果、音楽に合わせる映像は音楽の聴覚効果を深め、視覚と聴覚を同時に展示する時、鑑賞者に新たな感覚を起こすことが分かった。

暗室を使うことによって没入感が生まれ、視聴以外の影響を除くことができた。鑑賞者に光のグレア効果、暖色と寒色の変化、半立体物表面の光反射などの効果を示した。

音楽を聴いている際には、鑑賞者による対象物に対する主観的な感じを排除するため、抽象的な立体物で色と音楽の相互作用を強調して表現し、プロジェクションマッピングに対する映像制作の色彩面を広げる可能性を探求した。

プロジェクションマッピングの作品は音楽とともに表現されることが多いので、今後のプロジェクションマッピング作品、例えば建物、広告の宣伝用の場合、色彩感覚を使うとさらに展示効果に対する理解が深くなることが考えられた。

終章

終章では、各章で考察した内容から、プロジェクションマッピングを用いた音楽の可視化による表現について総合的にまとめた。この研究を通して明らかになったのは、映像の配置や配色等、曲によってグレアなど様々な視覚効果を得られることであった。

本研究は、プロジェクションマッピングを用い、音楽の可視化を行ったが、日中の野外では投影ができないなどの欠点もある。この場合はさらに検討が必要である。また、音楽に合わせて投影される映像の色は、単に音楽だけではなく、現場環境(たとえばイベント)の色とも関係がある。その他の要素もさらに探求したい。

制作によって、暗室で対象物に投影して音楽の可視化を様々な効果で表現したが、この表現方法の魅力をも十分に引き出すことができなかったと感じている。今後さらに制作を重ね、発展させていきたい。



めたも
ME-TA-MO
1150×480×480mm、1320×600×550mm、1160×540×540mm、1180×750×500mm
陶、化粧土、釉薬
2018年

序論

筆者は陶を素材として用いて造形表現を行っている。近年の筆者の制作は、素材らしさをいかに引き出すかが問題の中心で、おおざっぱに言えば素材を中心に考えたものだった。素材と筆者の密な関係性による化学反応を積極的に求めようとした。しかしそうしてつくった作品があまり展開していかないことを感じるようになった。過去の作家の作品と似ていたことや、バリエーションを作ろうと考えながら結局似てしまったこともあり、制作方法の見直しの必要性和、歴史への知識がなく制作していくことへの危機感を感じた。無自覚に行うことの落とし穴があると感じるようになった。

本研究の動機は以上のことに端を発している。没入型の造形表現は大変魅力があるものの、自覚を持って行うのと無自覚に行うのとでは、結果が大きく変わってくると考えた。その解決のため、「抽象表現」「参照構造」と二つの柱を決め研究した。

第1章 陶造形と抽象表現

第1章では、陶の造形表現の成り立ちと展開、陶造形における「抽象表現」を考察する。そもそも器を作ることとして使われていた陶という素材が、造形表現の素材として使われるようになった始まりは何か。自明のものとして行っている陶の造形表現の起源を確認し、その性格を的確に把握することで、表現としての動機や説得力がより確かなものになると考えた。

前提として、陶という素材について触れる。そのうえで、20世紀において陶が造形メディアとして確立していく過程とその後の展開をたどる。最初の近代的陶芸家として富本憲吉を取り上げる。富本の問題意識は、後の陶の造形表現を導くものであった。次に戦後の動向として、走泥社の一員として活動した陶芸家八木一夫を取り上げる。八木一夫は、富本が行った陶芸の近代化を推し進め、陶素材の特性を活かした造形表現を開拓した人

である。さらに、その後の展開として大型化した陶造形、インスタレーションとして空間とのつながりを持った陶造形、異素材と組み合わせられたミクストメディアの陶造形、現代の新しい陶造形にも触れる。工芸的な素材が自立的につくり出す形といった性質をとらえて「工芸的造形」と名付けた金子賢治の評論を取り上げ、素材の性質が造形とどのように関わるかを見ていく。

第2章 陶造形と参照構造

素材やそのプロセスから導き出される表現は、陶など工芸的な素材において特徴的に見られる表現であり、避けることのできない要素でもある。過去の多くの場合において道具を作るためのものであった陶という素材——粘土と器を作るための技術と焼成などのプロセス——を使って造形表現を行うということは、多分に特殊な行為である。その構造を考えるために取り上げるのが「参照」という概念である。美術作品を作る場合、何もない所から突然作品が生れるということは無い。現代の筆者が安心して陶の造形表現を行えることには、積み重ねられた歴史がある。「抽象彫刻」「オブジェ」「アールコンクレ」等の概念が無ければ起こらなかったと考えられる。つまり美術を「参照」している。

参照構造の性格を把握するために、現代美術の中で論じられた参照を取り上げる。中原佑介は『現代芸術入門』の中で、現代美術の参照という構造について考察している。あるいは会田誠は2016年の自身の展覧会に際して、作品の解説として参照した作家や文脈を述べている。村上隆は自身の著書の中で、「歴史を踏まえる」あるいは「文脈(コンテキスト)」という言葉で、美術の歴史が重層的に作品に含まれることの重要性をたびたび述べている。それらを踏まえて、陶の造形作家の中でこの「参照」の構造を読み取ることができる作家を挙げて、陶造形において参照がどのように働いているかを考察する。

結論

陶造形には、造形メディアとしての純度を上げていこうとする方法と、何らかの関係性を付加していこうとする方法がある。それぞれについて、前者を特定の造形的要素を抽象し純粋化させていく性質があるという意味で「抽象」、後者を既存の作品の意味やイメージを取り入れ作品の説得力や意味を深めるという意味で「参照」という言葉に代表させて、陶造形におけるそれぞれの意味を考察することが全体を通しての内容であった。

抽象していく陶造形は、陶という素材の固有の性質を考え、積極的に作品に表していこうとするものである。そのような素材の性質に根差した表現も、省みればその時代にするべき表現への志向があった。それが、近代美術において起こったいわゆるモダニズム——メディアの独自性を高め純粋化しようとする美術表現——を「参照」するかたちで表れたのだった。

陶の性質を引き出しながら、陶芸史あるいは美術史にもリンクしている作家から見えてくるのは、自身の表現を考え、時代との関連も図りながら、美術表現全般の発展に寄与しようとする姿勢があったということだ。自分の問題にとどまっていな。これは工芸であろうと美術であろうと境のないことではないか。

筆者は中学生の頃よりジャグリングを続けており、2007年にはジャグリング国際大会のジュニア部門では銅賞を受賞した。その後も国内外のイベントに出演しジャグリングのパフォーマンスを行なっている。

競技としてのフィールドを抜け出し、コンテンポラリーダンス、マジック、エアリアル、緊縛ショー、ライブペインティングなど様々なジャンルのアーティストと共演する中で、ジャグリングという技術を中心に据えつつも、何かを伝える、何かを可視化するようなパフォーマンス作品を作り上げるのは十分に可能なのではないかと自然と考え始めていた。

そういった思考から、筆者は「どのようにすれば曲芸的なパフォーマンスを技術以外の観点で見てもらえるか」という課題を考えることにここ数年を費やしてきた。本論文ではその問題の解決の一段階目として「映像による演出を入れることで、ジャグリングの「技術」以外の部分に観客の目を向けることができるのではないだろうか」という仮説を検証する。

最終的には検討した可能性をパフォーマンス全般について転用するため、また、ジャグリングであるからこそ可能になった点を区別するために、まずは第1章でジャグリングの定義を行なう。本論で扱ったジャグリングとは「動力のない手で扱える程度の大きさの『もの』と『体』の、日常的には見られない形での関わり方をみせる技術を、その上演時間内に無視できない比重で含むパフォーマンス」と定義する。このジャグリングの定義を定めることでより仮説を詳細に特定した。ジャグリングを見せた際に観客からよく返ってくるネガティブな感想として「どこを見ればいいかわからない」「長い(見飽きる)」といったものである。そのことから考えるとジャグリングパフォーマンスを拡張する上での課題は「ジャグリングをみせた時に観客が最初に感じる「自分にはできない技術」以外の感動ポイント

が用意できていない」といった点にあり、その解決方法の方向性としては「できる・できない以降に見るべきものを用意する」「演出(衣装や舞台装置、パフォーマンスによる口上など技術以外の部分)によってそこに誘導する」ことによって解決が可能なのではないか、という風に仮説を更新した。

その仮説を検証するために、次はパフォーマンスのジャンルにおいて映像による演出がどのように扱われてきたのか、という点を、ジャンルを特定せず先行例を見て特定しようとしたのが第2章である。映像がどのような演出効果を持つパフォーマンスを強化しているのか、について論じたかったため、取り上げた例はどれも「主としてパフォーマンスが存在し、映像がそのパフォーマンスを修飾している」ものである。その先行例の考察を通じて、修飾手段には3つの種類があることを特定した。一つ目は「パフォーマンスの体の動き」を修飾するもの。センサーなどの機器によって動きの軌道を取得し光線などの映像を合成するような、近年発展がめざましいAugmented Performanceという分野はこれに当たる。二つ目は「パフォーマンスの心情」を修飾するもの。映像作家をグループ内にメンバーとして抱えていたりする場合、演劇やダンスなどで、動きよりもむしろパフォーマンスの繊細さや集中力などを動きの根底にある心情を表現したいときに使用される。抽象的な映像である場合が多い。三つ目は「パフォーマンスのストーリー」を修飾するものである。脚本やストーリーを説明するために使用されるもので、これは上記2つと違い、映像自体に具体的な、言語に変換できるくらいの情報が含まれている場合が多い。映像演出にはこれらの3つの分類を踏まえて、これらの視点を自覚的に、そして複合的に使用することによって、より観客に想像や思考を促せるような鑑賞を提供できるのではないだろうか、そしてそれはジャグリングの「わかりづらい」を解決してくれる

ものではないだろうか、と仮説を更新した。

その知見を踏まえて制作したのが修了作品の「Echoed Body」である。「動きの修飾」、「心情の修飾」、「ストーリーの修飾」それぞれの修飾作用を意図した映像を作成、作成した映像を背景に行ったジャグリングパフォーマンスのショーケースである。

その制作に至るまでに、リサーチや先行例の考察はもちろんであるが、過去の制作作品から得た知見も多く含まれているため、2016年、2017年に上演した作品についても軽く触れさせていただいた。「動きの修飾」「心情の修飾」「ストーリーの修飾」どの要素も取り入れて制作した結果、鑑賞者からは「新しいものを見た」「上演時間が長いとは感じなかった」といったような好意的な反応を得ることができ、「パフォーマンスに映像の演出を導入することでより観客に想像や思考を促せるような鑑賞を提供できるのではないだろうか」という仮説は、その効用を自覚し、複合的に使用することで今までより深い鑑賞体験を提供することができる、証明できたかと思う。



早川 果穂

HAYAKAWA Kaho

シュールレアリスムから見る新たな人形表現「コンテンポラリードール」の考察作品「poupée」及び研究報告書

A study of new doll representation “Contemporary Doll” from surrealism.

デザイン学領域群 総合造形領域



poupée doll 90cm×90cm×120cm 石粉粘土、モデリングペースト、フェイクファーほか 2018年

序論

シュールレアリスムは20世紀に終了したと言われている芸術運動である。しかし現代の人形作家が制作する人形作品にはシュールレアリスムの要素がしばしば見られることがある。2017年に六本木で開催された第37回エコール・ド・シモン展。そこでは約70名の人形作家達の作品が並んでいた。フランス人形や日本人形のような伝統的な人形もあったが、筆者の眼に留まったのは顔や手足は粘土で作られているが胴体が透明のプラスチック素材でできている作品や、人形の顔や手などのパーツと花をカラーージュした作品、顔と胴体は粘土に対して手足がぬいぐるみのように布で作られている作品だった。これらの作品からシュールレアリスム作品に特徴的な現実感と非現実

感の共存という要素が感じられた。本研究では現代の人形作家の作品を新しい人形の形を「コンテンポラリードール」と命名し、終了したとされるシュールレアリスムが発展可能だということをコンテンポラリードールの存在によって明らかにしていく。

第1章 シュールレアリスムについて

シュールレアリスムは20世紀に始まった芸術思潮、芸術運動のひとつで表現方法は絵画、写真、立体、文学など多種多様だ。シュールレアリスムの創始者であるアンドレ・ブルトンはシュールレアリスムについて「理性によって行使されるどんな統制も働かない、美学上、道徳上の概念から解放された、思考の書き取り」と定義した。当時制作されたシュ-

ールレアリスム作品は現実感と非現実感の混在を表現しており、あらゆる固定概念や因習的な思考からの全面的な開放を目指していくことになる。一般的な人間の自由や解放というのは近代の市民革命以降主張する人たちは多くいたが、シュールレアリスムがそれまでの主張と違う点は、人間の無意識や夢も含め全体的な人間の存在そのものの解放を目指したところだ。現実感と非現実感を表現する方法として多くのシュールリアリスト達がデペイズマンという手法をとった。デペイズマンとは物事をありえない組み合わせで表現することである。デペイズマンでは、本来そのものがあるはずの無い場所にその物を配置する「場所のデペイズマン」や、物を実際よりも遥かにサイズを変えて描く「大きさのデペイズマン」や、

同じ空間なのに時間が違う「時間のデペイズマン」、物の素材感が別の物になっている「素材のデペイズマン」、体が実際にはありえない組み合わせで描かれている「人体のデペイズマン」などがある。

第2章 シュールレアリスムとしての人形ジャンル「球体関節人形」

シュールリアリストとして活動していた人形作家のハンス・ベルメールはそれまでマネキンやおもちゃの「可動するギミック」として目立たないように扱われてきた関節部分を敢えて目立たせるように人形の関節部分をあらわにし、人間の体のラインと融合させた球体関節人形というジャンルを確立した。彼の人形作品は、本来人間の体には無い球体の関節をリアルな人形の体に埋め込むことによって違和感を感じさせる「身体のデペイズマン」と言われるシュールレアリスムの手法を使用したものだった。現代では球体関節の表現はありきたりになってしまい、表現ではなく技法に変化していったが、当時シュールリアリストとして人形を制作していたのは彼だけであったため、球体関節以外の人形表現においてシュールレアリスムは新鮮さを失っていないと推測される。

第3章 シュールレアリスムを発展させた新たな人形ジャンル「コンテンポラリードール」

シュールレアリスム終了以降、ハンス・ベルメールが確立した球体関節人形は日本に輸入され独自に進化していった。日本で球体関節人形を作り始め、その制作技法を教える場として人形教室を主宰する四谷シモンや吉田良らの初期の作品はハンス・ベルメールの球体関節人形を形だけオマージュしたものや、日本に古くからある伝統工芸のような細部の美しさにこだわる人形作品であり、人形を通して何かを伝えるのではなく人形それ自体が目的となっているものであった。しかし、近年、彼らや彼らの生徒らの人形作品が今までのものとは少しずつ変化を

遂げている。目的としての人形から、思想を伝える手段のための装置としての人形に変化していつているのだ。これがコンテンポラリードールだ。彼らの人形はハンス・ベルメールが作り出した球体の関節だけではなく、新たな身体のデペイズマンの要素を作り出し、伝えたい思想のヒントになる違和感を生じさせている。

結論

現代の人形や作家の伝えたいことは個人的なことが多い。作家個人が何らかの伝えたい意思や思考を人形という装置を使い、シュールレアリスムの一つの要素であるデペイズマンの手法を使い、何らかの違和感や驚きを感じさせてその伝えたい意思や思考にたどり着かせる手段として人形を使っている。そうした愛でる対象として存在するだけで終わらない人形がコンテンポラリードールなのだ。現代の人形作家の活動は20世紀のシュールレアリスムの「人間の思考や固定概念からの解放」のような大きな意識も無く、20世紀の大々的なシュールレアリスムの活動より個人的な活動になっているため社会の中であまり目立たないが、確実にそこにはシュールレアリスムの表現が生きていることがコンテンポラリードールによって証明された。

作品「poupée」及び研究報告書

作品名の「poupée」はフランス語で人形を意味するものだ。筆者は新たな表現を模索している人形作家に影響を受け、一般的に認知されている球体関節人形の形状を発展させた新たな表現のコンテンポラリードールを制作してみたいと思い実験的な表現を行ってみた。一種類目の人形は球体関節に使われる球体の関節を用いた手足のパーツはあるが、それにつながる腕や足や胴体のパーツは存在していない。胴体が無い人形を受け手はどのように感じるのか、本来ならば関節をつなげるための存在としての球体が、関節の役割を果たしていないで無意味に存在しているという矛盾点を楽しんでもらいた

いと思い制作した。二種類目のものはぬいぐるみの要素と人形の要素を混ぜ合わせたものだ。顔や手足と胴体部分が異なる素材であったり人間と動物を掛け合わせ不可思議感を出してみた。



「漫画の記録」
Record of Manga
H215 × W250mm
2018 年

序論

ASD (自閉症スペクトラム障害) は人とのコミュニケーションに支障をきたす発達障害だ。序論では、ASDの人に見られる主な症状について説明し、ASDと併存しやすいADHDやLDなどの他の発達障害の症状にも言及しながら、ASDの人への支援方法としての漫画の有効性を述べる。

ASDの症状を持つ人々は誰が何を考えているのかを察したり、自分の考えていることを相手に伝えたりすることがしばしばうまくできない。例えば相手の顔色から感情を読み取って適切な返事をしたという事はASDの人々にとって難しいことだ。同時に自分の感情をうまく表情にして相手に伝えたりすることも困難である。

このようなASDなどの人を支援する方法の一つとして、会話を目に見える形で残す視覚的支援が挙げられる。言葉でさらりと流されるような細かい情報を、文章やイラストにすることでASDの人にも認識できる形として再構成するのだ。先程も述べたように、主にASDのような発達障害をもつ人は言語などの抽象的な情報よりイラストや漫画などの具体的な情報をより理解しやすいという傾向がある。

そこで漫画という紙とペンだけを使う手段を用いて、誰が何を考えているかを簡潔に省略し、目に見える形にかえてコミュニケーションの助けにするという方法を本論文で提案する。

第1章 なぜ漫画を選んだのか

ASDはコミュニケーションの障害であるが、コミュニケーションを行う方法として必須ともいえる手段が言語である。人々は言語を使うことによって自身の感情や意思を発信し他者にそれを伝えていく。言語が無ければ人は意思疎通をすることが非常に難しくなるだろう。しかし言語という方法は完璧な手段ではない。特にASDの症状を持つ人は言語の裏にある意味を察し、言語を用いた情報発信がうまくできない傾向がある。例えば、ASDのある人は他者から言われた●●という言葉に対して、その裏にある意味を察することが難しく、的はずれな返答をしてしまうことがある。このように、ASDのある人のコミュニケーションの困難は言語を介した意思疎通の難しさと言っても過言ではないだろう。

次々と変化していく会話に柔軟に対応し、細やかな事象に気付くことが困難なASDの人が言語を完璧に使いこなすのは難しい。だからこそ会話に柔軟に対応でき、細やかな事象でも取りこぼすことな

く描写しやすい補助的な道具の存在は非常に望ましいことだ。その補助的な道具として、漫画という簡便で使いやすい道具は有効である。

第2章 漫画をコミュニケーションの手段として用いた例

文字だけではわかりづらい内容を伝えるコミュニケーションの手段として漫画は有効だ。例えば勉強内容を理解しやすくするため学習漫画という表現を用いることがある。学習漫画は伝記や科学、文学などを児童にもわかりやすく伝えるために生み出され最近では幅広い年齢層に向けた実用書でも頻繁に使われている。

漫画は広告として利用されることもある。文字だけの広告は一目見て何が書かれているのかわかりづらいのに対し、漫画は瞬間的に内容を把握しやすいからだ。漫画は物語形式をとることによってより読み手の共感を得ることができる。特に漫画に親しむことが多い若い世代に対して強い効果がある。漫画によって日記を作り体験を共有するために作られるコミックダイアリーというものもある。これは個人の経験や興味を漫画日記として表現し、他人と見せ合うことでコミュニケーションの補助をできるようにするためのものだ。

漫画とは言わないまでも、図や絵をコミュニケーションに用いた例としてグラフィックレコーディングという方法もある。

グラフィックレコーディングとは会議の中での人々の議論を、図式や絵などを使ってリアルタイムに可視化する方法だ。グラフィックレコーディングはホワイトボードを用いて行われる。

第3章 コミック会話について

コミック会話は会話に漫画を用いることで、誰がどう思っているのかということを知りやすくなったものだ。コミック会話はASDなどの発達障害を持つ人へ正確に対人関係場面を説明するための会話文であるソーシャルストーリーの前段階の活動として用いられる。

もしこの文章を読んでいるあなたがASDで、何を話してもうまく相手に伝わらないという感情を抱いた時、何をすればより相手に自分の感情が伝わりやすくなるだろうか。ある人は歌を歌うかもしれないし、おおげさな身振り手振りで感情を伝えようとするかもしれない。それで感情が伝わるならそれでよいが、変な人として見られて逆に遠ざけられてし

まうことだってありうるかもしれない。

そこでコマや吹き出しなどの技法を使い、人の内面を目に見える形にすることで注目しやすくするというのがコミック会話の大きな目的だ。コミック会話には会話の様子を表現する8つのシンボルセットと色を用いて発言の感情や思い、疑問などを表現する。ソーシャルストーリーが文章を用いて抽象的な表現を行うのに対し、コミック会話は連続的なイラスト等の視覚的な情報を用いることでよりASDの人によりそった形での表現を行う。コミック会話はASDの人が情報を発信できるだけでなく、健常者がASDの人に理解できる表現を行うことができるという点で相互的な会話補助装置と言えることができるだろう。

結論

本論文では、ASDのある人のコミュニケーションの困難さに対して、ASD以外の発達障害の状況も踏まえながら、その支援方法として漫画が有効であることを論じてきた。実際に、漫画には一般的な人が用いる言語では不十分な点を視覚的に補う性質があり、その特徴からASDの有無にかかわらず広く一般的に用いられている簡便で理解しやすい媒体であることを述べた。

著者が作成した漫画とコミック会話の違いは、実際にASDの傾向を持つ人が自らのために作り出した手段か否かということが挙げられる。コミック会話はASDの人を理解するために第三者が用いるのに対し、著者の漫画はASDの傾向を持つ人が実生活に役立つメモとして自ら消費するのを目的とする。

今後の課題としては、いかにすればもっと簡単な手段で第三者に理解してもらいやすい漫画を作れるかということについて改善の余地がある。

制作報告

作品「漫画の記録」は私が高校生の時、歴史の授業のプリントの片隅に描いた落書きから発想を得たものだ。

今まで描いてきた全ての漫画の記録は、私が日常で感じている文字への不自由さに対して必死にもかいた結果だ。そして私はこれからも自分がよりよく理解でき、より簡単に自分の意思を誰かへ伝える方法を探し続けるだろう。



Cantabile-1995
H1800×W3500×D1000 mm
Ceramic
2019
撮影：椎木広

はじめに

本研究は、筆者が陶を素材として造形表現を行う際にあらわれる“流動するかたち”に着目し、陶を素材としたかたちの創造と価値とは何かを考察したものである。筆者はこれまで陶造形を制作する上で様々な技法の中、手びねりを主な技法として選択し制作を行ってきた。そして造形において、曲線や曲面の美しさを想起させるかたちを表現する試行を重ねる中で、自身が興味を惹かれる造形の根底に共通する要素があることに気づいた。本論ではこれを“流動するかたち”として認識し、それがどこから生まれてくるものなのかを確認した。そしてこれを、陶を素材とする造形表現における価値の一つとして捉え、現時点での自作を支える軸として今後の制作に還元していくことを目的とした。

第1章 かたちとは

本章では本論におけるかたちの認識の方法を提示することを目的とした。まず第1節では三井秀樹著『形的美とは何か』、加藤茂著『造形の構造』を手がかりとし、かたちの認識方法を(1) 定形のかたちと非定形のかたち(2) 人工のかたちと自然のかたち(3) 具象形体と抽象形体、の3つの分類から述べた。第2節ではかたちの美しさとは何か、人がかたちから美しさを感じ取る時そこではどのような交感が行われているのかについて、人間の感性の働き、かたちの美しさの条件の2つの観点から述べた。そしてその中から見えてきた共通する要素が、流動するかたちにどのように関わっているのかを考察した。ここから“自然の中にあるかたち”と、人間が美しいと感じるかたちには密接な関係性があることを示すことができ、自然の中にあるかたちと関わりを持ち暮らしていくことは、我々の感性が快適な状態を保つために必要不可欠であると結論づけた。そしてそれは、人間一人一人が生まれ育った風土の特色によって大きく差が出てくるのではないかと仮定し、第2章の日本の風土に繋げた。

第2章 日本の風土

本章では第1章での仮説を踏まえ、日本の風土について文献調査を行った。日本人にとって自然は、対抗する対象ではなく共生しているこうとする対象であり、共生していくためには、常に人が手を入れなければならないものであることが言えた。日本の気候の特色が日本人の文化形成にもたらしてきた影響は計り知れず、決して切り離して考えることは出来ない。そしてこれは芸術においても同じことが言え、このような日本人特有の寛容さ、自然に対する従順さが、筆者の考える“流動するかたち”の造形に対する意識に関係していることは確かである。まとめとして、日本の風土的特色である“自然と共生”しようとした暮らし方から“流動するかたち”は日本の風土と大きく関わっていると結論づけた。

第3章 流動するかたち

第1、2章を踏まえ、筆者が“流動するかたち”に当てはまると考える造形作家の例を挙げ、“流動するかたち”について述べた。筆者は造形表現において、自然の摂理によって作られた緩やかな川のカーブなどの、自然の中にあるかたちからヒントを得ることが多い。そのため自然の中にある非定形なかたちの、再現が困難である点、予測のできない点、どれひとつとして同じかたちが無い点に魅力を感じている。自然の中にある山、川、植物、動物、鉱物、天体といった全てが筆者にとっては造形のヒント足り得るものである。そこで、筆者が“流動するかたち”に当てはまるとして選択した木戸修、重松あゆみ、コンスタンティン・ブランクーシの3名による造形作家の言葉や作品を例に挙げて述べた。3人は素材、技法、創作の出発点はそれぞれ異なるが“自然の中にあるかたちから造形のヒントを得ている”ことを共通認識とし、かたちの根底には通じるものがあり、共通する造形の要素として“流動するかたち”の一端として捉えることができるとした。よって“自然の中にあるかたちから造形のヒントを得ている”こと、これが流動するかたちを考える際のひとつの基軸であると結論づけた。

第4章 中島晴美の言葉から

本章では陶造形作家中島晴美にインタビューを行い、自身の造形観との比較を通して“流動するかたち”について述べた。ここでは土を素材として扱うつくり手の、かたちに対するひとつの考え方に触れることで、自身のかたちの捉え方を見直すことを目的とした。そして中島が土という素材の特性からかたちの着想を得ているように、筆者の作るかたちも少なからず土という素材で作るからこそその造形であると考えられた。

第5章 修了制作報告書

本章では筆者が“流動するかたち”に繋がる“曲線と曲面の造形への関心”を自覚した2014年の作品から、修了制作作品《Cantabile-1995》に至るまでの流れを確認した。そしてそこから筆者のかたちの捉え方、考え方の変化を確認し、造形表現における“流動するかたち”の可能性について述べた。

おわりに

全章を通して、かたちはつくり手がどのように捉えるかによって造形の形式の枠を超え、表現のひとつの可能性として自立させることが可能になることが明らかになった。そしてこれは陶を素材とする造形表現における価値となり得るとし、“自然の中にあるかたちから造形のヒントを得ている”こと、これが流動するかたちの根底にあるものであると結論づけた。





せっちゃんとうわし
Sechan to watasi
H700×W5000×D1200
漆
2018

序

美術作品を制作する上で装飾は重要な要素のひとつである。本論では漆の装飾に用いられる箔に焦点を当て、日本画制作に用いられる箔焼き技法を漆芸分野に応用することを試みる。日本画と漆芸は異なる分野であるが、それぞれの技法には類似する点が多々見られる。日本画におけるテクスチャを際立たせる盛上胡粉、箔を粉末にして蒔く砂子などの技法は漆芸にも同一の手法を見ることができ、本論においては未だ応用されていない箔焼き技法が漆芸分野に導入可能なのではないかと着目し、実験を行い、その結果を元に考察する。箔とは金属を薄く伸ばしたものであるが、その非常に繊細な世界の中で起こる模様の変化に新たな表現が開拓できるのではないかと考える。そしてその可能性を模索すると同時に自身の作品制作において表現の幅をより広げることが本論の目的とする。

第1章 箔利用法

本章では箔の使用法を3種挙げ、その工程について解説する。その3種とは貼る・蒔く・焼くである。これらが日本画・漆芸両分野にてどのように使用されているのか述べることにより、両分野の箔の利用における特性について言及することを目的とする。特に筆者がここで着目する点は漆芸分野において箔は貼る、蒔くの2つの行為のみで構成される点である。例えば素材に銀箔を利用した場合であっても、箔を焼く行為は利用されないことがほとんどである。しかし、その銀箔も長い年月が経過すれば銀色から黒色へと変色するため、焼く手法は箔の変色を加速させる行為とも言える。漆芸分野にとって、経年変化による金属の腐食は素材の表情のひとつとして受け止められており、筆者も箔焼き技法を知る以前はそのような認識を抱いていたことも事実である。

また、貼る・蒔くの2種において、両分野には同様の手法を見ることができ、異なるのは接着剤として用いる素材のみ

である。日本画分野では膠、漆芸分野では漆で箔を貼る。筆者は焼く手法である箔焼きもこれらの手法と同様に漆芸分野にも応用可能ではないかと考え、本論を進めることとした。

第2章 箔焼き技法から見る素材の特性

本章では膠を用いて箔を貼る日本画、拭漆を用いて箔を貼る漆に焦点を当て、箔焼き実験を行った。実験の結果、漆で貼った箔の方が変色反応がはっきりとあらわれ、変色した際の色幅も大きく、金属箔特有の質感を保ちながら腐食した。これは素材感を活かすという漆芸分野の特徴に合致すると言える。このことから日本画技法のひとつである箔焼き技法を漆芸分野に応用することで、漆芸分野に新たな表現が生まれる可能性を指摘出来た。

第3章 箔焼き技法を利用した漆芸表現への応用

本章は前章にて述べた箔焼き技法と漆の関係性を、箔焼きと漆芸技法を組み合わせた実験を行うことによってさらに掘り下げることを目的とする。実験に用いた漆芸技法は変わり塗3種（唐塗、ぼたん塗、ななこ塗）、錆土、呂色仕上げ、溜塗、拭漆である。実験の結果、塗面に箔が貼られた画面は、箔を介して下地やテクスチャをはっきりと残すことが分かった。そして箔が貼られた塗面に箔焼き技法を施すことにより、焼く前は面であった画面に動きが生まれ、下地やテクスチャがより強調された模様となる。加えて、下地処理をきちんと行い、凹凸の全くない表面に仕上げた場合、金属箔特有の光沢感はさらに増すことが分かった。この結果から、箔を貼る塗面の下地処理に呂色仕上げを利用することを筆者は推奨する。そして、その塗面に箔焼きを行うことにより、光沢感がより増した箔の変色になることは間違いなく、この技法を漆芸分野に応用する可能性となり得る。

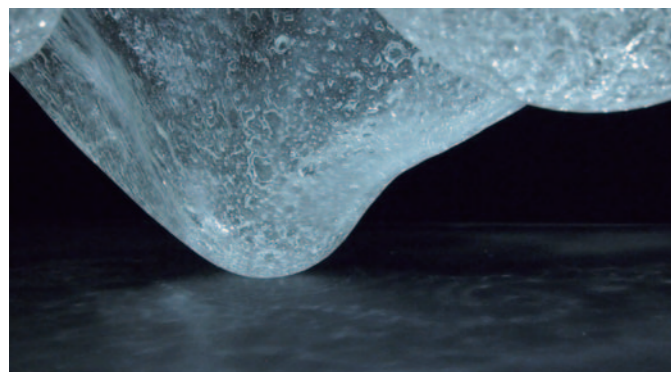
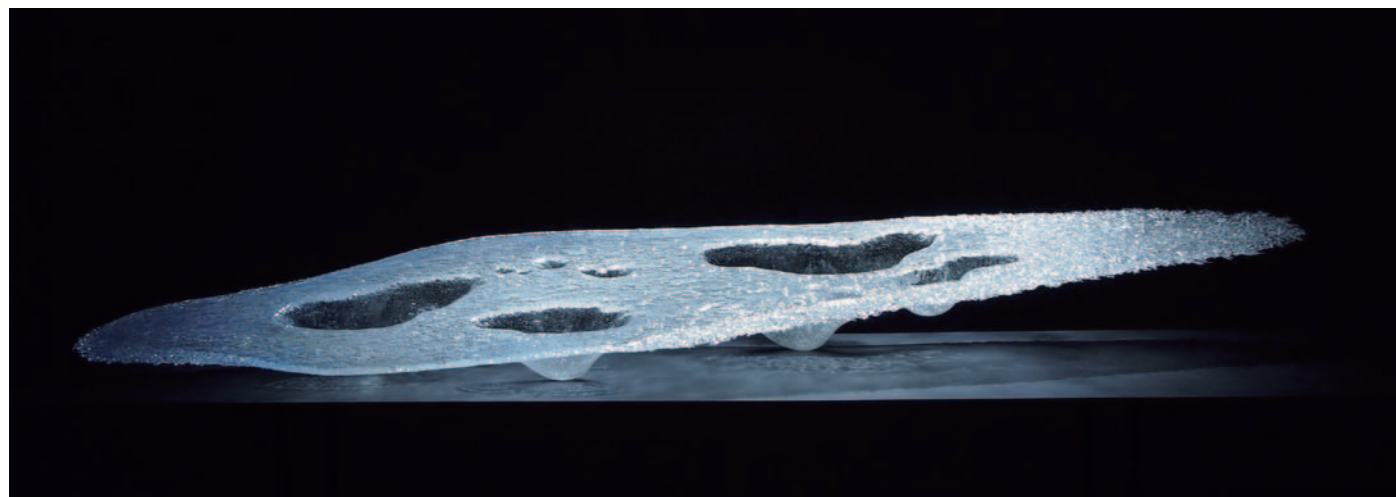
第4章 作品「せっちゃんとうわし」についての考察

筆者は漆を扱い始めて以来、蛙をモチーフ対象としてきた。作品タイトルに入っているせっちゃんとは蛙の名前であり、筆者が原型制作時に名付けたものである。そして、せっちゃんの黒目部分には箔を裏打ちした貝による螺鈿を施しており、白目部分には錆土で凹凸を付けた後に箔焼き技法を行った。また、朽ちた木材にも箔焼きを行い、木材のテクスチャを残しながら変色させた。

終章

箔を焼くことで新たな模様が表面上にあらわれる。これは面としての印象が強い塗面に装飾性を持たせることができると言える。そして箔を貼る際に漆を使用し、焼くことによって、膠では困難であった金属箔特有の質感を維持することが可能であることは本論の実験から証明できた。このように、使用する素材の魅力を引き出すという点は漆芸分野において重要な点であると言え、箔焼き技法を漆芸分野に応用するという行為は漆芸を専門とする筆者にとって関心の高い結果となった。

また、箔を焼いた後に漆芸分野の手法である拭漆・溜塗を行うことによって、箔焼きの表現はさらに広がりを見せることは本論の実験から証明できた。これらの点は箔焼き技法を漆芸分野に応用できる可能性を見出すきっかけになるといえるのではないだろうか。



Snowscape
H30×W170×D50 cm
ガラス
2018年

はじめに

本研究では、展示空間において光がガラス造形作品にどのような視覚的効果をもたらすのかを、美術館展示に基づいた展示照明実験をもとに検証し、自作品の展示照明へと活用することを目的とする。雪国で生まれ育った筆者は、光に照らされた雪と氷の世界に魅了されてきた。光の織りなす冬の風景が筆者の創作意欲を刺激し作品制作へと繋がっている。筆者が光の織りなす冬の風景を表現する素材としてガラスを意識するようになったのは、ガラス造形作品に出会ってからだ。ガラス造形作品を鑑賞するようになり、光に照らされた雪や氷が、ガラスに似た美しさをもっていると感じるようになった。ガラスも雪や氷と同じように光を当てることで、表情が変わりゆく魅力があると気がついたのだ。ガラスとそれらの美的共通点が光の透過と反射であり、これは光の介在をなくしては成立しない特徴である。ガラスにおける「光」の魅力に気づいてからは、ガラスという素材と共に、ガラスと光との関係性に大きく興味を抱いた。光を透過させ反射させる特徴をもつガラスに対し、光がどのように作用するのか。この理解を深めて自作品に反映させるべく、ガラス造形作品における照明光による効果を探求する。

第1章

筆者は雪や氷の世界をガラスで再現し、そこに光による美しい影や反射といった効果を与えることで、光の織りなす冬の風景の表現が可能になるのではないかと考えている。特に「光」に対して強い意識をもっているガラス作家の制作テーマや作品を調査した上で、その意識が表現方法としてどのように現れているのか考察し、筆者のガラスと光に対する意識と比較を行なった。ガラス素材の透明性や光の透過を造形表現へと取り入れているリベンスキーは、イメージ段階から照明光の効果を想定し内部空間の構造や形の探求を行なっている。ガラス鑄造を用いて光の存在を意識させる彫刻作品を制作す

る扇田克也は、照明手法を活用し自身の光の造形観をガラスで体現している。ガラスを素材とする作品を展開するデザイナーの吉岡徳仁は、光の探求の中で非物質的な光を感じさせる素材としてガラスを選択し表現をしている。一様に光とガラスの関係といっても、作家ごとにそれぞれ違うアプローチで光の表現をしている。イメージする光に違いがあれど、ガラスを通じて光の表現を探求し、照明効果に至るところまで熟知した上で制作を行なっているという共通項を発見した。作家のもつガラスと光に関する認識を調査、比較をしてきたことで作家のガラスと光への意識について少しずつ理解を深めた。他作家と筆者のガラスと光に対する意識を考察する中で、光を透過する素材であるガラスは形状や質感を考慮した上で光を意識した作品制作を必要とし、その意識は展示空間における照明光との調和においても重要だという考えは確固としたものとなった。

第2章

美術館展示照明の研究および富山市ガラス美術館の調査を元に展示空間を再現し、ガラス造形作品の展示照明実験を行い、自作品へと活用する。筆者の作品は、ガラス造形作品において現代ガラスに分類される彫刻作品と位置づけ、オープン床面展示の展示様式を想定した上で、オープン床面展示の展示様式に採用される照明手法の中からスポットライトによる照明効果に着目した。スポットライトは主に作品に直接照明する照明手法で、作品別に細かな調整が可能であり、より自由度のある演出性の高い照明手法である。スポットライトの照明手法が作品に与える影響が大きいと仮定し、本論における実験ではスポットライト照明による実験を行なった。実験は筆者が照明光による影響が大きいと仮定した「照明光の明るさ」「照明光の方向」「照明光の光色」の3つの条件を変化させ、質感・色彩・透明度の異なるガラス造形作品に照射し、作家視点から比較実験を行った。実験の結

果から、照明光の明るさはガラス造形作品の光沢感や色彩に影響することがわかった。照明光の方向は、ガラス造形作品の質感や凹凸の認知に影響することがわかった。一般的に彫刻作品にはあまり使用されない作品後方からの照明も、光を透過させるガラス造形作品において、素材感や透明感の演出に効果的であることがわかった。また、照明光の光色は作品の色彩に色温度を合わせることで作品の色味を鮮やかに見せる効果があることがわかった。そして無色のガラスは照明光の光色の影響を強く受け、作品の色の見え方に影響を与えていることがわかった。

第3章

最後に、実験結果の考察を元に修了制作作品『Snowscape』に適した照明を検証した。修了制作作品はガラスを成形する際に、焼成温度や焼成時間を変化させることで、雪や氷を感じさせる質感を発生させている。視覚的特徴を生み出す所以となる技法や使用するガラスの性質について述べ、作品『Snowscape』の色・質感・表現意図に適する照明光の明るさ、方向、光色について解説した。

おわりに

実験で得られた結果を元に、ガラス造形作品に適した照明を作家視点に立って検証し、ガラスと光への意識をより高次元で作品に反映させることができた。作家視点からのガラス造形作品に特化した照明の探求は、新しい試みであった。筆者のように光という要素に重きを置く作家として、作品と照明光の関係についての知識をもち、確固とした光のイメージをもって照明を施すことは、作品をより魅力的に展示することに繋がるのものと考えられる。本論における美術館照明の調査や展示照明実験が、ガラス作家の光を意識した作品制作の一助となることを期待したい。



序論

本研究は、陶による造形で使われる型成形から生まれるカタチや特性を明らかにし、型成形を活用した陶による造形表現を探るものである。陶による造形で使われる型成形は、技法書に量産の手法であると書かれていることが多い。しかし、筆者は型成形で制作をする中で、量産以外の目的もあるのではないかと考えたことが本研究の背景である。型成形には量産以外の目的、特性があるのではないかと。さらに、その特性により型成形特有のカタチを作ることができるのではないかと。以上の問いを明らかにすることで、型成形を活用した陶による造形表現を探り、筆者自身の制作に生かすことを目的とした。

第1章 陶による造形について

第1章は、型が陶による造形で使われる理由を探るため、まず陶による造形について考察した。土の特性や陶による造形の制作過程を明らかにすることで陶による造形について定義を行った。素材である土の成り立ち、土で成形すること、土が陶になる過程、陶芸家八木一夫の言葉、評論家金子賢治の論文などから考察し、陶による造形とは土という素材で作られ“土の限界、制限”を受けつつも“成形—乾燥—焼成”の制作過程を経たもの、かつ作者が一貫して制作したものだとして結論づけた。

第2章 型について

現在、型は量産の目的で利用されることが多いと思われる。しかし、筆者は制作をする中で量産以外の特徴もあるのではないかと感じることもある。そこで第2章では、“型には量産以外の目的がある”と仮定し、陶による造形やその他の素材で使われている型の調査から考察した。調査から、型のマッピングを行い、3つの軸で8つのエリアに分けた。結果として、量産以外に“形に沿わせる”、“区別する”、“素材をおきかえる”目的があることを明らかにした。

第3章 型成形を活用した作家と作品の考察

第3章では、型を活用した作家と作品を選び、文献調査やインタビューによって、実際にどのように型が表現へと結びついているのかを探った。本論で選んだ作家と作品は、中村錦平《土瓶》、板橋廣美《白の連想》、長江重和《列なりのかたち》《泥彩薄層のかたち》、垣沼千亜季《grounding flower》である。比較考察の結果、陶による造形において、型を使う際、一手段としての立ち位置と、制作の出発点という立ち位置の2つがあると思われた。また、4人の作家と5つの作品は、制作の出発点は違うものの型だからこそできる表現が作品に示されていた。

第4章 型と陶による造形の関係

第4章では、型成形を活用した際の、陶による造形の特性とカタチを探った。前章を踏まえ、陶による造形において型を使っできるカタチは、“すき間があるカタチ”、“テクスチャをうつしとったカタチ”、“粘土に模様があるカタチ”、“型の影響を受ける部分と型の影響を受けない部分が共存したカタチ”、“内部の空気が圧縮されたカタチ”の5つがあるとした。さらに、型からつくったカタチを組み合わせる別のかたちを作る表現方法もあるとした。また、陶による造形における型成形での表現について、他の技法（ロクロ技法、手びねり技法）との組み合わせによるカタチと表現を筆者自身の作品から探った。

第5章 修了制作報告書

作品《歪み》では女性をモチーフにして、女性という“枠”に付随する固定概念、“女性らしさ”、これへの嫌悪感をテーマに制作をした。筆者は、小さい頃から“女性らしく”あることに嫌悪感を抱いていた。なぜ女性だからこうしなさいと決められなくてはいけないのかと考えていた。これは社会が生み出した女性に対する“偏見”なのではないか。そのとき、自分の内面と外から求められる在り方にズレがあると気づいた。“女性らしい”ものを取り込んでいない自分を否定されているように感じ、同時に、なぜこのような“女性らしさ”を社会では当たり前のように受け入れているのかと思ひ、嫌悪感を抱いていた。これらを踏まえ、型成形で作るカタチや手びねりの意味合い、装飾を利用して、“女性らしさ”への嫌悪を示した。女性という“枠”は、社会の中でカテゴライズされるための“枠”であり、自分で選んだものではない。しかし、社会から女性という“枠”を与えられ、それに付随する固定概念を受け入れることで、“枠”に収まるように強要されているように筆者は常々感じるのである。今回は“枠”の中でも女性に注目して制作をしたが、作品《歪み》を通して他の“枠”をモチーフにできるのではないかと考えるに至った。

結論

筆者はこれまでの制作、そして作品《歪み》の制作で、凹割型による型おこし技法を使用していた。いつも何気なく型に土を貼りこみ、型を合わせ、カタチを作り、そのカタチを組み合わせる作品を作っていたが、これは可塑性によってカタチが保持されているからこそできる工程だと改めて認識した。凹割型だからこそできる外から視認できない内部空間を持つカタチ、そして、型からうまれたカタチを組み合わせる、新たなカタチを作り出すことは、型成形の特性とカタチを活用した作陶の根幹を成すものとなりえ、創造力を補完し豊かな創造の可能性があると結論づけた。



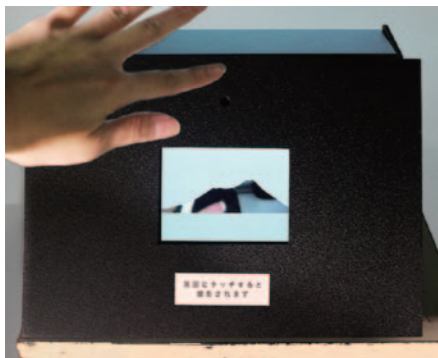
歪み Distortion 1820×2730×1820 mm 陶 2019年 撮影：椎木広

個人の物語性が反映されていくオープンデザインによる視覚表現

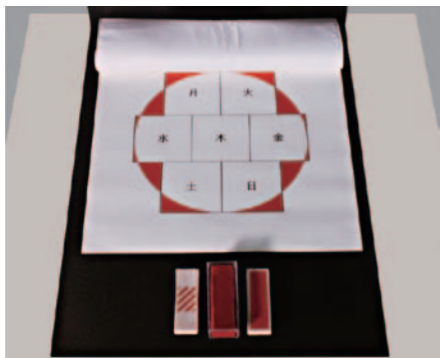
作品「Co-presentation①」「Co-presentation②」「Co-presentation③」及び研究報告書

Visualizations reflecting personal narratives by open design

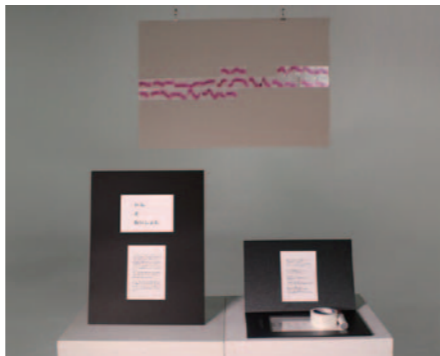
デザイン学領域群 ビジュアルデザイン領域



「Co-presentation ①」
つくばという観点で身近な色に意味づけをする
2019



「Co-presentation ②」
和食という観点で食生活に意味づけをする
2019



「Co-presentation ③」
イントネーションという観点で名前に意味づけをする
2019

はじめに

情報伝達による課題解決を目的としたデザインであるビジュアルデザインにおいて、現場のリサーチであるフィールドワークは欠かせないものとなっている。しかし、それらは課題を定義するのに使われるのが主で、最終的な表現に活かされることはあまり多くない。

一方で近年、共創と呼ばれる、デザイン制作の過程にデザイナーでない個人が関わる機会が増えている。特に、デザイナーでない個人による改変が可能なオープンデザインは、最終的な表現に個人が関わることを可能にし、デザイナー以外の個人の間で創造連鎖を生み出す可能性も持つ。しかし、個人が参加することによる表現の効果は、情報伝達において活かされる場面がまだ少なく、活用の余地を残している。

本稿では、個人の物語性が反映されていく視覚表現のための条件や表現手法、ビジュアルデザインとして適応可能な場面を明らかにすることを目的とする。

1章 オープンデザインによるデザインプロセス

デザイン環境のデザイン、メタデザインとも言われるオープンデザインは、最終的な表現の段階でフィールドワークを行うことを可能にする。共創の中でも、同意形成などを経て一つの収束点にまとめられることがないのが特徴で、どんどんと拡散・複製・展開され、多様な結果が生まれ、ユーザー間の創造的連鎖を引き起こすことも予想される。

ビジュアルデザインにおいてオープンデザインを行うには、国や企業という組織の一員としてかつては鑑賞者であった個人がプレゼンターという発信する側の新しい立場の個人となり、情報伝達を行う場面を想定し、プレゼンターとデザイナーによってひとつの表現を行いそれを鑑賞者が見るといった構造で考える必要がある。

オープンデザインを取り入れたビジュアルデザインを、情報伝達のための枠組みや手法が公開され、発信者が用途に合わせて

表現を改変することが可能なものと設定し事例を挙げると、その表現手法はすべて「共通の部分」と「改変される部分」から成り立っていることが分かった。「改変される部分」の違いに着目すると、①画像や映像、実物などの具象表現による改変、②選び方・並べ方による改変、③手描きによる自由変形による改変の、大きく3つに分類することができ、それぞれの具体的な実現方法を得ることができた。

オープンデザインを取り入れたビジュアルデザインの意義としては、伝達という目的のためにプレゼンターが自主的に参加すること、共有されることによって、プレゼンター同士の創造連鎖による発展が期待できること、プレゼンターが組織の一員としての自覚や組織への愛着を持ったり自分自身への理解を深めたりできること、プレゼンターの改変によって表現に個人の行為や意思が反映されることが考えられる。

第2章 フィールドワークと物語性

フィールドワークとは、自分の身体と経験を通じて自分がよく知らない「世界」を知るための研究や学習の方法である。様々な手法が研究されている中で、本稿ではライフストーリー法を参考にする。ライフストーリー法は、インタビューによって人間の経験にアプローチしていく調査研究手法である。一人の人間の人の生き方・生きざまを聴きとり、ライフストーリーと呼ばれる報告書にまとめることで、個人化した社会問題をとらえるための契機を作ると共に、読み手を巻き込むことで新たな社会的文脈を生成していく実践性をもつため、表現に取り入れることで、共感や感動を呼ぶことができると考えられる。

ライフストーリー法において、具体的な個人の経験の全体性を理解し、個人の人生を物語として捉えるために大切にされるものが、物語性であり、個人の経験への主体的な意味づけがもつ性質のことを指す。ライフストーリーのインタビューでは、語り手となる個人が自身の経験に意味づけをし物語として構築し、一方で調査する側は聞き手となって、問いかけや、語り手の目線に立って語られる内容に対して意味づけを行う、相手の人生という物語やその主人公である個人の性格を理解する。このように、物語性には、「i)語り手による意味づけ」と、「ii)聞き手による意味づけ」の2つの側面からの意味づけによって生じるものであり、その相互作用によって、個人の人生という物語を共に構築していく。このような点から、物語性によって作られるライフストーリーは語り手と聞き手の共同作品として捉えられている。そして、その先には読者がいる。ここには、語り手と聞き手によってひとつの作品が作られ、それを読み手が読むといった「語り手－聞き手－読み手」という3つの立場による構造が存在している。

本稿では物語性の中でも特に、意味づけによって表れる個人の生き方・物語が想像できるような性質や要素を扱っていく。

物語性を視覚表現に反映させる意義としては、社会を理解することや、個人化した社会問題をとらえるための契機を作ること、

鑑賞者を巻き込み新たな社会的文脈を生成していくこと、無意識であった点に意味づけが行われ、気づきを与えることが挙げられる。しかし一方で、本音の引き出し方や、参加者の捉え方などの、参加者との関係性についての課題を乗り越える必要がある。

第3章 条件の仮説と、実現のための手法

物語性の反映方法とオープンデザインのプロセスを組み合わせることで、表現への物語性の反映が可能になり、物語性を反映させる際の課題に対しても、会話ではなく表現を介した間接的な関わりとなり、匿名の親和性の利用が可能になる。

オープンデザインと物語性を反映した作品が似たような構造を持っていたことから、物語性の反映に必要な、語り手・聞き手の2つの側面からの意味づけを、オープンデザインの構造においても行うことによって、両者を組み合わせる。その結果、物語性が反映されていくオープンデザインによる視覚表現のための条件として、個人がプレゼンターとなり、情報伝達を目的とする場面で使われること、プレゼンターとデザイナーによってひとつの表現を行い、それを鑑賞者が見るといった構造をもつこと、プラットフォームなどにより、手法の公開やプレゼンターによって改変されたものの共有を行えるようにすること、表現には「共通の部分」と「改変される部分」をつくり、デザイナーが「共通の部分」によって社会の理解に繋がりそうな問いかけと意味づけ、プレゼンターが「改変される部分」によって意味づけを行い、それが伝達内容になること、聞き手と語り手との相互関係についての記述や自己再帰的な記述として「問いかけ」も表現に含めることが仮説として挙げられた。

4章 仮説による制作

3章でまとめた条件を元に、「改変される部分」の違いによって分類した表現手法①～③を使った制作を行い、鑑賞者や他のプレゼンターに対して起こる効果の考察、表現手法によるそれらの効果の差についての考察を行った。

おわりに

表現手法①ではプレゼンターの身の回りの具体的な物を表現に取り入れること、②ではプレゼンターの生活を振り返り視覚化すること、③ではプレゼンターのもつ感覚を視覚化することができ、伝達内容に個人の生活が想像できるような要素は反映することができた。しかし、社会への理解や社会問題をとらえること、そしてその先の感動や共感、さらには創造連鎖による表現の発展・新たな社会的文脈の生成につなげるためには、問いかけのテーマをさらに吟味する必要があると分かった。

また、オープンデザインによるプロセスがプレゼンターの自主的な参加を可能にし、物語性の反映機会を増やせると考えていたが、簡潔な情報伝達が目的である場合や統一感を出すことが目的である場合は物語性を表現に反映することがその目的と反発してしまい自主性を削いでしまうということが分かった。このことから、オープンデザインによって、自主的な参加を促し物語性の反映機会を増やすというよりは、物語性を反映することが逆に、プレゼンターと鑑賞者との境目が曖昧な場面においてオープンデザインによるプロセスに、プレゼンターとして参加する人を増やすことにつながると捉え直すこととなった。その際にも、魅力的で参加したくなる「問いかけ」や「意味づけ」が重要になる。

今回導き出した、物語性が反映されていくオープンデザインによる視覚表現のための条件に加え、「問いかけ」の作り方についての条件や方法を明らかにしていくことで、オープンデザインによるプロセスに、プレゼンターとして参加する人を増やすこと、創造連鎖による表現の発展・新たな社会的文脈の生成などの予想した効果の実現につながると考えられる。

大井 直人

OI Naoto

2020年以降のコミュニティデザインへのアプローチ—災害対策としての地域コミュニティの有用性—
作品「ヒトヤネ」及び研究報告書

Approaching to community design after 2020 –Utility of regional communities as disaster countermeasures–
Work “HITUYANE PROJECT” with research paper

デザイン学領域群 ビジュアルデザイン領域

はじめに

本論文は地域的なつながりが希薄化している現状に対し、その背景と問題点を洗い出し、2020年という節目とそれ以降の社会に向け我々デザイナーは何をするべきかを推論するものである。文中ではコミュニティという言葉キーワードとして構造や意味の変遷を追う。これらを前提とし、なぜ地域コミュニティが必要なのか論じるため「災害対策としての地域コミュニティ」を提唱し、公的支援に依存せず自立と共生の力を身につけることを目的としたコミュニティの創造を目指す。そして表題でもある2020年以降のコミュニティデザインがどうあるべきかを考察する。

第1章-コミュニティとはなにか

コミュニティの発生は人類が農耕を始めた頃まで遡る。高度な生活水準を手に入れ世界中でその数を増やしていく人類だが、そのうち食糧の供給が追いつかなくなる。これを解決する手段として狩猟に代わり農耕が発達していった。人手が多いほどその効率は上がるため集団の統合も進んだが、もちろんメリットばかりではなく長時間の労働、家族や血縁者以外の他人・気の合わない者との協力も必要とされるようになった。さらに気候による不作、社会階級制度の発生などといった様々な問題に対抗する手段がコミュニティの形成であった。複数他者と協力しあい、淘汰の圧力を分散させることで全体が生き残る道を選んだのである。

過去様々な研究によってコミュニティは主に「自然発生する地縁的なもの」と定義されてきたが、現代においてその構造は崩れ始めている。インターネット上に散見されるオンラインコミュニティは目的のための人為的なものが多いが、それがコミュニティと呼べるかの線引きは曖昧になってきており、コミュニティにおける対面性、地域性というものが希薄化していると考えられる。

第2章-コミュニティの変化

コミュニティを体系的に研究するうえで、農村と都市におけるつながりの関係からコミュニティ喪失論、コミュニティ存続論、コミュニティ解放論、コミュニティ変容論という4つの潮流が生まれた。つながりの数・質の低下といったマイナスな都市効果があると主張した喪失論に対し、存続論ではつながりの変化に地理的な因果は無いと結論づけた。解放論と変容論では喪失論や存続論で言及されていたつながりは都市によって多様化し、その性質を変化させているとした。また時代的・技術的な背景から長距離コミュニケーションが可能となり地域性という一種の束縛からの解放が進むようになる。

第3章-地域コミュニティの必要性

コミュニティ解放論・変容論により地域性からの解放がコミュニティの多様化と革新をもたらしたということが見て取れるが、ではなぜ再び地域コミュニティの必要性を論じるのか。ここで表題にもある「災害対策としての地域コミュニティの有用性」を論じていきたい。先行研究からも災害に対する潜在的復興力は地域への愛着や住民どうしの対面的ネットワークが重要であるという結果が見られる。またM. S. Granovetterの「弱い紐帯論」からも、目的によって集団を形成するより、多様なつながりが偶発的に生じやすい地域コミュニティの方が不測の事態に対応しやすいと考えられる。

しかし災害大国とも呼ばれるこの日本において、災害対策としての問題はまだまだ多く残されている。これは行政や公的機関による災害後の対応だけでなく、発災前の災害に対する意識の低さも含まれている。こういった現状の打開策として「災害=破壊」に対する「創造=デザイン」と考え、発災前から復興支援までを「災害対策」ととらえたデザイン施策の実例を複数紹介した。

第4章-コミュニティデザインのこれから

日本でコミュニティデザインは高度経

済成長に湧く1960年代から注目されはじめ、当時地方から都市部への大規模な人口流入と、それに伴った各都市部での建築や都市計画というハードウェア的側面からのアプローチが主流であった。しかしこれは就労者とそれ以外という隔たりを広げ、結果的に良いつながりは持続されなかった。このような背景からも現在では「なにをつくるか」ではなく「どう使うか」に重点をおいたソフトウェア的コミュニティデザインが主流となっている。

一方でコミュニティデザインはその多様性から絶対的なガイドラインは存在せず、デザイナーが中心になってもいけない。コミュニティデザインの主役はそこに住む住民であり、問題を自分たちで解決してくような意識と構造がなければ、何十年と続くまちづくりには限界が生じる。これからのコミュニティデザイナーは集団の中ではなくむしろ外側に立ち、様々なコミュニティをつないでいく能力が必要である。私はこれを「ポリローカルモデル」と名付けた。様々な地域性をもったコミュニティどうしがそれぞれの特性をもったままデザイナーを基点としつながっていくモデルだ。2020年以降のコミュニティデザインはコミュニティどうしがいかに共存するかのバランスを見て取り、「つなげかたのデザイン」を考えていく必要がある。

第5章-まとめ

現代において、地域性というのは束縛的側面をマイナスに捉えられがちである。東京オリンピックも控える2020年にむけ「いつでも、どこでも、なんでもできる」社会が実現されようとしている。より便利で快適な世の中になっていくであろう反面、何万年も続いてきた災害の脅威からは未だ逃れられない。本論文では地域コミュニティを災害に対する施策と考えた。そして今後のコミュニティデザインのあり方として地域コミュニティどうしをつなげる「ポリローカル」というかたちを提案する。

第6章-作品「ヒトヤネ」及び研究報告書

論文のための調査から、現状の災害対策における問題は発災前の防災意識の低さと発災後の避難所の生活水準の低さという2点が挙げられる。前者については地域コミュニティの形成とそれに伴った活動・体験を通じたアプローチからの解決を試みる。後者については特にプライバシーの保護を主目的とした個人用プロダクトを通じての解決を試みることにした。そしてこれらを総合した「ヒトヤネプロジェクト」として進めるため、統一したロゴマークなどを設定し、さらに広報物としての冊子の制作を行なった。さらに「ヒトヤネアクション」「ヒトヤネプロダクト」「ヒトヤネマガジン」とそれぞれの活動に名をつけた。「ヒトヤネ」という名称は人々の間にある壁を取り払いつつもひとつ屋根の下に集うことで一体感を持たせようというコンセプトからである。

ヒトヤネアクションでは常設・仮設、自然物・人工物に関わらず雨や日差しを遮るものを屋根としてとらえ、その下に集って行う様々な活動を全てコミュニティ形成の一端にできないかと考えた。ヒトヤネプロダクトでは坂茂氏の紙のパーテーションシステムを参考に、携帯性・簡易性・普遍性の高い紙管を用いた個人用テントのようなプロダクトを制作した。ヒトヤネマガジンでは本論文の内容解説、およびヒトヤネプロジェクトの紹介を行う。



ヒトヤネアクション
HITUYANE ACTION
ミクストメディア
2018年

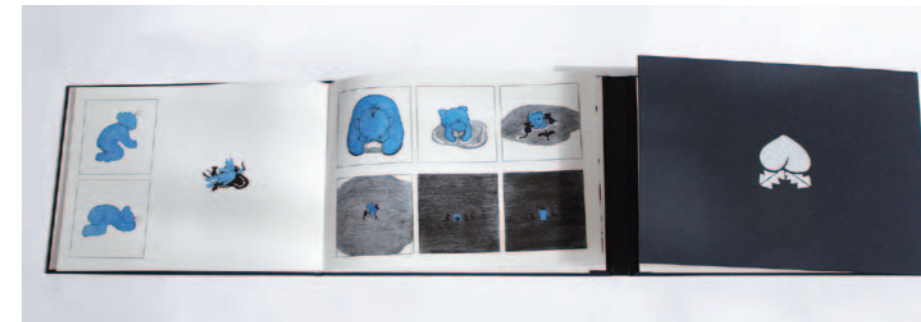


ヒトヤネプロダクト
HITUYANE PRODUCT
紙管、不織布
W1135×H590×D2210
2018年



ヒトヤネマガジン
HITUYANE MAGAZINE
紙、インクジェットプリンタ
タブロイド判
2018年





MOMOTARO STORIES
190×265mm
展開時：190×1080mm
紙、インクジェットプリンター、シルクスクリーン他
2019年

第1章 研究の背景と目的

いまやマンガは紙ではなくスマートフォンや電子タブレットなどの電子機器を通じて読まれることが一般的になった。「電子だからできる表現」と冠されるようなマンガ表現の試みがweb上のいたるところで散見されるなか、紙のマンガ表現の発展可能性を検討することが忘れ去られているのが現状だ。紙のマンガの自明性が揺らいでいる時代だからこそ、今一度紙のマンガの「物理的な形態とコンテンツの結びつき」について考え直す必要がある。本研究では、「紙のマンガ」の表現可能性の拡張を目的に既存のマンガ作品における「本の物質性」の活用事例をまとめ、考察を行った。それに加えて、マンガと隣接する表現分野でありながら、本の物質性の活用において先行している「しかけ絵本」の表現との比較を行い、紙のマンガが持つ拡張可能性を探った。

第2章 本の物質性

電子出版の普及に伴い、電子書籍に関する議論がなされるようになった。紙の本が物質性を持ち、電子の本は物質性を持たないと考えられがちだが、正確には紙の本も電子の本も、それぞれ異なる物質性を持ち、異なる読書体験を読者へ提供する。紙の本

が電子の本との差別化を図るとき、個々の作品にあわせて物理的な「かたち」を形成できるといった利点を最大限に活用することが求められるだろう。

また、ここでは紙のマンガの物質性への作り手側の自覚と展望についても述べた。電子本が広く普及するよりも前に、作り手の側には既に、マンガ表現と「紙の本の物質性」との結びつきに対してある程度の自覚があったと考えられる。しかし、それらの多くは平面上での造形に限られ、縦長の長方形の紙面が二つ並んだページネーションという定形から離れることは殆どない。今後、マンガが紙の上で生き残っていくためには意識のアップデートが必要だ。紙のマンガと電子のマンガ、それぞれが異なる物質性を持っているのだから、各々のメディアならではの表現が可能はずだ。紙のマンガの強みは、個々の作品の「かたち」を電子マンガよりも自由に形成できることにある。その点を有効に利用することは一つの方策だろう。

第3章 紙のマンガにおける「本の物質性」の活用事例

第3章では、具体的な作品事例の考察を通して、紙のマンガにおける物質性を活用した表現にはどのようなものがあるかを整理し、

まとめた。物質的形態がマンガの語りに深く関わっているマンガ作品の事例に加え、ブックデザインのアプローチについても述べた。日本のマンガの場合は特に、コンテンツ制作者と物質としての形態を決定する装丁の制作者とが異なることが一般的である。また、絵本と比較した際に見受けられたマンガ独自の物質性活用の事例の多くはブックデザインの領域にあり、マンガの作家ではなくデザイナーの仕事によるものであると考えられる。そのため、紙のマンガの物質性の活用について語るとき、デザイナーの役割についても触れる必要がある。

第4章 マンガと絵本

「絵と言葉を用いてなんらかのストーリーを物語るメディア」という意味で、絵本とマンガは非常に近い領域にある。絵本と「紙の本の物質性」との重要な関わりについてはある程度認知が進んでいる一方でマンガは、作り手側も読み手側も、絵本と比較すると「紙の本の物質性」への意識が希薄であると言わざるを得ない。第4章では、しかけ絵本についての先行文献におけるしかけ絵本の分類表との比較を通じて「紙の本」における物質性活用例の全体像を見渡し、その中で「紙のマンガ」が既に表現として取り入れてい

るものは何か、取り入れていないものは何かを整理した。仕掛け絵本の分類と比較したとき、紙のマンガで見られなかった表現は「ノドの利用」「正方形の判型」「縦長本」「プルタブ付き」「新技術を使用したもの（スキャニメーション等）」の5種類だった。

第5章 これからの紙のマンガ—「かたち」の提案—

第5章では、紙の本の物質性を活用した「しかけ」をストーリーマンガに取り入れ、語りの手法のひとつとして利用することを提案した。ここで提案したのは、現代のマンガ冊子と同様に数千冊〜数万冊を複製することが可能で、ペーパーエンジニアリングのような複雑で技巧的な技術を必要としない、単純で実現可能な「かたち」だ。プロトタイプ制作の際に重要視したのは以下の点だ。「1.物理的な形態がコンテンツと結びついて、ストーリーの語りに作用する」「2.従来の紙のマンガの形状と素材の自明性を疑う」「3.電子のマンガとの差別化を図り印刷物としての利点を生かす」「4.簡単にシンプルに制作できる」「5.読み方がわかりやすい」。上記のコンセプトを踏まえ、①判型、②折り、③カッティング、④紙のインタラクティブティ、⑤素材、の5種類の活用事例案を制作した。

第6章 制作報告

同じ題材を扱ったコンテンツであっても、本の「かたち」が変化すれば、それに合わせてストーリーの語り方や切り口が変化するのではないかと考え、昔話の桃太郎をモチーフに物理的な「かたち」が既存の桃太郎作品とは異なる本を制作した。まず本の形態を先に考案し、その形態にふさわしいと考えられるコンテンツを検討し、本の形態とストーリーとを擦り合わせながら制作を進めた。

第7章 結

紙のマンガにおける物質性の活用事例をまとめ、整理することができた。既存のマンガ作品の中にも紙の本の物質性を活用した豊かな表現がみられるものがあり、語りのための「しかけ」として作用していることがわかった。しかし、しかけ絵本と比較すれば、マンガにおける本の物質性活用にはまだまだ表現の余地が残っている。今後、より多くのマンガ制作者が本の物質性に自覚的になれば、マンガ表現が新たな地平へと押し進められるだろう。



「come in sight」
300mm×215mm
紙
2018

1. はじめに

デザイナーが関わるプロジェクトでは、クライアントとのコミュニケーションや、チーム内でのコミュニケーションが重要である。しかし現実には、言葉の上では上手く成り立っているように見えていても、お互いに真意が伝わり辛く感じたり、また実際に伝わっていないということが度々ある。

自身の持つイメージを他者のイメージと比べる機会が少ない理由には、表現技能の差という問題が大きく影響していると考えられる。例えば絵などの平面的なビジュアルに起こすことは、表現技能の上手下手に大きく左右されるからである。

そのため、自身のイメージを忠実に再現すること自体はもちろん、他者とその表現技能の差が開けば開くほど、他者と自身のイメージを共有することも難しくなってしまう。

以上のような背景から、本研究の目的は、どのような枠組みを用意すれば、ユーザーが表現技能に左右されずにビジュアルイメージの視覚化を行うことができるのかについて検討することである。

また、どのような思考プロセスを経てビジュアルイメージが形成されているのかについても考察し、実制作に生かすことも目的としている。

2. ビジュアルコミュニケーションとは何か

本章では、本研究における「ビジュアルイメージ」の定義付けを行った。語用論では言葉の中に「暗黙のうちに含まれている意味」である「含み」がコミュニケーションのギャップを生む原因であるとして避けるべきだと指摘されているが、「含み」や「ニュアンス」には個人の解釈が多分に含まれていると考え、避けるのではなくコミュニケーションとして成立させたいというのが本論文での目的の一つであるとした。非視覚的対象の視覚化が得意であるビジュアルコミュニケーションは、その「含み」や個人の経験に基づく「ニュアンス」を推論するための手助けになると考えられる。

しかし、専門的な表現技術を持たない人が、内的に表れる「ビジュアルイメージ」を視覚化することは困難であると考えられるた

め、表現技能の巧拙に影響を受けずに視覚化するための方法について検討を行う。

3. 読者が造形表現を行う絵本

本章では、絵本の中でも、作者に与えられたテーマに対して読者が造形表現を行うことで成り立つ絵本について言及して、参考作品を「作図する」「型を使う」という二つの項目に分けられるとした。

「型を使う」という読者側の表現技能をカバーするためにあらかじめ作者によって用意されている分類が本論に置いて有用であると考え、論を進めた。

そして「型を使う」ことによってもたらされる効果は、「造形表現への難易度が下がる」こと、「作者の造形表現に触れられる」ことによって造形のアナウンスがされること、設定された枠の中で遊ぶようにすることによって「予想外の造形を生み出せる」ことの3点であるとした。その上で、1つ目の項目である「造形の難易度が下がる」理由として、シールやコラージュなどは「選択の中から選ぶ」という行為に結びついており、表現技術に長けていない人にとって、自由記述よりも取り組みやすくなっていると考えた。

4. ビジュアルコミュニケーションにおける選択の可能性

本章では、第3章から導き出された「選択」という行為について深く言及するために、Dixitというボードゲームを参考に、ビジュアルイメージという不断の更新を続ける曖昧なものに対して、「選択肢を与えることでその輪郭が明快になって行く」ということを明らかにした。

その上で選択肢の設定方法について言及し、選択肢の数や、結果に対する満足度を高めるための方法について述べている。また「与えられる情報の受け取り方の自由度が高まると、ビジュアルイメージの拡散が促される」という発見から、選択肢が具体的なビジュアルイメージを持っていない限り、拡散された心的イメージは拡散されたままになってしまうという指摘をした上で、自分以外のイメージを確認することの重要性について述べている。

5. 作品「come in sight」制作報告書

本論を踏まえ、修了制作では内的なビジュアル体験の視覚化を、選択という技法によって制作する目的を持って行った。

読書は個人で行う想像的営みであるため、絵本とは異なり具体的なビジュアルイメージが提示されていないことがほとんどである。読書を通して、文章から想起される登場人物をユーザーに視覚化してもらおうと考え、モニタージュ技法を参考に、キャラクターの顔を作成できるキットの制作を行った。

6. 終わりに

言葉によるコミュニケーションは、言外に含まれる背景やニュアンスが多くあり、それがコミュニケーションにおける齟齬につながっていると考えられている。ビジュアルコミュニケーションにおいても、与えられる情報の受け取り方の自由度が高まると、捉え方も人それぞれに異なり、齟齬が生まれやすい。しかしながら、そのような情報の不完全性によってもたらされる解釈というのは、個人のイメージ想起のアイデンティティとも言える。

記憶イメージ、想像イメージに基づいて形作られる「イメージ」は、不断に変化するものであり、その像を鮮明に描くことはできないとされてきた。

しかし、事例を検証する中で「選択肢の中から選ぶこと」によって、その像が結ばれるようになるということがわかった。

ビジュアルイメージの視覚化を円滑に行うための条件として、「質問の段階では曖昧さを残す」「具体的なビジュアルの中から選択させる」「他人のイメージと自分のイメージを比較する」の3点が重要であると結論付ける。内的に存在するビジュアルイメージというものを顕在化することによって、自身のアイデンティティまでもが見えるのは非常に興味深い。像を結ばない曖昧なものを解釈するために行われる咀嚼の段階で、個人的なバイアスがかかることが原因であると考えられる。本制作では個人で完結できてしまう作品となったが、実社会で機能する合意形成のためのビジュアライズについて、今後は考えを深めていきたい。



mirror series H841×W594 30点 写真紙 2018年

序章

1990年代の半ば、「ガーリーフォト」という言葉とともに、若い女性写真家の撮る写真が話題となった。しかし、それはいつきのムーブメントとして扱われ、1990年代の終わり頃になるとほとんど話題に登らなくなってしまう。だが、ガーリーフォトブームが去ったと言われたのち、写真を志す女性たちまでもいなくなってしまうわけではない。教育機関の写真学科でも女性の割合が増えてきており、ガーリーフォトブームが終了したといわれる2000年代以降も、女性写真家らの活躍は新人写真家の登竜門といわれるような写真賞の入賞者からもうかがえた。

本研究では、1990年代に生まれた「ガーリーフォト」の盛衰の要因を改めて考えるとともに、時代の流れをリアルタイムに写し撮る作品に贈られる特定の写真賞の受賞作品を考察することで、ガーリーフォトブーム後の女性写真家らの表現の傾向や流れを明らかにし、これからの写真界における表現の方向性を探った。そのことによって、本論が、自身や、そのほかの写真志す女性写真家たちがこれからの制作の方向性や自身の位置付けをより明確にする上での一つの指標となることを目指した。

第1章 ガーリーフォト

この章では、女性写真家の撮る写真を語る上での一つのキーワードとして最も用いられることの多い「ガーリーフォト」という言葉について再考察した。「ガーリーフォト」の主な特徴としては、写真を専門に学んでいない若い女性が決して優れているとは言えない技術で撮られたもの、何気ない日常や感情を自分自身の視点からありのままに切り取った、リアルなプライベートを写したものが多くことなどとされ、セルフヌードなどのセンセーショナルなものも多く見られるのも特徴的であった。そのような女性写真家たちの撮る写真に、今までにない何らかの特徴があることは否定はしないが、ここで用いられる「ガーリーフォト」という言葉には、やや「消費」や「軽蔑」を感じさせるようなネガティブなイメージが含まれているよう

に感じた。そのため、本論ではそのような意味を含んだ「ガーリーフォト」という言葉は使用せず、それらはあくまで新しい表現の一つであると考えた。

第2章 写真賞受賞作品からの考察

前章を踏まえた上で、写真賞を受賞した2000年代・2010年代の女性写真家の作品を1つずつ考察していった。数ある写真賞の中から、2000年代以降の新しくリアルタイムな感覚の写真を研究対象とするために、年2回の公募や年齢制限を設けることなどによりフレッシュな感覚で今をリアルタイムに写し取った作品が多く応募されるため、現代の世相や若い人たちの感覚がそのまま反映されていると考え、株式会社リクルートホールディングス主催「ひとつば展/1_wall展」、また、応募形態にとらわれず写真表現の新たな可能性に挑戦する新人写真家の発掘・育成・支援を目的としている「写真新世紀」、以上2つの写真賞のグランプリを受賞した2000年代以降の女性作家計28人の作品を順に考察した。

第3章 2000年代・2010年代の比較から

前章のそれぞれの時代ごと・作品ごとの考察を通し、特徴的であった点・特記すべき点としては、「写真のテーマから特定の対象がいなくなっている点」であった。2000年代では、2002年写真新世紀グランプリ受賞の吉岡佐和子氏による『カバ』や2009年1_wall展グランプリ受賞の仲山姉妹氏による『祖父』『菊』のように「具体的な被写体を撮影することから始まり、その被写体そのものにせまっていくものが多く見られた。しかし2010年代になるにつれ、具体的な被写体から撮影がスタートするというよりは、2014年写真新世紀グランプリ受賞の須藤絢乃氏『幻影-Gespenster-』や2016年の金サジ氏『物語』、2016年1_wall展グランプリの受賞佐藤麻優子氏『ただただ』のように、ドキュメンタリーではなく、脳内のイメージを現実世界に形作り、それを撮影したものや、2010年写真新世紀グランプリ受賞の佐藤華連氏『だっぴがら』や2014年1_wall展グランプリ受賞の吉田志穂氏『log』のよう

に、写真に写っている対象よりも、その写真を複製する行為や写真紙に印刷された写真という物質そのものに意味を持たせている写真などが見受けられた。外界からの情報や刺激を切り取り写真という形に残す、というよりも、自分の考えや思いなどの内から出てくるものを形にするための道具として写真を使用している作品が増加傾向があるように感じられた。

第4章 結論 近年の近年見の写真に見られる現象と、これからの写真の方向性

1990年代の女性写真家たちが、目の前の日常を被写体としてストレートに撮影することで、今ここにいる「リアル」を周りとの関係から表現しようとした、「被写体がスタート」の世代であるならば、2000年代・2010年代の女性写真家らは、被写体を写すことから何かを表現しようとするやり方から徐々に離れ、自身の記憶・思考・想像などの自身の内なるものありきで、それを表現するために被写体にカメラを向ける「自己がスタート」の世代であるといえるのではないかと考える。また近年ではSNSをテーマとした作品なども見受けられた。そのようなインターネットの使用が当たり前となってきた現代では、「ガーリーフォト」の特徴と言われる「身の回りの半径5m」のような目に見える、手の届く範囲の距離感で「そこにいるリアル」を表現したかつての女性写真家たちとは異なり、写真を撮る自分が「そこにいること」は、重要ではなくなってくるのかもしれない。「そこにいること」を主張するよりも、ものさしで実測できる距離や空間や時間を超え、思い描くイメージを、写真という方法で表現していく作品が増えていくのではないだろうか。

第5章 終了制作についての制作報告書

本章では、本論における「2000年代以降の女性写真家論」の考察をもとに、写真を志す一人として、「自分はどのような写真を撮る人でありたいのか」という自身への問いかけの答えを探った作品「mirror series」について述べた。

王 宛亦

WANG Wanyi

オープンエデュケーションによる科学コミュニケーションの可能性

The possibility of science communication based on open education

デザイン学領域群 ビジュアルデザイン領域

序章 研究背景と目的

2007年頃からのサイエンスカフェの普及や、サイエンスショップの創設など、日本の科学コミュニケーション活動は広がりを見せている。科学コミュニケーションを推進するための人材養成も、複数の大学や科学館で行われている。

しかしながら、日本の科学コミュニケーションの現状には問題が多い。科学技術情報に対する世代別関心度の推移調査によると、1995年以後、20代の関心度が全世代の中で最低となっている¹。一方で、科学技術に関する知識の情報源に関する調査では、1995年から2004年の間、インターネットの利用率に顕著な上昇があることもわかっている²。そのため科学コミュニケーション推進への新たな可能性を、インターネットの発達に期待できるだろう。

現にオープンサイエンスという新しい考え方が急速に広がり、一般に定着しつつある。オープンサイエンスとは、「誰もが自由に使え、再利用、再配布できる」という定義に基づき、研究データを公開する「1. Open Data」、自由なライセンスのソフトウェアツールを活用する「2. Open Source」、論文を広く公開する「3. Open Access」、詳細な研究手順を公開する「4. Open Methodology」、教育に活用できる情報を公開する「5. Open Education」、そして査読を公開化する「6. Open Peer review」という6つの原則で成り立つとされる³。

本研究では特に「5. Open Education」に着目するが、その実例としては国内の大学で利用されている動画講義（講義を撮影した動画映像）によるオープンコースウェア（Japan Open Couse Ware）⁴がある。しかしこれらの動画講義には多量の非活用データが存在することが指摘されている⁵。

このような現状を踏まえ、JOCWの映像データを貴重な科学コミュニケーションデータとして活用していきたいと考える。具体的にはJOCW動画講義の現状を考察し、問題点および課題への対策を提

案した。

第1章 科学コミュニケーションにおける知識公開のアプローチ

日本におけるサイエンスカフェの開催と発展を中心に、日本の科学コミュニケーション活動の現状を調査した。その結果、「対話の場の拡大と内容の深化」「再参加」「意識の変容」という問題があることを確認した⁶。

また、インターネットの日常化により、それが科学コミュニケーションの新しい入口になることが可能になった。そして、そこから、インターネットの代表的媒体であるウェブサイトが科学コミュニケーションに使用されていくようになったことを述べた⁷。例として、「マスメディアと研究者のための地震災害に関する懇話会NSL（Network for saving lives）」と科学技術情報の窓口「サイエンスポータル」⁸を取り上げた。これらから、適切なウェブサービスを提供するには、ユーザビリティデザインの向上が求められていることが推察できた。

第2章 オープンエデュケーションにおける資源公開のアプローチ

オープンエデュケーションの視点から、日本オープンコースウェアの展開と、その存在意義及び課題を整理した。まずは、文献調査から、問題点を提示した。次に、国内の4つの大学(東京大学、早稲田大学、筑波大学、大阪大学)がそれぞれ運営しているオープンコースウェア⁹を対象としてユーザビリティデザインの調査を行った。

ユーザビリティデザインの調査は「インスペクション」という評価者自身による問題点を発見する手法¹⁰を用いた。「デザイン要素」と「ポジティブ要素」によって考察した。「デザイン要素」は1.ナビゲーション、2.インタラクション、3.コンテンツ、4.グラフィック、5.マルチメディア、6.技術、である。「ポジティブ要素」は1.有用性、2.使用の便宜性、3.個人化要素、4.参加要素、である。

結果により、各大学の状況は非常に異なり、ユーザビリティデザインは規則がなく、質があまり高くはないことがわかった。特にグラフィック要素において、テキストが多く使用され、画像があまり活用されていないことがわかった。また技術的な問題(特に動画再生における問題)があることも確認できた。

第3章 知識公開による事例研究

前章のように、ユーザビリティデザインの観点から、海外の優れた知識公開事例(3つのウェブサイト)の特徴を考察した。

ヨーロッパナ¹¹は2008年に開設され、コンテンツであるテキスト、画像、音声が効果的に伝達され、ユーザビリティデザインの質が高いといった点で評価されているウェブサイトである。特にグラフィック要素のイラスト・写真といった画像がサイト画面に多く活用されており、テキストとの比率が適切で豊かな印象を与えていた。

OpenStax CNXプロジェクト¹²は、1999年に開設され、参加要素が目玉されている。「再制作」という重要な特徴があり、それによりユーザーがすべてのコンテンツを自分なりに再編集することが可能である。このウェブサイトでは参加要素が効果的に適用されていることが確認できた。

iNaturalist¹³プロジェクトは2015年に開設され、40万人以上の科学者とナチュラリストがこのウェブサイトによって繋がっている。膨大な科学データが集積されており、利活用率が高いと評価されているウェブサイトである。ユーザーがコミュニティプロジェクトを作ったり、参加したりすることができるのだ。つまり参加要素がとても重視されていることが確認できた。こうしたコミュニティ機能の提供がユーザーの参加を促すと考えられた。

第4章 国内の大学におけるオープンエデュケーションの調査

JOCWのウェブサイトのユーザビリ

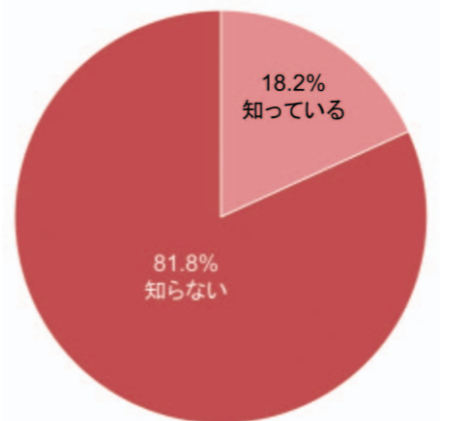


図1. JOCWの認知状況

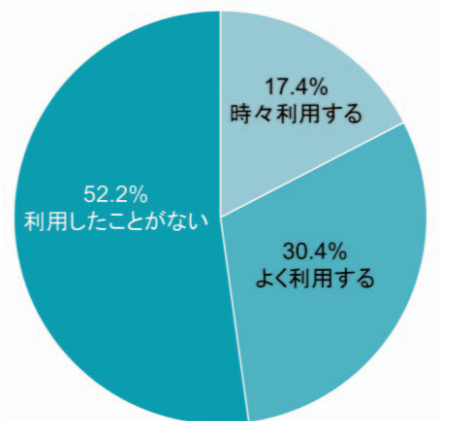


図2. JOCWの利用状況

ティをより詳しく確認するため、筑波大学の大学生・大学院生を対象にし、ウェブアンケート調査を行った(2019年1月)¹⁴。回答者の総数は34人で、平均年齢は22歳、男女比は2:1だった。

アンケート調査の結果により、JOCWの認知率と利用率が全体的に低い傾向があることが分かった(図1、2)。またその不満の原因は「講義数が多すぎて、選択が難しい」と「利用する時に孤独感があり、挫折しやすい」といった回答が比較的多かった。特に利用率が低かった「大阪大学」の回答結果では、「コンテンツ要素が利用しにくい」、「グラフィック要素に、写真と画像があまり効果的に使用されていない」といった点に不満を感じていることが確認できた。

前章のユーザビリティの考察と合わせて考えると、JOCWのウェブサイトは、やはりグラフィック要素の活用が足りていないことが改めて確認できた。またJOCWはウェブサイトに掲載する情報を整理しナビゲーション要素を改善する必要があるだろう。さらに参加要素を増やしてコミュニティ作りを促進するといった対策を考えるべきだろう。

結章

調査から、国内におけるオープンコースウェアは大学ごとにそのウェブサイトのデザインに差があり、大学間ではそのデザインに対する意識が統一されていないことが推察された。学生をユーザーと

発信されているオープンコースウェアをまとめて俯瞰でき、情報交流・発信を促進するようなウェブサイトを提案したいと思う。

¹ 渡辺政隆,今井寛. 科学技術コミュニケーション拡大への取り組みに, DISCUSSION PAPER No.39. 科学技術政策研究所, 第2調査研究グループ, 2005, p.8-16.

² 前掲1と同様.

³ 有田正規. 科学はどこまでオープンにできるか, 情報管理, vol.58 no.5, 2015, p.353-360

⁴ 重田勝介. オープンエデュケーション: 開かれた教育が変える高等教育と生涯学習, 情報管理, vol.59 no.1, 2016, p.03-10.

⁵ 福原美三. 日本におけるオープンコースウェアの現状と課題・展望, 情報管理, 2006, vol.49, no.6, p.301-312.

⁶ 中村征樹. サイエンスカフェ: 現状と課題, 科学技術社会論研究, 2008, 5 p.31-43.

⁷ 倉田敬子. 電子メディアは研究を変えるのか, 勁草書房, 2000, 225p.

⁸ 隈本邦彦. マスメディアを介した研究者と一般市民との双方向コミュニケーションの試み, 科学技術コミュニケーション= Journal of Science Communication, 2007, p.117-124.

⁹ JapanOpenCourseware. http://www.jocw.jp/AboutJOCW_j.htm, (accessed 2018-12-22).

¹⁰ 井上勝雄. 魅力的なインタフェースをデザインする, 工業調査会, 2008, 236p.

¹¹ ヨーロッパナ, https://www.europeana.eu/portal/en, (accessed 2018-12-10).

¹² OpenStax CNX. https://cnx.org/, (accessed 2018-12-10).

¹³ iNaturalist.https://www.inaturalist.org/, (accessed 2018-12-10).

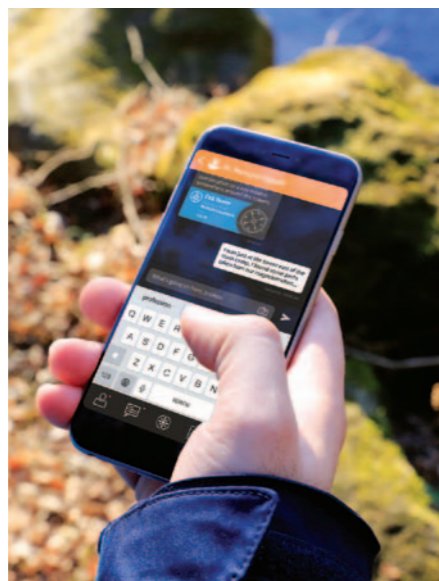
¹⁴ 筑波大学芸術系研究倫理委員会承認 (2018年12月20日).



“Compass (Main quest)”
16:9 ベクターデータ
2019年



“Magnetometer data retrieval”
16:9 ベクターデータ
2019年



“Messaging (Location sharing)”
16:9 ベクターデータ
2019年



“Player ID (With access card reader prototype)”
16:9 ベクターデータ
2019年

Chapter 1 Introduction

Games are one of the most prevalent forms of entertainment, appealing to a wide and diverse demographic. They are stimulating experiences that offer us maximum potential to build powerful social connections, overcome thrilling challenges, and engage with the world on levels we only occasionally achieve in real-life. Gaming is perpetually evolving, and thanks to the ubiquity of context-sensing technology, this has led to the development of a genre called *pervasive gaming*. In my research, I focus on the design of a pervasive game called *En – Liminal Ridge*, by drawing on elements from live-action role play, and other forms of immersive entertainment, and using them to craft a unique world, and graft it onto the setting of Mt. Tsukuba in Ibaraki, Japan.

Chapter 2 Understanding Pervasive Games

Due to its elusive, and malleable nature, I attempt to outline the concept of pervasive gaming by studying its defining characteristics. Pervasive games expand the limits of the traditional magic circle of play, until the barrier between the real and the virtual world, becomes a membrane through which game and life coalesce, creating a liminal environment that fosters immersive experiences. Alongside traditional digital games, long-standing genres such as live action role-play (Larp) continue to inspire pervasive game designers, to aid the player’s suspension of disbelief, and further the illusion of an authentic game world. The comprehensive research, and influential work featured in this section, has helped me define some of the crucial elements I need to implement in the design of my game, to best support the player’s flow state, and provide an enjoyable optimal experience.

Chapter 3 The Case for Pervasive Larping

It is important to look beyond the escapist nature of games, and understand the value they add to the individual experience: They encourage players to experiment with the flexibility of social conventions, uncover new opportunities for playful interactions, and explore the world of the game in a deeper way. Pervasive games are inherently tied to real life, which gives them the ability to influence the real world in ways traditional games cannot. They become tools for empowering communities by inspiring evolutionary educational programs, alternative tourism initiatives, and promoting the preservation of natural, and cultural heritage.

Chapter 4 The Game

Inspired by the local heritage of the Mt. Tsukuba area, and set along a network of hiking trails, *En – Liminal Ridge* leverages the history of the site, and the affordances of the terrain, to provide a unique immersive gaming experience augmented with adventure sports mechanics, dynamics, and aesthetics. The game space is a highly propped quasi-sandbox, occupied by a large number of actors to further the illusion of an authentic world; This draws direct inspiration from immersive theater, and together with the set design, helps craft a comprehensive virtual world isolated from any disenchanting real-world interference.

The summarized narrative is as follows: The discovery of a mythical crystal called *Rift*, has shaken the core of the scientific community. A professor at a renowned materials research institute, recruits a team of geologists (the players) to find the mineral deposit, and secure samples for research. They soon learn that the mass of Rift buried inside the mountain is in a fragile state. A group of locals led by a former temple keeper, is fearful of the chaos the discovery may bring upon the world, and aims to exploit that opportunity to destroy the deposit. The geologists must therefore overcome the challenging terrain, and the locals’ efforts to sabotage their operation in order to reach their goal. However, at a pivotal moment in the game, they are given a choice between abandoning the expedition to side with the locals, and pursuing their original quest of acquiring the Rift ore.

Chapter 5 The Visual Design

Players of *En – Liminal Ridge* are given a handheld device for them to use to navigate the trails, and communicate with each other, and with the characters of the game. The players have access to one application that has all the necessary functions they need, insuring minimal use of their own smartphones during gameplay. This works to further the illusion of the game world, and hides any information that might remind the player of the real world outside the game.

A geologist is more likely to use an application that looks like an instrument rather than a mobile game, therefore the application has a rather professional look as opposed to game-like graphics, in order to convey a certain authenticity, and facilitate the player’s suspension of disbelief. The main feature in the app is the compass the player will use to navigate the space, reach quests, and find collectibles. More and

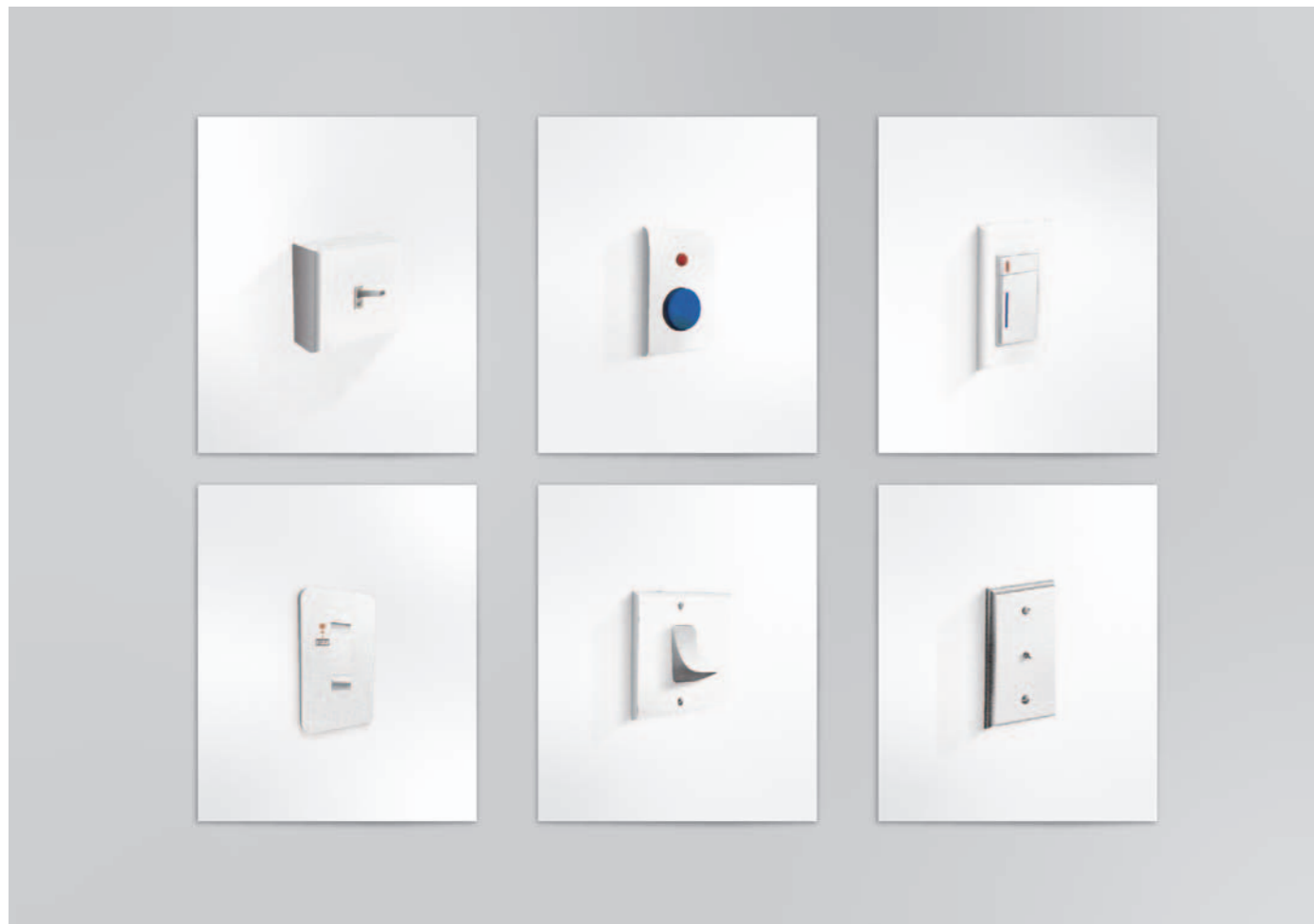
more games are opting out of the mini-map in favor of minimalist navigation tools, and on account of the outdoor setting, the compass was the ideal instrument of choice to support the game’s exploration aesthetic.

Conclusion

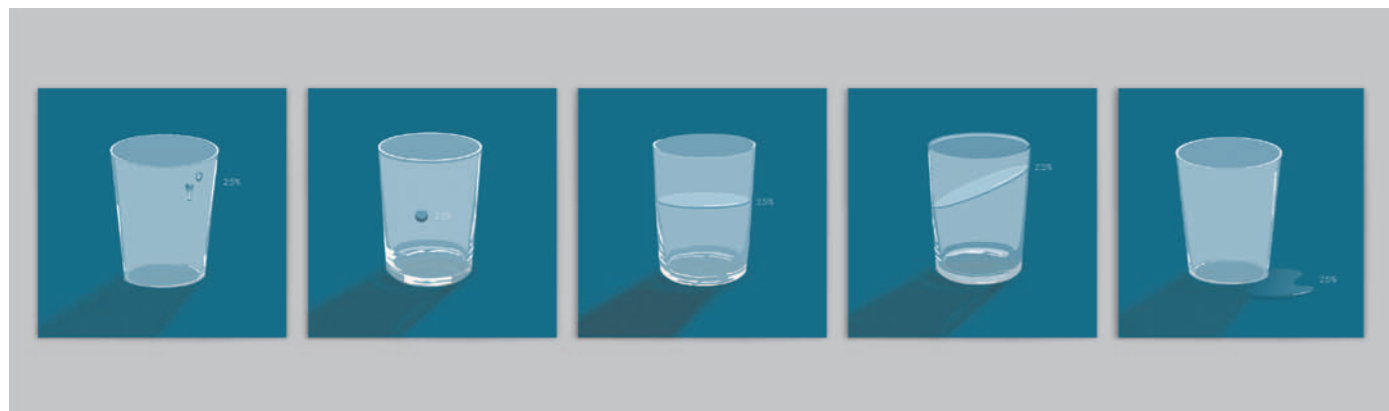
Throughout my research I attempted to outline the characteristics of a new model of pervasive role-playing game, inspired by the local heritage of the Mt. Tsukuba area, and which uses real world mechanics afforded by the space to inspire adventurous gaming dynamics. *En – Liminal Ridge* is a game intimately tied to its local setting, leveraging the responsible use of the natural, and human resources of the area, for the purpose of benefiting the local community economically, and promoting its heritage. The world of the game is unusual in that it is tightly-controlled, and sealed from the outside world much like a theme park. This, while going against the trend of pervading urban environments, offers players an extensively vast world to explore both in terms of narrative, and physical space, and takes advantage of the terrain to offer players a chance at a thrilling adventurous experience on the liminal edge of reality, and virtuality.

Limitations and Future Work

The game’s reliance on complex technologies, and its exposure to the uncertainties of the environment, makes shortcomings an inherent occurrence; when we cannot avoid them, we must find ways to weave them into the narrative, and make them part of the gameplay. Adopting the right orchestration model is equally crucial to maintaining the flow of the experience. One of the principal limitations of this game design project, is the fact that its implementation has so far been theoretical. While based primarily on some of the most influential work in the field of pervasive gaming, it remains untested in the real world, with real players. That being said, it is within the scope of my research to develop prototypes in the near future, in hope of optimizing this design, refining it, and establishing a viable commercial model for the *En – Liminal Ridge* pervasive larp. Other notable future research will include the use of wearables, and the implementation of a *no-interface* design approach aimed at augmenting the environment with state of the art sensors, and display technology.



「hook –switch series–」
316mm×381mm
紙
2018



「hook -2.5%-」
316mm×316mm
紙
2018

第1章 序

私たちの身の回りには、絵と文字が同じものを提示しているような、鑑賞者の思考を阻害しているデザインや広告が多くあるのではないかと感じている。本論文は、鑑賞者の思考を促す表現として違和感があるのではないかと考え、その可能性を探ることを目的としている。

第2章 違和感の分類

第2章では、人の興味を引くことが重要な役割である広告の分野を中心に、違和感を用いた表現を事例としてとりあげ、分類を試みた。本研究では、日本国内外で2000年以降に制作され、広告賞を受賞したもの、または広告雑誌に取り上げられたものに限定した。分類を行った結果、表面的なかたちの変形によって違和感を作っている表現と、構造的に意味を変更して違和感を生み出す表現とがあることがわかった。表面的なかたちの変形によって違和感を作っている表現を「表面的違和感」、構造的に意味を変更して違和感を生み出す表現を「構造的違和感」と定義した。

第3章 思考の入り口

第2章では、本論の目的である鑑賞者の思考を促す表現がどのようなものであるのか、認知科学や心理学に触れながら考察し、人々がどのように情報と関わっているのか、どのように情報を選択していくかについて考察した。まず、鑑賞者がさまざまな表現の中から選択し、思考を始めるまでの段階が「注意」-「興味」-「意識的な知覚」-「思考」となるということがわかった。注意したものに対して興味がわき好奇心が湧くことにより、意識的に知覚され、思考につながる。「注意」は「興味」の前提であり、「興味」は「意識的な知覚」と「思考」の前提であるため、前の段階をとばして引き起こされることはない。思考までに、「注意」を引き起こす、「好奇心」を長引かせるきっかけが必要である。それらの条件をまとめると、注意を促す要件として、「刺激が日常で見慣れたものではなく、新奇性がある」「異化効果を持つ」こと。興味の持続を促す要件

に、「わからないと思わせる」「自分の予測と現実の間に不整合を発見した時」「情報の空白に対面した時」、そしてその全ての度合いが極端に大きいわけでも小さいわけでもないことが必要であることがわかった。

第4章 思考のきっかけになる違和感

第2章で分類した違和感を、第3章で導き出された思考を促す条件へ当てはめ、違和感を用いた表現の可能性を探った。その結果、違和感を用いた表現には思考を促す要件が満たされているものが多いことがわかった。さらに「注意」-「興味」-「意識的な知覚」-「思考」の段階に照らし合わせ、考察をすすめる。注意を促す要件である、「刺激が日常で見慣れたものではなく、新奇性がある」「異化効果を持つ」のみが当てはまる事例は、表面的違和感を用いているものが多いことが明らかになった。これらは興味を持続され、意識的な知覚が促されるとは限らないため、思考の段階までたどり着かない可能性が高いと考える。一方、興味を持続させる要件である、「『わからないと思わせる』」「自分の予測と現実の間に不整合を発見した時」、この項目に多く当てはまる表現は構造的違和感を用いられていることがわかった。興味を持続させる要件を満たしている表現は、注意を促す要件のどちらか、または両方に必ず当てはまっており、思考がうながされるまでには注意を促す要件を飛ばして思考の段階に導くことは難しい。思考のきっかけになる違和感とは、注意を促す要件である「刺激が日常で見慣れたものではなく、新奇性がある」「異化効果を持つ」のどちらか一方または両方に必ず当てはまること。興味の持続を促す要件である「わからないと思わせる」「自分の予測と現実の間に不整合を発見した時」、この1つ以上に当てはまるものと定義する。

第5章 結

本研究で主題とした「違和感」という感覚は、デザインを制作する上で排除すべきものであると一般的には考えられている。しか

し、本研究では鑑賞者がその表現を見たことによってひっかりを感じ、思考のきっかけをつくることのできる表現方法の可能性として提案することを目的とした。何かに追われ、余裕のない状況では人間は考えることが難しい。その中でじっくりと思考を巡らせる行為というのは、とても贅沢な行為である。しかし、考えるという行為は人間に与えられた権利であり、デザインの役割として思考を促すことは今後重要になっていくと考えられる。今回、その1つの可能性として違和感を方法として提示することができた。「違和感」という方法はデザインを構成する「わかりやすさ」以外の新しい軸になったのではないだろうか。今回要件をとして定義したそれぞれの要件は個人の知識やそれまでの経験に依存する部分が多いため、はっきりとした基準を設けることは困難であった。しかし、製作者の中に以上のような基準を設けることが可能になったことは、ビジュアルデザインにおいて大いに活かせるものになったのではないだろうか。

様々な事例を取り扱う中で、海外の広告に比べ日本で作られている広告物は構造的違和感ではなく、表面的違和感を用いたものが多いように感じた。本研究では海外の事例と日本国内の事例を同等に扱い、分類をおこなったため、仮説にとどまっている。また、取り上げた広告の事例はコピーが必要不可欠なものになっている表現があった。広告の絵と添えられたコピーなどの文章の関係性については言及できなかったため、今後の課題としたい。

第6章 制作報告

本章では、本論における違和感を用いた表現についての考察をもとに、修了制作「hook」について論じた。



At left side Figure 1.
「chec-kit」
“chec-kit”
300mm x 200mm x 60mm
January 2019
Above, Figure2. A perspective with a human hand scale based on our new proposal using caps with bigger size.

Chapter 1: Introduction

This study is based on the Lanthony’s New Color Test (NCT) and the findings that support the theory that it is possible to use color tests as a preventive tool of blindness. The primary motivation of this project was to contribute from the design point of view, with an approach to address the problem of diabetic retinopathy.

The purpose of the study was to develop a non-invasive tool based on color tests to check type II diabetes color vision. The proposed design is aimed to work as an alternative for early detection of Acquired Color Vision Impairment (ACVI), which can be used as an indicator to prevent diabetic retinopathy. Considering the potential of this niche, we proposed its use involve internists (i.e. medical specialists in internal disease), an aspect that none of the other color tests have done in the past.

To achieve this, we conducted two interviews and two surveys to evaluate the perception and attitudes of doctors and young adults regarding the proposed tool as relevant, pertinent and useful. Then, we carried out a simple

experiment to evaluate the standard size of the arranging color test caps, where the standard cap was perceived too small. Finally, we made designed and synthesized the prototype “chec-kit.”

Chapter 2, 3 & 4 Literature Review, synthesis and requirements

Diabetes is defined as a chronic disease by the World Health Organization. Recently the Organization for Economic Co-operation and Development (OCDE) published that the prevalence of diabetes in Mexico is 15.8% (Health at a Glance 2017). Moreover, Pinckers and Shoji, et al. studied NCT and found that color tests can detect ACVI in people with diabetes (Pinckers, 1979) (Shoji, 2009).

Based on this review, we understood that patients with ACVI have problems in distinguishing between Blue-Yellow colors and grays, known as dyschromatopsia or Blue-Yellow ACVI (tritano or type III), a condition that precedes diabetic retinopathy.

As a requirement, we need to design an ac-

cessible tool, not only in terms of cost but also usability, and to find a niche to insert the proposed design in response to the problem of blindness caused by diabetic retinopathy. Our approach directly avoids the use of electricity to extend the places where the tool could be used, emphasizing on the simplicity of its configuration and usability.

Chapter 5 & 6: Methodology and proposal

We conducted two interviews and two on-line surveys, and the data was analyzed using SPSS. We found that most people considered our tool “useful” and “relevant”. From the first survey, we received feedback from twelve medical doctors, most of whom found the tool, and its use at the first contact with patients “useful” and “pertinent”. The second survey revealed that around 80% of the participants, young adults ages between 20 to 35 (M=1.41, SD=0.495, n=111), have a family member with diabetes, which means that they already have 40% of risk of having diabetes. Around 70% were “very much willing” or “willing” to

check their color vision at least twice a year if the test has a low cost. Around 12% “do not have interest” or “not interested at all” in checking if their color vision is normal. We asked how scared they were of having diabetes, but these results were irregular as well as those of the perception of the risk of having diabetes. However, around 70% considered this tool “very useful” or “useful”. Finally, we made an experiment related to the size of the arranging color tests caps with twenty students from The University of Tsukuba, based on our assumption that the actual standard size of the caps are too small. We made six different caps; with different diameters and heights. We designed two sets with different sizes of caps: six caps without magnets, and six with magnet. Then, we asked participants to make a row from the easiest to grip or handle to the most difficult, first using caps without magnets and then with magnets. We found that apparently participants preferred bigger sizes than the standard caps size.

The design “chec-kit” is based on the colored and gray caps used in the NCT but only the 1st phase of it (Fig 1 and 2), in which the

colored and gray caps are separated to see if there is a confusion between them (Fig3). User A, preferably an internist, mixes the colored and gray caps (Fig.4). Then user B, who will receive the result, will separate the caps in two groups (Fig.5), and if this user is not able to perform this procedure without committing more than two errors, it could be considered an indicator of ACVI (Fig.6) helping user A addressing user B to the ophthalmologist.

Chapter 7 & 8: Conclusions and discussion

We believe that this tool can be inserted during the consultation with internist doctors in order to timely channel patients to the ophthalmologists to prevent blindness. Based on this potential, and the results reflecting the opinion of people finding it relevant and useful (Fig.7), we will continue this study in order to find significant data to support it. Furthermore, we believe that this study has the potential to detect other color vision impairments in the future.

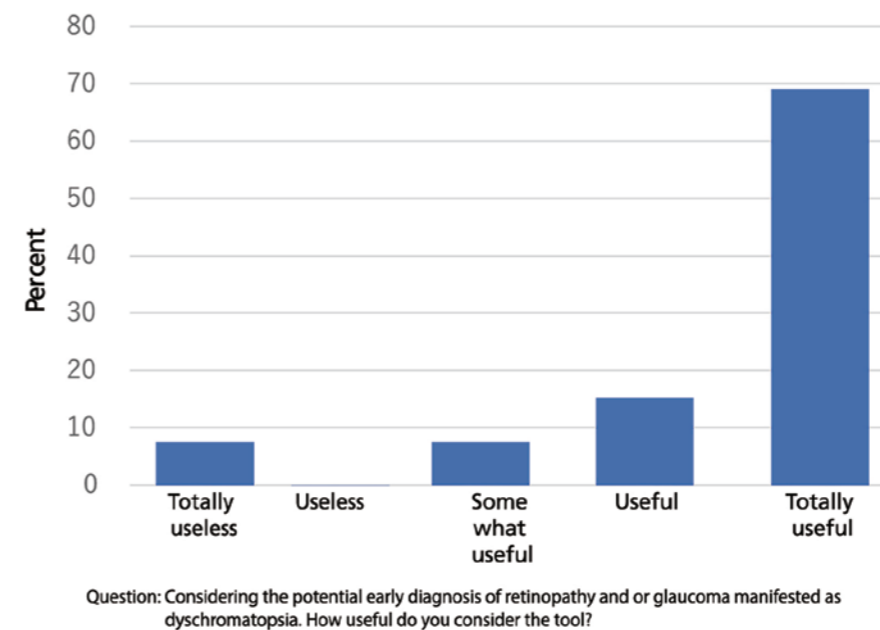


Figure 7. Graph displaying how useful doctors considered our tool.

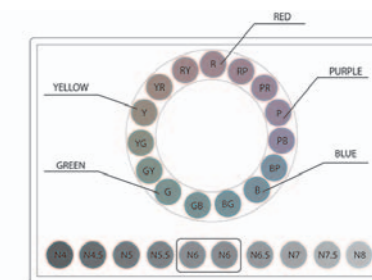


Figure 3. Representation of how chec-kit will be displayed when people use it.



Figure 4. Representation of chec-kit when the caps are mixed.



Figure 5. Representation of chec-it with a correct separation of colored and gray caps.



Figure 6. Example of how type II diabetic person might group the caps.

References

Health at a Glance. OCDE (2017). doi:https://doi.org/10.1787/health_glance-2017-en.
Shoji, T. e. (2009, oct 3). The Okubo Color Study Report 1. Eye, 23, 1329-1335
Pinckers, A. (1978). Lanthony’s New Color Test I. Ophthalmologica, 284-291.
Pinckers, A. (1978). Lanthony’s New Color Test II Clinical Evaluation. Ophthalmologica, 177, 331-316.
Pinckers, A. (1979). Lanthony’s new color test-part III The neutral zone. Int. Ophthal, 1(3), 179-183.
Pinckers, A. (1982). Lanthony’s New Color Test IV Neutral Zone and Neutral Gray. Ophthalmologica, 51-57
Prevention of blindness from diabetes mellitus: report of a WHO consultation . Geneva, Switzerland(2005).

第1章 背景と目的

都市は、環境、インフラ、産業、住環境で構成されており、持続可能なものにしていくために、長期的に広い視野で向き合い個々を別々に考えるのではなく総括的にさまざまな要素を考慮することが求められる。そして、今後日本は人口減少、高齢化が進み、都市、まちの過疎化が指摘される。このような状況の中で新たな都市を形成することではなく、あるものを利活用していくことが求められている。都市を再生していくうえで取り組みをもう一度捉え直してみることは、年々増加していく都市再生センターのあり方を見直すきっかけとなるのではないだろうか。

本研究では都市再生をまちづくりのセンターとして2009年から実際に行っている台湾の台北市の都市再生前進基地(Urban Regeneration Station、略称URS)を取り上げる。まちづくりのセンターにおいて都市再生はどのような取り組みによって可能性が与えられるのか、またその取り組みはどの程度の有効性が認められるのか、まちづくりのセンターの都市再生にはどのような特質がありどのような条件が必要なのか、どのような成果が得られているのか、などを中心として解明していき、今後日本が見出すべき都市の魅力とその具現化の手法にひとつの検知を得ようとするものである。

第2章 概念の定義

都市再生前進基地(URS)は、自己完結せずに常に外部に開いているところが特徴であり、行政と運営側が何らかの特定の用途を作り、一過性のイベントを開催すればプロジェクトが完成するわけではない。

基本的な概念として、①市民に開かれた議論を提供するプラットフォーム②都市を変えていく革新的で実験的な活動③都市から地区へ様々なレベルの市民交流の促進の3つがあり、都市更新処がコンセプトの管理、運営確認を行っているが、実際の運営、管理の組み合わせは、①中央行政×地方行政②公共部門×民間部門

③行政×公益団体④行政×市民団体⑤行政×教育機関の5つとなっている。そして、ビジョンとして、①社会に開かれた形で都市再生を推進する②市民生活における文化創意を啓発する③創造都市に向けて協力のネットワークを構築する④都市のアイデンティティと美的価値を強化する⑤都市空間の回遊性と風格を増強する⑥ハードからソフトへのパラダイムシフトの6つがあげられる。

第3章 対象地の概要

現在までに設置されてきた10拠点を本研究の対象とする。URSの運営は、それぞれのコンセプトと立地する地区にふさわしい団体に委ねられており、事業主体や事業計画を事前に決めず、実際の運営主体に自由を残している点に特徴がある。また都市再生は、環境や景観の整備や歴史の保全によって課題を解決するだけではなく、都市の中の新旧の資源を改めて統合し再構築するプロセスそのものであり、都市が発展するための基礎として未来に向けた統合力と競争力を提供する。既成市街地から低未利用空間を抽出し、そこに民間の活力や創意工夫を誘い込み、新たな文化創意の活動を起こす。

表1 URSの一覧

No	名称	住所
(1)	URS13 南港瓶蓋工廠	台北市南港區南港路二段13號
(2)	URS21 中山創意基地	台北市中山區民生東路1段21號
(3)	URS27 華山大草原	台北市中山區林森北路27號
(4)	URS23 天母白屋	台北市士林區中山北路七段181巷23號
(5)	URS27M 郊山友台	台北市士林區凱旋路27號
(6)	URS44 大稻埕故事工場	台北市大同區迪化街一段44號
(7)	URS127 玩藝工場	台北市大同區迪化街一段127號
(8)	URS155 創作分享園	台北市大同區迪化街一段155號
(9)	URS329 稻舍	台北市大同區迪化街一段329號
(10)	URS27W 城市影像實驗室	台北市大同區延平北路二段27號

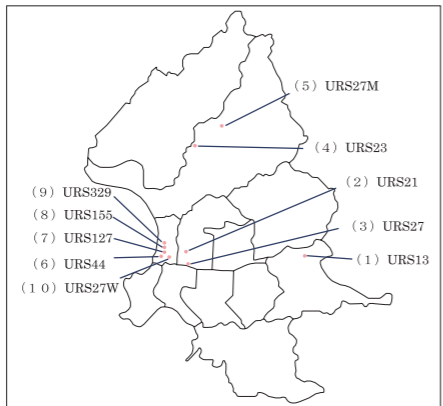


図1 URSの所在地

第4章 対象地の分析

現在までに設置されてきたURS全10拠点のうち3拠点が目標達成したとして閉鎖されている。そこで、実測調査から起こした図面と現地調査の際の建築の使われ方をもとにハード面として取り組みや活動実態を探る。また、ソフト面として公共性、親近性、波及性、独自性、参加性の5段階のレーダーチャートを作成し、その5つを統合した拠点の性格を表すレーダーチャートから自律性、継続性、誘発性を読み解いていく。(図3、表2)

目標達成したとして閉鎖された(1)URS13、(2)URS21、(4)URS23に関して親近性、波及性が高い。(1)URS13と(2)URS21に関しては、公共性も高くなっている。目標達成したとしてもそれが持続可能であることが求められる。持続可能であるために自律性、継続性、誘発性が必要と考え注目すると、親近性、波及性があれば、活動が引き続き継続して行われるようになり、さまざまな活動を引き起こす種となるのではないだろうか。そして、地域が活気を取りも戻した状態を継続するためにもセンターに頼ったままではなく地域で自律回復する必要があり、そのきっかけづくりを行うという立場にセンターがあることが重要であるといえる。現在も活動しているURSに関しては、独自性、参加性を上げるとともに親近性波及性の強化が必要である。

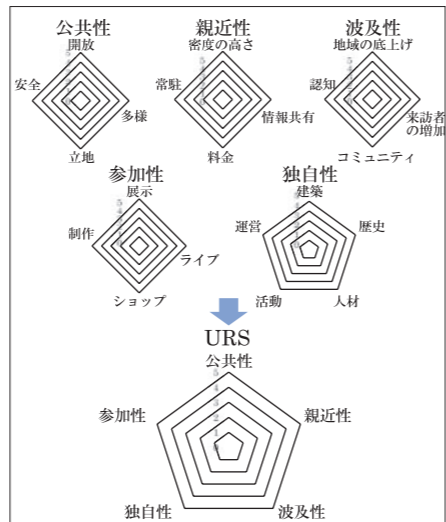


図2 レーダーチャートの構図

表2 レーダーチャート一覧

No	名称	公共性	親近性	波及性	独自性	参加性	公共性
(1)	URS13 南港瓶蓋工廠	開放 安全	密度の高さ 常駐	地域の底上げ 来訪者の増加 認知	建築 活動	展示 制作	公共性 親近性 波及性
(2)	URS21 中山創意基地	開放 安全	密度の高さ 常駐	地域の底上げ 来訪者の増加 認知	建築 活動	展示 制作	公共性 親近性 波及性
(3)	URS27 華山大草原	開放 安全	密度の高さ 常駐	地域の底上げ 来訪者の増加 認知	建築 活動	展示 制作	公共性 親近性 波及性
(4)	URS23 天母白屋	開放 安全	密度の高さ 常駐	地域の底上げ 来訪者の増加 認知	建築 活動	展示 制作	公共性 親近性 波及性
(5)	URS27M 郊山友台	開放 安全	密度の高さ 常駐	地域の底上げ 来訪者の増加 認知	建築 活動	展示 制作	公共性 親近性 波及性
(5)	URS44 大稻埕故事工場	開放 安全	密度の高さ 常駐	地域の底上げ 来訪者の増加 認知	建築 活動	展示 制作	公共性 親近性 波及性
(6)	URS127 玩藝工場	開放 安全	密度の高さ 常駐	地域の底上げ 来訪者の増加 認知	建築 活動	展示 制作	公共性 親近性 波及性
(7)	URS155 創作分享園	開放 安全	密度の高さ 常駐	地域の底上げ 来訪者の増加 認知	建築 活動	展示 制作	公共性 親近性 波及性
(9)	URS329 稻舍	開放 安全	密度の高さ 常駐	地域の底上げ 来訪者の増加 認知	建築 活動	展示 制作	公共性 親近性 波及性
(10)	URS27W 城市影像實驗室	開放 安全	密度の高さ 常駐	地域の底上げ 来訪者の増加 認知	建築 活動	展示 制作	公共性 親近性 波及性

第5章 結論と考察

全12行政区のうち4行政区に設置されており、現在活動しているURSで最も多く大稻埕エリアの油化街に5つのURSが設置されており、(6)URS44で歴史、(7)URS127で芸術や創造、(8)URS155で創造や創作手法の共有、(9)URS329で米の歴史、(10)URS27Wで歴史と映像というそれぞれの役割があり、すべて合わせてこのエリアにエネルギーを注ぎ、賑わいを取り戻すことができる。各URSが連携してそれぞれの特徴を活かしながら活動していくことで得られる結果である。

ほかの地域は、現在ひとつずつのURS

が設置されているが、すべてに共通していえるのは、古いエリアであり、若い世代がおらず高齢化が進んでいること、そして歴史的な建築物が廃墟化して放置されていることである。

そこに都市再生センターであるURSを設置することで、活動していく中でネットワークを構築し、地域に文化や創造の意義を認識させ根付かせることで、そこからの波及効果を狙っている。

第6章 総括

台北市における取り組みの分析を通して、都市再生はある程度までは戦略的にもたすことが可能であるが、新規開発

ではなく持続可能な都市再生というところで、その都市が歩んできた歴史や住民を考慮しての取り組みには一律的な戦略では通用しないことが明らかとなった。また、台北市の取り組みで特徴的であった運営側もさまざまな組み合わせがあり、固定しないことのメリットも明らかとなった。しかしながら、台湾と日本の大きな違いとして、行政や住民、民間企業、教育機関といった運営側の組み合わせ方、関わり方である。都市再生事業における取り組みの新たな価値観や改善法となる秩序を発見することができるのではないだろうか。

第1章 序論

金沢市は戦災を免れ、大きな自然災害もなく、旧城下町に多くの金澤町家が残存している。現在金澤町家は年間約100棟減少している状況である。以降、積極的に金澤町家を保存活用する活動や事業が行われ、町家が文化資源であるという市民の認識が強まっており、金澤町家の保存活用を目的とした改修事例も増えてきた。そこで本研究では、近年活発に金澤町家の保存活動が行われている金沢市において、町家系に類する金澤町家（以下、金沢町家とする）の改修事例を取り上げる。今後さらに町家の活用が増えていくと予想される中で、金沢町家の改修における人の繋がり方やそれにとまって改修の手法にどのような意匠の特徴が現れるのかを明らかにし、今後の金沢町家の改修時における一助となることを目的とする。対象地は金沢市が制定している「まちなか区域」とする。対象資料は、まちなか区域内で改修された金沢町家を対象とし、参考文献から152資料が抽出された。本研究では設計者が金沢町家の改修におけるデザインにどのように関わっているのかに着目するため設計者が関わっている事例に絞った。さらに、施工者と改修背景の把握できる16資料を対象事例として扱う。

第2章 金沢町家の保存背景

金沢市では行政による保存事業を始め、民間の組織によって一般に町家の価値が評価され始めてきていると言える。2000年に入ってから活動が活発になり、町家の減少率が下がっていることから活動の成果が出始めているといえる。その保存背景には、町家を守る人物が存在しており、人と人のネットワークが形成されている。このネットワークを人的連関として捉え、各資料についての人的連関をみていく。

第3章 改修時の人的連関

まず所有者と利用者についてみてみると、利用者がいない場合は所有者自身が持ち家を利用している事と考えられ、利用者がいる場合には賃貸、もしくは売買

しているものだと考えられる。さらに仲介者の市役所をみると、持ち家を利用する場合、市役所が関わっているものも多く、補助をもらうことで負担を減らしているといえる。しかし、利用者がいるものでも市役所が関わるものがあり、利用者においても補助を受けて負担を減らしていることがわかる。また補助を受けていないものもみられ、補助を受けると手続きに時間がかかることや工事費が増加することもあり、利用の用途や町家の状態など改修時の状況に影響されているといえる。次に町家研究会が関わった資料をみると、設計者へのアドバイスや町家を貸してもらうなど所有者との交流がみられ、所有者との関係が築かれていることがわかる。さらに不動産では仲介としての業務のものや設計者が不動産として登場するものもみられた。さらに、テナント型の用途では、計画段階で不動産が関わることもわかった。施工者と職人についてみてみると、職人大学の同期で通っていたことからそのつながりで構成されている連関がみられた。一方で昔からの付き合いで構成されているものもあり、これらは施工者ごとで決まった構成となり地縁の連関がみられた(表3-2)。

第4章 施工工程における改修手法

施工工程(表4-1)に沿った工程分解図(図4-1)を作成し市の定める補助対象となる改修を基準に色を塗り分けた。各資料の改修時の状況や条件によってなされるデザインの選択が、「補助利用」「低コスト」「短工期」「伝統的外観」の4つの視点によって選択されていることを捉えた。

第5章 改修デザイン

第3章の人的連関と第4章の工程分解図の関係を表5-1にまとめた。まず、市役所、町家研究会、職人大学の連関のあるものは金沢町家の当初の姿を重視しており「伝統的」な改修になり低コストや短工期で行うことは難しい。次に連関がみられなかったものではコストや工期が影響し、新建材を用いた改修や使われ方を意識した設計が中心となることから「現

代的」な改修となり、低コストで短工期で行うことが可能となる。最後に市役所のみでの連関や町家研究会のみでの連関、職人大学のみの連関であると金沢町家の空間形式を踏襲しつつも町家にはない空間的新しさや町家の空間性を拡張する建築的操作がなされることで伝統的な改修と現代的な改修の「混在」した改修になる。このように金沢町家の再生における改修デザインの拡がりを見ると、人的連関の選択が金沢町家の改修デザインと関連していることが明らかになった。市や町家研究会の連関がみられない「現代的」「混在」の改修も増えてきており、合板仕上げや造作家具などのインテリアによる改修の傾向がみられた。これらの傾向は今後さらに拡がることが予想される。

第6章 結論

職人大学や町家研究会が設立し、市では補助事業をきっかけに保存活動が活発化してきた。そういった保存背景の中で人的連関をみてみると、元々あった地縁の連関とは別にそれらの組織が関わってくる新たな連関があることがわかった。さらに改修手法をみていくと、デザインの選択には「補助利用」「低コスト」「短工期」「伝統的外観」の4つの条件があることを見出した。人的連関と改修手法との関係性を調べると、大きく「伝統的」「現代的」「混在」の3つのタイプがあることがわかり、特に近年では「現代的」なものや「混在」のタイプが増えてきていることがわかった。伝統的な改修だけでなく、低コストで短工期の選択ができることで利用者にとって改修しやすくなる。このように改修デザインが拡がりを持つことにより町家の存続の可能性につながる。「現代的」なものや「混在」のものが増えてきていることが今後の金沢町家を残していくうえで可能性があることを捉えた。今後の金沢町家の改修デザインでは、改修時の状況や条件によって、これまでに形成されてきた人的連関を含めて改修デザインを考えていくことが重要だといえる。

表 3-2. 人的連関の特徴

no.	資料名	人物	所有者	利用者	設計者	仲介者				施工者	職人	
						市	町	不	職			キ
1	KWN	市	公共	職大	○			○			職大	職大
2	MGH	個	賃貸	なし					○		一	職大
3	YMS	個	売買	なし			○				なし	なし
4	SKH	個	持家	なし	○	○					なし	なし
5	RKY	個	売買	職大							職大	職大
6	GCM	個	持家	職大	○	○					一	職大
7	KWM	個	持家	職大	○						なし	なし
8	MY5	個	売買	なし			○				なし	なし
9	LLY	個	賃貸	なし							職大	職大
10	LLH	個	売買	なし			○				職大	職大
11	KNM	個	売買	なし	○						なし	なし
12	TOY	個	売買	職大	○	○					一	職大
13	GHS	個	賃貸	職大	○	○	○				職大	職大
14	YYH	個	賃貸	なし			○				なし	なし
15	MTK	個	売買	なし	○	○					なし	なし
16	33P	個	持家	なし	○	○					職大	職大

表 3-2 の凡例

- 個 …個人の所有
- なし …特徴的な連関無し
- 市 …市役所(補助事業)
- 町 …町家研究会
- 不 …不動産
- 職 …職人大学
- キ …キョー
- 大 …大学
- 職大 …職人大学の出身者

表 3-1. 人的連関表の分析例

no.3 YMS		人物		
所有者		○		
利用者		○		
設計者		c		
仲介者	市役所	-		
	町家研	-		
	不動産	○		
	職人大学	-		
	キュレーター	-		
大学	-			
施工者	石工	-		
	瓦	e		
	左官	f		
	造園	d		
	大工		m	
			n	
			o	
	畳	-		
	建具	f		
	板金		m	
		n		
		o		
表具	-			

表 3-3. 資料分類

	市役所		
	あり	なし	
町家研究会	あり	4 6 13	2
	なし	1 7	3 5 8
		11	9
		12	10
		15	14
		16	

下線は職人大学関連を持つもの

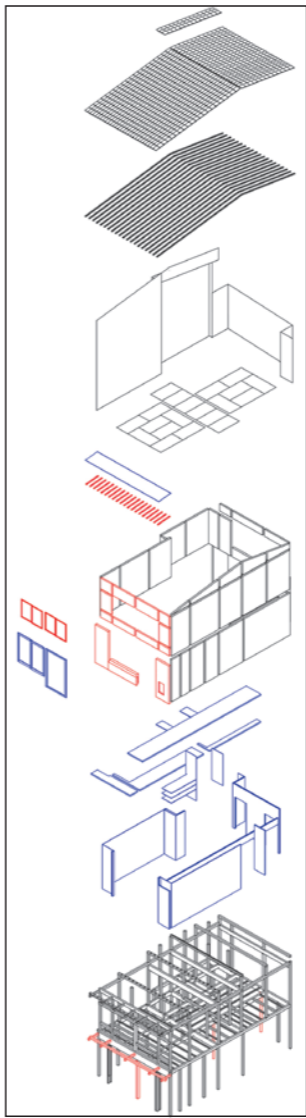
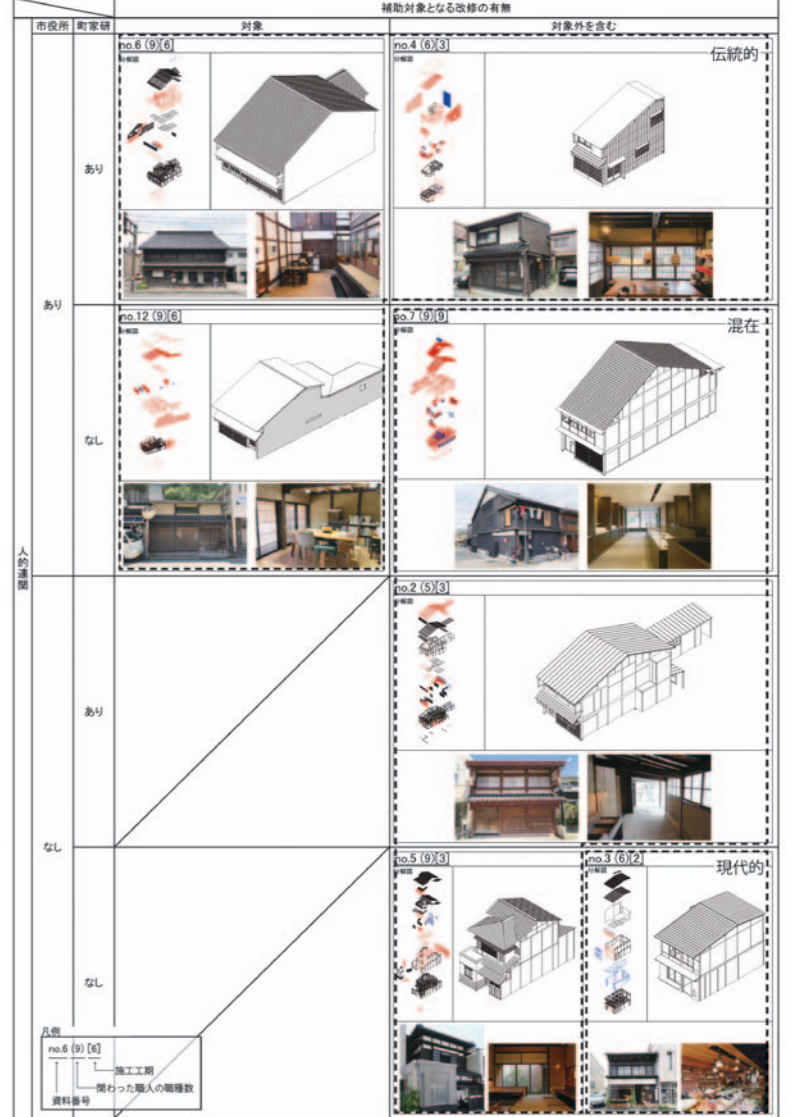


図 4-1. 工程分解図の分析例

表 4-1. 施工工程の分析例

no.3 YMS	人物	所	利	設	仲介者	施	職人													
							瓦	左	造	大	建	板								
1936	建設	○	○	c	○	a	e	f	d	m	n	o	f	m	n	o				
不明	契約	譲渡	購入		仲介															
7	設計開始																			
8																				
9																				
10																				
11																				
12																				
1																				
2																				
2009 3	着工					現場監督	補修	正面塗装					不陸調整	正面外壁	天井塗装	内部造作	階段取付	取付	家具搬入	内部塗装
4	竣工							乾燥	補装											

表 5-1. 人的連関と工程分解図の補助対象配分の関係



1章 背景・目的

医療施設は、医療需要の拡大に合わせ全国各地に建設されたが、面積の不足から目的空間しかつくりことができず、立ち入りづらい施設となっていた。設計段階においても、医療施設という専門性の高さから、設計者と施主、医療従事者間でのみ設計が進められていた。しかし近年では、地域の自主性、主体性に基づき、医療と地域住人の関係づくりが医療施設において重要視され、公共施設としての位置づけが高まった。その中で設計段階から市民と共に医療施設をつくり上げていく事例も存在する。本研究では、市民会議を開催することで、新医療施設に対する住人の関わり方と市民参加がもたらす影響を明らかにする。また医療従事者、市民等の医療施設内の活動を記録することで、市民参加型医療施設の状況を明らかにし、医療施設を設計する上で、今後の手法の一助となることを目的とする。

2章 新建築に掲載されている医療施設との比較

1990年から2016年までに新建築に掲載された事例から、医療業務に関係がある機能とない機能に分類分けを行い、各施設の医療業務と関係のない機能を抽出し医療施設の傾向を整理した。コンビニやレストランなど日用品や食事を提供できる機能は2005年以降に顕著にみられ、2010年以降になると生花店や銀行など医療施設の複合化の傾向がある。また南生協病院は、旅行カウンターや料理教室、フィットネスは特異な機能であることを示した。

3章 南生協病院における市民の取り組み

市民会議のテーマから各会議における南生協病院に対する住人の関わり方を整理した。建設段階で行われた会議は現病院の科目、あるいは併設されている機能の活用方法の検討や施設の働きを地域住人に周知させる役割を担っていた。運営段階で行われた会議は、2015年に建設された介護保健施設建設に伴う動きから、市民会議が住人間の交流に重きをおいた

テーマへと変化している。またこの間、会議テーマとして職員紹介が継続的に行われており、住人と医療従事者との関係創出の場となっている。

4章 南生協病院内外の行動

南生協病院における行動マッピング調査から、「大人」「子供」「医者・看護師」「事務」の行動を記録し、エリアごとに特徴を捉え、住人間、住人・医療従事者間の行動を把握した。ここから日中と夕方、あるいは平日と休日で行動に変化がみられる以下6箇所を抽出した。[階段下ラウンジ]「子供」の人数が病院内外において最も多く、面積密度も数値が高いことから、病院内外において「子供」が最も集積する場所である。平日、土曜日は16:00以降に集中しており、日中は休憩場所として利用されているが、授業終了後には生徒の集合場所として利用されている。[エントランスホール]「大人」がほぼ全ての時間で記録され、「子供」も平日、土曜日は17:30以降と日曜日に集中している。ここから、日中は休憩場所や迎えを待つ場所として利用されているが、授業終了後の夕方あるいは外来受診外の時間帯になると生徒の集合場所や学校と自宅間を繋ぐ導線として利用される。[ボランティア室]日中はボランティア室前で受付補助などを行っているが、14:30以降になると住人活動の中心となる。[外来廊下]日中は主に待合として利用されているが、16:00以降に住人と医療従事者間の関係性に変化がみられた。各外来と接続した廊下であることから、各外来に比べ「医師・看護師」の行き来が多いことが要因と考えられる。[外科系中待合]日中は中待合として利用されているが、13:00以降に住人と医療従事者間の関係性に変化がみられた。「医師・看護師」「事務」の線密度の数値が高く、遭遇しやすい場所であるといえる。[南玄関]「医者・看護師」の人数、線密度をみると外部において最も高い数値である。これは外部において南玄関が最も医者・看護師と遭遇しやすいことを示しており、平日の日中は散歩範囲となっている一方で、

休日は朝市や親子が自転車の練習場所など広場として利用される。次に住人間、住人と医療従事者間の関係性に変化はないが、関係性が特にみられた4箇所を抽出した。[フィットネス]複合エリアの中で、平日、休日ともに「大人」線密度が最も高く、複合エリアにおいて最も住人に遭遇しやすい場所である。[フィットネス南側廊下]各者の分布人数、面密度、線密度の面から特異な傾向はみられないが、住人、医療従事者が話し込む行動がみられた。[料理教室]病院外における「事務」の線密度が最も高く、最も遭遇しやすい場所である。[2階エレベーター前廊下]平日の2階において「医者・看護師」の人数、面密度、線密度の数値が最も高く「医者・看護師」と最も遭遇しやすい場所と言える。医局の入り口が付近であることから各々の休憩時間や移動の際に住人と出会い、関係性を創出していることがわかる。

5章 結論

前章で取り上げた行動を2章3章をもとに分析をすると、[フィットネス]は医療施設において特殊な機能であり、そこが住人の交流の場所となっている。また住人医療従事者の関係がみられた [エントランスホール] [外来廊下] [外科計中待合] [フィットネス南側廊下] [料理教室] [2階エレベーター前廊下] は、3章の市民会議を通じて住人、医療従事者の関係が構築されているためと考えられる。また生徒の利用がみられた [階段下ラウンジ] は、医療の複合化し市民会議の継続的な開催されていることで、病院に対する認識が変化したことが要因と考えられる。

以上から、医療施設は医療に対して共同体をつくることで、内外においてこれまでにない多様性を生み出し、医療の枠組みを超えた関係性を誘発させることが明らかになった。また、その関係性は住人と医療従事者の関係は医療エリアにおいて顕著にみられる。これは今後医療施設を設計する上で、手法の一助となる。

図1. 機能構成イメージ

表1. 新建築事例比較

施設名	所在地	建築年	建築面積	延床面積	床下	地上	地下	用途	備考
1	東京都中央区	2015	12,183㎡	38,127㎡	地上	2009年12	2009年12	総合病院	多岐科大学(2015年10月) アースホータ(2015年12月) 多岐科ホール(2015年12月) 多岐科ホール(2015年12月)
2	東京都中央区	2015	17,013㎡	37,207㎡	地上	2013年9月	2013年9月	総合病院	多岐科ホール(2013年9月) アースホータ(2013年9月) 多岐科ホール(2013年9月)

表2. 千人会議テーマ

- 1 助産所事業、子育て支援: 地域でいきいきつながりあって育ちあう
- 2 健康づくり健診事業: わたしと地域まるっと健康づくり
- 3 介護・福祉: ひろげよう、みえる地域の介護福祉ネットワーク
- 4 多世代事業: 多世代の力とつながり『地域だんらん』まちづくり
- 5 終末期医療: 誰もが安心してその人らしく生き抜くことを支えられるまちづくり
- 6 環境・災害: 環境にやさしい、災害時に地域医療連携に対応できる、地域社会への貢献
- 7 地域連携: お互いのよさが生かされる地域医療連携を広げ「連携でつくるいのち輝くまちづくり」
- 8 みなみ安心まちづくり事業: 5000人の笑顔あつめて、かなで安心
- 9 急性期医療
- 10 ユニバーサルデザインの具現化



図2. 1階平日人数分布図

表4. 行動の抽出

行動	平日		休日	
	抽出	抽出	抽出	抽出
1階	北口ラウンジ	○	×	×
	旅行カウンター	×	×	×
	ボランティア室	○	○	○
	外来廊下	○	×	×
	内科系中待合	×	×	×
	外科系中待合	×	×	×
	階段下ラウンジ	○	×	×
	旅行カウンター	○	×	×
	廊下	×	×	×
	エレベーター	×	×	×
2階	健康資料提供	×	×	×
	フィットネス	○	×	×
	健康資料	×	×	×
	旅行カウンター	×	×	×
	ボランティア室	×	×	×
	階段下ラウンジ	○	×	×
	受付待合下	×	×	×
	廊下	×	×	×
	エレベーター	×	×	×
	生体検査待合	×	×	×
3階	旅行カウンター	×	×	×
	受付待合下	×	×	×
	廊下	×	×	×
	エレベーター	×	×	×
4階	旅行カウンター	○	○	○
	受付待合下	×	×	×
	廊下	×	×	×
	エレベーター	×	×	×

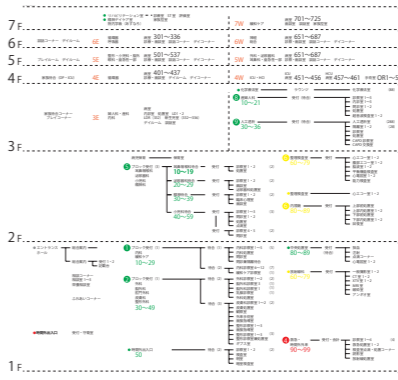


図1. 機能構成イメージ



図3. 2階平日人数分布図

表3. よりあい10万人会議

会議	議題	出席者
1	新建築の概要説明	市民会議委員
2	新建築の概要説明	市民会議委員
3	新建築の概要説明	市民会議委員
4	新建築の概要説明	市民会議委員
5	新建築の概要説明	市民会議委員
6	新建築の概要説明	市民会議委員
7	新建築の概要説明	市民会議委員
8	新建築の概要説明	市民会議委員
9	新建築の概要説明	市民会議委員
10	新建築の概要説明	市民会議委員
11	新建築の概要説明	市民会議委員
12	新建築の概要説明	市民会議委員
13	新建築の概要説明	市民会議委員
14	新建築の概要説明	市民会議委員
15	新建築の概要説明	市民会議委員
16	新建築の概要説明	市民会議委員
17	新建築の概要説明	市民会議委員
18	新建築の概要説明	市民会議委員
19	新建築の概要説明	市民会議委員
20	新建築の概要説明	市民会議委員
21	新建築の概要説明	市民会議委員
22	新建築の概要説明	市民会議委員
23	新建築の概要説明	市民会議委員
24	新建築の概要説明	市民会議委員
25	新建築の概要説明	市民会議委員
26	新建築の概要説明	市民会議委員
27	新建築の概要説明	市民会議委員
28	新建築の概要説明	市民会議委員
29	新建築の概要説明	市民会議委員
30	新建築の概要説明	市民会議委員
31	新建築の概要説明	市民会議委員
32	新建築の概要説明	市民会議委員
33	新建築の概要説明	市民会議委員
34	新建築の概要説明	市民会議委員
35	新建築の概要説明	市民会議委員
36	新建築の概要説明	市民会議委員
37	新建築の概要説明	市民会議委員
38	新建築の概要説明	市民会議委員
39	新建築の概要説明	市民会議委員
40	新建築の概要説明	市民会議委員
41	新建築の概要説明	市民会議委員
42	新建築の概要説明	市民会議委員
43	新建築の概要説明	市民会議委員
44	新建築の概要説明	市民会議委員
45	新建築の概要説明	市民会議委員
46	新建築の概要説明	市民会議委員
47	新建築の概要説明	市民会議委員
48	新建築の概要説明	市民会議委員
49	新建築の概要説明	市民会議委員
50	新建築の概要説明	市民会議委員
51	新建築の概要説明	市民会議委員
52	新建築の概要説明	市民会議委員
53	新建築の概要説明	市民会議委員
54	新建築の概要説明	市民会議委員
55	新建築の概要説明	市民会議委員
56	新建築の概要説明	市民会議委員
57	新建築の概要説明	市民会議委員
58	新建築の概要説明	市民会議委員
59	新建築の概要説明	市民会議委員
60	新建築の概要説明	市民会議委員
61	新建築の概要説明	市民会議委員
62	新建築の概要説明	市民会議委員
63	新建築の概要説明	市民会議委員
64	新建築の概要説明	市民会議委員
65	新建築の概要説明	市民会議委員
66	新建築の概要説明	市民会議委員
67	新建築の概要説明	市民会議委員
68	新建築の概要説明	市民会議委員
69	新建築の概要説明	市民会議委員
70	新建築の概要説明	市民会議委員
71	新建築の概要説明	市民会議委員
72	新建築の概要説明	市民会議委員
73	新建築の概要説明	市民会議委員
74	新建築の概要説明	市民会議委員
75	新建築の概要説明	市民会議委員
76	新建築の概要説明	市民会議委員
77	新建築の概要説明	市民会議委員
78	新建築の概要説明	市民会議委員
79	新建築の概要説明	市民会議委員
80	新建築の概要説明	市民会議委員
81	新建築の概要説明	市民会議委員
82	新建築の概要説明	市民会議委員
83	新建築の概要説明	市民会議委員
84	新建築の概要説明	市民会議委員
85	新建築の概要説明	市民会議委員
86	新建築の概要説明	市民会議委員
87	新建築の概要説明	市民会議委員
88	新建築の概要説明	市民会議委員
89	新建築の概要説明	市民会議委員
90	新建築の概要説明	市民会議委員
91	新建築の概要説明	市民会議委員
92	新建築の概要説明	市民会議委員
93	新建築の概要説明	市民会議委員
94	新建築の概要説明	市民会議委員
95	新建築の概要説明	市民会議委員
96	新建築の概要説明	市民会議委員
97	新建築の概要説明	市民会議委員
98	新建築の概要説明	市民会議委員
99	新建築の概要説明	市民会議委員
100	新建築の概要説明	市民会議委員

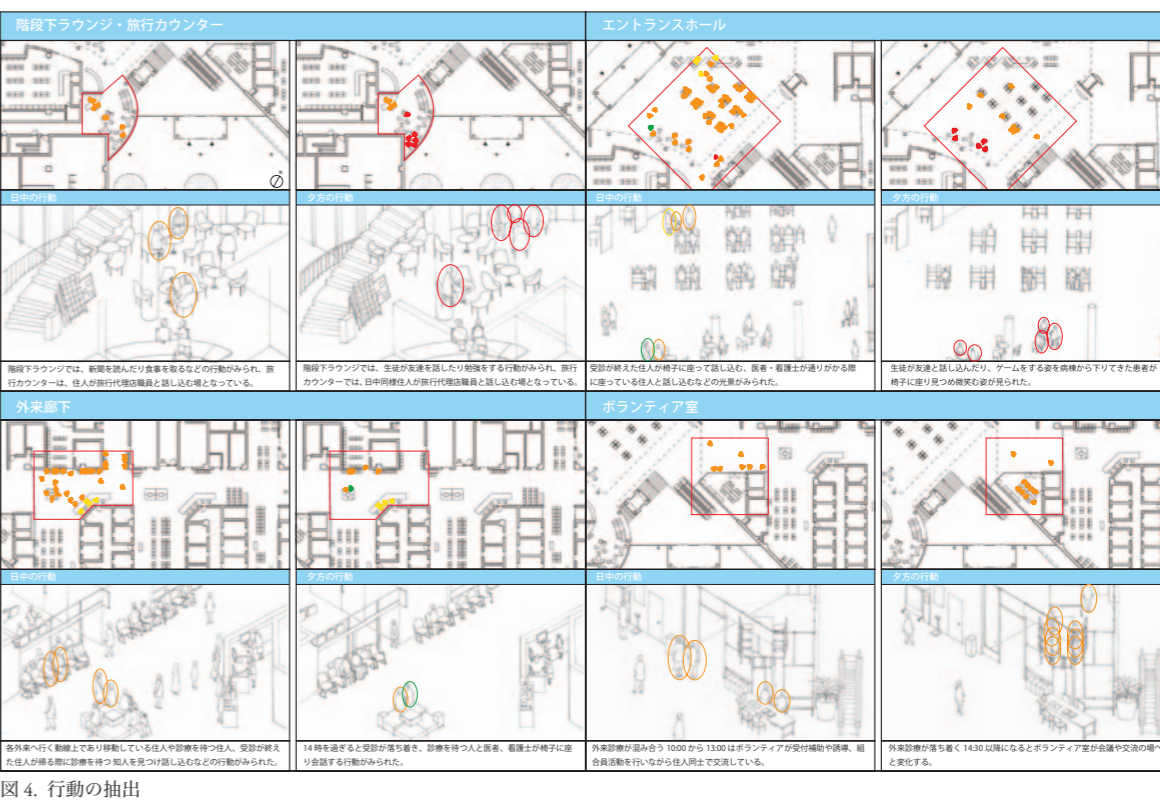


図4. 行動の抽出

李 日筭

LI Risun

つくば方式採用型コーポラティブハウスの契約内容に関する研究 ―居住者と地主間での認識の違いを通して―

Research on contracts content of cooperative house which adopted Tsukuba form : Through recognition differences between residents and landlords

デザイン学領域群 建築デザイン領域

1. 序論

近代化の進展に伴い、高層集合住宅が多く建設されてきたが、その空間構成は比較的同じようなものである。その一方で入居希望者たちが自主的に集まり土地取得から全て自分たちだけで取り組んでいき、入居者の好みに合った住居を経済的に入手できる方法としてコーポラティブハウジングが近年再注目されつつある。また、土地を賃貸とし、従来のコーポラティブハウスよりも更に経費を抑え、地主が建物を買収することができる契約内容が含まれた新しいかたちのコーポラティブハウスも登場し、普及が進むような取り組みが行われている。しかし土地を賃貸としたことで、新たな課題、問題が生じると予想される。

本研究ではこのような背景をもとに建物譲渡特約定期借地権を採用してスケルトン住宅を建設し、入居者がインフィルを自由に造って住む方式であるつくば方式採用型のコーポラティブハウスを対象に以下2点を明らかにすることを目的としている。

①同じつくば方式を採用した事例同士の契約内容を比較し、第一号のオリジナルの契約内容から新たにつくられた事例の契約内容にはどのような内容が付け加えられ、または削除されたか明らかにし、今後建物譲渡特約付き定期借地権を利用した事例への知見を得ることを目的とする。

②今後満契約時に居住者と地主間でどのような契約内容について認識の不一致があるのかを事前に把握し、トラブルが起きやすい項目を明らかにする事を目的としている。

2. 事例に関する分析

つくば方式を採用して建てられたコーポラティブハウスは全国で13事例あり、その中で一番最初に建てられたメソッドつくば(Ⅰ)メソッドつくば(Ⅱ)と最も新しく建てられた事例である求道学舎を調査対象とした。(図1)(図2)

3. 調査内容と結果

建物譲渡特約付き定期借地権を利用したコーポラティブで最初の事例であるメソッドつくばと最新の事例である求道学舎を対象

とし、それらの契約内容の比較分析を行った。また、メソッドつくば(Ⅰ)(Ⅱ)の居住者に対し、建物譲渡特約付き定期借地権設定契約書より、つくば方式の特徴である契約名称の確認と土地の契約年数に関する設問、売却時の売却金額と、売却するタイミングに関する設問、賃貸マンションとして使用する場合の契約年数と賃料に関する設問、契約終了後に関する設問の4項目10問を選択式のアンケート方式で調査をした。また、今後の定住意向や現時点での不安や疑問を合わせてインタビュー調査を実施した。

4. 調査結果の分析と考察

メソッドつくばの契約内容(サンプル)と求道学舎の契約内容(サンプル)の比較分析の結果(図3)を基になぜそのような内容になったかを関係者へのインタビューを通し、原因及び目的を明らかにした。以下得られた結果を一部示す。

第2条：使用目的について、メソッドつくばの契約内容では使用目的について記載していないが、求道学舎では居住用としていた。その理由は、居住用と明記をしないと建物を建てる事ができないと考え、最初の段階で契約書に明記した。

また、居住者と地主へのアンケート結果を基に、認識がどちらか片方もしくはどちらも認識していない契約内容に対して、トラブルが生じる可能性があると考えた。そこでこれらの設問に対しつくば方式開発関係者よりインタビュー調査を行い、考察した。以下得られた結果を一部示す。設問10に対して、アンケートの結果より、契約終了後も建物を地主に売却可能と引き続き入居可能と回答した人が多い事がわかる。よって契約内容上では建物は無償譲渡となるため、建物の明け渡しの際には金銭を要求する居住者もいると考えられる。

5. まとめ

本研究ではつくば方式採用型のコーポラティブハウスの契約内容を対象に、新旧で建てられた事例に対し、どのような契約内容が変更されたのか、またその理由を明らかにした。アンケートでは、居住者と地主

の契約内容に関する認識のずれを把握し、それによって引き起こされる結果を予測した。しかしつくば方式を採用した事例の全体の契約内容変化の傾向は把握できておらず、今後は今回で調査した事例の間に建設された事例も対象に調べることで時間が経過していく中で契約内容がどのような傾向をもって変更しているか明らかにすることができると考えられる。以下に本研究の結論を示す。

オリジナルの契約と比べ、最新の契約内容は地主が建物を購入するタイミングを全ての契約終了後としていた。これにより、居住者は購入時より60年間は建物を買われる心配なく、経済面から見ても将来の計画を立てやすくなっている。

求道学舎の契約内容では取り壊し費用の積立に関する覚書が新たに追加されていた。また、建物が地主によって購入される場合は、取り壊し費用が戻ってくるので、それがインセンティブとなり、契約の残り年数が少なくなるに伴う管理状況の悪化を防ぐ効果が期待できると考えられる。

金銭に関する契約内容については、オリジナルの契約内容ではすべて、計算式が記載されていたが、求道学舎の契約内容では相場価格や居住者負担と変更されていた。事前に金銭に関する計算式を契約内に記載しておくことで金銭に関するトラブルを回避するのが可能と思われたが、求道学舎では実際にそのように実行するのは困難と判断し、相場価格と変更されていた。



写真.メソッドつくば外部及び中庭

メソッドつくば契約内容(オリジナル)		メソッドつくば(オリジナル)の契約と求道学舎の契約内容の比較	対応する求道学舎の契約	
契約名称	建物譲渡特約付き定期借地権設定契約書		定期借地権設定契約書(建物譲渡特約付)	
第1条	土地賃貸借契約	建物用途、使用目的について	第2条	使用目的と借地権の性質
第2条	使用目的	オリジナル：記載なし 求道学舎：居住用	第2条	
第3条	建物の維持管理		第3条	建物の維持管理
第4条	建物の修繕・修繕	求道学舎：記載なし		
第5条	土地賃貸借契約の期間	オリジナル：35年以上 求道学舎：満20年	第4条	存続期間
第6条	賃料の支払		第6条	賃料
第7条	賃料の改定			
第8条	土地の譲渡	求道学舎：記載なし		
第9条	権利金等	求道学舎：記載なし		
第10条	敷金	償還など相済について オリジナル：可能 求道学舎：不可 敷金返還請求書の記載について オリジナル：可能 求道学舎：不可	第7条	敷金
第11条	保証書の交付		第8条	保証書の交付
第12条	公租公課の負担		第9条	公租公課の負担
第13条	建物の増改築	増築、改築可能範囲 オリジナル：専用、共有インフィル 求道学舎：専用インフィルのみ	第10条	建物の増改築
第14条	建物の賃貸	第三者への転賃 住居専用に準ずる 求道学舎：地主の許可が必要	第11条	建物の賃貸
第15条	譲渡・転賃等	譲渡金	第12条	譲渡・転賃等
第16条	土地の譲渡		第13条	土地の譲渡
第17条	修繕延滞	インフィル部分の修繕について オリジナル：記載なし	第14条	修繕延滞
第18条	期中解約	償還・賃料の積立について 求道学舎：記載あり	第15条	期中解約
第19条	期中引渡義務	オリジナル：建物の無償譲渡 求道学舎：実地引渡	第16条	期中引渡義務
第20条	売却予約		第17条	売却予約
第21条	担保物件	求道学舎：記載なし		
第22条	担保代金	オリジナル：スケルトン再建築費×40%-修繕状態による減額 求道学舎：6500円	第18条	担保予約の履行
第23条	取戻金		第19条	取戻金
第24条	予約完結権	取付時期 オリジナル：満30年経過から満1年まで 求道学舎：満60年経過から満3日まで	第17条	売却予約
第25条	建物の引渡等		第18条	売却予約の履行
第26条	権利・内装の除去	内装除去費用 メソッド：スケルトン家賃の4ヶ月分 求道学舎：記録あり(金額不明)	第18条	売却予約の履行
第27条	登記費用		第20条	登記費用、公租公課等
第28条	公租公課等		第20条	登記費用、公租公課等
第29条	忌避負担	求道学舎：記載なし		
第30条	解除権	売買契約を自ら解約 オリジナル：記載なし 求道学舎：不可	第21条	解除権
第31条	建物賃貸借契約		第22条	建物賃貸借契約
第32条	保証金		第22条	
第33条	保証金		第23条	建物賃貸借契約の敷金
第34条	敷金		第23条	
第35条	延長相済契約	延長 オリジナル：計算式あり 求道学舎：専門家による査定	第24条	建物賃貸借契約
第36条	賃料前払い		第22条	
第37条	賃料前払い	求道学舎：記載なし		
第38条	名人物件	求道学舎：記載なし		
第39条	譲渡・転賃等の禁止	求道学舎：記載なし		
第40条	担保期間	求道学舎：記載なし		
第41条	期中解約	求道学舎：記載なし		
第42条	無償売却権	求道学舎：記載なし		
第43条	滅失・毀損	求道学舎：記載なし		
第44条	期中引渡義務	敷金による内装除去費用相殺 メソッド：記載なし 求道学舎：可能	第24条	期中引渡義務
第45条	延長前借金		第28条	延長前借金
第46条	通知義務		第29条	通知義務
第47条	登記料		第30条	登記料
第48条	費用償還請求権の放棄		第31条	費用償還請求権の放棄
第49条	土地賃貸借期間の延長	求道学舎：記載なし		
第50条	土地賃貸借期間の延長	オリジナル：土地賃貸借契約締結の1年満までに協議可能 求道学舎：予約空回書に記載しない場合のみ協議可能	第32条	土地賃貸借期間の延長等
第51条	契約の无效		第33条	契約の无效
第52条	存続期間		第35条	存続期間
第53条	規定のない事項		第36条	規定のない事項

図3.メソッドつくばと求道学舎の契約内容比較一覧



写真.求道学舎外部

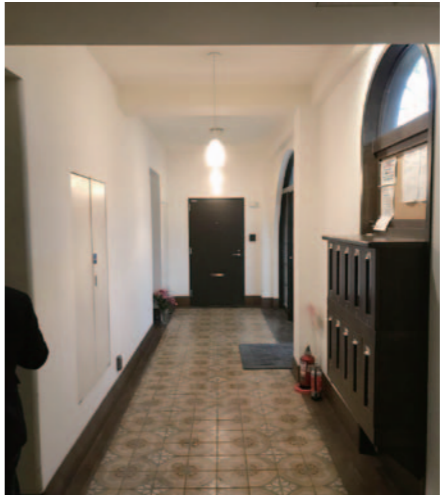


写真.求道学舎内部

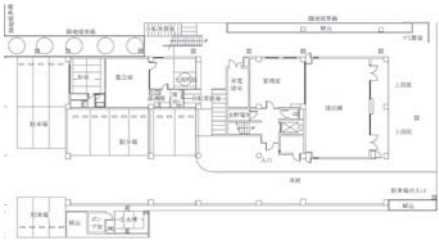


図1.メソッドつくば(Ⅰ)1階平面図

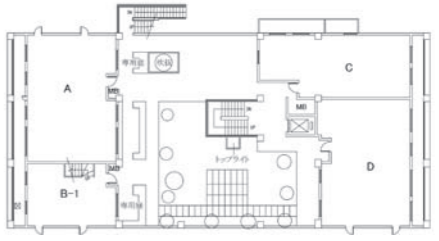


図1.メソッドつくば(Ⅰ)2階平面図

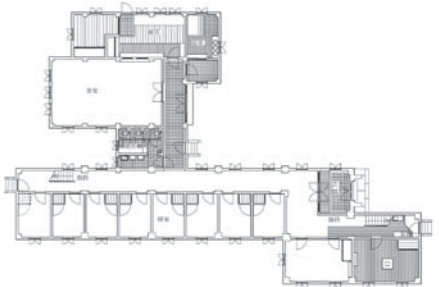


図2.求道学舎1階平面図 改修前

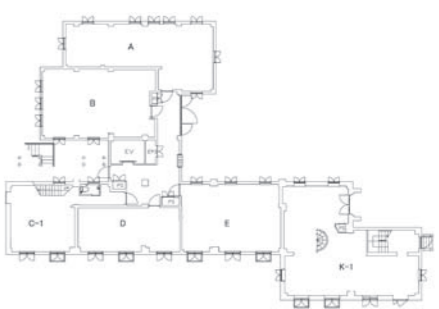


図2.求道学舎1階平面図 改修後

序章 研究概要

24歳のル・コルビュジエは1911年ベルリンを出発点とし東方へ5ヶ月間旅に出た。東欧諸国をめぐり地中海への旅の中で、見たもの、考えたことを描きこんだ6冊の手帳を1冊に合本した。訪れる先々で出会った空間を、コルビュジエはスケッチとして残し、それらはその後の彼の設計に反映されている。ギリシャ・パルテノン神殿は、サヴォア邸のピロティヘイタリア・ティボリの光は、時を超えロンシャンの塔の光となり、さらに村野藤吾の宝塚カトリック教会のへと姿を変えていったように、旅の中で得た空間の経験は、時間を超え彼の建築作品へと昇華されていった。

現代の旅は、100年前にコルビュジエが行った東方への旅とは異なる。

私たちは訪れる先の情報をインターネットや雑誌などメディアを通して前もって獲得できる。旅とは得た情報をただ確認しに行くための行為なのだろうか。

体を伴う旅には、時間が伴い旅程が存在している。その連続した時間の中で、情報を整理し捉えることが、溢れるほどの情報を取捨選択する行為であり、空間を経験するというのではないだろうか。設計手法としての私の旅。そして得られた断片をつなぎ合わせることで作られる空間は、私たちに都市の様々な見方を生むのではないだろうか。

本研究は旅を通して得られた空間の体験を設計に生かすためのプロセスについて研究の一端を担うことを目的とする。

1章 持ち得ない絶対的主観

イタロカルヴィーノの小説『見えない都市』から、私達は常に過去の経験とのつながりの中で空間をみており私達はどの都市を見る時も、絶対的客観という姿勢を持ち得ないと考えた。ギー＝エルネスト・ドゥポールの『心理学的なパリ・ガイド：愛の情熱についての論考。』では、地図の持つ番地や区画という慣習的なものを超え、一つの地図が細分化、断片可され、それらの部分が歩行者の主観的な移動によって繋ぎ合わされることで、都

市空間が「雰囲気の一貫性」に即して再構成されていると考えた。旅は文学、絵画など様々な分野においてインスピレーションを得るための手段として行われることがしばしばあることがわかった。ル・コルビュジエと名乗る前の24歳のシャルル・エドワール・ジャンヌレが東方へ5ヶ月間旅に出た中で、見たもの、考えたことを描きこんだ6冊の手帳を1冊に合本したものがコルビュジエの著書『Voyage d'Orient / 東方への旅』である。旅の中で得た空間の経験は、時間を超え彼の建築作品へと昇華されていると考えた。

2章 コラージュの作成

第2章では、留学期間を中心に訪れた場所をドローイングする事により自身の着目した箇所、抽出したい場所を取り出した。(fig.1) それらを訪れた日付、観察した位置、訪れた時の感情をタグ付けした。取り上げる事例は、例え周知されているような有名なものであったとしても、見る位置、時期のズレ、個人的な偏向は免れない。また漏れなく取り上げようとすればきりがなくなる。従ってここに登場しているドローイングは私の趣向と関心の結果でもあり、私以外の他者が同じ趣旨のコラージュを作成したとしたら、全く別のものになるはずである。

しかし、表に収めた全ての事例は全て私自身が実体験し感情を抱いた空間であるという事は一貫していると言える。

第3章 8つの断片

プルチックの感情の輪は、感情を怒り、期待、喜び、受容、不安、驚き、悲しみ、嫌悪の8種類に分け、さらにそれぞれには激怒-怒り-苛立ちのように強弱があること、激怒-恐怖、憎悪-憧憬のように反対の意味になる感情の対があることを示している。(fig.2) 2章で作成したコラージュを、プルチックの感情の輪を元に8つのタイプに分類した。各分類したタイプの中で、「高さ、広さ、自然、公共性、解放度」の5つを評価軸として設け、それぞれに対してどのように感じたか観察した。それらを元に、8つのプロトタイプとなるノースケールの模型を作成した。

第4章 作品概要

敷地概要

柏島は香川県香川群に属する直島からフェリーで500メートルほど行くとたどり着く無人島である。昭和初期、太平洋戦争以前には遊園地もあったと言われている。面積は0.48km²。周囲全長は3km弱ととても小さな島である。南西側に遊園地があった名残と思われる平坦になされた広場がその痕跡を残している。直島と柏島との間は釣り公園として使われており、観光客で賑わっている。柏島は本来であれば立ち入りを禁止された島ではあるが、釣り客が浜に個人用のフェリーを寄せて釣りを楽しむ姿が散見される。無人島とは名ばかりで、柏島は人が行楽するために幾度と足を踏み入れ管理体制に置いたれっきとしたレジャー島である。

結論

過去から現在にかけて、都市は急速な進化を遂げ、私たちは空間を広さ、距離、大きさ等物理的感覚では捉えておらず、代わりにその土地が持つ記号的な意味合いでしかその場所を認識していない。

例えば、スマートフォンの地図アプリに表示される目的地までの道のりは、時間、交通手段、アクセスに要する費用、混雑状況など多種多様な情報を私たちに与える。

かつて人は足で歩き一番少ない歩数でたどり着く場所が、体感として一番自分のいる場所から近い場所だった。

現在、私たちは多くの情報、交通手段を駆使することによって、5km先の隣町へ行くよりも、場合によっては、50km離れた都市へのアクセスがより近い場合もある。本計画は、自身が体験した旅のコラージュを下敷きとした、

“体感的に空間をとらえる”ことの再認識である。コラージュを元に作られた8つのモデルはハイキングコースによって緩やかにつなぎ合わせられ、一つの体験を生み出す。

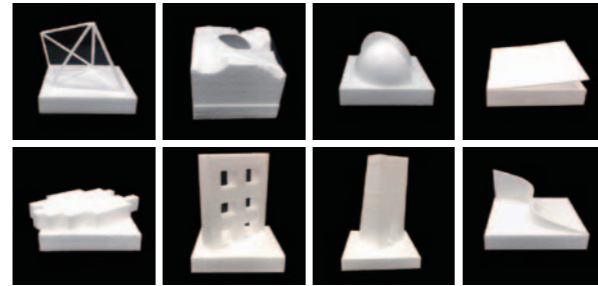


Fig.2 8つの断片

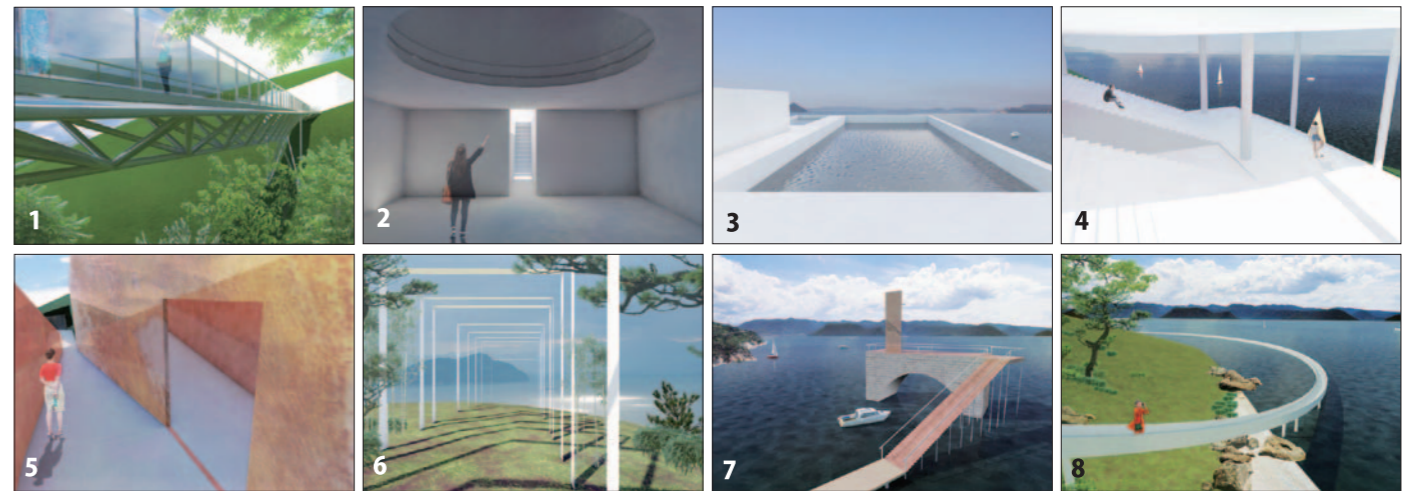
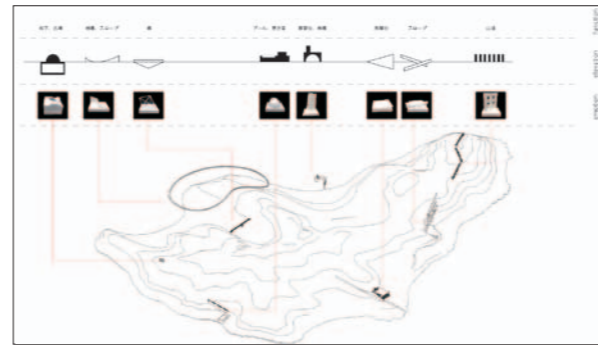


Fig.1 旅のコラージュ



図1. 対象地 | 茨城県石岡市八郷



図2. ヒノキを主とする人工林



図3. 「森のようちえん」のアクティビティとアクター

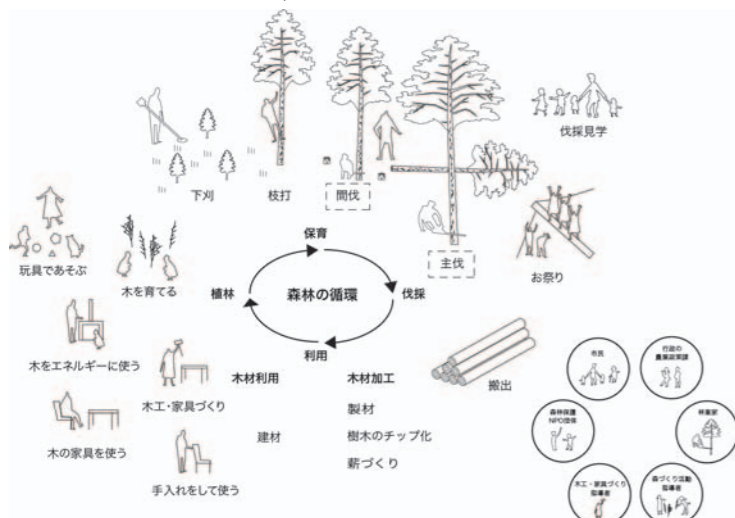


図4. 森づくり活動のアクティビティとアクター

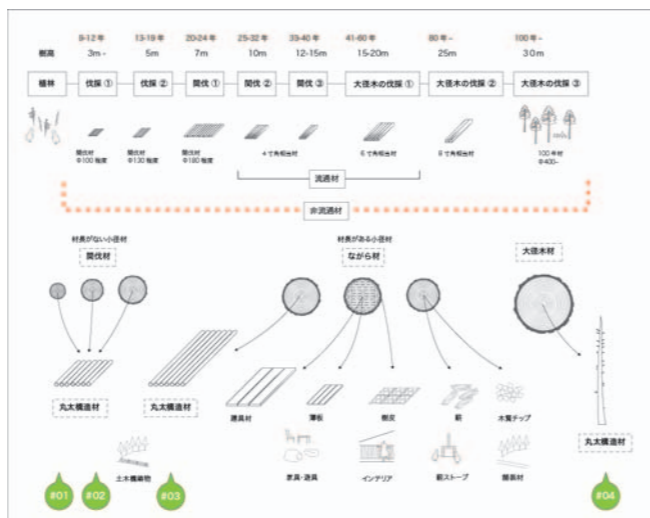


図5. 森林資源とマテリアルフロー

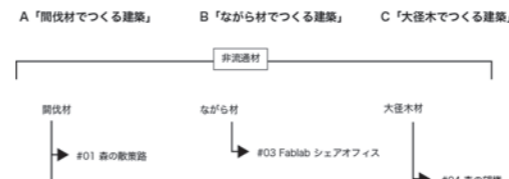


図6. 鳥瞰イメージ

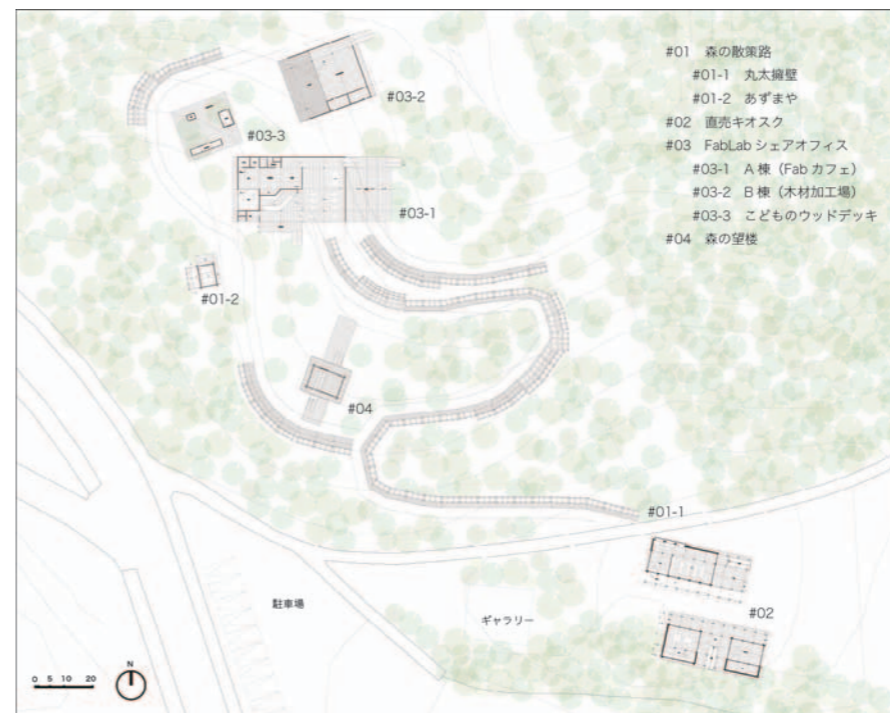


図7. 「森のラボラトリー」全体配置図

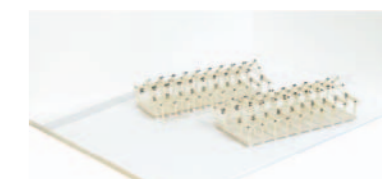


図8. 軸組模型A「間伐材でつくる建築」



図9. 軸組模型B「ながら材でつくる建築」



図10. 軸組模型C「大径木でつくる建築」

第1章 序論

背景・目的

現在の日本の森林は、大量の樹木を蓄えており、伐採と更新の需要が高まっている。過去40-50年の間、日本の森林面積はほとんど増減がなく、「森林蓄積」は年々増加している。第二次大戦後に日本中へ建築用材林が植えられたことにより、現在の人工林のほとんどが1950年代に植樹された針葉樹である。高度経済成長期に建築材料として輸入材が主に利用されたため、戦後に植えられた樹木の多くは利用されずに成長を続け、現在の森は大径木が取れるほどに成長している。

本書では、「循環」を「森林資源を循環利用すること」と定義し、歴史をもとに、地域の人々が介在することによって資源の循環利用を促すことを目的とする。茨城県石岡市八郷の森林を対象地として植生調査と森林の利用調査を行う。次に地域の人々が建築の工程

へ介入しやすいような丸太の構法調査を行う。本作品は、それらを踏まえ、非流通材を活かして地域の活動の場を作ることを目的とする。森にある木を敷地外に移動し製材するのではなく、丸太のまま利用することで、流通の規格から外れてしまう樹木を使い切りながら森を整備する。活動に関わる人と資源を建設のプロセスを通して繋いでいくことで、森の環境的・社会的機能と性能を活かしながら、素材を介して森を循環させ地域価値を創出することを試みる。

第2章 対象地と特徴

八郷地域は、農業を主産業とし、前近代の魅力的な農村景観が遺る。一方で、首都圏の末端として位置付けられ、商業の衰退化と人口減少が進んでいる。近年は、農業の担い手受け入れの取り組みにより、若い世代が少しずつ増加している。戦後に植林されたヒノキの人工林である対象地の植生調査

では、敷地の樹木の多くは建築材料として利用可能な規格であることが分かった。一方で、4割程度が流通の規格外である樹木であった。しかし、対象地の森は、樹木を伐採し整備することで、より適した木の育成環境を得ることができる。その利用調査では、筑波山周辺の森づくり活動の内容と、自然の中で自主保育を行う「森のようちえん」の活動を把握した。

第3章 丸太の構法

一般に丸太は、形状が不均一であるために加工が困難である。しかし、木材使用量を高めるという観点や、歩留まりが良いという長所を活かすことで、流通させることが難しい木の利用を促すことが可能である。板倉に見られる製材方法の変化の過程では、製材技術の発展と構法の簡略化によって、使用木材量を抑えることが可能となった。反対に、木材消費を促すためには、製材せずに構

法を簡略化し利用することが必要である。簡便な構法の一例として、鉄製パイプ接合部を利用した仮設建築のプロジェクトを取材した。小径丸太材を利用した建物の設計には、不均一である丸太を繋ぐためにあそびのある接合部や、汎用性のある材料でつくるのが重要である。森の資源を活用する建築デザインにおいては、その統合性を一体的に計画することを試みた。

第4章 設計「森のラボラトリー」

育林活動によって森を整備しながら、主に「森のようちえん」の活動の場を想定し、地域の多様な人々が集まることのできる建築と構築物を設計する。ヒノキの森における非流通材に着目し、木材の状況をA「間伐材」、B「ながら材」、C「大径木」に分類し、資源を循環利用するための具体的な方法をマテリアルフローとして示した。小径材と大径木を丸太のまま利用することで、森の中で木を

消費して循環させる計画とした。それぞれの建築が自然要素と関わり、外部空間と内部空間の豊かな連動性を持つよう設計した。

第5章 作品

全体計画

森林の循環の各段階と、設計のプロセスが相互に関連する空間とする。

A 間伐材でつくる

#01「森の散策路」#02「直売キオスク」

間伐材で花壇や椅子となる擁壁を作り、ウッドチップを敷いて散策路としての林道を整備し、東屋を建てる。次に、農家や住民が利用する農産物直売のキオスクを建てる。

B ながら材でつくる

#03「FabLabシェアオフィス」

森の中で日当たりや土壌が悪く、太く育たなかった材長のある小径材(ながら材)を伐採し、材長を活かして建築を建てる。A棟には、大人が働く子育てオフィスとFabLabの機

能を持つカフェと子供が遊ぶスペースを持った空間とした。B棟には、木材加工場と薪ストーブを備えた教室を計画した。

C 大径木でつくる

#04「森の望楼」

太くて材長のある大径木の特徴を活かして、森の中で高い視点から遠くまで眺めることのできる檜を建てる。望楼により、垂直方向に空間的な広がりが生まれる。森に多様な樹齢の樹木が存在するように、建築の空間も連動して多様性をもつよう計画した。

第6章 まとめ

本作品と研究報告書では、八郷の森林資源を実態的に捉えることを通して、地域に根ざした建築デザイン手法の試みを作品として提示した。このことは、建築をつくるのが森林資源を活用することそのものであり、建築デザインはその利用を広く空間的に共有するための社会的媒介となりうると考える。

1章 序論

セーヌ川やテムズ川などにみられるように、河川は都市形成の中心的要素としてその発展を共にし、物流や交通、娯楽などの場として活用されてきた。しかし都市河川の多くは産業発展や人口増加に伴う劣悪な排水処理によって水質は著しく悪化し、近代化以前の状況と比較すると公共的親水空間としてのレベルは格段に低いものとなっている。スイスの河川においても同様に、1960年代に深刻な水質汚染から死者や病人が発生する事態が起こったが、市民運動により下水処理法が制定され、現在では都市の中心を流れる河川でさえ泳ぐことができる状態にまで回復した。

ベルギーのブルージュでは、中世都市を流れる水路の水質が近年改善しつつあることから川辺空間を再整備し、40年前に途絶えた水路での水泳の文化が復活した。水路の水質は完全に改善されたわけではなく日によって水泳が可能かどうか変化するが、一度場所が作られたことによる官民の環境意識の変化への期待は大きい。

対して日本の都市河川は、高度経済成長期に著しく汚染された状態からこの50年の間に水環境改善は大きく進んだものの、かつての泳げる状態までは戻っていない。川を泳げる状態と判断するためのレベルの高い水環境評価基準が未だに確立されていないことにも起因しており、基準確立のためには世論の進展が必要不可欠である。

そこで本研究では、1940年頃まで水泳が文化として根付いていた東京都の隅田川を対象に水泳場の提案を行うことで、文化の再生及び水環境改善の一助とすることを目的とする。また、日本では都市河川水泳場を設計する際の参考事例がほとんど存在しないため、同分野で先進するスイス・チューリッヒの湖川水泳場の事例を収集し設計に応用する。

2章 チューリッヒの事例研究

チューリッヒは人口約39万人、面積約88km²のスイス最大の都市である。鉄道、道路、航空など交通の要衝で、効率的に配置されているバスやトラムのネットワークはゾーン制

を採用している。中心となるzone110内には河川水泳場が5箇所、湖沼水泳場が6箇所、屋外水泳場が7箇所、屋内水泳場が7箇所の計25施設が存在し、本研究ではこのうち、河川水泳場とBの湖沼水泳場の計11箇所を対象として調査を行う。zone110内にある水泳施設では共通の年間利用パスが販売されており、これらの施設が日常的な利用をされることを想定していることが分かる。ほとんどの施設が公共交通の駅から近いところに位置していることは、水泳施設の日常利用にとって重要な要素であるため、位置関係をまとめた、概要図(図1)を制作した。

現地調査から「空間とふるまいの特徴的な関係」に着目し、「全体図」(梗概不掲載)と「詳細図」(図2)を作成する。全体図は施設とその周辺環境も含めた範囲を1枚のアクソメ図にて、詳細図では全体図では捉えきれない、断面・立面方向も踏まえた「空間とふるまいの特徴的な関係」を記述する。全体図と詳細図の作成から「空間とふるまいの特徴的な関係」計230個を抽出することができた。図中の「空間とふるまいの特徴的な関係」一つずつに記号を割り当て、「説明表」(梗概不掲載)に言葉で記述した。

全体図を元に、河川水泳場において人が泳ぐ空間と船による交通空間の区別の形式に着目し5つの分類項目を選定、そこから「河川水泳場分類表」(表)を作成し、33の類型パターンと6つのクラスターを抽出することができた。

3章 隅田川への提案

隅田川の水は昭和の中頃まで澄んでおり、1890年～1930年頃の夏季には至る所で水練場が開かれていたが、生活排水や工業排水による水質の悪化とともに閉鎖。その後下水道の整備により1990年に入る頃には水質が大きく改善され花火やカヌーなどは再開されたが、依然として水泳の文化が復活するには至っていない。

水質改善の展望については、『人口が戦前の3倍程度(中略)に増加した現状では、(中略)1920年代の水質を取り戻すことは極めて困難である。』と文部科学省の見解にもあるように、人口が減少する若しくは下水

処理施設の能力を向上させる以外に方法はない。本研究では、都市河川での水浴行為及び水浴空間が都市生活に活力を与える起点となりえるものと捉えた上で、隅田川に放流する下水処理施設の処理能力向上を求める世論の進展として、河川水泳場の設計及び提案を行う。

隅田川沿岸には年代ごとに種類の異なる堤防が建てられており河畔の空間構成が複数存在する。2章の「河川水泳場分類表」と併せ、3つのクラスターから敷地を以下の通り選定・設計した。

- 「太- ? / 浜- ? / 有」：千住エリア(図3)
- 「太- ? / 段- ? / 有」：浅草エリア(図4)
- 「細- ? / 段- ? / 有」：八丁堀エリア(図5)

設計の際には、各敷地のコンテキストの他に、2章で作成した「全体図」「詳細図」「説明表」を参考に、「空間とふるまいの特徴的な関係」が起こりうる設計を行った。

三つの敷地での提案における共通項として以下の内容が挙げられる。各施設には、更衣室、トイレ、シャワールーム、監視員滞在場所、キオスクのプログラムを配置する。治水目的の堤防の最上部がGL+4500mmにあるため、GL+4500mm以下には、室内空間を設けない。都市公園として位置付けるため、施設の利用は無料とし、年間を通していつでも利用できるものとし、冬季でも公園として利用価値のあるものを目指す。ただし、監視員は夏季のみ滞在するものとする。各施設とも遊泳範囲を明確に定め、その範囲内を監視員が監視するものとする。自己責任であれば遊泳範囲外も利用できるものとする。これは施設がない場所でも自然発生的に河川を水泳する場として利用するというチューリッヒの状況を参照しており、施設がその起点となることを狙っているためである。

4章 結論

「全体図」「詳細図」「説明表」は、リサーチ内容を端的に表す資料として、また設計やプレゼンテーションを行う際に施設内でのどのような人のふるまいが起こりうるかを視覚的に説明するための資料として、有効なツールとなりうる事が確認できた。

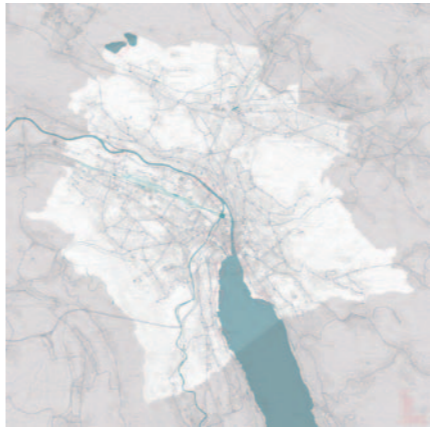


図1



図2

表1

施設	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
4	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
5	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
6	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
7	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
8	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
9	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
10	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
11	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
12	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
13	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
14	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
15	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
16	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
17	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
18	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
19	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
20	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
21	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
22	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
23	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
24	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
25	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○



図3

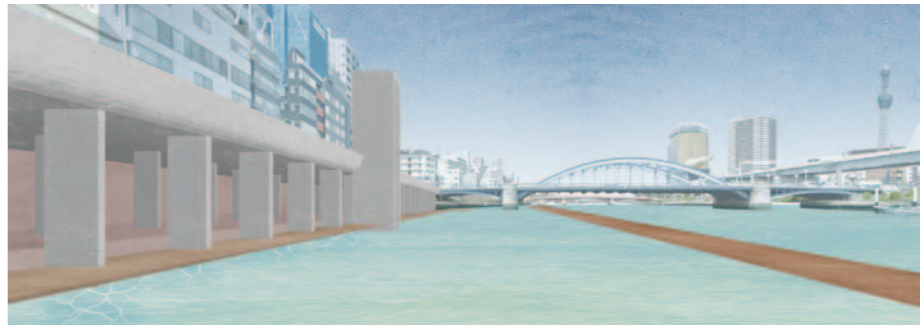


図4



図5

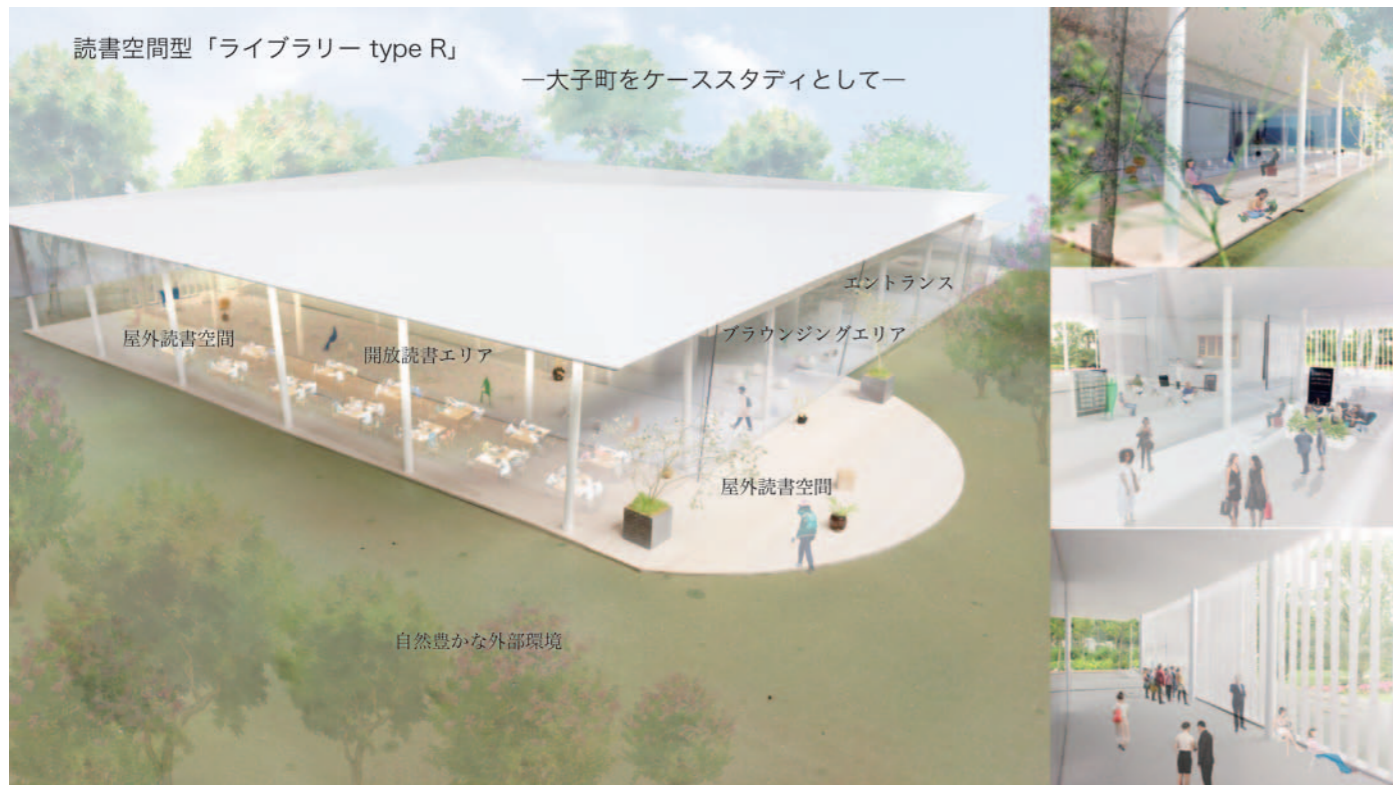


図1 読書空間型「ライブラリー type R」の外観イメージと内観イメージ



図2 「ライブラリー type R」平面プラン

「ライブラリー type R」コンセプト

読書空間型デジタル図書館は人が少ない自然豊かな環境に置かれ、読書を楽しむ人のための公共施設として提案する。周辺環境を活かすため、全体の空間がガラス張りのワンルームにした。屋内と屋外のクッション空間は開放して飲食自由な読書空間にした。入り口から公共性高い空間から段々一人でも読書を楽しむ空間の流れにした。ワンルームでありながら、機能同士の連動もある設計をした。

「ライブラリー type R」データ

所在地:茨城県久慈郡大子町 用途:図書館 構造:鉄骨構造 建築面積:1,659㎡ 延べ床面積:1,559㎡ 階数:地上1階 最高高さ:7.3m 敷地条件:指定なし

第1章 序論

近年、ICT（情報通信技術）の発達により欲しい情報を誰でもどこでも簡単にすばやく、入手することが可能になった。

本研究の目的は、情報がいつでもどこでも取得出来る時代において、図書館の新たな可能性と価値を発見し、設計という手法を通して、今まで出来なかったデジタルの時代において公共図書館の可能性を提案することが本目的とする。

第2章 公共図書館の空間 閲覧席面積の分析

1990年～2015年の「新建築」に掲載された公共図書館75館を対象として選定し、図

書館の開架スペースにおける閲覧席面積の実態を分析した。その結果、一般開架面積が相対的に大きい図書館と相対的に小さい図書館の2つの異なる性格の図書館に大別された。さらに、それぞれの閲覧席面積の特徴を検証した結果、一般開架面積の大小にも関わらず、閲覧席面積は一般開架面積の10～20%に集中していることが確認された。

第3章 デジタルアーカイブの現状

デジタルアーカイブは今後、情報の蓄積・収集・活用が出来る新たな方法として、現在はずでにいろんな分野で進んでいる。情報をデジタルアーカイブにする技術は画像を取得のためにデジタルカメラや立体物がスキャ

ニングができるスキャナーなどが用いられる。それ以外に、ロボットアームを利用する方法とレーザ光を利用するなどの技術もある。

第4章 提案

情報のデジタル化により様々なメリットが期待できる。それを二つの観点から今後の図書館の方向性を示す。一つはデジタル資料利用の観点から読書をもっと豊かに出来る読書空間型。もう一つは情報の新たな収集・蓄積・活用の観点から情報の新たな利用とするデジタルアーカイブ型の提案が出来る。この二つの方向から提案して行く。

1. 読書空間型「ライブラリー type R」（図1）
読書のための公共施設として市民に開か



図3 デジタルアーカイブ型「ライブラリー type A」の外観イメージと内観イメージ



図4 「ライブラリー type A」の平面プラン、左から1F 配置図兼平面図、2F、3F 平面図

「ライブラリー type A」データ

所在地:東京都台東区 用途:図書館、工房 構造:鉄骨構造 敷地面積:6,275㎡ 建築面積:1,284㎡ 延べ床面積:3,529㎡ 階数:地上3階 最高高さ:15.5m 敷地条件:商業地域

「ライブラリー type A」コンセプト

デジタルアーカイブ型図書館はこの地域に集まる若手クリエイターと職人による地場産業の内容をデジタルアーカイブに作り、デジタル図書館を通して伝統技術を世界に発信する事で、この地域の魅力を世界に伝え、ネットワークをする事により地域のポテンシャルを再発見し、地域活性化にも繋がるような施設を目指す。

れ、読書のための多様なデジタルデバイスの利用や読書にまつわるセミナーの開催や読書イベントの参加、読書会を開いて本の内容を話し合うなどの活動もできる施設を提案した。（図2）

2. デジタルアーカイブ型「ライブラリー type A」（図3）

台東区の産業支援施設であるデザイナーズビレッジと複合し、伝統技術など地場産業の内容をデジタルアーカイブに作り、図書館を通して世界に発信することで、地域のポテンシャルを再発見し、地域活性化にも繋

がるような施設を提案した。（図4）

第5章 考察

情報デジタル化のメリットから2タイプのデジタル図書館を提案した。デバイスを使った読書を楽しむ読書空間型「ライブラリー type R」、とデジタルアーカイブが楽しめるデジタルアーカイブ型「ライブラリー type A」を提案した。二案の特徴を比較しながら、閲覧席面積が共に今の図書館より多い事が分かった。

第6章 結論

今回の提案は一種のケーススタディであ

り、その時々敷地条件や設計条件によって、多様な組み合わせが考えられる。2タイプは両極端であり、実際の敷地条件などにより、その性質が混在する可能性がある。その場合の空間構成は前例がなく、今後の図書館設計において課題であると考えられる。情報化社会において、敷地条件や設計条件により、図書館の役割や使い方も変わってくる。本制作はデジタルの時代において設計を通して、公共図書館の将来性について検討した。

博士前期課程芸術専攻 修士論文梗概集

発行日 平成31年3月25日
編集 筑波大学大学院人間総合科学研究科博士前期課程芸術専攻カリキュラム委員会
発行 筑波大学大学院人間総合科学研究科博士前期課程芸術専攻
写真撮影 鷺野谷秀夫
デザイン 田中佐代子
印刷 松枝印刷株式会社

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

Date of Issue March 25th 2019
Editing Curriculum Committee of Master's Program in Art and Design, University of Tsukuba
Publishing Master's Program in Art and Design, University of Tsukuba
Photograph SAGINOYA Hideo
Design TANAKA Sayoko
Printing Matsueda Printing Co., Ltd

筑波大学大学院
人間総合科学研究科
博士前期課程
芸術専攻

芸術学領域群

デザイン学領域群

美術史

洋画

彫塑

構成

クラフト

情報
デザイン

環境
デザイン

芸術支援

日本画

書

総合造形

ビジュアル
デザイン

プロダクト
デザイン

建築
デザイン