

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



2019

Master's Program in Art and Design,
Graduate School of Comprehensive Human Sciences,
University of Tsukuba

Fine Art

Design

History
of Art

Art
Environment
Support

Western
Style
Painting

Nihonga
(Japanese
Style
Painting)

Carving &
Modeling

Sho-
Calligraphy
Art

Constructive
Art

Plastic Art
& Mixed
Media

Craft

Visual
Design

Information
Design

Product
Design

Environmental
Design

Architectural
Design

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、多様性と柔軟性と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13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）25名、修士（デザイン学）27名、のべ52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

大城 杏奈 OHSHIRO Anna	瑞泉寺蔵「夢窓疎石坐像」の造立背景 On the Production Background of the Muso Soseki Statue Owned by Zuisen-ji	02
村井 弘夢 MURAI Hiromu	ヘルクレス・セーヘルズ研究―絵画史のコンテクストにおける彩色銅版画― Colored Etchings of Hercules Segers	04

芸術支援
Art Environment Support

篠倉 彩佳 SHINOKURA Ayaka	文化的行動と進路選択に関する一考察 ―ピエール・ブルデューの理論を手がかりに A Study on Cultural Behavior and Career Choice: An Approach Based on the Theory of Pierre Bourdieu	06
那須 若葉 NASU Wakaha	芸術祭ボランティアにおける学びあうコミュニティの形成―横浜トリエンナーレサポーターの活動事例をもとに― Formation of Community for Learning by Art Festival Volunteers : Based on the Activities of the Yokohama Triennale Supporter	08

洋画
Western Style Painting

石川 総一郎 ISHIKAWA Soichiro	写真を用いた写実表現 作品「End of May- I」「End of May- II」「self portrait-2020」及び研究報告書 Representation of Realism Using Photographs Work “End of May - I” “End of May - II” “self portrait-2020” with Research Paper	10
大迫 璃子 OSAKO Riko	桜島の火山灰を利用した絵画についての研究 作品「現在地の確認」「2019-2020自画像」 Study on Painting Using Sakurajima Volcanic Ash Works “Confirm your location” “2019-2020 Self-portrait” with Research Paper	12
鶴身 阿未 TSURUMI Ami	デジタルネイティブ世代の絵画表現 作品「愛おしいすべての」「自画像」及び研究報告書 Digital native generation painting expression Work “Dear all” “Self portrait” with Research Paper	14
沼田 友理子 NUMATA Yuriko	油彩画における和紙を使用した空気感の表現の研究 作品「白昼夢V- I」「白昼夢V- II」「自画像」及び研究報告書 Study on Expression of Air Feeling Using Japanese Paper in Oil Painting Work “Daydream V - I” “Daydream V - II” “Self-portrait” with Research Paper	16
古屋 花子 FURUYA Hanako	20世紀の英国における人物画の系譜―スレイド美術学校の貢献に着目した一考察― 作品「Chaos-Cosmos」「自画像」及び研究報告書 Genealogy of Human Figures in 20th Century England : A Study of Focusing on the Contribution of Slade Art School Work “Chaos-Cosmos” “Self-portrait” with Research Paper	18
村上 亜希 MURAKAMI Aki	「アポロとダフネ」を主題とした絵画の図像展開について 作品「あなたを想う I」「あなたを想う II」「自画像」及び研究報告書 On the Iconography of Paintings on the Theme of “Apollo and Daphne” Work “I think of you I” “I think of you II” “Self-portrait” with Research Paper	20
横山 大祐 YOKOYAMA Daisuke	タッチを用いた油彩画制作 作品「asleep」「Self-portrait」及び研究報告書 Oil painting Production Using Touch Works “asleep” “Self-portrait” with Research Paper	22
吉田 和美 YOSHIDA Kazumi	グスタフ・クリムトの作品にみる装飾性と象徴性 作品「踊る、分裂する、そして消える」「Like the first atom split」及び研究報告書 Decorativeness and Symbolism in Gustav Klimt’s works Work “Dancing, Splitting, and Disappearing” “Like the first atom split” with Research Paper	24

戴 飴霏 TAI Yi Fei	「版画の概念」に関する一考察—1970年代以降の現代版画の展開— 作品「途中にいる」「光があるから」及び研究報告書— The study of conception of printmaking : The development of contemporary printmaking since 1970s Work “On the way” and “Because there is the light” with Research Paper	26
清座 佳奈子 SEIZA Kanako	磯見輝夫の木版画—彫りと精神性— 作品「痕跡2019.6.2 I」「痕跡2019.6.2 II」「痕跡2019.12.9」及び研究報告書 Woodcut of ISOMI Teruo — Carving and spirituality Work 「Trace2019.6.2 I」「Trace2019.6.2 II」「Trace2019.12.9」 with Research Paper	28
谷口 立歩 TANIGUCHI Ritsuho	シュルレアリスムの絵画表現にみるモチーフ選択と絵画空間の構築方法について 作品「夜光」「自画像」及び研究報告書 About Selection method of Motif and Method for Construction of Pictrical space by Surrealism works Work “night light” “self-portrait” with Research Paper	30

日本画 Nihonga (Japanese Style Painting)		
東濱 七海 ARIHAMA Nanami	近代日本画に描かれた女性像から見る美意識の変遷についての考察 作品「結」「自画像」及び研究報告書 A study of the change of the aesthetic sense to see from a woman statue drawing in the modern Japanese painting Work “Knot” “Self-portrait” with Research Paper	32
大友 ゆりか OTOMO Yurika	女性像にみる伝統美についての考察—上村松園を中心として— 作品「ゆかし」「自画像」及び研究報告書 About Traditional Beauty in Women's Figures : Mainly Uemura Shoen Work “Yukashi” “Self-portrait” with Research Paper	34
齋藤 敬 SAITO Takashi	日本画制作における水を主題とした表現について 作品「飛沫 -SHIBUKI-」「自画像」及び研究報告書 About Expression of Water in Japanese Painting : Work “Sea Spray -SHIBUKI-” “Self-portrait” with Research Paper	36
野田 悠 NODA Yuu	日本画における人物のしぐさを主とした心象表現の考察 作品「linger」「自画像」及び研究報告書 An inquiry into image representation in Japanese style painting as conveyed mainly through the movement of its figure Work “linger” “self-portrait” with Research Paper	38
張 伊雯 CHANG YI-WEN	日本画における季節の表現についての一考察 作品「このあと」「自画像」及び研究報告書 About Seasonal Imagery in Japanese Paintings Work “After all this time” “Self-portrait” with Research Paper	40

彫塑 Carving & Modeling		
矢野 晋次 YANO Shinji	テラコッタに漆を用いた彫刻表現の研究 作品「Distance」及び研究報告書 A Study on Sculpture Expression of Terra Cotta Using Lacquer Work “Distance” with Research Paper	42
羽室 陽森 HAMURO Youshin	モニュメントに求められる彫刻的要素に関する研究 作品「MONUMENTUM-I-PAX」及び研究報告書 A Study on Sculptural Elements Required for Monuments : Work “Monument-1-Peace” with Research Paper	44

書 Sho-Calligraphy Art		
池田 さくら IKEDA Sakura	良寛の仮名書に関する考察 及び作品「臨 小色紙本俊忠集」「臨 良寛書跡七種」「朱彝尊詩 舟行酬王明府」 A Study on Ryokan's Works Written in Kana with “A Work Modeled on Kojikishibon Toshitadashu” “A Work Modeled on Seven Writings of Ryokan” “A Poem by Zhu Yizun”	46
門原 裕佳 KADOHARA Yuka	小野道風筆絹地切・綾地切に関する考察 及び作品「臨 小野道風 三体白氏詩巻」「臨 桂本万葉集」「楊素詩 贈薛播州 二首」 A Study of Onono Michikaze's Fragments of Calligraphy Written on Silk and Twilled Fabric with “A Work Modeled on Santai hakushi shikan” “A Work Modeled on Katsurabon Manyosyu” “The Poem by Yang Su”	48
來司 信博 KURUJI Nobuhiro	中国書論に見る率意の意識—蘇軾・黃庭堅を中心に— 及び作品「臨 胡澍「説文解字序」」「臨 継色紙」「碧巖録句」 The Consciousness of Involuntarism in the Chinese Calligraphy Theory Focusing on Su Shi and Huang Tingjian with “A Work Modeled on The Preface to Shuowen-Jiezi by Hu Shu” “A Work Modeled on Tsugi-shikishi” “A Passage from Blue Cliff Record”	50

デザイン学領域群 Design		
構成 Constructive Art		
後藤 けいと GOTO Keito	折りによる線を用いた表現に関する研究 作品「折りによる線を用いた表現」及び研究報告書 Study on expression by folding lines Work “Expression by folding lines” with Research Paper	54
高橋 さあや TAKAHASHI Saya	造形作品における重なりによる奥行表現 作品「糸の重なりによる奥行表現」及び作品報告書 Depth expression by overlapping Work “Depth expression by overlapping yarns” with Research Paper	56

総合造形 Plastic Art & Mixed Media		
藏本 航 KURAMOTO Kou	箱型作品におけるインタラクティブ性の研究 作品「境界の内の外の内」及び研究報告書 Study on Interactivity for box-type artworks Work “Inseparable Dialogue” with Research Paper	58
セッペル スティナ SEPPEL Stina	エストニアと日本の間にいること—異文化交流の実際と芸術的自己表現及びその矛盾— 作品「memorandum」及び研究報告書 Living Between Estonia and Japan: The Reality of Cross-cultural Exchange and its Conflict with Self-expression Work “memorandum” with Research Paper	60

クラフト Craft		
福永 真央 FUKUNAGA Mao	研磨がガラス造形に与える影響と表現 作品「群れ」及び研究報告書 Influence and expression of polishing on glass forming Work “Crowd” with Research Paper	62
増田 有夏 MASUDA Yuka	地域素材を活用する木製ベンチの造形表現 作品「BENCH-繋」及び研究報告書 Modeling Expression of Wooden Benches Utilizing Local Materials Work “Connect BENCH” with Research Paper	64
大田 友子 OTA Tomoko	「見せない」要素を含む表現の一考察 作品「兆し」及び研究報告書 A Study of Expressions including Elements of Invisible Work “Sign” with Research Paper	66
田中 夏海 TANAKA Natsumi	研究：作品制作における素材、技法、主題の関係性についての一考察 作品「杳杳たる」及び研究報告書 A Study on the Relationship between Materials, Techniques, and Subjects in Work Creation	68

ビジュアルデザイン Visual Design		
一色 柚奈 ISSHIKI Yuna	ソール・スタインバーグにおける表現の哲学 作品「ALL ONE」及び制作報告書 Philosophy of Expression in Saul Steinberg Work “ALL ONE” with Research Paper	70
岩崎 奈々美 IWASAKI Nanami	明朝体と楷書体のひらがなの違い 作品「純米明朝」及び研究報告書 The difference in the HIRAGANA of Ming-style and block style Work “JUNMAI Mincho” with Research Paper	72
鎌田 瑞希 KAMADA Mizuki	『ベルサイユのばら』における漫画表現の研究 作品「読んで！描いて！楽しい！！漫符ドリル」及び研究報告書 A Study of Manga Expression in “The Rose of Versailles” : Work “Comic-Specific Symbolic Expression Exercise Book” with Research Paper	74
朱 鑫怡 ZHU Xinyi	日本と中国における歴史的観光地の地域ビジュアルアイデンティティデザイン 作品「南鑼鼓巷観光エリアブランディング提案」及び研究報告書 Research on local Visual Identity design for historical sites Japan and China Work “Proposal of the branding design for the Nanluoguxiang area in Beijing” and Research Paper	76
齋藤 太一 SAITO Taichi	明朝体の分類と「オールドスタイル」概念の再考 Reconsideration the classication and “Old Style” concept in Mincho	78
當田 亜利 TODA Ari	地域資源を活用した宿泊施設の体験デザイン 作品「DENIM HOSTEL float」及び研究報告書 Experience design of accommodation facilities utilizing local resources	80

プロダクトデザイン

Product Design		
邢 曉雯 XING XINGWEN	高齢者のUXに基づく医療アプリのUIデザイン提案 Research of mobile medical application interface design for elderly patients based on user experience	82
姜 周賢 KANG Joohyun	伸縮性素材を活用した子供靴デザインの試み 作品「NoviNovi Kid's Shoe」及び研究報告書 Shoe design of adjustable size for children's growing feet	84
楊 傑 YANG Jie	リラックスできる昼寝道具—作品「SLEEP」及び研究報告書 Relaxing product for nap	86
大竹 美緒 OTAKE Mio	感覚過敏者との相互理解と共生を促進するための組立式センサリールームのデザイン提案 作品「Sensory Planet」及び研究報告書 Design proposal of collapsible sensoryroom to promote mutual understanding and symbiosis with hypersensitive individuals Work “Sensory Planet” with Research Paper.	88
張 銘 ZHANG Ming	セルフサービス型OTC医薬品販売システムへの会話型インターフェース導入の試み Incorporating conversational interface in self-service vending system for over-the-counter medicines	90
岸本 健 KISHIMOTO Ken	プロダクトの印象評価における機能主義的造形と装飾性 Functionalism and Decorativeness of the Products in the Impression Evaluations	92

環境デザイン

Environmental Design		
今村 明日香 IMAMURA Asuka	緩和ケア病棟における患者家族のアメニティに関する研究—筑波メディカルセンター病院を事例として— A Study on Amenity of Patient Family in Palliative Care Unit: A case of Tsukuba Medical Center Hospital	94
佐藤 祐斗 SATO Yuto	伝統的な水辺空間における観光船が果たす役割 Study on the role of sightseeing boats in traditional water front areas	96
山下 諒子 YAMASHITA Ryoko	私的領域を活用した自転車休憩所のもてなしと空間構成の実態—しまなみサイクルオアシスを事例として— Actual Situation of Spatial Components and Hospitality at Private Resting Space for Cyclists : in the Case of “Shimanami Cycle Oasis”	98

建築デザイン

Architectural Design		
安部 遥香 ABE Haruka	伊豆・松崎町における海鼠壁建築物の利活用提案 —デュアルスクールタウンへの展開— 作品「継ぐ、ということ。」及び研究報告書 Proposal for the Utilization of Namako-Wall buildings in Izu-Matsuzaki Town : Development to Dual School Town Work "What is Join and Inherit" with Research Paper	100
大林 幹 OBAYASHI Miki	民間が運営する都市公園の利用実態 —豊島区立南池袋公園を対象として— A Study on Use of City Park Operated by Private Sector : A Case Study of Minami Ikebukuro Park	102
田上 綾乃 TAGAMI Ayano	製造工程からみた楽器工房・工場の空間 The Space of Music Instruments Factory viewed from Production Process	104
徐 蔚蕾 XU Weilei	中国の集合住宅における管理組合の実態 The actual situation of homeowner associations in China multi-family residential	106

作品の部	筑波大学芸術賞		
Art and Design Works	Grand Prize for Outstanding Achievement in the Graduate School of Art and Design		
	羽室 陽森	MONUMENTUM-I-PAX	彫塑
	HAMURO Youshin	Monument-1-Peace	Carving & Modeling
	茗溪会賞		
	Alumni Association's Prize for Achievement in the Graduate School of Art and Design		
	戴 飴霏	途中にいる	洋画（版画）
	TAI Yi Fei	On the way	Western Style Painting (Printmaking)
	芸術専攻優秀作品賞		
	Merit for Excellent Achievement in the Graduate School of Art and Design		
	大迫 璃子	現在地の確認	洋画
	OSAKO Riko	Confirm your location	Western Style Painting
	野田 悠	linger	日本画
	NODA Yuu		Nihonga (Japanese Style Painting)
	門原 裕佳	臨 桂本万葉集	書
	KADOHARA Yuka	A Work Modeled on Katsurabon Manyosyu	Sho-Calligraphy Art
	藏本 航	境界の内の外の内	総合造形
	KURAMOTO Kou	Inseparable Dialogue	Plastic Art & Mixed Media
	大田 友子	兆し	クラフト
	OTA Tomoko	Sign	Craft
	高橋 さあや	糸の重なりによる奥行表現	構成
	TAKAHASHI Saya	Depth expression by overlapping yarns	Constructive Art
	一色 柚奈	ALL ONE	ビジュアルデザイン
	ISSHIKI Yuna		Visual Design
	大竹 美緒	Sensory Planet	プロダクトデザイン
	OTAKE Mio		Product Design
	安部 遙香	継ぐ、ということ。	建築デザイン
	ABE Haruka	What is Join and Inherit	Architectural Design

論文の部	筑波大学芸術賞		
Academic Papers	Grand Prize for Outstanding Achievement in the Graduate School of Art and Design		
	村井 弘夢	ヘルクレス・セーヘルズ研究―絵画史のコンテクストにおける彩色銅版画―	美術史
	MURAI Hiromu	Colored Etchings of Hercules Segers	Art History
	芸術専攻優秀論文賞		
	Merit for Excellent Achievement in the Graduate School of Art and Design		
	那須 若葉	芸術祭ボランティアにおける学びあうコミュニティの形成―横浜トリエン	芸術支援
	NASU Wakaha	ナーレサポーターの活動事例をもとに―	Art Environment Support
		Formation of Community for Learning by Art Festival Volunteers : Based on the	
		Activities of the Yokohama Triennale Supporter	
	山下 諒子	私的領域を活用した自転車休憩所のもてなしと空間構成の実態―しまなみサ	環境デザイン
	YAMASHITA Ryoko	イクルオアシスを事例として―	Environmental Design
		Actual Situation of Spatial Components and Hospitality at Private Resting Space for	
		Cyclists : in the Case of “Shimanami Cycle Oasis”	

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

大城 杏奈

OHSHIRO Anna

瑞泉寺蔵「夢窓疎石坐像」の造立背景

On the Production Background of the Muso Soseki Statue Owned by Zuisen-ji

芸術学領域群 美術史領域

はじめに

本研究は、鎌倉の瑞泉寺に伝わる「夢窓疎石坐像」（以下、瑞泉寺像とする）（図1）の造立時期、および作者について明らかにすることを目的とする。特に、瑞泉寺の開基となった二階堂氏と開山である夢窓疎石（1275－1351）、あるいはその門派である夢窓派の禅僧との関係性から考察を行う。

夢窓疎石の頂相および頂相彫刻は、現在、ゆかりの寺院を中心に多数伝存している。「頂相」とは、禅宗において師僧の姿を描いた絵のことであり、「頂相彫刻」は師僧の姿を彫刻化したものである。それらでは、禅僧は竹篋を持ち、曲杓という椅子に座り、衣を下方に垂れた姿で表されるのが通例である。また、禅宗では、師僧の人格が重要視されたため、記念的、礼拝的な意味だけでなく、像主の全人格を感知させ、真に迫る風貌を表現することが求められた。

現存する夢窓疎石の頂相彫刻の中でも、瑞泉寺像は特に優れた作例として、大正15年（1926）に国の重要文化財指定を受けている。さらに瑞泉寺像は、頂相彫刻に関する複数の概説において、同時代の頂相彫刻の中においても優れた作例として位置づけられている。しかしながら、瑞泉寺像の造立背景を推測する先行研究はあるものの、詳細は未だに分からず、その造像年代は鎌倉時代末期か、南北朝時代かで、その制作時期に関する見解が研究者によって分かれ、決着がついていない。しかし、筆者は、瑞泉寺像の造立背景を考察することで、未だに判然としない南北朝時代の造像の様相や頂相彫刻の政治的造立目的が見えてくるのではないかと考えている。そして、本研究でそれらについて丁寧に考察を行うことは、今後、瑞泉寺像と同時期に制作された頂相彫刻を研究する際の基礎となるはずであり、必要不可欠なことであると思われる。

第1章 瑞泉寺「夢窓疎石坐像」の概観

第1章では、瑞泉寺像に関する先行研究を整理し、その造立背景に関する問題

点を確認した。加えて、他の夢窓疎石像および夢窓疎石の画像である頂相の概要についても言及した。

夢窓疎石は、鎌倉時代末期から南北朝時代にかけて活躍した臨済宗の禅僧であり、後醍醐天皇や足利尊氏および弟の直義の帰依を受け、宗教的・政治的に大いに力を発揮した。また、弟子の育成にも力を注ぎ、その弟子は一万人说われる。無極志玄や春屋妙葩、義堂周信、絶海中津らの優れた僧を輩出し、「夢窓派」と呼ばれる臨済宗の一大門派を築いた。夢窓は生前に3人の天皇・上皇から、それぞれ夢窓・正覚・心宗の国師号、没後に4人の天皇から、それぞれ普濟・玄猷・仏統・大円の国師号を贈られたため、「七朝の国師」と言われている。

瑞泉寺像に関する先行研究で、筆者が調べた限りで最も早いのが、1975年の『神奈川県文化財図鑑 彫刻編』である¹。この記述では、瑞泉寺像が京都で制作された可能性を指摘し、造立時期は夢窓が亡くなる前後としている。

しかし、2004年の浅見龍介氏による論考では、瑞泉寺像は、容姿を根拠に、瑞泉寺が創建された嘉暦2年（1327）頃、夢窓53歳の時に制作された可能性があり、制作地は京都ではなく鎌倉であるとの推測を示す²。また、2007年の山本勉氏の論考でも、瑞泉寺像の制作時期に関して、嘉暦2年（1327）頃の可能性を述べている³。一方で、根立研介氏は、頂相彫刻に示された面貌表現には、「像主のイメージの操作」が行われている可能性を指摘する⁴。根立氏の指摘を踏まえると、浅見氏と山本氏の見解には、疑問の余地が残る。

これらの先行研究を整理した結果、瑞泉寺像に関して、以下の3つの問題点が見出された。すなわち、①造立時期は嘉暦2年（1327）頃と観応2年（1351）前後のどちらなのか、②京都と鎌倉のどちらで造立されたのか、③作者は京都の仏師と鎌倉の仏師のどちらなのか、の3点である。

第2章 瑞泉寺像の様式的検討

第2章では、第1章で明らかになった、

瑞泉寺像の造立背景に関する3つの問題点を踏まえ、瑞泉寺像の様式的検討を行った。

まず、造立時期の検討では、1976年の西川京太郎氏による論考に注目した。西川氏は、瑞泉寺像と覚園寺薬師如来像が、裳裾を厚く末広がり to 造る特徴を持つ点で類似すると指摘している。また、覚園寺薬師如来像の裳裾部分について、田邊三郎助氏は1974年の論考で、文和3年（1354）に補修されたものと推測しており、これは、瑞泉寺像の造立時期として推測される観応2年（1351）とも近い。そこで、改めて筆者は、瑞泉寺像と覚園寺薬師如来像の裳裾部分を比較したところ、衣文の形状が非常によく似ていることが分かった。そのうえで、14世紀半ば頃に制作された他の法衣垂下像の法衣と、瑞泉寺像の法衣を比較してみると、両者の形状に類似が見られた。このことから、瑞泉寺像の造立時期は1351年に近い頃と考えられる。

次に、1351年という瑞泉寺像の造立時期を踏まえて、同時期に院派の仏師によって制作された、栖雲寺中峰明本像や東光寺木造僧形坐像と、瑞泉寺像に類似の表現がみられることから、瑞泉寺像の作者が、当時関東で活躍していた院派の仏師である可能性が高いと考えた。しかし、制作地に関しては、京都から東国に進出した院派の制作の実態が未だに判然としないため、不明のまま残されることとなった。

第3章 南北朝時代の造立背景と瑞泉寺像

第3章では、瑞泉寺像が造られた1351年頃の夢窓派の動向と、院派による造像活動とその依頼者について述べ、瑞泉寺像が誰によって制作を依頼されたのかについて、考察を試みた。

瑞泉寺は夢窓疎石を開山とし、嘉暦2年（1327）に二階堂道蘊（1267-1334）が夢窓のために創建した、瑞泉寺の前身である瑞泉院にはじまる。道蘊は、甲斐国牧庄の領主であったことから、夢窓とは同郷という関係があり、のちに甲斐国に夢窓

を招き、恵林寺を開いたことでも知られる人物である。南北朝時代になると、瑞泉寺は、鎌倉公方であり、足利尊氏の子である足利基氏（1340-1367）によって崇敬を受ける。基氏は貞治5年（1366）に京都の天龍寺で、夢窓疎石によって受衣しており、同じように父である尊氏、叔父の直義も既に夢窓のもとで受衣している。基氏は翌年の貞治6年（1367）に亡くなるが、その遺命によって瑞泉寺に葬られた。

また、瑞泉寺は関東における夢窓派の拠点寺院の一つでもあった。当時の瑞泉寺の様子を伝える記述を含む史料の一つに、夢窓の弟子である義堂周信（1325-1388）が書いた『空華日用工夫略集』があり、その応安2年（1369）4月26日条には、亡くなった足利基氏の像を造り、瑞泉寺で夢窓疎石像の隣に置いたとある。この夢窓疎石像は瑞泉寺像と同一であると思われる、瑞泉寺像の造立時期の下限は応安2年と定まる。

一方、足利基氏の像は現存していないものの、夢窓疎石を開山とする京都・等持院には、院派の仏師による歴代の足利將軍の坐像が現存している。その中の一つ、「足利尊氏像」は、尊氏の大祥忌である延文5年（1360）に造立されたことが文献によって判明しており、『空華日用工夫略集』にある、基氏像が安置された応安2年（1369）とも時期的に近い。これにより、足利基氏像も、等持院の足利尊氏像と同様に、院派が制作した像であると想像されよう。ゆえに、基氏像と並べられていた瑞泉寺像が院派以外の仏師によるものだったとは考えにくく、やはり院派によって制作された可能性が高いのではないだろうか。

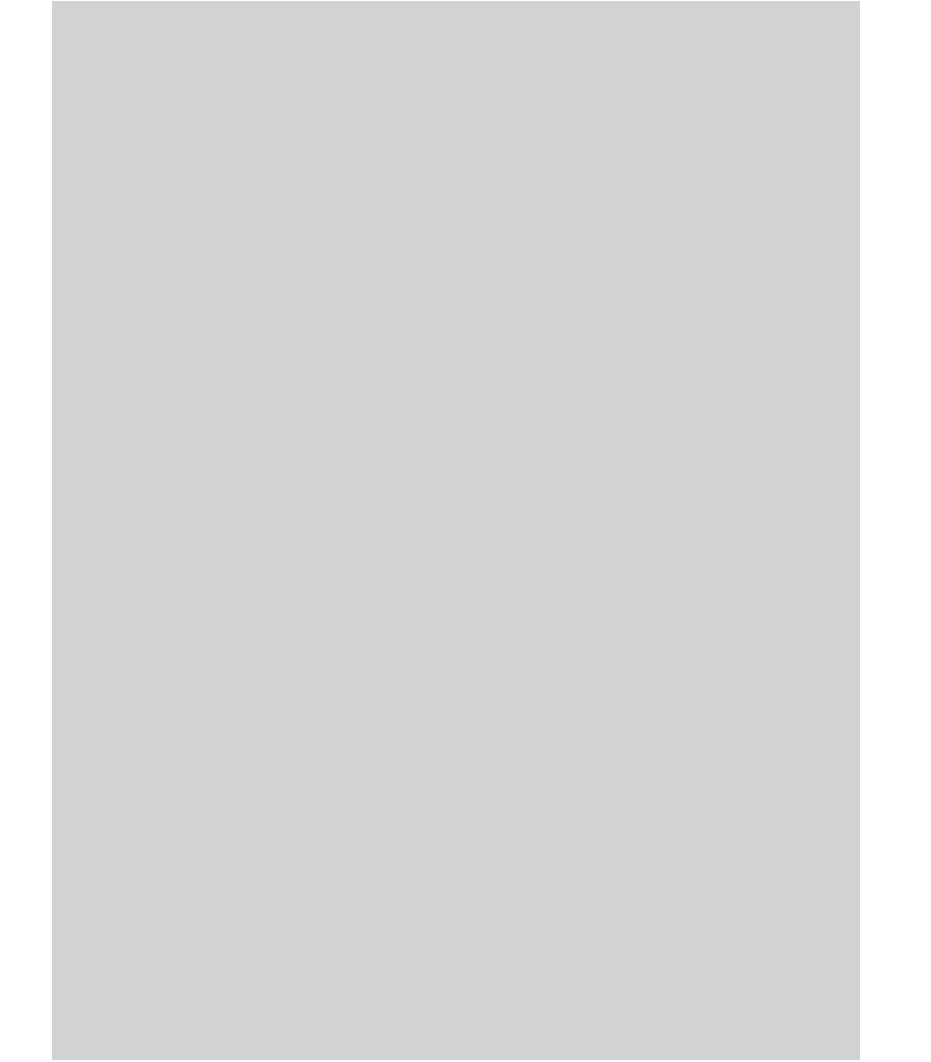
さらに、瑞泉寺の開基である二階堂氏がパトロンとなった関東の他の寺院において、14世紀半ばに院派の仏師によって造られた仏像が複数現存していることから、二階堂氏が同じく関東で造像活動を行う院派に、瑞泉寺像の造像を依頼したと考察した。瑞泉寺像は、二階堂氏と院派仏師の結びつきを示す作例の一つといえるだろう。

結びに

以上の考察により、本研究では、瑞泉寺像が当時関東で活躍していた院派の仏師によって、観応2年頃に造立された可能性が高いことを指摘した。また、瑞泉寺像には、瑞泉寺の開基となった二階堂道蘊と開山である夢窓疎石、あるいは二階堂一族とその門派である夢窓派の禅僧との関係から、仏師の選定という点で、二階堂氏の意味が反映されている可能性

が高いことを明らかにした。瑞泉寺像は、14世紀半ばの頂相彫刻制作に、師僧と弟子の関係だけでなく、経済的支援者の意向も絡んでいたことを示す存在だといえる。

これをもとに、同時期に造られた他の像の背景にも注目し、今回判明しなかった制作地の問題をはじめ、当時の詳しい造像の様相を明らかにすることを、今後の課題としたい。



註
¹ 神奈川県教育庁社会教育部文化財保護課（編）『神奈川県文化財図鑑 彫刻編』図書印刷、1975年、101-102頁。
² 浅見龍介「頂相彫刻的特質」『國華』1308号、2004年、17-27頁。
³ 山本勉『日本の美術 第493号 南北朝時代の彫刻』至文堂、2007年、91-92頁。
⁴ 根立研介 「「頂相彫刻再考」―肖像性と理想化の問題を中心にして―」『國華』1321号、2005年、3-15頁。

図1 夢窓疎石坐像
寄木造 彩色 玉眼
像高（坐高） 78.4cm
南北朝時代 瑞泉寺（神奈川）
（図版典拠：三井記念美術館（編集・発行）『大用国師 200年・釈宗演老師 100年大遠譚記念特別展 鎌倉禅林の美 円覚寺の至宝』図録、2019年、105頁。）

村井 弘夢

MURAI Hiromu

ヘルクレス・セーヘルズ研究—絵画史のコンテクストにおける彩色銅版画—

Colored Etchings of Hercules Segers

芸術学領域群 美術史領域

序章

17世紀オランダの画家、版画家であるヘルクレス・セーヘルズ（1589/90–1633/40）は他に類を見ない先駆的な彩色銅版画を制作した。セーヘルズの現存作品は極めて少なく、油彩画16点、オイルスケッチ2点、銅版画53点182枚とされている。それらのほとんどは風景そのものを主題にしており、油彩画が因習的な様式であるのに対して、銅版画はその主題、様式、技法のいずれもが美術史上新奇なものである。それらの銅版画はすべてエッチングで、その多くは岩肌があらわな渓谷や荒野あるいは廃墟といった荒涼とした景色を表しており、主として(1)手彩色とワニスの塗布(2)多版多色刷り(3)リフトグラウンド(4)ドライポイントとハッチング(5) 東洋紙や布など西洋紙以外の支持体の使用について、先駆的な技法的特徴が認められる。

そうした先駆的技法を用いて作られたセーヘルズの版画はすべて異なるイメージを示しており、それぞれがユニカ(unica：現存1点)であり、広義のモノタイプとみなすこともできる。すなわち、均質なモノクロームの線画的イメージが複数枚刷られることを特徴とする一般的な版画とは一線を画しており、版画というよりもむしろ絵画の特徴を具えている。

このように、彼の版画は美術史において重要な作品であり、技法であるにもかかわらず、作品上に署名・年記がない、同時代の文献史料が少ない、あるいは現存作品点数が少ない上に所在が分散しているといった要因によって、研究は停滞しがちであった。しかし、近年ようやく包括的なセーヘルズ研究が緒に就いた。それは、2016年から翌年にかけてアムステルダム国立美術館とニューヨークのメトロポリタン美術館でフルスケールの回顧展が開催されるのにあわせて、史料調査や科学的調査のプロジェクトが行われたためで、網羅的なカタログ・レゾネとしての展覧会カタログも刊行された。

本研究は、その近年の研究成果を積極的に参照し、古文書史料が伝える同時

代受容の様態と科学的調査が示す技法の特徴を関連づけ、セーヘルズが版画というメディアで絵画を制作しようとしたことを明らかにするとともに、一連の作品を絵画史の文脈に位置づける。

第1章 研究の背景

17世紀オランダの画家兼著述家のファン・ホーホストラーテンは『絵画芸術の高き学び舎への手引き』（1678）の中でセーヘルズについて「彼は絵画をも刷った(hy drukte ook Schildery)」と記している。さらに、版画一般に関する別の項ではデューラーの「線的(teykenachtig)」な版画(schilderachtich)」な版画を制作したと述べている。版画は元来、モノクロームの線的なイメージであるが、しばしば絵画の廉価な複製物としても流通した。したがって、版画に色をつけるという行為は、基本的には絵画を模倣するための手段であった。他方、セーヘルズは独立した作品として彩色銅版画を制作したが、ファン・ホーホストラーテンはそれを巨匠デューラーの版画と双壁をなすものとして評価しているのである。

同時代の著述のほかに、公文書や財産目録といった多くの古文書史料がセーヘルズに言及している。史料によれば、セーヘルズは裕福な商人の出自で、社会的地位のある人物たちと頻繁に交流し、しばしば彼らの取引の公証人に任命されていた。また、たびたび高額な融資を受けることにも成功しており、収入に見込みがあるともなされていたことも推察される。実際、多数の売買記録や財産目録からセーヘルズ作品が高値で取引されていたことが確認できる。

セーヘルズは、19世紀後半に美術史学の本格的な研究の俎上に載った。嚆矢となったW. Bodeに続いてJ. Springer(1910–12)、E. Haverkamp-Begemann(1973)が版画レゾネを刊行し、H. LeeﬂangとP. Roelofsによる版画・絵画の全作品目録(2016–17)に結実したのである。同書は先行する版画レゾネを敷衍し、絵画も含

む全作品に対して採番および記述を行った網羅的な大著で、展覧会に向けて行われた大規模な調査の結果が報告されている。年輪年代学測定法、電子顕微鏡、X線、蛍光X線、赤外線リフレクトグラフィによる技法や材料の分析によって、支持体や絵具の組成が明らかになり、従来困難だったセーヘルズ作品の制作年代をある程度絞り込むことに成功した。また、古文書史料の再調査も行われ、同時代受容の様相も明らかになった。

第2章 作品の概要

セーヘルズによる版画《トビアスと天使》と《キリスト哀悼》は、いずれも先行する他作品の構図を踏襲しているが、両作ともセーヘルズ特有の様式が看取される。すなわち、前者は先行作に描かれていた平地を丘陵地形へ改変し、後者は先行作がモノクロームの版画であったのに対して、着色の前処理や手彩色によって、彩色イメージに変えた。

セーヘルズは廃墟そのものを主題とした版画も制作した。セーヘルズが描写対象としたのは同時代の芸術家にも頻繁に描かれた廃墟だったが、その様式は他とは一線を画している。とくに、《南から見たレインスブルフ修道院の廃墟(大)》では、奥行表現をおさえた平面的な描写によって崩壊した修道院の幾何学的なかたちが強調されている上、描画空間の位置関係と明暗を一致させない彩色によって自然主義的ではない光景が表されている。それゆえ、そのイメージには近代美術における抽象性の発露さえ見出すことができる。

上記のような作品を除くセーヘルズ版画のほとんどは、荒涼とした景色を表している。それらは同時代のオランダの自然主義的な風景画とは様相を異にしており、むしろ16世紀フランドルの鳥瞰図的な風景描写である「世界風景」に近い。しかし、いわゆる「世界風景」が主として宗教説話を主題としていたのに対して、セーヘルズの版画では宗教性が取り除かれ、風景そのものが主題となっている。

油彩画と版画の相関関係を示す例として油彩画《木々の見える渓谷》と版画《4本の木のある渓谷》が挙げられる。科学的な調査によれば、後者は前者をもとに制作された。すなわち、セーヘルズは版画を油彩画の構想を練るための試し描きとして制作したのではなく、同じ構図の風景を油彩画と版画の両方で表現しようとしたと解釈できる。

第3章 絵画的銅版画技法

セーヘルズの技法には、色彩の付与、線刻の方法、支持体の選択において類例の少ない特徴が認められる。

まず、セーヘルズの版画の多くは支持体に着色の前処理が施されるか、手彩色されるか、あるいは色刷りされることによって色彩が付与されている。

さらに、それらはすべてプレートマークの内側で切り取られており、一見すると版画であることが認識できない。しかし、それぞれがユニカであることに鑑みれば、絵画や彩色素描を複製する目的で制作されたとは考えにくい。

セーヘルズの版画はその線刻方法も同時代において一般的ではなく、例えば《曲がりくねった川の流れる渓谷》ではリフトグラウンドが用いられている。同技法による刻線は従来の凹版技法によるものとは異なり、ペンや筆によって描かれる素描における線のような太く柔らかい表現が可能となっている。

また、《滝のある風景(第2ヴァージョン)》ではエッチングとドライポイントを併用しつつ、さらにハッチングによって陰影づけがなされており、従来の版画に比べて豊かな諧調を生んでいる。

セーヘルズは版画の支持体として当時一般的だった西洋紙のほかに、布や東洋紙を用いた。布地に油性インクで刷り、油彩で手彩色した上、表面にワニスを塗布した版画のイメージは、もはや版画というより、油彩画といってもよからう。

上述のような技法ないし手法は先駆的なものであるが、いずれも絵画的なイメージを表現することを可能にする。し

かし、ドライポイントやリフトグラウンドは決して絵画を模倣するためだけの技法ではない。それらによる刻線はあくまで版表現特有のもので、素描や油彩画で表現することはほとんどできない。つまり、セーヘルズは、版画で絵画のイメージをつくろうとしつつ、線刻と腐蝕による凹版でしか表現できない効果に価値を見出していたのではなかろうか。

終章

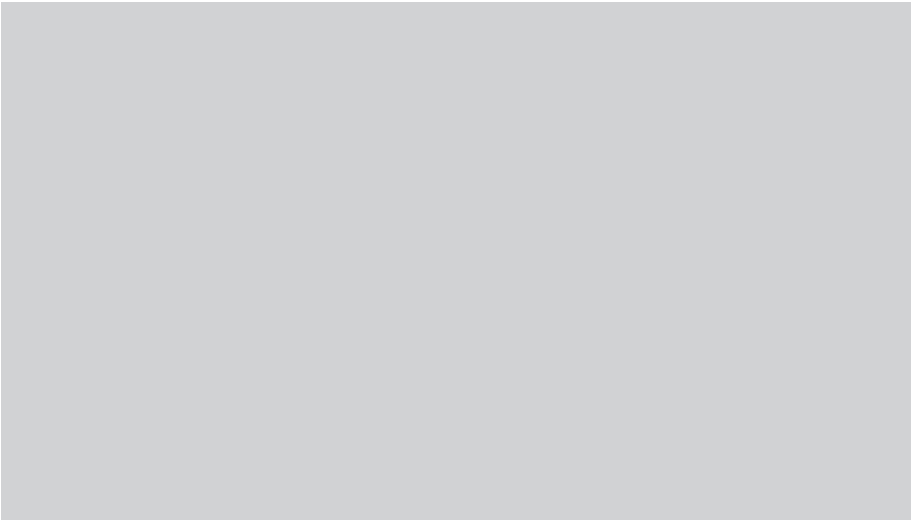
先駆的な技法によるセーヘルズの銅版画が、結果として絵画的なイメージを示すことは衆目の一致するところであるが、それらの技法がもとより絵画的なイメージの創出を目的として考案された可能性を指摘しておきたい。以下の先行研究は、類まれな技法が生み出された理由がほかにあることを主張したが、それらは客観的な証拠によって反駁される。

まず、W. Fraenger（1922）はセーヘルズを社会的に孤立した精神的異常者であるとみなし、そのことが特異な版画制作に作用したと考えた。しかし、同時代の史料は、彼が社会的地位のある者と頻繁に交流し、取引の公証人に任命されていたことを示しており、彼を孤立した異常者とみなす妥当性は退けられる。

つぎに、前川誠郎（2001）はセーヘルズの版画はすべて絵画制作の下絵でしかなかったと推測した。しかし、セーヘルズによる油彩画の赤外線リフレクトグラフィによる調査と同一構図の版画との比較から、先行する油彩画に基づく版画の存在が分かっており、必ずしも版画が絵画の下絵であるとは言えない。

さらに、J. Nakamura（2013）はセーヘルズの版画は元来販売を目的にしたものではなく、版画制作は単なる実験でしかないと主張した。しかし、セーヘルズ版画の紙のウォーターマークの調査結果は、現存数よりはるかに多くの版画が刷られたことを示しており、制作所要時間や材料費を勘案すると、それらを販売していた可能性が高い。つまり、種々の技法の使用は、単なる実験にとどまらず、販売を目的とする版画制作において実用性をもっていたことが示唆される。

以上の間接的な事実により、セーヘルズによる先駆的な版画技法は、絵画を制作するための手段として試行錯誤するうちに編み出されたと結論付けることができよう。すなわち、セーヘルズによる彩色銅版画は版画史よりも、むしろ絵画史のコンテクストに位置づけられると考えるのが穏当なのではなかろうか。



ヘルクレス・セーヘルズ《囲まれた谷》1625–30 年頃
エッチング（黒インク）・手彩色・ワニス、薄ピンク色で前処理された布、第1ステート、108/109×192 mm、ルーヴル美術館（パリ）[図版引用典拠：H. Leeﬂang and P. Roelofs (eds.), Exh. cat., *Hercules Segers: Painter Etcher*, Plates, Amsterdam, Rijksmuseum and New York, The Metropolitan Museum of Art, 2017, n. pag., HB131g]

序章

学生の（高等学校から大学への）進路選択は、自身が家庭、(小中高)学校生活の中で培った性向と興味や関心、経験などを照らし合せながら最も自分の希望にあった大学・学部を選ぶことになる。筆者はその進路決定の過程で、特に学部選択に学生の性向や文化的行動の経験が顕在化するのではないかと考えた。本研究ではピエール・ブルデューの理論を手掛かりに進路選択を研究の対象とし、特に学部選択において美術学部を選択する学生に注目することにした。

ピエール・ブルデューの理論では、学生の進路選択は出身階層、出身クラスターの文化的資本・経済資本の総量で、ある程度見当をつけることができるとし、その背景には出身階層によって接する文化的環境がある程度決まっており、芸術に興味を示す学生に見られる特徴は、特に文化的な教養に触れることのできる環境に恵まれている家庭の出身者であろうとされている。

しかし、筆者は日本における美術大学・学部に進学する学生の間には、出身階層による共通性はあまり見られず、進路選択を決定づけた慣習的な文化的行動にある共通点があるのではないかという仮説に至った。

高等学校の時点で美術専門のコースに在籍している生徒を除くと、普通高校から美術大学・美術学部へ進路選択をする生徒はそう多くないことが一般的であるが、どのような高校、地域にしても出身階層にかかわらず美術大学・学部を選択する学生が一定数存在するだろうと推測する。

そこで、美術を専門分野として選んだ学生にはどのような進路選択を決定づける慣習的な文化的行動、その背景にはいかなる文化資本が生育環境、学校生活にあったのかを明らかにすることが重要であると考えた。

本研究では比較的幅広い出身階層の学生が在籍するのではないかと思われる国立大学の美術学部での大学生のインタビューを通して、美術を専門として進路選択する学生の慣習的な文化的行動、またその行動の背景にはいかなる文化資本があるのかを事例研究し、調査に協力していただいた学生の間にはいかなる共通点や傾向が見られたのかをピエール・ブルデュー理論を手がかりに考察し、明らかにすることを研究目的とする。

第1章

第1節では、再生産論を把握するために、理論が生まれた当時のフランス社会を文献調査と通して把握し、理論の特徴、再生産論の中で重要となる概念整理し、文化資本がどのような働きをすることで階層間で差異が生まれるのかという仕組みを明らかにした。

第2節、第3節では、ブルデュー理論を手がかりに文化資本が学校という場においてどのように働くのかを想定することを試みる。再生産理論に則り、学生が親から引き継いだであろう親からの影響を諸能力(職業観、学歴、言語的能力)と性向(気質や好み、学習に対する姿勢)として想定してみた。

諸能力

- ・美術に関する職業（画家、美術教師、学芸員、画商などの職業に対する知識と美術に関する職業への肯定的な態度）
- ・学歴（美術高校やコース、美術大学や学部に対する知識や肯定的な態度）
- ・言語能力（画家や作風、制作手法、美術史の知識や用語理解）

性向

- ・気質や好み（美術に対する興味・関心、好きな作家や作品など）
- ・学習に対する姿勢（絵を普段から描いたり、観に行ったりする習慣）

これらを継承するために効果が見込まれる文化資本の例を3つの形態で考えてみると、

- ・身体化された文化資本（美術大学・学部に合格するために必要な画力、美術に関する知識）
- ・客体化された文化資本（家にある美術に関する本や雑誌、映像資料、画集、アニメーション）
- ・制度化された文化資本（コンクールでの受賞経験、美術関係者との接点、美術教師との接点）

次に、美術大学・学部において教育の選別機能はどのように働くのかという視点から考察した。入学前に働く教育の選別機能はまず、学生にとって「美術大学・学部に進学することは可能な未来なのか」を自問自答させるという機能が働く。

- この答えに対し、答えを左右するものは、
- ①身近に美術大学・学部に進路選択をした人がいるか（進路選択のモデルを描けるかどうか）
 - ②美術大学・学部に進むことを仮定した時に、職業選択のイメージを描けるかどうか
 - ③美術大学・学部に進むことに対し、家族の理解があるかどうかではないかと想定した。ⁱⁱⁱ

第2章

ブルデュー理論の研究がどのように日本において展開されているのかを明らかにする。文化行動に存在するヒエラルキーの存在を検証するために行われた片岡の調査やブルデューの調査をもとに、美術に関する文化的行動の威信がなぜ高いとされているか考察した。文化行動の内容に対し、私たちは無意識、意識的に抱いている「品のある文化、品のない文化」と言った漠然としたイメージを持っている。片岡の調査から美術に関する文化的行動が諸文化活動の中でどう位置付けられているのかが明らかになった。（美術に関する文化的活動）

1 美術館で絵画を鑑賞する 67.41(スコア)

4 歴史や芸術の本を読む 62.08(スコア)

6 絵を描く(日本画・洋画) 60.76(スコア)
であり、いずれもハイカルチャーと捉えられていることがわかった。

文化評価スコアが高い文化的行動の上位「美術館での絵画鑑賞」「クラシック・コンサート」「社会福祉活動」「歴史や芸術の本を読む」「歌舞伎や能を見に行く」の多くに共通点が見られるとすれば、「趣味として楽しむ」という行為に至るまでに、ある程度の経験の蓄積であったり、予備知識を必要とすることではないかと推論できる。ⁱⁱⁱ

第3章

鈴木の研究をもとに高校生の進路選択においてどのように意思決定が行われているのかを検討した。加えて調査対象となる筑波大学芸術専門学群の学生の特徴を明らかにするために、文献調査を通して当大学がどのような位置付けにあるのかを推論した。

第4章

インタビュー調査で得られた結果を理論章で得た視点をもとに分析し、文化行動が与える進路選択への影響を明らかにした。

多くの文献調査や学生へのインタビュー調査の結果明らかになったことは、学生が美術を専門分野として選択することは、大学卒業後の職業選択に対する懸念が付きまとい、それを家庭が肯定的に受け入れるかどうかという点に家庭の金銭的な余裕や、職業選択の不安に対する理解といった出身階層の影響が見られる。

美術を専門分野として選択する学生が最も進路選択において重要視することは興味・関心の方向性であり、その興味・関心を形成するのに当たるものが文化的行動である。絵を描くという家庭の社会的・文化的地位にあまり左右されない文化的行動から美術への興味・関心が生まれており、その興味を持続・増幅させるに至る文化資本には親の職業や趣味といった家庭環境が関係するのだという結論に至った。

i ピエール・ブルデュー、ジャン・クロード・パスロン 石井洋二郎(訳)(1997).『遺産相続者たち』藤原書店（原著：Bourdieu, Pierre & Passeron, Jean-Claude (1964). Les Héritiers: Les Étudiants et la culture. Paris: Éditions de Minuit.)

ii ピエール・ブルデュー、石井 洋二郎（訳）(1989)『ディスタンクシオン——社会的判断力批判 1』（原著：Bourdieu, Pierre 1979 La Distinction: Critique Sociale du jugement, Paris: Éditions de Minuit.）宮島喬(1994)『文化的再生産の社会学 プルデュー理論からの展開』藤原書店

iii 片岡栄美(1996)「階級のハビトゥスとしての文化弁別力とその社会的構成―文化評価におけるディスタンクシオンの感覚―」数理社会学会編『理論と方法』11巻1号.pp1-20.

序章

近年、美術館で活動するボランティアは市民と美術館を結ぶ役割を担い、芸術祭におけるボランティアは行政施策の中で市民協働でのまちづくりの一躍を果たしている。

国の文化政策においても、2002年文化芸術の振興に関する基本的な方針（第一次基本方針）に、「文化ボランティア」の文言が明記され、2015年第四次基本方針において、文化ボランティア活動を促進し、地域の多様な文化芸術活動の担い手の育成を図ることが記載されていることから、芸術祭ボランティアにおいても同様といえよう。

このようなマクロな視点の中で、ボランティア個人にとっての芸術祭とは何なのだろうか。芸術祭において鑑賞者とは異なる関わり方をしているボランティアが、活動を通じてどのように変容していくかを考察していくことは、担い手の育成のみならず、芸術祭に対する新たな価値づけにもつながると筆者は考える。

本研究では3年に1度、横浜で開催されている現代美術の国際展、横浜トリエンナーレでの事例を取り上げる。2001年の第1回開催時からボランティア組織が設置され、トリエンナーレを支えていることから芸術祭ボランティア事業においても先駆的な存在である。

横浜トリエンナーレサポーターと呼ばれるボランティア組織の中で、特に象徴的な活動は、サポーター自らが企画し、形にして来場者へ提供する「自主活動」だ。他の芸術祭ボランティアの多くが作品の監視や受付といった補助的な業務を中心としているのに対し、サポーターの主体性に基づく「自主活動」は、横浜トリエンナーレサポーターを大きく特徴づけている。

本研究では横浜トリエンナーレサポーターを対象に、質問紙調査を通じて横浜トリエンナーレの会期前・会期中とで組織がどのように変化するかを明らかにするとともに、インタビュー調査を通じてボランティア個人の意識や行動がどの

ように変化するか、また、その要因を明らかにすることを目的としている。

第1章 芸術祭とボランティア

始めに、芸術祭とボランティアの関わりについて概観し、加えて、横浜市の文化政策と、これまでの横浜トリエンナーレの歩みを整理した。

芸術祭は、その開催地から大きく「都市型」と「里山型」に分けられる。「里山型」芸術祭として代表的な、大地の芸術祭 越後妻有アート トリエンナーレには「こへび隊」と呼ばれるボランティア団体が存在し、来場者の案内や鑑賞サポートなどを行っている。こへび隊は都内の大学生などが車で現地に向かい活動するなど、首都圏からの参加者が多いことが特徴的である。近年では海外からこへび隊に参加する人も増えている。

一方「都市型」芸術祭は、横浜トリエンナーレ、あいちトリエンナーレ、札幌国際芸術祭など都市部で開催されている芸術祭が挙げられる。芸術祭に関わるボランティア構成も地元在住の市民が半数以上、県民も含めると7割以上となる。県外からの参加者は少なく、海外からの参加者はゼロに等しいため、ボランティアは市民協働としての位置づけが適している。このように芸術祭の特性により参加ボランティアの構成やその位置づけも異なっている。

横浜トリエンナーレは、2004年に策定された文化政策「クリエイティブシティ・ヨコハマ」において重点プロジェクトのひとつとして位置づけられている。そこでは、横浜ならではの斬新な企画が望まれること、そして、一過性のイベントに終わらないようにするために市民が参画できる仕組みづくりが求められることが記されている。このことから、市民協働が横浜トリエンナーレの一つの柱となっていることが伺える。

第2章 横浜トリエンナーレサポーターとヨコハマトリエンナーレ2017に向けての活動

本章では、ヨコハマトリエンナーレ2017に向けた具体的な活動を紹介するとともに、サポーター活動に関わる職員へのインタビューを実施し、活動への期待や課題を明らかにした。

ヨコハマトリエンナーレ2017では、前回展終了後から準備が始まり、「交・観・繋・支」をテーマに、7つの自主活動グループ「遠足」「料理部」「観る・学ぶ」「アートアクセシビリティ」「時をかけるヨコハマ」「情報発信」「活動支援」が来場者をもてなした。

サポーター活動に関わる職員のインタビューでは、横浜トリエンナーレサポーター事務局、横浜美術館、横浜トリエンナーレ組織委員会の3者に話を伺った。

サポーターが参加するプログラムを企画する上で、職員は参加のしやすさを意識し設計しているにも関わらず、3者が共通して挙げた課題は、「初めて参加した人に対して、サポーター活動が参加しやすいものになっているか」という点であった。

様々なレベルで、多様なメンバーが参画していくことは横浜トリエンナーレの市民協働で強く求められていることであり、継続開催に向け検討していくべき課題であると考えられる。



図1 ヨコハマトリエンナーレ2017「観る・学ぶ」ワークショップの様子（筆者撮影）

第3章 サポーター活動に対する意識調査と組織の変化

本章では横浜トリエンナーレサポーター46名への質問紙調査より、活動への参加度合いによる意識の差異や、会期前と会期中での意識の変化について考察した。

エティエンヌ・ウエンガー（Etienne Wenger）のコミュニティへの参加度合い¹を参考に、サポーター組織をコア・グループ（自主活動のリーダーやサブ・リーダー）とアクティブ・グループ（自主活動への定期的な参加者）に分類し分析を行った。

その結果、アクティブ・グループは、アートの知識向上や関心を動機に活動へ参加している人が多く、活動を継続していく中で、来場者にどう楽しんでもらうか、横浜トリエンナーレを成功させるためにはどのようにしたらいいか……など自分起点から来場者起点へ視点が変化していることが分かった。

活動への満足度に関しては、コア・グループの活動満足度が相対的に低いという結果が出た。理由を問う設問において、「（サポーター）各々が能動的になるにはどうすればいいか」「同じ方向性を目指すのは大変難しい」「グループやチームのマネジメントは難しい」と、課題が散見され、与えられた役割（リーダー、サブ・リーダー）による視座の違いが満足度低下の一因になっていると考察した。

また、活動への満足度を目的変数とした重回帰分析では「自分の居場所である」と感じられているかどうかの満足度へ影響していることが分かった。満足度は活動を継続させるモチベーションにも密接につながってくるため、「自分の居場所である」と感じられる環境づくりが今後重要となってくると考えられる。

第4章 活動への参加度合いに変化が見られたサポーターに対する意識調査

前章の質問紙調査で、活動への参加度合いが変化したサポーター8名を対象にインタビュー調査を実施し、どのよう

な出来事が活動に対する意識や行動を変化させたのか分析を行った。

会期終了後も自主的な活動を企画し、継続的に活動を実施しているメンバーで、かつインタビュー内でも自身の成長を実感していた協力者2名の行動を時系列で整理したところ、次のようなステップが浮かび上がった。「1.活動にかかる情報に詳しくなる」「2.この活動がやりたいという意味が具体的に、かつ明確になる」「3.企画実現に向け周囲からサポートを得る」「4.活動を通じメンバーとのかかわりの中で新たな気づきを得る」「5.企画が形となり来館者から反応を得る」「6.人との交流、関わりを重要視する」「7.職場などで自身の変化を感じる」である。

このように活動が成長実感につながることで、単なる参加者ではなく、企画者の立場など異なる役割（コア・メンバー）を担ってみようという動機につながるのではないかと考える。

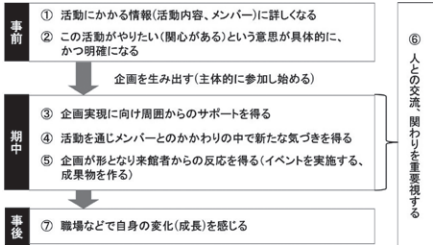


図2 意識、行動変化につながるサポーター活動取組みの流れ（インタビュー調査より筆者作成）

結章

横浜トリエンナーレサポーターにおける「組織」「個人」の両面から、活動を通じての変化をまとめた。

「組織」という点においては、グループをまとめる立場にあるコア・グループと活動への参加者であるアクティブ・グループ間には、参加の動機やサポーター活動内で担っている役割の違いから、活動に対する期待や満足度など、意識の差がみられることが分かった。

アクティブ・グループは、会期前から会期中にかけて、自己の興味関心から来場者にどう楽しんでもらうか、という

思考へ視点が変化していた。

「個人」という点においては、活動への参加の度合いが変化し、かつ本人も成長を実感しているサポーターには、活動経験の中に共通するステップがあることが分かった。

このようなステップは偶発的に起こったわけではなく、インタビュー調査で職員が述べていた「本当に楽しんでサポーターが自分から参加してもらえるようになっているか」「サポーター同士が相互に教え合い、学び合うようになっているか」留意していることも影響していると考ええる。設計段階から日々のコミュニケーションに至るまでの関わりや仕掛けが、サポーター個人の成長実感につながっているのだろう。

また、サポーター、職員双方への調査から、「横浜トリエンナーレサポーターにかかる組織とその職員の役割の明確化」、「初めての人も参加しやすい環境づくり」が共通課題として挙げられた。

これらはサポーター組織の基盤となる重要な事項であり、今後の運営において重点課題として検討していくべき事項であると考ええる。

最後に、本研究は横浜トリエンナーレサポーターの事例に偏重しており、他の都市型芸術祭におけるボランティアの活動分析に乏しく、一般的な考察にまで及ばなかったことが最大の課題であると考ええる。横浜トリエンナーレサポーターの活動支援に携わる立場として、サポーター組織運営に関するノウハウを標準化していけるよう研究を続けていきたい。

参考文献

¹エティエンヌ・ウエンガー、『コミュニティ・オブ・プラクティス—ナレッジ社会の新たな知識形態の実践』翔泳社、2002



「End of May- I 」「End of May- I」 162×130cm パネルにキャンバス、油彩



「End of May- II 」「End of May- II」 162×130cm パネルにキャンバス、油彩

序章

筆者は生まれた時から写真または映像に親しんできており、本やインターネット、学校の授業など社会的な共有媒体としての写真が浸透した時代に生きてきた。今日、絵画を制作するにしても、写真は必ず意識、無意識の下に影響を与えてくるものである。それは、自身のイメージネーションに写真が不可避免的に食い込んで混合するような状態を生んでいると考えている。いわば、写真は超越論的なものとして存在するに至っているわけである。定規を使い線を引くように筆者は写真を画材の一つとして制作に用いている。現代における技術の進歩とともに絵画制作にもその技術を取り込み、よりイメージに近い制作の結果が出ると願い今日も描いている。絵画にしか出せない永遠の世界を生み出していきたい。

第1章 なぜ筆者は制作において写真を用いて写真のような絵を描くのか

なぜ筆者が自身の絵画制作において写真を見ながら制作(図1)しているかといえはそれには物理的な時間の問題もあると言われればそうだが、メインとして現場での情報のある程度削ぎ落としたいという狙いがある筆者の場合資料をそのまま使うのではなく描写の基準点として使っている。形や色の軌道修正や風景画なら空の調子を別の資料から引用したり、静物画なら背景の色変えたり時間はかかるが元の写真では良いと思った物が絵画として成り立たせようとする違和感やイメージと違う雰囲気になるので制作していく中で自分を制御も含め最終的に戻る所でもある。また制作する上で写真を見ずに描くという行為も取り入れている。

この作業は筆者にとってとても重要な工程である。画面の雰囲気作り、空間作り、理想の色彩に近づける行為であり、2Dから3Dへ変換するようなイメージを持って画面に向き合って合っている。

第2章 影響を受けた作家、作品

個人的に自身の作品の制作の参考や意識下にある作家を挙げるのであれば、パターンは2つに分けられる。

1つ目は描写や技法、写実、構図を目的として参考にしてきた作家である。2つ目は写実以外のアプローチでの構図やテーマ性を目的とした参考にしてきた作家であり、現在進行形ですべてが今の制作において参考にしているわけではなく、絵を描き始めた2011年から今日まで参考にした主な作家である。

第3章 写真

筆者は写真家ではなくあくまで画家であるため「絵を描く、絵を作り上げていく」という意識の下に取材をしていく。撮影するにあたって構図には特に気をつけている。どのような風景でも写真として見る分にはよく見えてしまうが、実際にその写真を元に制作を進めると画面が保たなかったり、絵としての迫力のようなものが見いだせなくなったりしてしまう。筆者の場合、取材に赴く前に描きたい構図のイメージやドローイングのようなもの書き留めたノートを用意していく。取材したデータはパソコンに取り込み編集をする。影が暗すぎて潰れてしまっているところや白く飛んでしまっているところなどの写真の質を上げるための補正、筆者の完成イメージのピントを合わせ明確にするための主観的かつ感覚的な補正の2点を調整するために行う。

第4章 資料作成と編集

パソコンによる編集は一枚の写真をイメージに近づけていくという利点が大きいが複数枚の写真を見比べることで同時に多角的な角度でモチーフをトリミングした構図の見比べもできる。筆者にとってこの工程はイメージを明確にすることで構図を考えるエスキースのようなものであり、視点を確定する行為の一つであるためここで横着することは駄作を生み出してしまう一つの要因であるため、隅から隅まで自身が描いているようなイ

メージで慎重にチェックする。ここで曖昧な部分をつくってしまうとそれが絵の弱さにつながり、イメージだけが先行した中身のないものになりかねないのである。絵画である強みは「それを描いた」ということである。例えば家やお店に写真のような平面作品が壁に展示されているとして作者あるいは購入者、鑑賞者が「油絵(アクリル絵の具など)で描いた絵画です。」と説明すればほとんどの人が驚くことであろう。

終章 筆者の課題と展望

筆者が写真を用いて描いていくにあたって特に留意している点は「空間」と「絵肌(マチエール)」である。写真の資料だけでは作品上、空間を出すことはキャリア的な面、技術面的に拙いため限界がある。現物だからこそ得られるものは大きいといえよう。絵の具本来の色彩、画面のオイルの具合、筆致、細部、その絵画本来の迫力、すべての情報がその一枚の現物の絵画から得られることができる。これから筆者の制作プロセスは時代を追う事変わっていくに違いないが常に研究し続けていきたい。現代に生きる筆者だからこそできるプロセスを見出していきたい。



「現在地の確認」
“Confirm your location”
アクリル・油彩・ミクストメディア、木製パネル
1620×2910mm
2020 年



序章

筆者は洋画専攻であり、現実の物体をはぎ取り、画面に貼り付け、明暗をつけ、絵画空間に溶け込ませるとでも言うべき手法で絵画制作をしている。特に、サンドマチエールや石粉粘土を主としたミクストメディアを用いた制作をこれまで行ってきた。筆者の故郷である鹿児島県は、日常生活において桜島による降灰の影響が多々あり、常に身の回りのものがザラザラしている。これまで既存のマチエール材を使用していたが、それらの代わりとして桜島の火山灰を扱うことが出来るのではないかと、また新たな技法の発見につながるのではないかと考える。日常生活を生きる上で様々なことに障害

が生じるため、忌み嫌われているような存在の火山灰を、芸術作品に取り入れることにより、活用・昇華するのが今回の研究の大きな目的である。絵画における画材という点から火山灰について研究することにより、火山灰の新たな活用方法を模索する。また、自身のアイデンティティに寄与している桜島の火山灰を用いて絵画を制作することにより、表現の幅を広げる。

第1章 火山灰の利用方法について

火山灰を絵画に利用するにあたり、まず、火山・桜島についての情報を述べる。桜島の火山灰は、主に火山ガラスが7割を占めていた。火山灰を絵画制作に

取り入れる上で、「ベース材」「色材」「マチエール材」の三つの活用法が考えられる。それぞれ既存材料がどのような特質を持っているのかを明らかにした上で、火山灰それらに代用できるかどうか、検討した。「ベース材」としては、火山灰はこれまで、コンクリートにおける細骨材や混和材をはじめとするコンクリートとしての活用がされていた。「色材」としては、桜島の火山灰に定着材を混ぜ、水彩絵具にして販売している商品「さくらじまいろ」があった。「マチエール材」として、桜島の火山灰を平面作品にしている作家・竹之内茂樹さんに取材を行い、桜島火山灰を絵画に取り入れる可能性について述べた。

第2章 桜島火山灰を絵画に活用するために

第2章では、実際に桜島の火山灰を絵画にに利用するための実験制作を行った。絵画に使用するための下準備として、桜島の火山灰の洗浄の過程を述べ、洗浄した火山灰をフレスコ画のモルタルにおける砂の代わりとして使用した。しかし、洗浄した桜島の火山灰は、採取元が不明であり、桜島の火山灰の成分とは思えないような悪臭を放ち、作品にすることが憚られる結果となった。採取先が明確にされており、洗浄・粉碎された「さくらじまいろ」制作会社から頂いた桜島の火山灰を使用したところ、悪臭の問題は解決した。アクリル絵具のメディウムとの併用、アクリル絵具と油絵具の混合技法による併用、油絵具との併用を試みた。色材として扱うには、描画した瞬間と乾燥した後の色味に差が出るため、注意が必要である。マチエール材としては、メディウムを適切な割合で入れることで定着が可能であり、また、その上からの描画も問題なく加筆することが可能である。

第3章 修了制作《現在地の確認》制作

第2章で洗浄した火山灰は、どこから採取したものなのか不明なものであり、洗浄しても悪臭が拭えなかった。その問題を解決するために、自身で直接現地に取材に行き、採取し、洗浄をした。自身で採取し、洗浄をした桜島火山灰を「洗浄火山灰」、洗浄・粉碎された「さくらじまいろ」制作会社の桜島火山灰を「粉碎火山灰」とし、それら2種類の桜島火山灰を使用し、修了制作《現在地の確認》を制作した。2種類の桜島火山灰を使用することで、その粒子の大きさの違いから、様々な表情が出せることが分かり、その色の美しさとマチエールが伴った素材の美しさを実感することができた。また、自身の元々の作風を崩すことなく桜島の火山灰を作品に取り入れることができたように思う。今回の制作を通して、桜島の火山灰は、「色材」と「マチエール材」とを切り離して扱うのではなく、それらが

融合された画材になり得るという可能性を強く感じた。

結章

本研究で、桜島の火山灰は、絵画制作に取り入れられる画材としての可能性を持つことが分かったが、それに伴い、多くの課題も見つかった。一点目の課題として、ベース材としての研究の見直しが挙げられる。著者が制作をする上で好んで扱う基底材は木製パネルやキャンバスであるため、火山灰を用いたコンクリートモルタルを作り、それを基底材として描画をするといった、ベース材として扱うことについての研究が中途半端になってしまった。また、フレスコ画の石灰モルタルにおける失敗についても、桜島火山灰が原因であるのか、自身のフレスコ画制作に対する経験不足が原因であるのか、明確に言い切ることができなかった。故に、桜島火山灰を生かしたベース材については、研究を再考しなければならないと考える。

二点目の課題については、定着材の問題である。今回はアクリル樹脂系のメディウムを多用し定着させたものが多かった。アクリル樹脂系のメディウムは、定着力はあるが、乾燥前と乾燥後とで色調が変わってしまうことが難点である。油絵具用ではのりマチエールを使用し、乾燥前と乾燥後とで色調が変化することはなかったが、油絵具のもつ遅乾性があり感じられなかった。また、自身は洋画を専攻している故にアクリル・油に限って定着材を模索したが、日本画における岩絵具の定着方法でも定着させることができるように思う。桜島の火山灰が本来持つ色調を生かし、描画材として画家に積極的に選択されるための最良の定着材の研究を今後も続けることが必要である。また、その定着材が明らかにできれば、桜島のみならず、他の活火山の火山灰でも活用することができるよう考える。

三点目の課題は、画材とする上で、入手先が限定されていることが挙げられる。第2章で、克灰袋から入手した火山

灰は、画材として扱うことができなかった。鹿児島県の住人に厄介者であるとされる桜島の火山灰は住宅街に降灰するものを指し、人里離れた桜島の麓に降り積もるものではない。故に、不要物の再利用としての価値は見出すことができなかった。桜島の火山灰を画材とするのであれば、限定された地域のものを採取する必要があるが、現在は現地調達をするしか入手することができない。

四点目の課題は、耐久性の問題が挙げられる。桜島の火山灰を実際に作品制作に取り入れていくうちに、その色の美しさとマチエールが伴った素材の美しさを実感することができた。故に、「色材」と「マチエール材」とを切り離して扱うのではなく、それらが融合された画材になり得るという可能性を強く感じた。しかし、先行研究も少なく、絵画において耐久性のある画材であるかというのは不明瞭である。今後も桜島の火山灰を自身の絵画制作に取り入れ、また新たな定着方法を見出すとともに、本論文において制作した作品は保管し、その後の経過を見守る。



「愛おいしいすべての」
“Dear all”
162.0×324.0cm
油彩、キャンバス
2020 年

序章

本研究は、デジタルネイティブ世代の絵画を主な対象とし、作品主題やモチーフの選定、技法など様々な切り口で研究することで、デジタルネイティブ世代の作家が絵画表現をする上で何を見つめ、どのような表現しているのかを考察し、時代ならではの表現を見出すことを目的としている。デジタルネイティブ世代のデジタル環境に対する向き合い方や、それらが絵画にどういった特徴を与えているのかを分析することで今後絵画がどのように変化していくか展望し、自身の制作の基盤とすることも目的の一つである。本論文内において定義付けをしたデジタルネイティブ世代の作家を対象に調査研究し、デジタル環境に対する捉え方や、デジタル環境から得たイメージの絵画への反映の仕方から、作家それぞれの絵画表現に見られる特徴を挙げた。そしてデジタル環境から影響を受けた絵画表現に見られる特徴の共通点やデジタルネイテ

ィブ世代ならではの感覚を、文献や実見調査、取材、そして筆者自身の制作をもとに考察し明文化することを試みた。コンピュータや携帯電話、スマートフォン、タブレット端末等の電子機器が技術の発展と共にかつてない利便性を持ち、現代人の日常に浸透している日本において、絵画の表現はより個々の人生を反映し、多様性を極めている現状にあると筆者は考える。そうした環境におかれる我々にとって、世代でくった一つの傾向を見出すことは大変困難なことであるだろう。しかし、時代の渦中最中だからこそ気がつくリアリティがあるのではないかという筆者の考えのもと、デジタルネイティブ世代の絵画表現の可能性を探る。

第1章 デジタルネイティブ世代の定義

本章ではまず、日常において我々が取り扱う媒体として、我々の身の回りにある音や視覚を音源データや映像データ

として数字に置き換え、電気信号に置き換えたもののことを広義的にデジタルという単語として用いることとした。デジタルという語句の意味については、印画紙に印刷した写真やCD、DVDといった物質に記録したアナログ情報を電子情報に変換したデータと、コンピューター・グラフィック、メール、電子音楽、電子書籍など、デジタル発足のデジタルの二つを総括してデジタルとし、取り扱うこととした。そしてデジタルネイティブという語句の意味に関しては、マーク・ブレンスキィ（Marc Prensky, 1946～）が2001年に出版した著書“Digital Natives, Digital Immigrants”内で定義した呼称であるデジタルネイティブに関して述べている既存の論考をもとに、生まれながらにITに親しんでいる世代とした。また、高橋利枝（生年不詳）の論文“デジタルネイティブを越えて”を中心に4人の研究者が論じる「デジタルネイティブ世代」という語句の意味をまとめた。そして本論

文におけるデジタルネイティブ世代の定義付けを、諸研究での共通性が高い高橋利枝の論文での定義をもとに、Windows 95が発売され、パソコンが一気に普及するようになった1995年時点で12歳までとした。

第2章 デジタルネイティブ世代の作家

ここでは、第1章で定義したデジタルネイティブ世代に該当する作家の中から、平面の絵画作品を中心としてグループ展や個展等の展覧会で発表している作家6名を対象に、実見調査と取材を行い、作家それぞれの制作に見られるデジタルネイティブ世代の特徴を列挙し考察した。デジタル環境から作家本人が考え方やものの捉え方に受けている影響や、それらの影響がモチーフの選定や技法、主題としてどのように絵画表現に現れているのかを受け、デジタルネイティブ世代に共通する感覚とは何かを考察した。そこで、デジタル環境という実体のない風景や見

ず知らずの人格が持たらず曖昧さや不安定なイメージに、絵画の絵の具で物質性を持たせるという意図で絵画表現を行うという傾向が見られた。ディスプレイ上の限りなく平坦な視覚的イメージを絵画という物質に置き換えることに、ある種のアウラを見出しているのではないかと筆者は考察した。デジタルネイティブ世代の作家たちは写真としての複製と、SNSによる複製という二重の意味で消滅したアウラを絵画制作によって再現しようとしているのではないかと考える。そして、本章の考察を行う中で、筆者を含めデジタル環境から影響を受けた絵画表現において、色彩に関する取り組みがあまり見受けられないように感じられた。それは、ディスプレイが放つ光による色彩と、絵画の画表面における反射光による絵の具の色彩があまりにもかけ離れているためではないだろうかと筆者は考えた。デジタルのイメージを油絵の具による絵画として描く上で起こる、色彩の違いに対する考察を今後の課題とした。

第3章 筆者作品の分析と今後の展望

本章では、第2章での考察を元に、物心ついた頃からデジタル環境に多大な影響を受けながらも、敢えて油絵の具を用いて絵画表現を行い続ける筆者自身の制作について記述した。まずは筆者の幼少期から現在までのデジタルへの関わり方と、それらが筆者自身に与えたと考えられる影響について具体例などをもとに考察した。そこでは、自我や興味の対象を育む基盤がパソコンやテレビのディスプレイに広がる世界であった筆者にとって、脳内での図像イメージや空想もデジタル的で平面なものであるとした。ディスプレイの画面上に凹凸が存在せず限りなくフラットなインターネット上のデジタルイメージを、物質としての凹凸がある油絵の具であえて描く理由については、これまでの章で考察したことを踏まえ、考察している。デジタルのイメージを、一度キャンバスという支持体に油絵の具という物質で再解釈するという段階を経る

ことで、アナログとデジタル異なる二つの要素を行き来する過程で生まれる新たな表現がある為とした。また、筆者の過去作品でこれまで無意識的に行われたと思われるデジタルネイティブ世代特有の絵画表現をいくつかに分類した。そして、今後も描き続けたい画題と、これまで無意識的にながしろにしてしまった技法面の工夫の均衡を保つ為に、絵を描くという物理的行為に対して改めて初心に戻り、支持体から描画材にいたるまで最適な選択を目指すことを今後の課題とした。

結章

本論を通して、時間や空間の感覚が曖昧な現代において、生きる実感を得るために絵画という存在はより物質性に価値がおかれているように感じた。そして新たな課題として、絵の具が持つ反射光による色である表面色と、電子機器のディスプレイが発光する色である光源色では彩度や明度の点において視覚的に大きな違いがあり、ディスプレイを通したイメージ特有の鮮烈な色彩感覚を絵の具のみで表現することが難しいという点に注目した。絵画の物質性を取り入れた上で、同時に絵画の構成要素として光を取り入れることで、絵画表現にさらなる発展を見出すことが可能になるのではないかと考え、今後の課題としたい。どんなにデジタルが進歩し人々の感覚が更なる変化を遂げてもデジタルな環境とアナログである絵画は異なる特性を持ち、互いに補訂していくことはできないかと筆者は考えている。個性ある人間性を投影し、ここに生きているという実感を与えるものである絵画という観点から、デジタルネイティブ世代だからこそその感性を大切に表現していきたい。



「白昼夢V - I」
“Daydream V-I”
(左半分) 194×194cm 油彩、和紙・パネル
2019-2020 年

「白昼夢V - II」
“Daydream V-II”
(右半分) 194×194cm 油彩、和紙・パネル
2019-2020 年

序章

筆者はこれまで都市風景を題材として油彩画を多く制作してきた。都市風景を描くにあたり、自身の中で特に意識して表現しようと試みていたことは、建物と建物の間に存在し、そして奥へと続いていく空気感である。近年、作品のコンセプトに基づく対比するイメージをより効果的に見せるために部分的に箔を使用し始めたことにより、マットな画表面と箔の光沢の調和が必要とされた。絵具に箔の質感を近づけるために、絹の裏から箔を貼り光沢を抑える“裏箔”という日本画の技法から着想を得て、画表面に和紙を貼る方法を思い付いた。さらには和紙の薄く白い層と絵具の層を交互に重ねることで、絵具のみで描写したときとはまた違った空気感の表現ができないかと

考えた。本論では油彩画の材料としての和紙の可能性について、長期保存を視野に入れつつ和紙の特性を生かした表現効果を研究し、自己の作品制作に取り入れることを目的の元論じている。

第1章 “空気感”の表現とは

本章では、本論における“空気感”という言葉について定義する。辞書によると“空気感”とは実際に目で見えることは不可能である空気を“もの”として存在を認識することで得られる感覚のことである。手前から奥へ続く距離を表す“奥行き”も“空気感”と同義語であるが、絵画的空間表現では言葉の意図が多少変わってくる。過去、絵画に三次元的な空間の形成を求め、多くの画家たちは空間表現の研究を行ってきた。状況説明を重視してものを並置した統一投影法から始

まり、次第にもの同士が重なり、さらには奥へ収束していく原理を利用した線遠近法により“奥行き”の表現が生まれた。そして16世紀にレオナルド・ダ・ヴィンチ(Leonardo da Vinci, 1452-1519)が光学の観点から発見した、大気の層を色彩で描く空気遠近法の確立により、ここでようやく“空気感”の表現が生まれたのであった。

第2章 筆者の制作における空気感の表現と課題

本章では、筆者自身の制作において空気感の表現に重きを置くようになった原点と、さらなる作品のコンセプトの確立により生じた問題点から、今後の制作での課題を考察した。序章でも述べていた通り、当初は絵具のみを使い、スキャンルやグレーズのように薄く層を重ねる技

法を用いて空気感を表現していたが、箔を使用するようになってから、霞むようなマットな絵具の質感と箔の光沢の調和を求めるようになった。そこで日本画で使われている裏箔の技法から画表面に薄い和紙を貼り付けることを思い付き、さらには和紙の薄い層によって物質的に空気の層が表現できないかと考え、油彩画における和紙を使用した表現の可能性を考察した。しかし、酸化による紙の劣化問題が過去にあったためか、油彩画で色彩の1つとして紙を貼り付けている前例は少なく、画表面に和紙を貼り付けたときの効果と同時に、作品の長期保存を考えたときに如何にして紙の劣化を防ぐかという課題が生じた。

第3章 技法材料の検討

本章では、第2章で述べた酸性紙問題

を取り上げ、油やドーサ液による和紙の酸化の可能性を考えた上で、油彩面に和紙を貼り付けるのに適した接着剤を検討した。酸性紙問題で紙を劣化させる原因となったのは硫酸アルミニウムであり、油彩画で使用される油では酸性紙ほどの劣化は起きず、ドーサ液で処置を施せば油彩での描写が可能である。また、日本画で使用されるドーサ液に含まれる明礬による酸化は、酸性物質に対する緩衝能が高いアルカリ性に近い楮紙等の使用で緩和される。以上のことから、油彩画に和紙を使用することが長期保存に適さないことはないということが判明した。そして、接着に使用可能である溶剤から油性のものを3種、水性のものを4種使用し、同じ油性面に貼り付けて和紙の透過具合や接着剤による変色を比較した。結果と

して、油性水性を使い分けることで様々な効果を使用することが可能であると判明した。

第4章 自身の制作への応用

本章では、比較的厚手の和紙を油性接着剤で貼り付けた場合、薄手の和紙を水性の接着剤で貼り付けた場合、複数の和紙を重ねた場合で接着剤を使い分けて制作を行い、作品の形となった状態で和紙を使用した表現効果を考察した。結果として、それぞれの接着剤の特性を生かし、和紙を重ねたことでできる独特な空気感を表現することができたが、絵具のみでの描写のように始終自身の中にあるイメージ通りの色彩で描き進めることが困難であった。というのも油性接着剤は変色が強く、水性接着剤は完成時のイメージである色で描き進めても和紙の白さが残ることでまた違った色になるからである。和紙の白さをイメージ通りに作品に取り入れるためには、さらなる制作経験が必要であると判断した。

結章

本章では、第1章から第4章までをまとめ、油彩画において和紙が与える効果について、今後の自身の制作に取り入れた際の可能性を踏まえて考察を行った。本研究で筆者は初めて作品に絵具以外の材料を色彩の1つとして使用したが、和紙が与える表現効果は偶然性の多いものであり、空気感の表現だけにとどまらない幅広い使用方法の可能性を感じた。しかし、今回の実験で油彩面に水性接着剤を用いて和紙を貼り付けることはできたが、経年で剥離する可能性は考えられる。今後の課題として、長期保存を考えた際に、確固たる保存性を証明できる接着剤を見つけていく必要がある。それと同時に、見た目は和紙に近いが化学繊維でできている不織布のような、和紙とはまた違った効果を持っていそうな材料を見つけ、新たな空気感の表現方法として制作の中に取り入れていきたい。



「Chaos-Cosmos」
285×285cm
パネル、油彩
2020 年

序章

本研究は、英国における人物を主題とした20世紀初頭からの絵画をその描画方法・対象を考察することによって、ある種の系統付けを行うことを目的とする。20世紀の英国の人物画には、19世紀以前の肖像画とは一線を画する様相を見て取ることができる。英国では18世紀の最古の美術学校である王立美術学校の創立を皮切りに、20世紀初頭にかけロンドン内に多数の美術学校が設立された。したがって20世紀の英国の絵画にはそれまでの流派や師弟関係とは異なる美術

学校による影響が見出されるのではないかと仮定される。そのような中で、スレイド美術学校の教育方針は人体ドローイングを基礎とした人体の構造理解を中心としたものであり、英国の人物描写を牽引したと考えられる。研究方法として、2018年にロンドンのテート・ブリテンで開かれた『All Too Human』(注1)の展覧会カタログを翻訳し主な参考資料とする。『All Too Human』は20世紀の英国の人物画を対象として開催された展覧会である。その中で紹介されるスクール・オブ・ロンドンというグループがある。ス

クール・オブ・ロンドンとは1976年のハイワードギャラリーで開催された『The Human Clay』(注2)のカタログ内において、R・Bキタイが自身を含む具象絵画を描く画家を総称したものである。本研究は、スレイド美術学校に端を発し20世紀後期のスクール・オブ・ロンドンまでを考察し、21世紀の英国の人物画の展望を予測するものである。同時に最終的な考察対象として筆者の作品を設定し、自身の作品を20世紀の英国における人物画と比較することで作品を客観視し独自性を見出すことが目的である。

第1章 20世紀以前の英国における人物画と美術学校

本章では、どのような時代背景を経て20世紀の英国における人物画の潮流が見出されたか19世紀の絵画、20世紀の美術学校の発展から述べる。同時に本研究の重要資料となる『All Too Human』の概要にも触れる。

英国の絵画は20世紀以前には風景画、風刺画、新古典主義、風俗画、印象派と様々に立ち現れるが、その間も王室の歴史と共に肖像画が描かれることで、人物画は絶えることなく表現された。20世紀の諸外国の前衛的な芸術運動が活発になるにつれ、英国は伝統性と国際的な芸術運動の受容との間で揺れ動く。前衛芸術の受容によって英国はコンセプチュアルアートやミニマルアートが主流となっていくため、本研究が対象とする1900年代は英国の伝統的な人物画の系譜を辿るにあたって転換点となる。

『All Too Human』は既存の枠にとらわれない様々な角度からの考察を行い、その扱う画家・作品数が多岐にわたるという点で、20世紀の英国の人物画を取り扱うにあたって優れた先行研究である。未だ日本に紹介されていないこの展覧会カタログを翻訳することに意義を見出すと共に、『All Too Human』の中から教育という観点で画家を抽出し、系統立てていくことで本研究を進める。

第2章 20世紀前半の画家と作品

本章では、20世紀初頭のスレイド美術学校に関わった画家の考察を行う。20世紀初頭はモダニズムが英国に流入し始め、それに対し保守的な態度を保っていた場所がスレイド美術学校である。1900年から1930年頃は、アルフォンス・ルグロ(Alphonse Legros,1837-1911)、ヘンリー・トンクス(Henry Tonks,1862-1937)が学校の設定当初から教壇に立ち、スレイド美術学校における厳格な構造理解による描写を基礎づけた。1940年頃のウォルター・リチャード・シッカート(Walter Richard Sickert,1860-1942)、スタンリー・

スペンサー(Stanley Spencer,1891-1959)に至って、描写方法には伝統性を維持しながらも表現内容においては画家個々の内面を描くという変化を見せ始める。ウィリアム・コールドストリーム(William Coldstream,1908-1987)はスレイド美術学校の伝統性を引き継ぎながらも、マーキングという描写方法を開拓し、対してデヴィッド・ボンバーグ(David Bomberg,1890-1957)はバラ工科大学において内面的経験に基づいた絵画を牽引した。両者は対照的であり、第3章では対照的な二系統を20世紀中期の人物画として考察していく。

第3章 スクール・オブ・ロンドンへの二つの系統

本章では、ボンバーグ及びコールドストリームに連なる二系統を考察する。両者の指導者としての影響は強く、各々の学生には絵画の筆致、内容、描画方法において類似点を見出すことができる。ボンバーグから連なる系譜は、国際性の取入れの結果、絵具の盛り上げや形態の抽象化が見られる。スレイド美術学校においてコールドストリームはマーキングという測定法を開発し、彼の学生の画面には類似の跡が残る。コールドストリームはスレイド美術学校において、描画方法を受け継ぐ直系的な画家を生み出したが、アンドリュースに至ってはボンバーグ、コールドストリームどちらの影響も受けており、抽象性と写実性を併せ持つ次世代の誕生を感じさせる存在となる。

1950年代のスレイド美術学校には保守性の中にも描写方法による革新が見られるが、しばしば国際性の受容に欠けるとして非難の対象となっていく。

第4章 20世紀から21世紀の人物画へ

スレイド美術学校の影響は20世紀後期には小さくなっていき、英国は国際的芸術運動を迎え始める。同時に学校を介さずとも画家個々の交流は深まっていた。本章ではルシアン・フロイド(Lucian Freud,1922-2011)、フランシス・ベーコン(Francis Bacon,1937-2007)、R・Bキタイ(R・

B Kitaj,1922-2011)について記述する。三者はキタイが提唱したスクール・オブ・ロンドンに含まれる画家である。1950年代に至ると、コンセプチュアルアートやミニマルアートが英国内では浸透し始め具象絵画は既に古いものとなる。『The Human Clay』は具象絵画に再び焦点を当て、そのような現状に警報を鳴らすと共に再評価を促すことが目的であった。20世紀後期の芸術運動の動きを踏まえると具象絵画を描く画家は結託する必要があり、スクール・オブ・ロンドンはそのような現状で自身らを鼓舞する言葉として機能したのではないかと推測される。

結章

20世紀の英国の人物画には時代や描画方法の変遷に囚われず古典・伝統性の保守が共通してある。続く21世紀の英国の人物画には古典的な主題と結びついたものが見られ、英国の現代美術においても伝統は敬遠されるものではないことが分かる。今後は、国際性を益々取り入れることによって伝統性と融合した、英国独自の人物画が受け継がれることが予想される。これらを踏まえ、筆者の作品に群像というテーマ、描画方法として物質性の取入れを行うことを独自性として導き出した。

本論で使用した『All Too Human』は多くの資料を基にした二次資料であり考察が不十分であると考えられるため、今後は一次資料にあたることで研究の整合性、及び自身の作品の独自性を高めたいと考える。

注1) 『All Too Human』 Tate Britain, 2018年2月28日-8月27日

注2) 『The Human Clay』 Hayward Gallery, 1976年8月5日-8月30日

序章

本論は、オウィディウス（ラテン語：Publius Ovidius Naso, 前43-後18）の『変身物語』に語られるアポロとダフネを主題とした絵画において描かれる図像を分類することで構図の効果、表現について考察し自身の作品に還元することを目的とする。ギリシア・ローマ神話の原典の一つである『変身物語』は、神々を中心に世界の始まり、人間の誕生、英雄の活躍などのエピソードがおさめられている。それらの物語は、芸術、文学へと影響を与え、今日に至るまでに神話を主題とした作品は膨大な数が制作されている。

何をどのように作者は描いたのか。物語の劇的なシーンを取り上げ描いた作品、物語そのまま表現するのではなく作家独自の解釈を加え制作された作品などを比較し考察した。

第1章 文学上の典拠

本章では文学上の典拠をもとに、アポロという神の特徴、ダフネとの物語、ダフネ以外のアポロに関連のある登場人物についてまとめる。

『変身物語』では、クピドの恋に落ちる矢を射られたアポロと、恋を拒む矢を射られたダフネの追走劇が語られる。拒んだ末にダフネは父親である河の神ペネイオスに自身を変身させるようお願い彼女は月桂樹へと姿を変える。尚も諦められないアポロをダフネは受け入れ、この物語から月桂樹がアポロのアトリビュートとして用いられ、彼の冠、豎琴、矢筒は月桂樹で飾られることになる。

神話の中で、アポロにはダフネへの恋以外にも男女を問わず様々な恋愛のエピソードがある。アポロは端正な顔立ちと理想的な肉体を持ち、古代ギリシアの知性と理想美を象徴する、そのような人物像であるのにも関わらず、それらのエピソードではアポロの愛は成就することなく終わってしまうのは、その完璧さとの対比のようである。

アポロとダフネの主題は14世紀フランスで、匿名筆者により俗語で執筆され



「あなたを想うⅠ」「I think of you I」 194cm×162cm パネルに石膏地・膠テンペラ 2020 年

た長詩『教訓化されたオウィディウス』の登場により新たな解釈が生まれる。アポロの求愛から逃れ純潔を守ったダフネは、道徳的に好ましい物語として解釈され彼女は「貞潔」の鑑として好んで描かれるようになった。

文学におけるアポロとダフネの物語、そのキャラクター性の魅力に作家たちは創作意欲を掻き立てられ、多くの作品が描かれたのであろうと推測する。

第2章 図像の分析

本章では、描かれた作品の構図分析を行った。第1節では物語に即し描かれ

た追跡するアポロの作品を取り上げた。作家によって物語に登場するアポロ、ダフネ、クピド、ペネイオスといった登場人物に変化が見られるが、基本的に物語に即した挿絵的な表現がされている。第2節では追跡せず座位や跪く形でダフネにしがみつく態勢をしたニコラ・ブッサン (Nicolas Poussin, 1594-1665)、テオドール・シャセリオー (Théodore Chassériau, 1819-1856)、ギュスターヴ・モロー (Gustave Moreau, 1826-1898) の作品を取り上げ、構図に注目し考察した。それにより、3人の作品は、挿絵的な表現を超えそこから更に踏み込みアポロとダフネの「愛」へ



「あなたを想うⅡ」「I think of you II」 194cm×162cm パネルに石膏地・膠テンペラ 2020 年

焦点をあて描いていると筆者は感じた。第3節は、20世紀になり、伝統的な図像・物語から離れ作家独自の表現をしている作品としてサルバドール・ダリ (Salvador Dalí, 1904-1989) とカルロ・グアリエンティ・ディ・カノッサ (Carlo Guarienti Di Canossa, 1923-) が描いた作品を取り上げた。2人の作品は元々あるアポロとダフネの性格や性質から離れ作家の独自性が強くなっている。ダリのダフネは恍惚な表情で空を見上げ、貞潔さを象徴するとは言い難い表現がされ、カノッサのアポロには猫背気味に変身したダフネの幹に文字を書いており、理想美を体現するアポロとは

性質の異なる印象を受ける。物語に即した表現は、鑑賞者が作品を見る際に分かりやすさがあるが、状況を説明するにとどまる場合がある。一方で、独自の表現が強くなると元々あるキャラクター性が失われることを明らかにした。

第3章 自身の表現について

筆者の表現について、これまでアポロとダフネを主題として制作してきた作品の構図を考察することで筆者の作品を客観視し問題点を上げた。第2章でそれぞれの構図の比較により自身が表現したいものが追跡するアポロとダフネが月桂

樹へと変身する劇的な瞬間や単に物語に沿った形で描かれている表現ではなく、そこからアポロとダフネの間に芽生える「愛情」を思わせる表現に惹かれ、自身も制作したいとしていることを確かめる機会となった。これまで筆者が描いてきた作品では、物語の登場人物を配置し描くと、単に状況の説明になると考え人物をアポロとダフネ、またはダフネのみに焦点を絞り描いてきたが、改めて筆者の構図を振り返ると、単に女性が植物へと変身しているだけの構図であり、それ以上に作品から受ける感情や情報がないことに気が付いた。その問題点を踏まえながら修了制作の構図では、物語の説明にならないよう人物を配置しつつ描くよう実践した。結果として、構図は自身が求めるものに近い形で精査することができたが、多くの課題を残す形となった。

結章 本論のまとめ

本研究はアポロとダフネの主題に焦点をあて構図を分析することで物語の説明を超え、作家独自の表現を整理することができた。また曖昧であった自身が描きたいものを認識することができ、その点は大きな成果であった。しかし筆者が比較した作品は同主題でも一握りであり、まだまだ比較の余地がある。本研究を今後の制作の糧とし、更に分析と実践を重ね探求していきたい。



asleep
1940×2590mm
油彩、キャンバス
2020 年

序章

本論文は、現在筆者が行っている「タッチを用いた油彩画制作」に至るまでの制作の過程を客観的に振り返り、今後のさらなる絵画表現の深化について考察を行った制作論である。タッチは筆触、筆致、筆跡ともよばれ、描画材が画面に触れた跡のことをタッチとよんでいる。筆者の「タッチを用いた油彩画制作」とは、頭の中のイメージをタッチを用いて重ねていきながら画像として表出するという、いわば彫刻に例えると粘土での肉付けのようなものであ

る。本論文の第一の目的は、レンブラント・ファン・レイン (Rembrandt van Rijn、1606～1669、オランダ) やクロード・モネ (Claude Monet、1840～1924、フランス)、ヴィセント・ファン・ゴッホ (Vincent van Gogh、1853～1890、オランダ) 等のタッチを用いた画家について、どのようにタッチを用いていたのか、またどのような表現思考があったのかを明らかにすることである。それらの画家の用いていたタッチと表現思考を明らかにし、筆者の制作者からの観点で考察していく。第二の目的は、自

身の絵画制作を客観的に振り返り、今後の絵画表現の展開に繋げるために、その過程を明らかにし考察することである。論考したタッチを用いている画家の中で、筆者が影響を受けたレンブラント、ゴッホ、ルシアン・フロイド Lucian Freud、1922～2011、イギリス) らを取り上げながら、現在に至るまでの絵画制作の中で、作品と制作への影響や表現思考の相関を考察していく。

第1章 タッチの意義とその歴史

本章では、タッチの意義と歴史を明らかにした。「タッチ」は「筆触」とも呼ばれ、画面に触れたときの描画材の跡であり、画家の個性が感じられるものである。また、「タッチ」と似ている言葉に「ストローク」や「筆跡」といった言葉があるが、「ストローク」は「タッチ」の中でも運動性のあるものを指し、「筆跡」は文字を書くときに使う。「タッチ」は画面に触れる際に着く描画材の跡で、画家の個性が垣間見えるものであるということを示した。次に、歴史的な視点からのタッチを紐解いた。19世紀末までの「古典技法」とよばれるグリザイユの上に透明絵具でグレースする描法では、画面の表面を平滑にするためにタッチは消される運命であった。しかし不透明絵具ですばやく仕上げる「プリマ技法」へと変わったことによって、また、印象派の「筆触分割」によってタッチは画面上での市民権を得たのであった。そしてジョルジュ・スーラ (Georges Seurat、1859～1891、フランス) ら新印象派の点描による「分割主義」や、ポスト印象派のタッチによる感情の表出といったそれぞれの画家自身の独自性のあるタッチを経て、現代にいたるまでタッチによる表現は、多様となっていることを明らかにした。

第2章 画家のタッチと表現思想

つづいて本章では、画家のタッチと表現思考を明らかにした。レンブラントが用いていた明部のタッチは、「光を物質化」させるために、かつ画面の中の空間をより現実的にするために用いていたと考えられる。モネの場合は、風景のうつりゆく光を素早く捉えるために、「筆触分割」と呼ばれる、色彩が伴ったタッチで目の前の自然を描いた。スーラは、科学的な色彩理論を用いて、小さな点で画面を構成する「点描」の「視覚混合」の効果を用いて光を表した。この手法は「分割主義」とよばれた。ゴッホは、原色に近い色彩とうねるようなタッチで、労働者や風景を描いた。このようなゴッホ独自のタッチは、ゴッホ自身の「感情」の表出の現れであった。

ジョヴァンニ・セガンティーニ (Giovanni Segantini、1858～1899、イタリア)、は、独自の「分割主義」である線のようなタッチで、光が照らすアルプスの風景を描いた。フロイドは、「濃厚なりアリティ」を目的に、タッチを重ねていきながら、皮膚下の内面を直接的に画面上に表した。そしてエリザベス・ペイトン (Elizabeth Peyton、1965～、アメリカ) は、透明な薄いタッチで自身の感情を肖像画に加えながら、内面が外面を形作るように描いた。このように、当初はレンブラントや印象派などは再現する手段としてのタッチであり、感情を託したタッチがポスト印象派で加えられ、そして現代では、それらを混合したものやタッチによる新たな表現を開拓していることを示した。

第3章 タッチを用いた制作

本章では、自身のタッチを用いた油彩画制作を、過去と現在に分けて考察した。高校時代の初めての油彩画での自画像制作時に、中学校の美術科資料集に掲載されていたゴッホ作品のうねるようなタッチがきっかけとなって、その自画像にゴッホのようなタッチを取り入れた。その後、大学時代の試行錯誤しながら画風が変化させたり、絵画制作を一旦離れて、粘土を肉付けしてイメージを作り上げる立体制作を行っていたりするなど、自身の表現を模索した時でも、制作の根底には、意識的にも無意識的にもゴッホのタッチへの憧れが留まり続けたのである。そして、大学院1年次からタッチを意図的に用いはじめたのであった。現在の筆者のタッチを用いた制作は、ゴッホへの憧れや、頭の中の形になっていないイメージをキャンパス上にタッチを重ねながら形あるものに形成したり、あるいは自身の感情や過去の体験といった内面をタッチに託して表出したりする以外にも、筆者の「絵を描くこと」という欲求が満たされていることも考えられる。振り返れば、タッチを用いながら頭の中の漠然としたイメージを、キャンパス上に画像が形成されていくという過程が、物理的に目に見えるかたちで現れていくことは、筆者にとって心地よいものであった。それは、

大学時に行った立体制作の肉付けの方法が目に見える形でイメージが形成されていくことが、絵画で思うように表現が出来ていなかった自身の表現することへの欲求に応えてくれるものであった。その彫刻の肉付けと類似点のある、タッチを重ねて画像を形成する方法を取り入れたことが、その欲求を満たしたものであった。このように、絵画の表面上に表れたイメージの物理的な魅力と、筆者自身の心理的な欲求が相まって、筆者の現在の制作スタイルに行き着いたと考えられる。つまり、筆者の「タッチを用いた油彩画制作」は、次のようにまとめることができる。ゴッホのうねるようなタッチへの憧れが基となっていること、タッチを重ねていくことは頭の中のイメージを肉付けのように形成する方法であること、内面性を色彩の伴ったタッチで表すこと、「絵を描くこと」という欲求が満たされていること、それらが互いに影響し合いながら筆者の絵画制作を構成しているのであった。

終章

筆者のタッチを用いた油彩画制作は、ゴッホのタッチへの憧れが基であることや、タッチを重ねることは頭の中のイメージを肉付けのようにして画像を形成する方法であること、筆者の内面を色彩の伴ったタッチで表すこと、そして「絵を描く」という欲求が満たされていることが総体として、筆者の制作を構成している。加えて、第2章で明らかにした画家のタッチを踏まえながら、第3章で筆者の現在の制作と今後の展開について論考していった。

最後に、現在の多様化している絵画表現において、さらなるタッチによる表現の可能性を追求するためにも、タッチを用いた画家の研究を引き続き進めていきたい。また、厚塗りにこだわらないタッチや、タッチをさらに独立した造形美にすること、絵具の物質感を強調し絵画は物質であるということが、現在の筆者には必要である。それらを今後の課題として本論文を終結した。



「踊る、分裂する、そして消える」
“Dancing, Splitting, and Disappearing”
194.0×291.0cm
油彩、パネル・綿布・箔
2019 年

性や経験を徐々に主題の中に昇華しながら、「装飾性」と「象徴性」を交えた世界観と技法を極め、クリムト色を強めていくようになる。「肖像画」では、服の装飾模様が人物の内面や雰囲気象徴付けている他、「風景画」は自然そのものが移ろうものであることを象徴しつつ、正方形の構図に配置された木々、建物は色彩や筆触、形態にリズムを感じ、非常に装飾的な役割も持っていることが分かった。さらに「黄金様式」では、箔の使い方に「装飾性」だけでなく「象徴性」の意図を含んでいると筆者は考察した。それは、箔が持つ、輝きや変色性などの特性と、モチーフや主題を重ね合わせているのではないかと、という解釈である。これは、「生命の円環」の作品に扱われている銀箔にも当てはめて考えられ、時間経過と共に酸化して変色するという点が、老いや無常性を深層的に表していると捉えることもできる。

クリムトの作品は、どのシリーズにおいても「装飾性」と「象徴性」が対を成し、意味や効果を成している。また、「装飾性」が強まる程、彼が作品に込める表現内容は一層深層的な印象になると筆者は感じた。箔を用いた絵画表現には、表面に反射する輝きに対して、裏側の不変性に対する否定や闇も共存していると考えられる。これまでの分析より、クリムトが女性または人間に備わるエロスや生死を描いていることは明らかだが、さらに、この19世紀末の時代性も合わせて、光と影、黄金と闇の世界が同居した二重性という表現の可能性を、一考察として導き出した。

第3章 筆者の制作における装飾性と象徴性をもつ絵画表現効果の検証

本章では、筆者が胎児をモチーフとして描き始めた頃からクリムトの作品を実見する以前と以降の自身の作品について分析を行った。本研究に取り掛かる前から、筆者はクリムトの作品にみる装飾的な表現に興味を持っていた。だが「装飾性」、「象徴性」を明確に意識して表現技法として取り入れていなかった。ただ、胎児の描写や胎内空間に「装飾性」を加えた表現を試みようとして模索し始めている時期でもある。「装飾性」

と「象徴性」が互いに分離していたことやモチーフの持つイメージの強さが、造形的な表現や魅力よりも主張してしまう課題が表面化した。クリムト実見以降、筆者にとって「装飾性」は、胎児に備わるイメージを覆い隠してくれる効果を期待し用いた。また、「象徴性」と「装飾性」の関係を強めるために、箔を多用したり、胎児の形態や模様をより抽象的にデフォルメしたり、構図を工夫する意識が強くなった。だが、現段階の筆者の制作はクリムトを模倣するだけになってしまったともいえる。クリムトの「象徴性」は、現代においても共感できる普遍的なテーマでもあるが、「装飾性」は彼が生きた時代だからこそ生まれた表現である。今後の展開として、胎児をモチーフとする表現内容を問い続けると共に、現代を生きる者だからこそ生まれる「装飾性」を見つけることが課題だ。

結章

筆者はここまで論じてきたクリムトの作品にみる「装飾性」と「象徴性」に別の視点から解釈を試みた。それは、「装飾性」が大衆のために表現され、「象徴性」が個人のための表現を指しているという矛盾性である。クリムトはこの矛盾を抱えた志向や理想の中で、ウィーン分離派の代表としての責任や大衆に求められる美の世界と、家族の死の経験などから内発した個人的感情との狭間を拮抗した結果に「装飾性」と「象徴性」の表現方法を導いたと考える。自身の美を追求しながら、且つ鑑賞者のための芸術作品となる矛盾と、共同体の中で個の独自性や自由を重んじる表現を目指す二重性が、抽象と具象を揺れ動く存在感を生みだしたように思わせる。

導かれたこの一考察は、筆者自身の目指す絵画表現を考える際に抱えていた矛盾を再認識する機会にもなった。今後もさらなる「装飾性」と「象徴性」の表現追及を行っていきたい。

序章

本研究は、オーストリア・ウィーンを代表する画家、グスタフ・クリムト (Gustav Klimt 1862-1918) の作品にみる「装飾性」と「象徴性」に着目し、その相関性や効果の分析や考察を基に、筆者の制作における「装飾性」と「象徴性」の表現追及を行うことを目的としている。

筆者は、2019年に東京都美術館で開催された展覧会『クリムト展 ウィーンと日本1900』を機に、初めてクリムトの作品の「生命の円環」と分類される作品群を知った。さらに、その作品中に描かれる円の模様は細胞であるという知見を得て、筆者は絵画表現にしか成し得ない「装飾性」の在り方に感銘を受けた。その「装飾性」と生死を内在

した「象徴性」がせめぎ合った画表面には、具象と抽象を揺らぐような深層的な精神世界が潜んでいると感じた。同時に、この2つは筆者の絵画表現で生じている様々な課題や、目指したい表現の方向として重要な要素であると考えた。よって本研究は、実見と文献調査から、クリムトの生涯、19世紀末の時代背景と、絵画における「装飾性」と「象徴性」の意味や表現効果の考察を行う。さらに、その考察や効果を筆者自身の絵画表現に置き換えて検証した。これにより、改めて筆者が表現したい内容やモチーフが意味することを整理し、見つめ直すと共に、次の課題を明確にし、新たな表現の展開や深化が期待できると考えている。

第1章 19世紀末ウィーンの時代背景とグスタフ・クリムトの生涯

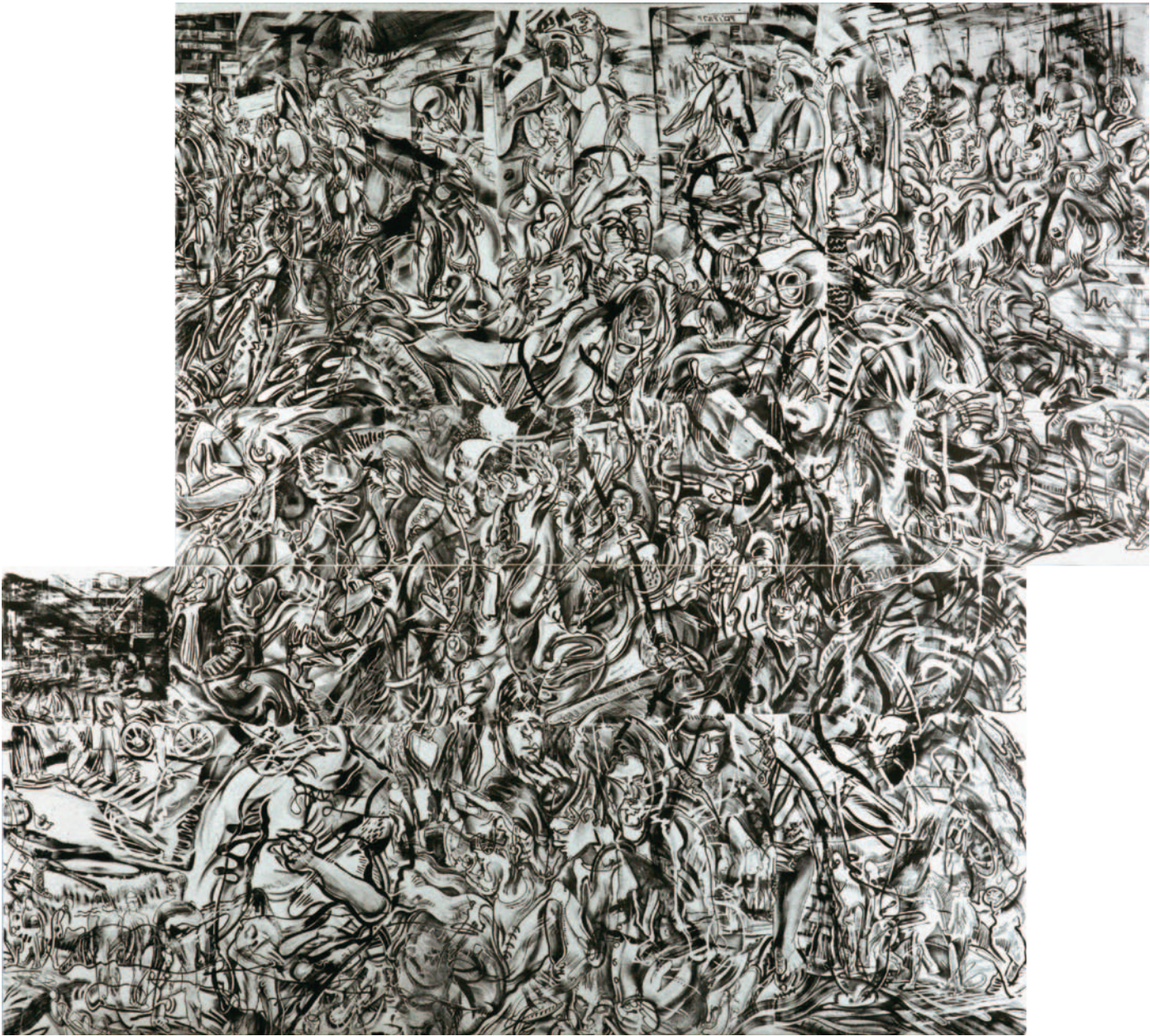
19世紀末のウィーンは、世紀末という、終わりと始まりとが同居する時代に、伝統と革新という、相反する二つの流れが渦巻く混沌とした時代であった。宮廷都市であったウィーンは、1740年から1790年の間に大きな改造都市計画を行い、近代化を成し遂げていく。リンク通りといわれる環状の大通りが開通し、通り沿いには歴史主義の建築が次々と建設された。19世紀ウィーンの光の象徴ともいえる。だが一気に行われた開発は、犠牲と限界の闇も生み出していた。

そのような中で、クリムトは、世紀末美術の芸術家たちとの交流やウィーンのモダ

ニズム、アールヌーヴォー、ジャポニズムの影響を色濃く受けながら、機能としての「装飾性」と自己表現としての「象徴性」の間で生じる新しい表現の可能性を開拓してきた。特に、「象徴性」に表れる彼の表現内容は、彼個人の人生観に深く影響を及ぼした出来事などが絡まり合い、彼の内に積み重ねられていく秘めた思考や体験を動機に創造活動が行われたことが考えられる。

第2章 クリムト作品各シリーズにおける装飾性と象徴性の分析

彼は、ウィーン分離派の発足をはじめとする様々な出来事やきっかけを通して、「肖像画」、「風景画」、「黄金様式」、そして「生命の円環」へと、自分の内に秘められた感



途中にいる
On the way
265.0×236.0cm
リトグラフ、紙
2019 年

序章

本論文は、版画の「プロセス」が創作の中でどのように捉えられているかを探るものである。まず1960年代から世界的に行われたコンセプチュアルアートの影響で、日本の現代美術でも技術ごとの分類方法が消えてしまい、作家が伝えたい「概念」というものの方が重視されてきた。そして1970年代の国際版画ビエンナーレの開催と共に、「版画の概念とは何か」という議論が起こった。1970年代の先行研究に基づき、筆者は3人の作家を取り上げた。この3人を選んだ理由は筆者が日本に居る際に実際に見ることができ、作品に惹かれたからである。また、もう一つ着目したところは、最初から版画を学んできたわけではない制作背景である。筆者は合理的な工程を含む版画のプロセスが、元来の定義以外にも「概念」として版画作品の中に内包しているはずだと考えた。1970年代がすでに終わり、その後に活躍している作家とその作品から現在の版画の動向を探り、もう一度検証していきたい。版画の概念である「プロセス」は創作に与える可能性について明らかにする。

第1章

本章では井田照一（1941-2006）を取り上げる。井田は自然から感じだ「重力/垂直」とそれを引き受ける「表面/水平」の関係性をテーマにし、多様な版種で制作した。彼が言及した「表面は間である」というテーマを証明するために、紙に木目をフロッタージュしたり、鉄の粉を刷ったりするなど独特な制作過程通して作品を作っている。刷られたインクや重い石に残された跡は、紙面と見えない重力の間に在り、垂直と水平の繋ぎになる。井田にとって、版画は個人の感情を伝えるための表現ではなく、版画とその概念に関する考察をしてきた冷静な行為の結果なのではないかと思われる。インクと版を通じて一つのシーンを見せるのではなく、不可視になってしまう「間」を可視化しようとする試みである。紙面に残される錆色や石の跡などを版画のプロセスを通して示す目的が見られる。実験のよう

な版画の制作プロセスによって、井田は自身の言葉だけでは伝えにくい「概念」を作品を通して成立させてきたのではないか。

第2章

本章では吉村芳生（1950-2013）を取り上げ、その制作の過程を探った。金網や新聞紙をプレス機に通し、版となるものから紙に「写す」という版画の工程を用いたが、吉村は最終的に「手で描く」ことを選んだ。写された跡やインクをひたすら精密に描写していく。吉村の制作プロセスは徹底的にモチーフを再現していく手法を、「機械文明が人間から奪ってしまった感覚を再び自らの手に取り戻す作業」として行うことが読み取れる。吉村の題材様々な異なる題材の変化には強い関連性は感じられないが、その制作過程に着目してみると、共通点が見えてくる。感情を完全に排除し、計画的に描く内容を決めて描写することである。吉村にとって、版画作品だけではなく、手で描く作品の制作過程も写真のイメージをそっくり平面上に写していくプロセスであるということがわかった。手で描かれた作品は人間性である自然が付いているはずだが、吉村の作品はその機械的な「プロセス」を隠そうとし、絵ではなく写真という光の痕跡を機械のように複写していくという行為の痕跡の結果であるといえる。

第3章

本章では彫刻家として活動を続いていた若林奮（1936-2003）を取り上げる。若林は1975年頃から版画制作を始めたようである。そして彫刻と版画の制作に関するプロセスを探った。《100粒の雨滴》という彫刻作品が発表されたが、版画制作からの関連性を感じることができる。特に銅版画を中心にしていた若林は、むしろ紙の上に刷り上がったものを想像することではなく、銅板を覗つつ、彫刻作品のように制作している。若林は、版画のプロセスにある「刷り」そのものにこだわらず、プレス機に通すことがなく、版画という手法で制作したと認められるかどうか疑問な作品もあった。若林の版画に関しては、制作過程が不完全

だといえるだろう。しかしながら、その不完全な断片を収集し、堆積していくプロセスは若林の独自の制作過程であるといえる。

第4章

本章では先述した3人の作家を比較し、各自の版画の「プロセス」の捉え方を整理する。版画の「制作過程」は表現手法の一種として彼らの独自のアートに関する思考を示す証でもある。また、最後に筆者が制作しているリトグラフを用いて「プロセス」という概念について語る。「人の動き」をテーマにする筆者は、自身が観察しているリアルを描画してきた。しかし、描画という作業は順列が発生してしまうことに対し、版画のプロセスが重要だと考えた。合理的な制作過程を通じて、筆者の感情を押さえることができ、鑑賞者に感情的な作品ではなく客観的に「モノ」として観てもらう狙いがある。

結章

1970年代に論じられた「版画の概念」は、ある意味で版画というジャンルからの視点ではなく、現代美術の新たな手法として用いられていた。3人の作家を取り上げて、通底していることは、版画に重要である「プロセス」を通し、それぞれの版画の概念を用いて制作してきたことだ。プロセスの発生は、ただのイメージの出来上がるための過程ではない。作り手の思考にもプロセスがあり、自身が近づきたい「概念」に向けて導いていくのではないか。版画のプロセスに「版画である」必然性を込め、最後に出来上がったのが客観的な「モノ」としての版画作品だと考えられる。筆者はこの3人の作品から、版画の「プロセス」が感じられる。筆者は版画の膨大な概念について模索しているところである。今後も版画のプロセスを繰り返すことで生まれた「モノ」を作品として制作していきたい。更には、自身が着目している「人間観察」を多様な作品の形に変化させていきたい。



「痕跡 2019.6.2 I」
Trace2019.6.2 I
156×98cm、水性木版・シルクスクリーン
2019 年



「痕跡 2019.6.2 II」
Trace2019.6.2 II
156×98cm、水性木版・シルクスクリーン
2019 年

序章

磯見輝夫（1941 ～）の木版画作品は一版単色木版画でありながら、何版も摺り重ねてできた白・黒・グレーの層が作り出した重層的な表現を感じさせる。それに対して筆者は、水性木版と油性シルクスクリーンを重ねた併用版画を用いて、画面の中に層を生み出すことを意識して作品を制作している。このように筆者は「摺り」を重ねることで画面の中に「層」を表現しようとしてきたが、磯見は「彫り」だけでそれを表現している。磯見は、長年一環として杉板を版木として木版画を制作している。筆者は、杉板との対話から生まれる「彫り」の中に磯見輝夫の「精神性」を感じる。「彫る」ことが磯見にとってどんな意味を持つことなのか。本論では、磯見が版画を制作し始めた1971年から現在までの作品を追うとともに制作された作品の中にある「彫り」による表現の変化を見ていく。また、磯見の「彫り」にみる「精神性」を読み解くことで、筆者の木版画制作を見直し、今後の作品制作に繋げていきたいと考える。

第一章 磯見輝夫について

本章では、磯見輝夫の版画作品、1971年から2020年現在までの版画作品を取り上げる。磯見輝夫が歩んできた版画人生を、作品と共に、時系列でまとめた。木版画を始めた頃の作品から、現在の表現に繋がる杉板との出会いについて。そして杉板により独自の世界を確立していく作品の変化について記述した。また、2000年代前半頃より磯見の作品はさらに変化をとげる。これまで、自然を象徴的に表すものとして描かれていた人物像が消え、モチーフの対象が地面・水面・鎌倉の自宅周辺の風景へと変わっていった。それにより人物を表現していた黒いかたまりが消え、これまでの白と黒の強いコントラストが柔らかなトーンへと変化していった。「杉板の表面、表情と向き合うことで出てくる表現を大切にしたい。」「木版でもってどれだけのことが出来るのか。これからも探求していきたい。」「と木版画に対する磯見の思いを知る事ができた。

第2章 磯見輝夫の木版画技法

磯見輝夫の木版画技法について、その制作手順を調査した。大型木版画を制作する磯見の道具の工夫や摺る時の和紙の湿し方のアイデアを知ることができた。「彫り」の技法や道具の使い方などは本人へインタビューを行うことで詳細に記述することができた。木版画の制作を始めてから今日まで約50年間その技法は変わらず一貫している。この技法に対する確固たる思いがあるからに違いないと感じるとともに、磯見が生み出す木版画技法に筆者はその精神性を感じた。磯見が使用する道具、素材、表現技法そして、制作手順を知る事で磯見の木版に対する精神性に触れることができた。

第3章 磯見輝夫の作品について

磯見輝夫の版画作品について記述した。《溢れる光》1983年、《気圏のまつり》1991年、《砂のかたちーその人は此处を通りましたかー》2006年、《和歌江》2018年、以上4点について磯見輝夫本人へのインタビューをもとに作品に対する思いと表現の変化について記述した。また、磯見の版画の特徴である「彫り」についてまとめた。「木版は一版で表現するのが正統なのではないか。木版画でしかできない表現を追求している。」このように、磯見輝夫版画の特徴は版の「彫り」にあるといえる。版画制作において「彫る」ということに全身全霊を注いでいるという。制作方法としては、平刀で浅く彫り、だんだんと深く彫っていく。「板の中を意識して彫っていく。」というイメージであるという。板の表面、こちらが思った通りではなく、どう板に働きかけるか。このように版木との対話により磯見作品は生み出されているのである。磯見にとって杉板との出会いは、偶然ではなく必然であったとあらためて実感した。そして磯見は摺りについて、摺ることが版画の重要なポイントであることは認めながらも、自身にとって摺ることは、「彫る」ことほど重要ではないと述べている。「摺りは版を写し取ることで、表現は版の中にあると考えているため、摺りに技巧を凝らすことはない。1回摺りで1

様にて摺っている。」摺りについてこのように述べているが、それは1回の摺りで複雑な表現が出るくらいに「彫り」でもって表現を完成させ、そこに時間と精神を費やしているということなのだろう。磯見は、版の中に表現を刻み込んでいるのである。

終章 作品制作における筆者への影響

自作への還元ということで、磯見輝夫の作品や「彫り」が与えた筆者への影響について述べた。本研究のきっかけとなる、斎場御嶽（沖縄県南城市）を表現した筆者作品《痕跡2017—I》《痕跡2017—II》そして《sanctuary I》《sanctuary II》について、制作技法や版木に対する考えの変化を記述し、筆者の今後の作品制作についての展望を述べた。

本研究において「彫り」と技法そして描かれてきたモチーフから磯見の精神性を読み解いてきた。磯見輝夫は木版画を制作してきた今日までの約50年間を通し一貫して、「木版画でもってどれだけのことができるのか」を探求し続けているということが分かった。また、これからの制作について「版木に向き合いそれを彫るということは、その版木の中に埋もれている光を見つけるということではないかと思うのです。版を彫ることは、砂地を歩きながら、そこに埋まっているものを彫りだすことに似ています。」と述べている。磯見の制作に対する考え方はとてもシンプルであるといえる。木版画を制作し始めてからその技法にもほとんど変化がみられない。一貫として自身の信念を信じ、「彫り」続ける姿に磯見の精神性を感じることができた。これから先も、磯見輝夫の「彫り」がどのような変化をたどるのか、その表現の可能性を引き続き研究していきたい。また本研究を通して、木版画において重要な要素の一つであるといえる「摺り」について考える機会も得た。木版画における「摺り」について研究することも今後の課題である。

シュルレアリスムの絵画表現にみるモチーフ選択と絵画空間の構築方法について 作品「夜光」「自画像」及び研究報告書
About Selection method of Motif and Method for Construction of Pictorial space by Surrealism works Work "night light" "self-portrait" with Research Paper

芸術学領域群 洋画領域



夜光 “night light” 194.0×259.0cm 油彩、キャンバス 2020 年

序章

本論文は、シュルレアリスム絵画におけるモチーフの発現経緯と絵画空間の構築方法について、1920年代フランスにおいて発生したシュルレアリスムと、その後日本へと伝播したシュルレアリスムの二つを、時代背景及び風土の観点から比較し考察することで、シュルレアリスムの体系について分析し、その本質的な部分を明らかにすることで、筆者が今までに制作活動を通して行ってきた絵画空間における記憶やイメージの具現化の手法を改めて顧みるとともに、今後の自身の制作における新たな手がかりを発見することを目的とする。

この研究を行う経緯としては、筆者がシュルレアリスムに影響を受け、自身の制作において、支持体の上に無作為に走らせた筆致の色彩や

形状から何かしらの形をきっかけとして導き出し、そこから絵画空間を徐々に構築していくオートマティスムの手法を用いていることが起因している。

第一章 シュルレアリスムの画家

本章では、フランスにおけるシュルレアリスム運動の中心であったアンドレ・ブルトン (Andre Breton 1896-1966) と直接的に関わりのあった画家であり、尚且つ後に日本へ実際に作品が伝播したとされる画家を、速水豊氏の『シュルレアリスム絵画と日本』2009年(日本放送出版協会) 22-24頁から参照し、ジョルジョ・デ・キリコ (Giorgio de Chirico 1888-1978)、マックス・エルンスト (Max Ernst 1891-1976)、ジョアン・ミロ (Joan Miro 1893-1983)、アンドレ・マッソン (Andre

Masson 1896-1987) による作例を挙げ、それぞれの表現における背景として、絵画空間を構築する上でどのようにして自身の無意識下にアプローチしたのか、手法及びモチーフ、画面構成について着目し、加えて画家の置かれていた環境や時代背景にも触れた。

これらの画家においては、自身の意識が及ぶことの無い偶然的な形状を画面上へ誘発するきっかけとして、フロッタージュやグラッタージュ、デカルコマー、コラージュ、デペイズマンなどの多様な手法を用いていた。また、その事実に対して付随するように、作品においてモチーフや画面構成などの造形的な共通点は見当たらず、具象的表現から抽象的表現まで存在していた。しかしながら、それぞれの作品において表出したモチーフについては、それぞれの画家の人生に

において関わりのあるもの、つまりは自身の体験に基づく内在的な記憶やイメージが主体となっていることを確認することができた。

第二章 日本国内におけるシュルレアリスム絵画の受容

本章では、日本に初めてシュルレアリスムが伝播した時代の当時の認識について、文書と絵画作品の二つの影響から論じた。文書においては国内で初めて紹介したとされる、仲田定之助の(1888-1970)「超現実主義の画家」(『美術新論』3巻5号1928年)、さらに、それに続いて紹介したとされる外山卯三郎(1903-1980)の「シュール・リアリズム」(『中央美術』1928年)について触れながら、当時の国内における反応について着目し、作品においてはパリ留学で直接的にエルンストの影響を受けたとされる福沢一郎(1897-1978)が周囲に及ぼした影響について触れた。

仲田はエルnstのコラージュ作品について無意識下で行うオートマティスムの観点からではなく、フォトモンタージュとしての理知的構成として解釈していることから、シュルレアリスム絵画における理念との相違があった。これに加えて、外山の純粹絵画理論に基づくシュルレアリスムの空想的絵画の批判も伴っていた事実から、初期の段階においては限定的かつ偏った情報下で伝播していたことが確認できた。一方で、1931年1月に開催された独立美術協会の第1回展において、パリ留学を経てエルnstの影響を受けた福沢の絵画作品が国内において発表され、大きな影響を及ぼした。シュルレアリスムにおける絵画表現が徐々に受容され、国内において新たな展開をもたらした。

第三章 日本におけるシュルレアリスム 表現の社会的背景

本章では、日本国内におけるシュルレアリスムに影響を受けた画家の作品について、第一章で述べた画家の作品と比較することを目的とした上で、1920年代から制作活動を行っていたとされる福沢一郎と古賀春江(1985-1993)の絵画作品について着目した。

古賀の絵画作品においては、エルンストのコラージュ作品のような、モチーフを図版から切り抜き、それを画面上で構成した形式になっている。

る一方で、近代化による科学技術の発達に伴って生まれた機械などの人工物を、機能という側面から賛美する機械主義の発想が制作の根幹部分にあることから、シュルレアリスムの根底にある合理主義への対抗的な姿勢とは掛け離れていた。

福沢の作品においては、1931年の満州事変に触発されて制作したとされる《慰問袋に美人を入れよ》(1932年)を初めとした絵画作品に社会性が顕著に表出され、画面上のモチーフや構成に明確な意味付けが行われるようになる。この表現においては、内在的な自己の無意識部分に対して働きかけるシュルレアリスムに対し、自己の外側にある対外的な要素から着想を得ていることから、それらが性質的に相反するものとして乖離していたことが確認できた。

第四章 自身のこれまでの制作とこれからについて

本章では、筆者がこれまでにやってきた制作について、画材や手法、その手順などを踏まえて筆者自身が問題として感じている事柄について書き出し、実践制作において新たに試みた手法について紹介しながら述べた。

筆者はこれでの制作において、自身が影響を受けたシュルレアリスムの画家が用いた手法に倣ったものを行ってきた。

画面上に無作為かつ大きなストロークで、刷毛で油絵の具を引っ張り、画面を覆い尽くすようにして筆致を集積させる。そのあとに画面上に累積する線の情報の中から形を発見し、そこから徐々に後付けでイメージを拡大していくような手法である。これは、シュルレアリスムにおけるオートマティスムに基づいたもので、自動的な行為から有機的な線を生み出すものである。これに加えて、エルンストがフロッターージュやグラタージュにおいて行っていたような、無作為の行為の産物に対し、記憶やイメージと重ね合わせながら絵画空間を補強していく手法である。

しかしながら、この手法において筆者が感じていた問題部分として、下地において使用する油絵彩の具の乾きにくい性質や、画面上に筆致のみで集積させる場合、刷毛や小筆などを用いて線を集積させる方法や、大きな面を擦り付けるなどの方法が存在する。また、ドリップングなどを用いてより画面に浮かび上がる情報を多

様化させることも可能であったが、それらを繰り返す作業において、乾燥する時間を待っていた場合、準備段階で多くの時間を要する場面に幾度か遭遇し、もどかしく感じるがあった。

これらの問題に対して自身の中で出した解決策は、これまでに準備段階に無作為に線をひく際に用いていた油絵の具をアクリル絵の具に変更することであった。アクリル絵の具の速乾性と流動性を用いれば、これまでの制作においてもどかしく感じていた乾燥を待ち筆致を重ねる部分が無くなり、尚且つ画面上で流動性のある水は柔軟かつ複雑な線を用いることができるのではないかと推測した。その後、実践制作へと移り期待できる効果とその有用性について述べた。

結章

筆者が絵画を制作する上で影響を受けてきたシュルレアリスムの画家においては、手法やモチーフの選択、絵画空間の構築方法が非常に多様で、一概にこれらをひと括りに語るのは難しい。日本における受容と変遷の過程においては、現代と異なる限られた情報下での偏った解釈、発生したフランスと風土や時代背景などが異なっていたことが起因して本来のシュルレアリスムが目指したものととは違ったものへと変化したことが確認できた。しかしながら、日本国内で徐々に受け入れられ、画家の興味関心を誘い、結果としてそれぞれの独自の表現形式が生まれたのも、モチーフや画材などの造形的要素に囚われないシュルレアリスムの持つ独創性や柔軟性が作用した結果であるとも言える。

筆者のこれまでの制作において、一つの画材や一つの手法に固執し、結果として限られた視野の中で漫然と制作することが多くあった。しかしながら、修了制作による実践において実験的に試みた画材や手法の変更は、着想を得る段階において画面上に散りばめる筆致の多様化や、そこから形を見出すまでの時間をより短縮できるような、これまでの制作とは違った効果をもたらし、結果として有効的に作用した。筆者の今後の制作活動においては、そういった一つの画材や手法などの固定観念に囚われることなく、表現手法の多様化を柔軟な姿勢により目指し、新たな自分なりの絵画空間に対するアプローチ方法を模索し続けて行きたい。



「結」
“Knot”
227.3×181.8cm
高知麻紙、銀箔、墨、胡粉、岩絵具
2020 年 1 月

序章

絵画に描かれた女性像は、時代によって多様に変化している。その要因には、当時の社会情勢や文化の発展が画家や女性自身に影響を与え、美意識が変化した事にあると考える。本論文では、近代日本における女性の装いの歴史を遡り、化粧・髪型・衣服の観点から論考を行う。そして女性像が描かれた作品を時代別に取り上げ、その表現を比較研究することで、女性自身、画家自身の美意識の変遷を考察していく。特に明治から大正期にかけて誕生し大衆芸術として成熟した美人画を中心に取り上げる。西洋文化の影響や新たなメディアの登場などを背景に、画家が新しい文化や流行にどのように向き合い鑑賞者に受容されたのか、作品の表現から考察を試みる。

第一章 近代における女性の装いの変遷

第一章では、明治・大正期を中心とした近代における女性の装い文化について、化粧・髪型・衣服の観点から歴史を調査する。第一節では伝統美が確立された江戸時代から、近代化によって和装から洋装へと移行した明治期にかけての女性の装いについて述べる。第二節では女性の社会進出が進んだ大正期から、戦前の昭和初期までの女性の装いについて述べる。本章での調査によって、それまで意匠的な観点で関心を抱かれていた化粧・髪型・衣服の文化が、女性の生き方によって機能的な側面を持ち変化したものであることがわかった。

第二章 美意識の伝統性と近代化

第二章では、前章で調査した装いの変遷に基づき、絵画における近代化について、洋画家や挿絵・ポスター画家の作品を中心に取り上げ、日本画作品の表現との比較研究を行う。第一節では近代における西洋文化の流入が日本画壇に与えた影響と関連性について述べる。第二節では現代風俗をテーマにモダンガールを描いた作品を中心に取り上げ、日本画におけるモダニズムについて考察する。第

三節では近代における新しい美人イメージを大衆に浸透させたメディアの役割と絵画の関係性について、挿絵・ポスター画家の作品を例に考察する。明治期には、国家や政府主導によって和装から洋装へと移行し、女性の社会進出が促された。装いという外面的な変化による働きかけは、結果的に女性の生き方や価値観・美意識に大きな変革をもたらした。とりわけ大正期に誕生した西洋文化を盛んに取り入れ近代的な装いに身を包んだモダンガールの存在は、伝統的な画題を重んじてきた日本画壇にも大きな影響を与え、新しい主題としてさかんに描かれていった。またこの時代、印刷技術の急速な発展やデパートの誕生による広告ポスターの影響によって出版芸術・大衆文化が栄え、多くの挿絵・ポスター画家が活躍した。本章での調査から、近代日本画に見られるモダニズムの背景には、挿絵・ポスター画家出身の日本画家の活躍や、新たなメディアによる美人イメージの流行と拡散が要因にあったことがわかった。

第三章 受け継がれる美意識

第三章では、近代に誕生し大衆芸術として成熟した美人画の系譜について、現代の画家の作品から考察する。女性を描いた美人画の歴史は、江戸期の浮世絵・美人絵に源流を辿る。理想化・様式化された江戸時代の記号的な表現を経て、明治・大正期にかけては広告ポスター、雑誌の表紙、挿絵に見られるような、大衆の理想と憧れを描き出した新しい美人のイメージが確立された。戦後の昭和期以降は、活動的で健康美を尊重した女性像が描き出されていった。そして平成から新時代を迎えた現代においては、描き手自身の精神性や憧れを女性像に投影した作品が多く見られる。理想化された江戸時代の美人絵からは表現や目的は大きく変容しているが、その手段や技法には、日本画の伝統を受け継いだ作品が多いことも判明した。美意識の伝統はそのような形で現代に継承されている。このように、「女性を描く」行為には、時代によっ

て様々な目的や意図が複雑に絡み合っており、変化する作品の表現にはその様相が反映されている。

第四章 筆者自身における女性像表現

第四章では筆者自身の制作における女性像の表現について述べる。筆者が女性像を主題として描く理由には、作品制作を通して自身の理想とする美を追求し表現したいことにある。筆者にとって女性像は最も身近な存在であり、モチーフとして描くことで自己と向き合い、理想像をそこに投影し表現することのできる主題である。筆者は作品制作において、現代に生きる同年代の女性たちを主なモチーフとして描き、その対象は身近な交流のある人物に範囲が限定される。筆者は人物表現において、対象とする人物の姿かたちを克明に描き出すことによって、その人との関わり合いの中で魅力に感じた個性や美しい人間性を鑑賞者に伝えたいと思い制作している。そして同年代の女性像を主題として制作することには、その人物に自身を投影し描くことで自らの理想とする美しさを探求し表現することも目的にある。

終章

本論文の研究から、近代における日本人女性の装いの変化は、国家の欧化政策を契機として急速に進められ、女性たちの生き方や価値観という内面の変化にも影響を与えたことがわかった。特に明治・大正期における和装から洋装への移行と受容の要因には、女性たちの社会進出・自己表現の実現があった。そして美術界において、多くの画家たちは新たに生み出された文化や流行と積極的に向き合い、革新的な表現に挑戦していった。時代を生きる人々によって美意識は更新され、新しい文化や芸術が創出されていく。筆者自身も現代に生きる女性として、そして女性を描く者として、表現活動を通して社会と関わり文化・芸術を創造していきたいと考える。



「ゆかし」
“Yukashi”
194.0×348.0cm
高知麻紙、胡粉、墨、水干絵具、岩絵具
2020 年 1 月

序章

筆者は主に、着物を纏う女性像を主題として作品を制作してきた。日本画を志した経緯は、自国の伝統的な技法を用いて描く点に心惹かれたためである。伝統とは、人類の文化のうち歴史を通じ後代に伝えられ受け継がれていくもので、常に時代と共に進化していく。筆者にとって伝統はこの国に生まれた誇りであり、尊重すべきものだと感じる。日本独自で発展してきた日本画において、最も魅力的だと感じる点は線や色合いが織り成す美しさである。着物を纏った女性像は、その2つの要素を特徴的に表現している。着物は人体を最も美しく見せるために先人たちが遺していったものである。容姿

の美しさだけではなく、着物を纏うその人自身の内面や立ち振る舞いが清らかに表現される。女性像は、筆者自身が女性であることもあり、様々な思いを投影できる最適な画題と言える。また、日本画における絵具の色合いの美しさは、艶やかで美しい着物と調和すると感じる。筆者はこれらの要素全てを網羅する画家として上村松園を挙げ、伝統美について考察する。

第一章 伝統美

本論文における伝統美とは、日本画作品における伝統的な美しさを示す。伝統的な美しさとは、古来より受け継がれてきた着物などにみられる美しさや、線

描や絵具の色合いによる美しさを現す。日本画作品における、「画題」「技法」に分類し述べていく。まず、「画題」に関しては着物を着た女性像を中心に引き上げ、女性の所作や表情、そこから感じ取れる内面に着目する。近代日本画においては、多くの画家が理想の女性像を追求している。女性本来の美しさに着物の美しさを合わせることで、伝統美を象徴する画題となる。「技法」に関しては線描や色合いに着目する。日本絵画に貫流する線による表現は、日本絵画の美を支える最大特質と言って過言ではない。また水干絵具や岩絵具による色彩の美、彩色の独自さも同様である。古きよきものとされる伝統であるが、それは時代に合わせてかた

ちを変えていく。伝統のうちに新しい意味を見出して使用することは、伝統における創造である。そしてその創造を通じ、伝統は常に新しい生命を持って未来に繋がっていくことになるのである。現代においても伝統美は息づいており、変化しているといえる。

第二章 上村松園にみる伝統美

上村松園の生い立ちと気質について述べ、どのような伝統美がみられるのか考察を行う。明治8(1875)年に京都で生まれた上村松園は、質の高い文化のなかで育った。幼い頃から絵を描くことを好み、美に高い関心を持ち続けた。着物や髷に関しての知識を豊富に持ち、女性ならではの視点で数々の作品を生み出していく。鈴木松年らに師事し、たゆまぬ努力と苦悩の末に作品を生み出してきた。次章に述べていく上村松園の芸術作品が生みだされる前提として、当時の時代や京都の存在は欠かせないものである。写真のない時代であったからこそ、先人の残していった文化を自分の手で縮図し研究することに勤しんだ。当時の京都では、何気ない生活の中にも風情と教養による心づくしがあり、松園の生活の繊細さが作品に反映している。松園の生涯は美に精通しており、創意に満ち溢れている。

第三章 上村松園の作品にみる伝統美

上村松園の作品について前期・後期に分類し、分析を行う。松園の作品における筆の線はそれほど強く主張しないが、着物は線が基礎になっている。着物は柔らかなく美しい彩色でみせているが、色をばかす場合も線は1つずつ描いている。線をきつくみせず、やわらかに使う、その加減は絶妙である。前期作品は鈴木松年に師事していた面影が残り、線に力強さを感じる。構図や画題には古典作品からの影響もみられ、松園が能に精通していた事との関連も大きくみられる。晩年の作品《夕暮》《晩秋》では、市井の人物を松園の母・仲子の面影と重ね描いている。松園にしか描くことができない思い

が重なった作品である。筆者が美術館において作品と対面し、受けた印象を交え考察する。

第四章 自身の作品について

筆者の作品は、主に女性像を中心としている。女性が持っている柔らかい雰囲気、優しさ、品の良い美しさを表現するためである。また、作者である筆者が女性ということもあり、自身の内面を、女性像を通して写しだしていく。女性を描くことにおいてもかたちや仕草の美しさは魅力的であると感じる。描く対象は現代に生きる身近な人々を中心としている。現代では、多様な価値観が認められる傾向にある。人々は、それぞれの時代において近代化への脱皮を繰り返し、現代に至る。その一方で、何千年もの時を経ても変わらない民族固有の特質も持ち続けている。上村松園の作品は、外見や外的要素だけでなく、人間の内面、核の部分に目を向けてきた。筆者の生きる現代においても伝統美を感じる機会が多くあると感じる。己の感性を磨き、美しさを掴み取ることを心に留めていく思いである。

終章

上村松園の作品は、何にも侵されず、透明な心で美を見据えている。また鑑賞者もその美しさに心が透明になるようである。洗練された構図や色彩の美しさは他にないものである。松園の作品に見る美しさは、質の高いものを間近で見、京都の文化に触れてきた松園にしか描けない。松園から学ぶものは、1つのことを大切にし、まっすぐに進むということである。自分の中に訴えてくるものを、心を込めて大切にす。自身の心に素直に向き合い、心の通いに重きを置くのである。筆者は現代に生まれ、今後も現代に見出される伝統美を中心に制作をする思いである。筆者が「美しい」と感じる瞬間を心に留め、表現を深めていく。



「飛沫 -SHIBUKI-」
“Sea Spray -SHIBUKI-”
273.3×182.2cm
パネルに高知麻紙、水干絵具、岩絵具
2020 年 1 月

序章

日本人にとって水とは切っても切れない関係にある。島国で山が多く、森林に恵まれた日本列島は周囲が海に囲まれ、河川も多い。水を引いての稲作が古くから行われるなど、日本の風景の中に水は欠かせない存在だったと言える。日本の絵画史にも海や川を描いた作品は時代に関わらず数多く存在する。

筆者はこれまで風景画、主に海などの景色を主題に取り上げ日本画制作を行ってきた。本論文では、水を主題とした美術史上の作品を取り上げ、その表現方法について比較・考察を行い、表現の特徴を明らかにする。そして筆者の日本画制作における水の表現の幅を広げることが目的とするものである。

第一章 水を主題にした絵画の歴史

日本の美術史において海、川、滝などが描かれるようになったのは8世紀ごろの山水画をはじめとした中国絵画の伝来が起源とされる。中国の南北朝から唐代に確立された山水画は、鎌倉時代に禅とともに日本に伝えられ、最初は中国の風物を主題とする(模写する)唐絵というものであった。その後、平安時代の「大和絵」の影響から、次第に日本の四季の景物が描かれるようになっていく。室町時代には雪舟(1420-1506)が日本独自の山水画の形式を確立し、江戸時代には狩野派の山水画、写生派の実景描写への関心などにより、日本の風景画のスタイルが確立していった。

第二節では、生涯を通して水の表現に挑み続けた葛飾北斎(1760-1849)について考察する。天保前期は風景画の時代であり、北斎だけではなく、歌川広重(1797-1858)など多くの浮世絵師が風景画を制作した。西洋絵画の遠近法や写実性から影響を受けた北斎だが、独自の造形表現を晩年まで追求する姿勢が、多様な表現から伺うことができる。

第二章 水を主題とした作品

本章では河川、滝、海、そして水面

と大きく4つの画題に分類して作品を取り上げていく。主な作品群から日本画における水の表現方法、制作における作者の思いや意図、鑑賞者として感じることや、作品への共通性など検討していく。

奥入瀬川の渓流を画題とした奥田元宋(1912-2003)の『奥入瀬(秋)』は、年に一度、大作を描こうと決めてから、70歳を過ぎた元宋が最初に制作した作品である。「赤は色自体が激しいだけに、非常に難しい色です。」と語った元宋だが、絵に対する情熱を、燃えるように生い茂る木々と、その間を縫う清流で表現している。『緑潤う』は東山魁夷(1908-1999)による京都の庭園を描いた作品であり元宋とは対極をなす群青と緑青で描かれている。風景を描くときにただの景色として取り上げるのではなく、人間の心象表現としての風景を描いていた魁夷は、美しい京都の庭園を日本人としての美の表れだと考え、日本人の心を描こうとした。

第二節では滝を主題にした魁夷の『青響』と千住博(1958-)の『ウォーターフォール』を主に取り上げる。精神面へと繋がる色として青を多用した魁夷だが、対して千住は、滝そのものが古くから持つ御神体としての神秘性を求めて描いた。

また千住は、画面に絵具を直接垂らすことによって「絵具による滝」を生み出し、水の持つ力強さをそのまま表現した。

第三節では海を主題とした作品として、川端龍子(1885-1966)と奥村土牛(1889-1990)による二つの『鳴門』を主に取り上げる。岩絵具は日本画の本質をなす存在と捉えていた龍子はこの作品で3.6キロもの群青を使ったと述べている。土牛は荒れる船の上で写生を繰り返したと言われているが、画題の荒々しさとは裏腹に、刷毛で塗り重ねられた胡粉の回数 は数百とも言われており、非常に微妙な色加減が描き出されているのが特徴と言える。

第四節では水面表現が印象的な作品として福田平八郎(1892-1974)の作品を中心に取り上げる。金箔の上にプラチナ箔を重ね、その上に群青で水面を描いた

平八郎の『漣』は、大胆な構図や重ねた画材の効果などにより非常に印象的な作品となっている。

第三章 筆者による水を主題とした制作

筆者は大学院在学中、風景画のなかでも水を主題とした日本画の制作を主に行ってきた。水を描き続けるうちに、景色の一部の水というよりも、水そのものが持つ動きや造形、表情などに惹かれていき、風景画ではなく次第に水そのものを描くようになった。修了制作『飛沫 -SHIBUKI-』を制作するにあたって、本研究で得られた、水を風景の一部として描くだけではなく、水という対象物を通して「何が伝えられるのか」ということをテーマとした。自らが感じる海への恐怖心や、自然への脅威などと関連させ、心の中の不安な思いや、それに向かおうとする強い感情などを表現しようと試みた。前述した作家たちに見られる独自の心象表現のように、筆者自身にしか表現できない「水と感情が重なりあう世界」を描き出すことを今後の課題としたい。

終章

本論文では、水を主題とした表現について、具体的に作品を挙げながら論考し、筆者の制作に生かすことを目的としてきた。それぞれ作家の言葉には重みがあり、自らの制作の課題というのが、いくつも浮き上がったように感じる。なにより、水を描くということが何を意味し、何を表現しようとしているのか、常に「主題にする目的」という根本的なところに立ち戻って考える必要性を実感した。海や川、滝が古くより日本人の心に与えてきた感情を、筆者自身の中にも確認しながら、今後も水を主題とした日本画制作表現を探っていきたい。



「linger」
227.3×162.0cm
パネル高知麻紙、岩絵具、
水干絵具
2020 年 1 月

序章

なぜ人は「人物」を描くのだろうか。またそこには何が映し出されているのだろうか。

筆者は、人が人物画を描く理由に対して深く興味を持っている。人物というモチーフは、筆者の制作において、自身の心象を表現するために最適なモチーフと考える。なぜなら表現したい心情やイメージを齟齬なく直接的に鑑賞者に伝えることができるからである。また筆者は、自身のイメージや心象を表現する上で、描く人物の「しぐさ」を大切にしている。「しぐさ」は作者の心象が顕著に表れている部分であり、作品のイメージを決定付ける重要な部分であるため、十分な検討が必要である。

よって、本論文では、江戸時代から、現代までに描かれた日本画作品を取り上げて、人物のしぐさから見る心象表現の考察を行う。

第一章 「人物画」についての考察

本章では、人物画というものの歴史を日本と西洋という視点から比較し、現代に至るまでどのような変遷を経て、変化していったのかを考察する。第一節では日本における人物画の歴史を概観する。日本の人物画の起点として、仏教伝来とともに、象られた仏像が日本に流入したことが始まりである。時代は下り、江戸時代の後期から西洋美術が舶載されたことをきっかけに、人物画の表現の幅が広がり、多様な表現が見られるようになった。第二節では、西洋美術の人物画として特徴的な「裸体表現」を取り上げる。「裸体表現」という視点で日本・東洋美術と比較すると日本画における裸体表現は、多く見ることができないため、その理由の考察を行う。第三節では、人物画における作者の性格投影について考察を行う。

第二章 曾我蕭白の作品にみる心象表現の考察

本章では、曾我蕭白（1730-1781）の人物画からみる心象表現を行う。第一節では『美人図』を取り上げる。美人図は、嫉妬を描いた蕭白の代表作である。描かれた嫉妬の表現を「しぐさ」視点から見ていくと、手紙の端

を口にし、手紙が裂かれている表現を指摘できる。「手紙」というモチーフには、男女間で結ばれた「契り」の意義があり、蕭白の『美人図』には手紙が裂かれて描かれていることから、並々ならぬ嫉妬の表現が読み取れる。第二節では、『柳下鬼女図』を取り上げる。この作品も『美人図』と同様に、嫉妬を描いた作品である。ここでは「逆髪」というしぐさが描かれている。このしぐさも『美人図』同様に嫉妬に狂った女性を表現する意図として用いられる。取り上げた二点の作品から、蕭白の心象表現の考察を試みる。

第三章 上村松園の作品にみる心象表現の考察

本章では、上村松園（1875-1949）の人物画からみる心象表現を行う。第一節では『鴛鴦髻』を取り上げる。この作品は、鴛鴦髻という江戸時代に流行った髻を、女性が手鏡で見ている様を描いている。松園は、幼少時代から女性の髪型に興味を持っていたことから、様々な髻を描いている。そこには、松園の娘時代を投影していることが推察できる。第二節では、『序の舞』を取り上げる。この作品は、仕舞のうち序の舞を舞っている若い女性の姿を描いた作品である。優美なうちにも毅然とした女性の気品や女性の内に潜む強い意志が表現されている。松園は、この作品を描く上で、古典芸能や古典文学の本質を作品に取り入れたことにより、仕舞を舞う女性の毅然とした気品や、松園自身が理想とする女性美が表現されていと考えられる。

第四章 甲斐荘楠音の作品からみる心象表現の考察

本章では、甲斐荘楠音（1894-1978）の人物画からみる心象表現の考察を行う。第一節では、『横櫛』を取り上げ、楠音の独特な人物表現について考察する。第二節では、『舞ふ』を取り上げる。楠音は、世間から自身の作品に対して、評価を得られなかった事に対しての葛藤や、しがらみからの脱却がこの作品に表現されていると推察する。第三節では、『春宵（花びら）』『花に酔』を取り上げる。楠音はこの作品を描く際に、自身が

モデルとなり、実際に化粧を施し衣装を着て描いた。このことから、この作品は楠音自身を描いた作品であり、楠音の心象が如実に現れている作品であると推測し、楠音の心象を明らかにしていく。

第五章 松井冬子の作品にみる心象表現の考察

本章では、松井冬子（1974-）の人物画から見る心象表現の考察を行う。第一節では『世界中の子と友達になれる』を取り上げ、松井の心象の根源がどのように作品に現れているのというものを明らかにする。第二節では『夜盲症』を取り上げる。この作品は幽霊画であるが、松井にとって幽霊とはどのような存在であるのかを考察する。第三節では、『やや軽い圧痕は交錯して網目状に走る』を取り上げる。この作品に描かれた、臓器が身体から飛び出た女性をなぜ松井は描き、それは何を意味するのかというものを明らかにしていく。

終章

本論で考察した画家は、それぞれが全く異なる心象表現を行なっている。もちろん時代背景や制作の動機も違うので、同じ様な人物は描かないのは当然である。しかし描かれた人物を丁寧に見ていくと、この四名には、ある共通点を見出すことができる。

それは、「自己を見つめる」ということである。換言すれば、画面には他者である人物を描きながらも、作者の内面が必ず投影されていることを読み取ることができるのである。

そして人物のしぐさから心象表現の考察を行い、「なぜそのしぐさをしているのか」ということを紐解いていくと、作者の心象や性格にたどり着くことが理解できた。本論では、しぐさを主として考察を行なったが、視点を変えて、人物の視線や服装からも心象表現の考察が可能であろう。

人物画というものは考察する視点を変えれば、新たな発見ができる興味深いモチーフだと言える。また描く側としても、魅力の尽きない人物画の表現は、筆者自身が今後も追求していくであろう領域であると確信するものである。



「このあと」
“After all this time”
194.0×357.0cm
パネルに高知麻紙、岩絵具
2020 年 1 月

序章

現代人は季節の移り変わりに対する感覚が比較的薄いですが、古人はそうではなかった。古代は農耕社会であったことから、自然崇拜の精神が形成され、次第に自然の景色に季節を見出すことで、絵画や詩、楽曲等、詠吟など様々な表現が生み出されてきた。我々はこの地球の上で暮らし、時代背景は違うが、似たような季節感を持っている。例えば絵画を通して、古人の季節に対する解釈や感じ方を窺い知り、先人たちの生活における知恵や文化を汲み取ることができる。絵画は当時の生活も記録しており、そこから人間と自然関わりも推測できるだろう。筆者はこれらの季節の表現や生活と関わりある作品に引き付けられたことから、人が如何に芸術創作を通して、自然の変化や季節を表現したのかについて理解を深めたいと考えた。

第一章 季節を題材とする理由と目的

本章は古代の人々の自然崇拜の精神から、現代人の自然環境との共存を概観し、季節が人間の生活に与える影響について考察する。自然の風物や四季がなぜ描写の対象となったのか、その理由を探究していく。第一節では人間が原始的な自然崇拜や神霊崇拜などの信仰から、自然を四季の季節として描く理由を探る。第二節では人間と季節、人間と自然環境との関係から、人間が自然の風物に対して情感を投射すること、そこから季節を絵画の題材とすることについて説明する。自然の変化に対する洞察は、季節の移り変わりや時の流れに、人間の感情を見出していく。景色や風物を通して感情を表現する文学作品は、人間と季節との関係性を反映している。人々が風物に情感や意味を見出すのは、生活経験の積み重ねと季節の移り変わりに対する感覚によるもので、描かれた作品からも、当時の季節に対する感性や概念を知ることができる。第三節では季節を題材とする目的は、風物や生活環境の記録によることと仮定し、論を進める。人間は存在当初から、「記録する」習慣があった。古代壁画から文字出現後の日記に至るまで、すべて人々

が生活を記録する心理的欲求を表している。そして絵画表現においても同様のことが言えるであろう。それを目的として創作される作品には、画面に季節感が表れる他、一定の時代性が表れている。この類の作品は自然と季節を含む、生活の記録を見ることができるのである。

第二章 表現された季節感の分析

本章では観者がなぜ画面の中から季節感を感じるのかを分析し、その表現についての考察を試みる。方法としては、モチーフの象徴と意味、自然現象との関係、色彩表現から分析を行う。特に描かれたモチーフについては、花、動物、植物、人物等によって季節を表すメタファーとして機能することを指摘することができる。第一節では季節を象徴するモチーフを整理し、各季節の代表物をまとめる。第二節では自然現象との関係について論じる。「風花雪月」といった象徴物が四季の変化を表現するために登場すると、春は花が咲き誇り、夏は風が吹き、秋は明月、冬は雪があるという自然現象と関連したイメージになるだろう。しかし、「風花雪月」は特定の季節の代名詞ではなく、むしろ装飾的な空間イメージとして見る必要があろう。第三節では色彩心理学における色が人にもたらす視覚的効果について考察し、作品中の色彩と季節感の関係について分析していく。色彩の表現手法は、絵画における視覚的効果と密接な関係があり、一般的にイメージする季節感の色彩も表現することができる。「色彩心理」は、文化や生活経験によって感じ方が異なるため、色によって様々な感覚やイメージが生まれる。色彩から連想されるイメージは、具体性を伴うものと抽象的なものとに分けられる。具体的なイメージには類似性、抽象的なイメージは象徴性があり、色彩の内在的な意味を内包している。絵画中の空間に色彩を使用することで、それぞれ特色を持った色彩のイメージや象徴を形成し、季節と色彩を連結させるのである。

第三章 日本画における季節の表現

この章では作品を例にして、季節感の表現についての検討を行う。第一章、第二章での考察もふまえて分析することに加えて、日本画における表現技法についても見ていく。日本画の材料は特別で、技法も多くあることから、同じ季節の表現でも多様な表情を見せる。季節の表現と技法との必然性を探り、作者がどのような季節の感情を観者に伝えたいのかについても探っていく。

終章

季節感の表現方法は二種類に分けられ、一つは写実的に日常の景色や物を描き季節感をもたらす方法と、もう一つは色彩や象徴的なイメージによって、抽象的に季節感を伝える方法があると結論付けた。また、これらの季節感が成立する理由として、観者と共通したイメージの構築が前提であると考える。換言すれば、作品の中に季節性を持つメッセージを入れるには、観者が理解でき、かつ認識できる必要があるということだ。このような視覚イメージの共有は、時代や環境、経験の違いによる差はあっても、人間の本能として持つ共通認識も指摘できるのではないだろうか。これら共通認識も重なり合うことで、我々は作品に共鳴して、季節性を理解し感じることができる考える。

人間は季節を感じながら、生活している。四季の変化に富み、美しい自然に恵まれた日本は、日本人を季節の些細な変化の観察に長けさせ、季節の移り変わりに対して非常に敏感な民族であると思われる。しかし、この絶えず変化し、利便性やスピードを追求する現代社会では、歩みを緩め、心を静めて周りの環境をじっくり観察することは難しいものである。このような背景が、季節の移り変わりを察知する感度を弱め、季節をじっくり「味わう」ことをなくしてしまったのかもしれない。芸術鑑賞を通して、人々の季節に対する感知と重視を取り戻し、作品から共鳴を感じ、生活の中で四季の美しさを見出せるようになってほしいと願っている。



「Distance」
H85×W105×D100cm
テラコッタ、漆
2020 年

序

彫刻における表現媒体が多様化している今日において、筆者は古来より人々のものづくりにかかわっているテラコッタと漆に興味を抱いて制作に取り組んできた。テラコッタと漆の組み合わせはあまり一般的ではないが、縄文時代に土器に漆が塗られた彩漆土器、中国の兵馬俑など、テラコッタに漆塗りがされていた事例がある。テラコッタと漆の組み合わせは古くからあったと言えるが、彫刻においてテラコッタと漆を用いた表現は殆ど目にすることがなく、これらの組み合わせでしか生み出せない表現があるように考えた。本研究では、テラコッタと漆という従来から使われてきた造形素材を一つの彫刻作品に組み合わせることで新たな彫刻表現の可能性を見出すことを目的とする。

第1章 テラコッタと漆

まず、本稿ではテラコッタを700℃～1200℃程度で焼成したものと定義した。造形素材としてテラコッタの特性や技法工程を明らかにし、テラコッタ彫刻における彩色について関係する彫刻家について触れた。テラコッタ彫刻の彩色は、作品をテラコッタのかたちで完結させるのではなく、そこから拡がる空間へと意識に向けた行為であるという考えに至った。

また漆については、乾漆技法から造形素材としての側面と、漆と顔料を練り発色させた色漆から展色剤としての側面があると考察した。展色剤は顔料を定着させる糊の効果を持つ媒体である。その他の展色剤についての特性を見ていき、最古の漆使用の事例から約9000年前には漆に顔料を加えて展色剤として使用していた。

第2章 テラコッタと漆を併用した造形の実例

第2章では、テラコッタに漆を施した例として挙げられる縄文時代に作られた彩漆土器と中国の兵馬俑について論考した。

彩漆土器は縄文時代につくられたものでテラコッタの器に朱漆、黒漆が塗られており、縄文人は赤に対して「魔除け」「厄除

け」「再生」の色との考えを持ち、彩漆土器は特別な祭りや儀式に使われていたとされている。テラコッタに漆を塗ることは、単にコーティングをする目的ではなく、祈りや願いを表す手段であったと考察し、造形的な観点では、漆の艶と土の持つやわらかいかたちが特徴として挙げられる。

兵馬俑の一部には、テラコッタの兵士像に多くの顔料を用いて彩色豊かに漆を施していたことがわかる作品があり、製陶技術から漆塗りについて解明されている。肌、鎧、それぞれに色漆で彩色されていたことから、兵馬俑はかたちの再現だけを求めてつくられたのではなく、色を与えることで生命感や存在感を付加させ、かたちだけで完結しないイメージの拡がりが見られると考察した。

第3章 実験制作

これまでの考察から色を与える行為は、テラコッタに生命感や存在感を与える可能性があり、イメージの拡がりに関係すると考察した。そこで第3章では実際にテラコッタ彫刻に漆を施す実験制作をしていき、それらの効果を検証した。初めに、テラコッタのテストピースに異なる展色剤の塗料を塗布していき、漆を展色剤とする効果を確認した。次に実際にテラコッタ彫刻に漆を施し、制作を行った。制作工程としては、テラコッタ制作、漆塗りと進行していく。実験制作を経て、テラコッタに漆を施した結果、塗り、研ぎの繰り返しにより、段々とかたちが締まっていき、形態の強さが生まれる結果となった。色を与える他に造形的効果が附随しているという考えに至った。実験制作により、テラコッタの土の選択の重要性を確認できたため、異なる種類の土でテストピースをつくり、漆と同様に土も作品が与えるイメージや空間性に影響を与える重要な要素であることを確認した。

第4章 修了制作

修了制作では、粘土による原型制作から石膏雌型製作、テラコッタ制作、漆塗りと一連の制作過程に沿ってまとめた。粘土原型制作では、着衣の人物像のため内

在する人体の量を見失わないように造形し、服の皺などは板状にした粘土で表現する事で、可塑性の高い粘土素材であるからこそ生まれる形態感を取り入れることを試みた。実験制作から得た土の色味と作品に与える印象の関係を考察し、使用する土を決定した。石膏型取りした込め型に土を込め、乾燥させ、ガス窯で焼成を行った。テラコッタの分割したパーツを繋ぎ、漆塗りに入るために素地にやすりを掛けて整えた。錆漆で下地を作り、漆を塗布して研磨の工程を繰り返し、かたちが締まっていくことを確認した。最後の上塗りで胴体部は黄色の顔料を練った色漆を使用して完成させた。

結

テラコッタ彫刻に漆を塗る表現方法を試みた結果、漆の積層と研磨の繰り返しで、作品の持つ形態感が変容していく様子を段階的に体感することができた。繰り返し漆の塗りと研ぎを行うことで、テラコッタの研磨では得られないかたちの締まりが表れ、テラコッタのやわらかな肌合いに、漆の凝縮されたかたちと艶が加わることで、作品に緊張感が生まれた。また、その凝縮されたかたちも、そこに内包する形態感はテラコッタによるものであるため、その2つの素材の造形性が合わさった形態に、この表現の面白さがあるように考えた。2つの素材における異なった制作プロセスと素材ごとの特性によって生まれる造形的特徴から、従来のテラコッタ彫刻、乾漆彫刻とは異なる表現性や空間性を垣間見ることができた。テラコッタ彫刻に展色剤として漆を扱うことは、色を与えるほかに艶と光沢が附随するため、テラコッタの肌合いと漆の艶について作品としてどのように調和を取るかという点についてはまだまだ課題があり、素材と素材のバランスを考慮して制作する必要がある。この研究から更に、テラコッタと漆の彫刻表現を模索していきたい。



MONUMENTUM-I-PAX
Monument-1-Peace
H130×W170×D90
ブロンズ、大理石
2020 年 1 月

頭語

本研究では、日本における彫刻普及の一助としてのモニュメント彫刻の存在とその隆盛を、彫刻設置事業史を通して考察した上で、日々変化していく現代社会においてモニュメントに求められる彫刻的要素とは何かを明らかにすることを目的としている。

研究を行う上での前提として、モニュメントの定義を語源であるラテン語の(monumentum)が「気づかせる」や「想起させる」といった意味合いを持つ点を踏まえ、ある事項を記録する役割を持つ物、若しくは、ある「感情」や「願い」を想起させ、再認識させる役割のある物であると定義づけ本研究に望んだ。

第1章 モニュメント彫刻の現状

第1節並びに第2節、ではモニュメントがその特性上、公共設置される事が多い点に着目し、パブリックアートとしてのモニュメント彫刻の在り方を、竹田直樹（1961～）の著書『日本の彫刻設置事業史 モニュメントとパブリックアート』を参考にその設置事業史を3つの時代に区分し考察した。

第3節並びに第4節では、イタリアの宗教美術作品におけるモニュメント性と日本における最新のモニュメントである《BEKOBE》の造形について考察し、モニュメントが公共芸術としてその存在意義を担保する上で、鑑賞者の理解を得る事が重要であり、そのためには、象徴的なモチーフを用いた表現が有効であると結論づけた。

第2章 モニュメントと形態

本章第1節並びに第2節では、長崎の《平和祈念像》と《被曝50周年記念事業碑》という2つのモニュメントと、それを取り巻く社会問題や批判、市民の反応などを分析し、特にその造形の面から、種々の問題との因果関係を探り、彫刻の形態とイデオロギーの関連付けにおいて、どのような方法が適しているのか考察した。その上で、慰霊を死者の哀悼を意味する

「シズメ」と生者への顕彰を意味する「フルイ」の二側面から捉える西村明（1973～）の論を参考に、モニュメント彫刻に求められる役割の一つとしてポジティブなメッセージを放つ「フルイ」としての側面がある事を明らかにし、モニュメントとして制作された作品にネガティブなメッセージ性が表現された場合や、市民が慰霊や哀悼に当たる「シズメ」の役割を求める場にモニュメント彫刻が設置された場合に批判の対象となり易いと結論づけた。

第3節では、モニュメントが公共に設置されるものである以上、十分な安全性が必要であるという考えに基づき、実際に設置されている作品を例に挙げ、その安全性確保の上で定期的かつ適切なメンテナンスこそが第一条件であると結論づけた。

第3章 モニュメントと素材

本章では、モニュメント並びに、野外彫刻において用いられる素材について、古来より用いられてきた素材としてブロンズと石材に、近年開発された素材として主にアルミニウム、ステンレススチール、プラスチックに着目し、それぞれの素材の有用性と問題点について考察した。

石材については、十分な耐久性を持ち、尚且つ《ファルネーゼの雄牛》などの彫刻作品からも分かる様に修復も可能であるが、加工の難しさや、その石の産地が作品のテーマに関わる場合など、運用に際して留意すべき点が明らかとなった。

ブロンズ、アルミニウム、ステンレススチール、プラスチックについては、経年劣化そのものを防ぐことは出来ないものの、そのモニュメントの設置期間や形状、設置場所に応じて適切な素材を選択しメンテナンスを施す事でいずれもモニュメントの制作に用いる事ができると結論づけた。

第4章 研究報告～修了制作「MONUMENTUM-I-PAX」に寄せて～

修了作品を制作するにあたり、本作品

が個人の意図によって制作されるものであり、本質的にモニュメントとはなり得ない事を前提とした。その上で、「未来への前進」という架空のイデオロギーを設定し、本研究において考察した事柄に基づいて、そのイデオロギーを表現すべく制作に臨んだ。

ブロンズを用いて、起き上がろうとする人物、傾いた船、鳩などの象徴的なモチーフを表現した。石材を用いた部分では水面を表現しつつ、低重心で安定感のある堅牢な台座としての役割を兼ねる事で、鑑賞者の理解を得やすい平易な表現を目指すと共に、安全性の確保を実現した。

本作品における新たな造形的試みとして、蠟型鑄造法において通常は作品表面に付けられる湯道を、極力作品の内側へ付け、尚且つ、溶接が予想される部位のつなぎ目に、あらかじめ帯状の形状を設けた。それにより、作品表面の酸化膜を自然な風合いで残し、手の痕跡を鑑賞者が観ることのできる表現を意図した制作を行った。

結語

本研究のまとめとして、日本国内でのモニュメント彫刻を含むパブリックアートにおける彫刻的要素は、西洋的な作品の模倣にその始点を持ちながらも、常に日本的な感覚と混ざり合う形で発展し続けており、その発展の可能性は未だ充分に残されているものと結論づけ、修了作品においても、現代に生きる日本人として、率直な感覚で改めて西洋の彫刻を解釈し、モニュメント彫刻を再提起すべく制作を行った旨を記した。合わせて、モニュメント彫刻の多くが公共空間に恒久的に設置されるものであり、人の目にふれる機会が多く、尚且つ、時代を代表する遺物になり得るという観点から、制作にあたっては、本研究において考察した種々の点について十分に留意する必要があるものとし、本論の結語とした。

良寛の仮名書に関する考察
及び作品「臨 小色紙本俊忠集」「臨 良寛書跡七種」「朱彝尊詩 舟行酬王明府」

A Study on Ryokan's Works Written in Kana
with “A Work Modeled on Kojikishibon Toshitadashu” “A Work Modeled on Seven Writings of Ryokan” “A Poem by Zhu Yizun”

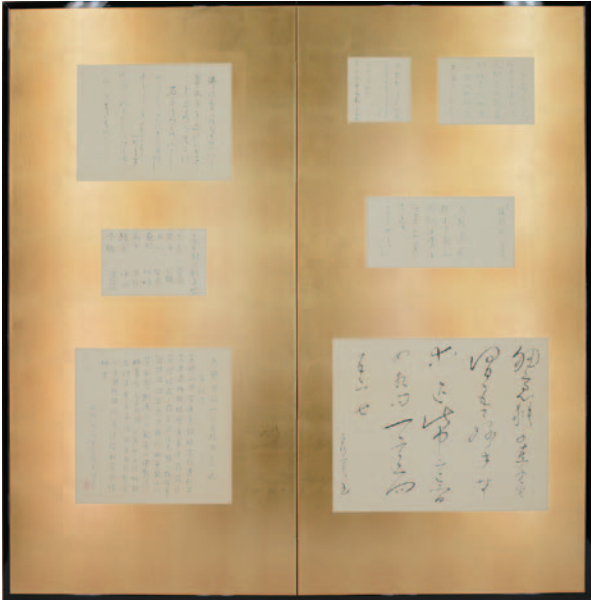
芸術学領域群 書領域

序

江戸後期の禅僧で特異な書を遺したとして知られる良寛(1758-1831)だが、中でも仮名書は、平安期のものとされる伝小野道風筆「秋萩帖」(東京国立博物館蔵)の版本を学んだ影響が指摘される。江戸期に多く刊行された同帖版本は、原本の書風と大きく異なるものもあり、その系統がいくつかに分かれていると指摘される。しかし、良寛の仮名書についての考察、「秋萩帖」版本に関する考察は、個々に述べられることが多いようである。よって本稿では、良寛が学んだとされる版本の刊行状況を確認し、良寛の「秋萩帖」版本所用の状況やその臨書、自書の仮名書を分析することにより、良寛の仮名書の根源を探ることを目的とした。

第一章 良寛の生涯と、書道史上における位置づけ

本章では、良寛の生涯と仮名書の概要をまとめ、先行研究における良寛への言及や評価などを整理した。結果、文献の刊行年代に関わらず、自由自在な筆致、良寛自身の内面の境地が書に表れていることが、共通した評価であった。また、書道史上における位置づけも、総じて、当時の流れに属さず、他とは離れているという指摘がなされていた。



第二章 良寛と「秋萩帖」

本章では、良寛と「秋萩帖」の関連について考察を行った。

第一節にて、「秋萩帖」版本である「さざなみ」帖を良寛が愛蔵した年代を考察し、「さざなみ帖」の刊行時期と良寛の動向から、良寛が五合庵に住んだ期間である1797年から1816年と推察した。

第二節、三節にて「秋萩帖」原本の内容や書風、形態などの特徴を踏まえた上で、江戸期刊行の版本、写本の分類や系統立てを再検討した。「秋萩帖」版本は多種多様に版が重ねられたが、書風からは3種に分類、刊記や識語からさらに細分できる。大阪府清光僧院本を基とする〔系統1-A〕、本文に漢字訓が付される〔系統1-B〕、上毛田子恕家所蔵本系統で角田無幻、玉上玉江の識語が備わる〔系統2-A〕、沢田東江の識語が備わる〔系統2-B〕、「さざなみ帖」と同系統の〔系統2-C〕、原本に近く、大江成美、橘千蔭の識語が備わる〔系統3-A〕、原本に近く松崎慊堂、狩谷掖斎の識語を備え、原本に書写される王羲之尺牘に加え、藤原行成筆「白氏詩巻」巻末の跋文と定信筆の奥書が刻される〔系統3-B〕の計7種に分類した。また、本文の和歌の他に、漢字の訓が付されたり、草仮名の字母が示されたりするものがあることや三宅正誼(1712-1782)ら刊

行に関わった人物から「秋萩帖」版本は書道の手本としてだけでなく、和歌や草仮名を学ぶという意味で、文学や国語学の面からも重要視されていたことが考えられた。

第四節では、臨書と版本との比較を行い、良寛の臨書の特徴を明らかにした。臨書12点と「さざなみ帖」との比較から、字形を忠実に臨書する姿勢がうかがえた一方で、独自に解釈した様子も見られた。運筆は版本の特徴的な箇所を特に忠実に臨書していることが判明した。

良寛が「さざなみ帖」以外の版本も学んだとする指摘もあることから、第五節にて所用した版本について考察を行った。第三節の「秋萩帖」版本の整理に基づき、良寛の臨書の書風や臨書への書き入れから、系統1-Bに分類した版本も見えており、その本文の横に付された漢字訓を見て臨書に漢字を書き入れたと考えた。

第三章 良寛の仮名書

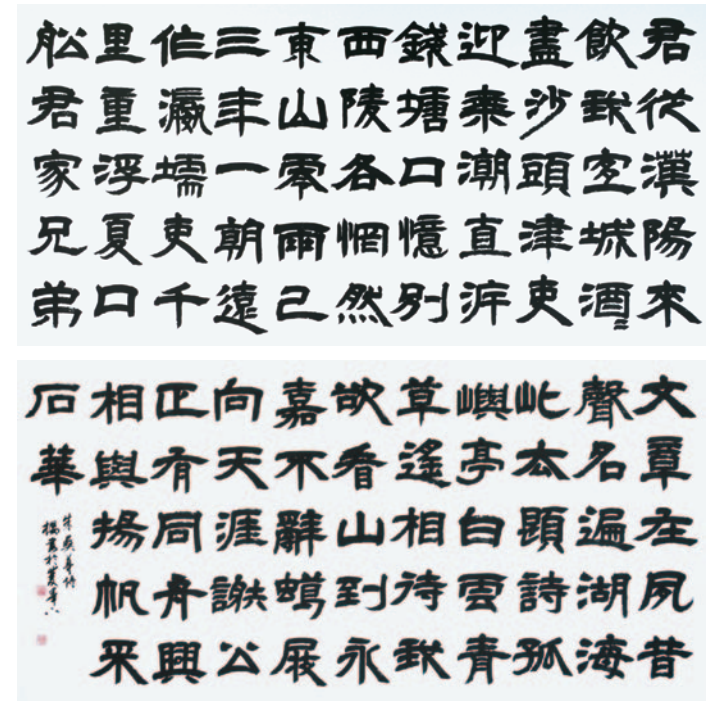
第一節にて良寛の仮名書86点を細かな書風の特徴別に10分類し、どのような仮名が書かれているのかを確認した。第二節、三節にて歌集「ふるさと」や「いやひこ」などにおける和歌の仮名や、平生の書である書簡における仮名について、臨書との書風を比較し、またその使用字母

について調査の上、「秋萩帖」版本から受けた影響を考察した。字形については、版本特有の太さはなくなり、全体に細い線で書かれることが多くあったが、強い打ち込みの起筆や、左旋回の運筆など、版本特有の運筆は、和歌の仮名、書簡の仮名ともに確認された。特に和歌の仮名では顕著で、それに対して書簡の仮名では文字が簡略化され、版本特有の書風は少ない傾向にあった。なお、書簡の中に和歌が書かれた場合、その和歌は書簡本文よりも版本の影響を受けた書風で書かれることが多く、和歌を書く場合とその他とで書風が自然に異なっていたことが考えられた。また、使用字母については、良寛が『万葉集』に釈注を施した経験があることや、仮名の字母を多数記した作も遺ることから、字母の知識が豊富であったと考えた。しかし仮名書に使用している字母の種類は「さざなみ帖」における使用字母と近似し、またその使用頻度の高い字母が共通する傾向にあることから、字形と使用字母ともに「秋萩帖」版本の影響が見受けられ、それが晩年まで続いていたことが明らかとなった。

結

良寛の仮名書には「秋萩帖」版本の影響が晩年まで見られることが明らかとなった。とはいえ、影響が見られる中にも良寛独自の運筆にしていたり、「秋萩帖」版本には用いられない字母を用いたり、独自に変化した箇所も見られた。良寛は、「秋萩帖」版本を臨書した後、独自の解釈や工夫によって、自己の書風を築き上げたと言えるが、それでも「秋萩帖」版本の修得は良寛の中に生涯生き続け、自身の書に自然と表れたと考察した。

以上から、良寛の仮名書の淵源は「秋萩帖」版本にあることは明らかであるが、目にしていた法帖はこれに限らないことや、漢字との関わり等を考える必要があり、今後の課題としたい。



(上) 臨 小色紙本俊忠集
A Work Modeled on Kojikishibon Toshitadashu
折帖 本紙 10cm×11cm 11枚(部分)
額 本紙 90cm×98cm 大字2枚 2019

(下) 朱彝尊詩 舟行酬王明府
A Poem by Zhu Yizun
パネル 本紙 90cm×180cm 2枚 2019

門原 裕佳

KADOHARA Yuka

小野道風筆絹地切・綾地切に関する考察
及び作品「臨 小野道風 三体白氏詩巻」「臨 桂本万葉集」「楊素詩 贈薛播州 二首」

A Study of Onono Michikaze's Fragments of Calligraphy Written on Silk and Twilled Fabric
with “A Work Modeled on Santai hakushi shikan” “A Work Modeled on Katsurabon Manyosyu” “The Poem by Yang Su”

芸術学領域群 書領域

はじめに

平安時代の書跡の中には、唐の詩人白居易(772～846)の『白氏文集』を書いたものが多く見られるが、いずれも小野道風(894～966)ら三跡をはじめとした能書が美しい絹や綾の裂地に揮毫した卷子であったとされる。

道風筆とされる同集の書跡に一群の絹地切・綾地切が伝存するが、その中には伝称筆者として伝わっているものや、別筆と指摘されるものも含まれる。そのため、真跡と認定されている屏風土代などと各断簡の比較を行う必要がある。また断簡によっては、もと連れであったとの指摘もなされている。

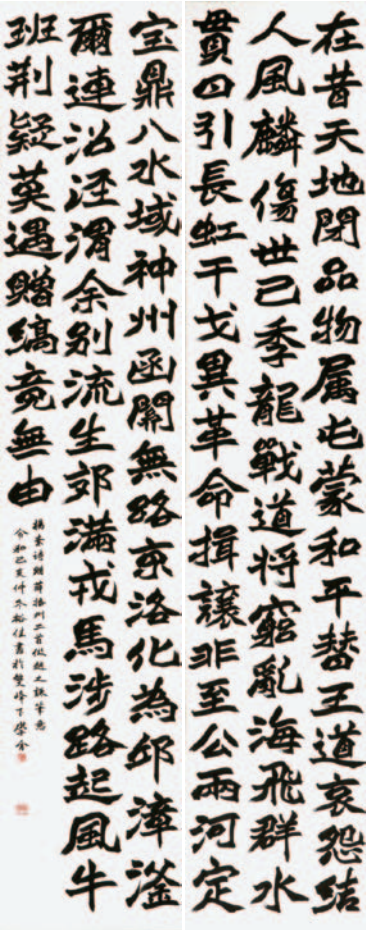
よって本稿では、本文や書風などから道風筆か否かを考察するとともに、各断簡の相関関係、すなわち、もと連れであった可能性についても言及したい。

第1章 平安中期における『白氏文集』の受容

平安時代の文学はもちろんのこと、それら文学の中に『白氏文集』を絵画化した屏風などが記されていることから、同集が貴族の間で流行し、教養となっていたことが指摘される。書跡においても平安中期以降、伝醍醐天皇筆白楽天詩句や小野道風筆玉泉帖など同集を揮毫したものが残り、いわゆる調度手本として書かれたものも多く残っている。以上のことから、平安中期には同集が尊ばれ、当時の能書に揮毫をゆだねた様子を窺い知ることができた。

第2章 小野道風筆漢字書跡

本章では、智証大師諡号勅書など小野道風の漢字書跡を確認した。そのうち、『白氏文集』が書かれたものは玉泉帖や三体白氏詩巻、常楽里閑居詩と絹地切・綾地切である。既述のとおり絹地切・綾地切には道風の真跡でないものも含まれるが、次章でそれらの相関関係を考察することに備えるべく、先行研究によりつつ以下の19点について各々の概要をまとめた。



「絹地切『白氏文集』巻第四新楽府下」

①「潤底松」（本間美術館）

②「紅線毯」（書芸文化院）

③「紅線毯」（川崎市市民ミュージアム）

④「潤底松」（陽明文庫）

⑤「陰山道」（陽明文庫）

⑥「陰山道」（徳川ミュージアム）

「絹地切『白氏文集』巻第三新楽府上」

⑦「道州民」（白鶴美術館）

⑧「蛮子朝・驃国楽」（陽明文庫）

⑨「二王後・海漫々」（サンリツ服部美術館）

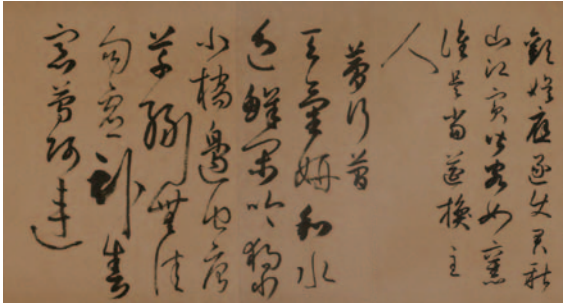
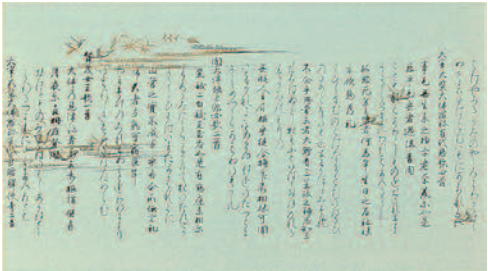
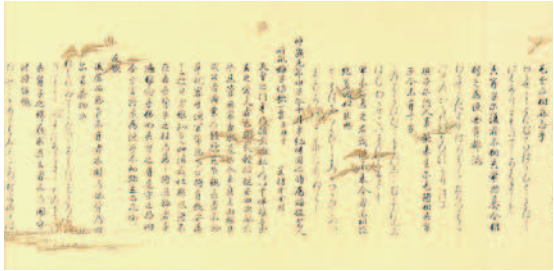
「絹地切『白氏文集』第五十四」

⑩「郡中夜聴李山人彈三楽・間行簡恩賜章服喜成長句寄之」（所蔵者不明）

⑪「間行簡恩賜章服喜成長句寄之」（書芸文化院）

⑫「正月三日閑行」（大東急記念文庫）

⑬「正月三日閑行」（書芸文化院）



⑭「河亭晴望」（個人蔵）

⑮「留別微之」（金沢市立中村美術記念美術館）

「絹地切『白氏文集』巻第五十五」

⑯「想帰田園・太湖石」（東京国立博物館）

⑰「太湖石」（個人蔵）

「綾地切『白氏文集』巻第三新楽府上」

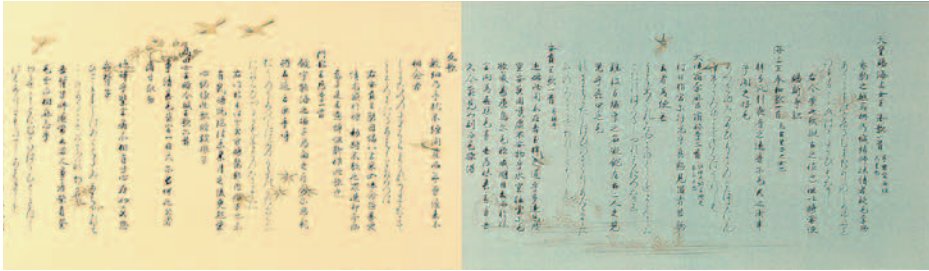
⑱「華原磬」（前田香雪旧蔵）

⑲双鬘帖(前田育徳会)

これらのうち①～⑥は真跡と認められているが、⑦～⑲は伝称筆者であり、中には藤原佐理（944～998）や道風と同時代の書など見解が分かれるものもある。

第3章 小野道風筆絹地切・綾地切

本章では絹地切・綾地切の筆者と相関関係の考察を行った。まず、前章で通覧した絹地切・綾地切のうち⑦～⑲の断簡の書の特徴を見出し、それらと真跡との



（左）楊素詩 贈薛播州 二首

The Poem by Yang Su

軸 本紙 226cm×35cm×2 幅 2019

（右上）臨 桂本万葉集

A Work Modeled on Katsurabon Manyosyu

額 本紙 28cm×254cm（上段）

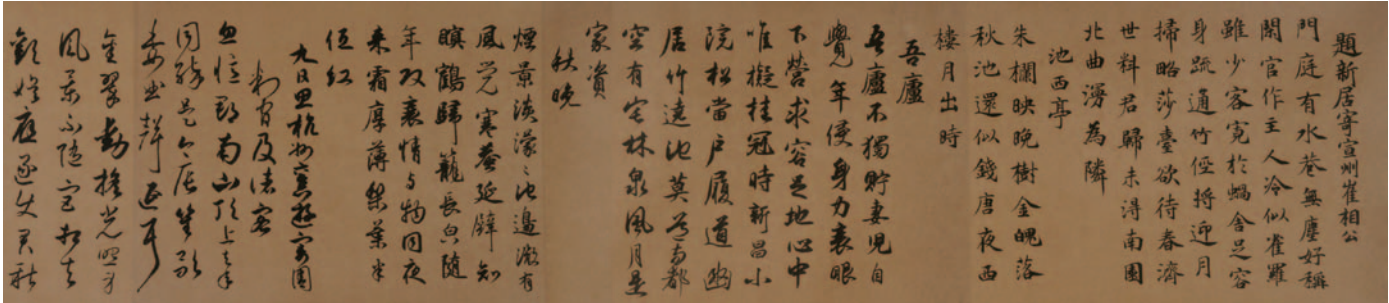
28cm×250cm（下段） 2019

（右下）臨 小野道風 三体白氏詩巻

A Work Modeled on Santai hakushi shikan by

Onono Michikaze

卷子 本紙 35cm×226cm 2019



書風比較を行った。その結果、道風の様式を有する⑦～⑨・⑯を真跡とした。⑩～⑮・⑰・⑱は道風ではなく、同時代に書かれた書跡ではないかと結論づけた。また⑯は、崩し方や字形は道風の特徴と近似するものの、道風らしい重厚感が見られなかったため、道風真筆を原本とする同時代の模本ではないかと推測した。

次に、①～⑲の断簡の相関関係について検討を行った。道風真筆の模本と指摘される近衛家熙(1667～1736)の同集巻第三・四新楽府との比較、校異、絹地綾地、書風・字形・字配りを観点として、断簡同士を比較した。その結果、以下4種が連れである可能性を示した。

A連れ(道風筆・絹地切・素絹)

①・②・③

B連れ(道風筆・絹地切・素絹)

⑦・⑧

C連れ(道風筆・絹地切・装飾下絵)

④・⑤・⑥

D連れ(別筆・絹地切・素絹)

⑩・⑪・⑫・⑬・⑭・⑮・⑰

おわりに

小野道風筆とされる絹地切・綾地切について、真跡か否か検討した結果、従来の先行研究も踏まえると真跡が①～⑨・⑯、道風と同時代の別筆が⑩～⑮、⑰・⑱、道風真跡を原本とした模本が⑲となった。また、これらの相関関係を示すと、道風筆で断簡同士の漢詩排列の順序が近く、また字形などは①～③と⑦・⑧が同様であるが、①～③と⑦・⑧では本文の異同があり、底本の系統が異なることが考えられるため、①～③と⑦・⑧の各々が連れと指摘した。また、道風真跡の模本と字形・字配りが一致しているものと

して④・⑤・⑥があり、もと連れであるとした。また別筆と判断したが、各断簡の書風が一致している⑩～⑮・⑰も連れとした。以上4種類の連れがあると結論づけた。

現存している書跡だけでも、連れとされる断簡が見られたが、臨模も多数残されていることから、平安中期にはさらに多くの書跡があったことが想像でき、同集が流行した様分かる。本稿では、絹地切・綾地切の相関関係について考察したが、各断簡が一群の中でどのような位置づけにあるのか、検討が及ばなかったため、今後の課題としたい。

中国書論に見る率意の意識―蘇軾・黄庭堅を中心に―
及び作品「臨 胡澍「説文解字序」」「臨 継色紙」「碧巖録句」

The Consciousness of Involuntarism in the Chinese Calligraphy Theory Focusing on Su Shi and Huang Tingjian
with “A Work Modeled on The Preface to Shuowen-Jiezi by Hu Shu” “A Work Modeled on Tsugi-shikishi” “A Passage from Blue Cliff Record”

芸術学領域群 書領域

序

書の批評に際してよく用いられる語に「率意」という語がある。一般的に率意は、特別な工夫を凝らさずに書いた書に対し、その一回性や偶然性の面から評価する場合に用いられることが多い。ところが率意は評語として人口に膾炙しながら、その語の持つ抽象性ゆえに、発言者や使用される場面によって、意味内容を一律に捉え難いことがある。また、中国書論を概観しても「率意」の語は殆ど定着を見ず、ごく僅かしか検出されない。このようなことが与ってか、これまで歴代の書論に照らした「率意」の語義に関する詳細な研究は殆どなされていない。しかし、実際には「率意」の語を用いずとも、率意の範疇として捉え得る言説は書論に散見し、そのような言説については、より体系的な把握がなされてははない。

そこで本稿は、中国書論に備わる率意に関する議論はどのように構造的に把握することができるか、という包括的な問題を設定し、その解明に向けて主に二つのアプローチを行った。一つは「率意」の語義に関する先行研究を踏まえた上で、そこで議論される中国書論の率意に関する言説について再検討を加え、より構造的に捉え直すもので、いま一つは、率意の意識を書論家単位で検討する方法である。これらの方法によって、中国書論に備わる率意に関する議論について体系的な把握を試みた。

第一章 中国書論に見る率意の意識―饗場一雄「率意の書と作意の書」を手掛かりに―

本章では、「率意」の抽象的な語義をひとまず辞書の釈義に依拠したうえで、率意について美学芸術学的に論じた先行研究を概観した。特に饗場一雄「率意の書と作意の書」の引例に着目し、主に北宋から清朝に至るまでの代表的な書論に見られる率意に関する議論を通覧し、それらに共通して備わる論点について構造的な把握を試みた。『漢語大詞典』の種概念によれば、A《心意を尽くす》、B《

意に随い自由》、C《気まま》、D《率直な本意の表れ》に区分されるが、まずAに関する饗場著の引例は、技法に向けられた意識や書の構想に関するもので、無意に至る前の有意の段階に位置付くものであった。また、B、Cに関する引例には醉書を中心とした作書についての言説が多く見られ、率意の作書過程として位置付けた。そしてDについては、藁書や酔書といった率意の書に作者の本意の発露を認める例が多く検出された。そのうえで、饗場著引例では率意の作用として、平時には得られない特別な境地に到達することが見通されることを指摘した。

これらを構造的に把握することによって、有意の学書(A)を積んだ率意の作書(B、C)によって作者の生来の素(D)が表出される、という歴代の書論における率意概念の中心的な骨組みを明らかにした。

第二章 蘇軾の書画論に見る率意の意識
本章では、饗場著の引例の傾向を踏まえたうえで、北宋期を代表する蘇軾(1036－1101)について、その書画論に備わる率意の意識の特質を構造的に明らかにした。

まず、蘇軾の書画論について以下の特徴を指摘した。
(一)書に「為人」の表出を認める。
(二)技法に執着する「意<作意>」を否定する。
(三)書評価が「意<心情>」と「態」の両面から行われる。
(四)「道」と「芸」「技」の相関、「内」と「外」、「心」と「手」の一致が主張される。
(五)一気呵成の率意の表現を主張する。

これらの特徴について構造的な把握を試みると、蘇軾による書評価は作者の内面に関わる「意<心情>」と外に表れた「態」の両面からなされており、その背景として作者の総体的な「為人」が見通されている。そして、作者の内面に関して「道」「内」「心」、外に表れた形態や技法に関して「芸」「技」「外」「手」をそれぞれ関連付けることができ、これらの語は蘇軾

の書評価において二重構造をなしていることが明らかとなった。このような蘇軾の書表現観のもとに主張される一気呵成の表現は、技法に執着する「意<作意>」を減却する方向に働くことで、より率直に作者の「意<心情>」「為人」が書に表出されるものと考えられる。加えて、風のように素早い運筆によって、生き生きとした生命感の宿る書表現を可能にするのではないかと類推された。

第三章 黄庭堅の書論に見る率意の意識
本章では、蘇軾に直接師授を受けた黄庭堅(1045－1105)の書論に備わる率意に関する議論について検討を行い、以下の特徴を指摘した。

(一) A《心意を尽くす》の点では、学書や人間的、学問的修養が重視される。
(二)心や精神で悟得すべきとする学書観が提起される。
(三) B《意に随い自由》、C《気まま》の作書を取り立てて積極的に主張するのではなく、あくまでAが自然とにじみ出るための過程と認識される。
(四) B、Cの率意の作書に瑕疵が指摘される場合がある。
(五) 率意の意識と近接した概念として「人意」の語の使用が見られ、これはAを経たD《率直な本意の表れ》と不可分の関係にある。

これらの特徴について構造的な把握を試みると、まず蘇軾の一気呵成の主張のようにB、Cの率意性を積極的に切り出した発言は殆ど見られない。それは、黄庭堅があくまでAの書法や修養に主眼を置くためであった。そしてB、Cの作書はあくまで積み上げられたAがDとして自然に表出されるための手段として認識されていることを導いた。したがって、時にB、Cには技法的な瑕疵が指摘されるが、そこに風韻が備わっていれば致命傷とはされない。その風韻はAの学書や修養から生じ、B、Cの作書の過程を経て書跡の上に表れたもので、これと作者の思いを意味する「人意」は密接に関係していると推察された。そして率意の書に

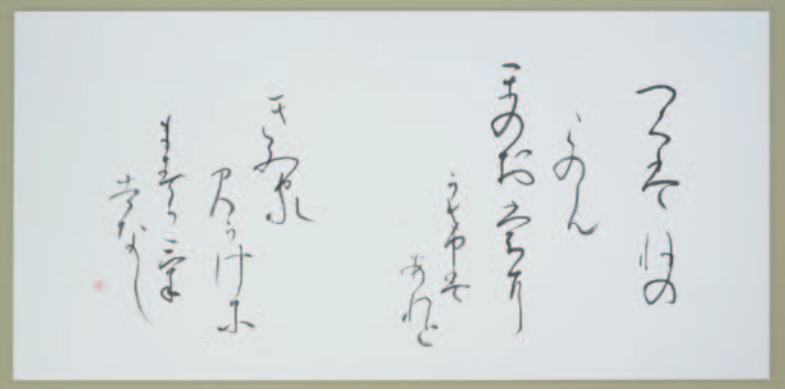
Aを経た「人意」の表出という側面を強調する点に、黄庭堅の守旧的な志向の一端が表れていることを指摘した。

結

以上のように本稿では、中国書論における率意に関する議論に対し、およそA～Dを骨格としながらも、B、Cに力点を置く蘇軾や、Aに軸足を置く黄庭堅のように、書論家ごとに力説する論点は異なることを解明し得た。しかし、『漢語大詞典』のA～D自体が十全なものではなく、A～D以上に概念的な広がりを見せることも想定される。今後は、このような概念的な広がりや具体的な作書の状況、率意評の対象とされる実際の書跡などについても配意しながら研究を進める必要がある。また、蘇軾、黄庭堅の言説について今回検討の対象としたのは書跋や一部の画論など極く僅かにとどまり、もとより不十分である。今後は網羅的に資料を収集しながら、書論家ごとに備わる率意の議論について研究を行っていきたい。

(右) 碧巖録句 A Passage from Blue Cliff Record
軸 本紙 217.0cm×53.0cm 2 幅 2019

(下) 臨 継色紙 A Work Modeled on Tsugi-shikishi
額 本紙 88.0cm×183.0cm 2019



(上) 臨 胡澍「説文解字序」 A Work Modeled on The Preface to Shuowen-Jiezi by Hu Shu
軸 本紙 219.0cm×53.0cm 4 幅 2019



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

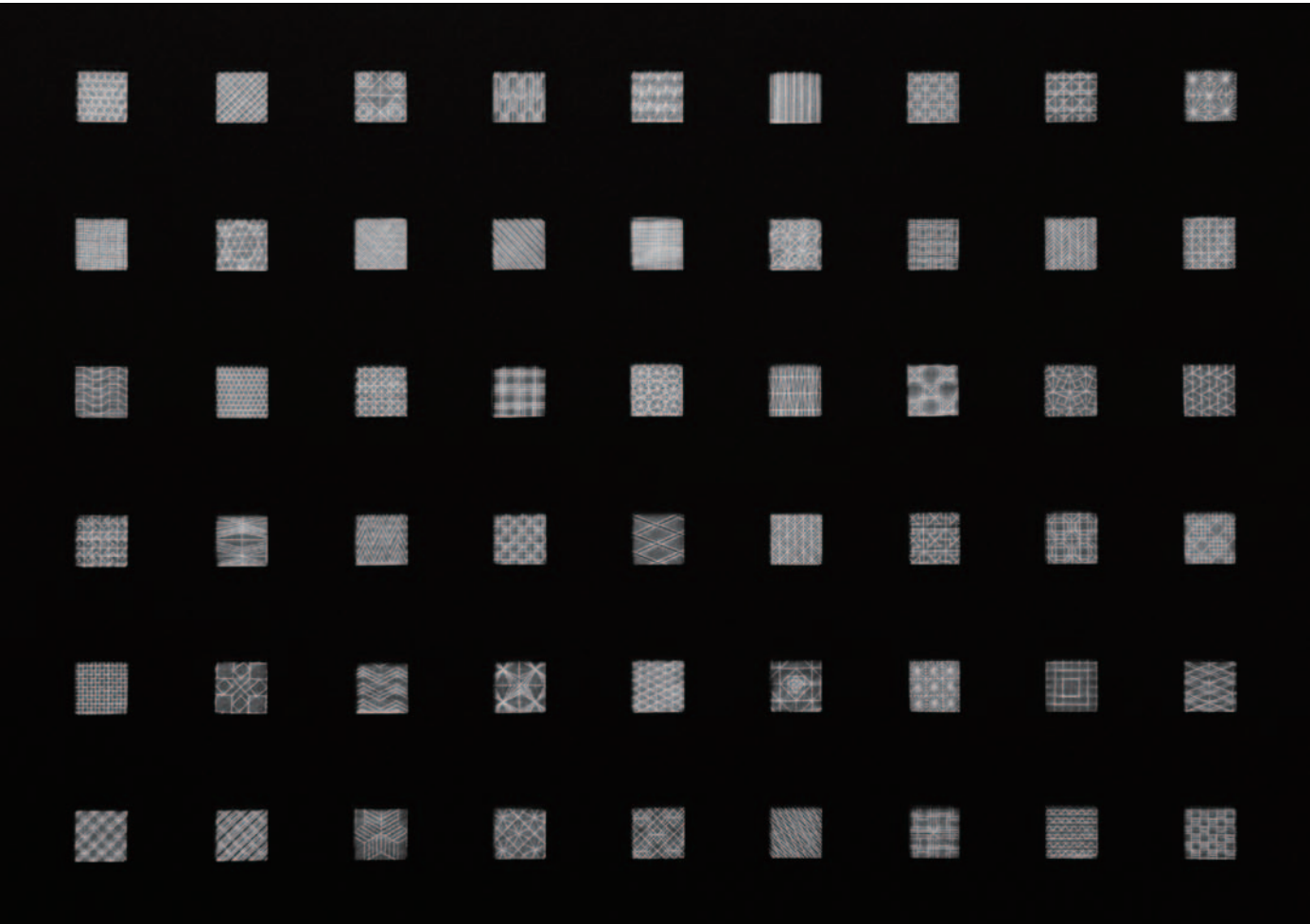
プロダクトデザイン

Environmental Design

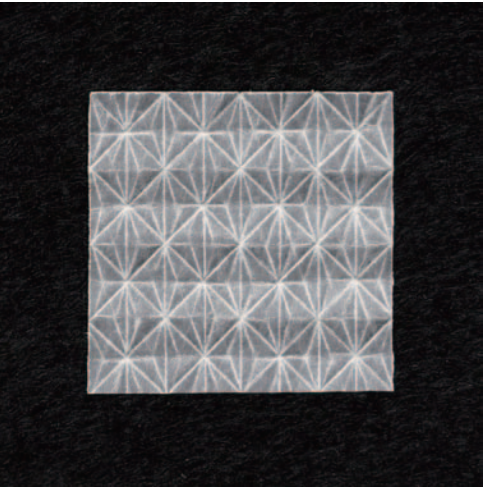
環境デザイン

Architectural Design

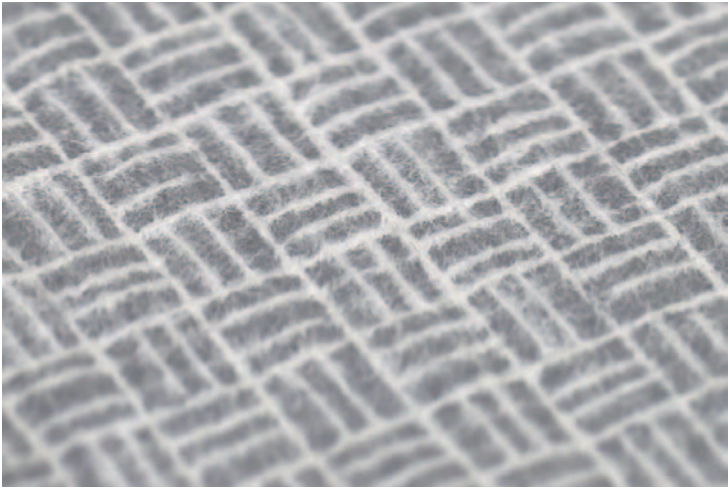
建築デザイン



「折りによる線を用いた表現」
54 点の作品群
各 250mm×250cm
トレーシングペーパー
2019



54 種の中の一枚



模様拡大写真

序章

日本の伝統的な遊戯である折り紙は、今では世界中で楽しまれ様々な折り紙作品が生まれている。また、折り紙については既にいろいろな研究がされており、折り紙の考え方や仕組みが遊戯としての折り紙以外のところでも役立てられている。教育的な観点からみても、算数的な教育的効果が見込めるだけでなく、人間教育やコミュニケーションの道具としても用いられている。このように、数学的・教育的な価値については研究がされてきた折り紙だが、一方で折り紙の美的価値について研究されることはあまりなかった。また、折り紙作品が様々な形に発展していても、それらの多くが出来上がった形や凸凹による陰影に注目する立体作品であり、折られた線に注目するものや平面作品は少ない。本研究では、これまでの折り紙の歴史と折り紙作品について深く知ること、折り紙の美的価値や新たな可能性を探ることを目的とし、折り線に着目した平面的な作品を提案することで、折り紙作品の表現方法の拡張を目指した。

第1章 折り紙の歴史

「origami」が国際語にもなるほど日本の文化として浸透している折り紙について、その歴史をまとめることで今回の研究対象への理解を深めた。はじめに、折り紙が日本で発展した理由として、日本人と紙の関係について述べた。もともとは中国から伝わり、貴族の間で儀式などに用いられてきた神聖な素材だった紙であるが、江戸時代に丈夫な和紙が誕生したことによって、それ以降は日本人の生活に浸透し欠かせないものになっていった事を述べた。そして、日本人の折る・畳む文化、また、西洋の折り紙との融合により、現在の折り紙へと発展し、現在では様々な場面でその考え方や技術が用いられるようになったことを指摘した。

第2章 折り紙作品の事例

新たな表現を模索するために、三谷純、

Paul Jackson、西村優子など国内外の様々な折り紙作家の、紙を使って作られたこれまでの折り紙作品について具体的に事例を挙げた。事例を挙げながら作者の考えや想いにも触れた。そしてその中で、紙を手で折ることの魅力や価値について考察した。そして、やはりこれまでの折り紙作品の多くが折りによる凸凹の陰影に注目する作品であり、線に着目した抽象的な平面作品はないことを確認した。そこで次章以降では自作品として線に着目した平面作品を制作して新しい表現として提案することにした。

第3章 線が映える折りの表現について

折り線に着目した平面作品を制作するにあたり、素材、サイズ、折り方、そして折りに適さない模様について試作をし、その結果をまとめ、より線が映える表現方法を模索した。素材は普通紙、和紙、トレーシングペーパー、セロファン、ポリエステル折り紙の5種の比較、サイズは2.5cm 四方、5cm 四方、20cm 四方、40cm 四方の4種を比較した。折り方は、正方形を利用する、枠を作る、途中まで折るといった3種類について写真を用いながら説明をした。また折りに適さない模様として、正三角形、正五角形、正六角形を使う模様、曲線、紗綾形などの複雑すぎる模様を挙げた。結果として、2.5cm 四方のトレーシングペーパーを用いて道具を使わずに手だけで作品を制作することにした。

第4章 折りによる線を用いた表現

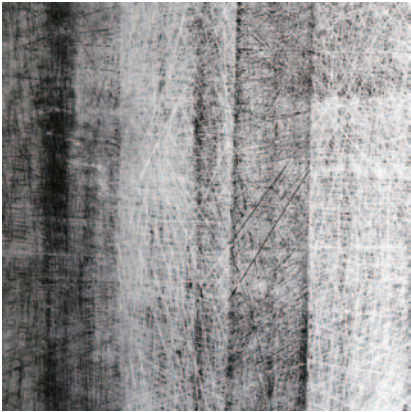
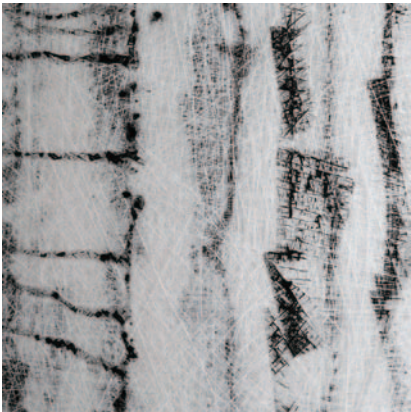
実際に折った54枚の作品を分類していき、折りの手順に関する規則や特徴など、発見したことを3章の折り方を踏まえながらまとめ、考察を述べた。今回の作品では、手でトレーシングペーパーを折ることでしか得ることができない繊細な線の表情を見ることができた。また、今回のように道具を使わずに手だけで制作する場合は、直線しか折ることができず色で塗り分けることもできないため、限られた条件のなかで制作をする必要が

あるが、四角形の様々な性質を利用すれば法則を見つけることができ、それは今回の折り紙作品の楽しさや魅力であると感じた。特別な技術もいらず、道具もいらず、計算もいらないので、筆者以外にも模様によっては体験しやすいのではないかと思う。また、薄い紙を使用しているので、裏側の色がぼんやりと透過して、線の密度などによって色の見え具合も変わってくるのも面白い。直線しか折れなかったり、紙の強度の問題や非効率的であったりと、デメリットも多い今回の表現方法であるが、手で折るからこそその楽しさや魅力を感じることができた。

終章

本研究では、正方形のトレーシングペーパーに、手のみを使って素材や形の性質を利用した折り線を施し、様々な美しい幾何学文様を表現するという平面作品を制作することで、折り紙の新しい表現方法を提案した。

様々な展開がされてきた折り紙であるが、今回、今までとは全く異なる折り紙の新たな表現方法にたどり着くことができたと思う。折り線による表現はデメリットも多いが、手で紙を折るからこそその繊細で優しい美しさを表現することができる。しかし、紙の性質によって様々な問題が発生することもわかった。素材の研究をさらに重ね、これまでの折り紙作品のように、作品の美しさを残した新たな活用法を見出していきたい。一方で、紙のままだもその性質を利用した新たな活用法が提案できると思うので模索していきたい。また、限られた条件の中で制作するという点で、教育的にも価値のある展開が望めるのではないかと思う。



0. はじめに

造形分野において奥行を研究する際には透視図法を対象とすることが多く、他の要素による奥行の表現を研究している例は少ない。このことから、本研究では重なりという要素を取り上げて研究を行った。

本研究の目的は、重なりを用いた造形表現を模索することを通して、奥行表現に新たな事例を提供することである。

また、造形において奥行を表現する際に必要とされる要素について概観し、整理した。

1. 奥行とは

奥行という概念は空間という概念に含意されるものであり、空間と奥行を明確に区別することは難しい。その上で本研究において扱う奥行を「1か所を起点としてそこから離れていく方向に延びる距離、またその距離に付随した空間」と定義した。

続いて奥行の種類を3つの観点からまとめた。1つめは鑑賞者における奥行であり、鑑賞者の外に存在する物理的奥行と鑑賞者の内に展開する心理的奥行に大別した。2つめは作品における奥行であり、作品は物理的奥行しか持たないものとした。3つめは作品と鑑賞者の関係における奥行であり、作品と鑑賞者の間に物理的に存在している距離としての奥行、作品表面がもっている見かけ上だけに存在する奥行、作品が3次元の物体として備えている厚みとしての奥行の3種を示した。

最後に上記を踏まえて、本研究で扱う造形作品における奥行を「鑑賞者が作品正面に立った時に作品から知覚する奥行」と定義した。

2. 奥行を知覚するしくみ

奥行の知覚は、人間が外界にある奥行に関する情報を感覚器官で受容したのち、その情報を脳で統合することによって成り立つとされる。

外界に存在する奥行に関する情報は奥

行手がかりと呼ばれ、さまざまな種類が確認されている。それらの内、造形において重要な奥行手がかりは画像性手がかりと知識の手がかりである。北川啓介らによれば、画像性手がかりとは2次元映像上でも奥行を表現することができる手がかりの総称とされる¹⁾。また金子寛彦によれば、知識の手がかりとは、画像性手がかりから奥行を判断する際に、補助的にはたらく手がかりであるとされる²⁾。

知覚した奥行手がかりが脳で統合され最終的に1つの奥行情報を形づくるプロセスは、解明されていない点が多い。また金子によれば、同一の対象を見た場合であっても、知覚する奥行の印象には個人差があるとされる³⁾。

3. 造形に用いられる奥行手がかり

造形作品において、奥行の表現は様々な奥行手がかりから成り立っている。それらの手がかりの内、造形において積極的に用いられている手がかりは、大きさ、線上透視、きめ勾配、不均斉性、大気透視、陰影、相対位置、重なり、明るさコントラスト、ぼけ要因、色彩の手がかりの11種である。それぞれの手がかりは異なる特徴をもっており、手がかりごとに奥行表現において効果的にはたらく状況が異なる。

また、各種奥行手がかりが使用されている具体的な造形作品の事例を西洋美術史の流れに沿って示した。それにより、時代を追うごとに作品に用いられる奥行手がかりが徐々に増えていること、手がかりを組み合わせる方法が時代によって変化していることが示された。また、用いる手がかりの種類と組み合わせる方法を変化させることによって、作品から受ける奥行の印象を操作できることが示唆された。

4. 重なりの手がかりを用いた造形作品

ー修了制作報告ー

修了制作は重なりの手がかりを用いた奥行表現をテーマとした。重なりによる奥行表現は手前のものが奥のものを遮蔽



糸の重なりによる
奥行表現
Depth expression by
overlapping yarns
H2500×W900×D300mm
ジェッソ、綿糸、
キャンバス
2019 年

することで成り立つため、修了制作ではその構造を意識的に増やし、明度差によって前後の関係性を強調することで奥行感の増幅を試みた。

具体的な方法としては、無数の白糸をキャンバスに張って編目状の層を成し、その上に黒で着色を施す。これを数回繰り返して層状の構造を作った。結果として、白糸の隙間から奥の層に施された黒の着色がはっきりと見え、それによって奥行が効果的に強調された。

修了制作を通して、重なりによる奥行表現においては、重なる構造を作品中で増加させることや、手前と奥の関係性を明度差により強調することが効果的であることが判明した。

5. おわりに

奥行手がかりは奥行を判断する際の材料であり、その材料をどのように用いるのかによって、奥行の印象は如何様にも変化する。そのため造形作品において意

図した奥行を表現しようと思うのであれば、各種の奥行手がかりについて学び、それらの関係を吟味したうえで十分な検討のもと制作する必要がある。

本研究においては、作品制作を通して重なりの手がかりについて検討を行い、重なりの手がかりと奥行の関係の一端を明らかにした。一方で、色彩や陰影、明るさコントラストといった作品を構成する他の手がかりが、重なりの手がかりや奥行の印象にどの程度関わっているのかは判明していない。重なりの手がかりと他の手がかりとの関係は、今後引き続き検討を重ねていくことで明らかにする必要がある。

【参考文献】

- 1) 北川啓介, 西尾純一, 高橋英明.『室空間の奥行き認識の絵画の手がかりの考察』, 日本建築学会計画系論集, Vol.73, No.627, May, 2008, p.987
- 2) 金子寛彦.『空間知覚の基礎』, 映像情報メディア学会誌 Vol.58, No.7, 2004, p.910
- 3) 金子寛彦.『空間知覚の適応的側面』, 光学, 36巻, 6号, 2007, pp.302-310



境界の内の外の内
Inseparable Dialogue
サイズ可変
ミクストメディア（SAP、水、時計、ガラス、電子機器）
2019 年

序論

本論文のテーマは、立体造形における箱型作品を、箱の内部空間と箱の外部空間との関係性によって3つに分類し、インタラクティブ性を一つのキーワードにしながらそれぞれの利点と欠点を明らかにすることである。また、研究によって得られた知見をもとに、自作についての分析と新作の制作を行う。筆者は素材として水やガラス水槽を使用する Landscape

シリーズを制作してきたが、作品のアップデートを図る際にこれまでの考え方は限界を感じ始めていたため、自作を箱型作品と定義することでガラス水槽を単なる入れ物ではなく作品の一部として捉えなおしたり、水槽の外側に表現を広げていく方向を考察したりすることによって、自作の表現の今後の発展に活かすことが出来ると考え本論文テーマを選択した。

第1章 箱型作品

「箱型作品」とは筆者自身による造語であるため、まず定義を明示した。「A：作品内部に視認可能な物質が存在する」「B：作品の形状が直方体、もしくは立方体である」「C：作品の表面の部分的、もしくは全体が透明素材でできており、その素材を通して作品内部が視認できる」このA、B、Cの3つの条件の積集合が箱型作品の条件である。

この定義に当てはまる作品例を調査すると、「箱」を保護的な意味合いで用いる場合が圧倒的に多い。このような用途を担う立体作品における「箱」とよく似た位置づけの存在として、平面作品における「額縁」が挙げられる。そこで、額縁についての先行研究を基に立体作品における箱の役割を考察した。その結果、箱は単なる保護的役割を担う存在ではなく、立体作品が周囲から芸術作品として独立することを助け、周囲の空間と作品との媒介、鑑賞者と作品との媒介を担う存在であると整理した。

第2章 インタラクティブアートについて

筆者が制作を続けてきた Landscape シリーズにおける発展を箱型作品の表現から考えた際、箱外部での表現に発展の可能性があると考えた。また、箱内部と箱外部の表現に整合性が必要になるため、通信技術を利用したインタラクティブ性を作品に付与することにした。よって、本章ではインタラクティブアートについて、先行研究や先行作品を基に整理した。そもそもインタラクティブ性というものがコミュニケーションに直結する概念であるため、インタラクティブアートの多くは何らかのコミュニケーションをテーマに制作されたものであるという。先行作品について、作品がどのような内容のコミュニケーションを可能にするのか、鑑賞者はどのような体験や感覚を得るのかを考察した。

第3章 箱型作品の3分類

本章では、これまで論じてきた箱型作品の額縁的性質をもとに、箱型作品を「作品自体と作品の外部空間との関係性」という観点から「箱の内部のみで表現が完結する作品」、「外部空間の存在によって表現が成立する作品」、「鑑賞者による介入によって表現が成立する作品」の3つに分類し、それぞれの利点と欠点について明らかにした。

箱内部のみで表現が完結する作品は、鑑賞者によって作品の印象が左右される

ことが少なく、狙った表現が意図した形で鑑賞者に伝わりやすいという利点があるが、鑑賞者へ与える印象は静的なものになる。外部空間の存在によって表現が成立する作品は、科学的な事象を活用した変化を伴う表現方法をとる場合が多く、変化のない静的な作品に比べて鑑賞者の関心を集めやすいという利点があるが、客観的な表現であるゆえに鑑賞者の自由な解釈の余地はほとんど無く、体験としての鑑賞効果は希薄になる。鑑賞者による介入によって表現が成立する作品は、鑑賞者が箱外部の空間にいながらも箱内部の空間への介入が可能という鑑賞者に対して強い意外性を与える仕組みになっているため、体験として印象に残る鑑賞をもたらすという利点があるが、鑑賞者の作品への関わり方はあらかじめ作者が用意した規定に沿った一律的なものになる。

第4章 自作について

本章では、これまで整理した箱型作品とインタラクティブ性にまつわる知見をもとに、筆者の過去作品について振り返り、どのような過程で現在の表現に至ったのかについて整理した。筆者の Landscape シリーズ成立の背景には、大学入学後しばらくは写真を学んでいたことから得た「光の扱い方」と、大学の授業で印象的だった「現代美術で評価される基準の一つとして、芸術ではないものを芸術にすると評価される」という言葉がある。この言葉に影響を受け、インターネット上で話題になった瓶詰フィギュアというトピックをモチーフに、屈折率を利用し光を透過する透明素材を複数用いた Landscape シリーズ初作品であるワイングラスを浮遊させる『Landscape-glass』（2016）を制作した。

第5章 修了制作について

修了制作「境界の内の外の内」について、作品を制作するに至った背景と制作過程及び通信方法や時計の防水方法といった技術面について書き記した。水槽内で浮

遊する時計の秒針が普段は不安定な動きをしているが、作品に 1200（mm）まで近づくと秒針の動きが通常の 1 秒に 1 度進むというものに変化するという、鑑賞者が鑑賞することをトリガーとするインタラクティブ要素を追加した新作を制作した。

結論

本論文では、自作品の表現の発展についてヒントを得るためという目的のもと、立体造形における箱という事象に着目し、箱を用いた作品を箱型作品と呼び、その定義や特徴について整理した。平面作品においての額縁と立体作品においての箱とを照らし合わせて、額縁をめぐる先行研究を調べ額縁と箱とを比較しながら箱型作品における箱という事象について研究し、箱には額縁的作用があり、平面作品における額縁と同様の役割を立体作品において担うことができると考えた。

また、自作品における発展にはインタラクティブ性が鍵になると仮定し、箱型作品に対してどのようにインタラクティブ性のある表現を加えて作品にするべきかを考えた。そこで、インタラクティブアートについて整理したうえで、箱が持つ額縁的作用に着目して箱型作品を3つに分類し、それぞれの利点や欠点について参考作品を挙げながら明らかにした。

発展させる方向性に悩んでいた自作の表現についても、インタラクティブ性を取り入れた作品の制作を進めることによって今後進めるべき方向性や改善点を見つけることができた。



memorandum 19×16×6.5cm 蜜蝋 2020年1月

Chapter 1 Introduction

This paper contemplates on the deeper social, historic and cultural conflicts that lie in the heart of introducing foreign art to a vastly different culture, and explores the possible solutions and opportunities to learn from them. These conflicts are investigated in the examples of Estonia and Japan, as well as in the author’s personal art practice in Japan. The structure of this research is thus in order to analyse the conflicts’ effects on artistic self-expression on both national and individual level, to provide a more comprehensive understanding of the causes and how to avoid or handle them in the future.

The focus in the research of artistic cultural exchange with Japan has mostly been on the major forces in the art world and art market – Western Europe and in more recent times the USA. Due to geopolitical and historic reasons, the USSR and the newly formed independent states of Eastern Europe after the Soviet Union’s collapse have had less time to be fully explored in the field of cultural exchange. This paper addresses that lack of research and contributes to filling the gap in the research of art and cultural exchange between Estonia and Japan.

Chapter 2 Cross-cultural exchanges with Japan after World War II

Sharing the trait of being left out from the main Eurocentric narrative of art history, the author explores the backgrounds of that situation in the case of both Japan and Estonia. By providing an overview on the similarities and differences in Western and Eastern European history and how it affected art and cultural exchange with Japan, this chapter offers insight to the causes for Japan’s lack of success in establishing a strong presence in the art world and shows what can be learned from it. In addition, this section investigates the opportunities of future collaboration with Estonia, whose power dynamics are more balanced and cultural diplomacy with Japan is

not imperialistic, which has not been the case with the major European countries they have been involved with so far. Estonian-Japanese partnership in art and culture is then analysed to see how it could help both countries to preserve and develop their culture through art in the ever-internationalizing global art scene.

Chapter 3 Personal practice and experience in Japan

In addition to the general history of exchanges in art and culture between the countries, to provide further insight into the realities of cross-cultural exchange in the field of art and what obstacles they produce for self-expression, this chapter elaborates on the author’s personal experience and practice as an art student in Japan, focusing mainly on the community-based art projects she participated in and helped to organize.

Due to the author’s practice starting in 2014, after the Tohoku Earthquake of 2011, and the University of Tsukuba School of Art and Design’s active involvement in creative relief efforts in the region, all of the art projects were directly tackling the rural areas’ problems dealing with the disaster’s aftermath, ranging from revitalizing local culture scene to helping the areas gain more media attention by organizing local art events and creating collective artworks. These projects showed the capacity of art being helpful in society to nurture collaboration by introducing an outsiders’ perspective to local issues. On the other hand, the experiences also showed the limitations of such projects. The temporal nature of the artistic events yielded unsustainable results and compromising one’s own artistic vision for the sake of the collaborative partner’s other goals with the art events – tourism promotion or community invigoration – created more conflict than provided answers in finding an effective way to express one’s ideas in a foreign environment. Those topics the author later explores in individual art practice with personal projects at

the university.

The author’s six years long practice working in local communities and as an individual artist in Japan provided comprehensive understanding on how contemporary art and artist are perceived in modern day Japan, what works and what does not in conveying complex themes of multiculturalism and locality, identity and universality as a representative of a not well known culture in a foreign context.

Chapter 4 Learning from Japan – Establishing a cultural identity

This chapter investigates how a minor culture could promote its artistic identity on a global market without losing its roots and avoiding being marginalised. Analysing more in-depth the political and historic conditions directly influencing the local art scene and how in turn the strength of localism affects art exchange on a transnational level, the chapter explores the obstacles faced and the methods applied by Japan and Japanese artists and gallerists in their attempts to compete or assimilate with the Eurocentric international art market, and what the West and Estonia could learn from those trials. Furthermore, this chapter notes the merits of diversifying the global art scene without subjecting the minor cultures’ artistic expression to the standards of the majority. In addition, the author will analyse what Estonia could provide in aiding both countries’ art scenes to establish themselves in a more autonomous way, independent from the Eurocentric art history narrative.

Chapter 5 Conclusion

Systematic slowness of its art institutions and government has greatly hindered Japan’s success in the global art scene. Additionally, the lingering imperialistic Eurocentric mindset of the West has not helped the integration of a more diverse array of artistic expression into the collective art narrative. Sharing the struggle

of going against the dominant forces of the contemporary art world, Estonia and Japan could prove beneficial allies in the attempt to truly diversify cross-cultural art exchange and with it general art history and propose a new role for art in modern society. However, without learning from other European nations’ successes and mistakes when collaborating with Japan and its art scene, Estonia and Japan risk to follow a similar path of one-sided representation, therefore unmaintainable cultural exchange.

There remains significant room for improvement in developing long-lasting and beneficial cultural collaboration between Japan and Estonia. Overcoming global and local social problems is vital for the collaboration, as well as fertile soil to the cross-cultural exchange. Internationally connected creative networks can provide innovative and necessary new solutions for the society in general, and providing new artistic dilemmas to solve for the artists, furthering the language of self-expression along with it.

Chapter 6 Research paper for work “memorandum”

The paper concludes with the research paper for the graduation artwork of “memorandum”, explaining the main themes of memory and identity, and the processes how the work was conceived, referring to the author’s past artistic work in Estonia and Japan.

はじめに

自身の作品制作ではほぼ必ずと言って良いほど最終工程に研磨を行っている。好ましい表現になるという理由のみで行っていた研磨だが、光を透過するガラスにおいて、研磨はただテクスチャの変化にとどまらず作品全体の光量等に変化を及ぼす。本研究では、その研磨という行為がガラスに与える影響を探る。研磨が施されているガラス造形作品の考察、幾何形態を基本としたガラスの塊による実験をふまえ自身の修了制作へ活用することを目的とする。人類史において精密な造形を得たり通常自然には生まれない美的表面を得るために研磨は行われてきた。現在のガラス造形作品においても磨くことで得られる表現を狙い多くの作家が意識的に研磨を施している。ガラスは工程を重ね研磨を施すことにより、表面を均すだけでなく、表面が得る光の表情を変化させることができる。研磨によって得ることのできるガラスの表情とはどのようなものなのか、ガラス作品の考察と幾何形体を基準としたガラスの塊による実験を通し探求していく。

第Ⅰ章

人類史の古くから削るという行為をいかし様々な道具を製作していた。打製石器を磨くという行為を覚え人類は磨製石器を生み出し、時代を進めることとなった。現在においても研磨という表面加工法は重要な分野であり、精密機器や半導体などの製造に欠かすことのできない加工法である。現在行われている研磨法について代表的なものを例に挙げている。工業では工芸の精密・美観を求める研磨に対し、経済的な点や超精密さを考慮した研磨、さらなる自動化の開発が進められ、人の手を離れ研磨によって得られる強度増加や部品の寿命向上を様々な領域にいかすための研究、技術開発が進んでいた。

工芸における研磨として、本論では工芸の中でも研磨が頻繁に施されているガラス、木工、金工に着目した。ガラス、金属に対し木材は削るという成形が重要なものであり、手段(道具)の種類が目的に応じて多量

に存在する。造形の最終決定という点以外に木工では触感の向上や精密さを求めている研磨がある。ガラスは切削した面や鑄造した面は半透明な状態でであり研磨によって透明を得られる。金属は磨くことで鏡面を得ることが可能であり、ガラスと金属は研磨によって全く異なる外観を演出することができる。工業における研磨分野でも美観を伴うものは手作業で行われており、人間が対面し触角を通して行う研磨が未だ重要であることがわかる。

第Ⅱ章

多大な外観変化の幅を見せる研磨によりどのような表情が生まれるのか、研磨が施されているガラス造形作品から考察する。ガラス作家10名の作品を取り上げ、それぞれ作品の鑑賞させる部分に焦点を当て、研磨を施された作品の重要な鑑賞部分が表面にあるか、ガラスの塊の内部にあるか、作品の表面と内部をも透過する表現にあるかという基準で振り分け「作品表面の表現」「ガラスに包まれる空間の表現」「作品を透過させる表現」の3つに大別した。表面を重要視した表現では、研磨だからこそ得られる造形に非人間的な、神秘性を感じることができる。加えて透明な平面の構成により素材の色だけでなく反射、透過により複雑な色彩がもたらされ、表面効果により素材の特性が押し出されていた。ガラスの内側を見せる表現では磨かれ透明になった表面と視覚的なテクスチャを排除することで素材の強調を可能としていた。表面から内側までの距離を意識させることで、空間としての演出にも効果的であることが分かった。ガラスを透過させる表現では部分的に透過させることで作品の周囲環境をも巻き込みガラス内部の空間にさらなる深みや広がりを出していた。

第Ⅲ章

ガラスは荒い番手から細かい番手、バフ研磨と工程を踏み磨くことで半透明な面を透明に変化させることができるが、工程の途中で滑らかな表面か半透明な面を得る。その透過度は研磨剤の粒度によって

異なる。第Ⅲ章では研磨された半透明状態の表面がガラスに与える影響を実験を通して考察する。最初に同じ表面処理を施したガラスにおいて、形状の変化はどのような表情の違いを見せるのか実験した。厚みの違いにより薄い部分は透過度が上昇するが、囲うテクスチャの広さ、光源に対する角度の影響が大きいことが分かった。厚さ、底面積、上面の面積が同等でも、物体の高さが高くなるほど立体全体が纏う光量が減少する様子も確認できた。2つ目の実験として研磨剤の粒度の違いによる表情の変化を金剛砂 #320 と #600 それぞれで磨いた面の組み合わせで行った。#320 に比べ #600 で磨いた立体は立体内の明暗差が激しく、より表面を透過し立体感が増す結果となった。

第Ⅳ章

自身が制作する半透明の平面による造形は、時間を重ね自身の人間観のようなものに重なっていった。半透明な面や閑静な表情を見せる平面に囲まれつつも、内部に光を蓄え柔らかく佇む、修了制作『群れ』のガラス1つ1つは自分であり誰かである。第Ⅱ章、第Ⅲ章の考察を経て四角錐台の形態を基とし、偶然性のある角度による構成、研磨材の粒度などの決定を行った。

おわりに

研磨を施すことで反射特性による要素の増大、跡や視覚的なテクスチャの排除から中身への視線誘導など、ガラス素材の特徴を誇張する表現、素材感の強調を可能にしていた。技術が必要でも、多くの時間を要しても、それを行うだけの大きな効果を得ることができるのが研磨である。それゆえ古くから行われてきた。ガラスへの研磨による効果を今後も考察し、アート表現としての研磨の可能性に着目していきたい。そして自分に、素材に真摯に向き合って表現を行うことが出来たら幸いである。



群れ
Crowd
W1800×D1800×H450 mm
ガラス
2019 年



BENCH- 繋
Connect BENCH
H770 (SH470) ×W1800×D350
H470×W1800×D350
H520 (SH470) ×W1800×D350
タモ、ナラ、サクラ、クルミ、ウォルナット、その他
2020 年

はじめに

本研究は公共の施設に設置される木製ベンチの造形についての考察である。筆者はこれまで木製家具、特に一人用、私用の椅子を中心に制作してきた。そこから、椅子を配置することで生まれる空間や場について興味を持つようになり、長椅子などの複数人で利用する椅子の造形性や空間構成に可能性を感じるようになった。同時に、良質な木材の家具を多くの人に利用してほしいと考えた。そのため本研究ではベンチを考察対象とした。ベンチは住宅よりも公共の場に置かれることが多い。そして、特定の使い方に限定されないことも多い。ベンチは、設計者がベンチを置く空間に対して造形を発想、表現できるもので、そのため造形の面から見て自由度が高く、可能性を秘めた家具なのではないかと筆者は考えた。

第一章 ベンチの定義

まずベンチというものはどのような椅子なのか、他の椅子との違いから考察した。そして、歴史・意匠についても触れることで、本研究で扱う“ベンチ”を定義づけた。スツールや縁台といった他の椅子との比較から、“椅子の正面だけでなく、横や背面からでも座れる要素”、“複数人座れる要素”を持つ椅子であるとした。また、歴史を見ていく中で、サミュエル＝マキンタイアのソファから、“座面、脚、肘掛け、背もたれのすべての要素を持つ、布張りまたは革張りのもの”をソファと定義し、それ以外の複数人座れるものをベンチと仮定するに至った。本章で考察したことから、ベンチとは“座面”と“脚”で構成された複数人が座れる機能を持つ椅子であると定義した。

第二章 ベンチの公共性

第二章では、ベンチの持つ公共性について述べた。ベンチは工業製品として量産されるものだけではなく、ベンチを置く空間に対して設計者が発想し、それを反映する“表現”としての造形物でもある、と筆者は考える。公共の建物に置かれるベンチは、その建物の特徴や特性に合わせて作られた

ものが多いのではないか、という視点からベンチの公共性および地域性を明らかにした。“えきまえ図書館 本の杜”や“太田市美術館・図書館”などの事例を見ていく中で、地域の木材・素材を利用することや、地域に根付いた技術でベンチを制作していることに筆者は気がついた。その他にも、地域の素材が生育してきた時間や、建物の歴史や記憶も素材として造形に取り入れて制作されたベンチがあることを認識した。

第三章 ベンチの素材

ベンチの素材に着目し、金属・ポリエチレン・ガラス素材のベンチを木製のベンチとの比較から異素材と木材との特性の違いや素材ごとの特徴を明らかにした。木製以外のベンチの造形を考察し、今までに考えてこなかったような“ボリュームのある座面”や“脚と座面が一体となる形”といった造形手法に気づいた。異素材の特性を知ることで、木材の特性や加工方法を見直すことにも繋がった。熱に弱い特性を持つ木材だが、その特性は“曲げ木製法”で活かされる。他にも、木材はガラスやポリエチレンのように透明感や光沢を持たないが、塗装を施すことで、木材の木目や温かみを生かしつつ、光沢や透き通った印象を与えることは可能である。以上のことから、木材とは加工次第でどんな形にもなり得る可能性を秘めた素材だと考えるに至った。

第四章 木製ベンチの意匠と構成

本章では、木材を使用したベンチについて述べた。木材に立ち返り、木材とは何か、加工方法やどのような見せ方があるのかなど改めて考察した。木材という大枠を無垢材と集成材の2つに分けて、ベンチの構造・造形を見ていくことで、それぞれの特徴を比較からより明確に考察できると考えたためである。本考察を通して、それぞれの特徴を明確にする他、本制作で使用する無垢材の利用方法について、材の歪みを取り除いた薄い材でもベンチとして使用するために、座面と脚以外の部分、“支え”の部分の重要性を認識した。

第五章 作品制作報告

第四章までの内容を踏まえ自身の修了制作に至った経緯を述べていき、木製ベンチの魅力的な構成はどのようなものかを考察した。公共性に着目して、より木製ベンチというものと公共性を結びつけるベンチとして提案するのが《S-bench》および《BENCH-繋》である。《S-bench》は《BENCH-繋》の前段階として、シンプルな造形を目指した。シンプルな造形として、“座面”“脚”だけでなく、第四章で触れた“支え”を作品に取り入れた。《BENCH-繋》は、《S-bench》の構成を基に、“そこに地域性を盛り込むための形”、“ベンチとしての機能”、“使い方を考えさせる形”という三つの軸を決め、三つの無垢材のベンチを制作するに至った。

おわりに

これまでの考察から、地域素材とは“地域の特産物”だけに限らず、“その土地に根付いた技術”、“風景や歴史といった記憶”を含むものだと考えられる。本研究では、地域素材を活用するために、木製ベンチを受け皿とし、装飾に地域性を持たせた。座彫り以外の装飾は、取り外すことができる。背もたれのないデザインを楽しめるようになる他、地域素材を使用した他の造形物と組み合わせることができるようになる。組み合わせができることで、ベンチを置く地域の素材を活用できる造形とした。

木製ベンチは、ベンチ本体に“設置する地域に生育する木材を利用できる”という点が他の素材で制作されたベンチと異なる点であり、優位性の一つである。しかし本制作では、ベンチ本体に地域素材を使用するのではなく、ベンチ本体に地域素材を付与できる形の提案を行なった。ベンチ本体ではなく装飾に地域素材の要素を入れることで、使用する場所を限定しない地域素材を活用する木製ベンチとした。

今後は造形に地域素材を加える方法、技術や加工方法の側面からも考察・実制作を行い、地域素材と木製ベンチを融合する方法を研究していきたい。



兆し
Sign
H190×W345×D190 H470×W127×D127 H280×W280×D280 H185×W310×D185 H190×W300×D300
ガラス
2020

はじめに

本研究は「見せる」ことを目的とする芸術作品において、「見せない」要素を含む表現がいかなる意味を持つかについて考察したものである。本来、芸術作品は人々に見せることだけが目的ではなかった。しかし、現在は美術館などに展示され鑑賞するものとして捉えられるようになった。筆者は今日の芸術作品の在り方を作り手にとっては「見せる」もの、鑑賞者にとっては「見る」ものだと考えている。筆者はものを形作ることが表現であると考え、金属やガラスを素材に立体作品を制作してきた。筆者にとって何を作るかとは、何を「見せる」かと同義であった。しかし芸術作品のフォーラムと鑑賞者が見えるものが一致していない作品に出合ったことと、視覚障がい者との美術鑑賞ワークショップに参加した経験を通して、芸術作品を「見る」とは何かについて関心を抱くようになった。

作り手が意図して「見せない」要素を含む表現を考察することは、芸術作品を「見せる」とは何かを模索するための注目すべき視点であると考え。本研究は芸術作品を「見る」とは何かを問い直し、芸術作品から「見える」ものとは何かを考察することで、筆者自身の作品制作に活かすことを目的とした。

Ⅰ. 歴史における芸術作品の「見せない」要素

Ⅰ章では歴史における芸術作品と人々の関係を「目に見えない」ことの意味をふまえて考察した。芸術のはじまりとされている洞窟壁画のうち、フランス南西部にあるラスコーの壁画群に着目し、古代の造形活動が「見せる」ことよりも「見せない」こととの結びつきが強かったことを示した。古代の王族墳墓からは「見せない」状態にすること自体が力を秘めているということを表し、人々にとって「目に見えないもの」とは理解の及ばないものと同義であったと筆者は解釈した。

この世にいない死者や遠くのもの、不思議なものを多くの人に伝える手段にな

った芸術作品であったが、作り手たちが作ることや描くことを禁止された例として、キリスト教の偶像崇拜禁止の物語を挙げた。西洋でも東洋でも神や高貴なものは見るのが憚られる対象として捉えられていた。このことから、「見せない」要素を含む表現が生まれ、人智を超えた力を表すことができたと考えた。

人々と芸術作品との関わり方が変化した契機には科学技術の発展や、社会主義から民主主義への移行の影響が見受けられた。写真の登場によって「見る」こと、交通機関の発達によってより遠くのを「知る」ことが可能になり、人々の認識が変化した結果、芸術作品は「見せない」ものから「見せる」ものへと変化したと考察した。

Ⅱ. 「見せる」と「見える」こと

Ⅱ章では本研究のきっかけとなった《水のソナタ》(舟越桂、1996)と《地下のデイジー》(若林奮、2002)を中心に「見せない」要素を含む作品について考察した。上記の2点の「見せない」要素の表現を「失くすこと」の表現と「隠すこと」の表現と捉え、類似する表現を含む芸術作品から作り手の意図を探った。近現代の「見せない」要素を含む芸術作品では「見せない」ことで主題を強調することや、不可思議な空間を作り出すといった造形が見受けられた。タイトルからは鑑賞者の経験や知識を喚起しようとする作家の思考を窺い知ることができた。以上の考察から、「見せない」要素を含む表現は、作り手が「見せない」ものに対して鑑賞者自身が経験や知識を持っていなければ成立しない表現であるとした。

視覚障がい者との鑑賞経験から鑑賞の意味について考察した。作品について声に出して説明したことによって、同じ作品を見ていても同じように認識していないということに気が付いた。この経験から、芸術作品の解釈を鑑賞者自身が見つけることに芸術作品を「見る」意味があると考えた。鑑賞者の記憶や経験を刺激する謎めいた部分を持つ「見せない」要素を

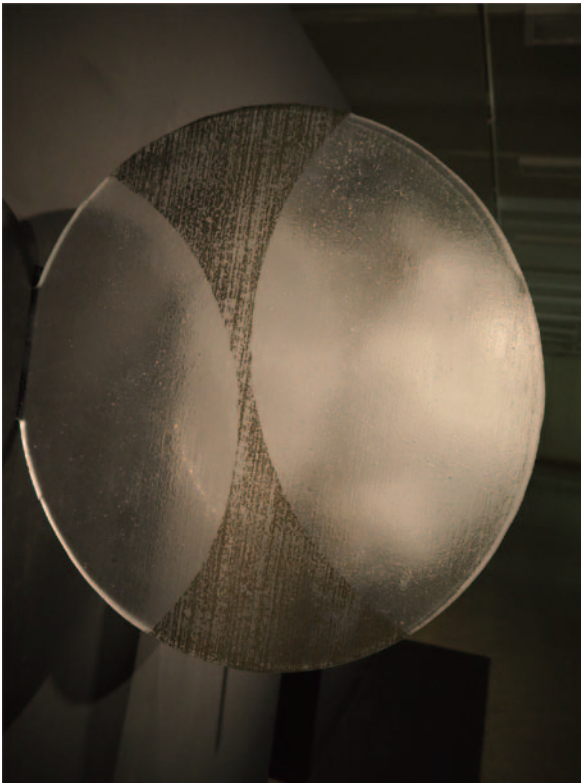
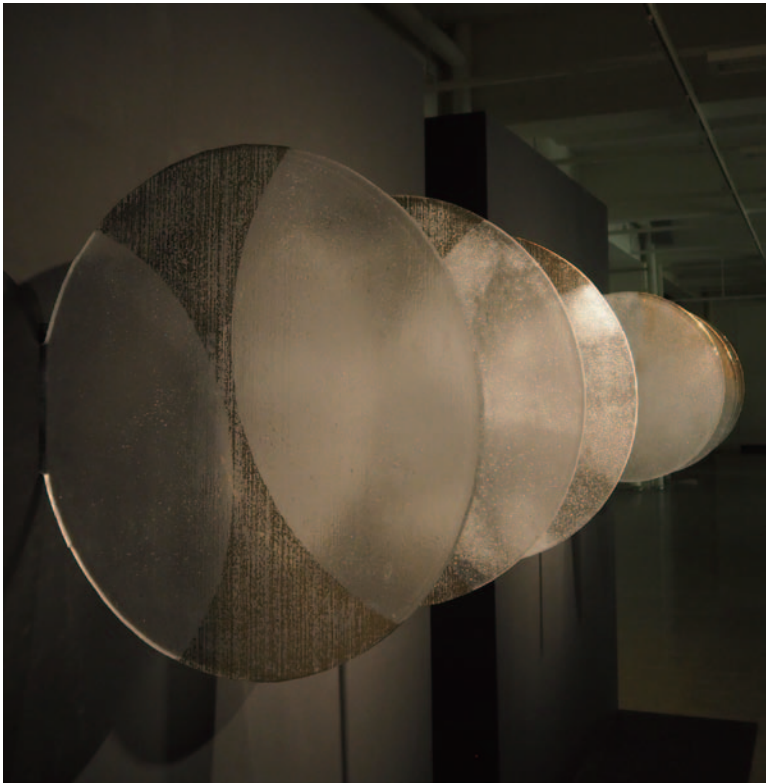
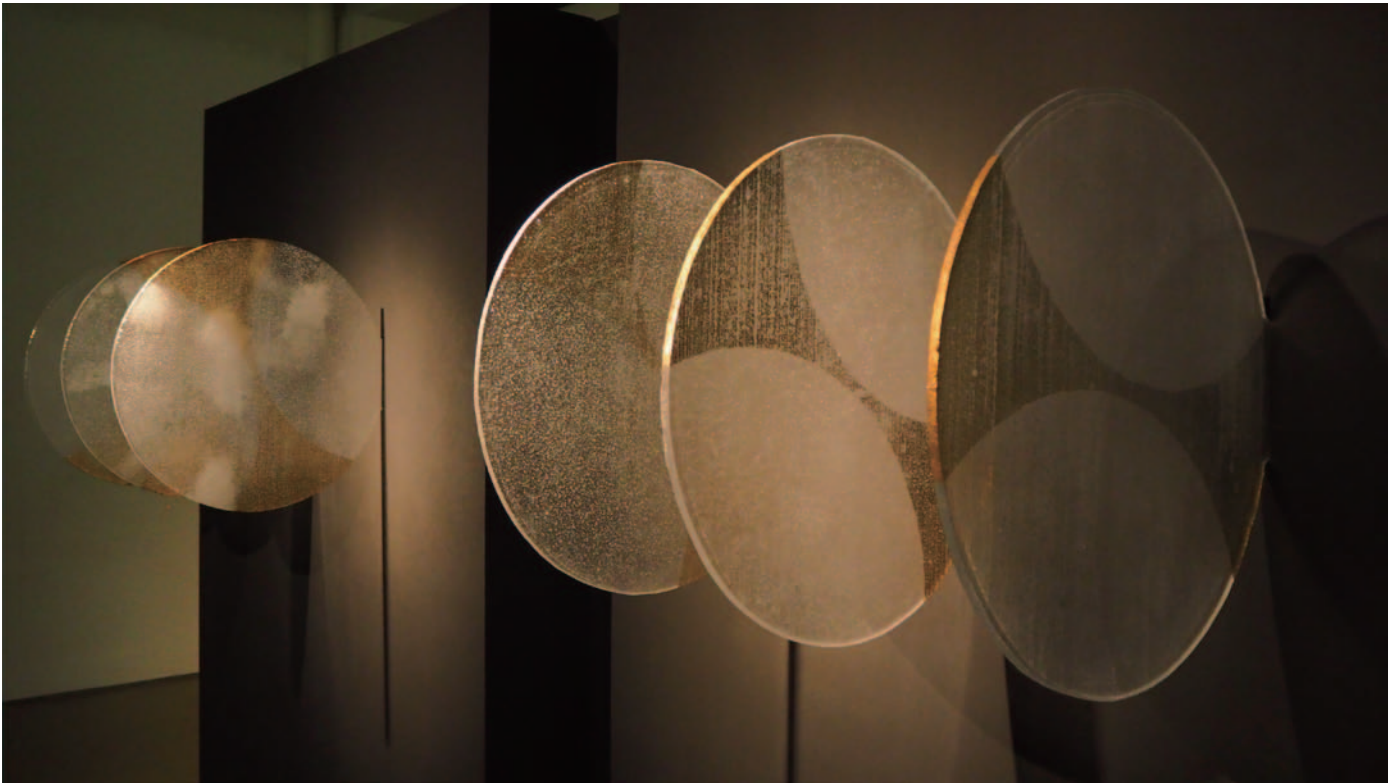
含んだ表現は、作品について様々な解釈を促すことにより「見る」ことを問うものであると考察した。

Ⅲ. ガラス素材からの「見せない」要素の考察

Ⅲ章では本研究を通してガラス素材に対する考え方が変化した経緯をガラスの透明性から考察した。ガラスの透明性は視覚的に優れた特性であり、視覚と認識にズレを生じさせる素材であるからこそ、作り手にとっても魅力的な素材である。ガラスキャストイング技法を用いて作品を制作する筆者もガラスの透明性に魅力を感じ、自身の制作を行ってきたが、造形上の制約から窮屈さを感じるようになった。ガラスの内部空間を明らかにすることがガラスの特性を生かした表現であると考えてきたが、ガラスの内部空間を「見せない」こともまた、ガラスの特性を生かした表現になりうると考え、修了制作作品「兆し」に至った思考と制作過程を述べた。「兆し」とは目に見えない変化が起ころうとする気配を表す言葉である。ガラスの中に空洞をつくり、その形を隠すように表面に多数の凹型のテクスチャーをつけた。作品を見る向きや照明を変化させることで、空洞の見え方も変化する。「兆し」ははっきりとはわからないが、確かにそこにあるものとして鑑賞者に認識してもらいたいという願いを込めて制作した。

おわりに

芸術作品が鑑賞される現代だからこそ、もう一度芸術作品を「見る」とは何か、「見せる」とは何かを問うことは、作り手にとっても、鑑賞者にとっても意義があると考え。本研究を通して「見せない」要素の表現を考察したことで筆者自身がガラスを素材として用いる必然性が見えてきたように感じている。今後も「見せない」要素を含む表現を探求し、自身の制作に活かしていきたい。



杳杳たる Faint and Distant
H2200×W3700×D870mm
ガラス、金 2019 年

はじめに
筆者はこれまで、作品において表現したい主題と用いる技法および素材に対する関心がそれぞれ別個にあった。ひとつに注目すると他が疎かになるといったように、それらを作品の中で共存させることが難しかった。作品ごとに主眼を置く部分が異なり一貫性に欠けるため、個々の作品は自身の中で言わば点々と孤立しているような感覚であった。本研究は、現状として別個にある各要素への関心に通底するものを検討することで、作品に対する姿勢を一貫したものにすることを目的としている。作品を構成する主要素として「素材」「技法」「主題」を設定し、各章で考察を行った。

第1章 素材
ガラスという素材について、その定義は“無機質で等質の非結晶状態の物質”とされている。また人類が初めて創り出すことに成功したというガラスの起源につ

いて述べ、その発見を考察した。またガラスの特徴として、透明さ、物質的特性、密度の3点を挙げる。透明さに関連して「視覚と触覚の不一致」「ガラスの内部空間」について、物質的特性についてガラスの組成に着目した。これらの特徴についてガラス作品を例に考察した。ガラスは目に見えるもの、手に取れるものとして日常の中にありながら、人間の尺度で測ることのできない性質を数多く持つ素材であると考えた。

第2章 技法
筆者はこれまでの制作経験から、つくる行為は「加算的手法」と「減算的手法」に二分できると考えてきた。この分類に基づいて、「つくる」行為が持つ性質、また自身のそれぞれの技法に対して感じてきた感覚・意識を明らかにする。本章では「加算的手法」を作品の質量・重量を増加させる行為、「減算的手法」を作品の質量・重量を減少させる行為と定義した。

自身の作品を例に、作品制作のプロセスを加算・減算に分類し考察した。制作において2つの手法のうち「減算的手法」を重視する理由について、道具と手が連動する感覚、作品全体が常に把握できること、制作において全体像が把握できること等を挙げた。集団制作について触れ、集団内ではプロセスをいかに共有するか優先されるため、手法の身体性は重視されないと考察した。

第3章 主題
本章における主題とは、芸術作品に制作者が表現しようとする基礎的な思想内容を指す。筆者が作品の中で提示したいものとして、「連続性」「境界」のふたつをここでは「主題」と位置付ける。この主題設定に至る契機となった筆者の経験について述べた。他者との関わりにおける「自他の境界」を例に挙げると、己と他者との間には必ず2者を分ける境界が存在するが、一方で全く別の生き物と断ずる

には余りある共通項があり、ゆるやかにつながっている…これが連続性である。この目に見えない「境界」「連続性」を認識したい、あるいは鑑賞者にそれらを臆げにでも知覚してほしい、というのが、制作の上で作品に込めたいメッセージである。境界と連続性を示す例として、言語によるコミュニケーションにおける伝達と不達について述べた。河原温の《Today》シリーズを取り上げ、時間という連続的な流れと境界の役割を考察した。

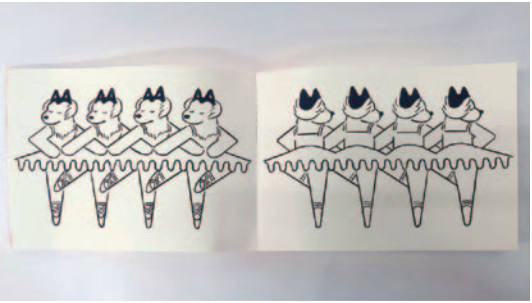
第4章 各要素の関連
本章では、前章までに述べてきた3つの観点の関連を考察し、この3つの要素に通底する共通部分を見出すことを試みた。素材と技法については、ガラスキャスト技法と減算の手法に関連があると考えた。素材と主題では、ガラスの透明性とそれに付随する感覚の不一致は、連続性および境界との関連性を見出せるとした。このことからガラス素材は筆者

が主題とする「境界」と「連続性」を表現することのできる素材であると考察した。技法と主題においては特に「境界」との関わりが強いことを述べた。

作品「杳杳たる」制作報告書
これまでの考察を踏まえ、それを反映させるものとして作品制作を行った。本作品は、心的あるいは物理的に遠く隔たった他者との境界と、それでもその向こうに在る他者とのつながりを示唆するものである。「素材」としては、ガラスの内部空間への着目を反映し、ガラスの粒度に変化をつけた。「技法」については、これまでの制作では作り手の意思が強く反映された造形となり、ガラス素材を用いる必然性に欠けていたことを述べた。本作では削りによる偶発的な造形を生み出すことで、作り手の作業が素材に作用して出来る装飾を目指した。「杳杳たる」というタイトルは、〈杳杳＝ほのかでくらい〉という意味から主題を示すものとし

て設定した。また表現意図に合わせた展示構造の制作についても述べた。

おわりに
いずれの要素についても、関心を持つに至った背景には制作する主体である自身の経験が関わっているという気付きを得た。各要素に関わりを見出そうとする試みは、普段の制作活動では意識されな



「ALL ONE」
297×420mm
GA ファイル・紙
2020 年

1.はじめに

ソール・スタインバーグはアメリカのニューヨーカー誌に寄稿していたイラストレーションをはじめとして、版画、コラージュ、彫刻など多彩な媒体で活躍してきた作家である。スタインバーグの描く線はシンプルだが明瞭で、そのペンで描き出された、軽妙でウィットに富んだ情景は多くの人を虜にしてきた。本研究はソール・スタインバーグのイラストレーションを分析することによって、スタインバーグのものの見方、風景の切り取り方、それを反映した線の使い方、明快な絵づくりの手法を学び、筆者自身のイラストレーション制作に役立てることを目的とする。

2.スタインバーグについて

スタインバーグは1914年ルーマニアで生まれ、ブカレスト大学で哲学を、ミラノ大学で建築を学んだ。しかし反ユダヤ人種差別法により、イタリアを出ることを余儀なくされ1941年にニューヨークに移住する。ニューヨークに拠点を移したスタインバーグは雑誌編集者ハロルド・ロスの支持を得て雑誌ニューヨーカーへの寄稿を開始。以降60年に渡ってイラストレーションを提供し続けた。始めた頃は雑誌で人気の風刺漫画家という立ち位置だったスタインバーグだが、そのイラストレーションは紙にペンで描くだけにはとどまらず、スタンプや写真を用いたコラージュ作品や、壁、家具などに直接描くなど表現の幅も規模もどんどん広がってゆき、現代美術家的な側面も見られるようになる。スタインバーグは自身が編纂した画集を1940年ごろからおおよそ5年おきに出版しており、本研究ではその5冊の画集、『All in line』(1945)『The Art of Living』(1949)『The Passport』(1955)『The Labyrinth』(1960)『新しい世界』(1970)に収録されている作品を分類・分析していく。

3.よく描かれる題材について

スタインバーグのよく描く題材としてまず「人」を挙げ、スタインバーグのよく描くアイコン的な「人」の説明や、人を描く中でもカップルや親子など、視覚的にわかりやすく

セットになるものを好んでよく描いていることを述べる。続いて人の行動や仕草を託した「動物」が多く描かれていることを述べ、「絵」の項目では様々な人が絵を描いている様子や美術館での展示の様子など、絵を描く人・絵を見る人が多く描かれていることを挙げた。「集合」ではスタインバーグがいかに人の集合(行列・整列・行進・人ごみなど)や、ものが集まる様子(店の商品の陳列・建物群など)を普段見ている風景の中から見つけて観察し、おもしろがって描いているかを述べた。

4.描画方法について

スタインバーグはそのイラストレーションの内容だけでなく、線の種類、用いている紙の種類にも様々な工夫をしている作家である。線に関しては、一筆書きや輪郭線のみで描いたもの、反対に輪郭は描かずにな身の要素だけ描いたもの、陰影だけで描いたものなどにかくありとあらゆる描画方法を試している。またペンだけでなく、スタンプを使ったり、写真をコラージュするなども表現にも挑戦している。また、単なる白い紙ではなく譜面やグラフ用紙を用いたり、平面からはみ出して椅子や風呂の浴槽に直接描いているものも見られる。

5.スタインバーグの表現の特徴

第3章、4章で述べてきたスタインバーグのイラストレーションの特徴からスタインバーグがイラストを描く際注意している点やスタインバーグの持っている視点などを考察していく。はじめにスタインバーグが次元に対して意識的にイラストを描いていることを述べ、イラストレーションの中で「絵」を描くことで、次元の入れ子構造が起こっていることを述べる。そしてその次元の意識に関連して「メタ的」なイラストレーションについて述べていく。「メタ的」というのはスタインバーグの描くイラストレーションの中の人物が自分自身が絵であることを自覚した振る舞いをしているというようなものである。またもう一つの特徴として「固定観念を壊す」という点が挙げられ、私たちが当たり前で認識している事柄の根源的なことを明瞭に線

によって描き出して、鑑賞者にその根本を発見させる。スタインバーグのイラストレーションは複雑ではなく、誰もが知っているはずなのに忘れていたことを気づかせてくれる働きがある。

6.制作報告

まずタイトルの「ALL ONE」についての意図を述べ、どういうコンセプトでいぬを描いていったのかということ进行を述べる。その後、描いたイラストレーション一枚一枚について、どういうところにスタインバーグから学んだ表現を反映させたのか、またはどういう考えで発展させて描いたのか解説していく。

7.結論

スタインバーグは、次元を意識することで、絵の中に次元の入れ子構造を作り、絵の中で2次元と3次元の行き来を可能にした。そのことによって絵という二次元の中でできる表現をまた、ものごとを自分の見えている単位でくり線で視覚化することで、鑑賞者に新しいものの見方を与えた。そして本来目では見えないものを起こっている「現象」によって可視化したり、この世のあらゆるものを図形化して合同や相似の形を探して対比させて楽しんだりしている。また、固定観念を破壊する視点を持ったイラストレーションを展開することで、あらゆるものを紙の上で同質に扱い、鑑賞者に新しい視点を与え、世界を再発見させている。スタインバーグの表現について学んだことで自分の中で新しい表現に挑戦することができ、線の使いかた、ものの見方、風景の切り取り方など、発想の引き出しを増やすことができた。

あいうえお
かきくけこ
さしすせそ
たちつてと
なにぬねの
はひふへほ
まみむめも
やゝゆゑよ
らりるれろ
わゐゑをん
がぎっぺぽ
アイウエオ
カキクケコ
サシスセソ
タチツテト
ナニヌネノ
ハヒフヘホ
マミムメモ
ヤ、ユ、ヨ
ラリルレロ
ワヰヱヲン
ガギッペポ

「純米明朝」
JUNMAI Mincho
サイズ可変
フォントデータ
2020 年

仲平にさきだつて、体の弱い兄の文治は死んだ。仲平が大阪へ修行に出て篠崎小竹の塾に通っていたときに死んだのである。仲平は二十一の春、金子十両を父の手から受け取つて清武村を立つた。そして大阪土佐堀三丁目の蔵屋敷に着いて、長屋の一間を借りて自炊をしていた。儉約のために大豆を塩と醤油とで煮ておいて、それを飯の菜にしたのを、蔵屋敷では「仲平豆」と名づけた。同じ長屋に住むものが、あれでは体が続くまいと気づかつて、酒を飲むことを勧めると、仲平は素直に聴き納れて、毎日一合ずつ酒を買つた。そして晩になると、その一合入りの徳利を紙燃で縛つて、行燈の火の上に吊るしておく。そして燈火に向つて、篠崎の塾から借りて来た本を読んでいるうちに、半夜人定まったころ、燈火で尻をあぶられた徳利の口から、蓬々として蒸気が立ちのぼつて来る。仲平は巻をおいて、徳利の酒をうまそうに飲んで寝るのであった。中一年おいて、二十三になったとき、故郷の兄文治が死んだ。学殖は弟に劣つていても、才氣の鋭い若者であつたのに、とかく病気で、とうとう二十六歳で死んだのである。仲平は訃音を得て、すぐに大阪を立つて歸つた。

その後仲平は二十六で江戸に出て、古賀侗庵の門下に籍をおいて、昌平黌に入った。

組み例
森鷗外『安井夫人』より
文庫本（A6 判）を想定
文字サイズ：9 ポイント
行間：9 ポイント
漢字：游明朝体
39W14L

第1章 はじめに

本研究の目的は、明朝体と楷書体の違いという側面から明朝体の特徴を見つけ出し、明朝体を制作する上で必要な処理について考え、言語化することである。

明朝体と楷書体を比較する理由は、自身の作った明朝体を現役の書体デザイナーに見てもらった時、明朝体というより楷書体という印象を受けると言われたが、自分にはその違いがわからないという経験があつたからである。

フォントに関する先行研究は、印象に関するものが多いが、本研究は制作方法に関して述べるものである。金属や写植の時代を経て、デジタルフォントとなった現在、制作ツールがあれば、誰でも制作することが可能である。自作フォントを制作したい方や、初心者の方の指針となるような制作ポイントについて述べることも本研究の目的である。

第2章 制作を通じての考察

実際の制作を通しての考察、楷書体との比較、多数の明朝体の観察の3点を研究の方法とした。自らで気づいたこと他に、プロの書体デザイナーからの指摘や、そこから考えられることについても言及した。

第2章では、以上の方法によって見つけた明朝体と楷書体のひらがなの違いについて、一字一字細かく言及し、一書体を完成させるまでに気がついた明朝体の特徴や必要な処理は13点に及んだ。その内容について以下に簡単に述べる。

〈て〉などの折り返しがある文字については、折り返しの部分は重ねたり細くすることによって、線が太くなり目立つことを避ける。

起筆と収筆については、楷書体にはない細くカーブのかかった起筆が多く見られる。また、打ち込みのある起筆は目立てせ、収筆は止まったことがわかるようにする必要がある。

回る形及び、結びの処理は、なめらかな曲線にすることによって、小さく組んだ時に違和感を減らすことが可能である。

全体に行書やかな書に近い様子が見られる。点画の繋がりや、線の強弱や抑揚の繊細さ、曲線的な要素などである。錯視の回避や安定を感じさせるための処理がいたるところに施されている。

〈か・た〉などは、明朝体と楷書体では空間の取り方が異なる。余白を操作することによって、他の文字との統一感を出すためである。また、中心に太い線を持つてこないなど、正方形の中の黒みと空間を整えるための処理も多く見られた。

第3章 修了制作「純米明朝」

修了制作は、第2章で述べたことを踏まえつつ、本文用の明朝体を制作した。縦組みで使われることを想定した書体である。ひらがな、カタカナ、約物を中心に制作し、漢字、数字、アルファベット等については、この修了制作では制作の対象としないこととした。

書体名については、純米吟醸と音をかけつつ、お酒の原料となる、素材としての米をイメージし、純米明朝と名付けた。コンセプトは、「ふつうの書体」である。ここでいうふつうとは、普遍的で、誰もが違和を感じず読めるという意味を持たせている。読みやすく、美しい。そういったことを求め「ふつうの書体」を目指すこととした。

具体的なイメージや組み対象は設定せず、筆運びの決まりのみを設けて制作を行った。比較的速めの筆運びを意識すること、カーブや筆の進む方向が変わる時は丁寧にゆっくりした様子にすること、緩急をつけること、起筆は穂先から丁寧に筆をつけることの4点である。

本書体の字面率は、ひらがな80%、カタカナ78%、拗促音はひらがな、カタカナのそれぞれの正音の大きさに対して78%とした。ひながなの字面率80%は、他の既存フォントと比べて小さめの設定である。このように設定した理由は、詰まって見えることや、比較的直線に近くても良い線にも曲線を取り入れたため、ぐらぐらと揺れることを回避したかったからである。

制作過程では、特に手書きのレタリングの過程を重視した。手で書くという行為によって筆の線に近づけると考えているからである。現在の制作方法やデジタルという媒体からは、筆で書かれた文字の存在は見えにくくなっているが、文字は筆で書かれて受け継がれてきたものであり、筆がきが主ではない現在でも、大切にすべきことであると考えている。

反省点は原字に完璧さを求めたことである。データ上での修正は想定していたよりも多かったため、デジタルデータ化の作業へは、エレメントや筆運びの感覚を掴めたタイミングで移るのが良いと感じた。本制作を通して、制作上の各段階で抑えるポイントや、次のステップへ移るタイミングなど、制作方法に関してもより良い方法を見つけることができた。

第4章 おわりに

明朝体を作る上で必要なことは以下の4点であると結論付けた。1) 正方形のボディの中で目立つ黒味を削除し分散させること。2) 小さく組むことを考えノイズを削除すること。3) 起筆と収筆を目立たせること。4) 楷書体に比べ曲線的にし、線の太細を繊細に変化させること。

正方形のボディの中で目立つ黒味を削除し分散させること、小さく組むことを考えノイズを削除することの2点に関しては、文章を組んだ時にいかに違和感をなくすかという点で必要な処理である。

起筆と収筆を目立たせること、楷書体に比べ曲線的にし線の太細を繊細に変化させることの2点に関しては、漢字の特徴により近くするための処理である。また明朝体のひらがなの成立時期に一般的に書かれていた文字の影響もあるだろう。この点に関しては本研究の方法にはなかった、歴史的側面からの考察も必要であり、これを明らかにすることでさらに明朝体の特徴について明示できることが増えるだろう。



読んで！描いて！楽しい！！漫符ドリル
Comic-Specific Symbolic Expression Exercise Book
紙
W257×H18mm
2020 年



第1章 序

ベルサイユのばらは、原作者である池田理代子によって少女週刊誌「マーガレット」（集英社）に1972年～1973年にかけて連載し、今日まで老若男女問わず多くの人を魅了してきた名作歴史少女漫画だ。私は世代ではないが、母親が本作品の大ファンで、母が若い頃集めていた単行本を、私が中学生の頃興味本位で借りて読んだのを機に、私も本作品の虜となった。故に、これが「世代を超えて愛される作品」であることを身をもって感じ、またこれからも愛され続けるであろう不朽の名作であると信じてやまない。ここまで作品に惹きつけられるのには、秘訣があると考え、これを解明したいと考えた。また、先行研究に『ベルサイユのばら』の漫画的な表現方法に着目した研究が無かったため、私はその点において論じる。本論では、漫画表現の線画における手法に観点を絞り、それぞれの表現がどのような場面や意味で使われているのか調査・研究することで、漫画を描く全ての人の漫画表現の拡張を試みた。

第2章 『ベルサイユのばら』概要

原作者である池田理代子がフランス・ブルボン朝後期ルイ15世紀末からフランス革命、アントワネットの処刑までを描いた作品で、1972年から1973年まで『週刊マーガレット』（集英社）にて連載、今日まで老若男女問わず多くの人を魅了してきた名作少女漫画だ。フランス革命前期のベルサイユを舞台に、男装の麗人オスカルとフランス王妃マリー・アントワネットらの人生を描いた、史実を基にしたフィクション作品だ。単行本は1950年4月の調べで260万部を売り、その売り上げは83億円、少女漫画としては空前の大当たりだったという。また、1949年9月宝塚歌劇公演の「ベルサイユのばら」（演出長谷川一夫）は、当時宝塚歌劇史上最高の売り上げを記録した。その後1950年の6月に再演したところ、更に記録を更新し、新しい宝塚ファンを獲得するのに大きく貢献するとともに「歴史物は少女誌に不向き」という定説を打ち破った。

その評判は日本国内にとどまらない。韓

国では本作の特徴である、「架空の人物と実際の人物とともに登場させる」ことで叙事性と叙情性を調和させ、決められた枠にはまった少女趣向の漫画しか知らなかった読者を驚かせた。また、フランス革命やアントワネットの葛藤を描き、少女趣向の漫画の読者層を青年層まで引き上げた。

さらに、作者の池田理代子は2009年にフランスで「レジオン・ドヌール勲章シュバリエ章」を受賞している。これは統領政府期にナポレオン・ボナパルトが制定したフランスの栄典制度であり、フランスの最高勲章だ。受賞理由は、多くの日本人が『ベルサイユのばら』を通じてフランスの歴史や言葉、食文化に関心を持ったことだ。

以上のことから、『ベルサイユのばら』は日本国内はもちろん、海外まで幅広い年齢層に親しまれてきた名作であり、調査研究するに値する作品である。

第3章 漫画表現

漫画には様々な点で実に多くの「伝える」ための工夫が凝らされている。というのも、漫画において何よりもまずストーリーを滞りなく読者に伝えることが重要だからだ。

しかし、作者が伝えたいことを100%全ての読者に同様に理解してもらうのは非常に難しいことであり、私を含め漫画を描く多くの人にとって大変悩ましい部分である。

ここで登場するのが「漫符」だ。これは、「記号」的に意味を伝えることができるため国籍や年齢を問わず多くの人が同様に意味を感じ取ることができる表現だ。

また、記号的手法の中でも、一般的に馴染みのある表現で、主に人物の心の機微を解りやすく伝える効果がある。『ベルサイユのばら』のように、人間ドラマに重きを置いた作品なら尚のこと、このような表現を上手く利用することが重要になる。事実、作中では漫符がふんだんに用いられており、ここに本作の魅力の鍵があると考えた。本論では、この「漫符」に観点を絞り研究を進めた。

第4章 結論

本作では、壮大なシーンを華やかに演出

する漫符とコミカルな演出となる漫符が多用されていた。際立って魅せたい重要な場面の演出には複数の漫符を併せて用いることでドラマチックで華やかな印象を与え、また、そのようなシーンを引き立たせるため、そうでない場面では逆にコミカルな表現を取り入れていた。印象付けたいシーンとのギャップを際立たせることで大事なシーンが一層魅力的に引き立っているのだ。

第3章で述べたように、漫画においてまずストーリーを滞りなく読者に伝えることが重要だが、作者が伝えたいことをそのまま読者に感じ取ってもらうのは非常に難しいことだ。しかし、本作では様々な漫符を効果的に用いることで、作者が意図する内容の読者理解が高いレベルで実現されているのだ。

本作が長い間多くの人から読まれ愛され続けている秘訣は、話の面白さに加え、登場人物の複雑な感情や当時の雰囲気、様々な年齢や性別、言語の壁を超え、多くの読者により魅力的に「伝わる」ことにあると考える。

第5章 制作報告

本論では、『ベルサイユのばら』を長く愛される作品たらしめる表現として漫符に着目し、研究・考察した。制作の発端は、漫符の持つ「伝わる」という特性、記号性について特に関心を抱いたことだ。

勿論、その他の表現の工夫によっても伝わりやすい漫画にすることは可能だが、漫符は他の表現と比べ、誰にでも容易に理解し習得することができ、これによって漫画をぐっと伝わりやすいものにできる。

この「伝わりやすさ」を磨くことが、漫画の魅力をワンランク引き上げるために見落としがちなポイントだと考え、修了制作では、漫画に興味を持つ人が漫符の使い方を楽しく学び、使えるようになるための実践的なドリルを制作した。

第一章 はじめに

2008年に北京でオリンピックが行われた。その以来、外国人の観光客が増えている。しかし現在では、中国の観光エリアの地域ブランディングの意識が低く、中国全土の観光地はどこも似たようなものになっており、多様性が失われている。

南鑼鼓巷とは、北京で一番長い歴史を誇るエリアの一つであり、中国で唯一よく保存されている元の時代の胡同であり、同時に北京で一番古い大規模な元代の建築物群でもある。

近年の南鑼鼓巷はおしゃれな街として、海外の観光客から注目を集めている。しかし今南鑼鼓巷は商業化の傾向が強くなり、どこの観光地でも買えるような旅行記念品やお菓子を販売するお店が多くなっている。ビジュアル的な第一印象が弱く、中国での他の観光エリアと同質化傾向があり、地域的な個性がなくなりつつある。

本研究を通じて、南鑼鼓巷エリア特有の文化性を発見し、南鑼鼓巷エリアのブランドを定義し、ビジュアルアイデンティティの提案を行う。若者の伝統文化に対する興味を喚起する。

第二章 北京胡同の概要

胡同とは、中華人民共和国の首都北京市の旧城内を中心に存在する細い路地を指し、元の時代の名残である。中国語の簡体字では「胡同」と書く。伝統的家屋建築である四合院が多くこの胡同に面し、古き良き北京の面影をしのばせる。1267年から現在の北京に建設が始まった元朝の都大都の道路建設に関する規定では、幅六歩(約9.3m)は胡同と呼ばれる。のちに明朝の永楽帝が南京から北京に都を移した際、元大都を基礎として北京城を形成したが、城内のほとんどの道路は元大都時期からそのまま残した。しかし明代以降道路建設に関する規定はほぼ無くなり、不規則な胡同が多数出現した。嘉靖帝の時代に、北京城の南側に補強する形で外城の建設が始まって以降はさらに胡同の数を増やしていった。

古くからの北京の街並みを留めていることから、近年は観光スポットとして中国内外

の観光客から人気を集めている。

北京の旧市街の歴史地区にある南鑼鼓巷エリアは、北京で最も有名な胡同の一つである。このエリアの起源は、700年前の元王朝にまでさかのぼる。数多くの文化遺産があり、文化に焦点を当てた観光地でもある。

第三章 南鑼鼓巷の現地調査

南鑼鼓巷エリアの現状を調査し、現存のガイドサインを分析する。調査と分析から、南鑼鼓巷エリアのブランディング案とビジュアルアイデンティティシステムを提案する。

南鑼鼓巷エリアはここ数年おしゃれなショップやカフェ、レストランなどが増え、若者からの人気が高まっている。古典と現代の流行、伝統と現代性の融合により、南鑼鼓巷は世界範囲な注目を集めている。アメリカの「Times」誌によって25ヶ所のアジアの定番おすすめスポットの1つに選ばれた。

食、衣、住における3つの代表的な店舗を選んで、街の風貌について調査した。

しかし、商業の繁栄は南鑼鼓巷エリアでも多くの問題を引き起こした。胡同の風貌はより多様化しており、伝統的な風貌は徐々に変化し、商業は活況を呈しているが、伝統的な文化の衰退は続いている。新しい時代の発展と伝統文化との間の矛盾と問題は、南鑼鼓巷エリアにはっきりと深く反映されている。

第四章 関連事例の調査

日本と中国の歴史的観光地のビジュアルアイデンティティデザインについて現地調査を行った。日本橋、小樽芸術村、中国北京にある楊梅竹斜街を対象として選び、これらの事例について分析を行う。

まず、これらの地域を選んだ理由は以下のとおりである。日本は近年、地域デザインをととても重視している。中国ではこのような意識が比較的薄い。日本と中国は同じく東アジア文化圏にあり、文化背景が似ているので、日本の優秀なデザイン事例は中国市場にとって十分な参考価値がある。

日本橋、小樽芸術村、北京楊梅竹斜街、これらは東アジア文化の相似性を持ちなが

ら、地域独特の文化的特徴を有している。これらの事例は伝統文化を参照しつつ、より現代社会に受け入れられるようなデザインスタイルとなっている。南鑼鼓巷エリアのビジュアルアイデンティティ提案にとって相似性を持ち、十分な参考価値がある。

第五章 関連事例についての分析

ブランディングデザインにおけるデザインプロセスは、マーケティングリサーチ、デザイン戦略、デザインの開発、デザインマネジメントの四つの段階がある。

本章では、関連事例のコンセプト、モチーフ選び、書体、色彩計画、拡張可能なアイデンティティデザインシステム四つの要素を分析した。

第六章 修了制作について

南鑼鼓巷エリアの現状を調査し、情報を分析した。調査と分析から、南鑼鼓巷エリアのブランディング提案を作成した。

事前の現地調査と文献調査の結果から、南鑼鼓巷地区に対して、「新南鑼」×「老北京」のコンセプトを提案する。デザインの内容は、伝統文化の参照から着手するが、現代社会に受け入れられるようなデザインスタイルをとった。

作品では、ガイドシステム、ガイドパンフレット、名人旧居共通券、パッケージデザイン、記念品のデザインを提案した。

第七章 おわりに

本研究を通じて、南鑼鼓巷エリアの独特な文化性を発見し、そこに眠る本質的価値を発掘して、南鑼鼓巷エリアのブランディング、ビジュアルアイデンティティの提案を行った。

伝統文化から着手するが、より現代社会に受け入れられるようなデザインスタイルをとった。このような方法を通して伝統文化を解説し、若者の伝統文化に対する興味を喚起する。そして更に、北京の庶民伝統文を広めることを目指し、中国伝統的文化ブランドの国際的な競争力の向上が期待される。

使用規範 size requirements



図1 ロゴマークの使用規範

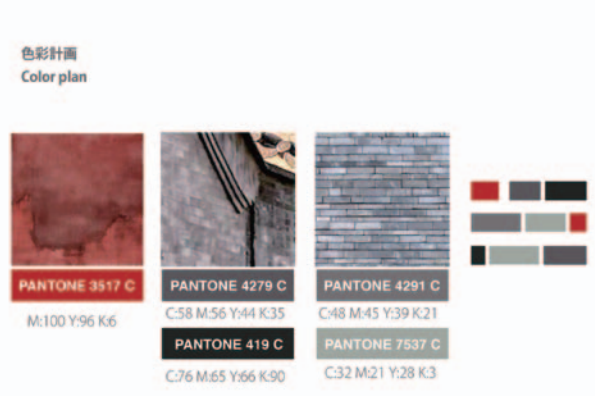


図2 色彩計画

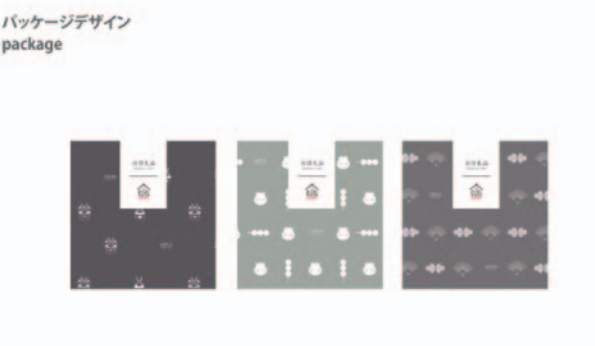


図4 パッケージデザイン

Medium



Small



図3 ガイドパンフレット



図5 名人旧居共通券

序

タイプデザインがデジタル化され久しい現在、和文タイプフェイスも日々その種を拡充させている。その中で所謂「オールドスタイル明朝体」と云う一群もまた、デジタルタイプ環境の明朝体における一つの潮流となりつつある。

だが、明朝体の「オールドスタイル」が如何なる書体であるかは殆ど顧みられず、現に〔図1〕のタイプフェイスは共に「オールドスタイル」と先行分類にて区分されるが、一見してその形態は著しく異なっている。よって本稿では、先ず明朝体分類の再検討（新たな分類法の提案）を行う事で「オールドスタイル」概念の輪郭を明らかにすると共に、〔図1〕で看取される様に、その内実が一個の概念に集約されない事への説明を試みた。

第1章 用語について

本稿で用いる語の整理及び、「オールドスタイル」の名称についての考察を行った。この語の本邦での初出は1955年、写真植字機研究所の明朝体用仮名「オールドスタイル大かな」であり、これと同時に「ニュースタイル大かな」が開発された。他方欧州ではヤン・チヒョルトの書体分類（1952）にこの語が使用されている。即ちローマン体を字形の変遷によって「ヴェネチアン・ローマン」「オールドスタイル・ローマン」「トランジショナル・ローマン」「モダン・ローマン」の四つに区分している。

「オールドスタイル」に対して「モダンスタイル」としない様に、欧文においては時代変遷上の一様式として扱われるのに対して、和文の「オールドスタイル」は、新旧と云う対照性を示す傾向が強い。これは和文書体分類で、中間的区分に「トランジショナル」でなく「スタンダード」と云う名称を用いる事からも明らかである。

第2章 既存分類の概観

本章では先行する和文書体分類として『基本日本語活字集成』（2008）など小宮山博史による分類と「フォントリソース参照方式」（情報規格調査会 2011）での分類を考察した。小宮山分類は「金属活字の覆刻」

「新しい設計思想」と云う「時代軸」的基準と、「手書きの」「整理単純化」と云う「形態軸」的基準によって「オールドスタイル」「スタンダードスタイル」「モダンスタイル」の三区分別を設けており、毛筆的・曲線的だった字形が後になるにつれ整理単純化される、と云う構図を示している。

だが「時代軸」は機能しておらず、実質的には「金属活字の影響の有無」或いは「未整理的／整理的」と云う「対立軸」による判断に全て依拠している。さらに分類基準に客観的な字形特徴が示されておらず、分類者による主観的な相対的区分である可能性が否定できない。

「フォントリソース参照方式」の分類においても漢字の分類に「背勢処理（縦画アウトラインの肥瘦処理）の有無」と云う客観的基準を設けてはいるものの、やはり「アナログ時代の書体の覆刻」と云った曖昧かつ機能しない時代軸的基準が見られる問題がある。この事から本稿で提示する分類法は、あくまで純然な形態分類である事が求められる。

また明朝体（漢字）と明朝体用仮名が分類上混在すると、一方の分類基準に判断の根拠が偏重する為、同一のフォントであっても分類においてはこれを分離する必要がある事が確認された。

第3章 明朝体分類の再考

既存分類の方針を援用し、「手書きの」「整理単純化」と云う基準に具体的な形態特徴を提示するのが本章の大きな目的である。明朝体（漢字）については「フォントリソース参照方式」の「背勢処理の有無」に加え、「T部（横画に接する下方向への起筆）筆押さえの有無」によって甲〜丁の四区分を設定し得た。この両形態は手書き的な微標と言う事ができ、兼備する甲種は既存分類における「オールド」、共に見られない丁種は「モダン」に該当する〔図2〕。

明朝体用仮名については先ず「モダンの」な基準の抽出を試みた。「フォントリソース参照方式」の「横組適正重視」（＝元々長軀的で縦組の平仮名を矯正的に正方に統一する）と云う基準から「モダンの」なタイプフェイスを判断し、その形態特徴を考察した。具

体的には、正方化の為に上方の横画が直線的で長く、さらに「フトコロ」も広くとっている、と云う形態がこれにあたり、判断に用いる指標グリフとしては「さ」「ち」が適切である。

即ち、両グリフの上部の十字形が長軀のか否かに、分類の基準を求める事ができる。結果的に甲〜丙の三区分別を設定し得た〔図3〕。ここで着眼すべきは、「スタンダード」性格の乙種内に、「オールドスタイル」とされる事の多い〔秀英明朝〕〔秀英初号明朝〕等が属している事である。

これは所謂「秀英体」の一部書風が金属活字期において既に正方的な字形を採っており、現行の多くの明朝体はそれを継承していると云う事である。「オールドスタイルは未整理的で非正方」と云う認識にそもその誤謬があり、「オールドスタイル」の字形に二つの傾向が存在している事が判明した。この形態における二面性は甲種が所謂「築地体」的字形、乙種が「秀英体」的字形と換言する事も可能である。

第4章 「古さ」の区分

しかし、前章では複数区分に「オールドスタイル」が存在する事で形態分類によって「オールドスタイル」を他書体から分離し、その特性を明らかにすると云う目的は仮名では果たせなかった。ここに「形態分類の限界」が存在する。よって本章以降は視座を転換し、当該タイプフェイスに共通する「古さ」と云う美的特性に着眼して論を進めた。

先ず「古さ」を含む美的特性を列举し、考察を加えた結果、〔図4〕の様な区分を得る事ができた。この内、タイプフェイスを対象とする場合に関連する美的特性は左上の「古色性」及び、それに内包される「尚古性」「古雅性」である。この内部特性はより明確な相対性または客観性が必要であり、この美的特性の創発の有無によって「オールドスタイル」の明朝体タイプフェイスの区別が可能ではないかと云う仮説を設定した。

第5章 「オールドスタイル」の二面性

一般的に対象の美醜を判断する「評決的美的判断」には人によってレベル（段階性）が存在する。この事は対象がどのような美的

特性を持つかを判断する「実質的美的判断」においても同様と思われる。そしてこの段階性は観照者のみでなく、観照対象、つまりは対象の美的特性にも適応可能である。

松村俊之の「美的特性の階層構造理論」（2010）によれば、美的特性は「物理的对象という非美的特性を基盤としてそこから直接的に創発する「一次的美的特性」と、一次的美的特性が当該参照枠のもと位置づけられることによって〔本稿では当該カテゴリーへの「類比」とした〕はじめて成立する「高階美的特性」とに大きく二分されると言う。

これを「オールドスタイル明朝体」を対象とした際の「古さ」の認識に当てはめる。

ここでの一次的美的特性は字形などの視覚的形態である。そこから高階美的特性の創発が行われるわけだが、「古さ」の認識プロセスでは「現代的なもの」との類比の段階が先行される。つまり、ここでの二次的美的

特性は「古色性」ではなく「非現在性」である。そしてその「非現在性」から「新しさ」などを除いた「既存的なもの」との類比が行われれば、三次的美的特性として「古色性」が創発されるのである。

ここからさらに具体的な過去様式（この場合多くは金属活字期の明朝体）への類比が可能であれば（当該過去様式が自然に想起されれば）、四次的美的特性として「尚古性」もしくは「古雅性」が創発され得る。覆刻タイプフェイスは明確にこの美的特性を有する。

だが「オールドスタイル」とされながら尚古性の創発に至らないタイプフェイスもまた存在する。つまり過去様式に対して反標準的な特性を持つものは単純な古色性、或いは非現代性の創発に止まる。具体的には〔筑紫B オールド明朝〕等がこれに該当する。これらは「非現在的」特徴がその名称、や既存分類のノード名から「オールド」と云うイメージを持

ち、「現在のでない」と云う違和感があたかも「古さ」の微標である様に錯覚されている過ぎない。ここに認識における「オールドスタイル」の二面性が存在する事が確認された〔図5〕。

結

以上の様に、漢字は形態分類によって「オールドスタイル」特性を浮出させ、仮名については形態面と認識面、両面にて当該概念の二面性を示す事ができた。これは新分類法の提案と合わせ、和文タイプフェイスの書体論の進展に僅少なながら寄与する意味で、一定の意義があると思われる。また第5章にて、「古雅的」の創発がより限定的で高位である可能性、またタイプフェイスの美的判断において「ゲシュタルト特性」と「古さ」との結節が特殊な意義を持つ可能性に触れたが、これらの考察が今後の課題となる。

図1

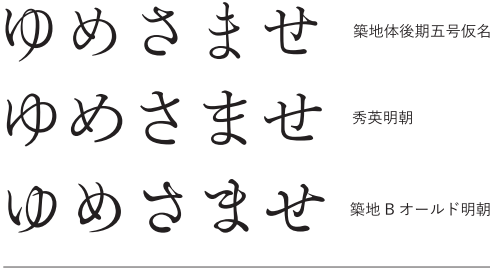


図2



図3



図4

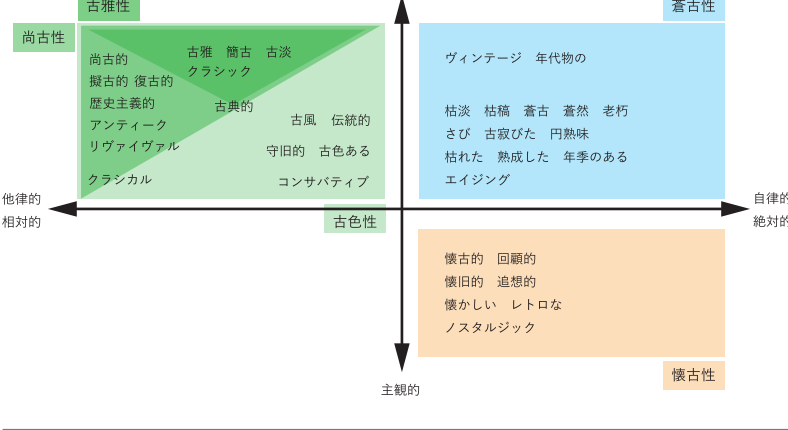
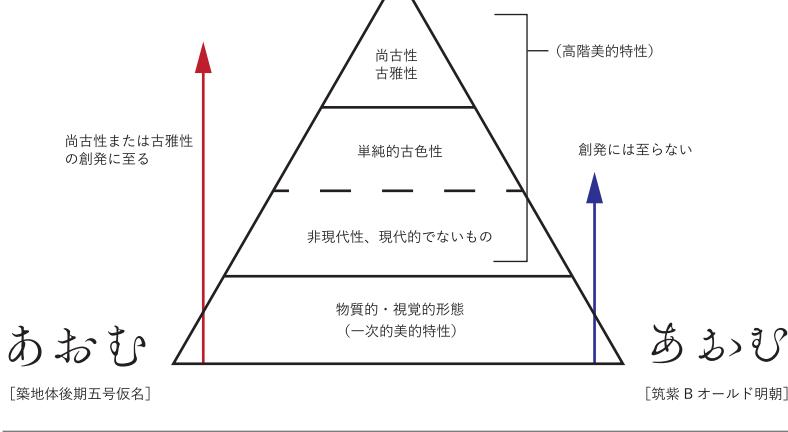


図5





DENIM HOSTEL float
2019年

第1章 序論

近年いい商品を出していれば売れる時代は終わり、人は「モノ」ではなく「コト（体験）」に時間やお金を使うようになったと言われている。Ellen Lupton も著書 Design Is Storytelling で「21 世紀に入り、体験をデザインして売ることが、物理的なモノの製造をしのぐようになっています。」と述べている。体験デザインが注目されるようになった背景には、商品やサービスのコモディティ化という課題に企業が直面していることがあげられる。商品やサービスを一段高い価値に引き上げるためには、顧客の経験が重要であると B.J. パインと J.H ギルモアは著書「経験経済」のなかで述べている。それはユーザーが商品やサービスに触れたときに経験する「心地よい印象」「見たことのない驚き」「知的喜び」「徹底的な安心感」など、機能や利便性を超えた次元の価値の提供である。

第2章 多様化する宿泊体験

一般的なビジネスホテルや旅館のみならず、独創的なコンセプトと高いクリエイティビティをセールスポイントに持つブティックホテルや、地域との関わりが強いライフスタイルホテルなど様々な形のホテルが登場している。本章では現在の宿泊施設の形態や分類について整理した。その上で、修了制作で手がける宿泊施設のカテゴリーである「ライフスタイルホテル」の国内事例について1.地域（観光地ではない）に根ざしていること、2.比較のカジュアルであること、3.宿泊者体験を価値として明確に打ち出していることの3点の基準により選定した5施設を「顧客体験」と「デザイン」の2点から分析した。

第3章 宿泊施設におけるタッチポイントとしてのビジュアルコミュニケーションの役割

宿泊施設はプロダクト等の商品ではなく、サービスといったソフトを提供する場だ。そのため商品選択の際にウェブや口コミ、SNS といった情報に依存する他ない。そこで他社との差別化を図るため、より訪問意欲を刺激するWEBサイトデザインやSNS 投稿のきっかけとなる、内装やグッズデザインが鍵となる。本章ではロゴデザイン、WEB、サインをはじめとした館内のビジュアルデザイン及びグッズデザインについて、各施設のコンセプトを交えつつ1.造形 2.色 3.使用フォント 4.展開 といった観点から4施設を考察した。

第4章 宿泊施設における SNS の活用

スマートフォンが普及した現代は、消費者とブランドの接点は広告や店舗だけにとどまらず、ソーシャルネットワークキングサービス (SNS) やアプリなどを通して消費者1人1人がブランドと直接関係を結べる状況になっている。広報の役割としてはもちろん、SNSがあるからこそ“共有したくなる体験”が強く求められている。本章では体験を重視したホテルにおける SNS 運用の事例分析を行った上で、神奈川県足柄下郡湯河原町にある旅館での実践を通し、いかに施設側と消費者側の双方において SNS が重要であるかを明らかにした。

第5章 作品「DENIM HOSTEL float」制作報告

上記までの研究を生かして、世界有数のデニムの産地である岡山県倉敷市児島に2019年9月末に開業した「DENIM HOSTEL float」の立ち上げ及び体験デザイン(コンセプト設計・内装・ロゴデザイン・グラフィックデザインを含む)に携わった。内装はデニムをいたるところ

に配置し、カフェでは近隣の地域で生産された材料を使用したメニューが楽しめ、ショップでは瀬戸内デニムの試着購入も可能。宿泊者は五感で瀬戸内を楽しむことが出来る。

第6章 結論

ライフスタイルホテルは共通して“宿泊施設”というメディアを利用し、それぞれのメッセージを多種多様なかたちで宿泊者に伝えているということがわかった。また滞在時間の長い宿泊施設はその媒体として適していることが明らかになった。現在、人口減少や高齢化による地域産業及び伝統工芸の次世代の担い手不足による衰退といった課題や、東京の人口一極集中という課題が加速している。地方への移住・人口の再分布が今後重要であるが、体験デザインはこれら課題を解決する手助けになる。同時に宿泊することで移住を想定しやすくなる利点もある。ブランドの価値を伝えるという目的のみならず、広く社会問題を解決する手立てとしても、体験デザインを重視した宿泊施設は重要な役割を果たすはずだ。

1. 序論

高齢化社会とは、高齢者の比重が高くなった社会。国際連合の定義によると、65歳以上の老年人口の比率が総人口の7%をこえた社会をさし、14%をこえると高齢社会 aged society という。（ブリタニカ国際大百科事典 小項目事典の解説）

中国では、2017年末の時点で、中国の60歳以上の高齢者人口は2億4100万人で総人口の17.3%を占めることが明らかになった。また、中国2017年の人口動態統計によると、中国は2020年に超高齢社会へと突入し、今後も高齢者率は高くなると予測される。高齢化社会が本格的にやってきたことを告げるニュースであった。

そこで、中国においては高齢化の進展に伴い、高齢者にむけたサービス課題が浮上している。

年を取るにつれて、高齢者の医療需要がどんどん大きくなる。そこで、地域の医療・介護資源の偏在等、医療・介護サービスの供給体制の構造的な問題を踏まえた上で、高齢化のスピードが異なる各地域の需要の変化に見合う効果的なモバイル医療サービス製品を整備していくことが求められる。

2017年の通信利用動向調査によると、モバイルサービスの高齢者使用者は高齢者人口の20%、高齢者使用者の増加率がインターネット普及速度の1.6倍である。さらに、モバイルサービスは、高齢者向けのICTを活用した買い物支援や公共サービスの享受、服薬・栄養管理といったネットワーク上のサービスを利用するための端末として期待されている。

2. 目的

現在、数多くの情報製品は高齢者の生理と心理に対する考慮に欠けるため、高齢者は情報化がもたらす便利さと面白さを体験することができない。また、高齢者向け医療類アプリケーションケーション設計に関する理論が少なく、経験判断によるものが多い。さらに、決定方式もほぼ同じで、設計要素主に感覚体験の改善を中心に設計している。しかし、張如霞らによると、改善効果は大きくないと考えられる。

そこで、本研究では、まずユーザー体験とユニバーサルデザインを理論基礎とし、医療類モバイルAPPの設計現状と問題点を分析する。次に、高齢者の需要とユーザー体験評価要素（行為体験、感覚体験、価値体験）から、詳細な分析を通じて、行為体験を中心としたデザイン要素を提案することを目的とし、行為体験を中心としたAPPモデルを作成した。将来、デザイナーによる高齢者向けのユーザー体験画面設計の向上のため、重要なデザイン要素を提案することを目的としている。

本研究は江蘇大学付属病院のAPPプロジェクトを設計対象とし、高齢者向けの医療類モバイルAPPユーザー画面モデルを構築、更に仮説検証を行った。

3. 研究対象

情報化社会に入ってから、情報システムは幅広く応用されている。しかし、ほとんどの情報システムは主に若者を対象とし、高齢者を重視していない。高齢者が使用中に、情報システムが分かりにくく、操作しにくく、疲れやすいなどの問題に遭ってしまう。これらの問題は高齢者に生理と心理プレッシャーを感じさせてしまう。

従って、高齢者の生理と心理特徴を満足させるという前提で、どのように製品の人間性を表現することによって、高齢者の生活品質を向上し、家庭と社会のプレッシャーを解消することが大切な課題だ。

高齢者APPのユーザー体験に影響を及ぼす要素が数多くある。加齢による諸機能の変化、いわゆる高齢者特性に関して、これまで多くの研究例がある。例えば、視聴力低下、

運動制御機能退化などに関する機能変化；また反応力低下、科学技術経験不足など情報処理特性として認知・判断に関する機能変化とか。

また、機器の継続的・長期間の利用における学習過程について高齢者と若年者の間の年齢差を生じさせる要因群として、加齢に伴う認知的変化といった内的要因と、高齢者に特有な生活環境の変化といった外的要因が考えられる。

4. 作品

本研究はユーザー体験、高齢者の生理・心理需要、モバイルAPPの特性及び他の成熟した評価経験に基づき、行為体験を中心としたAPPモデルを作成した。

行為体験における、問診予約の流れを人体モデルでの受取方法とした。人体モデルでユーザーの病気にかかったところを明確にしてから、Q&Aの形式で詳細な病症を確定することとする。（図1）情報の一貫性を保つため、メニューを簡素化して簡単に任務を完成できるように設計する。（図2）医者リストと医者の詳細情報については「権威型」を採用し、「認証標識」と「仕事履歴」を通じて、製品の専門度に対する感知が向上された。特に高齢者が重視する医師職位に赤色を加えた。（図3）

感覚体験における、アイコンが高齢者に与える印象を検討し、日常生活との融和性を意図し設計した。ホームページのインタフェースに山、海、動物などの要素と淡い緑色・黄色によって、高齢者ユーザーに暖かい印象を与えたと考える。（図4）

価値体験における、作品は、行為体験の向上に主眼を置き設計した。交流機能などは、高齢者の医療需要の満足感（価値体験）を向上すると考えられるが、同時に複雑化により行為体験を損なう怖れもあるため、設置されていない。同様に、社交・娯楽化の要素や、面白さや趣向的なメニュー、文章なども設置しなかった。

5. 実験と考察

対象の代表性を確保するために、本研究はAPP Storeでいくつかの主流医療類モバイルAPPをダウンロードした。それらは「平安好医生」、「春雨医生」、「好大夫在线」、「丁香医生」、「微医」で、五つの典型サンプルを選べた。

本研究はユーザー体験に関する文献を分析した上に、中国の高齢者生活特徴と需要を踏まえ、主流APPの機能を参照し、アンケート調査結果を参照し、感覚体験、価値体験、行為体験の評価指標を以下のようにまとめた。行為体験：任務完成、任務時間、迷う度合
感覚体験：簡単そうだ、色彩を好む、インタフェースが綺麗
価値体験：役立つ、達成感、楽しく

それに、実験用作品を制作して、Axure RPで実験する。

考察について、本研究はSD法に基づく高齢者APPモデルを分析する。9項目について作品とサンプルの使用感イメージプロフィールを製作した。（図5）

実験の結果から、イメージプロフィールを重ねて比較すると、イメージの違いが明確になる。イメージプロフィールより、確認感、色が好む、簡単そう、達成感の項目で作品の評価が一番高かった。春雨医生の評価が全体的に低かった。実験結果からみると、本研究が作成した高齢者APPモデルは総合評価でより良く高齢者のユーザー需要を満足させることが明らかになった。

6. 結論

本研究はユーザーエクスペリエンスの先行研究に基づき、感覚体験、価値体験、行為体験に分けた。

実験結果により、行為体験を中心とした本作品は、行為体験の評価において他のサンプルに比べて一番優れていると確認されたと考ええる。特に、人体モデルでの情報受取方法がとても良い評価を得た。実験での最終総合評価を見ると、行為体験はアプリケーションの使用感に決定的な役割を果たすと考えられる。その理由を考察すると、以下のことが参考になると考える。

(1) 情報の一貫性を保つ

年とともに、高齢者は記憶能力が低下するため、アプリケーションを使う際、複雑で新しい機能に対して適応することが難しくなる。また、特に高齢者は無関係な情報に左右されやすく、必要な情報を探すことが難しくなる。そこで、メニューを簡素化して簡単に任務を完成できるように必要がある。

事後インタビューにおいて「ソフトが更新すると慣れるまで時間がかかるので更新は嫌だ」というコメントを得た。上述のことをまとめると、高齢者向けのアプリケーションでは、情報を伝えるメニューは一貫性を保ち、仕様の変更はできるだけ避けるべきである。

(2) 記憶による判断よりも、認識による判断が妥当である

作品の身体モデル問診UIデザインが確認感の点で良い評価を得た。加齢による原因で高齢者の記憶力は衰退し、記憶が困難な時がある。「診療科名を優先」のアプリケーションと違い、「主訴-QA」は症状と診療科を判

断する必要がない。身体に異常のある箇所を画面のモデルにタップすれば受診手続き完了となる。記憶力に関係なく自己認識で判断することができる。つまり、高齢者向けのアプリケーションは記憶力より認識力を使う方が良い。高齢者は長いプロセスを理解することが困難なことがあり、記憶に負荷がかからないよう、プロセスを簡略化し、ステップを減らす必要がある。

(3) 記号をデザインすることでアプリケーションの権威性を高める

「ユーザー評価型」はより客観的に医者技術レベルと医療情報品質を反映するものの、ほとんどの高齢者ユーザーはこの提示方法を好まない。彼らは情報決定をするとき、権威の観点を好む。そこで、高齢者向けのアプリケーションに表示する情報は権威性と専門性を考慮してデザインする必要がある。

『インターネット週刊』で統計したデータ「2018年医療アプリケーションランキング」によると、2014年に中国で有名なアプリケーション評価グループから優秀設計賞を取った丁香医生は、2018年の総合順位が9位と下がっている。市場調査によると、その理由はアプリケーションを使う際、特に薬の購入時にミスが多いことが挙げられている。つまり、可用性が悪ければ、最初は面白さを感じても直ぐに興味はなくなり、利用者の好感度が下がる。高齢者向けのアプリケーションをデザインするには、まず可用性をもとに、高齢者の悩みを解消することが重要である。

そこで、高齢者向けのアプリケーション設計提案について、行為体験の改善を中心に考えることにより、一般人のみならず高齢者も使いやすいアプリケーションを作ることができる。

本研究が提出した高齢者アプリケーションのユーザー体験の評価モデルは医療アプリケーションだけでなく、内容を変えれば他のアプリケーションにも対応できる。



1. 序論

多くの現代人が足の変形を経験しており、子供も例外ではない。足の変形の対策としては、手術以外に、すでに進行した変形に対する一時的な処置が多く行われているが、足の変形は一旦進行したら回復しにくい特徴があるため、予防が何よりも重要である。一方、多数の先行研究に、足の変形の後天的な原因として足のサイズに合わない靴による局所的な圧迫を示めた。特に、子供の場合は、靴に合わせて歩行が学習される場合が多いことが分かった。足の変形

誘導する歩行を防止し、局所的な圧迫から回避するため、新たな子供靴の開発が必要であると考えた。本研究では、足の成長に合わせてサイズが変化する方法を採用し、局所的な圧迫から回避できる裸足歩行のような歩行が可能である子供靴のデザインを開発した。

2. 本論

2-1. 探索

足は外部の情報を受け入れる代表的な身体器官の一つである。足の小さな筋肉であっても萎縮、変形がされて本来の機能を損なえば、受け入れる情報は歪曲する。足からの情報が歪曲される場合は、身体他の部位にも否定的な影響を及ぼす。歩行は人間が日常生活で行う移動に必

要な動作である。先行研究によると、前足部を活用する歩行 Forefoot Walking と定義した。また、Forefoot Walking は体重が前方に偏って前足部に負荷が集中して、その負荷によって生じる衝撃に対する補償時間が長いことを Forefoot Walking の特徴として提示した。一方、靴がない裸足の状態で、足に加わる圧迫がまったくない形態の歩行 Barefoot Walking という。局所的な圧迫がない状態であるため、足底圧力が足全体に均等に分布する特徴である。また、足と地面が接触する瞬間の衝撃が発生するため、足が地面に落ちる際に発生する足首が前足部の外側に動く現象が Barefoot Walking にほとんど起こらない。また、先行研究の中に提示いた子供靴の条件を考慮して研究目的に充てる子供靴を開発した。本研究では、足が成長している子供の歩行のために着用する靴を‘子供靴’と表現した。子供の足は絶えず成長しているし、サイズの適合性を保護者が判断するため、子供靴は不安定な着用の可能性が常に高い傾向がある。そのため、子供靴デザインの開発においては成人の靴とは異なるアプローチが必要である。

先行研究を通して足のサイズよりも小さい靴を着用する際、局所的な圧迫によって様々な足の変形が誘発されるということを確認した。ゆえに、足の変形と靴のサイズは関連性が高くみられるため、既製の靴の

サイズの計測及び表記方法を調べる必要があった。とりあえず、足のサイズの計測方法と子供靴のサイズを足長で表記する理由に対して調査した。13歳未満の成長期の子供は、足長を含めて幅及び周囲などが0.9を超えた相関係数を持つため、足長だけで足全体の形状を推定することが可能である。つまり、子供は足長のみではなく、足全体が共に成長するため、足にあうように、足が全般的に拡張するデザインが必要であると考えた。さらに、局所的な圧迫から回避するために、足のサイズよりも小さい靴を着用する方法の中で、素材の面積を広げる方法を考えて。本研究では、成長中である子供の足に着用した場合、靴による圧迫が局所的な部位に集中しないように伸縮性のある素材を活用した子供靴の開発を提案した。

2-2. 既製品の比較分析

伸縮性ある素材の既存の子供靴を比較分析した結果、軽量、やさしく柔らかな素材、成長期である多様な足にも加わる局所的な圧迫が少ないデザイン、通気性が優れるアッパーの素材、復元力が優れるインソール、ノンスリップのアウトソール、3cm未満のヒール、簡単な着用方式などが既製品の共通的なメリットであった。

一方、アッパー部分のみに素材が伸びるため、成長中の足裏までは靴の対応が困

難、薄い素材が多くて、足を保護する機能は多少不足、破れやすい素材などが既製品の共通的なデメリットであった。

2-3. 子供靴の製作

子供の人体に対する無害テストをクリアした素材の中で、実際にマーケットで売られている製品に使われる素材を使用し、開発した。また、素材の伸びる性質を確認した。アッパーは、ネオプレンゴムと Polyurethane 合成皮革を使用して、アウトソールは、TPE、EVA、SBRを使用した。

6歳の平均サイズを基にHDPEを使用し、約1週間韓国でデザイン及び製作した。伸縮性の特性があるため、靴型デザインの順番に変更され、伸縮性が活用されるように、基本サイズよりも全体的に0.5cm小さく靴型をデザインした。また、アッパーとアウトソールを分けて着脱可能なデザインを様々なスケッチした後、製作プロセスが比較的に簡単であり、個人研究者が製作可能なデザイン1つを最終的に選択し、実際に製作した。

アッパーは、靴下の着用形式を採用し、アウトソールは、最もシンプルな型であるフラットシューズデザインを参考にした。アウトソールのデザインはヒールの配置として3等分と4等分と区分した。地面に着く部分はSBRを配置してその外郭のゆとり部分を伸びる素材で構成した。特に、足を支える機能のために、フラットシューズと同一形のToe puffとStiffenerをGoat leatherで製作し、挿入した。部品は、ファスナーを前方に位置させて一動作で子供も簡単に着用が可能である。また、リボンの位置を外側に設定して子供に左右区分が容易であるようにデザインした。つまり、アッパーは、素材の伸びる程度及び方向を考慮した多様な足の形態にも着用可能なデザインであり、子供にも容易な着用方式であるZip-upデザインである。特に、ブーツスタイルのアッパーがインソールの役割をして、靴下のように簡単な着用方式が特徴である。アウトソールは、四方に伸びるTPEで製作され、成長中である子供の足に合わせて対応可能なデザインであり、脱ぎ履きの方式である交

換が可能なフラットシューズのようなデザインが新たな概念である。さらに、ノンスリップの素材である耐摩耗性と摩擦係数が優れるSBRで製作し、子供の歩行区間のプロセスを考慮したデザインを行った。

特に、開発品の固有な特徴は、共通的にアッパーが左右の区別がないデザインである。ただ、アウトソールの場合、足長基準で16cm未満の開発品は、左右の区別ない3等分のヒールを配置し、足長基準16cm以上は、幼児歩行区間のプロセスを参考した4等分のヒールを配置した。さらに、靴の全体が伸びる特徴及びアウトソールの着脱が簡単に可能となる特徴である。製作後、子供靴の条件を基に開発品を検討した。

開発品のメリットは、足の甲から裏まで発生する局所的な圧迫から回避可能、成長期の様々な足の形態に着用可能、アッパーからアウトソールまで柔らかい素材、アウトソールの交換が簡単、耐摩耗性と摩擦係数が優れるSBRが配置、子供も操作が簡単な着用方法などがある。一方、破れやすいアウトソールの素材、足の保護機能が比較的に低い、TPE部分の通気性が低下などのデメリットもある。

2-4. 歩行実験の比較解析

子供の足が成長して足よりも靴が小さくなった場合、開発品及び既製品を着用した歩行と裸足歩行を比較分析して、その中で裸足歩行と類似な歩行を確認する歩行実験を実施した。

歩行の特徴が示した先行研究によると実験結果の伸縮性ない素材のスニーカーを着用する歩行は、足の変形を誘発するForefoot Walkingとみられた。しかし、伸縮性ある素材の靴を着用した歩行は、Forefoot Walkingと異なるパターンであり、Barefoot Walkingと近接な歩行とみられた。

ただ、開発品を着用した歩行は、歩行時の最大足底圧力が等しく分布し、FFPとFFPOPの接触時間が相対的に短い結果が出て、スキンシューズよりも裸足歩行と近接な歩行とみられた。この結果は、開発品の固有な特徴であるアッパーからアウト

ソールまで伸びるデザインのため、スキンシューズよりも足と地面の接触面積が広くて、裸足歩行と類似な結果が出たと考えた。何も着用せず、最も局所的な圧力から解放された状態を裸足歩行といえ、この実験を通して裸足歩行と最も類似な歩行が可能である子供靴は、開発品とみられた。

3. 結論

多数の先行研究に、足の変形の後天的な原因として足のサイズに合わない靴による局所的な圧迫が示された。そのため、本研究では、成長に合わせてサイズが変化する方法を採用し、局所的な圧迫から回避できる裸足歩行のような歩行が可能ない子供靴のデザインを開発した。

開発する子供靴は、成長中である子供の足に合わせて着用が可能であり、足に加わる圧迫から回避できるように伸縮性のある素材を使用することにした。

様々な既製子供靴を比較分析して、既製品の共通的なメリットである簡単な着用及び軽い子供靴の開発を目標とした。特に、本研究ではアッパーからアウトソールまで伸びる素材を使用し、靴の全体が拡張される子供靴を製作した。製作後には、子供靴の条件を基にして検討し、歩行実験を通して裸足歩行と類似な歩行として検証された。

子供に対する研究は、縦断研究を通して一層確実な結果を得られる。具体的に必要研究は、1年以上の開発品の縦断試着を通して、伸縮性ない素材の子供靴の試着と共に1年間の歩行パターンの変化を比較する研究が必要である。足の変形の原因であるForefoot Walkingの発生、足の全体的な形態変化、足の変形の兆候などを確認する。特に、縦断試着を通して、日常活動の着用において発生した新たな問題、具体的なメリットとデメリットを分析するために、着用者と保護者に試着に対するアンケートの実施が必要である。今後、本研究の開発品で発見される限界点及び問題点を解決するためのな方を模索する縦断研究をしていきたい。



図 1：「Goodnap」背もたれのクッションで収納できる



図 2：「Goodnap」600x300x130mm
材質：塩ビ板 低反発ウレタンフォーム ポリエステル 毛布

1. 概要

現在の中国においては、年々労働時間が増加する傾向が見られる。長時間労働による健康障害が問題となり、睡眠不足や心身疲労などの問題が日常化している。特に中国の都市部では、多くのサラリーマンが低賃金の上、家賃と物価が高騰している状況で、長時間勤務をしないと生活が成り立たない実態となっている。

そのような社会背景の中、多忙のため睡眠不足の生活を送っている

人が増加している。睡眠不足が労働者の健康に大きな悪影響を与えており、それが労働生産性の低下に至らせる悪循環となっている。睡眠不足やストレスはサラリーマンの精神と健康的生活の大きな障害となっている。

先行研究、昼寝は精神的な疲労感を軽減に役立てられることを明らかにした。

また昼休みに 20 分間の昼寝を取る場合、午後の眠気とだるさが改善し、VDT 作業における疲労の回復と予防にも効果的であるとされている。

中国では、サラリーマンを中心に昼寝の習慣が広く浸透している。昼寝用枕も多くているが、うつ伏せ寝を前提として頭を補助するに留まるものがほとんどであり、使用時の姿勢を十分検討したものであるとは思われない。

中国のサラリーマンを対象に、より良い姿勢とその保持を主眼に、昼寝の質の向上をサポートするデザイン提案を試みる。

2. 研究目的

中国のサラリーマンを対象に、昼寝の質の向上をサポートすることで、職場生活を応援する。



図 3：「Goodnap」使用場合

3. 研究方法

中国のサラリーマンの昼寝状況を調査し、昼寝に対する中国のサラリーマンのニーズを把握し、体を気持ちよく支えるように実働モデルを制作及び改良を行い。更にその効果を検討する

4 提案

中国のサラリーマンを対象として、前章の調査と考察に基づき、体の安定性とその際の姿勢に着目した、新しい昼寝用枕の提案を試みた。

昼寝時の安定性と姿勢について検討する中で、“おんぶ”に着目した。誰でも、子供の頃に母親の背中に“おんぶ”されながら、安心して寝た経験があるのではないか。また人は疲れた時に、何かに体を寄せたい傾向があると考ええる。

昼寝に“おんぶ”の姿勢を取り入れることで、中国サラリーマンに対し、昼寝の質の向上が図れると考える。そこで、“おんぶ”のような状態での昼寝を実現する昼寝用枕を提案する。



図 4：おんぶのイメージ

5制作

“おんぶ”の姿勢を促すため、抱きつくようなイメージ、母親の背中と腰の形を思わせる形状を検討した。顔を支えつつ呼吸を確保するため、上部に穴を設けた結果、8 の字のような形になった。このことは結果的にさらに背中をイメージさせ、“おんぶ”を促すことにつながると思った。

芯は塩ビ板、低反発ウレタンフォームなどの材料で作った。

ミシンと手で縫うことでカバーを作り、ポリエステルを詰める、作品を作った。

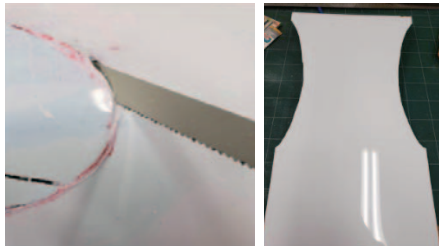


図 5：制作
《中国成人人体寸法（GB/T 10000-1988）》を基に、芯のサイズを決めた

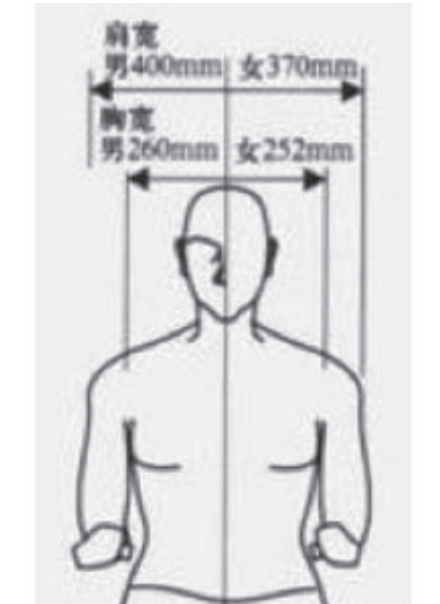


図 6：《中国成人人体寸法（GB/T 10000-1988）》

6 「Goodnap」の検証と考察

姿勢に改善が見られた。左図は既存の市販昼寝用枕、既存の昼寝用枕では上体がかかなり前屈し、首も前傾しているのに対し、作品「Goodnap」では上体が起き、特に首の角度に改善が見られる。使用者へのインタビューでも、既存の昼寝用枕の使用時より姿勢が楽になったという意見が得られた。

作品「Goodnap」は、使用者に“おんぶ”をイメージさせ、上体の起きた姿勢を促し、姿勢の改善と安定性の確保にある程度成果があったと思われる。

7 まとめ

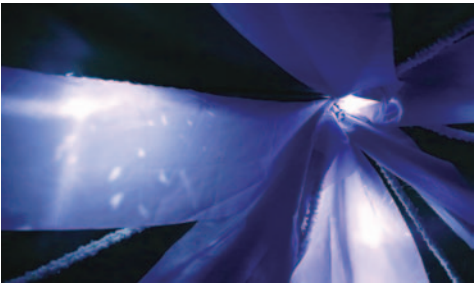
中国サラリーマンを囲む労働時間の増加、長時間労働からくる健康問題、睡眠不足や心身疲労などの問題は深刻になりつつあり、日常化してきている。中国ではすでに昼寝の習慣は広く浸透しているが、社会背景から慢性的な睡眠不足を避けられない状況もあり、昼寝はますます重要となると思われる。

本作品には多くの点で改善の余地がある。実際に制作し、使用してもらうことで初めて判明した問題点もあった。本作品では対象のユーザーを中国のサラリーマンとしたが、それに限らず、昼寝は今後も現代人の生活においてますます重要になると考える。フィードバックにより得られた問題点の改善とともに、昼寝に対するさらなる検証も引き続き今後も重要な課題である。

感覚過敏者との相互理解と共生を促進するための組立式センサリールームのデザイン提案
作品「Sensory Planet」及び研究報告書

Design proposal of collapsible sensory room to promote mutual understanding and symbiosis with hypersensitive individuals
Work “Sensory Planet” with Research Paper.

デザイン学領域群 プロダクトデザイン領域



「Sensory Planet」
“Sensory Planet”
2m×2m×2m
硬質ポリ塩化ビニル管、遮光カーテン生地、他
2019 年

組み立て方



1. カーペットを敷く



2. パーツ②にジョイント④、③を装着する



3. パーツ②を入り口の位置を確認しながら放射状に並べる



4. パーツ②の間にパーツ③を装着し各頂点にジョイント④を設置する



5. ジョイント④の間にパーツ③を装着する



6. パーツ② 3つの頂点にジョイント④を装着する



7. 6を5の上に嵌めて設置する



8. 照明や装飾を取り付け、内部のグッズを配置する



9. テント布を上から被せて完成



1. 研究背景と目的

感覚過敏を持つ人々は、周囲の環境に対して過度に敏感である。彼らはごく一般的な音や光、においなどの外部刺激に耐え難く、体調不良を引き起こしたり日常生活に大きな支障をきたす場合もある。また感覚過敏は先天性だけではなく、他の病気や心理的な要因で後天的に症状が出ることもある。

感覚過敏は症状の種類も重さも様々であり、はっきりと症状を自覚していない人も多いため、感覚過敏者の潜在数は未知数である。感覚過敏者は時と場所を選ばず過敏に悩まされているが、過敏ではない周囲の人々からの理解を得られにくく、「我慢が足りない」「わがまま」などといった評価を受けてしまうこともある。

加齢等により感覚が低下した人々のためのユニバーサルデザインは多く報告されているが、感覚過敏を持つ人々のためのデザインはほんの数例しか確認されていない。しかしこれからの社会においては、感覚過敏者と過敏でない人々の相互理解を促し、能力を発揮して共生していくことがより豊かな社会に繋がると考える。したがって、感覚過敏者のためのデザインを研究テーマとした。

感覚過敏をもつ人々に配慮して設けられる、センサリールームという空間がある。感覚過敏の人々が日常の外部刺激を避けて五感を休め、落ち着いて過ごせるように配慮された空間である。しかしこれらの空間を設けるためには部屋の確保や改造、空間内に適した照明や設置するグッズを用意する必要があるなど、コストや手間がかかるため設置のハードルがとても高い。このような背景から「感覚の避難所」たり得るセンサリールームには現状以上のニーズがあると考え、センサリールームの制作に取り組んだ。

2. 感覚過敏者の現状調査

自身と異なる感覚をもつ人々を対象としたデザインを提案するために、過敏者の現状とニーズを把握する必要がある。したがって感覚過敏者の現状を把握するための質問紙調査を実施し、その結果から該当者にインタビューを試みた。

質問紙調査は大学生 41 名を対象にオン

ラインで実施した。質問紙調査の結果、感覚過敏が疑われた 3 名を対象に、1 人あたり約 30 分間半構造化インタビューを行った。

過敏であるということは、言い換えれば一般人よりも感覚が優れているとも言えるが、調査の結果から現代社会でそれが役立つ場面は無いようだった。また多くの感覚過敏の疑いのある回答者は、自身の症状に関して周囲に情報を共有したり、助けを求めることに消極的な傾向があり、主な対処法として「症状に耐える」「不快感を引き起こす可能性がある対象を避ける」といった消極的な方法を選択していることがわかった。これらは感覚過敏に対する世間の理解と認知度の低さゆえの結果だと考察した。

3. 試作品の評価

アンケート調査で得られた結果をもとに意見や要望を作品に反映させ、より利用者のニーズを満たした作品の完成を目指した。

参加者は以前から感覚過敏の自覚がある人 4 名と特に過敏の自覚がない人 9 名の合計 13 名（男性 6 名、女性 7 名）で、部屋の中に設置した試作品の中で 1 人 10 分間経過してもらい、アンケートを実施した。空間内での過ごし方や私物の持ち込みは自由とした。

また、空間内に設置することを想定したグッズを制作するために、布のサンプルを用意し、実際に触れて特に好ましい触り心地と全く好ましくない触り心地のサンプルを挙げてもらった。（無選択・複数選択可）

評価アンケートの結果から、小型のセンサリールームには需要があるということが明らかになった。また、センサリールームは外部刺激が多い公共の場の方が需要があると予想していたが、一人暮らしや家族との共同生活など、日常の拠点となる場でも同じように需要があることがわかった。さらに災害時の避難所などを想定した場合、84%（12 人）が「ぜひ利用したい」と回答しており、緊急時にもっとも需要が高いと考えられる。

4. 組立式センサリールームの概要

この作品の重点は「簡単に組み立てて、すぐに解体して持ち運ぶことができる」ところである。組み立ては大人 1 人で行っても約 15

分で完成し、片付けて全てのパーツを収納バッグに入れば男性 1 人でも全て背負って運ぶことができるほどの重量になっている。組み立てに必要な道具は一切なく、このキット一式あればどこでも組み立てることが可能である。組み立てが複雑にならないよう、パーツの数をなるべく減らして設計した。

軽さを追求するため骨格部分は塩ビパイプを使用し、先端にクッション材と抵抗の役割として 1mm 厚フェルトを貼り付けている。組立時はプラスチックのジョイントをフェルトが見えなくなるまで挿しこみ、解体するときには水平方向に引くと外れる仕様となっている。

規格は一般家庭の屋内にも収まりつつ、様々な過ごし方ができるよう直径と高さを 2m 確保した。大人が寝転んだり、需要の多いバランスボールを持ち込むことも可能で、2,3 人で過ごすこともできる。目的の違いから市販のテントとは規格も大きく異なる。

外装には一級遮光カーテン生地を採用し、優れた遮光性能や多少の防音効果が期待できる。

照明や天井飾り、光漏れ防止には全てマジックテープを採用し、貼る・巻きつけるといった簡単なアクションで設置できる。

また今回は「触覚」に注目し、感覚過敏者も心地よいと感じられる素材を採用して空間及びグッズの制作に取り組んだ。作品評価の結果から、群を抜いて人気の高かったポリエステルサラサラしたファー素材をカーペットや作品内に設置するグッズの素材に採用した。

5. 結論

調査や作品評価で明らかになった通り、感覚過敏を抱える人は身近に存在し、その人数は決して無視できるような数ではない。彼らは過敏さゆえに過ごし辛さを抱えながら社会生活を送っている。

センサリールームにはニーズがあるが設置するための課題が多く、なかなか普及が進まない。ダイバーシティ社会における今後の展望としては、世間の感覚過敏への関心と理解をさらに広めて行き、センサリールームの設置を一般化することが望ましいと考えられる。

Chapter 1 Introduction

Over-the-counter medicines (OTC) are now a common practice in Japan since the development of self-medication. Self-medication is not only economically beneficial to the health care system, but also have lots of advantages for consumers because of its convenience and effectiveness. Despite the advantages, OTCs are not always safe. Issues concerned self-medication are reported globally, which might result from the lack of awareness and documentation about OTC medication use. This study will offer an approach that guides consumers to conduct better self-medication from the perspective of technology.

Regarding the risk perception, existing literatures have found that the higher level of social presence may attract more attention on a certain thing, which in turn contributes to the increase in the risk perception. Furthermore, conversational agents are pointed to be a engaging way for consumers to conduct certain task. Thus, the incorporation of conversational interface in the OTCs self-service vending tablet was considered and its feasibility was examined. Two studies were conducted, aiming to investigate two research questions: 1) whether the use of conversational interface influence the attitudes and evaluation toward the service; 2) whether it would also influence the behavior and risk perception.

Chapter 2 Literature review

This chapter provides background and existing literature regarding the risk perception, conversational interface and social presence. The following studies and experiments were conducted based on these preliminary researches.

Chapter 3 Method

3.1 Study 1

This section describes the methodology, and two studies were included in this part.

Study 1 was conducted to examine the first



Menu-based interface and Conversational interface, 10.5inch, 2019

research question: Whether the use of conversational interface in self-service table for buying OTC medicines could influence the attitude and the feelings among the consumers; And how they influence. The experiment followed a within-subject design, in which each participant experienced both of the prototypes. The order of the prototypes was random for each participant to reduce the possible learning effect. An iPad (10.5 inch) was used in this experiment for users to experience the prototype.

From the results of the Study 1, we found that use of conversational interface appeared to increase the perceived social presence significantly. Meanwhile, consumers sensed much more usefulness and friendliness toward the system with conversational interface during the buying process. Regarding the trust, although empirical studies pointed out that the conversational interface may affect the consumers' trust, no statistically difference was found between the two interfaces.

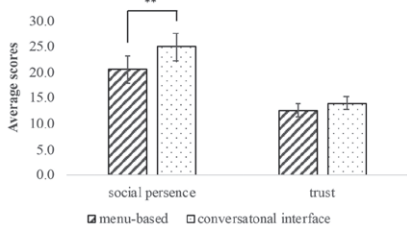


Fig.1 Perceived social presence and trust in two interfaces

3.2 Study 2

As a follow-up, the goal of Study 2 was to refine the results of Study 1 by using the eye-tracking method. And it was used to answer the second research question: Whether the incorporation of conversational interface could influence the viewing behavior, behavioral intention and risk perception. The experiment used a one factor (with conversational interface vs. without conversational interface) between-subject design. The participants were randomly assigned to one of the conditions. All the participants were required to conduct the same tasks and answer the same questionnaire. For this experiment, two tasks were selected for the participants.

The results from the Study 2 relates the viewing behavior, behavioral intention and risk perception toward the OTC medicines. According to the results, although the perceived risk appeared to be almost the same before the experiment in two groups, the risk perception was significantly different after the experiment. The users tended to perceived more risks toward the OTC medicines in the conversational interface condition after the experiment (Fig.3). This might result from more attention paid to the instruction, as the increase in fixation duration on the instruction was found to be correlated with the increase in



Fig.2 Three Area of Interest defined in the study

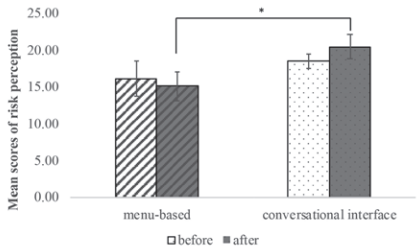


Fig.3 Risk perception before/after the experiment

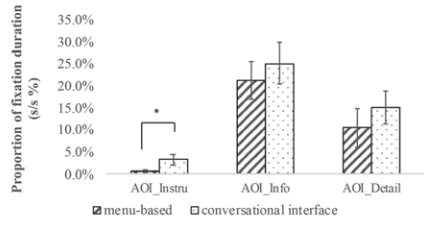


Fig.4 Proportion of fixation duration in two conditions

Table 1. Correlation matrix										
Correlations	social presence	trust	Change in risk perception	intention in consulting	intention in using	workload	usability	AOI_Instru	AOI_Info	AOI_Detail
social presence	1									
trust	0.03	1								
Change in risk perception	0.502	0.081	1							
intention in consulting	-0.242	0.326	0.094	1						
intention in using	0.387	0.424	0.251	0.094	1					
workload	-0.454	-0.015	-0.251	0.486	-0.141	1				
usability	0.232	0.421	0.079	-0.25	0.486	-0.399	1			
AOI_Instru	.692**	0.334	.635*	0.006	0.441	-.547*	0.374	1		
AOI_Info	-0.019	0.246	-0.319	0.068	0.282	0.258	0.241	-0.334	1	
AOI_Detail	0.299	-0.016	0.294	0.062	0.172	-0.2	-0.223	0.463	-0.44	1

* Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

risk perception. (Table 1). Plus, the higher level of social presence might be the reason for the increase in the attention on the instruction because of the positive relationship between them. Also, participants using the system with conversational interface were much more willing to use the system compared to the menu-based group.

Concerning the viewing behavior, the total fixation duration in the three Areas of Interests (AOI), including one instruction area and two information areas were analyzed. Our findings revealed that the incorporation of conversational interface could influence the

viewing behavior to some extent, for example, with more fixation time in the instruction (Fig.4). Additionally, the result indicated the possible relationship between the proportion of fixation duration in instruction area and detailed information area, inferring that an increase in the fixation duration for the instruction area might result in the increase in the detailed information of the OTC medicines.

Chapter 4 Discussion and Conclusion

In summary, this research critically explored the impacts of the conversational interface in the OTCs vending tablet. Based on our overall assessment, it is possible for us to assume that the incorporation of conversational interface can be effective in some aspects such as increasing the risk perception within certain range and attaching more attention paid on the important information. Also, the inclusion of conversational interface could increase the perceived social presence and help establish a useful and friendly image toward the service. Practically, this research provides insight into the approaches to improving the risk communication among the consumers when buying OTC medicines from the perspective of technology. Still, we were unable to conclude whether the menu-based interface was worse, or if the conversational interface was better, as only two interfaces were included in this study and several limitations existed. In other words, when considering guiding proper awareness and behaviors in self-mediation or raising the risk perception from the aspect of technology, the interface design should be taken into consideration. Certainly, in future studies we need to include further interface design and also explore other factors that can possibly affect the self-medication such as the interaction mode and the consumer education.

To be specific, when we investigate how conversational elements influence risk perception, social presence was found to positively influence the fixation duration in the instruction. This in turn contributes to the increase in the risk perception. Additionally, the increase in the attention to the instruction area may also further increase the attention to the detailed information concerned the OTC medicines. These results offer implications for OTCs manufactures where the approaches in increasing the social presence may be considered in the self-service context, with the aim to fulfilling guiding behaviors and raising awareness.

第1章 はじめに

装飾は、現代のデザインにおいて、どのような意味と性質を持ち、どのように位置付けられるだろうか。この検証にあたり、まずはデザインという概念が、特に現代においてどのようなものかを考える必要がある。現代では近代以前に比べ、技術の革新、素材の多様化、また思想的な発展によって、デザインの概念とその対象とする範疇は拡大している。あるいは今日のデザインという概念は、ものづくりの歴史において、産業革命期以降、近代以降に現れた比較的新しい概念であると言い換えることもできるであろう。現代では装飾にもその機能を想定することができ、そのとき装飾は機能主義の視点からはどのような概念と考えられるだろうか。

第2章 装飾と機能主義

我々は、どのような時、それを装飾として認知するのであろうか。
モノに装飾性を感じる時、その要因は様々なものが考えられるが、本研究では付加性に着目した。付加性は装飾が持つ一つの特徴であり、機能主義との関連で考察するにあたってその基点とできるのではと考えたからである。

ではどのようなとき、モノに付加性を感じるであろうか。付加されたという印象を持つためには付加するものと付加されるものという分離された部分の想定が必要である。デリダは装飾を、主題によって想定される本質／非本質という概念によって説明するが[注1]、本研究では付加性の印象が、この本質／非本質の想定によって起こると仮説した。本質が想定されて初めて付加性の印象が起こるという仮説である[図1]。

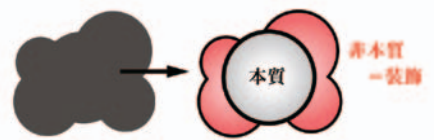


図1 装飾と本質

本研究は機能主義と装飾の対比的な関係をあらかじめ予想してのものではあるが、もし対比的な関係であるならば、特に機能の概念が拡張されている現代において、それ

はなぜなのであろうか。筆者はこれをこの本質性との関連にみることはできないのではないかと考える。機能主義の特徴である合理性や合目的性において、本質は重要な観点ではないかと思われるからである。それゆえ非本質である装飾がしばしば機能主義思想の議論の対象となっているのではないか。

ではその本質は、機能主義の立場からはどのようなものと考えられるだろうか。ザークによる機能主義思想の3つに分類[注2]に対し、それぞれの視点で想定される主題と本質を考察し、それを本質性認知の要因の仮説とした。装飾を非本質と考えるならば、これらの仮説した本質性とも対照的な関係が見られるのではないか。

一つ目は、主に造形性に関するものであり、視覚的な効果と認知にある。機械のアナロジー的視点への考察で、機能主義的形態の抽象化、単純化への傾向を考察した。この視点での本質性は、概念的で抽象的な形態、ゲシュタルト心理学的な体制化された形態と考察した。

二つ目は、本来それはどのようなものか、どのようにあるべきか、という視点である。これは主観によるものであるものの、ここでの「どのようにあるべきか」ということは本来客観性を求める視点であり、主観によって判断された客観性とも言える。この視点での本質性は、原理的・概念的な形態、本来のあるべき姿、客観的で意図を廃した状態、つまりアイデア論的な形態となると考察した。

三つ目は、そのモノの機能と目的を主題とするものである。ただし、ここでの合目的性の対象は、功利的な意味には限られない。特に現代では様々なものを機能と考えることができ、そもそも想定される機能と目的自体が役に立つものとは限らないからである。しかしいずれにしてもこの視点からの本質性は、想定された機能と目的に寄与しているか、合致しているかであると考察した[表1]。

第3章 装飾性認知に対する実験検証

第2章で考察した装飾性と本質性の関係を仮説とし、実験による検証を試みた。印象用語の選定：

まず、第2章で考察した内容を元に、3つ

の本質性に対し、それを表す印象用語を1つずつ選定した。それぞれ1つの印象用語に代表させることは難しいが、最も主要と思われるもの、被験者が理解しやすいことを考慮して選定した。

実験は各カテゴリ内での各アイテムの比較による、相対的な評価で行うものとした。20個のアイテムを同時に提示し、全てのアイテムを比較させながら同時にマッピングさせる方法を取ることにした。[図2]

表1 本質性に対する印象用語の選定

	主題	本質性	印象用語
機械のアナロジー	造形、視覚効果	抽象化、体制化された形態	単純な
有機体のアナロジー	原理、概念	アイデア論的形態	基本的な
道徳的アナロジー	機能、目的	合目的性	無駄のない



図2 マッピング結果の例

実験は2回行なった。どちらも第2章での考察を仮説としたものである。またそれに加え、それぞれの実験に対し追加の仮説を設定した。

[仮説]

- (1)非本質である装飾性は、本質性と負の相関関係がある。
- (2)本質を指向する傾向を持つ機能主義的造形は、本質性と正の相関関係がある。
- (3)実験1：産業革命期前後のプロダクトに対して、装飾性の認知構造に変化がある。
- (4)実験2：被験者の評価対象に対する興味の度合いによって、装飾性の認知構造に変化がある。

[実験1]

実験対象のカテゴリとして、椅子を選定した。製作された時期によって産業革命期前後で2つのカテゴリ（以下、産業革命前：＜ヒストリ＞、産業革命後：＜モダン＞）に分類した。

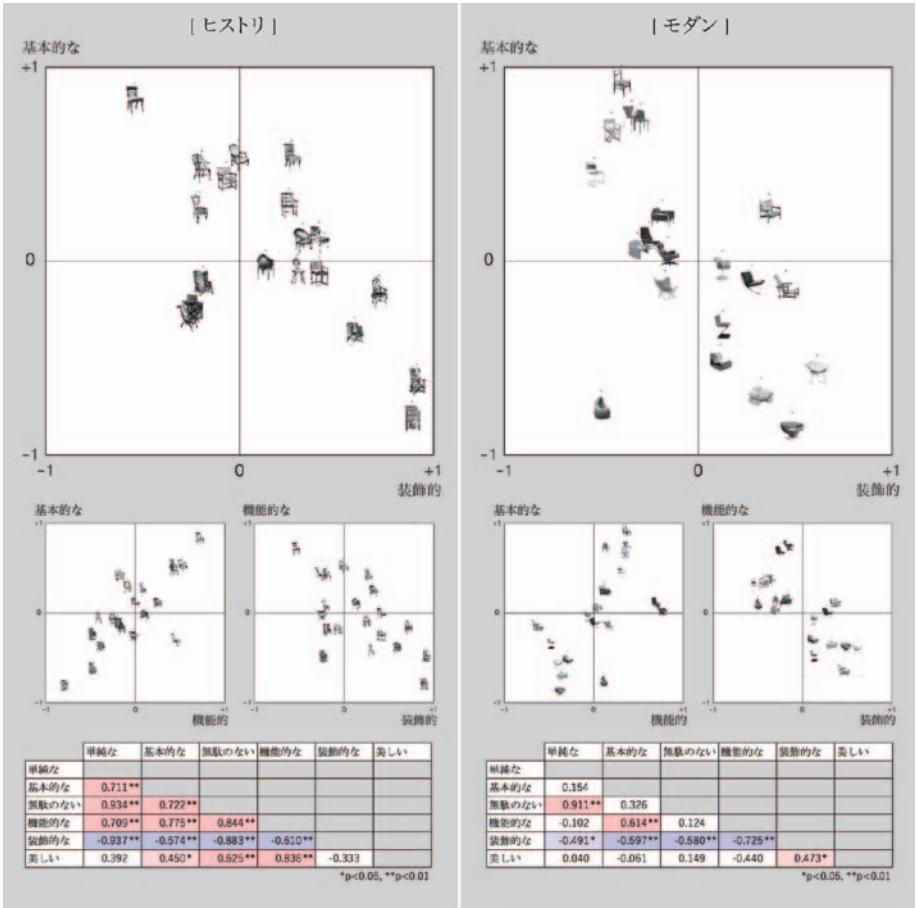


図3 実験1：椅子 相関係数と2項目間散布図

[結果と考察]

装飾性は本質性と負の相関を取ると仮説したが、本実験で対象としたプロダクト・被験者においては、ある程度確認できたと考ええる。その内容は＜ヒストリ＞と＜モダン＞で多少異なっており、これは産業革命期前後のプロダクトに対して装飾性の認知構造に変化があるという仮説にも肯定的な結果であったと考えられるが、＜機能的な＞印象の方がより変化は顕著であった。これは産業革命期前後のプロダクトの造形的特徴、デザインの方法論の変化の表れの一端とも考えられるのではないかと[図3]。

[実験2]

実験対象のカテゴリとして、自動車、特にスポーツカーを選定した。事前に自動車への興味の度合いをアンケートし、被験者を2つのグループに分けて行なった。

[結果と考察]

ここでも装飾性と本質性の負の相関は見

られた。本実験においては、被験者の興味の度合いによる相関関係に変化が見られたのは＜機能的な＞と＜基本的な＞の関係のみであった。これは興味の度合いによって自動車への概念がどれほど明確であったかが影響しているのではないかと考察した[図4]。

[まとめ]

本実験の結果の範囲において、以下のよう考察した。
(1)本実験の範囲では、装飾性と本質性の負の相関関係が確認できたと考ええる。
(2)装飾性・機能的印象に比較的稳定して関係が見られたのは＜基本的な＞印象であった。これが、装飾性と機能主義の関連の考察にあたり、基点として有効である可能性があるのではないかと。

(3)その関係性は、＜基本的な＞印象との関係については、装飾性と機能主義的造形は対照的である、というものである。
(4)産業革命前以前・以後の比較、被験者

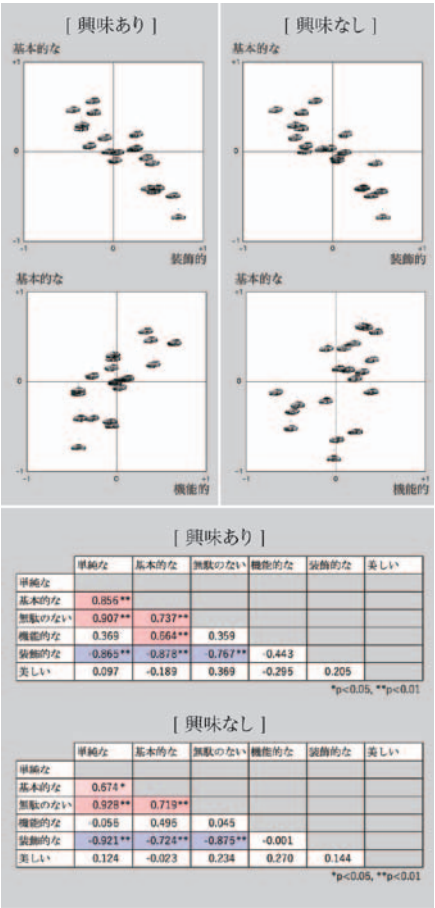


図4 実験2：スポーツカー 相関係数と2項目間散布図

の興味の度合いの比較において、その変化に対し装飾性は比較的稳定であり、影響は機能的印象により表れたと考察できる。

第4章 結論

装飾の付加性から、装飾性認知の要因、またその機能主義との関連性を本質性にみることができると仮説し、検証した。実験は限定的な範囲のものであるが、その結果は仮説と矛盾するものではなく、ある程度その可能性を示すことができたのではないかと考える。また本研究では装飾の付加性に着目したが、これは装飾の一側面でしかない。装飾の意味、性質の検証にあたっては、様々な観点から検証され総合される必要がある。本研究がその一部になれば幸いである。

注1) ジャック・デリダ、高橋元昭／阿部宏慈訳：絵画における真理(上)、法政大学出版局、1997
注2) エドワード・R・デ・ザーク、山本学治・稲葉武司訳：機能主義理論の系譜、鹿島研究所出版会、1972

緩和ケア病棟における患者家族のアメニティに関する研究—筑波メディカルセンター病院を事例として—

A Study on Amenity of Patient Family in Palliative Care Unit: A case of Tsukuba Medical Center Hospital

デザイン学領域群 環境デザイン領域

第1章 序論

日本ではがん患者を支援する重要な存在として患者家族が位置付けられている。WHOの定義では患者家族も第二の患者として位置付けられ、患者同様のケアが必要とされている。しかし、実際は患者家族自身の心理的苦痛の緩和は後回しになってしまうことが指摘されており、実際に心理士が介入している施設は少ない。また、がんを取り巻く医療において増加傾向にある緩和医療施設は、緩和ケアが導入されてからはたびたび緩和ケアのための施設として不十分な点があると指摘されてきている。心理士のいない緩和ケア病棟では医療スタッフが患者家族への対応を行っており、ボランティアが病棟空間の環境整備を担うように、異なる職種同士の協働関係が形成されている。このことから、患者家族の緩和ケア病棟での過ごしやすさは①緩和ケアチームの対応②病棟空間・設えの2つが組み合わさることによって形成されていると考えられる。本研究では①②が組み合わせられることによって患者家族に与えられる病棟での過ごしやすさ・快適性を”アメニティ”と定義した。緩和ケアチームによる患者家族のアメニティ形成の実態を明らかにすることで、患者家族のアメニティ形成のための病棟空間の設えについて知見を得ることを本研究

の過ごしやすさ・快適性を”アメニティ”と定義した。緩和ケアチームによる患者家族のアメニティ形成の実態を明らかにすることで、患者家族のアメニティ形成のための病棟空間の設えについて知見を得ることを本研究

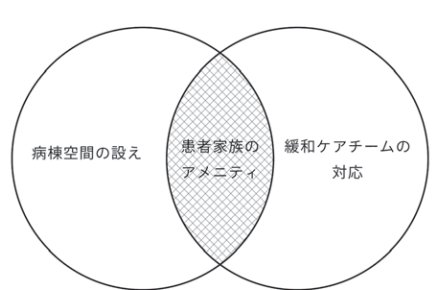


図1 アメニティの定義

の目的とする。

第2章 研究の方法

本研究では全国の緩和ケア病棟の78%を占める院内病棟型且つ、茨城県地域がんセンター・地域がん診療拠点病院である筑波メディカルセンター病院の緩和ケア病棟(以下、PCU)を研究対象地として選定し

た。研究参加者としてPCUに勤務する緩和ケアチームの医師・看護師・ボランティア17名に半構造化インタビューを実施した。研究参加者を選定する際は筑波メディカルセンター病院の看護師長とボランティア・コーディネーターに協力を得て、参加者を推薦してもらった(表1)。

	研究参加者	職種	インタビュー時間	備考
1	A	看護師	11分53秒	勤務3年以上…2名 勤務5年以上…9名
2	B	看護師	21分39秒	
3	C	看護師	18分52秒	
4	D	看護師	20分17秒	
5	E	看護師	10分26秒	
6	F	看護師	20分38秒	
7	G	看護師	18分36秒	
8	H	看護師	17分22秒	
9	I	看護師	14分17秒	
10	J	看護師	27分07秒	
11	K	看護師	18分58秒	
12	L	医師	14分48秒	
13	M	医師	14分24秒	
14	N	ボランティア	27分55秒	
15	O	ボランティア	28分07秒	
16	P	ボランティア	19分25秒	勤務10年以上…2名
17	Q	ボランティア	28分18秒	

インタビュー内容は、①患者家族の病棟でのアメニティへの認識②実際にアメニティを形成するために行なっている活動・ケアの内容③アメニティと空間の関連性、である。研究参加者の自由な語りがある時は、中断せずに面接を実施した。実施期間は2019年11月～12月である。

インタビューの音声記録から作成した逐語録をデータとし、分析手法はSCAT (Steps for Coding and Theorization) を手掛かりとした。

第3章 結果

SCAT (Steps for Coding and Theorization) による分析を行い、記述したストーリー・ラインから430個のコードを作成し、4つのテーマと28のカテゴリーに分類され、緩和ケアチームの患者家族へのアメニティ形成は大きく『患者家族の心のゆらぎ』『医療の充実』『付き添い体制の整備』『緊張状態の緩和』の4つのテーマで構成された(表2)。患者家族の病棟におけるアメニティの土台になっているのが患者家族の心のゆらぎであり、緩和ケアチームは入院から看取り・退院までの患者家族の心理的な変化を捉

え、第一に緩和ケアチームが充実した医療を提供し、その上で患者家族の付き添い体制を共に整え、付き添い生活の中で患者家族の緊張状態を緩和するためのケアを行なっていることが明らかになった(図2)。

第4章 考察

第3章のアメニティの形成についての分析結果と、インタビューの質問③アメニティと空間の関連性によってインタビューーから得られた現在の環境・空間に対する指摘を比較し、考察を行った(図3)。その結果、空間の属性が私的空間と公的空間の2つに分類された。これは患者家族が家族として過ごす私的空間である病室、家族とは離れた一個人として過ごすことのできる私的空間である家族控え室、病室から少し離れて気分転換をする公的空間のデイコーナー、医療者だけでなくボランティアとのコミュニケーションやイベントに参加できる公的空間のデイルーム、空間を接続する公的空間の受付・廊下のように私的空間であること、公的空間であることによって家族のための空間の役割が変化するからである。

そして、アメニティ形成のため病棟空間に必要な要素と空間の設えを考察した。病室は付き添い体制の整備に関連する設えが多く、家族控え室は多様な要素が絡み合う空間であることがわかった。デイコーナー・デイルームは求められる要素は似ているが、利用時に1人で過ごす or 複数人で過ごすように利用形態が異なるため、設えに変化があった。受付・廊下は患者家族の動線であるため、季節感の創出などによって変化のある空間として整備されることが望ましい。また、空間全体では空間の温かみの演出がされていることが、緊張状態の緩和につながると考えられる。

第5章 結論

PCUにおける患者家族のアメニティは、『患者家族の心のゆらぎ』に対して、緩和ケアチームが『医療の充実』『付き添い体制の整備』『緊張状態の緩和』の順に対応を行うことで形成されていることがわかった。そして、明らかになったアメニティ形成の実

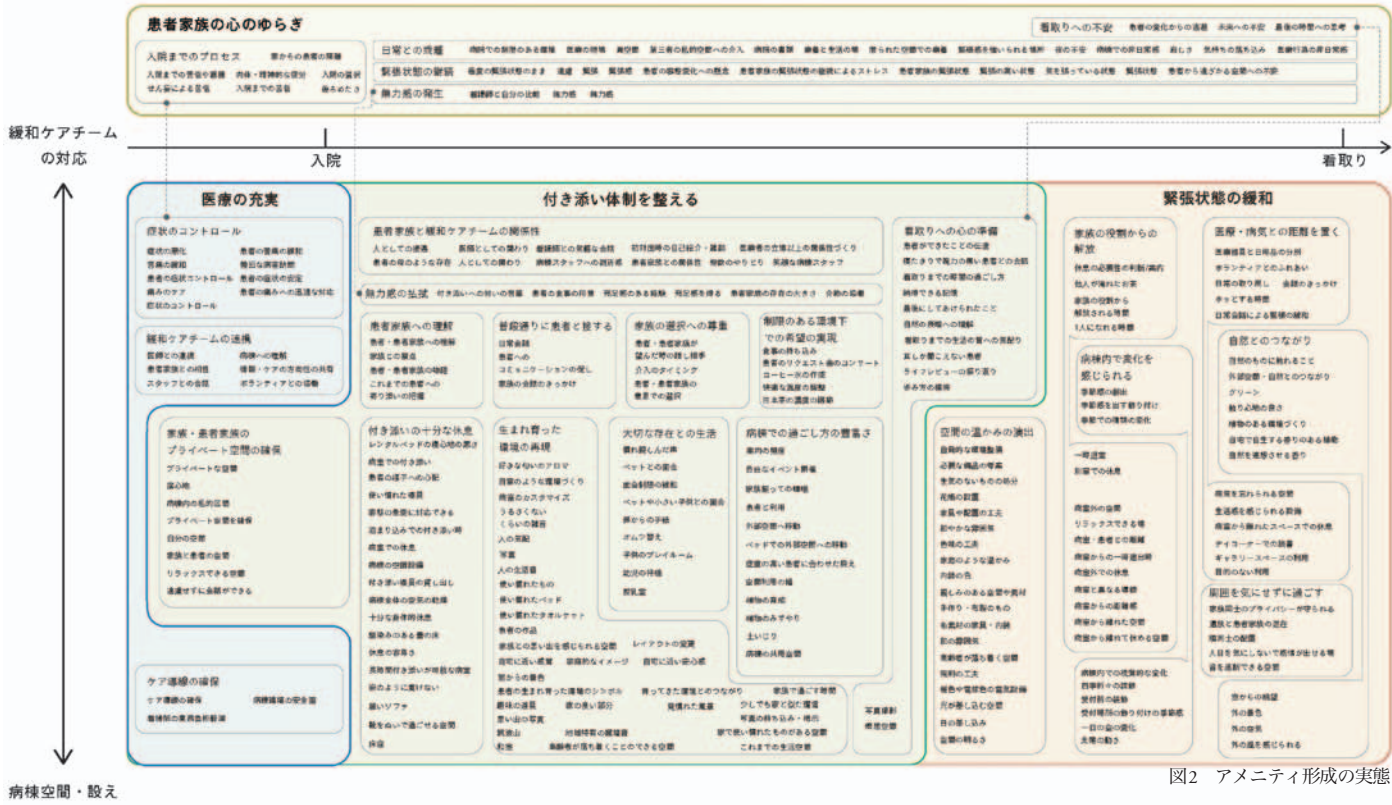


図2 アメニティ形成の実態

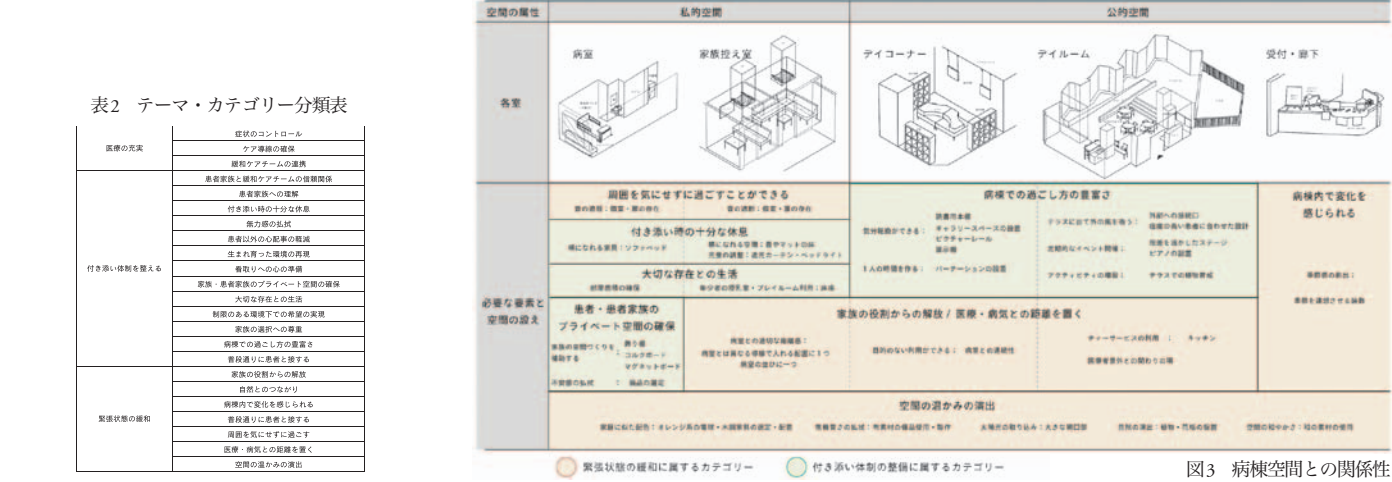


図3 病棟空間との関係性

態をもとに、病棟空間に求められる要素や設えについての考察を行った。

これらのことから、筑波メディカルセンター病院PCUの場合は、緩和ケアチームのスタッフがアメニティ形成において感じている課題の大部分が、備品の選定・制作や空間のゾーニングによって改善することができると示唆された。この要因は、2015年の新棟建設の際に[空間の温かみの演出]が徹底され、【土地のシンボル】

である【筑波山】を眺望できるデイルームを中心として[病棟での豊富な過ごし方]が出来るように建築計画が徹底されていたことが挙げられる。

一方で家族控え室は部屋同士のアプローチや天窓、病室からの距離のように建築計画上、整合性が取ることができておらず、医師・看護師・ボランティアのアメニティ形成の限界を超えてしまっている。医師は設計時に時間がなく設計士と十分なすり合

わせができなかったことを原因として述べていた。

このことから、今後の緩和ケア病棟では医療スタッフが病棟空間の各室の属性や使われ方を把握しながら、新たな施設計画作成の際にも患者家族のアメニティ形成を含めてデザインを考えていくことが重要だと考える。

第1章 はじめに

水上交通が盛んだったころ船上から陸地やまちを眺めるという景観体験はいまよりはるかに豊かであった。それは人々が情緒的体験にしる、実用的利用にしる、信仰的眼差しにしる、たえず環境を読み取り、意味を付与していたからである。日本各地で、今でも江戸からつづく地形の骨格をいかして市街地の水路に観光船を運航している地域がある。この市街地を走る観光船には人を乗せてまち中を走る、動く視点場という特徴がある。こういった地域では住民の美観への意識が高いといった傾向がみられる。このように観光船がまち中を通ることで地域環境になんらかの影響を与えるのである。またそれは、単に美観意識の向上にとどまらず、地域内での多様な影響や役割があるのではないかと筆者は考える。

本研究では、観光船が市街地を走る地域において、観光船が地域に対してどのような影響や役割を果たしているのかを明らかにすることを目的とする。

第2章 研究対象の概要と選定理由

研究対象は千葉県香取市小野川沿い佐原地区と株式会社ぶれきめらが運営する観光船「小江戸さわら舟めぐり」である。

この佐原地区は歴史的に舟運によって発達した経由があり、舟運事業が今でも行われている。また、歴史的な背景をもつ水辺を中心とした地域としての骨格が大きく変わらずに現存している。中心市街地のマスタープランにおいても駅前型ではなく小野川沿いを中心としており観光だけでなく市民の生活の中心地でもある。この佐原地区は重要伝統建造物群保存地区に指定されたエリアの中心地を観光船が通り、景観まちづくり活動との関係性が深いと予想できる。

第3章 景観分析から見る観光船の役割
いくつかの視点からみた観光船が果たす役割について考察していく。佐原の観光船は陸路よりも低いレベルで、そして動く視点場という特異な景観体験を船頭の話聞きながら得ることができる。船上からの佐原の景観特性を画像分析を通

して予め数量的に把握し、舟に乗った人が佐原についてどのようなイメージをもつのかをアンケート調査によって明らかにした。具体的には、観光船乗車時に進行方向に向けて広角のレンズを装備した一眼カメラにより動画撮影を行う。また動画から静止画を抽出し、画像内の景観を構成する要素を分類し色分けを行い色別のピクセル数をカウントすることにより面積比のグラフを作成し(図1)景観特性の把握を行った。結果として1)道路が視覚から排除された状態で船上から佐原の昔ながらのまちなみを眺めることができる。2)河川形状が画面上に写る景観要素へ大きな影響を与える。3)特に、伝建指定エリアでは河川形状の特性と相まって、景観整備の効果が大きくみられることがわかった。アンケート調査では被験者39名から回答を得ることができ、以下のことがわかった1)町並みに関する印象と景観要素への指摘が多く挙げられ、水郷としての佐原への認識に観光船が役立っている2)視点が下がり伝統的建造物や柳の木などの景観要素などの景観整備をされている要素への認識が強調される3)船頭の話の内容が印象と景観要素への指摘に影響を与えている4)橋や歩行者への景観要素への指摘が多く、これは船頭が橋の名前を説明されることや橋をくぐる体験がなんらかのインパクトを与えていることが考えられる。また、船頭が積極的に沿川の歩行者に手を振ったり、橋や柵で町並みを眺めている方々との手を振り合う行為やアイコンタクトが要因であると考えられる。以上より船からみたときに景観整備の効果が小野川の河川形状の特徴と相まって(2)船頭の話の内容が景観理解へ強く影響することがわかり(3)佐原の水郷(伝統的な水辺空間)としての認識に役立っていることが分かった。第4章 地域の中での観光船の役割
次に、観光船事業主、船頭、まちづくり関係主体、河川管理者、地域住民の視点からみたときの観光船の姿をヒアリング調査を通じて明らかにしていき以下のことが分かった。1)観光船事業主：舟運

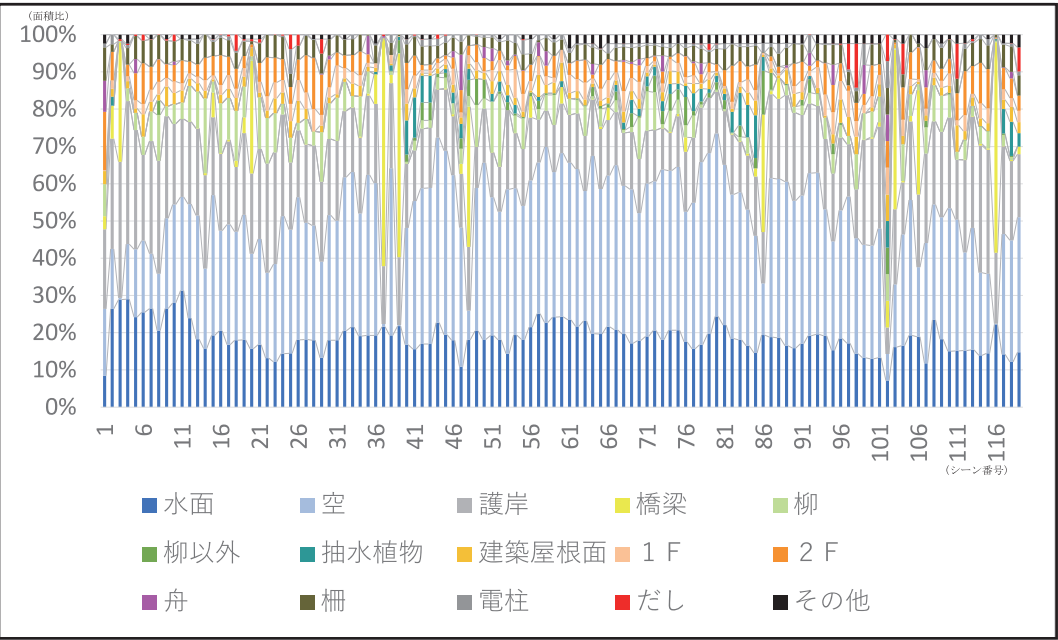
事業による高齢の方の働く場の創出に加えて、事業として赤字を出しながらも地域のためにやりつづけなければいけない、他地域と佐原を区別する大きな要素の一つが船であること(図2)。2)船頭：地域の方、観光客との交流という付加価値を観光船が提供している。(図3)。3)まちづくり関係主体：佐原の景観町作りの歴史は観光船とともに歩んできた。船からみた街の景色は景観形成計画の中で一つの軸として地域共通の認識があり、伝建地区指定の際にも伝統的な建造物と舟運の生きた町としてとらえてもらう際に重要であった。また観光船の導入により観光客の回遊性や住環境の向上、住民の佐原に対する愛着や誇りといったシビックプライドにまで影響を与えている(図4)。4)河川管理者：観光船が通ること、小野川沿いの景観整備を行う際に地域の方々と協議を常にしなければいけない。それは良かれ悪かれ地域とのつながりであり、実際に観光客が来てくれればやりがいにつながる(図5)。5)沿川の商店・住民：観光船が日常的に沿川は外部からの目にさらされることになる。そして、住民はそれを利用して花壇を置いたりすることで沿川環境が園芸の場となる。また船頭の施設紹介により観光客の回遊性が上がることで商店も利益を得ている(図6)。6)アンケート調査時に観光客に乗船後にどこへ行くかをヒアリングしたところ船頭の話の内容が大きく影響していることが分かった(図7)。

第5章 観光船が果たす役割

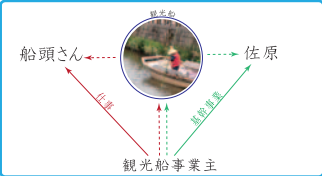
最後に3章、4章の各視点から見た観光船に対する認識を並置したダイアグラム(図8)を作成し、観光船が佐原において果たす役割について考察をし以下のことを結論とした。＜観光客の誘導性、回遊性＞(図9)、＜舞台性＞(図10)、＜地域＜観光客の誘導性、回でのつながり＞(図11)、＜地域認識＞(図12)、＜職・住環境の向上＞(図13)、＜地域計画の軸性＞(図14)。



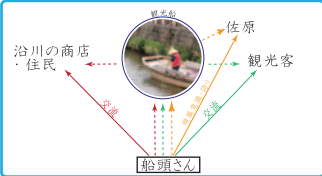
▲(佐原の観光船)



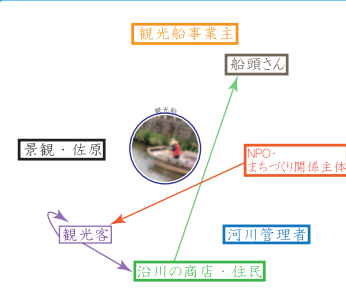
▲(図1)



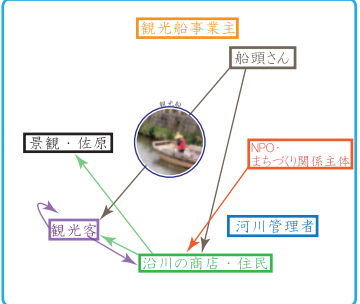
▲(図2)



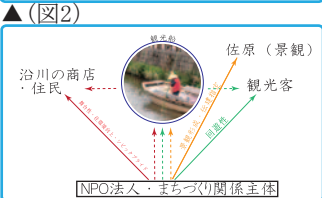
▲(図3)



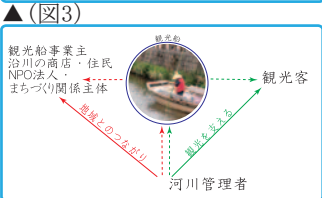
▲(図9)



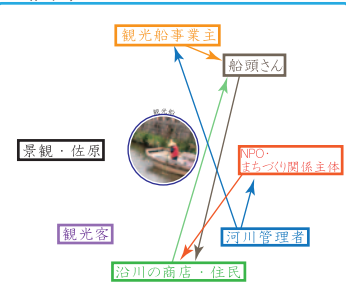
▲(図10)



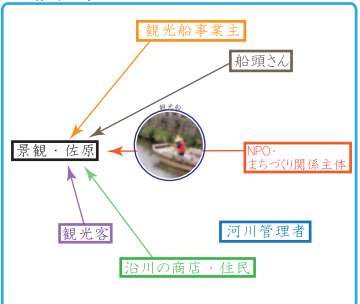
▲(図4)



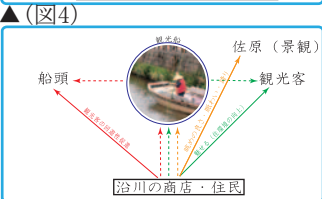
▲(図5)



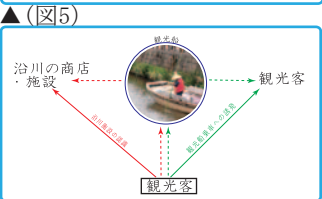
▲(図11)



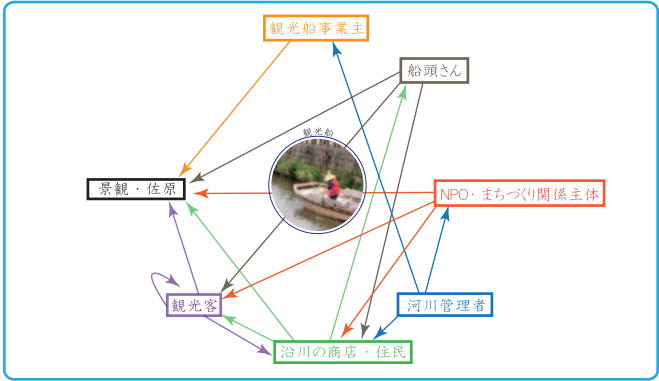
▲(図12)



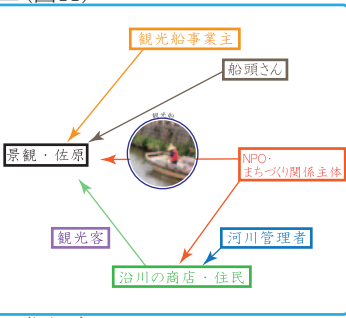
▲(図6)



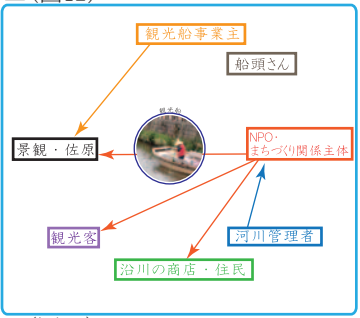
▲(図7)



▲(図8)



▲(図13)



▲(図14)

はじめに

近年、我が国では自転車を活用した観光「サイクルツーリズム」が盛んになっている。自転車活用推進法が施行され、ナショナルサイクルルートが設定されるなど行政が主導し動きが広まるが、地域住民側の理解や協力なしには、受け入れ環境は成熟しない。しまなみ海道サイクリングロードにおける、民間主導の事業である「しまなみサイクルオアシス」は開始から9年が経過し、地域の理解が進んでいる先行事例である。以上の観点から、本論文ではしまなみ海道地区を対象に、サイクルオアシスの「もてなし」と「空間構成」を調査し、転車道における休憩拠点に適した条件・背景を明らかにすることを目的とする。

2.しまなみ海道サイクリングロードの概要

しまなみ海道サイクリングロードは愛媛県今治市と広島県尾道市が起点・終点となり大島、伯方島、大三島、生口島、因島、向島が橋で結ばれその上を自転車で走行できる。サイクルオアシスとは地域の店舗等が協力し、トイレの貸出、工具の貸出、水の補給などのサービスを提供するサイクリストのための休憩・交流施設である。しまなみ海道ではNPO法人を中心に整備の企画提案が進められ、住民参画を促し地域振興を図るしくみとなっている。サイクルオアシスの総括的な管理と運営はNPO法人と行政が行っている。各団体におけるサイクルオアシスの取組についてヒアリング調査を行った結果、NPO法人が地域での実験的手法からしくみの確立を行い、行政がしくみの拡充を行うという役割で官民連携が行われ現在の成熟した環境に至ることが明らかになった。

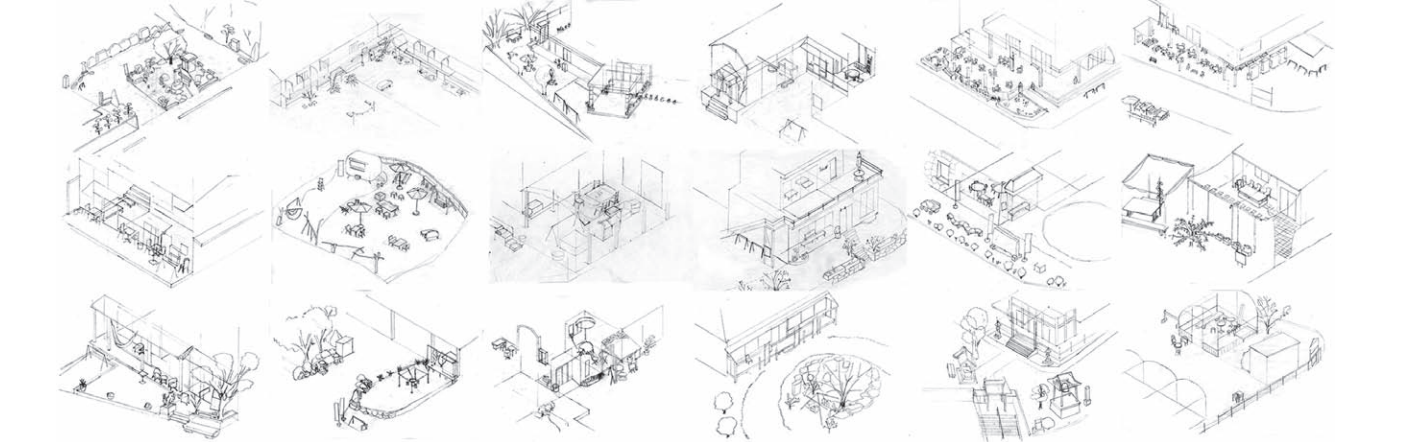


fig.1 サイクルオアシス空間調査

サイクルオアシスの地理的な登録条件は明確には定められていない。しかし、サイクリングコースに設定されている道路の沿線に適度な間隔で配置されていることが望ましいと考えられる。そこで地理条件や位置関係をインターネットやサイクリングマップを用い調査を行った。その結果、配置関係によって島ごとに①密集型(生口島)②分散型(伯方島、大島、向島)③密集一分散型(大三島、因島)と分類された。

3. サイクルオアシスのヒアリング調査

本章ではヒアリング調査によりサイクルオアシスの登録経緯、店主の意識と運営実態について明らかにする。しまなみサイクルオアシス登録施設は業態や規模が多様多様であり、それが特徴的である。そのためサイクルオアシスを始めたきっかけ、登録に至る動機や活動への意識も様々なケースがあると考えられる。サイクルオアシス密集地での登録施設と周辺にサイクルオアシスのない施設との比較を行うため、分散型である大島と密集一分散型である大三島を対象とした。

その結果、登録動機に関して、ビジネス目線で来客増加を期待しての登録(ビジネス型)や、金銭的な対価を求めない善意の奉仕(ボランティア型)、地域の一員として協力したい(地域貢献型)という動機が挙げられた。また、やりがいに関して、①施設への立ち寄り②サービスに対する感謝の声③もてなしに対する感謝の声④空間に対する反応⑤人との会話、出会いといった事例が挙げられた。

結果をまとめると、各施設のサイクルオアシスの登録の動機は様々であるが、善意での

サービスの提供を行う中で、来客増加や感謝の声などのやりがい、サイクリング経験や共感などのニーズの理解によりもてなしが発生する。しかし、登録施設が「無理なく」行われる範囲外でのニーズが発生すると、施設にとっての負担となる。これは、施設のサイクルオアシスの認識とサイクリストのサイクルオアシスの認識のギャップから発生する。

4. サイクルオアシスの空間調査

本章では、サイクルオアシスの空間構成と、その形成過程や形成意図を明らかにする。サイクルオアシスの私的領域内における場所やファニチャー、管理に関する条件はなく、自由度が高い。そのため、登録者の意向も反映されやすい空間である。3章と同様に大島、大三島のサイクルオアシスを対象に、観察・ヒアリングにより調査を行った。ファニチャーの配置、空間の形成過程、空間のこだわり、悩み・課題、設えに対する満足度を調査した。

その結果、空間構成に着目すると類似点や共通の特徴が見られた。はじめに、サイクルオアシスにおける、私的領域内のサイクルオアシス空間と開放空間の位置関係より分類を行った。それぞれのタイプにおいて共通した目的で設置されているファニチャーや、設置された目的や用途は異なるが共通したファニチャーが設置されている。サイクルオアシス空間の形成においては、サイクリストとの交流や施設利用の様子などから各施設が通常の営業に負担にならない範囲で試行錯誤している。サイクリストの利用を意識したイスやベンチなど座るためのファニチャーやサンシェードなどはそのような過程の中で設置されたもので、滞在・休憩を快くする空間的なもてなしとも

言える。

5. もてなしと空間構成の実態

5章では2～4章の結果を分析・考察する。まず、広範な地理的条件とサイクルオアシスの機能・もてなし・空間構成について分析を行った。規模が大きいと、施設自体の提供するサービスの種類も多く、サイクリストの受容人数も多い。反対に規模が小さいと、提供できるサービスも限られる。その観点から、サイクルオアシスは大規模な施設は独立して存在し、小・中規模の施設は互いにカバーできるように配置されていることが望ましい。もてなしに着目すると、施設がメインルートであり、サイクリストの視認性が高い道であること、または峠や坂道などの環境があることからサイクリストとの関わりが増えニーズの理解などに繋がると考えられる。

次に、開放空間の位置について考察する。休憩所として使用できる開放空間も、同じくサイクリストの視認性が高い＝開放空間が道から見える、目立つ、わかりやすいという条件が適していると考えられる。しかし、手前の開放空間の利用だけにとどまり、奥の施設まで来店されないというケースもある。そのため、もてなしや交流、また防犯といった視点からも開

放空間だけが独立しないような工夫が必要であると考えられる。

また、施設を中心としたミクロな地理的条件の分析を行った結果、近隣関係にあるサイクルオアシスにおいては、空間構成において相乗効果を生む場合(と機能と役割が集中する場合)があった。相乗効果を生む場合、重要となるのは互いを意識すること・対抗意識であると考えられる。そのためには、同規模の施設であることや同業態であることなど同じ環境下でサイクリング客の動向が目視できることなどが条件となる。

6. まとめ

以上を踏まえ、サイクルオアシスの実態・自転車休憩所に適した条件・背景を述べる。①しくみの確固たる形成には数カ所での社会実験が必要であり、しくみの広範囲の移転には様々な地域をカバーする行政との協力が不可欠である。②サイクルオアシスの登録地はサイクリングルート沿いが望ましい。また、私的領域に空間的な余裕があるとサイクリストを意識したファニチャーを設置する施設も多く、そうした「空間的なもてなし」は来客の増加や支援等、明確な目的から発生する。

③サイクリストとの交流を経てニーズを理解し、サービスから「もてなし」へ発展していく。各施設が負担のない範囲で行うことが前提であることをサイクリスト側が理解していない場合、施設の負担になりうる。

④近隣関係のサイクルオアシスが互いを意識することで、空間構成に影響を与えることがある。また、自転車の交通量が多い道路沿いにあり、独立している施設では多種多様な対応を求められやすい。

⑤開放空間のみが独立し、休憩が完結すると交流が発生せず店にとってもメリットが少ない。そのため、開放空間がただの休憩所にならないための施設との関係性をハード・ソフトともに工夫する必要がある。

今後の課題として、しまなみ海道全域でのサイクルオアシスの詳細な調査を行い、もてなしと空間構成に関して更に分析を重ねる必要がある。そして、しくみの継続には利用者であるサイクリスト側の自転車休憩所に対する理解も重要であることが明らかになった。そのため利用者を対象とした研究を行うことで、施設側・サイクリスト側がお互いに有益な自転車休憩所のあり方が明らかになるのではないだろうか。

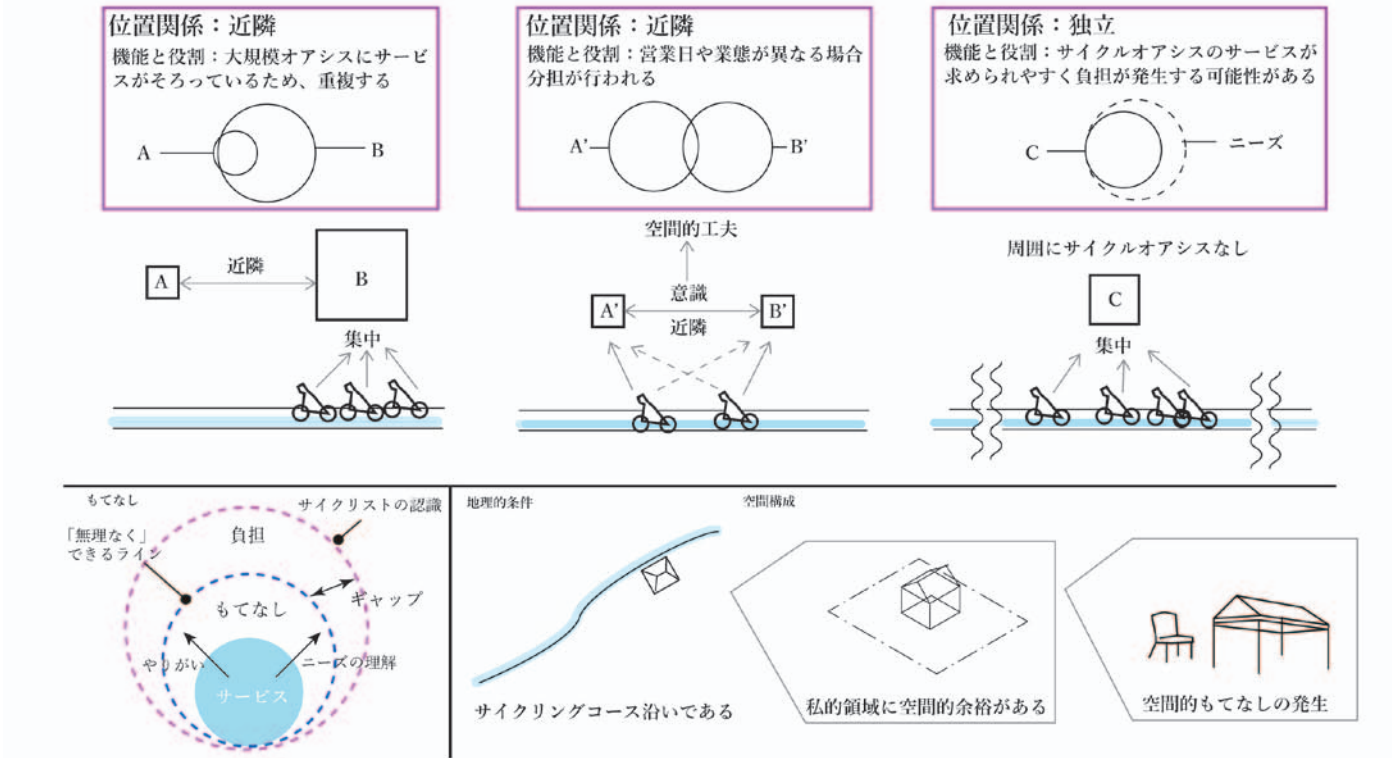


fig.2 サイクルオアシスのもてなし・空間構成の実態と位置関係



図 1_ 松崎町鳥瞰図（メインパース）



図 2_ 海鼠壁所在地と空き家所在地

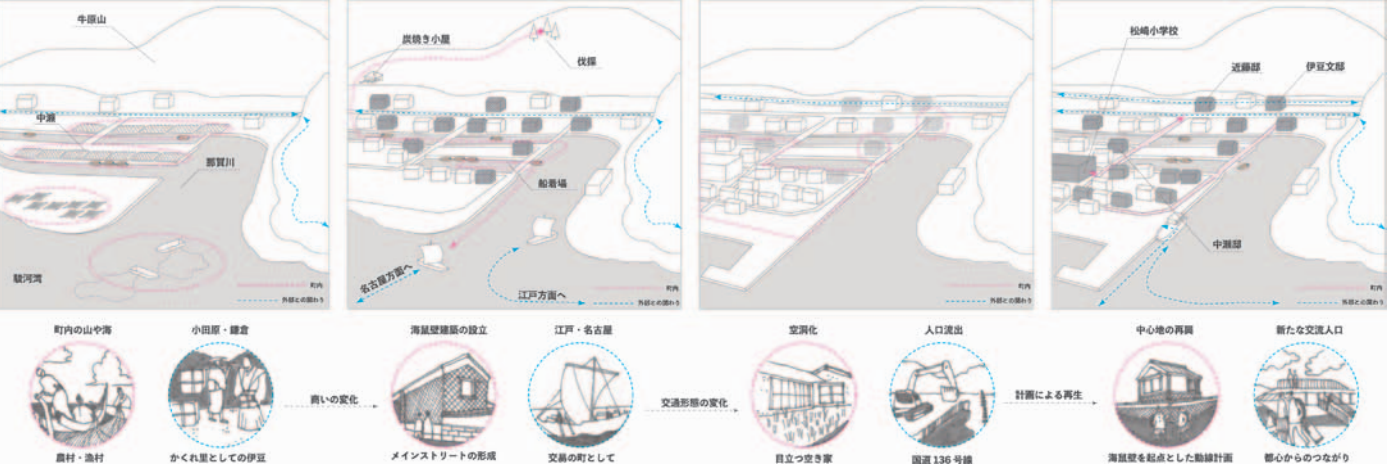


図 3_ 町の形成過程から見る交流関係の移り変わりとデュアルスクールによる再構築

第1章 背景・目的

静岡県西伊豆の松崎町にある私の祖父母の家は、海鼠(なまこ)壁という伝統的構法の建築である。しかし、昨今の地方都市は高齢化による人口減少に加え、助成金採択の為の条例や保全の方針等も無く、居住者自身が海鼠壁の修繕費用を賄っているため、海鼠壁建築を始めとする町の建築の空き家化が進行している。自治体が会議や保全計画を行う前段階の調査が行われていないこと及び、具体的な保全に関する方針の議論が無い事が原因である。本作品では海鼠壁が現存している建築物の所在地や歴史を調査し、図面等を作成することで保全に関する議論の基盤を作成し、かつ海鼠壁建築を活用する設計提案を行う事で、今後の指標を示すことを目的としている。(図1,2)

第2章 松崎町と海鼠壁

松崎町は静岡県伊豆半島南西部に位置し、人口は約6千人の町である。海鼠壁とは、土蔵などに用いられる、伝統の壁塗り様式の一つで、平瓦を壁に貼り付け、目地を漆喰で海洋生物のナマコのように盛り上げる構法から由来する。防火性等に優れ、江戸末期以降各地で見られた。伊豆南西部の海鼠壁建築は蔵や母屋、塀にも見られる事が特異な点であり、建物の軒下まで隙間なく施されている。これには江戸末期以降に勃興した廻船業で木炭を都市へ運搬した際に平瓦を大量に仕入れ、その富の象徴として外壁に施したとされる。海鼠壁は、松崎町がかつて交易として栄えた町だったことを示す、記念碑的な意義を有していると言える。(図3)

第3章 デュアルスクールによる交易の町の再興

都市への人口流出の激しい現在では、かつての交易の町の姿も失われた。そこで、本作品では海鼠壁建築が新たな交流人口を創造する基点となり、活用することで保全への指針を提示する。本作品では「デュアルスクール」という新しい教育方針を設計の軸とした。デュアルスクールとは、2拠点型の教育を展開する、新しい学校のかたちである。都心と地方の双方の教育委員会が提携し、両校間での出席日数を認可するというもので、2016年より東京・徳島県美波町間で実施されている。この事業への参加者は、サテライトオフィスでの勤務が可能な両親とその子供達が短期的に移住する。この事業を手段として歴史の過程で失われて



図 4_ 松崎町におけるデュアルスクールの実施形態

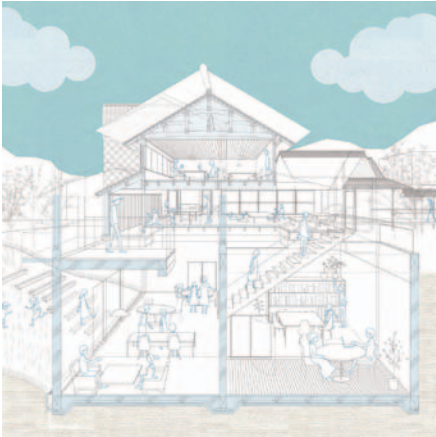


図 5_A. 仕事と学習の中瀬邸



図 6_B. 工房と食育の近藤邸

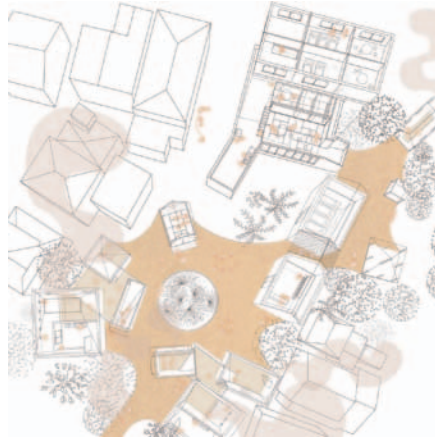


図 7_C. 宿泊と温泉の伊豆文邸



しまった松崎町と町外の人々との交流を復活させ、町全体の賑わいを再興する。(図3)

第4章 作品「継ぐ、ということ。」

現状ではデュアルスクール参加者同士の関係性に限定されているが、本作品では地域全体での再興と海鼠壁建築の保全のために地元住民・観光客・デュアルスクール参加者の3つの交流軸が交わる際に必要な機能を検討する。かつての目抜き通りに面し、かつ授業等で活用することを考慮して小学生たちが通う松崎小学校から徒歩10分圏内の、中瀬邸・近藤邸・伊豆文邸の3つの海鼠壁建築を選択しプログラムを挿入する事で、機能の分散が移動による中心地の再興を期待する。中瀬邸にはオフィスと学習塾、近藤邸に

は工房と食堂、伊豆文邸には温泉と宿を当て込み、海鼠壁建築の風景を傷つけない事を条件に、設計を行う。(図4)

A.仕事と学習の中瀬邸

増築部は中瀬邸の母屋部分および蔵を一度基礎から外し、地下階を設けた。地上面から傾斜した芝生が地下1階へ接続し、囲まれた討議場のような広場を作る。B1階にはデュアルスクールの総合事務所を設置する。(図5)

B.工房と食育の近藤邸

近藤邸の母屋1階は食堂になっており、2階はその料理を作るオーナー家族の家である。蔵2棟には工房があり、小学校の特別授業で左官芸術を学ぶ。ショップや職人のレジデンスなどの増築部分は近藤邸の特徴である切妻屋根を連続させ、庭を囲む。(図6)

C.宿泊と温泉の伊豆文邸

伊豆文邸の母屋は1階書庫スペースに、2階は子供達だけで宿泊できる寝室になっている。温泉の増築はかつてあった蔵を想起するようにランダムに配置することで、子供たちが思い思いの遊び方に合わせて活用する。(図7)

第5章 結論

海鼠壁建築を常に活用する仕組みを導入することで、海鼠壁の風景と文化を次世代へ継承する事を目指した。松崎町は交易によって海鼠壁建築が成立したが、時代の流れと共に衰退した。しかしその過程全てが、デュアルスクールによる新しい交易の町の姿を示す契機となったのである。本作品が類似した問題を抱えた地方を再興する一例となることを望む。

第1章 序論

近年、高度経済成長期に整備された都市公園の多くは更新期を迎えており、景観の向上等の期待されていた役割を果たせていない現状がある。このような状況に直面している都市公園の整備、維持管理について検討していくことは今日の課題である。その対応策として、民間参入により再整備された都市公園が増加してきている。施設の運営や管理を民間が行うことによって、公園管理者の財政負担を軽減しながら、より長期的な運営が可能となった。そのため、今後の都市公園において、民間との連携がより加速し、公園の集客力を高め周辺地域の価値向上を図っていく積極的な公園運営が求められていくと考えられる。そこで本研究では再整備により公園内や周辺地域に賑わいを生み出した豊島区立南池袋公園（写真1）を対象に、現代の都市公共空間に求められている要素を明らかにすることで、今後の都市公園の再整備における一助となることを目的とする。

第2章 公園の運営と利用者

南池袋公園は戦後の区画整理事業とともに誕生し、民間参入のもと2016年にリニューアルオープンした。JR池袋駅から徒歩5分の位置にあり、建物が密集した繁華街に囲まれている（図2）。敷地内に芝生広場と民間運営のカフェがあり、自由で活発な公共都市空間を目指している点が特徴である。行政、地域住民、事業者など様々な立場の人々が運営に関わっている中、特に利用者との結びつきの近い公園内イベントについて調査を行い、運営が利用者へ与えている影響を探る。毎月開催され、公園の顔となっているマルシェの出店状況と出店回数を分析すると、手作りの雑貨を販売する個人の参加者が多く出店していることが確認できた。このことから、南池袋公園では個人から団体までの全ての利用者が公園に対して主体的に提案、活動できる環境を生み出せていることが分かる。運営によって公園が話題性を持ち、賑わいに持続可能性を与えていた。

第3章 公園の滞留の記録

次に利用者の滞留に着目し、前章で明らかにした賑わいの実態を利用者の位置と行為をもとに調査する。現地にて観察調査を行い、公園の利用者を平面図上にプロットし1時間毎の記録を作成した。1時間ごとの人の分布を重ねた図を平日、休日ごとに示す（図3）。人の位置を示した丸印が多く重なっているところが賑わいの生まれている空間であり、記録から特徴的な賑わいを見せている7箇所のエリアを抽出した。

第4章 滞留と運営、しつらえの分析

前章で示した各エリアにおける滞留行為をドローイングによって詳細に描き、運営体制と公園設備のしつらえが滞留に与えている影響を明らかにする。以下に各エリアの様子を述べる。[芝生広場]レジャーシートとゴザの貸し出しが行われている。レジャーシートは食べ物、飲み物の周りを人が囲む宴会のスタイルで利用される。ゴザは1～3人程度が昼寝をする上で利用される場面が多い。休日の場合はイベントによって普段見られない滞留が発生し、観測した中ではけん玉の練習、ヨガのレッスンが展開されていた。[南側テラス]平日・休日共に公園の中で最も高密度なエリアで、気軽に座れるデザインのデッキは立ち寄るための場所としての機能が強い。一方でテーブルのある箇所では比較的長時間の滞留が見られ、夜は若者の飲み会の場として騒がしい雰囲気になるが、明かりや警備員の巡回により怖さや入りにくさは感じない。[北側テラス]腰壁で縁取られたこのエリアは芝生広場からの視線が遮られていて、公園の中でも特に静かで閉鎖的な場所となっている。そのためこの場所での滞留は1人で過ごしている利用者が多く、腰壁に座りスマートフォンを操作する、腰壁の上で昼寝をする人が見られた。夜になると暗いこのエリアではカップルが等間隔に座り親密に語り合う姿が確認できた。[カフェ前スペース]カフェと一体化した使い方がなされているため、滞留する人の行為がほぼ飲食に限られている。

カフェ従業員の視線が行き届いているため、利用者がカフェ専用の場所と捉えていると考えられる。[遊具前スペース]遊具で遊ぶ子供と、その様子を見守る保護者の滞留がほとんどであった。また公園利用者が所有しているベビーカーが1箇所にとまって停められており、ベンチとして利用されていたものが車止めの役割も果たしていた。[カーブ型ベンチ]このベンチは座面が狭く、緩やかな高低差があるため短時間の滞留为主である。出口に面していて付近にはコンビニエンスストアやコーヒー店があり、これらの店舗で飲食物を購入した後にこのベンチに座り休憩している場面が多い。[西側入口前スペース]平日は待ち合わせをしたり立ち話をするなど一時的な滞留が多く見られたが、休日のマルシェ開催時は屋台が立ち並び、商品を並べて販売している人とそれを眺める人の賑わいが発生する。[各エリアから抽出した運営、しつらえの影響]運営としては、マルシェ等の積極的に公園の魅力を発信するものと警備の巡回等の快適で安全な公園に保つものの2つが存在し、それらが並行して行われることで人気が維持されていた。しつらえとしては利用者が柔軟に使うことができるように隙を与えていて、多様な滞留行為が生まれていた。また空間に非日常的な要素が加えられ、公園の滞在に価値を生んでいた。

第5章 結論

南池袋公園の事例を通して、現代では「過ごす」こと自体に価値を見出せるような公共空間が求められていると考えられる。南池袋公園では運営、しつらえにより利用者が様々な形で滞留できる仕組みを取り入れたことで、本来の「遊ぶ」目的を持ち訪れた利用者だけでなく、目的を持たずに訪れた人々も滞留に導くことに成功していた。人で溢れかえる都市空間において自由に「過ごす」ことのできる空間は貴重である。滞留が集まり賑わいが生まれることで持続可能な運営をもたらし、結果として公園、さらに周辺地域の価値向上へと繋がっていた。



写真 1. 南池袋公園の滞留



図 2. 南池袋公園周辺敷地図

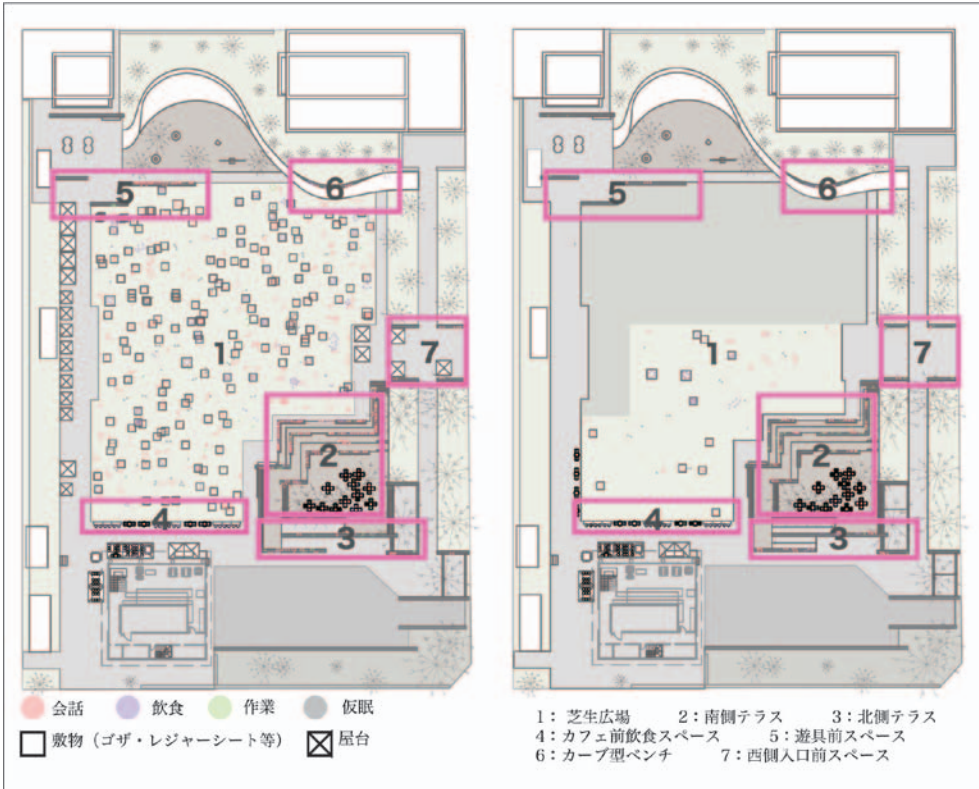


図 3. 左：公園内滞留分布図（休日）

右：公園内滞留分布図（平日）

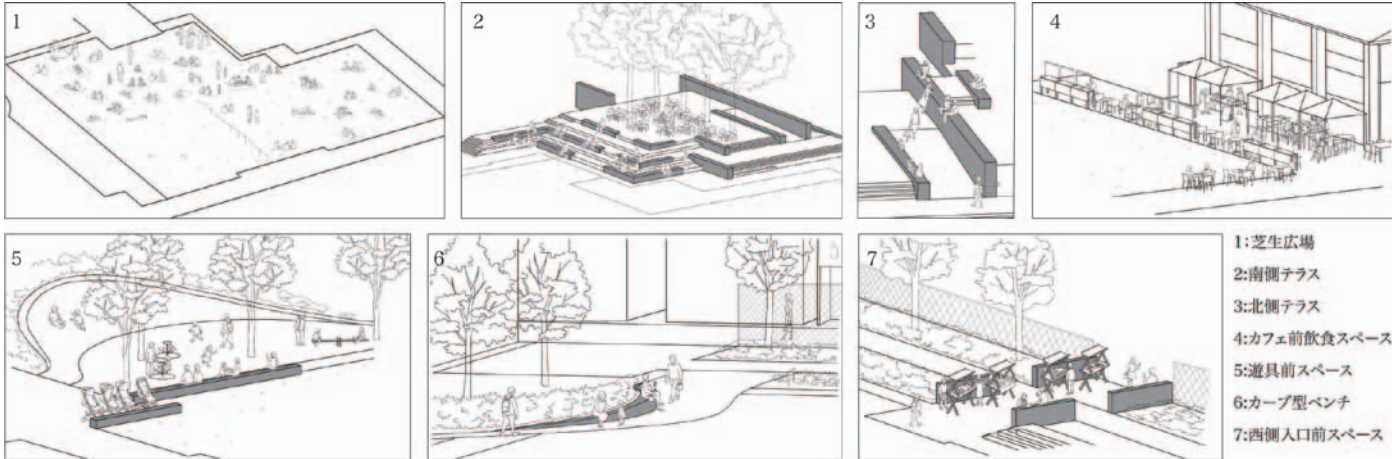


図 4. 各エリアの滞留行為

第1章 序

楽器工房/工場は日本各地に存在し、その製作物も生産空間も多種多様である。国内の楽器はかつて和楽器を中心としていたが、明治期には教育用楽器として洋楽器が各地に浸透し盛衰を経て現在に至る。そのため工房/工場の来歴は様々であるが、楽器は作り方や温湿度などの環境の違いで音が変わるため、設備や環境に一定の空間的工夫が行われていると考えられる。しかし楽器の研究は演奏場所の音響デザインに着目したものが多く、楽器製作の個別性に特化した空間の特徴は明らかになっていない。そこで本研究は楽器を製作/製造する場である楽器工房/工場の建築と各楽器の工程との関係を明らかにすることを目的とする。研究対象は株式会社ミュージックトレード社HP (http://www.musictrades.co.jp/link/) から国内で生産を行うもので、比較が難しい電子楽器を除く82社を抽出し、調査可能であった18社と事前調査を行ったパリのオーボエ工房3社の計21件(表1-1)とする。なお、エレキギターは他のギターと近い工程を持つため調査対象とする。また、明治以前から日本に普及していた楽器を和楽器、それ以外を洋楽器とする。

第2章 楽器の製造工程

まず工房/工場が楽器の製造工程のための空間であると仮定し、工程の特色と共通点を導くため樹状図を作成した。楽器は発音構造により気鳴楽器、弦鳴楽器、膜鳴楽器、体鳴楽器、電鳴楽器（本論ではエレキギターを除き扱わない）の5つに分けられ、最初に全楽器、次に楽器ごとの共通の工程を示して分類ごとの工程の特徴を見出し、最後に事例ごとの工程を示した(図2-1)。結果、弦鳴楽器は工程数が多く、気鳴楽器は分岐数が多いことが分かった。楽器の構造を分かりやすくするため本論では主に音をコントロールする可動部とそれを伝える不動部に分けているが、気鳴楽器は可動部のメカニズムが複雑で、弦鳴楽器は不動部（共鳴部分など）の加工が多いことが工程に表れている。部屋の移動と併せて考えると、

同じ部屋でメインのパーツに多くの加工を行うもの、複数の部屋で枝分かれした各工程を並行して行うものがあることが分かった。それに加え環境的条件のある部屋が独立していることが明らかとなった。また、同じ構造の楽器は工程が似ることが分かった。

第3章 工程における特徴的な空間

次に楽器製作に共通する部屋とその特徴を掴むため、面積や天井高などの基礎情報とアイソメ図から部屋ごとの分析を行なった。その結果、楽器全体に共通した部屋として機械室と組み立て室があることが分かった。加えて気鳴楽器では試奏室、ギターと長胴太鼓、木琴では木材の乾燥室と塗装室が見られ、さらにギターでは検品室、長胴太鼓では皮加工室、木琴では洗浄室が特徴的な部屋として見られた。これらは環境的配慮が必要な工程の部屋である。また、和楽器の組み立て室では机を使わない作業形態が見られた。以上から、機械室や組み立て室は面積・天井高共に他よりも大きく、環境的配慮が必要な部屋は細かく分割されることが分かった。これは粉塵や音など他の工程に影響する要素を壁で遮る他、環境の管理がしやすいためである。

第4章 楽器工房/工場における部屋の配置

本章では楽器工房/工場の全体像を掴むため、各部屋が建築の中でどのような関係性を持って配置されているかを分析する。最初に工程の動線(図4-1)と部屋の位置関係を調べ、次に工程と関わりのない部屋を含む全ての部屋の位置関係を分析した結果、部屋の基本的な構成として1階が機械室、2階が組み立て室となることが分かった。平屋の場合はこれが部屋や棟で分割される。これは機械が動かしづらいため、長胴太鼓では水槽を使う皮加工室も1階となり、逆に風が必要な革の乾燥は2階以上になる。また、オーボエは修理部門と試奏室を近くに設置しており、ギターなどは塗装室と研磨室が近くに配置される。このように楽器ごとに環境的配慮の必要な部屋が個室で

設けられ、往復する部屋は同じフロアに配置される。また、事務空間は配置の優先度が低い。以上から、部屋の配置は図4-2の左の条件を持つ部屋から配置の優先度が高いことが分かった。

第5章 工程からみた楽器工房/工場の建築的特徴

最後に工房/工場建築を類型化するため、楽器と敷地、建築の関係について考察する。まず楽器の種類が建築に及ぼす影響としてストック量と工程数の関係を整理したところ、楽器は木製と金属製の違いでストック量が変わることが分かった。木製の場合は数年間木を乾燥させるためストック量が多くなり、楽器が大きくなるほどそのための空間が多くなる。次に敷地と建築の関係を分析した結果、都心部と郊外でサービス空間の有無や建築の形が変わることが分かった。以上の分析から、建物には表5-1のような分類が見られた。都心部でサービス空間（来客、演奏者のための空間）を持つ三味線やオーボエ、革の乾燥を行う長胴太鼓などは複数フロアになり、市街地では小さい楽器や作業場が少ない楽器は1フロアになる傾向があった。また、木材のストックが多いギターや工程の種類が多いオルガンは複数棟・複数フロアになった。郊外では小さい楽器のため平屋になったフルートと、敷地が広いため平屋になった木琴などが見られた。以上の分析から、事例を10種類に分けることができた。

第6章 結

本論では楽器製造の工程から楽器工房/工場の建築空間の特徴を把握した。まず1章では楽器の構造や来歴を理解し、2章では工程の流れを表す工程樹状図を作成した。3章では全事例の部屋を抽出しその共通点と特徴を把握した。4章では全部屋を対象に建築の中の位置関係を掴み、5章では楽器工房/工場の分類を行なった。以上から、楽器工房/工場の建築は楽器の特性と工程、敷地により変化することが分かった。このことは、今後の楽器製造に関わる空間デザインにおける一定の指針となると考えられる。

楽器分類	楽器	資料番号	住所
気鳴楽器	オーボエ	a'	Paris
		b'	Paris
		c'	Paris
	フルート	a	千葉県八街市
		b	千葉県八千代市
		c	長野県上伊那郡
	パイプオルガン	d	神奈川県横須賀
	ハーモニカ	e	埼玉県戸田市
弦鳴楽器	ギター	f	東京都板橋区
		g	埼玉県狭山市
		h	長野県大町市
		i	東京都本郷
	三味線	j	東京都荒川区
		k	埼玉県深谷市
	バイオリン(及び弓)	l	岩手県盛岡市
		m	神奈川県小田原市
	古典楽器	n	静岡県浜松市
膜鳴楽器	長胴太鼓	o	京都府京都市
		p	東京都台東区
		q	石川県白山市
体鳴楽器	木琴	s	福井県丹生郡

表 1-1. 研究対象と楽器の分類

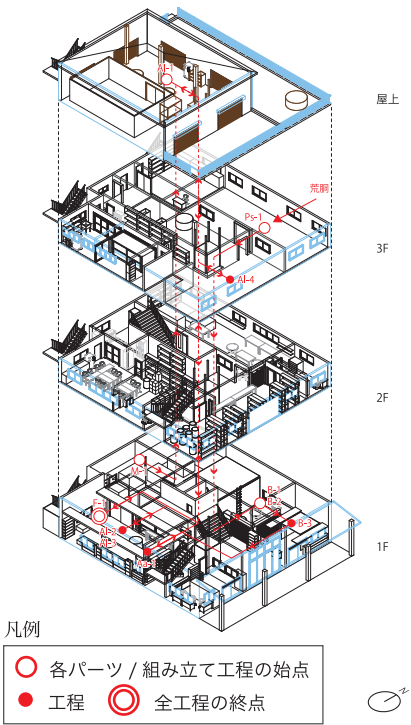


図 4-1. アイソメ工程図の分析例（長胴太鼓 o）

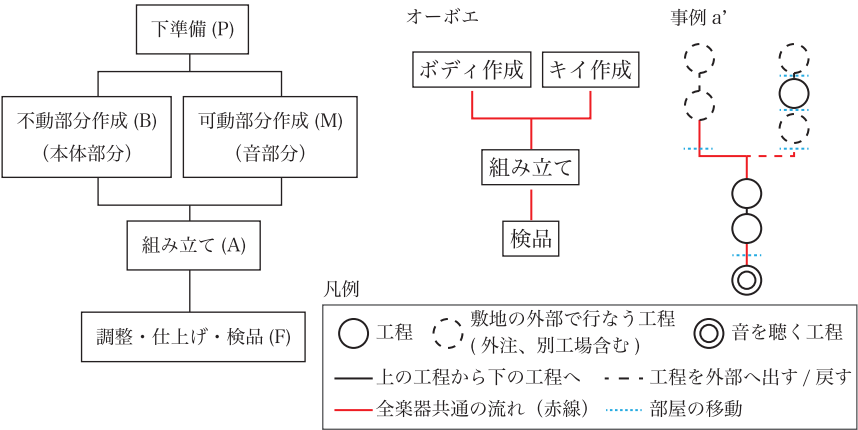


図 2-1. 工程樹状図の例（左から全楽器共通、楽器別、事例別）

	①設備的負担	②環境的配慮			③部屋の優先度	部屋の距離	工程の移動
	少ない	湿度	日光	音	低い		多い
屋上		必要				近い	塗装 研磨
3 階							機械作業 検品 組み立て
2 階							皮加工 乾燥 (木材)
1 階						遠い	乾燥 (皮)
	多い	不要			高い		少ない

図 4-2. 部屋の配置条件
赤字=楽器製作空間 緑=その他の空間

		一棟		複数棟	
		工程多、ストック多	工程多、ストック少	工程多、ストック多	工程多、ストック少
3F	複数フロア	ギター f 古典楽器 n	弓 m	ギター g	
		工程少、ストック少	工程少、ストック多	工程少、ストック少	工程少、ストック多
2F	複数フロア	オーボエ c' ハーモニカ e	三味線 i 三味線 j	フルート b 三味線 k	オルガン d 長胴太鼓 q
		工程多、ストック多	工程多、ストック少	工程多、ストック多	工程多、ストック少
1F	1フロア			ギター h 木琴 r	
		工程少、ストック少	工程少、ストック多	工程少、ストック少	工程少、ストック多
		オーボエ a' オーボエ b' バイオリン l		フルート a フルート c	

第1章 序論

1978年中国は市場経済制度に転換し、住宅公有制から個人所有制に切り替えられた。その後、中国の住宅管理法制度も徐々に整備されてきて、管理組合、理事会に關係する法律も設けられた。住宅団地における自治管理の発展に伴い、住宅管理に関する多くの問題が顕著になっている。実際に管理組合では理事会が存在せず、代わりに管理会社が区分所有者を招集し、総会を行うこともある。または、管理組合では理事会があったが、執行機関としての役割を果たしておらず、形骸化になった場合も存在する。そこで、本研究は中国で管理組合の発展を先駆けされた都市の一つ、上海市を調査対象として、管理組合の実態について調査を行う。現地調査を踏まえて、管理組合が組織としての役割を果たしているかどうかを明らかにする。

第2章 管理組合の歴史背景と組織図

中国の最初の管理会社は1981年成立した深圳市物業管理会社である。専門な第三者管理会社を取り入れ、管理会社に全般の管理運営を委託するという方式は普通になってきた。香港の管理方式を手本として、深圳市は先行して1988年に「物業管理」が制度化した。その影響を受けて、上海市最初の管理会社は1991年に成立した。その後、1995年には上海市最初の管理組合の理事会も成立した。住宅団地における区分所有者の自治管理を推進するため、上海市政府はガイドラインを設けられ、2020年まで、理事会成立率は95%、適正化運営を75%以上に達しようという目標を目指している。

中国及び中国上海市の管理組合の組織図によって、各組織の役割を明らかにした。管理組合と管理会社の業務委託關係、理事会と総会の關係、居民委員會が管理組合理事会に指導監督する關係を明確した。(図1、2)

第3章 管理組合の現状

管理組合の現状、理事会の現状、私物化問題、會議の頻度、総会の頻度に調査を行うことで、管理組合に関する一部の實態を明

らかにした。調査によって、15件中の1件理事会が存在しない団地は、理事会が担当する日常的な業務執行ができなくなった。管理組合の運営に大きい影響が見られる。

理事会の會議頻度について、法規上の規定回数に達していない住宅団地があったことをわかった。理事会における私物化問題の発生には理事会の長任期（3年から5年まで）の影響があること明確にした。私物化問題があった13番の住宅団地は理事会が総会を行わず、勝手に管理会社と管理組合にあげる共用部分における収入の割合を決定して分配した。それで、区分所有者たちの不満を招かれ、トラブルを生じた。14番団地、理事会は管理規約を違反した疑いがあって、再任に関する議案が中止された。それによって、管理組合の理事会運営問題が明らかにした。

さらに、理事会と区分所有者の情報共有の調査によって、管理組合全体がどのぐらい情報を知るかどうかを確認し、管理組合員と理事会の緊密度を把握した。(図3、8)

第4章 修繕積立金に關係する金銭管理

厳しく管理された修繕積立金に關係する資金のことを調査した。管理組合口座は修繕積立金口座、共用部分の収入口座、理事会運営費口座の3つでの部分で構成する。修繕積立金口座の残高が一番少ない15番住宅団地は修繕積立金に対する補充は十分にしていないことをわかった。5番と6番の富裕層団地は平均1戸の修繕積立金の残高が多くて、共用部分の維持修繕をするため、積極的に補充を行なっている。修繕積立金の補充は二つ方法がある。一つ目は一括再徴収のこと。二つ目は共用部分収入を利用して補充すること。調査した15件中の13件の団地は共用部分の収入で修繕積立金を補充している。残り2件は一括再徴収を選択した。管理組合口座の管理現状で、管理組合口座の管理問題を明らかにした。(図4、5、6、7)

第5章 駐車場への考察

近年中国で焦点になって、住宅団地の駐車場の不足問題について考察し、管理組合

が議案の解決現状を把握した。まず、駐車場車庫の帰属を明らかにした。

計画段階で地上駐車場の設計が設けられた団地は、計画した部分をデベロッパーに所属する。その後、区分所有者の合意によって、増設した部分は区分所有者全員に所属することをわかった。地下駐車場車庫はデベロッパーによって区分所有者に販売、贈与、賃貸を決定している。

近年は法律の整備により、駐車場車庫の帰属問題が少なくなったが、駐車スペースの不足は顕著な問題として取り合いが激しくなっている。駐車スペース増設について、主に、共用部分の緑化を撤去して駐車スペースを増設することと共用部分の道路を使用して駐車スペースを増設すること。現時点、1戸1台駐車スペース数の標準に足した団地15件中の3件しかない。

15件中の8件団地は計画段階で駐車場に関して設計されてない。7件は駐車場の設計がある。設計時の考慮不足が見られる。それで、駐車スペースを増設しても、多く団地は1戸1台駐車スペース数の標準に足してない。駐車場の不足を完全解決まで程遠い。駐車スペースを増設では全管理組合員に関わる議案として、問題解決に尽力したことがわかった。(図9、10)

第6章 結論

以上、15件団地の調査で管理組合の実態を明らかにした。合計40項目を設置し、各項調査内容により、○/は1点付きで計算する。調査結果は15団地に、管理組合の運営現状が悪いと見られるのは2件だけ、全体の13%に占める。管理組合が良好と優秀に運営している住宅団地は9件全体の60%に達し、管理組合の役割を果たしていることと考えられる。以上で、中国は集合住宅における自治管理の進歩が見られた。まだ問題が存在したが、全体的に管理組合の体制化、理事会の適正化が進行されていることが明確した。(図11)



図1 現代中国住宅管理の組織図

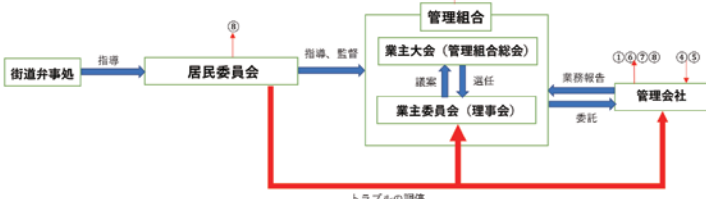


図2 上海市における管理組合の組織図と管理業務の委託



図4 管理組合口座の組織図

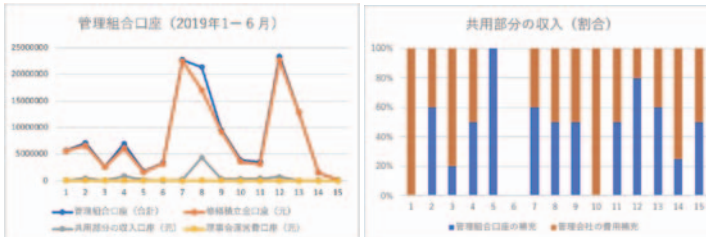


図5 管理組合口座の残高

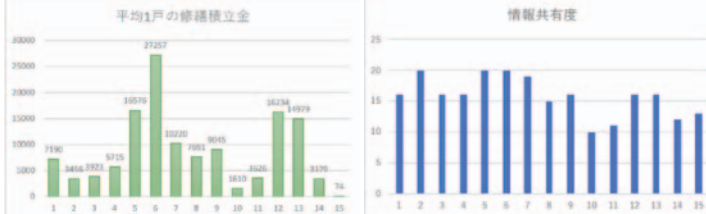


図6 平均1戸の修繕積立金

図7 共用部分収入の分配

団地名	総会召集時間 間の告知	総会召集時間 間の告知	総会の投票 方法の告知	理事会の委 任	理事会と議 決可能な時 間の公示	理事会會議 時間の公示	理事会會議 内容の公示	管理会社と の契約書の 開覧	管理規約の 開覧	修繕積立金 管理規約の 開覧	管理組合議 事規則の開 覧	管理組合口 座収支表の 公示	修繕積立金 口座の公示	修繕積立金 の収支明細 の公示	共用部分の 収入口座の 公示	共用部分の 収支明細 の公示	理事会運営 費口座の公 示	駐車料金の 収入明細 の公示	修繕積立金 徴収方法の 公示	合計○
1 九方園園	○	○	○	○	×	○	○	×	○	○	○	○	○	×	○	×	○	○	○	16
2 金豐小区	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	20
3 陸新三村	○	○	○	○	×	○	○	×	○	○	○	○	○	×	○	×	○	○	○	16
4 美蘭苑	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	×	○	×	○	16
5 瑞生花園	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	20
6 欣雅園（金 時雲花園）	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	20
7 愛博三村	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	19
8 万科城市花 園新區	○	○	○	○	×	×	×	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	×	○	15
9 万科朗園園	○	○	○	○	×	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	16
10 景陽苑苑	○	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	×	○	×	○	10
11 名人苑苑	○	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	×	○	×	○	11
12 印象歐洲城	○	○	○	○	○	×	×	×	○	○	○	○	○	×	○	○	○	×	○	16
13 龍泉苑	○	○	○	○	○	×	×	×	○	○	○	○	○	×	○	○	○	×	○	16
14 國龍苑苑	○	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	12
15 上隴小区	○	○	○	○	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	×	○	×	○	13

図8 情報共有度

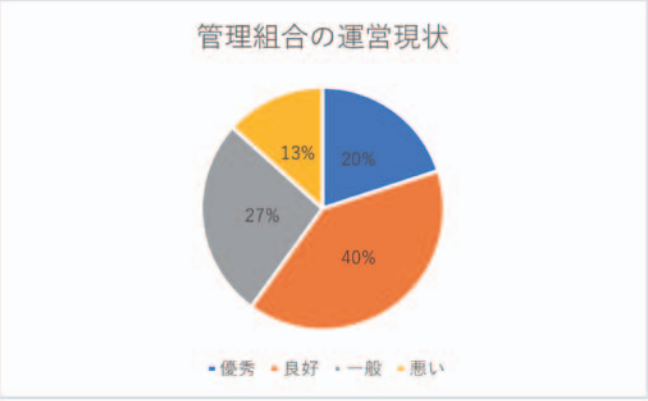


図11 各管理組合の運営



図9 共用部分の緑化を撤去して駐車スペースを増設する

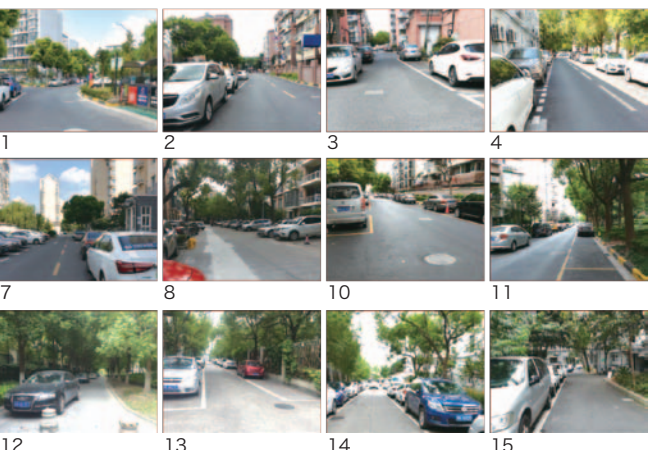


図10 共用部分の道路を使用して駐車スペースを増設する

博士前期課程芸術専攻 修士論文梗概集

発行日	令和2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 2020
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

芸術支援

洋画

日本画

彫塑

書

構成

総合造形

クラフト

ビジュアル
デザイン

情報
デザイン

プロダクト
デザイン

環境
デザイン

建築
デザイン