



GEIBUN

11

富山大学

芸術文化学部 卒業研究・制作／

芸術文化学研究科 修了研究・制作集
令和元年度

GEIBUN

富山大学

芸術文化学部 卒業研究・制作／

芸術文化学研究科 修了研究・制作集

令和元年度

11

光の庭

小川佳純

造形芸術コース



日本画／麻紙、岩絵具、水干絵具／h2273×w1620mm

おおきな小道

桶谷未緒
造形芸術コース



日本画／麻紙、岩絵具、顔彩、墨／h1818×w2273mm

碧落

川本怜奈

造形芸術コース



日本画／麻紙、岩絵具／h1743×w3552mm

光雲

水戸部千咲
造形芸術コース

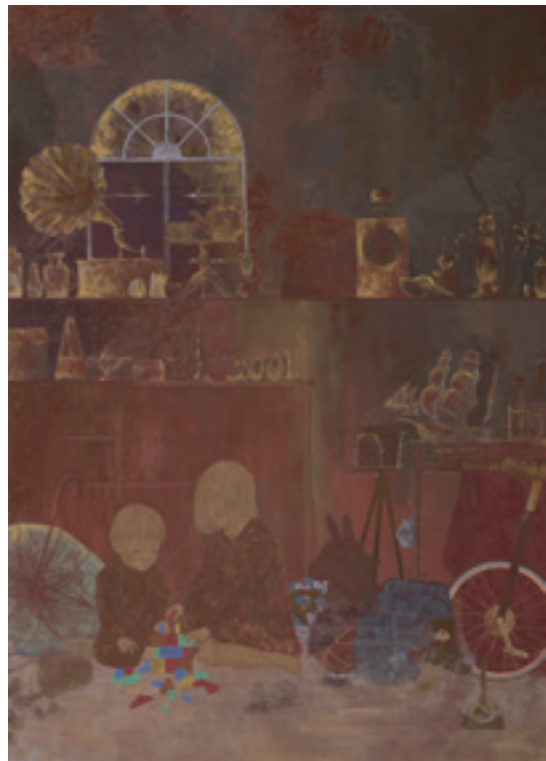


絵画／麻紙、岩絵具、水干絵具、墨／h1620×w2240mm

回帰

森風沙

造形芸術コース



絵画／麻紙、岩絵具、水干絵具／h2273×w1620mm

裸の鹿

吉田早希

造形芸術コース



絵画／麻紙、水干絵具、岩絵具／h1621×w2273mm

しじま

日本画画材を使用した絵画制作

和田穂波

造形芸術コース



絵画／パネル、麻紙、岩絵具、水干絵具、アルミ箔／h1650×w2303mm

羊

具志堅実香
造形芸術コース



絵画／油絵具、パネル／h1620×w1940mm

睡魔

油彩画材を使用した絵画制作

日南田晴加

造形芸術コース



絵画／油画、キャンバス／h2275×w1830

がらがら

向井 梓
造形芸術コース



絵画／油絵具、キャンバス／h3900×w1620

刹那

森岡志帆
造形芸術コース



絵画／油絵具、キャンバス／h1167×w910mm, h1167×w727mm, h910×w910mm, h727×w910mm

ふたつの孤独

堀田野乃夏
造形芸術コース



絵画／白亜地、油絵具、パステル、岩絵具／h1621×w2273mm

栩田優希

デザイン情報コース

思春期特有の希死念慮や自殺願望に着目。自我が形成されていない時期に生命の終着点である死を求めるエゴイズムを、若者のサブカルチャー文化と結びつけ、全22枚のタロットカードで表現した。



デジタルイラストレーション／Procreate、プロセスカラー印刷／h880×w630mm、pp.22

ヤバイ図鑑

正しい日本語を学ぶ

谷口太一

デザイン情報コース

日本語の抱える課題である、語彙力の低下を解決するため、子供達の語彙力向上を目指した3冊の絵本を制作しました。様々な場面・意味で使われる「ヤバイ」は、語彙力の低下を助長する言葉である。しかし、「ヤバイ」を適切な日本語に直すことで語彙力を高めることができるのではないか？という仮説のもと絵本を制作しました。小学1・2年生を対象としたドリル形式で「ヤバイ」を紐解き豊かな表現に出会える絵本となっています。『おにぎり』では物、『かいぶつ』では人、『わくせい』では空間に対して使われる「ヤバイ」を紐解くことで豊かな表現を学習することができます。



絵本／ヴァンヌーボV、マットコート紙／h210×w210mm／3冊

きをつけるしょくぶつ

身近にある意外な危険から身を守るための研究

大宮日奈

芸術文化キュレーションコース

植物は私たちの生活に彩りを与えてくれます。

しかし、植物の中には、目に見えない毒をもつものがあります。

植物を安全に楽しみたいという思いから、身近にありながら、触って皮膚炎になる植物に注目しました。

より多くの方に楽しんでもらえるように、親子で読む絵本にしました。

子供も大人も読みやすいよう、子供向けの文章と大人向けの文章を分けています。

絵本後方には、大人向けに植物の詳しい情報を紹介するページを制作しました。

また、この絵本はカラーユニバーサルデザインにも対応しています。



絵本／ヴァンヌーボVGスノーホワイト/A4版、pp.32

ハンドルをやや右に

土井翔平
造形芸術コース

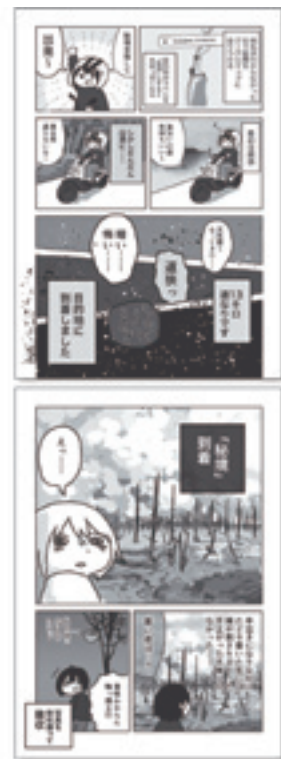


漫画／原稿用紙、インク、トーン／B4版、pp.48

青春はまた今度

合田いぶき
建築デザインコース

大学生活中の3年間、1年ごとに3度のひとり旅に出かけました。鈍行列車に乗り続けて1日が終わったり、自転車を1日に100キロ漕ぐはめになったり、原付で富山から本州の最南端まで行ったり。どの旅も無計画で、だからこそ移動が多く、ハプニングの連続でした。でもなぜか、また行きたくなってしまう、そんな無計画な旅の不思議な魅力を描いたエッセイ漫画です。



漫画／A5版、pp.156

モモちゃんとクマクマ

ほのぼのクレイアニメ

隠岐まこ

デザイン工芸コース

生きていると不思議なことがたくさん起こるけれど、全てが奇跡的な出会いである。そのような日常的な幸せを感じることができるアニメーションをストップモーションの技法を用いて制作した。クレイ粘土を用い、全体的にほのぼのとした雰囲気仕上げています。



クレイアニメーション／ミクストメディア、photoshop、imovie／9min

宵のサーカス

有花代

デザイン工芸コース

奇妙なサーカスに迷い込んでしまった少女。そこではピエロ達によって不思議なダンスパーティが開催されていた。



映像、アニメーション

氷見うどんピック2020

氷見のうどんのプロモーション動画

高橋佳汰

デザイン情報コース

日本三大うどんの一つとも呼ばれ、
もちもちとした強いコシと
つるんとしたのどろしが
特徴の氷見のうどん。
そんな氷見のうどんの
コシとのどろしを、
アスリートの身体能力に置き換え、
コマ撮りアニメーションで
表現しました。



コマ撮りアニメーション／Adobe Premiere Pro、Adobe After Effects／1min 47 sec

コンプレックス念仏

山本里佳子

デザイン情報コース

この作品は、外見にコンプレックスを持つ同年代の女性へのインタビューを基にしている。映像の各要素を反転することで、コンプレックスというネガティブな内面をポジティブなものへと転換する。それは言葉として共有できないものとなっているが、ポジティブに変換された映像を繰り返し観ることで、コンプレックスという邪念が浄化されることがコンプレックス念仏という作品の目的である。



映像／インタビュー／h498×w885×d90mm

#watercrisis

芦田麻都佳

デザイン情報コース

本作品は、世界のどこかで“#water-crisis”とツイートされると、私の顔に惜しみなく水が放出され、肌が保湿される装置である。しかし、過剰な水によって私の顔は酷く濡れていき、美とは逆の方向に導かれる。

世界は現在water crisis(水の危機)にあり、水不足や衛生欠如を原因とする死者は16秒に1人にもものぼる。一方私は、美容のために化粧水という贅沢な水を使用し続けている。この対極な状況を自戒するために本作品は存在する。



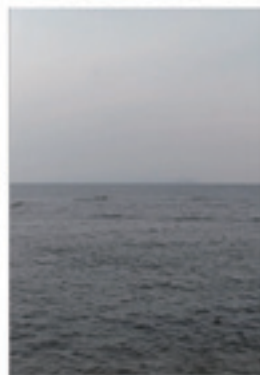
メディアインсталレーション／ミクストメディア／サイズ可変

Loophole

久保玲

デザイン情報コース

鑑賞者がモニターに視線を向けると、そこにはごくありふれた海の映像が流れている。しかし、その映像から顔を背けると、たくさんの空母や軍用ヘリ、ミサイルなどが行き交う様子が映し出される。一見平和に見えていても、見えていないところで軍事的なことは常に行われている。だが一方で、その様子は必ず誰かに見られている。



メディアアート／映像、センサーカメラ／h2000×w1000×d2000mm

人生いろいろ見本町

前向きになるきっかけ

戸井田夏子

デザイン情報コース

老若男女の山あり谷ありの、様々な人生を集めたインスタレーションを制作しました。

落ち込んで、自分だけが辛い思いをしていると感じるときがあります。

しかし、自分が感じているような悩みや喜びを持つ人がいると知ること、励まされ、人生を前向きに考えられるきっかけになります。

0歳から101歳までの270名の方にアンケートのご協力を頂きました。

隣の家の事情をこっそりと覗き込むように、パネルをめくるとそれぞれの人生の山と谷を読むことができます。様々な人生を知り、「まあ、いいか」と気持ちが少しでも軽くなれますように。



インスタレーション／スチレンボード／h1000×w2000×d40mm

小さな森を愛する

長谷川桃子
造形芸術コース



彫刻／樹脂、和紙、アクリル絵具、岩絵具、水干絵具／h594×w614×d591mm

hug vase

宇津木咲重
デザイン工芸コース



立体造形／鍛金、溶接、銅／(左)h740×w700×d450(右)h1120×w600×d500mm

Cabbage

渡辺陽子

デザイン工芸コース

金属の色幅は広くたくさんあるのに
あまり見たことがない、と金属を学び
始めてから思いました。

そこで今回、自分の好きな形である
キャベツを制作し、そこに様々な色の
着色を施して「金属ってこんな色にな
るんだ〜!」と思ってもらえるような作
品を制作しました。



立体造形／鍍金、銅、チタン／h350×w1000×d1000mm

透ける

若槻万里奈

デザイン工芸コース

漆を塗ることでレース糸の形を留められることに興味を持ち、制作に取り入れました。

レース編みのモチーフを繋げることでカメの甲羅を表現したいと思い、アルダブラゾウガメをモチーフに軽やかさのある作品の制作をした。



工芸／漆、レース糸、針金／h600×w1100×d700mm

想見の体現

駒月詢也
デザイン工芸



立体造形／乾漆／h700×w1050×d2000mm

吊いのモニュメント

あの世と通ずる空間の表現研究

佐藤陽

芸術文化キュレーションコース

親しかった人を思い返し、仏壇に手を合わせる。という経験が誰でもあるのではないだろうか。文化や風習が多様化している現代の日本に生きる私たちにとって、故人を弔う空間はどうあるべきなのか。人間を取り巻く様々な事象をもとに宗教にとらわれない弔いの場を検討・再構成した。



立体造形／木・布／h215×w640×d230mm

思考の茂み

中島仁奈子

デザイン工芸コース

私は無意識に考え事をしていることがよくあります。動物もそうかもしれません。特にカエルは、なんだか考え事をしていそうな気がします。今回の作品では、カエルが入り込んでいる思考の世界を表現しました。



立体造形／影絵、紙、カラーセロファン、鍍金、銅／h1000×w1000×d300mm

Mindarium

森田結香

造形芸術コース

現実には重く苦しく押し掛かる。
希望という名の灯はあまりに眩しくて、
手を伸ばすことすら叶わない。
それでもこの世から逃げることは許されない。
だから、心の中に作り上げた最後の
砦に籠ろう。
この世から逃げ出さないように、現実
から逃げてしまおう。



立体造形／3Dスキャン、3Dモデリング、3Dプリント／h1550×w550×d550mm

思い描く -Trace-

3D造形物による光と陰の描写表現について

若林有那

デザイン情報コース

『記憶』

写真に写すほどでもない何でもない
思い出や、無意識のうちに何気なく
頭に残っている記憶

もう鮮明に思い出すことはできないけ
れど確か誰かと一緒にそこに居たと
いう思い出

そのおぼろげな記憶状態を3Dという
新しいツールで形にした。



立体造形／3Dモデリング・編集ソフト-Zbrush 3Dスキャン-Arttec 3Dスキャナー Eva 3Dプリント-積層造形

Quilt Pattern Stool

進藤正慎

デザイン工芸コース

キルト模様の収納付きスツール。



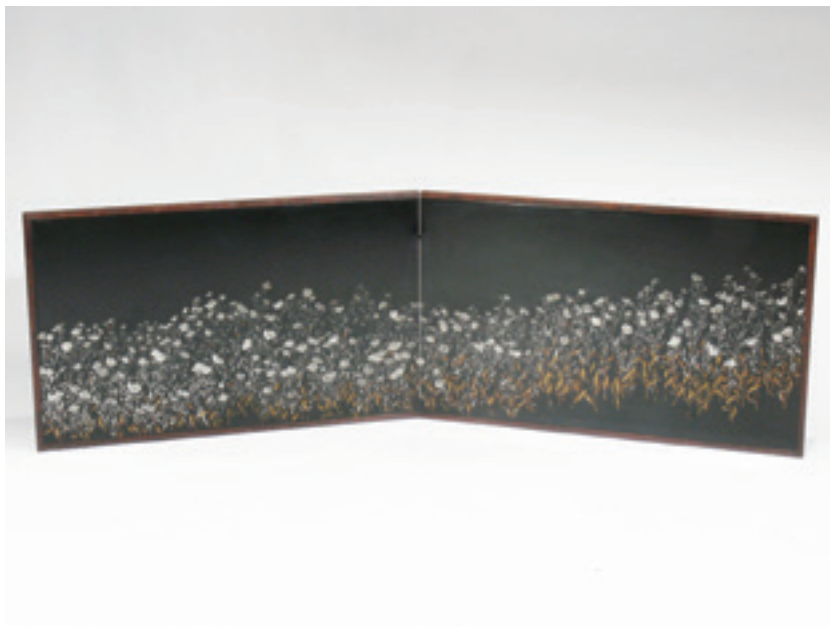
工芸／鍛金、彫金、溶接、銅、鉄／ $\phi 370 \times h380$ mm

琉球月見草図屏風

若松建吾

デザイン工芸コース

春から夏へと変わる季節に咲きこぼれるこの桃色の花々。そんな花々の間をあたたくやわらかな風が通り抜けていく。



工芸／研出蒔絵・漆／金・銀・白蝶貝・夜光貝・鉄刀木／h575×w1870×d21mm

あとのまつり

北沢穂乃佳

デザイン工芸コース

子供のままでいたくても、いつかは大人になってしまう。丁寧に生きようとしても、結局は生き急いでしまう。そんな想いをイラストレーションと漆で表現した。何かに抗おうとして焦っても、大半のことはうまくいかない。それよりも大事なことは、自分らしく一歩ずつ歩んでいくことなのではないだろうか。



工芸／漆、乾漆粉／h90×w1800×d260mm

漆のシェイカー

後藤天音

デザイン工芸コース

シェイカーとは、振って音を出しリズムを刻む打楽器である。

自身のパーカッションを担当し演奏していた経験と漆に興味を持つきっかけになった乾漆技法を組み合わせ制作をした。

表面の質感を楽しみながら演奏できるように、複数の仕上げ方法を用いた。



工芸／乾漆、漆、麻布、植物種、卵白／φ100, 900, 800, 750, 700, 650, 600, 500, 450, 400mm

蛾文蒔絵八角箱

高橋茉莉

デザイン工芸コース



工芸/蒔絵、螺鈿、漆、ヒノキ/h105mm×w230mm×d230mm

百のお椀

樋口琴

デザイン工芸コース

100客のお椀を制作しました。これらのお椀には、おさかなをモチーフとした漆絵を描きました。お椀の形は、手書きで図面を書いた後、CADを用いて3Dによる確認を行っています。VR上でも確認をし、お椀のボリューム感や面の張りを確かめてから木地にしています。

木地は、80客を職人さんに発注し、20客を自分で木工ろくろを使って作りました。

加飾は、塗りたてのお椀の上に色漆でおさかなの絵を描き、まるで水の中に魚がいるような表現になるようにしました。



工芸／ケヤキ、トチ、漆、麻布、顔料

乾漆呂色盛器

水沢卓生

デザイン工芸コース

日本各地を訪ねて、出身地の長野県に戻ると自然の豊かさを改めて気づくことができました。その自然の美しさやエネルギーを表現したいと思い、大きな器を制作しました。

素材は漆、布、PLA、技法は乾漆を用いています。



工芸／漆、乾漆／h79×w650×d650mm

木製ラジオ

光田友里恵

デザイン情報コース

木目が美しく、装飾に技巧を凝らした昔ながらのラジオを踏襲しつつ、現代人でも使いやすい木製ラジオを制作しました。

西洋建築をモチーフにしており、正面の窓部分にはスピーカーとツイーターがあります。正面扉を開けると操作パネルが出てくる仕組みです。

本制作は、3次元CADソフトウェアRhincerosでモデリングし、NC加工機で木材の削り出しを行いました。シングルボードコンピュータであるRaspberry Piを内部に組み込んでおり、iPhoneなどのデバイスと接続してインターネットラジオや音楽を楽しむことができます。



工芸／櫟／h370×w538×d400mm

空中楼阁

塩谷夏海

デザイン工芸コース

モノを長く大切に使用してもらいたい。その考えを実現する一つの手段として、入れるモノの背景に物語を想像させるキャビネットを制作した。

—そこには6つのカップが居ついている。おしゃべり好きな彼らは、今日もガラス窓の向こうで噂話に花を咲かせる。彼らの住む家を人間たちは「キャビネット」と呼び、カップ達の楽しい様子には気づいていないようだ。ティータイムになると、カップ達は大騒ぎ。今日こそは、自分がお茶のお供をし、人間たちに面白い話を語って聞かせるのだと言って譲らない。さて、今日はいったい誰が選ばれるのだろう。



家具／タモ、トチ、ナラ、コウヤマキ／h1440×w750×d330mm

とこ椅子

宗重隆之

デザイン工芸コース

くつろぐときに床座を好む日本人の
住まい方から発想した。

座面を大きくフラットにすることで対
応する姿勢の幅を広げ、床に近い感
覚で座ることができる。

また、ソリ状の脚によって畳や敷物に
傷をつけない。



家具デザイン／ケヤキ ベーバーコード／h755×w750×d590mm×sh350mm

コーヒースペース

村上晶太

デザイン工芸コース

現在、コーヒーを飲む機会は店内だけではなく、色々な場所で楽しむことができる。また、コーヒーを飲む人の楽しむ要素は、コーヒーの味そのものだけではなく、飲む環境やコーヒーを淹れる人も重要だと考える。

私は移動販売ができる屋台に着目した。屋台があれば、店舗という決められた場所だけで淹れるよりも、飲む人が好む環境で淹れる機会が増え、飲む人と淹れる人が、もっと近くで慣れ親しむことができると考えた。そして、飲む人が手と道具で抽出されているコーヒーの制作風景に興味を持ってもらえようと考えた。

提案する作品は、長距離の移動による運搬時のことも考え、簡単に組み立て分解できる形にし、カセットコンロ等を置くための別の台も制作した。



家具／栗、ラワンベニヤ、キャスター／h1108×w700×d550mm

本の居場所を作る家具

岡本仁美

デザイン工芸コース

本がリビングや寝室、ダイニングなどに無造作に置かれている光景をよく見かけます。本は家のいろんな場所で読まれ、いろんな場所に置かれていることが分かります。それはその場所に本を置くことで、その場所での読書時間を楽しみたいからではないかと考えました。そこで、本棚以外の新しい本の居場所を作る家具を考えました。この作品は、家の中でもベッドのそばに置く、ベッドサイドテーブルを制作しました。



家具デザイン／モアビ／h600×w450×d300mm

エクステンションダイニングテーブル

豊かな時間を家族と過ごすために

栗井咲佳

デザイン工芸コース

家族の捉え方は時代とともに変化している。

これまででは一緒に住む人を家族と捉えていた。しかし近年では一緒に住んでいない親戚や友人などを家族と捉える考えが増え、家族という言葉が定義する範囲が大きくなった。

これまでの家族で豊かな時間を過ごしていたダイニングテーブルでは、近年定義する大きな家族に対応できなくなってしまう。そこで、大きくなった家族にも1つのダイニングテーブルを囲み、豊かな時間を過ごして欲しいと願い、このエクステンションダイニングテーブルを制作した。



家具デザイン／楓・朴／h720×w2520×d900mm

猫と暮らすための家具

高橋珠美

デザイン工芸コース

猫と飼い主の距離感は同じ家の中にも様々です。気まぐれな猫たちは居心地の良い場所を探し部屋のあちこちを移動します。ふとした瞬間に猫と人とが共有して使える家具があれば、日常生活の中で互いの存在をより身近に感じられるのではないのでしょうか。そこで私は、ささやかな居場所を求める猫たちが多方面から自由に出入りでき、飼い主もすぐ側でぐりと彼らを観察したり一緒に和めるようなサイドテーブルを考えてみました。ひとつの家具を中心に猫たちとその飼い主が寄り添って生活できる、そんな理想と願いを込めて制作した作品です。



家具デザイン／化粧合板／h550×w1100×d700mm

アウトドアを豊かにする家具

新田哲也

建築デザインコース

近年、キャンプを始めとするアウトドア活動を行う人が増加傾向にある。それらの活動に求めるものは人それぞれである。その中でも、自然に癒されることやストレス発散を目的とする人々はかなり多い。また、好んで木製の道具を使用する人も増加している。そこで、家にいるような心地よさを感じることのできるような、木製のローテーブルを制作することになりました。ローテーブルを使用することで視線が下がり自然との距離が近づく。自然に囲まれた空間で自然素材に囲まれることで、より充実した時間を過ごすことができる。



家具デザイン／水目桜／h300×w860×d600mm

オノマトペのジュエリー

宮沢賢治より

川嵯菜々子

デザイン工芸コース

本を読むことで言葉を知ること、自分の言葉で書くこと。これらは楽しい気持ちにさせたり、気持ちを落ち着けたり新しい発見をくれます。そこから言葉を身につけるものとして表現したい、言葉を立体として表現したいと強く思いました。

宮沢賢治の作品の数々は私にとってとても思い入れのあるものです。宮沢賢治の童話や詩には自然豊かな情景が彼の心の目を通じて作品に色濃く綴られています。彼のオノマトペの表現を通じてその面白さや美しさなど感じたものをジュエリーで表現しました。

言葉を身につける物としてより身近に感じてもらえたら幸いです。



工芸／精密鑄造、銀

Jewelry by Starlight

精密鑄造による天体モチーフジュエリーの制作

柴崎愛結希

デザイン工芸コース

子供の頃からの夢「星や月に手が届
いたらいいのに」を叶えよう。
夜空の中から好きな星を手にとって、
身に着けられるようなジュエリーの
シリーズを制作した。



ジュエリー／精密鑄造、銀、真鍮、金めっき、カラーストーン／h20×w38×d28mm(他8点)

worn out heels

何気ない個性

丸山桂林

デザイン情報コース

私は「個性」に特別な価値を求める近年の風潮に疑問を感じていた。それが「No.1」であれ、「Only one」であれ、唯一無二的な圧力を感じてしまうからだ。しかし、私たちはみんな、居ながらにして別の個体であり、つまり「個性」のない者など存在しない。

この作品は「個性」を難しく捉え、悩む人々に、「みんな、ちゃんと違う」という気づきを与えるメッセージである。

今回は「個性」を「癖の違い程度のもの」と概念化し、日常的な癖の個体差をいくつも採集した。そして、古くより個性の記号化を行ってきたファッション領域を展開の場とし、架空のファッション・ブランドとそのアイテムを装置として、何気ない癖の個体差を「个性的」に視覚化した。ブランド・コンセプトは「同じようで違う」である。



基礎デザイン／Tシャツ、ソックス、スマホケースなど6アイテムのパターン展開

変身願望

奥川夏音

デザイン工芸コース

「変身願望」とは、今と全く異なるものに変わりたい、自分とは別の身分や外見になりたいという欲求であり、内面と外面の両面に存在する。

普段見慣れた日用品が「変身願望」を抱いたら…こういった日用品の変身願望を具現化したものがこの作品群だ。そしてそれが質量のある現物やグラフィックとして目の前に置かれた時、イメージの混乱や再認識が引き起こされる装置となる。作品の中には、機能を失いアンバランスなものもあるが、それも変身願望が生む人間味のある不均衡だと捉える。

この日用品の「変身願望」で既成概念が揺らいだことにより、感じ、考えることは両方自由で価値がある。この作品を通して多角的な視点で物事を考えることを体験して欲しい。



プロダクトデザイン／変身願望モデル(一部)

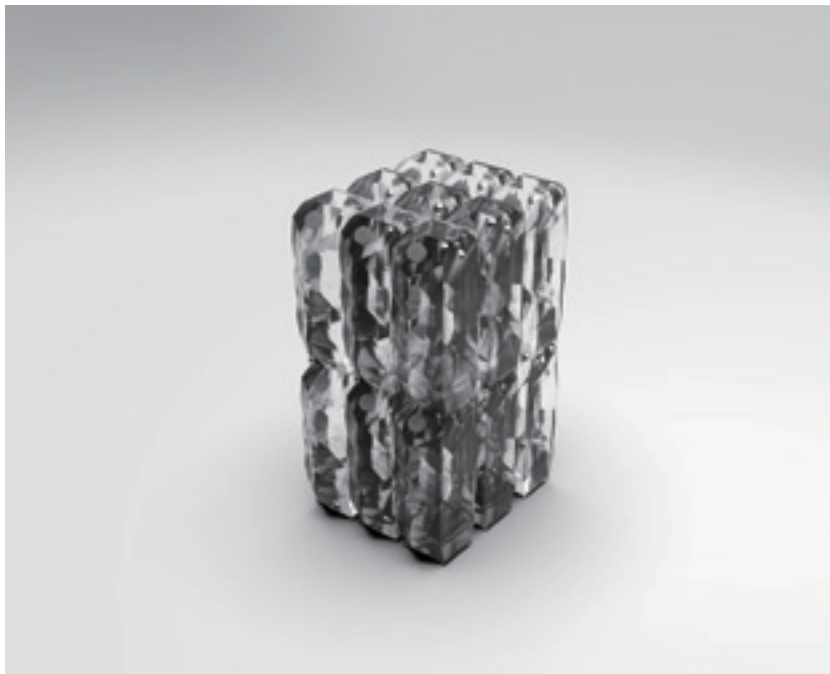
POOL

災害時における新しいペットボトルの提案

彼谷康暉

デザイン工芸コース

災害時において水は生活に欠かせないものの一つである。そこで普段コンビニなどで気軽に購入できるペットボトルの新しい規格として、飲料水だけでなく水の運搬や保存などの災害時の備蓄を可能にするペットボトルのリデザインを提案する。持ち手を付けたり、飲み口の角度を斜めにするなどで、老若男女問わず使いやすい形状を制作した。



プロダクトデザイン／PLA／h300×w110×d90mm

MIMICLOCK

得能真倫

デザイン工芸コース

私の部屋には5つの置時計があります。日常の行動に意識を向けると、それらを決まったタイミングでのみ必要としていることに気がつきました。集中の合間、就寝前や起床後、外出前など、ひとつの時計で時間を確認する状況は意外と限定的でした。それぞれの時計に役割と、それに合った居場所があるのです。この気づきを作品にしたのが、日常品に擬態した時計「MIMICLOCK」です。この作品が時計と人との関係を意識してもらうきっかけになればと思います。



プロダクトデザイン／ヒバ、ヒノキ、スギ

i rope

想像やひらめきが生まれるロープ

古田恵理奈

デザイン工芸コース

「想像」や「ひらめき」は、日常の生活で誰もが発揮している力であり、個人の経験や考え方、価値観が反映されて生まれるものである。しかし、それらが起こったことに気づいたり、憶えていたりする人は少ない。人間の成長に欠かせない重要な感覚にもかかわらず、日常の時間の中に埋もれ過ぎてしまうことに疑問を感じ、「想像」や「ひらめき」に自分で気づくことができる道具を制作した。

『i rope』の“i”はimagination, inspire, imitate, impress…。この1本のロープで遊ぶ姿に、目の前で起きている多様な「想像」や「ひらめき」の瞬間に気づくはずだ。この作品を通じて、私たちの生活にあふれる「想像」や「ひらめき」を改めて感じるきっかけになってほしい。



プロダクトデザイン／ビニロン、段ボール、クラフト紙／h86×w470×d387mm

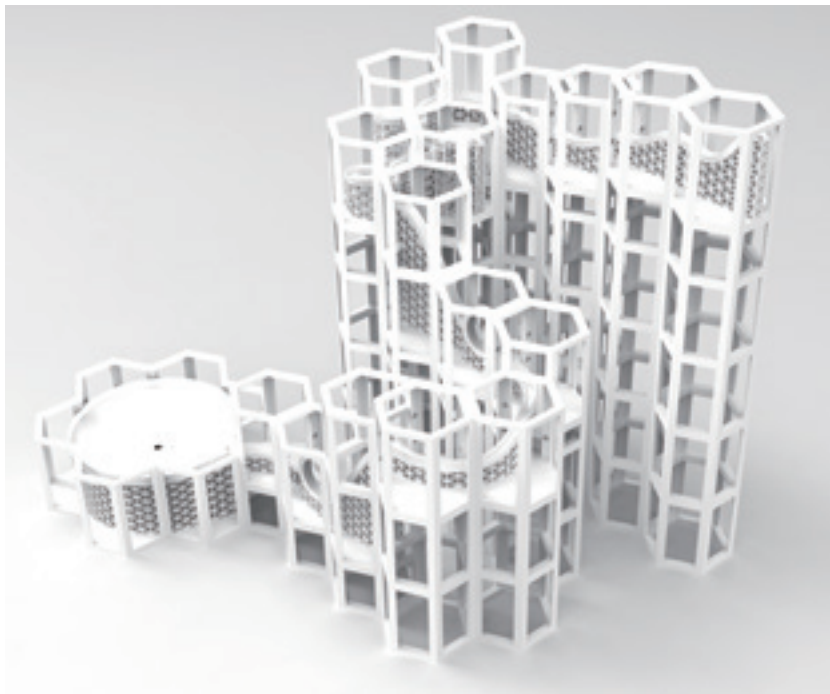
hexa block

玉の動きを楽しみせるデザインツールの提案

牧野友理愛

デザイン工芸コース

「創る」「遊ぶ」「学ぶ」をテーマとした知育玩具の提案。自分で作るということに価値を見出し、遊びながら共に成長していくことを目指す。3Dプリンターで出力して作る様々な動きのユニットを自由に組み合わせ、玉がどのように動くのかを試行錯誤することで興味や知識を育んでいく。動きの楽しさを自分の手で組み合わせていくことでわくわくを創造し、「自由落下」「遠心力」「エネルギー」など身近な物理法則の基礎に触れながら学ぶことができる。



プロダクトデザイン／PLA、ネオジム磁石／h100×w100×d100mm(1ユニット)

nonokusa

雑草のブランディング

森田早貴

デザイン工芸コース

雑草というマイナスイメージなものに
対してデザインを通して新たな価値
を見出し魅力的な製品を提案する。
普段気かけられることのない、それ
でいて日常の一部となっている雑草
をテーマに、身近で自然のなかにある
小さな気づきと喜びを感じるデザイン
ブランド提案。



プロダクトデザイン／紙、植物／h1000×w2700×d700mm

水紋の器

且味咲希

デザイン情報コース

シューマン共振や1/fゆらぎなど、すべての生命に影響を与え、そして癒しを与える固有の振動が地球には存在する。

テーマを「共振や波が人にどのような安らぎや心地よさをもたらすか」とし、水と光を利用した波とゆらぎを生み出す装置を研究・開発。心理的かつ身体的に心地よさを生み出す水紋を探るとともに、それが私たちの生活、そして社会にどのような関係性をもたらすかを探ることを目的とした、リサーチ&プロダクトの提案である。波紋が織りなす美しく心地よい水紋は、私たちの生活と調和し、豊かな時間と癒しの空間をもたらしてくれる。



製品デザイン／ガラス、アルミ／h300×w400×d400mm

日常を豊かにする生活雑貨デザインの提案

越田早葵

デザイン情報コース

現代の生活雑貨は、大量生産・大量消費に重きを置いています。そのため、モノを目立たせる派手なデザインや、環境に配慮しない素材を使用した商品になりがちです。

そこで、生活に馴染むデザインと環境に優しいデザインを取り入れ、部屋とその場で過ごす人々の快適さを重視した生活雑貨を考えました。

パスタパッケージ、“CASA della Pasta”は、詰め替え用の蓋と屋根を差し替えて使います。屋根部分を使い続けられるため、生活ゴミを少なくします。

洗濯ばさみ、“SABOTEN”は、収納に困る洗濯ばさみをサボテンの針に見立てました。今まで散らかっていた洗濯ばさみも綺麗に収納でき、面倒な洗濯を楽しくします。



製品デザイン／スノーブル-FS、PLA、シナ合板／h2250×w750×d700mm・h2200×w1350×d1350mm

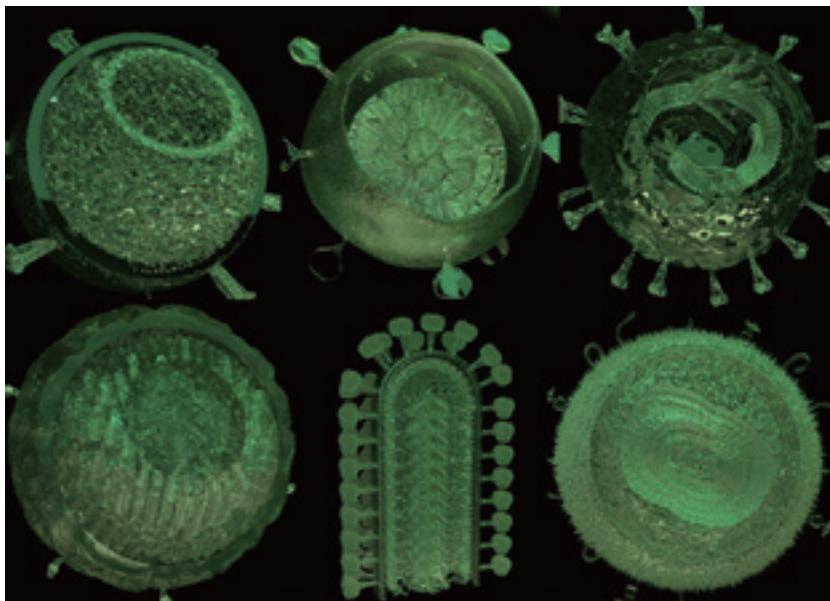
ウイルスライブラリー

触れるウイルス模型

小島有里菜

デザイン情報コース

ウイルスの模型を3Dプリンターで出力し、見て、触れて、ウイルスの構造を学べるデザインモデルを提案する。見えないものを見えるようにすることで自然物への畏怖の感情を誘発する。



プロダクトデザイン／PLA／TPU／アクリル板／h1000×w2000×d600mm

レイノルズ指数を使った新感覚スイーツの提案

鍋谷結衣

デザイン情報コース

このスイーツは、レイノルズ指数を粘性の高い水あめに応用し、模様や文字を描くUXデザイン提案である。

伝えたい言葉等を着色した水あめを用いて描き、軸となるガラスを回転させる。すると、描いた液体は跡形もなく崩れてしまう。しかし、もう一度軸を逆回転させると、まるで逆再生したかのように再びその形が浮かび上がる。原型のないものから美しい模様や言葉を巻き戻してみせることで、家族や友人、恋人に向けて素敵なサプライズを演出。

人と人とのコミュニケーションを生み出すデザインツールとして、「食」に新たな価値を与える。



製品デザイン／ガラス、木材、水飴／h100×w350×d70mm

Shopping bag

愛着が湧くレジ袋

南部琴音

デザイン情報コース

普段の生活の中で身近にあるものだが、レジ袋に関心を持って使用している人は少ない。

日常の中に寄り添い愛着が湧くレジ袋なら、捨てることにためらいが生じ、繰り返し使いたくなる。

レジ袋にペットボトルが入っていて自立している光景は当たり前で気にも留めていないものかもしれない。しかし、この袋が犬や猫の形になると、まるでこちらを見ているようで愛着が湧いてくる。

レジ袋に関心や愛着を持たせることで、昨今のポイ捨てによる環境問題も減らせるのではないかと考えた。



Shopping bag
Shopping bag with attachment



プロダクトデザイン／レジ袋／h380×w380(他24点)

OURANOS

陸・海・空を移動する未来のモビリティの提案

大津健志郎

デザイン工芸コース

2060年、モビリティと人はニューロ
ンリンクでつながり意のままに大地を
走破し、空を飛び回り、水中を泳ぎ回
る、陸・海・空におけるパーソナルな移
動が可能な時空間マシンへと進化
した。地球上すべてが移動フィール
ドとなる未来のモビリティ提案。



立体造形／PLA樹脂、ナイロン樹脂、PETJET樹脂／h320×w400×d900mm

水流生物コレクション

後藤真理子

デザイン情報コース

地球上には、総計870万種の生物が生息していると言われています。

その中で、名前が付いている生物は約120万種です。つまり86%がいまだに発見されていないか名前が無い生物なのです。深海など、人間がなかなか近づけない場所だけでなく、私たちの身近な所でもまだ見たことのない生物が生きているのでしょう。

この水流生物コレクションは、私が妄想した水流を生きる新種の生物達を集めました。水流生物達は、螺旋状の体を特徴とし、水流の中で回転をしながら生きています。彼らの不気味で不思議な生態をご覧ください。

最後にこの水流生物は、3DプリンターのPLA樹脂で創造された生物です。しかし、私はどこかでこの様な生物が存在していると想っています。



立体造形／PLA樹脂／h100×w20×d20mm(アカマルムシ)

ブーランジェリーにおける新しいパッケージデザインの提案

吉國萌

デザイン情報コース

個別包装に対するニーズと新しい販売方法の展開に着目し、「展示ができて、持ち帰ることもできるパッケージ」を提案する。壁面を有効活用することで、来店スペースに限りがある店舗での販売を可能にする。

トングやトレーを必要としない個別包装での販売は、柔らかいパンの形状を崩すことなく、お客様に提供できるため、パンごとのこだわりの食感を味わっていただける。



パッケージデザイン／紙／h150×w150×d60mm(左)

おもてなしと発見の奈良ガイドブック

修学旅行生に奈良を100倍楽しんでもらう為に

高山楓生

建築デザインコース

修学旅行で奈良は素通りされる状況にあります。その現状を解決する為、女子高校生受けする写真スポットの紹介や、指導要領を踏まえながらも奈良の歴史を親しみやすく伝えたり、学生が自由に描き足すことができるマップページを設けるなど、今までの修学旅行生向けガイドブックにはない要素を盛り込み、制作しました。

このガイドブックによって、修学旅行で奈良を楽しむきっかけが生まれ、学生に自ら「奈良ってこんなに面白い場所なんだ!」と、奈良の魅力を発見してもらいたいと考えます。



エディトリアルデザイン／HS画王90.5kg／h420×w594mm

新選組に基づくキャラクター設定の研究

大矢朱莉

デザイン情報コース

「新選組」にまつわる史伝や逸話は、今日まで様々なメディアで、創作の題材に利用され、その多くは近藤勇、土方歳三、沖田総司の3隊士を主要人物として作られている。

ここでは、彼らの史実に基づいた評伝を分析し、「新選組」を活かした新しいキャラクター設定を提案する。

目指したのは表面的なビジュアルに惑わされない、本質を捉えた状況設定と、そのキャラクターデザインだ。その為に、新選組の歴史的背景と主要3隊士の特性を抽象的に捉えたテンプレートを作成し、それに基づいて全く違う世界観をもつ、新たな「新選組的キャラクター」を制作した。



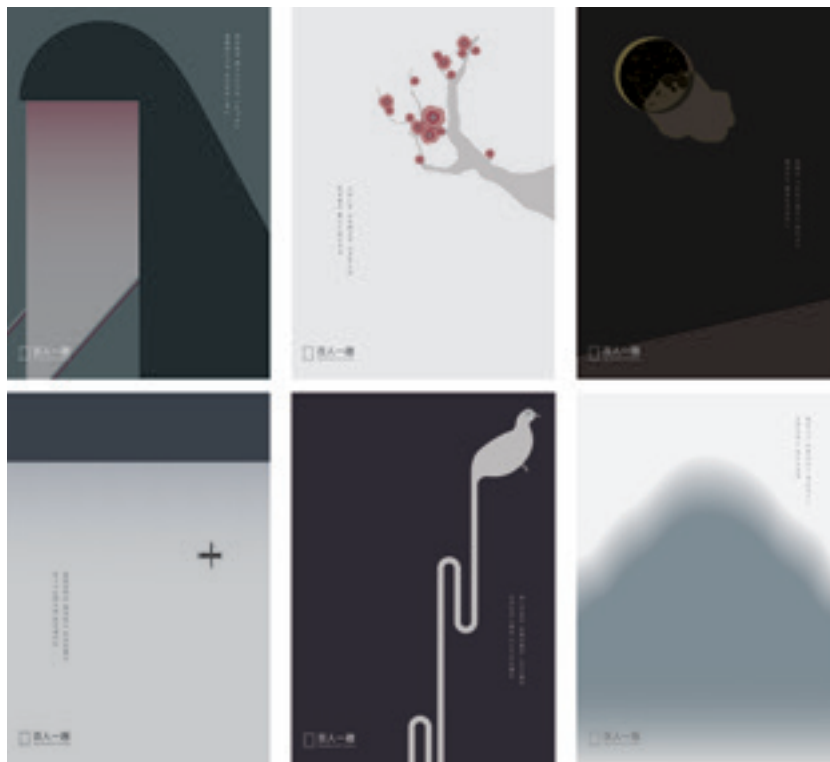
キャラクターデザイン／CLIP STUDIO PAINT、Illustrator／h1500×w900mm(他3点)

百人一趣

寺本真志帆

デザイン情報コース

カルタで広く知られる百人一首であるが、歌の意味を知る人は少ないかもしれない。歌に込められた心の動きや趣から、歌の意味に興味をもってもらえるのでは考えた。そこで、歌の持つ雰囲気や情景をグラフィックとして表現した。小倉百人一首は人々の嘆きや悲しみを詠んだ歌が多い。恋人にふられて悲しみにくれたり、老いていく自分を嘆いたり、片思いをこじらせて死んでしまいそうになったり…。現代にも通ずる人々の心の動きや、営みが何百年もの時を経て、歌という形で受け継がれている。それらを一首ずつポスターサイズのグラフィックでビジュアル展開した。



グラフィックデザイン／和紙／h728×w515×100枚

One Stroke: 一画で変わる、漢字ストーリーズ

早勢悠矢

デザイン情報コース

例えば、「弓」と「弔」は、一画の差で意味が全く変わる。

些細な変化が大きな変化を生むかもしれないという漢字の奥深さに惹かれ、この本を制作した。

漢字の成り立ちや本来の意味に立ち返ることで、一画(ワン・ストローク)で変わる文字の驚きや面白さを発見し、イラストを用いたストーリーで分かりやすく展開している。

想像を膨らませながら、漢字の奥深さを感じてもらいたい。



タイポグラフィー研究、イラストレーション／ボールペン、ミリペン、ペンタブレット、CLIP STUDIO／A5判、pp.210

Farm Box

有機野菜への理解促進の
ためのデザイン提案

金子佳樹

デザイン情報コース

日本は他の先進国よりも有機野菜が普及していないという課題の解決を、デザインで図りました。

従来は存在しなかった「農薬削減率が一目で比較できるタグ」と、「有機野菜に関する情報を載せたメディアとしてのダンボール」をデザインしました。有機野菜を身近で、分かりやすいものにすることを目指しました。

制作したのは、富山市にある「そよかぜ農産物直売所 藤の木店」にて実験を行い、その様子を映像にまとめました。実験では今後に向けたさらなる改善点を得ることができました。



コミュニケーションデザイン／シール、ダンボール、映像／h300×w400×d130mm(ダンボール)、2min 20sec(映像)

氷見市海浜植物園リニューアルにおけるサービスデザインの提案

小木曽文香

デザイン情報コース

富山県氷見市にある氷見市海浜植物園。施設の老朽化や来場者の減少などの理由から、2020年4月にリニューアルオープンする。新しくなる施設の来場者を増やす試みとして、園の中庭にできる芝生広場に着目。そこで使用してもらう、レジャーシートを中心とするサービスデザインを提案する。レジャーシートは3種類あり、「スタンプレジャーシートワークショップ」「実物大植物レジャーシート」「生き物の羽レジャーシート」である。素材は、「crep」という工業用クレープ紙から作られた環境に優しいものを使用。レジャーシートを活用し、子どもから大人まで芝生広場の上に人が集まることをねらいとする。



サービスデザイン／工業用クレープ紙／h900×w600mm(スタンプレジャーシート)

コミュニケーションレシピ100

鈴木ひかり
デザイン情報コース

「世渡り上手なおばちゃん」と「悩める女子大生」が作ったコミュニケーション応援BOOKです。料理のレシピブックを開くと、おいしそうな料理、手軽な材料、簡単そうな手順が書いてあり、見ただけでわくわくすることがあります。そして読み進めるうちに料理が苦手でも、作ってみたいという気持ちになります。「失敗しないか不安」「相手にどう思われるだろう」と悩んでばかりでは、料理もコミュニケーションも上達しません。料理のレシピブックのように、人ととの関わりが苦手でも、前に進みたいと思ってもらえるような「コミュニケーションレシピ」を100パターン紹介します。



女兒下着教育のためのファッションドール

目崎叶恵

デザイン情報コース

約6割の女の子が下着の変化に不安を感じている。

ブラジャーに関する子供の不安を取り除くためには、小さい頃からブラジャーに慣れ親しんでおくこと、そして、保護者が適切な下着を選び、与えることが大切だと考えた。

ドールには発育段階に適した女兒下着の解説カタログが同封されており、親と子が共に正しい下着の知識を学べるようにサポートする。



エクスペリエンスデザイン／合成樹脂、ポリエステル繊維、紙、布／h400×w150×d100mm

ものを末長く使うしくみの提案

革靴を事例に革のメンテナンスを学ぶ

山下瑞稀

デザイン工芸コース

使い捨てが当たり前の現代において、一つのものを長く使うものづくりが必要だと考え、ものを末長く使うしくみを提案します。今回は革靴を例に、革靴を末長く使い続けるためのしくみを提案します。過去に革靴の正しい知識や取り扱いがわからなかった為に、革靴を傷めてしまった残念な経験があります。私と同じ20代・女性で同じような経験があるという方が多かった為、この課題をしぐみによって解決しようと考えました。

この「LEATHER LEARNING KIT」では、革靴の機能を長持ちさせる為に必要不可欠な靴べらを通して革を学んでいきます。キットを通して革のメンテナンスを習得することができ、お気に入りの革靴を末長く履き続けられるしくみを提供します。



コミュニケーションデザイン／革、アルミ

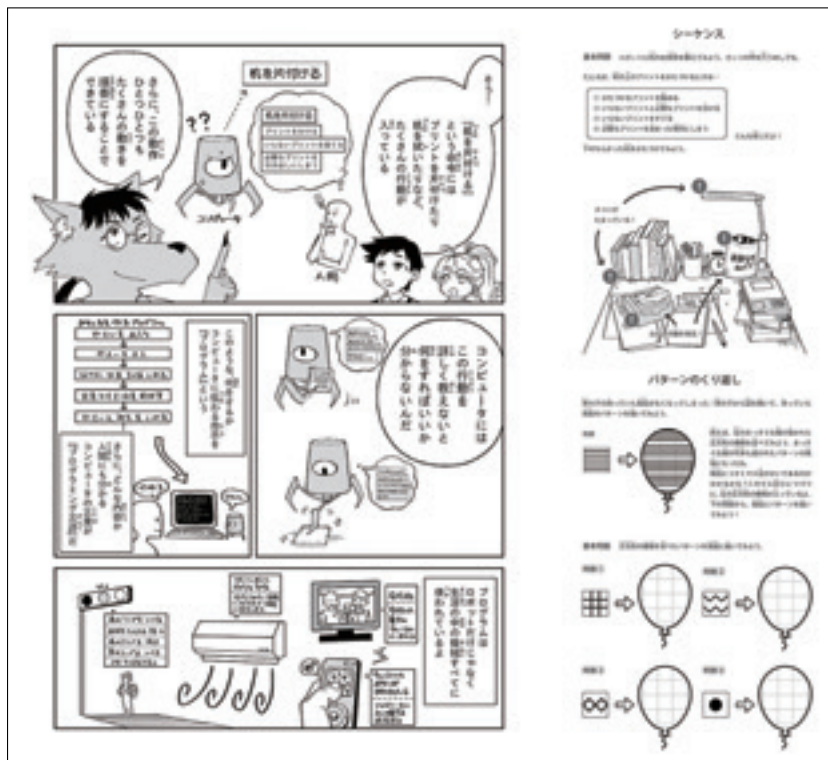
プログラミング的思考を育成する教材

河合七虹

デザイン情報コース

学習指導要領の改訂により、2020年より小学校でプログラミング教育が必修化する。文部科学省は小学校のプログラミング教育では「プログラミング的思考」の育成を中心の目標としている。しかし、プログラミング教育を実施する上では情報機器の不足やプログラミング的思考を学ぶ教材の前例が少ないなどの課題があり、とりわけプログラミングに苦手意識のある児童への対応が求められる。

そこで、本研究ではプログラミングの経験がない児童、またはプログラミングに苦手意識がある児童(小学校中～高学年対象)でも、プログラミング的思考を楽しく学べることを目的として本教材を制作した。



冊子/ペンタブレット、ComicStudio、モノクロ印刷/A5

現代型オタク図鑑 -女-

齊藤朱里

デザイン情報コース

「オタク」という言葉を聞くと、古い先入観やネガティブな偏見をもってしまいがちである。しかしその有り様は、時代と文化の変遷を経て、今や多様な姿をみせている。

そこで「現代型オタク」の生態を正しく理解してもらえるように、複数のインタビューを中心とした観察と調査を行い、その結果を図鑑として編集・制作した。

情報構成としては、まず対象を「性質」、「推し方」、「行為」、「用語」の4つの大きな観点で分類し、それぞれに自作のイラストとテキストによる「特徴的要点」や「標本的情報」を織り交ぜることで、解説をおこなっている。

この図鑑の総覧によって、現代型オタクの人物像を考察し、その多様な生態に対応できるようになっている。



文化人類学、エディトリアルデザイン、イラストレーション／A5判、くるみ製本／h210×w148×d10mm

Unityを用いた生態系マネジメントゲームの制作

坂 怜奈

デザイン情報コース

本研究では、プレイヤーにゲームに対する関心を持続させることが可能なスマートフォン向け箱庭ゲームを開発した。このゲームは、島の環境を変化させ多くのモンスターを集める事を主なタスクとしている。多くのモンスターを集める為には、環境や生態系のバランスに伴い変化するパラメーターを調整していく必要がある。またクエストが設定されており段階的に難易度を上げていく。そのためプレイヤーは飽きる事なくモチベーションを保つ事が可能となる。



デジタルコンテンツ／Unity／サイズ可変

相手の視点を重視したアドベンチャーゲームの提案

loving you

佐渡涼子

デザイン情報コース

本研究では感情移入を深める演出として登場キャラクターの視点に着目した、オリジナルのビジュアルノベルゲームの制作に取り組んだ。キャラクター自身の視点からストーリーを展開し、ノベルとグラフィックの視点を一致させ、加えて距離感や焦点、感情によって変化する描写を取り入れることにより、キャラクターへのより深い心情理解を促す。これにより、プレイヤーの物語への追体験を高めることができる考えた。



デジタルコンテンツ／ティラノビルダー／サイズ可変

学生の自炊暮らしに関する研究 食とキッチンによるあらたな暮らしのデザイン

江端紀子

建築デザインコース

学生のひとり暮らしの食とキッチンに注目し、新たなライフスタイルを提案する。まず、現状調査を行い、次に各住戸単位で食とキッチンを重視した様々なリノベーションを提案する。そして建物全体から周辺地域へ展開し、食でつながるコミュニティを提案する。



建築デザイン／イメージバース

廃村プロセスのデザイン

酒井美羽

建築デザインコース

廃村となった地域の使われなくなった住宅は、解体か放置の二者択一である。前者は人の営みの痕跡を完全に消し去り、後者は家との関わりを放棄し荒廃させる行為で、いずれの場合も住宅への想いは損なわれてしまう。住宅を部分的に解体し、人が住めなくなった後もそこで生き続けるモノたちに託すことで、新たな住み手との共生空間が生まれ、人工的な構造物と自然が融合した新たな風景を作り出すことができるのではないだろうか？これは、現在の廃村のあり方を見直し、愛着のある家や土地・風景・コミュニティを大切にする住民の気持ちを尊重しつつ、緩やかに集落と別れるための新しい廃村プロセスの提案である。



建築デザイン、リノベーション／図面・ドローイング

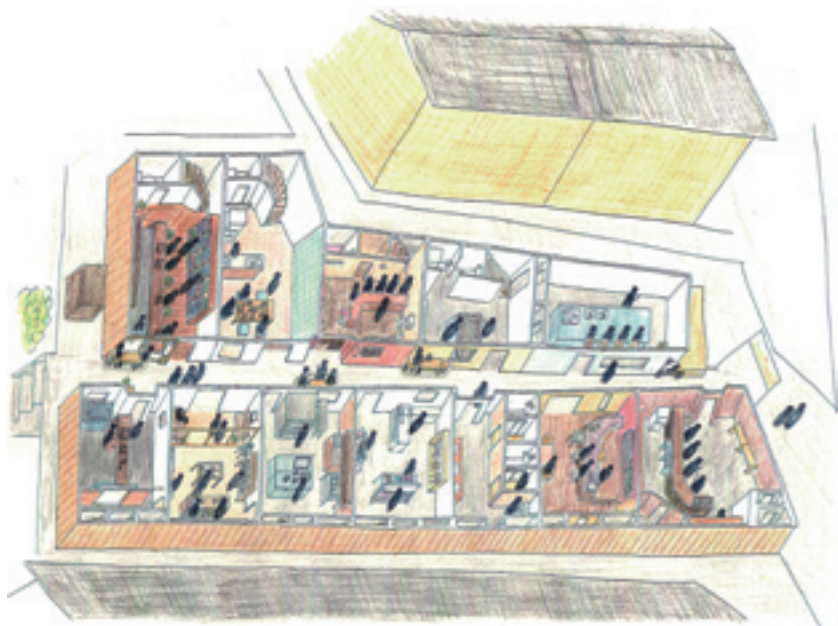
高岡大仏飲食店街

時間をかけたリノベーション手法の提案

玉橋伶奈

建築デザインコース

築約50年の大仏飲食店街は、長い時間に様々な変化を遂げて空店舗が多い現在の姿になったと考えられる。ここではその過程を明らかにし、次に、過去の時間を継承し、将来の様々な変化に対応可能なものとするため、時間をかけたリノベーション手法を提案する。



建築デザイン、リノベーション／ドローイング

現代の踊りの為の劇場建築

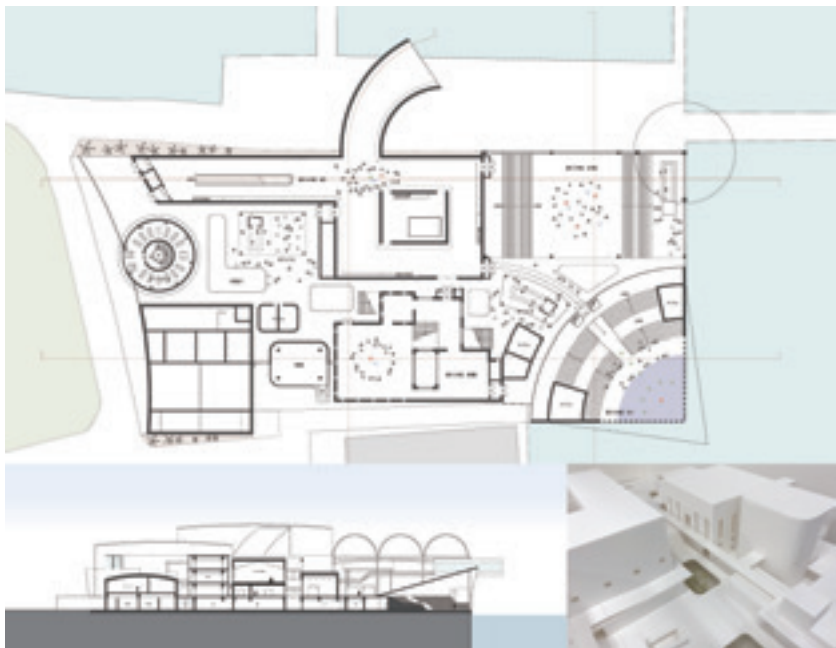
「みるみせる」の空間関係と街の要素を用いて

田中真琴

建築デザインコース

現代の踊りは、自由な表現を追求し、多様な変化を見せているが、表現の場所である舞台は、古典の踊りからのプロセニウム形式の劇場を使用し続けている。近年ダンサーは、街を舞台にしたり、カメラのダイナミックな視点を使って新しい表現に取り組んでいる。現代の踊りにおける観客とダンサーとの関係は、それぞれの領域が入り混じり、様々な視点からの鑑賞により、初めてその価値を満喫することができると思う。

本計画は、「踊りを立体的かつ、流れるように鑑賞できる新劇場」を求め、「みるみせる」の空間関係を建築的に再構成する事で、現代の踊りにふさわしい新たな劇場建築を設計した。



建築意匠／建築模型・図面

旧鑄造所の「孵卵器」

中林真紀

建築デザインコース

高岡鑄物発祥の地である金屋町は時代の変化に応じて幾つもの鑄造所を閉鎖した。本プロジェクトはこの旧鑄造所を建築家、芸術家の卵や芸文生が自立するまでの作業場としてリノベーションする案である。

既存の構造を基本としてガラスなどの現代の素材で新旧融合した構造の24時間のシェアアトリエと共に学生のシェアハウスシェアキッチン、コーヒースタンドを設置し、新しい町のシンボルになるような場所にする。このことで制作の様子をオープンに見せ、それが町への繋がりとなっていく。



建築意匠／建築模型、図面

漆文化を継承する風景

小林未涼

建築デザインコース

漆は古くから日本人の暮らしや文化を支えてきた。しかし、現在においては職人の高齢化や、後継者不足、生活様式の変化に伴い、漆文化が衰退しつつある。

そこで本計画では、漆という成長サイクルを持つ植物を介して、町の暮らしや産業、森林などの風景が紡がれていくための拠点を提案する。

また、町の人や職人、観光客、研修生が主体となって森を管理し、年月や四季の変化に伴い、建物が移ろう部分も提案することで、この漆の森がこれからもあり続け、町のひとつの風景になることを願う。



建築意匠／断面図／スケッチ／全体パース

街中の終後三景

酒井香奈

建築デザインコース

死の気配は街から姿を消した。近年墓地の建設にあたって、近隣施設や近隣住民から多くの反対意見や反対運動が行われている。そのため、墓地は市民の生活から隔絶されていった。今後、日常生活の中の一部を進んで墓地の中で過ごすような、そんな生活が営まれていくことはできないだろうか。そこで生きている人間にとって新しい価値を持った墓地を提案する。圧倒的かつ威圧的な建築空間の力を利用して、申いが目的である「死」の存在と墓地とは全くの無縁である「生」の両方を同じ場に内包する“空間葬”を用いる。空間葬の場である「覚」、「想」、「受」の三つの空間によって人々と街と死の気配が上手く共存していく。



建築意匠／縮尺模型

変容する住処

住民主体による小さな公共空間の結び

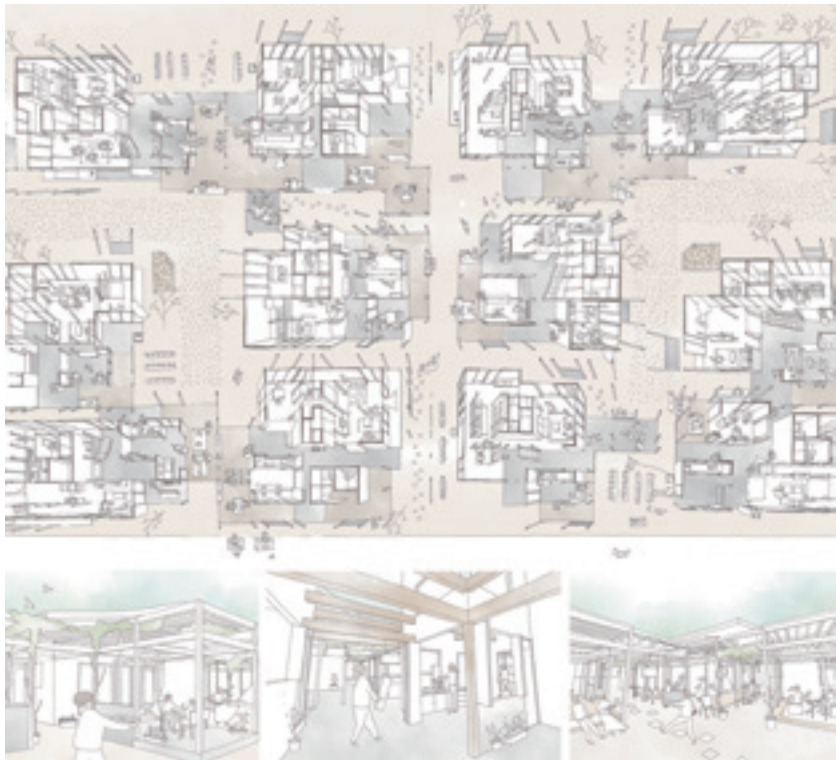
清部久瑠実

建築デザインコース

人口減少や高齢化が進む日本では、公共空間の縮小化や介護の在り方などが問題視されており、人々がその多くを過ごす”住宅”にも変化が必要なのではないだろうか。

舟橋村は、多くの自治体で人口減少が進む中、人口を増加させている非常に小さな自治体である。しかし、将来的には減少に転じることが予測されており、このまま無計画に宅地開発を行えば、それらの問題が舟橋村でも生じてしまうだろう。

本提案では将来人口減少が予測される場所での設計を行い、人口減少期における持続可能な公共空間と高齢者の地域居住の在り方を探る。



建築意匠／ドローイング／h200×w1800×d1300mm

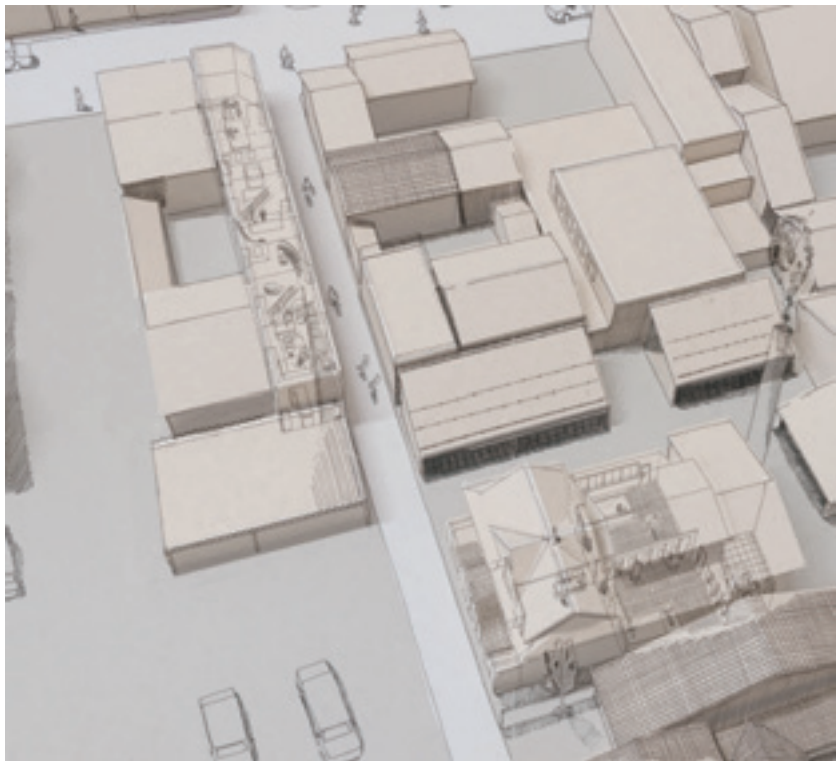
銭湯再考

高岡市の銭湯リノベーション計画

田村瑞帆

建築デザインコース

廃業した銭湯の再生を通じ、新たな非日常空間の創出と地域コミュニティの再生を試みる。まず約20年前に廃業した銭湯の実測調査し、次に来訪者と地域住民を繋ぎ、まちの交流の拠点としての再生案を提案する。減少する銭湯がこの先も存続することを願って。



建築意匠／図面、模型、スケッチ

松代町東条地区の空家の改修

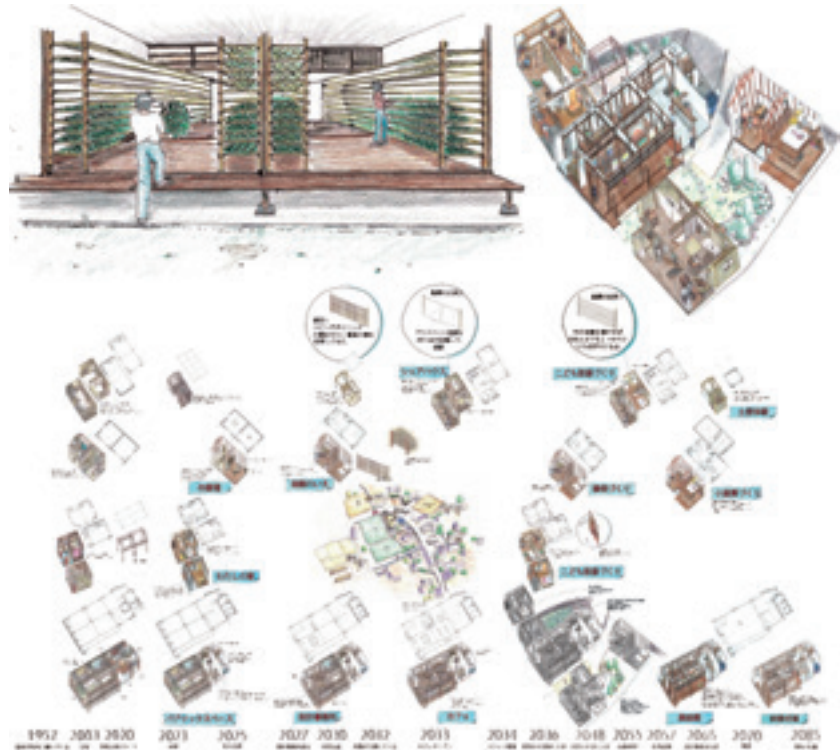
祖母の家の系譜と継承

野村弥和

建築デザインコース

現存する建築はそれまでの暮らしの積み重ねである。

かつて祖母が暮らした長野県松代町の空家を例に暮らしや建築形態の変化を時間に沿ってひも解いていく。その系譜を継承すべく、時間をかけて暮らしの変化に対応し持続可能なリノベーション手法を提案する。



建築意匠／図面・スケッチ

米製品エコロジーの園

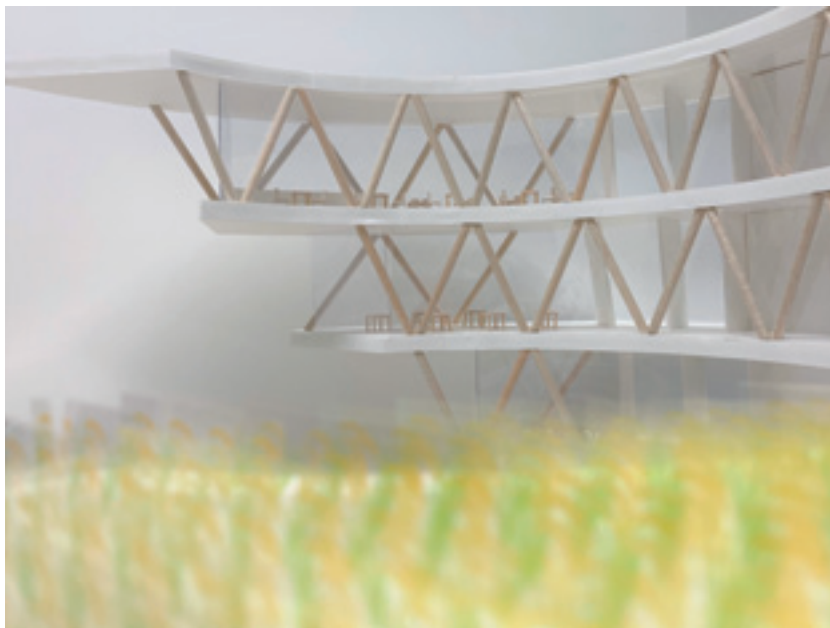
番場美槻

建築デザインコース

富山市は稲作が盛んな地域であるが、近年の都市化の影響で美しい田圃の広がりを感じる機会が減少した。未来の富山の姿を稲作を文化に高める建築で表現したい。稲が育ち、米・酒・菓子などの製品になるまでの工程を共同体験でき、嗜む場所を街中につくる。

1つの円ではなく、2つのから成り、大きな円には外から職人が作業をしている様子が見られるように、小さい円には施設内の人々が田圃を眺められるように機能を配置した。

また、2つの円の中心を少しずらす事で、田圃の広がりに変化をつけ、田圃に包まれるような体験ができるようにした。



建築意匠／縮尺模型／h600×w2000×d1300mm

災害時交流支援のためのセルフビルドによる仮設建築ユニットの提案

高橋沙綾

建築デザインコース

災害によって命を落とし、多くの人が避難場所での不自由な生活を被る可能性の中に私たちは生きている。

過去の災害では身体に受ける直接被害の他に、避難生活の中での社会関係の変化を原因とする、孤立化によって関連死や孤独死が増え続けたという記録がある。

この研究では、避難生活での問題に対して交流による心の復興に着目し、避難生活の時間経過による生活の場の変化に応じた仮設型交流空間による解決策の提案を目的とする。

組み立てる部材を誰でも施工参加可能なユニット化することで、セルフビルドによって場を作ることを通した交流のきっかけを作る。ユニットを複数接続することで場を展開、壁を開いて繋げることで屋外に視線の遮りを作る。



空間デザイン／針葉樹構造用合板、ボルト、ナット、帆布、メッキパイプ／h2400×w1820×d1820mm

駐車場の代替

山田晃寿

建築デザインコース

近い将来、自動運転の普及に伴い商業施設のもつ広大な駐車場の大部分が不要になってくるだろう。本制作の目的は、駐車場跡地に周辺住民が日常的に交流できる場を形成することで、商業施設に相乗効果をもたらしつつ、街中に賑わいの場を生み出すことである。



空間デザイン／アイソメトリック図

いのちのいりぐち、こころのでぐち

稲場美里

芸術文化学研究科



絵画／テンペラ絵具、アクリル絵具、白亜地パネル／h1620×w1940mm

らいちょうふあみりーのまち

自作イラストを用いた漆日常雑貨の制作研究

尾崎七夕

芸術文化学研究科

大学院入学後から自作イラストをもとに漆の作品をつくることを始める。私にとってイラストは、気づかないうちに手紙やカード等の言葉の横にちよこつとイラストを描くことが癖になるくらい日常化していて、自分自身好きだということも忘れていた。そんなイラストを漆の作品にも取り入れたいと考えた。

モチーフは、富山市ファミリーパークで出会い、何か言ってそうな可愛らしさの虜になったらいちょうである。私が日々生活する中できゅんとしたものを取り入れ、父のラゴ、母のプス、子供のムタのらいちょうふあみりーとその仲間のスバルのまちを想像し、イラストを描き、そこから飛び出したような漆の作品をつくることを目標に制作した。



工芸・イラストレーション／立体作品：乾漆、変わり塗り、麻布、発泡スチロール、卵の殻、貝、和紙 等 イラスト／油絵具 等

乾漆朱塗飾箱「芍薬」

小池杏奈

芸術文化科学研究科



工芸／乾漆、漆、麻布、和紙、金粉／h150×w250×d185mm

乾漆箱「守」

李雨沢

芸術文化学研究科



工芸／漆、乾漆、貝／h115×w125×d285mm

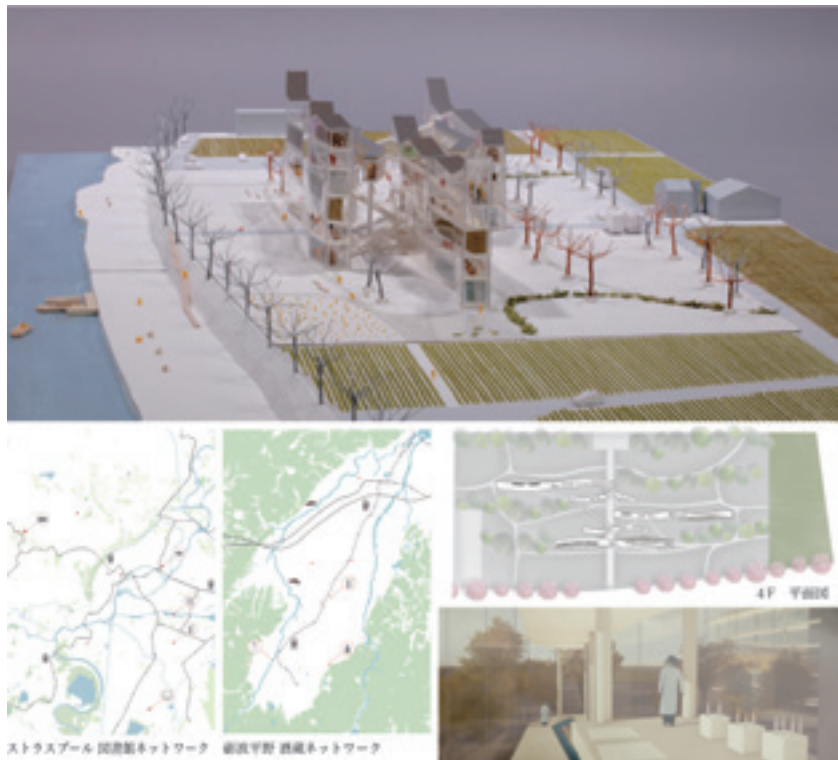
環流酒造

SDGs手法開拓への挑戦

福井美瑛

芸術文化学研究科

本計画では、建築主導で地方都市を活性化し持続性を高める方法を研究した。フランスのストラスブールの都市計画：PLUに学び、砺波平野の耕作放棄地を横断的な管理で再活用する。瀬戸内の離島のネットワークにアートを展示することで、地域を活性化した瀬戸内国際芸術祭を研究し、文化としての「日本酒づくり」を軸とした、新たな「酒蔵」を砺波平野の一角に提案する。この酒蔵は、砺波平野を基盤とし、農・林・畜産業の循環エネルギーの核となる。奔流のエネルギーを体現した透明な建築は、酒文化を発展させた小矢部川に沿うよう建ち、水・酒造り・来場者の流れを取り込み田園風景や酒文化を映し出す。



建築意匠／模型・図面

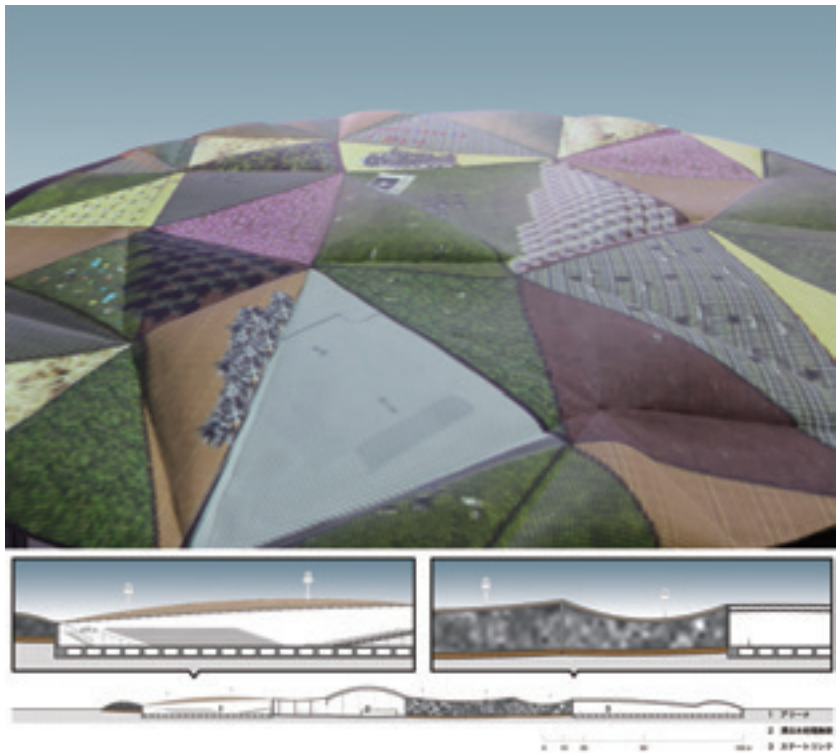
双曲面公園

SDGs手法開拓への挑戦

森田哲平

芸術文化科学研究科

本計画は、SDGs技術のリーダーとなる都市公園構想である。実現可能な場所として郊外の大規模商業施設近傍、中心街の公共施設建て替え予定地などを挙げる。多様な余暇の場を、同時多発的に可能にする新しい幾何学パターンを追求した。現代のハイプレイン多面体から着想した三角形のパターンを用いて、各部分に異なる舗装や植生を配置し、様々なひと・アクティビティ・ものが出会う場をプログラムする。一般ゴミの焼却灰等を造成のための資材として利用して変化に富んだ人工の地形をつくりだし、各所にスポーツ施設などの公共施設を組み込む。これは現代の過剰なゴミを福祉の実現に転換する方策であり、そうすることで、より持続的な方法で豊かな市民生活を実現する。



建築意匠／模型・図面

ピーター・ズントーの建築思想及び設計手法の研究と、それに基づく住宅設計の試み

記憶・素材・美を中心に

澤育恵

建築デザインコース

建築意匠

序論 研究対象と本論文の目的

本研究は、スイスを拠点に活動する世界的建築家、ピーター・ズントー (Peter Zumthor パーター・ツムトアとも表記、1943～、以下ズントー) が設計の上で大切にしている8つの建築的概念、①方法、②ゲニウス・ロキ (地霊)、③記憶、④構造、⑤素材、⑥雰囲気、⑦直感、⑧美、の中から、③記憶と⑤素材と⑧美を中心に探究し、彼の建築思想を明らかにすることを目的とする。また、その上で、日本の地域性や地形、気候、伝統、素材を照らし合わせ、日本の影響も受けた彼の建築的思想や設計手法を論究しつつ、富山県砺波市に広がる庄川町の里山においてどのような住宅を展開できるかを研究する。

第一章 記憶・素材・美

まず最初に、彼が建築を設計する際は常に、幼少期の夢や経験、記憶、回想を忘れないように、建物の敷地の歴史を反映させる。

次に、彼は素材を生き物として見て、素材が出す経年劣化による表面、色、触り心地、変形などすべてを含めて素材を信じ、建築に取り入れる。素材を物としてでなく、何年先も生活

を共にする存在 (現前presence) として扱っているのである。異なる素材を調和させるために適切な量を用いて設計することで、表面的な見せ方ではなく、我々の感性に触れる建築が出来上がる。

最後に、「美は形式を持たない」。一人一人美しいと感じる感覚は全く異なり、置かれた状況や環境、五感の感じ方によって全く違う美しさを感じることができる。つまり、対象を見る人の感覚によって美は生まれるとされる。

第二章 建築と風景

庄川町は砺波平野の南東奥部に位置する。そのため、この地域にも散居固有の建築であるアズマダチの面影を残した建物がいくつも点在している。しかし、地域固有のアズマダチの建築があるにも関わらず、使われなくなって放置され、空き家になった住宅や、アズマダチの要素を残しつつも、現代に合わせたファサードで劣化した部分を隠すように覆っている住宅がいくつか存在している。

風景はその土地の記憶を蓄える。そこにずっと住んでいる人にとっては「いつも変わらない風景」「安心する風景」であり、故郷として帰ってきた人や、そこに馴染みのある人々にとっては「懐かしい風景」「以前と比べると変わった風景」になる。住まう人にとって風景とは、その場所で経験したことを思い出し、また新たに経験し、それを繰り返すことで風景を作り上げていくのである。

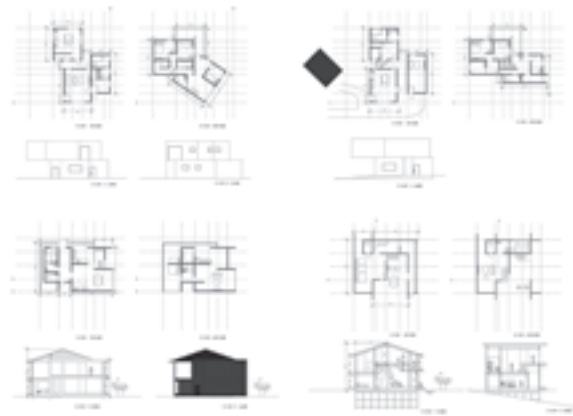
第三章 砺波市庄川町における住宅設計の試み

散居の地域固有性と砺波市庄川町における里山の地域固有性に注目しつつ、ズントーの最も重要だと考える3つの建築概念「記憶・素材・美」を中心に、風景と経験、敷地の歴史などを考慮して5つの住宅設計を展開する。

結論—感性

「住む」「過ごす」という言葉の中には、様々なイメージを膨らませることができる。「住む」とは、必ずその中心に人が存在する。「過ごす」も同様である。すべての建築には、人が関わり、人々が自分自身を守るために建築が存在する。建築とは、内部と外部を繋がり合わせて、コミュニティを作り、時代の変化に対応しながら、周囲の環境と共に景観を形成していくものと思われる。

彼自身が語っているように、頭で考えるよりも直感を一番大切に設計に携わることができるのは、絶えず理論的にも努力することによって感性を鍛え、好みを鍛えるからこそである。彼自身、子供の頃からの記憶と経験を大切にして、ドイツの哲学者ハイデggerを始めとする哲学的な思索を深め、絶えず誰よりも「建築を考える」からこそこの建築家よりも敏感に素材に向き合い鋭い五感で「空気感」を美に具体化できるのである。



[主要引用文献、参考文献、URL]

DVD“Peter Zumthor Talks about His Work: A Biographical Collage”/Christoph Schaub/2018

PETER ZUMTHOR Buildings and Projects Volume1-5 Edited by Thomas Durisch Scheidegger & Spiess/2014

ペーター・ツムトア／『建築を考える』鈴木仁子訳／みすず書房／2013年

ペーター・ツムトア／『空気感』鈴木仁子訳／みすず書房／2015年

富山駅周辺エリアにおける滞留行動と空間特性の関係

公共交通機関利用者の待ち時間に着目して

串田優衣

建築デザインコース

建築計画・都市計画

1 研究の概要

地方都市の駅では待ち時間が発生しやすい。様々な利用背景をもつ多くの人にとって、ただ待つだけといった退屈な時間ではなく、より豊かで有意義な待ち時間を過ごせる空間計画が必要だと考える。

本研究ではそのための基礎的知見を得るために、富山駅を対象とし、公共交通機関利用者の待ち時間における「滞留行動」と「空間特性」の関係を明らかにすることを目的とする。本研究では4つの調査(①選択特性アンケート調査、②空間調査、③利用実態アンケート調査、④アクティビティ調査)を実施し、滞留行動と空間特性の関係について考察する。

2 調査

まず、富山駅に滞留していた公共交通機関利用者を対象とし、選択特性アンケート調査(N=200)を行った。その結果、待ち時間における滞留空間として、駅内外にある様々な空間が選択されていることと、待ち時間における滞留空間の選択条件には待ち時間の長さといった利用者特性が関係していることを明らかにした。

次に、アンケートにて回答のあった滞留空間について、「建物構成要素」、「アクセス・位置関係」、「ストリートファニチャー」の視点から空間構成要素を把握し、整理した。その結果、「〈屋内空間－屋外空間〉」、「〈駅内施設－駅外施設〉」、「〈通路との隣接関係〉」によって6つのタイプに分類した。

続いて、その空間分類をもとに空間特性の異なる4つの空間を選定し、それぞれの空間にて利用実態アンケート調査(N=709)を行った。空間分類別の利用者属性、空間選択理由(図1)、空間評価から、空間ごとの待ち時間における選択特性を明らかにした。また、同じ空間であっても利用者属性によって選択特性に異なる傾向があることが分かった。

最後に、アクティビティ調査によって利用者の滞留行為(図2)や滞留位置、滞留姿勢、滞留時間などを把握し、空間ごとの待ち時間における滞留行為の特徴を明らかにした。どの空間においてもストリートファニチャーの位置に従った滞留行為が多くみられ、周辺環境によって滞留行為に差異が見られることが明らかとなった。

3 考察(富山駅周辺エリアにおける滞留行動と空間特性の関係)

本研究の調査結果より明らかとなった待ち時間における滞留行動には、以下3つの空間特性が影響を与えていると考えられる。

1つ目は「乗降場までの距離」である。待ち時間における滞

留行動ではそのあとの乗降行為に意識が向けられており、乗降場までの距離や乗降場の視認性は大きな影響をもたらしていると考えられる。

2つ目は「ストリートファニチャー」である。ベンチや柱のある位置に滞留する、ベンチのある位置では滞留時間が長くなる、テーブルのある場所では行為が多様化するという結果から、ストリートファニチャーの種類や配置が滞留行為に大きく影響すると考えられる。

3つ目は「周辺環境」である。屋外空間では屋内空間よりも周囲に気を使う行為である会話や電話、飲食などが多く見られたことから、周辺環境の滞留行為における許容力の高い空間では多様な行為が見られることが分かった。

また、滞留行動は人によるものであり、以下2つの利用者特性も影響を与えていると考えられる。

1つ目は「待ち時間の長さ」である。待ち時間が短い場合には乗降場までの距離といった「利便性」が重要視され、待ち時間が長い場合にはベンチの有無やその他複数の様々な項目で構成される「空間の質」が重要視される傾向が見られた。

2つ目は「空間認知度」である。富山駅を日常的に利用する人は様々な空間の中から自身の待ち時間における状況に合わせた過ごしやすい空間を選択することができるのに対し、富山駅を普段利用しない人は駅周辺エリアの滞留空間を認知していない人が多く、目の届く範囲にある空間を選択するといった特性が明らかになった。

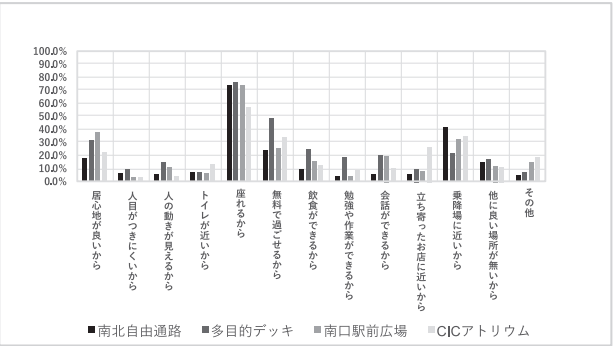


図1. 空間分類別の選択理由

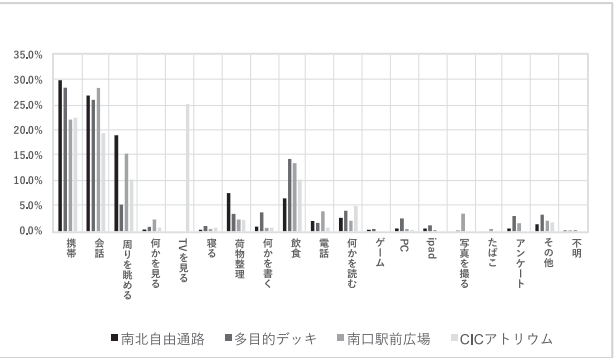


図2. 空間分類別の滞留行為

第一章 研究背景と目的

現在日本では社会インフラの老朽化、エネルギー不足、高齢社会化などが問題となってきた。そこで、情報通信技術の活用で都市を最適化し、これらの問題に対応することのできるスマートシティへの関心が高まってきている。

そのなかで、スマートシティの現在の姿の調査や概念の整理を通して、より多くの人に理解を広め、普及のためのこれからの形を考えていくことを目的とする。

第二章 スマートシティの概要

スマートシティの概念は現在も拡大中で、世界で統一された明確な定義は未だ定まっておらず、事業ごとに幅広い定義がされている。しかし、どのスマートシティにおいても共通する大きなテーマは「私たちの暮らしを環境に配慮しながらもっと豊かにするには？」ということである。そこで本研究においては、「電力や、熱供給、水、交通、住居など都市に関する様々な情報データをICTでつなぎ共有・分析し、エリア全体で最適制御・暮らしの向上を図る仕組みをもつ都市」と定義し研究を進めていくこととする。

第三章 事例分析とアンケート調査

既存のスマートシティの事例を大まかな類型に分類した上で、構成要素ごとに細分化して一覧表を作成し、これまでのスマートシティの傾向を見ていく。また、それと同時に、スマートシティに未だ居住していない20歳以上を対象に、スマートシティの認知度、省エネへの関心度、住民の行政の迷惑の違い、住民が求めるスマートシティ像などを明らかにすることを目的にアンケート調査を行った。

これらの調査結果から、

- ・住民に利益享受の実感が少ない

- ・分野の偏り、景観の似通い

- ・コストに関する課題

- ・スマートシティの周知自体が進んでいない

などの問題点が主に存在すると考察し、これらに対応したスマートシティが、これからの普及に必要なようになってくると考えた。

第四章 提案：目指すべきこれからの形(例：富山市)

それを踏まえて、私が考えるこれからのスマートシティにおけるポイントを述べていく。

まず最も重要だと考えるのが、これまでの「省エネ関連要素重視型」から、住民が実感しやすい「くらし直結要素重視型」(医療・介護・保育・教育など)への移行である。スマートシティの概念の出発地点は、一言でいえば環境と経済発展

の両立であった。それにも関わらず、省エネ関連のインフラ技術ばかりが先行し住民にとってのメリットが目に見えにくくなってきている。スマートシティもあくまで都市の形のひとつであり、そこに住む住民がいてこそ成り立つものであるため、そこでの生活目線の計画を忘れてはならない。

次に、分野ごとの要素と地域の特徴を掛け合わせた技術を導入していくことである。技術的、景観的似通いがこのまま進んでいくと、極端な話をすれば、世界中どのスマートシティもほとんど同じで、どの都市に住んでも変わらないという事態になりかねない。日本においては特に再開発型のスマートシティの事例が多い。つまり、そこにはもとの各都市の姿があったということである。そこで、それら各都市の姿とスマートシティの「くらし直結要素」を掛け合わせ、その都市に適した独自の形を目指すことで、住民たちの「このスマートシティに住みたい!」を生み出すことができるのではないだろうか。富山市を一例として考えると、「交通要素」においては、「過度な車社会、既存LRT、低乗車率の路線バス」などの現状を照らし合わせた結果、デマンドバスやEVシェアを導入し、車とLRTの共存やバスの効率化を図ることが富山市に適した独自の形ではないかと導き出すことができる。

また、他にもシームレス技術(MaaS)の積極的採用によるコスト一元化や、街の“ムダ”を省いたスマート化を意識して低コスト化につなげるなど、コスト面の対策も重要であると考える。

まとめ

スマートシティはこれからの持続可能な社会形成に向けて、非常に重要な役割を果たしていくに違いない。本研究にて、複雑化したスマートシティの概念や事例を整理した上で考えてきたこれからの形は、環境目線においても生活目線においても好ましい「スマートシティ」の普及を図ることに繋がっていくのではないかと私は思う。

[主要引用文献、参考文献、URL]

参考)

<https://www.mlit.go.jp/common/001249774.pdf>

https://www.jstage.jst.go.jp/article/seisanken-kyu/66/1/66_69/_pdf/-char/ja

<http://www.kantei.go.jp/jp/singi/tiiki/platform/-data/sankou/1-5-2.pdf>

<https://eneken.ieej.or.jp/data/7810.pdf>

<https://www.hitachiconsulting.co.jp/column/society/05/index.html>

地域における親子の居場所とその特性について
居場所感の視点から

外石広美
建築デザインコース
建築計画、都市計画

1.研究の目的と方法

居場所感の視点から、地域の中で親子にとって居場所だと認知されている場所の特性と、そこを居場所だと感じる親の特性を明らかにすることで、地域における親子の居場所の実態を明らかにすること。富山市、高岡市の乳幼児健診にてアンケートを配布回収し、結果を分析する。

2.親子の居場所の有無と利用形態

居場所の有無と回答者の属性とでクロス集計表を作成し、カイ二乗検定を行った。その結果居場所の有無には子育ての経験や環境への慣れが関係していることが明らかになった。親子の居場所として挙げられた場所は「公園」67「実家・親戚宅」64「商業施設」23「子育て支援施設」12が主であった。

3.居場所感を構成している因子

居場所感尺度の回答を用いて因子分析を行ったところ、居場所感を構成している因子として【濃密】因子【のびのび】因子【刺激】因子の3つの因子があることが明らかになった。そ

れぞれの因子の特徴は以下である。
【濃密】因子 自身と周囲の密な関係性があること
【のびのび】因子 周囲に気を遣うことなく、自身が自然体でいられること
【刺激】因子 多様な出会いや機会があること

表1 見出された因子

	【濃密】因子	【のびのび】因子	【刺激】因子
3.自分自身が大事にされる	.1	-.08	-.08
1.プライベートな話ができる人がいる	.86	.06	-.11
4.仲が良い人が集まる	.79	.04	-.06
2.子どもと共にあたたかく受け入れてくれる	.71	-.09	-.01
8.思い入れがある	.67	.28	.11
9.生活の一部になっている	.56	.28	.03
10.明るく過ごしやすい雰囲気	.54	.17	.25
6.周りを気にせず過ごせる	-.02	.92	-.13
5.自由に過ごせる	-.19	.80	.04
7.リラックスできる	.19	.75	-.09
19.無理をせず、ありのままの自分である	.17	.65	-.03
16.もの思いにふけったり睡りの中を整理できる	.18	.42	.17
11.新しい発見がある	-.24	.07	.89
15.いろいろな人に接することができる	.21	-.19	.81
12.色々な活動ができる	-.24	.29	.56
20.家以外でのつながりがある	.16	-.21	.47
14.親である自分に自信が持てる	.38	-.03	.42
13.そこに親であること以外の役割がある	.26	.19	.31
因子間相関	I	II	III
	I =	.57	.52
	II =		.40
	III =		

4.居場所感による親の類型化

そしてこの3つの因子を用いて回答者をクラスター分析を行ったところ、回答者を4つのグループに分類することが出来た。それぞれのグループの特徴は以下である。

第1クラス『不自由型』:居場所において周囲に気を遣わず自分自身が自然体でいられることが出来ない親のクラス

第2クラス『孤立型』:居場所において周囲との濃密な関係を築いたり新しい多様な出会いや発見をすることがない親のクラス

第3クラス『豊潤型』:周囲との密な関係性がありかつ自分自身が自然体でいられ、さらに出会いや発見などの刺激もある、非常に高い居場所感を持つ親のクラス

第4クラス『安全型』:出会いや発見などの刺激よりも、周囲との密な関係性があり、かつその中で自分自身がリラックスもできることが居場所感を構成している親のクラス

5.まとめ

- 1)居場所の有無の違いは子育ての経験や環境への慣れが関係している
2)地域における親子の居場所は主に「公園」67「実家・親戚

- 宅」64「商業施設」23「子育て支援施設」12が挙げられた
3)居場所感を構成している因子として【濃密】【のびのび】【刺激】の3つがある
4)人によって持つ居場所感は異なり、『不自由』型『孤立』型『豊潤』型『安定』型の4つのタイプに分けられる
5)「公園」「実家・親戚宅」「商業施設」「子育て支援施設」はそれぞれ異なる特性を持っており、異なる属性や育児状況を持つ人が居場所として選択している
6)人のタイプごとに属性や育児状況は異なり、それぞれ異なる居場所を持っている。



公共建築の設計者選定方式に関する研究

田中聡一

建築デザインコース

建築計画論

研究の背景と目的

公共建築の設計者選定は、設計料の多寡で設計者を決める価格競争方式に代わる方式として、プロポーザル方式の拡大の努力がなされているが、発注者側が設定する高い実績要件により、若手や個人事務所が参加できないという疑念が各所で生じている。この高い実績要件により、公共建築設計の硬直化が起きていると仮定し、発注者と設計者双方の思惑を明らかにした上で新たな選定方式の提案を行う。

プロポーザル方式の肥大と二極化

過去20年間の設計者選定方式の件数の推移を集計すると、プロポーザル方式が増加する一方で、コンペ方式が減少し、建築規模が大きくなるほど、プロポーザル方式の割合が増える傾向があることが分かった。

件数の増加に加え、設計者の提案への期待も大きくなり、コンペを飲み込むようにして定着が広がるプロポーザル方式は、参加基準として、実績要件が設けられることが多いが、実績のない事務所は参加することが難しく、仮に参加できたとしても実績が得点化されてしまうことが多いため、若手・アトリエ事務

所は大規模建築設計や提案機会への挑戦も阻まれてしまう。実績要件は大手設計事務所と、若手・アトリエ事務所との二極化(図1)を生んでおり、若手の育成や健全な競争による優れた設計者の選定を期待できるものではない。



図1 大手事務所と小規模事務所の二極化年

意識の乖離がもたらす課題

発注者は実績要件を設けることで、適切な図面や積算能力、維持管理を安心して任せられる設計者を選ぶためのフィルターとしているが、その背景には発注者と設計者が選定プロセスに求めるものの相違があると考え、発注者と設計者を対象にアンケートとヒアリング調査を行い、双方の要求の分析(図2)を行った。



图2 要求分析

図2より、門戸の広い提案機会を求める設計者と、実績要件を設けることでリスクを減らしたい発注側に意識の乖離がある。この点も含め、分析により5つの課題に分類した。

- ①発注側と提案側の意識の乖離
- ②高い実績要件による二極化
- ③プロポーザル方式の肥大
- ④審査体制
- ⑤報酬規程の未設定

課題解決に向けた提案

これらの問題の解決のため、若手が発注側の意図を学ぶ場を提供する「Ⅰ発注側に若手建築家の登用」、実績によらない選定方式である「Ⅱアトリエ事務所のアイデアコンペ+組織事務所」という2つの提案を行う。

提案Iでは、若手建築家が要綱作成や審査委員として発注

者と併走して行政内部と関わることで、双方の要求を理解できる技術者の増加を図ることで、課題①④の解決を目指す。

提案Ⅱでは、実績がなくとも優れた提案が可能な設計者もいると考え、現存方式とは異なり、アトリエ事務所も参加可能な条件のもと設計者を選び、選定された事務所は組織事務所のサポートを受けながら設計を進める。実績によらず優れた提案への可能性を広げながらも、発注者側の懸念する適切な図面や積算能力においては、組織事務所が担保する仕組みとする。提案Ⅱにより課題②③の解消が図られ、設計初期段階に設計者を絞ることで課題⑤十分な報酬の支払いの可能性も広がると考える。

研究の総括

本研究ではプロポーザル肥大により、公共建築の設計者選定の硬直化が起きていると仮定し、その要因の分析を行った。それによると、発注者と設計者の間で認識の相違があり、それが高い実績要件をはじめとする設計者選定に係る課題を引き起こしていると推測し、その解決に向けた提案を行った。若手が公共建築に関わる機会の増加と、選定方式の多様化により設計者選定の流動性を高めることで、実績によらず優秀な設計者が公平に選定される可能性を広げ、豊かな建築文化の持続性に寄与することを期待する。

[主要引用文献、参考文献、URL]
参考) <http://www.jaaf.or.jp/ath>

小林さやか

建築デザインコース

建築環境

第1章 研究背景と目的

現在、建築物省エネルギー法の制定により、国土交通省は住宅・建築物の省エネルギー性能の向上を図っている。それに伴い、今後はさらに環境性能の高い、高断熱な住宅が求められる。また、断熱性能の低い既存建築が数多く存在していることを踏まえると、新築の住宅・建築物の断熱性能向上に加え、既存建築の断熱性能向上を促進することが必要である。

建物の断熱性能に大きく関わるのは窓であり、断熱性能の低い既存建築ではその性能が低い傾向にある。そこで、本研究では住宅の窓改修に着目した。窓改修前後の断熱性能を算出し、窓改修の効果を十分に得られる建物形状と地域を検討する。これにより、窓性能の最適なレベルを提案するための指標となることと、省エネ改修の促進を目的とする。

第2章 研究方法

住宅規模と開口部割合の異なるモデルにおいて、窓改修前後の熱損失係数(Q値)を算出する。窓は熱貫流率の異なる4種類の窓を用い、計算結果から窓改修による効果を建物形状・地域毎に分析する。改修に使用する窓は以下の通り。

	サッシ	×	ガラス	×	ガス	=	U値 (W/m ² K)
前	アルミ	×	単板			=	6.50
1	アルミ+樹脂	×	2重	×	空気	=	3.49
2	アルミ+樹脂	×	2重Low-E	×	空気	=	2.33
3	アルミ+樹脂	×	2重Low-E	×	アルゴン	=	1.70
4	樹脂	×	3重Low-E	×	トリプトン	=	0.85

図1 窓性製品の性能／三協アルミ

第3章 研究結果

〈住宅規模毎の検証〉

ここでは改修前後のQ値の差を断熱改修の効果と考える。以下に結果を記す。



図2 住宅規模毎の効果検証 まとめ

窓改修の効果は建物形状と開口部面積にのみ影響を受け、高くて狭い住宅で効果が得やすいという結果となった。この高くて狭い住宅は、改修前のQ値がより大きい建物形状であ

り、Q値が高くなりやすい建物形状ほど窓改修の効果が高いと言える。

〈地域毎の検証〉

日本列島は南北に長く、気候が異なるため、地域毎に断熱性能の基準が設けられている。これを地域区分と呼び、1～8まで設けられている。窓改修後の外皮の断熱性能が、その地域区分の基準に適合しているか否かの検証を行う。改正省エネルギー基準が上回っていることが効果があるとされる最低条件とし、ZEHやG1、G2の基準も満たせることが望ましい。



表1 地域毎の効果検証 まとめ

1～3地域(×):基準を満たせるモデルがごくわずかで窓改修だけでは不十分のため、断熱材の注入など他の改修と併せて行う必要がある。
4地域(△):高性能な窓ならば基準に適合しているが、窓1や窓2では適合しないモデルもあるため、建物形状と開口部比率、窓性能に注意する必要がある。
5～8地域(○):ほとんどすべてのモデルで基準を満たしている、窓改修だけでも十分な効果がある。

第4章 まとめ

本研究では、既存住宅の窓改修の有効性について、建物形状・地域の2方面から検証した。この検証が断熱改修する際の指標になることや今後の住宅の断熱性能向上の促進に繋がることを期待する。

本研究においては年間暖冷房負荷、冷房期の平均日射熱取得率、コストについての検証をしていない。これらの数値に関しても検証することで、断熱性能に留まらずより具体的に住宅の省エネルギー性能の調査ができるのではないだろうか。

【参考文献】

サッシ・ドア性能データベース／三協立山株式会社／2019

照明による食品と食卓の見え方に関する研究

富山県の大学生による評価実験に基づく一考察

深野 怜

建築デザインコース

建築環境・設備

はじめに

照明によって物の見え方や空間の雰囲気は大きく変化する。さらに最近ではSNS映えという言葉も生まれ、より食べ物の見た目が重視されている。本研究は照明の光色と明るさという要素と食品の見た目のおいしさ、そして照明による食卓上の雰囲気に焦点を当てた実験を通して、食品がおいしく見えることと食事がしやすいことを両立できる照明条件を明らかにすることを目的としている。

実験

各照明条件下に置かれた食品と食卓に対して、視覚による主観評価実験を行った。(写真1)評価項目は「おいしさ」「明るさ」「明視性」「好ましさ」の4つである。(表1)視対象は食卓と色などを考慮した8つの食品とし、準備した料理はサラダ、魚、肉、ケーキと便宜上一般的な総称で記載しており、アイスクリームも4種類用意した。照明は調光可能なシーリングライトを用いて、光色と明るさを操作した6通りを実験パラメータとした。光色①が昼光色相当、②が電球色相当、③が白色相当の光で、明るさ①の方が②より明るく設定している。被験者

は富山大学の学生男女14名である。

実験の結果から、「おいしさ」の平均値を料理とアイスクリームに分けてグラフにした。(図1)結果を抜粋すると、肉は有意差検定の結果、平均に差が認められた数が多く照明によって見え方に差が出て、暗い電球色のもとで最もおいしく見えたことがわかった。それに比べてケーキは1つも有意差がなく、今回の実験では見た目のおいしさは照明によって変化しなかったということになる。アイスの評価ではバニラは差が少なく、ストロベリーは差が多かったなどの違いがあったが、どの種類においても明るい白色の評価が高かった。食卓の評価の中で「明視性」は暗い電球色の評価が低く、「好ましさ」は暗い昼光色と暗い白色は陰鬱な雰囲気になるため評価が低くなった。(図2)

まとめ

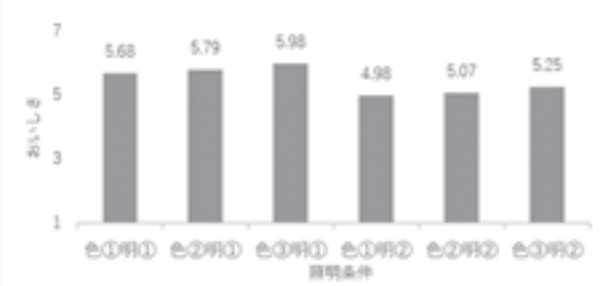
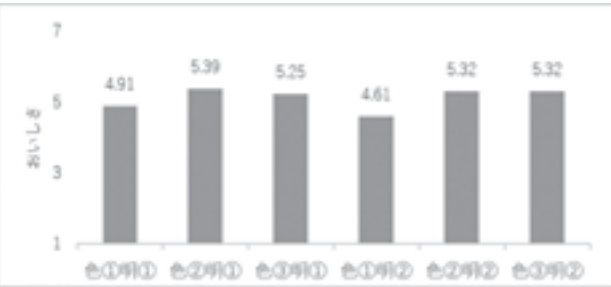
実験の結果から、食品によっておいしそうに見える、そして食事をする際の好ましい色温度および照度が異なることが確認できた。今回の結果は6つの照明条件と8つの食品、限られた範囲内での被験者による、食卓上のみを調べたものだった。今後は照明条件や食品の種類を増やしたり、被験者の年代を広げたり、また食卓の外側の雰囲気なども実験の要素に加えることが必要だ。様々な食事の状況に対応できるような調査を行うことで、実験結果を実用的な活用に繋がられるだろう。



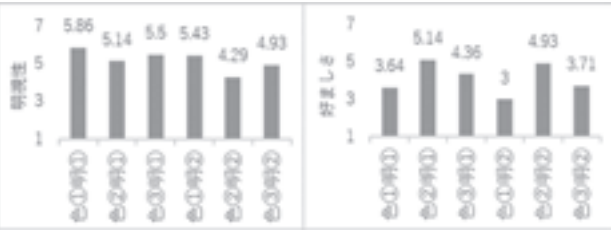
実験風景

視対象	項目	内容	評価尺度
食品	おいしさ	食品の見た目のおいしさ	7 非常においしそう 6 おいしそう 5 ややおいしそう 4 どちらでもない 3 やや不味そう 2 不味そう 1 非常に不味そう
食卓	明るさ	食事の場における食卓の明るさ	7 非常に明るい 1 非常に暗い
	明視性	食品や食器の色や形のわかりやすさ	7 非常にわかりやすい 1 非常にわかりにくい
	好ましさ	食事の場としての照明の好ましさ	7 非常に好ましい 1 全く好ましくない

評価項目



食品の見た目のおいしさ平均(上)料理(下)アイスクリーム



食卓の評価平均

大連市のEMS普及に関する研究

大連市市民の意識調査における研究

王博倫

建築デザインコース

環境エネルギー

研究目的と研究方法

この段階で、東アジア社会はエネルギーの面で3つの大きな問題に直面している。1つはエネルギー安全保障の問題、もう1つは従来のエネルギーが枯渇しようとしているという前提の下でのエネルギー構造変換と化石エネルギーの依存の問題であり、3つ目はエネルギーと環境の対立の問題である。これら3つの問題を解決するために、この段階で北陸電力が開発したEMSが問題解決になる。しかし、現在のところ、このプログラムは富山など比較的人口の少ない都市で試されているが、このようなテストの結果は、人口が500万人を超える大都市へのフィードバックを欠いている。この実験では、中国寧省大連市を実験対象として選択する。今回実験の調査方法はネットワークアンケート調査であり、調査対象は大連の市民。アンケートは400人の中で発行され、アンケートには合計13の質問があり、最後にアンケートの結果に基づいて、大連、さらには中国または東アジアでのEMSの見通しを分析する。

研究結果と補充調査

EMS構成には多種類再生可能エネルギーコンポーネント

があり、再生可能エネルギーから発電するコストは一般に従来のエネルギーの価格よりも高いため、91%の調査結果は電力単価の上がりを反対する。さ結局、大連でのEMSの開発見通しについて楽観的だったのは1人だけ。今回の調査結果は、一般の人々は電気がどこから来るのか気にせず、電気の価格と生活の負担だけを気にしていることを示しており、調査結果は非常にネガティブ。米国とイランの関係が急激に悪化したため、中東は戦争の危機が再び出た。1973年第一回オイルショックにより原油価格が急騰して、1973年以前の1バレルあたり3ドルから最大1バレルあたり12ドルになった。今回の事件は、新たなオイルショックになる可能性が高い。原油価格が急激に上昇し、EVが事前に人気を博したという前提に基づいて、アンケート調査が再度行われ、結果は大きく変わった。市民は、電力価格の上昇は避けられないことを認識して。64%の人々が、大連でのEMSの開発について楽観的。これは、現在の電力需要が特定の値に達していないことを示した。

大連市におけるこれからのEMS提案

大連のEMSソリューションは、従来の火力発電を原子力と太陽エネルギーの組み合わせに置き換えることができる。電気のピーク時に電気を生成するために原子力を使用し、ピーク時の電力消費が低いときに太陽光を使用すると、電力価格に対する市民の経済的圧力を軽減できるだけでなく、原子力発電所の寿命を延ばすことができる。現在大亜湾原子力発電

所は深圳市の発電の75%を占めている。実際大亜湾原子力発電所今の能力によって、深圳市の発電の120%を占めることができる。その他25%全部は再生エネルギーの発電量。深圳が火力を除く事例はやく10年をかつた。最初の状況は81%の火力発電と19%の原子力発電であるが、深圳市は努力をかつて、火力発電を81%から25%までに削減し、そしてすべての火力発電を削除し、残りの25%のスペースを再生エネルギーに使用した。大連市と深圳市の大きさはほぼ同じく、大連市でも原子力発電所があつて、深圳市の成功事例を全然学ぶことができる。再生エネルギー発電は現在まだ不安定であるが、都市の発電量の25%までは全然できる。もし大連市は北陸電力のV2Hプラス蓄電池のEMS案を活用したら、25%以上も達成できて、電力単価も下がる。

結論と東アジアによるEMSの未来展望

現在、EMSはまだ初期の実験段階が、この段階で中国でEMSを開発することは非常に難しく、大衆に広く認識されることは困難。ただし技術には成熟な条件が必要。その結果、東アジアの伝統的な石油およびガス資源への依存が大幅に削減され、東アジアのエネルギーイニシアチブが強化され、東アジアが高レベルのエネルギー安全保障を達成し、東アジアの環境を大幅に改善できるようになる。EMSによっても、東アジアは同じエネルギーシステムを確立し、東アジアの政治的および経済的統合を促進し、東アジアの世界センターの地位を強

化することができる。将来のEMSの開発センターは、省エネと排出削減の制御を強化し、システムのインテリジェンスを改善し、電力価格の削減に努める必要がある。EMSの開発の見通しは明るく、未来20年間で、EMSは電気の時代に重要な役割を果たせる。

高崎 蛍

デザイン工芸コース

人間工学、労働学

はじめに

この研究は、阿部(2018)が作成した、自作できる防災用背負式運搬具の製作手引書(旧手引書)の改善と、製作時間の短縮を目的とした実験的研究である。防災用背負式運搬具とは、自然災害時において健康な人が災害弱者を背負い避難する際の補助具である。この運搬具は公民館等の地域住民が集う公共施設に設置することを想定している。誰でも自作可能な民具として、避難時の他にも日常使いができる役割をもたせる。

手引書は紙の冊子で作成する。現代ではあらゆるものが電子化されているが、今回の手引書は電気が使えなくなった災害時を想定している。そのため電気を使わずに自作できるしくみも実験目的とあわせて考える。

1.旧手引書の問題点の抽出

まず先行研究で作成された背負梯子製作手引書(旧手引書)を使った組立実験を行った。被験者1名が手引書と機材を使って背負梯子を組み立てる時間を計測し、その様子の撮影もあわせて行った。(1)～(11)の各工程の所要時間を分析

し、タイムロスの原因を探った。結果、工程(6)と工程(7)の組立所要時間が特に長く、改善が必要だと見受けられた。また、工程(1)と工程(6)の所要時間と全工程時間との間に有意な相関を示した。このことから工程(1)の改善の必要性も出た。

2.新手引書の作成

上記の組立実験で得られたデータと被験者の主観的評価をもとに新手引書を作成した。

まず工程(6)と工程(7)を統合し、角度調整のしかたを調整用紙から調整器具に変更した。これにより安定した状態で正確に角度がだせるようになった。

次に全体的な改善点として、写真を線画におこし、使用機材や完成図の表記を明瞭にした。主の組立方法は分かりやすく、且つ使用者の体格や土地環境に合わせて仕様変更できる自由度は残した。以上の改善により、旧手引書と比較して短時間で正確な背負梯子の組立が期待できる。

[参考文献]

引用1)阿部恵美／防災用背負式運搬具の研究／富山大学芸術文化学部卒業研究／2018

引用2)揚張司／人を運ぶための背負運搬具の研究／富山大学芸術文化学部卒業研究／2016



図1.背負梯子の組立実験の様子



図2.旧手引書(左)と新手引書(右)の組立手順

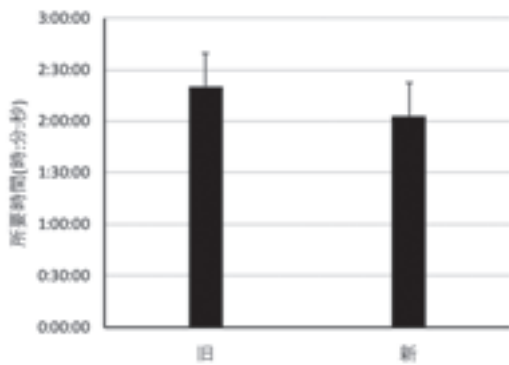


図3.旧手引書と新手引書の総所要時間の平均の比較

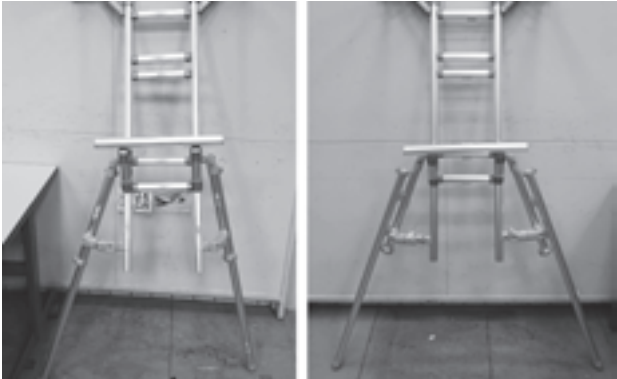


図4.旧手引書(左)と新手引書(右)を使った背負梯子の比較

土田純平

デザイン情報コース

デジタルコンテンツ

1. はじめに

本研究は一般の人が難しそうな印象のあるVRや360°静止画の制作に幅広い年齢層が自由な発想の作品を手軽に参加し、VRや360°静止画について興味や関心をもってもらうことの一つの手段として提案する。

2. どんぶりdeプラネタリウム

子供たちに発泡スチロール製どんぶり容器に水性ペンで絵を描いてもらう。その発泡スチロール製どんぶり容器を魚眼レンズが中に入ったもう一つのどんぶりにぴったりと重なるように置いて撮影する。撮影した画像を読み込んでプラネタリウムに投影するという企画である。これを改良して360°カメラで撮影できることが分かり、HMDでの360°映像も確認できた。また、発泡スチロール製のどんぶり容器によって内部照明無しで360°静止画を撮影が可能である。装飾したどんぶりを360°カメラが入る切れ目をいれたもう一つのどんぶりの上にぴったりと重なるように置いて撮影する。

3. どんぶり絵

3.1. どんぶり絵とは

市販の発泡スチロール製のどんぶり容器の内側に紙に自分で描いた絵や印刷した絵を貼りつけ装飾する。装飾し終わったどんぶり容器を明るい部屋の中で360°カメラRICHOTHETA Sを使い、180°静止画を撮影する(図1)。また今回の研究では180°静止画で撮影しているが、下のどんぶり容器も装飾して360°静止画を撮影することも可能である。

3.2. 先行研究との差異

発泡スチロール製どんぶり容器に水性ペンで直接描く場合では曲面やふちなどの容器の形の関係上描写や彩色するときに邪魔になったりして思い通りにいかないことがある。そのため、まず光を通しやすい紙普通紙に描画、または印刷する。その後、切り取り、裏面に丸めたセロテープで発泡スチロール製どんぶり容器に貼り付ける。これにより描写しやすくなるだけでなく、画像や写真を印刷したものも素材として利用することができる。

3.3 どんぶり絵の利用例

撮影した360°静止画をプラネタリウムに投影したり、VRゴーグルを使って見たりすることができる。

4. おわりに

今回の研究では前回と同じようにローコストで簡単に360°静止画を作成できるため幅広い年齢層が制作することができる。またそれに加え、より思い通りの絵の描写や画像などの多くの素材を使えるようになった。

[主要引用文献、参考文献、URL]

Tsujiai,H.Takenaka, M.and Hayashi,T.: Making fulldome image using camera with fisheye lens and fulldome picture on bowl -Workshopfor children at planetarium.Proc 18th ICGG,pp.1108-1115,Springer (2019).

第2回羽倉賞「どんぶりdeプラネタリウム」富山大学芸術文化学部,
<https://www.youtube.com/watch?v=hGcBVBlyQxY>

辻合秀一:全地球簡易作画システムー360°カメラと発泡スチロールどんぶりの利用一, 画像電子学会, 第290回研究会 (2019).

エンターテインメントコンピューティングシンポジウム (EC2019)で発表済



図1 360°カメラ(THETA)で撮影し、レクティリニア法で表示

関川侑生

造形芸術コース

文字表現

1. はじめに

カリグラムとは、印刷された詩が何かの絵になって見える詩のことであり、図形詩とも呼ばれる。より可読性の高いカリグラムを作成するため、完全自動方式のカリグラム生成ソフトを作成し研究した論文“Legible Compact Calligrams”[Chan16]を参考に、日本の文字を用いたカリグラムの作成に挑戦し、さらによりスムーズな作成方法を模索した。

2. 論文[Chan16]内と同じモチーフで作成

まず、参考論文[Chan16]内で作成されたカリグラムと同形のカリグラムを自身でも作成し、論文[Chan16]内でソフトとアーティストが作成したものと比較した。これらを比較し、ソフトは人間が作成するよりもやや素直に読みやすく文字の変形や配置をする傾向があることがわかった。可読性を重視した結果である。アルファベットよりも字形が複雑な日本の文字を使用したカリグラムを作成するにあたっては、人間の作成するようなデザイン性を重視したカリグラムの作成方法よりもソフトの作品のようにより可読性を重視し作成する必要がある。

3. 日本語カリグラムの作成

ひらがなを用いた「ねずみ」のカリグラム(図1)とカタカナを用いた「アフリカゾウ」のカリグラム(図4)を作成した。「アフリカゾウ」のカリグラムは、さらに「ぞう」(図2)と「ぞうさん」(図3)に場合分けし、文字数とクオリティの関係について比較した。この比較からカリグラムの形によって、使用に最適な文字数が変化するという結果を得た。さらに、キャラクターのカリグラム化にも挑戦した。適度な洒落感を持たせることに成功し新たな魅力を生むことができた。

4. おわりに

質の高いカリグラムを作成するには、絵と文字数がうまく噛み合う必要がある。【絵の枝分かれ部分の数によって必要文字数が変化する】という考察から、カリグラムの元となる画像を選ぶ際に、使用文字数に応じた複雑さの画像を選ぶことでよりスムーズに質の高いカリグラムを作成することが可能と言える。今後は同じ言葉かつ違う形のカリグラムを複数作成し比較研究していきたい。

[参考文献]

[Chan16] Changqing Z., Junjie C., Warunika R., Ibraheem A., “Legible Compact Calligrams”, ACM Trans. Graph. 32, 6 (2016), Article 122.



図1ねずみのカリグラム



図3ぞうさんのカリグラム



図2ぞうのカリグラム



図4アフリカゾウのカリグラム

中塚美遥

芸術文化キュレーションコース

美術史研究

1. 序論

中国には「気」という概念があり、「気」をひとことで説明すると、気迫や「活気」などの目に見えないエネルギーのようなものといえる。それは中国美術にも影響しており、「気」は絵画を評価する際の1つの基準として重要視されてきた。しかしながら、「気」の表現に関する文献は、自然の生命力や人物の威厳といった、抽象的な解釈がほとんどであり、具体的にどのように「気」を描いたか述べられていない。

したがって本論文では、「気」の具体的な表現方法の考察を目的に、中国絵画を分析する。ここで取り上げたのは、宋代を中心とする山水画約50点である。

宋代は中国美術が最も隆興を見せた時代であり、多様な趣の山水画が登場したため、多様な「気」の表現手法が見られた。

本論文では、山水画の構図、運筆、モチーフの3つに注目し、調査研究を進めた。まず構図は32分割をし、次に筆法については文献や作品の調査をし、最後にモチーフは関連する事柄の調査をすることで「気」がどのように描かれたか考察を試みた。

2. 本論

次頁の図版、郭熙の「早春図」を例に「気」の表現を見ていきたい。「早春図」は北宋の熙寧5年(1072)に郭熙によって描かれた。郭熙は李成と范寛の画風を継ぎ、北宋山水画の様式を確立した画家である。まず構図の観点では、山がS字構図をとっており、画面の中に大きな曲線を描き出している。S字構図は、山水画に多く用いられる構図で、山に躍動感を与え生き生きとした表現ができる構図として有効である。次に筆法の観点では、山肌に巻雲皴(けんうんしゅん)という皴法が用いられおり、幻想的な表現が生み出されている。まるで桃源郷であるかのような趣が感じられる。最後にモチーフの観点では、あらゆる方向に枝を伸ばした樹木が生き生きと描かれており、加えて長寿を意味する松が画面中央部に2本強調して描かれている。全ての観点から考察した結果、「早春図」には、自然の生き生きとした「気」や生命力が描き込まれていると考えた。

3. 結論

構図、運筆、モチーフの3点から山水画の表現を分析して、「気」は、それぞれの技法を巧みに使い分け、描き込まれるものだと考えた。多くの山水画に共通していたのが、山を描く位置、近景中景遠景、余白、その他の平行線・水平線・S字構図の4点であった。つまり「気」はこの4つで表現できるのである。また用筆と用墨では、作者の意志が感じられる巧みな技術が見

られるものに優品が多い。画家は皴法や細やかな線など様々な描法を駆使することで、物質の本髄に迫り、自然に内在する「気」を描き出すのである。そしてモチーフは、時に作品のストーリーやバックグラウンドを示すのに有効であり、人物が描かれることで人間の小さな存在と自然の偉大さが強調されていた。

このようにして山水画には自然の「気」を強調する表現が多く見られる。その根底には中国独自に発展した概念が関係していると思われる。中国の人々は自然に対する畏怖が強く、自然の美しさと偉大さを大切にしてきた。この自然に対する想いが、自然を称揚するような「気」の表現に繋がったと考えた。

[主要参考文献]

参考1) 宇佐美文理著／『中国絵画入門』／岩波書店／2014年

参考1) 盧素芬執筆・林正儀編集／『品味故宮・絵画の美』／香港商雅凱電腦語音有限公司台湾支社／2015年

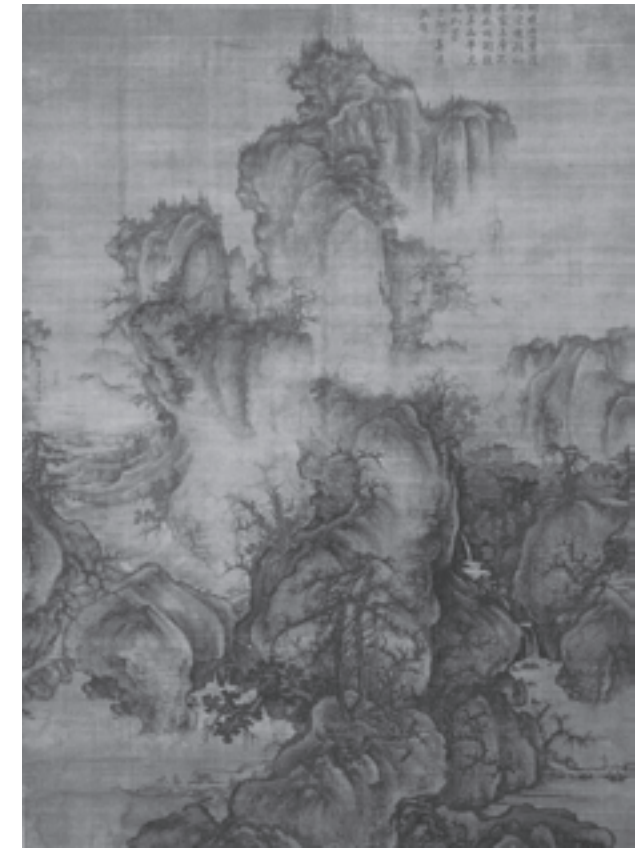


写真1)「早春図」／王耀庭著／中国絵画のみかた／二玄社／1995年

八木千帆

デザイン工芸コース

芸術・美術史

はじめに 研究対象と本論文の目的

富山大学芸術文化学部が所蔵する芸文コレクションのうち、華道家の大郷理明氏から寄贈を受けた近代日本の鋳銅花器82点の寸法および紋様の調査を行った。今回の調査では、通常は計測を行わない、花器の内側や見せ口などの項目も計測した。寸法と紋様の調査結果から、床の間という鑑賞空間に置かれる花器の美しさにアプローチすることが本研究の目的である。

調査した花器の分類について

生け花は流派に関わらず、正式、半正式、略式の3つの格に分類されるようである。大郷氏の所属する古流では、正式のものを「真」、半正式のものを「行」、略式のものを「草」とし、花、花器、花台をこの3分類に当て嵌めて、それぞれ同じ格のものを選ぶ。

「真」の花器が、筒状で背の高い寸筒である。形がシンプルであるがゆえに最もごまかしがきかないという。

「行」の花器は、薄端である。盛花という活け方に使われる。形状も加飾も多様で、加飾されている面積も広く、華やかなも

のが多いのが特徴だ。

「草」の花器は水盤で、背が低くどっしりとした構えが特徴の花器だ。口が広いので水の見える面積がもっとも広い。

寸法の調査・考察

床の間に使用される花器3種類、計82点の寸法を計測し、センチメートル単位と尺寸分に変換した値で考察した。寸筒は、高さが25.1～35.0cm、外口径が15.0～20.0cmのものが大半だった。大郷氏によると、活ける花の高さをおおよそ花器の高さと幅を足した2倍になるように活けると美しく見栄えするということだ。つまり、寸筒に活ける花の高さは70cm～90cmになるように活けるのが美しいといえる。

薄端は、全体の高さが25.0cm～30.0cmに多く分布していた。水を張る薄端上部の皿の外口径は23.0cm～35.0cmの間の値が多かった。このことから、薄端に花を活ける際には、花を97～130cmほどの高さに活けるのが美しいといえる。

水盤の計測結果については、外側の幅が35.1cm～45.5cm、外側の高さは8.0cm～14.3cmが多かった。水盤は、床からは低めの、どっしりとした構えの物が好まれるようである。花も、66.0cm～88.6cmと他の2種類の花器と比較して、どっしりと活けられる低い花が似合うようである。

紋様の調査・考察

床の間に置かれる花器の模様の特徴は3つあった。稲穂、蟬など季節感があること。涛波など、水に関わる模様が多いこと。そして、龍、鳳凰などの吉祥紋が多いことだ。

吉祥紋が使われる理由は定かではないが、これらの花器が客間に置かれることと関係しているのではないだろうか。吉祥紋が使われる場面を考えると、慶事の装束が思い浮かべられる。つまり、客人を迎えるときは「ハレ」の特別な日であり、客人への歓迎の気持ちを示す意図で吉祥紋が使われるのではないかと考えられる。

また、図2の無地水盤は、見える部分には何も加飾されていないが、水盤を上下回転して器底をみるとモグラの親子が彫ってある。おそらく花の下を土の中と見立てての意匠だろう。花を活けてしまえばこのモグラを見ることは叶わないが、花の下にモグラがいると知っている鑑賞者だけは、その姿を想像して楽しむことができる。このような作例から、床の間の設えを通して、客人と主人がコミュニケーションを深めていくことも少なくなかったと推測できる。

[参考文献]

・岡倉覚三「茶の本」岩波書店1929

・柳田國男「明治大正史 世相篇 新装版」講談社1993



図1：花器3種類(左から寸筒、薄端、水盤)／芸文コレクション収蔵作品

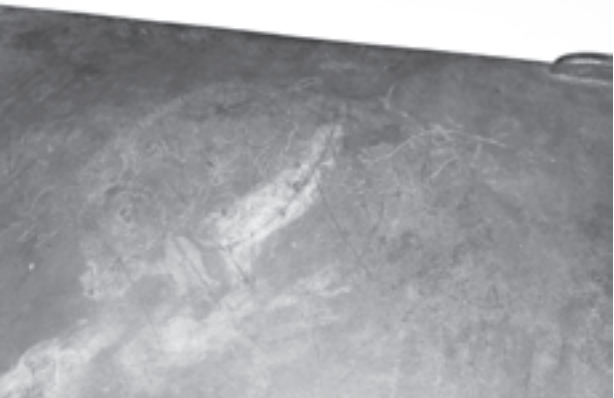


図2：「無地水盤」 盛東光斎涌芳 制作年代不明／芸文コレクション収蔵作品

琳派における鈴木其一の特質について

新居理紗

芸術文化キュレーションコース

日本美術史

はじめに

琳派は私淑から生まれ、後に結ばれた画系であるため、琳派に共通する特徴がたびたび強調されているように感じる。そのため、絵師ごとの作品表現に着目した研究は不足している。琳派という大きな括りでは見過ごされがちな部分について論述し、琳派において鈴木其一がどのような存在であったか、その立ち位置を明らかにする。

第一章 琳派とは

「琳派」は他の流派には見られない特殊な成り立ちであり、「琳派」という呼び方は、1972年に東京国立博物館で開催された創立百年記念特別展「琳派」が決め手であったといわれている。

鈴木其一は、1796年に江戸中橋で誕生した。18歳の時に酒井抱一のもとに入門し、兄弟子の鈴木蟬潭が急死したことで蟬潭の姉と結婚し一門の弟子の筆頭となる。1828年に抱一が逝去し、その翌年に酒井家に一代絵師として仕えることを願い出て剃髪する。40歳半ばには嫡子守一に家督を譲り、多数の若手の育成に励んだ。1858年にコレラにより63歳で

死去する。

第二章 其一の独自性

①構図

其一の作品は落款によって画風展開を三期に分けることができる。第一期「草書落款時代」(1813～1832)、第二期「嚙々(かいかい)落款時代」(1833～1843)、第三期「菁々(せいせい)落款時代」(1844～1858)である。構図における其一の独自性の開花は第一期後半の抱一の死が契機であり、第三期には、大胆かつ直線的構成の複雑さをそぎ落としたシンプルな構図が確立する。

②画風

描写の切り取り方として、雪景色を描いた抱一作の《雪中檜に小禽図》と其一作の《雪中竹梅小禽図》を例に挙げる。其一は、雪の重さでしなった枝から雪が落ちる瞬間を描き動画のような描き方である。対する抱一は粉雪を描き、対象を写真のように一瞬を切り取った描き方である。

次に、観察眼である。《朝顔図屏風》の蔓の向きが確認できる合計41箇所(右隻19、左隻22)を確認したところ、全ての蔓が自然界の朝顔同様に反時計回りに描かれていた。しかし時には鑑賞者に違和感をもたらすほどではないバランスのとれたデフォルメを用いた作品も見受けられる。

最後に色彩感覚である。初期の作品は淡い彩色であるが、画風昂揚期では、色のコントラストが印象的な作品が多い。さ

らに画風洗練期には、色彩豊かで派手な作品も登場する。

③描表装・際物

描表装とは、従来仏画に用いられてきたが、其一はこの描表装を節句掛に取り入れる。また、際物に対しても江戸琳派の装飾性、斬新な構成を活かし躍人気になる。新しいつながり(新規顧客)ができるだけでなく、安価で大衆が気軽に購入できるため独立絵師にとって良い収入源であった。また、使い捨てであるこれらの品々に落款を施してあり、プライドと生き残りをかけた逞しさがうかがえる。

以上の特徴より、其一らしきとは①違和感のないデフォルメのバランス感②複雑さのない構成③鮮やかな色彩と華やかさ④身近なモチーフの使用⑤動画的描写である。つまり其一の独自性とは、ダイレクトに視覚に訴えるバランスのとれたシンプルな美しさであると考ええる。琳派における鈴木其一とは、洗練された美的感覚を後の琳派にもたらした人物である。

第三章 近代への影響

加越能地域に江戸琳派を持ち込んだ山本光一、その弟子の石崎光瑤の流れを北陸江戸琳派と呼ぶ。其一作品と光一作品の比較から北陸江戸琳派の特徴について3点挙げたい。まず、構成やモチーフに光琳、其一に通ずる類似点が多数存在するため、確実に琳派の系脈を引き継いでいる。次に、これまでみられなかった動物モチーフの作例など時代に適応し作風の幅が広い点である。最後に抱一、其一を超えた写実性の

高さである。

おわりに

琳派は狩野派とは異なり、決まった画風や技術はないため、絵師が自由に先人の絵師をリスペクトし、模倣から自身のかたちを新たに生み出して継承していく。そのため、時代が経つにつれて、師や先人の画風の中にある複雑さや含みをそぎ取り洗練した個性を編み出していく過程をみることができる。

[主要引用文献、参考文献]

サントリー美術館、姫路市立美術館、細見美術館、読売新聞社／『鈴木其一 江戸琳派の旗手』／読売新聞社／2016
岡野智子／『別冊太陽日本のこころ244 江戸琳派の美 抱一・其一とその系譜』／株式会社平凡社／2016

狩野派渡辺了慶の金碧障壁画に関する研究

西本願寺書院壁画を中心に

土本葉月

芸術文化キュレーションコース

日本美術史

研究対象と本研究の目的

京都府下京区に位置する西本願寺は、浄土真宗本願寺派の本山である。伽藍の中心には、真宗開祖である親鸞聖人を祀る御影堂と本尊の阿弥陀如来を安置する阿弥陀堂が並び建っている。この両堂の傍らにあるのが、来客をもてなすための迎賓施設として機能していた書院である。この書院の室内は、どの部屋も江戸初期に渡辺了慶を筆頭とする狩野派の絵師によって制作された障壁画で飾られている。

本研究の対象はこの西本願寺書院壁画と渡辺了慶である。了慶がどのような意図をもって西本願寺書院壁画を制作したのかについて考察し、了慶の画業を紐解くとともに、書院の壁画が了慶作品の中でどのような位置付けとなるのかを明らかにする。

第一章 渡辺了慶に関する先行研究

渡辺了慶は、桃山時代から江戸初期にかけて活躍した狩野派の絵師である。了慶の生い立ちに関して『越前人物志』によると、東北地方の生まれで絵師になる前は藩に仕えていた武士であったと伝えられている。そして若年の頃何らかの事情に

よりあちこちを流浪したのちに京都へ上京し、狩野光信のもとに入門し絵を学んだ。光信の高弟である狩野興以と同じく、了慶も一門内では期待されていた弟子の一人であり、西本願寺をはじめ妙心寺や東福寺など京都近郊の名だたる寺院に作品を残している。先行研究において了慶の絵画は、硬い・堅実・神経質と評価されるが、樹木草花に関しては情緒豊かに自然らしく描く一面もある。晩年は、九州の平戸へ移り松浦藩の御用絵師を務め、正保2年(1645)にその生涯を終えている。

第二章 西本願寺書院壁画の概観

対面所や白書院は、来客との公私にわたる対面儀礼の場として使用されていた。そこには、中国の逸話を基に描かれた人物図や、四季花鳥図が描かれている。また、菊の間や雁の間は控えのために通される間であるが、部屋の名前の通り菊と雁を主とする題材が写実的に描かれている。さらに狭屋の間や板戸には花鳥図の他、卷子や太鼓が濃彩で描かれている。

このように西本願寺書院の各部屋の障壁画には花鳥図や人物図から扇・卷子・太鼓といった道具類に至る多種多様な画題が選択されている。

第三章 西本願寺書院壁画の空間構成

制作意図を考察していくうえで注目したのが、障壁画の画題と描かれた場所との関係性についてである。対面所の西面

に描かれた《金碧松鶴図》は、松と鶴と共に紅葉が描かれている点から季節は秋を表したものであると考えた。同じように西面に対面する東面の《老梅図》の季節は春、南面には燕子花や牡丹という初夏にかけて咲く花が描かれ、季節と描く草花を合わせている。一方、書院では、西にある菊の間と雁の間には、どちらも秋を題材にした障壁画を描き、北に位置する白書院には雪持ちの松などが冬をあらわす画題として描かれている。

さらに、中国古代の思想哲学である陰陽五行思想と照らし合わせてみると、東は春、南は夏、西は秋、北は冬と方角が象徴する季節が決められているが、上記のように西本願寺書院壁画では、方角に合わせて季節の画題が割り振られ描かれていることになる。

また《朝顔図》《藤図》《鉄線図》は、3つとも平均的な目線より上の位置、つまり見上げる高さに描かれている。蔓植物を高い位置に描くことで蔓特有の流麗さや伸びやかさを表現しようとしたと考えられる。加えて、書院壁画の構図の特徴として明らかになったのは、実際に外で見る景色と変わらないスケールで描かれていることである。これは、自然らしく捉えて描くという了慶らしい表現ではなかろうか。

これらの観点から、了慶は障壁画制作の際に画題の位置関係を意識して描いていたと論じた。

また、扇や太鼓という演能に関するモチーフが描かれているが、これは壁画制作当時の西本願寺宗主の趣向が反映された画題選択であると考えられる。

まとめ

本論文では、西本願寺書院壁画の画題は建物の方角性や場所に合わせて配置していること、構図は自然の景物とほぼ同じサイズで、写実性豊かに描かれていること、そして画題選択には依頼者である西本願寺側の好みや要望を反映していることを明らかにした。これらから分かることは、西本願寺書院の中に、了慶が自然そのものを再現し、また真宗寺院の本山として格式ある空間にするべく画題を選択し描いたという意図を持っていたことである。

このように西本願寺書院壁画は数ある了慶作品の中でも了慶の画業を色濃く伝える作品であると位置づけられるのである。

〔参考文献〕

岡村喜史／『信仰がまもり伝えた世界文化遺産 西本願寺への誘い』／本願寺出版社／2016
土居次義／『障壁画全集 西本願寺』／美術出版社／1968
山崎宏／『日本画と日本建築の時空』／青山社／2011
本願寺史料研究所／『本願寺史 第二巻』／浄土真宗本願寺派宗務所／1968

岡本かの子の小説作品にみる動物

柴崎達裕

芸術文化キュレーションコース

文学研究

序論 研究目的

岡本かの子は大正、昭和前期に活躍した作家である。本論文の目的は、かの子の小説作品のなかの「動物」に着目し、そこに何を読み取ることができるのかを明らかにすること、また、吉本隆明が述べる、かの子文学に含まれているという「生命の糸」(引用1)の具体化を試みることの二点である。

第一章 肯定的姿勢

第一節では、かの子の歌・随筆から、かの子の「動物」に対する肯定的姿勢を確認した。かの子の「動物」に対する愛情は、身近な「動物」だけに注がれるのではなく、随筆「初秋の母の感懷」にみられるように、「生物の全部」に向けられていることが分かった。第二節では作品「家霊」、「鮎」を取り上げ、作品に描かれる「どぜう汁」、「鮎」に着目することで、「食」というかたちになった「動物」を考察した。それら「どぜう汁」、「鮎」は、人物の“いのちのコミュニケーション”を仲介する重要な役割を担っていることが明らかになった。

第二章 魚

第一節では、かの子についての研究動向を整理することで、最近ではかの子の個性的な作風を「女性の人生における多様な選択肢を考えさせ得る」(引用2)ものとして評価する傾向があることが分かった。第二節では、作品「晩春」、「金魚撩亂」の二つの作品を、「性」という視点から考察した。それらの作品のなかで、主人公となる人物は、精神の深層に潜む原動力としての「性」について葛藤している様子で描かれており、そして「魚」にその解消をみていることが明らかとなった。第三節では、「金魚撩亂」の結末部に焦点を当てた。一部の先行研究においてこの作品の結末は、「家父長制崩壊のアレゴリー」としての解釈が為されている。だが、一見「女性」の「解放」として読める部分も、注意深くみると「男性の封建的な男性性のからの解放」としても解釈することができる。このような解釈も可能なことから、かの子は性別によらず、一つの「いのち」に対して「解放」の示唆を与えていると推察することができるのである。

第三章 「いのち」の関わり合い ―「蝙蝠」を読む―

第三章Iでは、かの子の小説作品のなかの「動物」と「人間」の境界について、宮沢賢治の作品と比較しながら考察した。他の生き物の「いのち」を食べることを、宮沢賢治は「醜い業」と捉えるのに対して、かの子は「コミュニケーションの一環」として捉えており、かの子のなかで「動物」と「人間」の距離は近

く、また親和性の高いものであることが明らかとなった。その点を踏まえ、IIでは、作品「蝙蝠」を読み解いた。作品のなかで「動物」は、「人間」の精神に影響を与える存在であり、またその影響は一時的なものではなく、物語終盤まで持続していることから、いわば“人間が蝙蝠に飼われている”とも言うことができる。このような「動物」が「人間」の精神に干渉するという構造に、「動物」と「人間」の境界の非具体性が現れているのである。

第四章 「動物」が現れない作品の「動物性」読み

第四章Iでは、「動物」が表れない作品「快走」に焦点を当て、「動物」が現れる作品との共通点をみつけることで、「動物性」を発見することを試みた。「快走」のなかで、「動物性」は、主人公が「走る」という行為を通して没入する「世界」や、主人公の衝動的な精神の「変化」、あるいは主人公のその変化に呼应し、他の人物の内面にも変化が生じるというその「連鎖性」から読み取ることができる。このように「動物」が現れない作品のなかにも「動物性」が潜んでいることから、「動物」が現れる作品の特徴である「いのち」の「抑圧」と「解放」は、かの子作品全体の主題ではないかと推察された。

結論

これまでの章を踏まえると、岡本かの子の小説作品のなかの「動物」は、人物の「解放」の象徴であると考えることができ

る。そして人物を「抑圧」している原因の根底にあるものは、精神の深層にある「性」である。つまり、吉本が「生命の糸」という漠然とした言葉を用いたのは、岡本文学が既存の言葉では語り切れない、底知れぬ原動力である「性」を内包しているしるしであるのだ。したがって、かの子作品の主題とした「抑圧」と「解放」を加味すると、吉本の言う「生命の糸」とは、精神の深層にある「性」の「解放」の現れであると考えられるのである。

岡本かの子が「動物」を「解放」の象徴として描いた背景には、やはりかの子が「動物」に対して肯定的な姿勢をもっていたからであると推察できる。そして、そうした「性」や「いのち」の「解放」という普遍的テーマを内包しているからこそ、岡本文学は現代でも盛んに再評価が試みられているのだ。

[参考文献、引用文献、URL]

引用1) 吉本隆明／「岡本かの子」、『吉本隆明の183の講演』／1989／https://www.1101.com/yoshimoto_voice/-speech/text-a117.html(2019/10/26時点)

引用2) 小松史生子／「岡本かの子――恍惚の三昧境で性を超える」、『女学生とジェンダー 女性教養誌『むらさき』を鏡として』／今井久代・中野貴文・和田博文編／笠間書院／2019／p360

町家の密接する壁に見る町家社会の人間関係

高岡市中心市街地を例に

松延玄甫

芸術文化キュレーションコース

文化研究

高岡市にはかつての隣家の跡が残る壁がある。その壁からはその隣家の姿形が想像できる(図1)。これを独自に「元お隣さんの面影」と呼び、この現象から本研究は出発している。

本研究では町家を「軒を連ねた一戸建て家屋」と定義している。調査地である高岡市の町家と言えば山町筋の「土蔵造りの町家」、金屋町の「千本格子の町家」などが特徴的であるが、その周辺にも「トタンや銅板による外装の町家」が多く見られる。この「トタンや銅板による外装の町家」のほとんど、そして前者二者の特徴の町家の一部は隣家と互いの壁を密接させている。こうした密接する町家は互いに独立した柱と壁を持ち、実際には互いの壁の間に数センチから数十センチ程の隙間を持つことがあるのだが、極度に接近し、壁上部で雨の侵入を防ぐことで側面の壁の密接部分において外装を省略している。これを文中では「密接する壁」と表現する(図2)。「元お隣さんの面影」はこの構造に由来する。本研究では、この壁と町家社会の相互関係、すなわち町家の壁の社会的な意味を明らかにする。そのために「町家の取り壊し」に注目し、そこで町家住人の思考・行為から町家社会の人間関係と壁との関係を抽出し、町家の壁の社会的な意味としてまとめる。

町家の密接する壁と町家の取り壊しには特殊な関係がある。それは町家の取り壊しにおいて、町家の密接する壁が省略

している外装を新設するための「隣家の壁の補修費用」を発生させることである。さらには、その費用の負担における決まりがない。そこで町家の住人は、普段は「ただの壁」として認識している壁を、取り壊しにおいては「密接する壁」として認識する。そこで、この「隣家の壁の補修費用」の負担をどのように決定するのか、町家の住人、町家の取り壊しを行う施工業者、行政に対して町家の取り壊しのプロセス調査、及び事例収集を行った。そこではこの費用が住人によって「話し合い」と表現される方法で解決されていることが明らかになった。ところが、この「話し合い」には 行為上の定型がなく、中には「提案」や「報告」のように一方的なものもあった。こうした多様性のある行為の中で、取り壊しの当事者は隣家住人との「これまでの関わり」や「これから関わる可能性」に配慮している。その結果、当事者が費用の少なくとも必要最低限を負担している事例が目立つ。この隣家関係への配慮や費用負担の結果は、行政から得た「一般的な見解では権利や義務の視点から残る隣家が負担する」という回答とは大きく異なる。費用を負担した当事者もそうした権利・義務による主張を心の内に持っていたが、隣家住人との良好な関係性を維持するために抑制していた。他方では、隣家住人との関わりがない場合に「話し合い」が行われない「壊し逃げ」の事例があった。つまり、「話し合い」とは権利・義務や金銭の問題ではなく、町家の取り壊しにおける隣家住人との人間関係の問題を解決するものである。

こうして町家の取り壊しにおいて取り壊しの当事者が隣家住人との人間関係に配慮することは、先代や知人、業者から

教えられ慣習化されている。ところが、この慣習は空き家率の上昇や人口の流出を受けて隣家住人との関係性が希薄化することで継承・機能しなくなってきた。その結果として、現在の高岡市中心市街地では「補修されない」町家が発生するようになり、この時隣家の壁はブルーシートで補修される。

「密接する壁」の社会的な意味とはここまで述べたように隣家の壁の補修費用を意識させることで町家社会における隣家住人との配慮に基づく人間関係を形成することである。この人間関係は社会学者である井森陸平が唱える「居住する土地を基礎とする社会関係」とも捉えられる。厳密には、町家社会においては「密接する壁を基礎とする人間関係」であるが、土地を意識させる点において類似する。井森は都市ではこうした土地を意識する人間関係を持たないとしている。つまり、第3章で述べたように、現在の町家社会においてこの人間関係が十分に継承・機能しなくなっていることは町家社会がより都会的な社会へと変化していることを意味する。また、この変化は町家を取り壊されゆく町家社会、高岡市中心市街地において隣家の壁のブルーシートによって景観に現れることがある。町家の密接する壁からは、こうして町家社会の人間関係や、その変化を垣間見ることができるのだ。

[主要引用文献、参考文献、URL]

- ・井森陸平、1944『都市と農村』東京：時代社、4、2、438頁
- ・上田篤、1975「町家論」上田篤、土屋敦夫著『町家・共同研究』東京：鹿島出版会、11～100頁

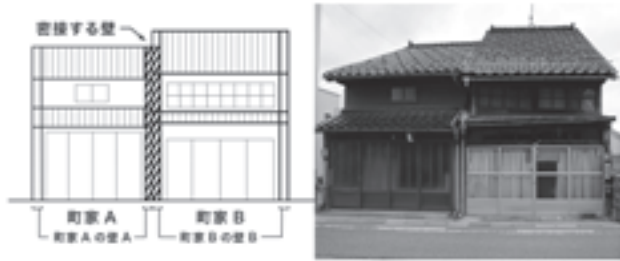
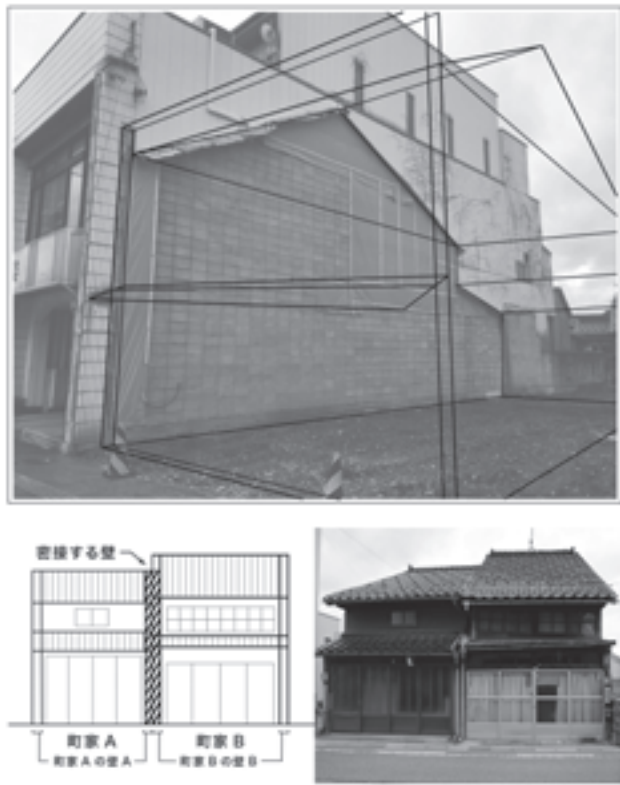


図1(上):「元お隣さんの面影」とその跡から想像されるかつての隣家。
図2(下):「密接する壁」の模式図(左)とその実際の様子(右)。どちらの町家も柱、壁を持つ。

富山の絵解き文化の特徴

上野友香理

芸術文化キュレーションコース

文化研究

研究目的

「絵解き」とは、絵画に描きこまれた宗教的意味や高僧の生涯について人々にその物語を伝えるために絵画を用いて解説を行うものである。室町・江戸時代頃に全国で盛んに行われていたが、時代と共に実施される例が少なくなっている。しかし、富山県内のいくつかの寺院では、現在も法要の際に絵解きが行われている。そこで本研究では、立山曼荼羅、八尾本法寺の「法華経曼荼羅図」、井波別院瑞泉寺の「聖徳太子絵伝」、城端別院善徳寺の「蓮如上人絵伝」の4つを取り挙げ、各絵伝の先行研究をもとに比較し、富山県で絵解きが大切にされた理由を模索するとともに富山の絵解き文化の特徴を明らかにすることを目的とした。

第一章 富山県に現存する絵伝の特徴

本章では各絵伝の特徴について整理した。4点の絵伝の共通点は、いずれも単に崇拝画・説話画として作られただけでなく、絵解きに適した画面様式で、絵解きを前提に制作された可能性が高いという点である。特に「立山曼荼羅」や「本法寺法華経曼荼羅図」、「蓮如上人絵伝」では、民衆に分かりやす

い例えて表現されており、絵解きに特化した作例だといえる。

第二章 富山の絵解き文化の特徴

本章では、実際に絵解きがどのような環境で行われていたのかについて整理した。まず、立山曼荼羅の絵解きは主に芦峯寺衆徒の廻壇配札活動にて行われた。檀那場では主に名主宅を宿とし、宿泊した際近隣の村人を集め立山曼荼羅を掛けて、曼荼羅の内容を話芸巧みに身振り手ぶりで、時にはその場にいる聴衆に合わせた法話を引き出して物語ったという。

また本法寺の「法華経曼荼羅図」は、『海中出現法華経廿八品図略縁起』などの史料の中に、「法華経曼荼羅図」が漁師により海中から発見された直後から絵解きがなされたことや、法華経曼荼羅図で江戸時代に各幅の図柄に応じた絵解きが行われていたことが示されており、成立当初から絵解きが行われていた可能性が高いとされている。

さらに、瑞泉寺での絵解きの起源は、明治12年の火災である。本堂・太子堂が全焼した後、経済界の不況で建築費の調達ができず、東本願寺から7万円を借財して大口の債務を弁済するという苦境に立たされていた瑞泉寺では、寺社経営の助けにする目的で信者の招請のあった地方を巡回して太子像の開扉と絵伝の絵解きを行うようになった。後に虫干法会の際にも絵解きが行い入れられ、そこでは信者に対して僧侶らが太子49年間の生涯を絵の場面を指しながら物語っていくという形式が定着しており、藩政末期から約250年余りの間人々にとっ

て最大の楽しみであり、今日に伝統として引き継がれている。

最後に善徳寺の「蓮如上人絵伝」は、原本と複製の二点が伝わっているが、原本成立から14年のうちに絵解き用の全く同じ絵伝を求めた後、絵解きが開帳法会である「虫干法会」の中に定着したとされ、絵解きを目的に複製が求められたと考えられている。

第三章 絵解きによる人的ネットワークの特徴

以上県内に現存する4点の作例について、絵解きを目的に絵伝が成立し、民衆に対して絵解きが盛んに行われ、人々に親しまれていたことが分かった。絵解きは人が人にわかりやすく伝えるというコミュニケーションの一種ということができ、これが布教活動に有効だったということが考えられる。3章では、この人的ネットワーク形成がどのようになされていたのかについて、立山曼荼羅と浄土真宗の事例に焦点を当てて検討した。

立山曼荼羅では、まず廻壇配札活動をする各宿坊は特定地域の檀那場と密接な関係を築いておく必要があったため、手土産を持参するなどの工夫をしていたという。特に江戸を檀那場としていた宝泉坊の泰音という人物は、一般民衆から江戸城関係者まで幅広い階層の人々と親密な関係を築き、立山曼荼羅の布教に成功していた。その秘訣は彼の人柄と勤勉さであったという。絵解きでは、立山曼荼羅に描かれている内容だけではなく、他の宗派の縁起や能や芝居という様々な知識があることが、幅広い身分の人々の興味を引きつけるのに

有効であったことがわかる。

浄土真宗では、念仏を唱えることを主な目的として集まった門徒集団である“講”という組織が門徒同士の強い繋がりを作っており、僧侶と門徒団体の強い結束が見られる。

立山衆徒と真宗門徒は、人との直接的な関係性を大切にすることで布教や寺社経営を成功させていたといえる。

結論

以上のことから富山県の絵解き文化の特徴として、絵解きに特化した絵伝が制作され、絵解きによる布教が寺社経営や民衆生活の基盤となっていたことを述べた。絵解きによる布教の成功には、信徒同士の強い結束や、説法する相手への心遣いなどの精神的な繋がりが重要になっており、こうした人的ネットワーク形成の在り方が富山の絵解き文化の特徴の一つともいえると考えられるのである。

[主要参考文献]

林雅彦／『日本の絵解き-資料と研究-』／三弥井書店／1984.6

原口志津子／『富山・本法寺蔵 法華経曼荼羅図の研究』／法蔵館／2016.2

福江充／「立山曼荼羅の絵解き再考-芦峯寺宝泉坊衆徒泰音の『知』と御絵伝(立山曼荼羅)招請に着眼して-」／富山県[立山博物館]研究紀要 第18号 55-71頁／2011.3

高岡銅器産業の現状検証と新たな動きから見た展望

徳丸達也

デザイン工芸コース

文化研究

高岡銅器について

高岡銅器は、富山県高岡市にて鑄造によって生産される伝統工芸品であり、その歴史は約400年を数える。高岡城下が前田利長によって開かれたのは1609年(慶長十四年)のことであったが、同時に利長によって城下には多くの金工職人たちが招かれ、以後高岡では盛んに銅器が製造されるようになった。その後は優れた腕を持つ鑄物師や彫金師、仏具師などが意欲的に灯籠、花器、仏具全般などの銅器をはじめとした金工品を製作し、高岡製の銅器が越中や加賀以外の地域へも普及していくと同時に、高岡に集住する鑄物師たちの勢力も大きく拡大していき、遂には全国でも類を見ないほどの大規模な鑄物師集団へと発展していった。さらに、鍋や釜などの日用品としてもその優れた形状から高岡製の製品が次第に普及していき、他の鑄物師集団を脅かすまでに成長していった。その勢いは明治維新によってそれまで鑄物師を庇護していた真継家の権威が失われてもお万国博覧会や内国博覧会にて評価されることで続いていき、二度の大戦からの復興や高度経済成長、バブル期など激動の時代を経て現在も産業として脈々と続いている。¹⁾

高岡銅器産業の現状

約400年に渡って高岡の地を舞台に続いてきた高岡銅器産業であったが、近年、特に1990年代以降は全国の伝統産業の例に漏れず、人口減少や不況の煽りを受けて、また高岡銅器そのものの需要低下に伴って徐々に事業規模が縮小しつつある。またそのような販売面での問題に加え、後継者不足という産業の根幹に関わる問題も抱えており、事業を存続させていく上で非常に厳しい状況に置かれているという現状がある。需要低下の要因としては、これまで高岡銅器の中でも主力製品とされてきた仏具などの冠婚葬祭に使用する器具や一般的に和室に置かれる用途であったものが、主に高度経済成長期以後のライフスタイルの変化によって人々にとって身近なものでなくなってきているということが挙げられる。さらに後継者不足の問題について述べると、前述のような需要低下によって高岡銅器の製造に携わることを生業とするのが経済的に困難なことになりつつあることが大きな要因と考えられている。²⁾

このような現状を打破するために、高岡銅器業界では様々な新たな試みがなされ始めている。(株)能作では、鑄造を製造業としてだけでなく、地域に根付く産業を観光資源としてアピールする「産業観光」の考え方に基づいて事業を行うことによって、近年全国から注目を集めている。また(株)二上では、製品そのものの魅力を高めるために、これまで高岡銅器製造の一工程として当たり前に行われてきた研磨を原則せず、鑄造

したままの表面状態である「鑄肌」の風味の良さを活かした製品を生産し、磨かない鑄物のブランドとして「FUTAGAMI」ブランドを立ち上げ新たな高岡銅器の形を世に送り出した。

さらに、企業独自の取り組みだけではなく、企業、学術機関、そして行政など、複数の異なる組織・立場の人々が連携して高岡銅器に関する新たなプロジェクトを始動させるなど、これまでになかった動きも見られるようになり、高岡銅器業界は大きな変革期を迎えようとしている。

高岡銅器のこれから

高岡銅器産業がこれから産業として存続していくために、考えなければならないことは時代の変化への対応である。高岡銅器産業が一定の熱源を使用する工業である以上、環境問題への対応は避けては通ることの出来ない問題である。近年では様々な異常気象が発生しており、今後は環境に対しても配慮した産業を目指さなくてはならない。また、社会構造も今後大きく変化していくことが予想される。核家族や単独世帯の増加により、これまで高岡銅器が使用されてきた生活場面が失われ、製品としての高岡銅器は新たな用途を模索していかなければならない。さらに、地域や市民との繋がりもますます重要な要素となってくることが予想される。製品が一つの個体として優れているだけでなく、その背景にある歴史などを含めた付加価値の創造や、地域住民や観光客と銅器業界の繋がりを重視することで、製造業の一つとしてだけでなく、第

三次産業としての側面も含んだ多くの人々に親しまれ、身近に感じられる新たな産業の形が生まれてくるのではないかと考えられる。

[参考文献]

- 1) 養田実・定塚武敏／『高岡銅器史』／高岡銅器協同組合／1988
- 2) 『高岡特産産業のうごき 平成28年度版』／高岡市産業振興部 産業企画課／2018

加賀友禪の文様・技法の特質と今後の展望

長峰りつ

芸術文化キュレーションコース

文化研究

研究背景と目的

加賀友禪は石川県金沢市を中心に生産されている、糊で防染する染色技法を用いた着物で、加賀の伝統工芸の一つである。その歴史は古く、加賀友禪の始祖は江戸時代中期に活躍した扇絵師・宮崎友禪斎であると言われている。そして、加賀における友禪染は加賀藩の保護を受け、藩政が終わるまでその人気は続いた。しかし、明治になると、元々販路が上層階級にしかなかった加賀友禪は衰退し、消滅の危機に追い込まれた。一方で、消えつつある加賀友禪の価値に気がつき、再興しようという働きかけが大正時代前後に始まった。そこで加賀友禪再興に大きく寄与したのが木村雨山(1891－1977)である。木村の活動や制作への姿勢が、現在まで伝承される加賀友禪を確立した。しかし、木村が加賀友禪に与えた影響について具体的に記した先行研究は少なく、また、木村の後の加賀友禪の変遷についてまだ研究が進んでいない。

したがって本研究では、木村雨山が加賀友禪に与えた影響について、時代背景などを交えながら論じ、木村以降の加賀友禪がどのように変化してきたのか、日本伝統工芸展の作品を取り上げることでその変遷を検討した。また今後どのように展開していくのか考察することを本研究の目的とした。

木村雨山が与えた影響と近年の加賀友禪

木村雨山が加賀友禪に与えた影響について、まずは木村が活躍する以前の加賀友禪の状況を調査した。そして木村が現在まで伝承されている加賀友禪を確立したと言われる理由を、当時の全国における工芸の動向や木村自身の活動を基に考察した。

その結果、「加賀友禪を復元したこと」「全国の工芸の動向を加賀友禪に取り入れ、時代に即した加賀友禪を作り出していたこと」が、木村が加賀友禪を確立したと言われる理由と考えられる。加賀友禪を復元したと言われる理由は、江戸時代の友禪染と同じように自身で図案を作ることに取り組んだことからである。また、帝展などの展覧会に度々入選していた木村は、中央で活躍する作家、評論家とも交流があり、全国の工芸の動向をいち早くとらえることができたからこそ、時代に即した加賀友禪を作り出すことができたのである。

次に木村以降の加賀友禪について、本論文では1955年(昭和30)から毎年開催されている日本伝統工芸展の出品作品を取り上げる。日本伝統工芸展に入選した石川県の友禪染作家の作品を対象とし、作風の変化と全体を通してみたときの変化を見ることで、作家ごとの特徴を捉え、近年の加賀友禪の変化の一側面を考察した。そして全66回の日本伝統工芸展を通してみた時、どの作家も着物全体を覆うような構図を用いるなど、いくつかの共通点が見受けられた。一方で、有

機的な模様から幾何学的な模様への変化などが見られ、日本伝統工芸展における作品だけを見ても、時代ごとにいくつかの変化が見られたのである。

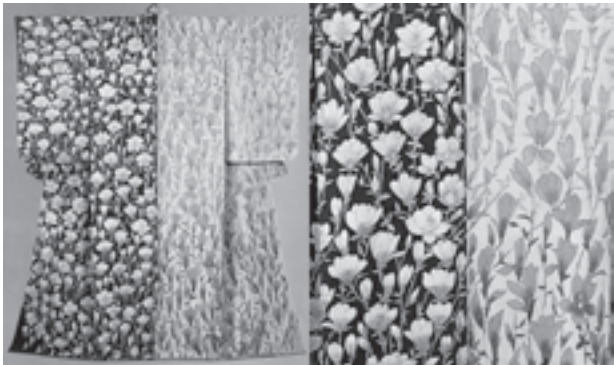


写真1) 友禪訪問着「花」／木村雨山／人間国宝シリーズ11 木村雨山／講談社／1979

新しい活用方法から見る今後の展望

最後に加賀友禪の今後の展望のとして、最近になって始められた加賀友禪の活用方法をいくつか紹介し、その上で、それらが今後どのように展開していくか、展開していかなければいけないかを考察した。

加賀友禪の新しい活用方法の開発には金沢市における観光事業の推進が深くかかわっている。その活用方法には加賀

友禪のガラスパネルなど、加賀友禪を「空間デザイン」として取り入れたものや、お土産品に加賀友禪を取り入れたものなど、その多くは加賀友禪の「デザイン」に注目して開発された製品であった。全国で伝統工芸の衰退が叫ばれる中で、加賀友禪においても木村雨山が行ったように、現代のライフスタイルや流行に合わせたものを開発し、改革していく必要がある。しかし加賀友禪を伝統工芸として伝承するためには、何を残していくか、何を变えていかなければいけないかを慎重に吟味していかなければならない。

[主要引用文献、参考文献、URL]

参考1) 染織風土記刊行会企画編／加賀友禪 シリーズ・染織風土記／泰流社／1983

参考2) 寺西一紘／加賀友禪 その文様、色彩、技法／橋本確文堂／1995

参考3) 紙谷草土／人間国宝 木村雨山／北國出版社／1985

林美伶

芸術文化キュレーションコース

映像文化

はじめに 研究背景と本論文の目的

ゾンビ映画と呼ばれる作品群がある。世界初のゾンビ映画と言われる作品の公開から現在に至るまでの約90年もの間、ゾンビ映画はその特徴を受け継ぎながら様々な形で制作され続けている。公開本数が劇的に増加した2000年代からの「ゾンビ映画ブーム」は、2010年代においても衰えることなく、数々の話題作やヒット作を生んだ。そして、2010年代に公開された作品には、ヒット作であるか否かに関わらず、これまでのゾンビ映画作品とは異なる特徴が見られる。

本論文の目的は、2010年代ゾンビ映画ブームにおける新たな動向と変化がどのようなものであるのかを同時代的に明らかにすることである。そのため本論文では、ジャンルにおいての新たな視点や表現等が見られる2010年代の作品を約20点取り上げ、ゾンビ映画の歴史やその典型的な特徴と照らし合わせながら、変化が捉えられる点について、「人間ドラマ」、「ロマンス」、「笑い」、「進化」という4つの観点から考察を行った。

第1章 ゾンビとは何か

ゾンビ映画とは、「吸血鬼やミイラ男などのモンスターに分類できない、何らかの理由で蘇った実態を伴う死者、あるいは一般的なゾンビのイメージに近い催眠・錯乱状態にある人々が登場する映画」(引用1)として広義に捉えられる。世界初と言われるゾンビ映画は、集中的にホラー映画が製作された1930年代初頭に生まれた。ゾンビは、「フランケンシュタインの怪物」や「ドラキュラ」に次ぐ新たな怪物として映画界に登場した。つまり、ゾンビ映画はホラー映画と深い関係を持って制作されてきたのである。そして、ゾンビ映画におけるゾンビは、1930年代から2000年代にかけて、「人間に使役される他律的なゾンビ」、「自立的に人間を襲い増殖するゾンビ」、「走って人間に襲い掛かるさらに凶暴性を増したゾンビ」というような変遷を経ている(参考1)。時代と共に変化してきたゾンビ映画はこの後どのように展開していくのだろうか。第2章で詳しく分析した。

第2章 2010年代ゾンビ映画の進化

第1節では、「人間ドラマを描くこと」を主軸にした2010年代ゾンビ映画を取り上げた。そのような作品は、人物の心情を繊細に描くことで物語世界へのさらなる没入を可能にし、また、見る者の心身の限界を超えた疑似体験を可能にしている。さらに、ゾンビ側の人物を主人公に据え、ドラマチックな物語を描くことで人間の敵としてのこれまでのゾンビに新

たな視点と概念を示している。ゾンビは、人間を危機的状況に追い込み、その本質を顕在化させる役割を担っている。

第2節では、ゾンビ・ロマンスというゾンビ映画の新基軸について分析した結果、そのような作品に登場するゾンビには、ロマンス映画のヒーローたる資質が認められた。また、ゾンビと人間の恋愛物語は、圧倒的な「他者」を受け入れるという点において、異文化理解や差別問題への強いメッセージを含むことが可能である。

第3節では、2010年代ゾンビ映画を「笑い」という観点から考察した。この年代の作品には、笑いの対象としての愚鈍なゾンビの表現を引き継ぎながら、凶暴的な側面をも笑いに変える演出が見られた。作中に見られるパロディやオマージュは皮肉や風刺を含み、ウィットやユーモアによる笑いの演出は、他作品によって形成された固定概念を覆すと共に、他作品への切り返しの手段として機能している。ゾンビ映画における笑いは、死や恐怖など深刻な状況を描くゾンビ映画の娯楽性を高める役割を持つ一方で、映画として観る者に伝えるべきメッセージやテーマを内包している。

第4節では、2010年代ゾンビ映画を「進化」という観点から考察し、ゾンビ映画が描くゾンビと人間の関係性に変化が見られることを明らかにした。本節で取り上げた作品には、人間という制限から解放された存在であるという、ゾンビへの肯定的な視点が見られ、このような視点は、2010年代ゾンビ映画の一つの特徴として挙げられる。

おわりに

2010年代ゾンビ映画においては、思考能力や感情を持った「個」としてのゾンビの表現が見られ、本論文ではこれを“インディビジュアルゾンビ”と呼ぶことにした。主人公として感情移入の対象ともされ得る“インディビジュアルゾンビ”は、ゾンビ映画というジャンルにおいて新たな物語展開を可能にする。さらに、2010年代ゾンビ映画は、人間の生きる姿に焦点を当てた物語を描くことで、人間という存在を問う側面も持つ。これらの作品は、表面的な残酷性以上に読み取るべき主張やテーマを含み、映画作品として多様な価値を持っているのである。総じて、本論で考察した作品は、ゾンビ映画、あるいはゾンビというものに新たな概念や視点を与え、ゾンビ映画というジャンルの多様性を高めている。よって、2010年代ゾンビ映画は、ジャンルのさらなる進化を示すものであると言える。

[参考文献、引用文献]

引用1)伊東美和／『ゾンビ映画大辞典』／洋泉社／2003／p8
参考1)福田安佐子／「ゾンビ映画史再考」、『人間・環境学』第25巻／京都大学大学院人間・環境学研究科／2016／p55-6

産官学連携の織物産業振興モデルの提案

尾州の取り組みから

井上明香里

芸術文化キュレーションコース

文化政策

研究の背景と目的

国内の毛織物産業は、今日斜陽産業のイメージが一般的であるが、その詳細はほとんど知られていない。実際国内の産地は製品や新技術の開発、情報発信、人材育成等多様な動きが見られる。また近年地方創生の関心が高まる中、産官学連携の動きが各地で進められている。産官学連携とは1990年代後半から顕著になった活動であり、政府・地方公共団体と大学などの教育機関・研究機関、民間企業が連携することで新技術の研究開発や新事業の創出を目的としている。

本論文では国内最大の毛織物産地である尾州を取り上げ、特に尾州産地で行われている産官学連携の人材育成事業である「翔工房」の取り組みに焦点を当て、この取り組みが若者を巻き込む振興策や産官学連携の新しいモデルになり得ることを明らかにすることを目的とする。

尾州産地とは

尾州産地は愛知県一宮市・稲沢市・津島市・愛西市・江南市・名古屋市および岐阜県羽島市・各務原市周辺を指す。この地域は一級河川である木曽川が信濃から美濃南西部を

通って伊勢湾へ流れ、一帯に豊かな濃尾平野を形成している。桑畑や綿花畑に適した土壌、糸や織物の染色加工、仕上げに適した木曽川の豊かな水があったため繊維産業が盛んになった。

尾州の毛織物の強みは豊かな自然環境だけではない。糸から織物になるまでの工程が細かく分業制になっており、そのためそれぞれに高い技術力が培われていることにもある。また多品種・小ロットの生産を行い、細かいニーズにも対応できることが強みとして挙げられる。

翔工房について

翔工房とは一宮地場産業ファッションデザインセンターで行われている人材育成事業である。将来繊維、ファッション産業を担う学生のアイデアと匠の技術を組み合わせることで新しいテキスタイルを作る事業であり、本格的に活動し始めたのは2010(平成22)年で、2019(令和元)年には10周年を迎える。この事業は生産過程の知識を持ちながら、さらに企画力も有する人材を育成することが目的である。4月の学生募集を開始から2月の作品発表会までの約1年間を通した事業であり、年度毎に事業内容は冊子という形でまとめられている。



図1) 冊子表紙／公益財団法人一宮地場産業ファッションデザインセンター／翔工房 学生のアイデア×匠の技／2018

まとめ

翔工房を調査すると、「産」「官」「学」がそれぞれ良好な相互関係を築いていることが明らかとなった。一般的に考えられ

る産官学連携は「学」は大学や研究機関であり、技術提供や委託研究を行っている。一方で、翔工房では「学」は学生であり、人材育成という緩やかな形の連携がされていた。そしてそれぞれが技術、機会、発想を提供している。これら3つの主体が連携することで「産」と「学」には斬新なアイデアの創出と共創、「官」と「産」には産地振興のビジョンづくり、「学」と「官」には未来の人材育成とアイデアの創出が生み出されている。筆者はこれが産地振興のモデルになり得ると考える。このような連携の中で「産」は普段触れることの出来ない若者の感性に触れ、刺激を受けるというメリットがある。「学」は学校の中では学ぶことのできない生産現場を学ぶことができるというメリットがある。双方にメリットが生まれるこの関係を結んでいるのが「官」である。つまり「官」がコーディネーター的役割を果たすことが、産地の振興のために重要であると考えられる。

[主要引用文献、参考文献、URL]

参考1) 事業構想大学院大学ベストプラクティス研究会／地域活性のための産官学ベストプラクティス 連携による地域イノベーション／学校法人先端教育機構 事業構想大学院大学／2018

参考2) 日本毛織物等工業組合連合会ホームページ／<http://jwwa.net/bisyusanchi/>

参考3) 公益財団法人一宮地場産業ファッションデザインセンター／翔工房 学生のアイデア×匠の技／2018

学校教育は伝統産業を救えるか

高岡市ものづくり・デザイン科の取り組みから

河合成美

芸術文化キュレーションコース

文化政策

1. 研究目的

富山県内には現在、国が指定している伝統的工芸品は6つあり、そのうち「高岡銅器」「高岡漆器」「越中福岡の菅笠」は高岡市の伝統的工芸品である。また富山県の指定する5つの伝統工芸品うち「高岡鉄器」「高岡仏壇」は高岡市のものである。このように、高岡市は県内においても伝統産業が多く集中し、息づいている都市である。

高岡市の伝統産業の振興には、これまで様々な取り組みがなされてきた。まちを上げての取り組みや、企業の努力も多くみられるが、やはり高岡の伝統産業全体では、生産額の減少や職人の高齢化、需要の低下など衰退している。さらに伝統産業のみならず、地域文化の継承が危惧され、それらに伴う地域衰退が問題視されている。

こうした中で、高岡市では2006(平成18)年4月から、地域文化の継承や地域愛を育む目的で「ものづくり・デザイン科」が行われている。「ものづくり・デザイン科」とは市内の小・中・特別支援学校全40校で、年間35時間、伝統工芸の歴史を学び、実際に職人から技術を教わりながら、ものづくり実習をする必修教科である。この伝統産業で教育という分野での取り組みは、どのような効果があるのだろうか。実際どのような課

題があるのだろうか。そのような疑問を持ちながら、この論文に取り組んできた。特に、授業が当初の目標通り地域文化の継承や地域愛を育んでいるのか、それだけでなく、さらに産業振興にも寄与しているのかを明らかにすることを試みる。

2. 方法と考察

まず高岡市の伝統産業についての調査を行った。高岡銅器協同組合、越中福岡の菅笠製作技術保存会等へのヒアリング、文献、インターネットなどを活用した。「ものづくり・デザイン科」について理解を深めるために、実際に生徒が使っている学習資料を入手し、また、実施主体である高岡市教育委員会に、実施に至るまでの経緯や現在までに明らかにされている効果や課題についてヒアリングを行った。さらに現状をより良く把握するために、講師を担う職人に対するヒアリングも実施した。その後「ものづくり・デザイン科」を受け伝統産業に就職した人に対し、就職先を選ぶ際に受講経験が影響したかどうかについてヒアリング調査を行った。また「ものづくり・デザイン科」を受講した児童生徒の意識の変化を知るために、受講経験のある高岡市立芳野中学校2学年の全5クラスの生徒176名、及び「ものづくり・デザイン科」の受講経験のある富山県立高岡工芸高等学校1～3学年の生徒33名へのアンケート調査を実施した。その際、伝統産業の認知度を図る項目から、地域文化の継承や地域愛に対する影響を確認し、伝統産業に関わる人材育成に対する効果や、伝統工芸品の購入意欲などを調査す

る項目を取り入れることで「ものづくり・デザイン科」が高岡市の伝統産業の振興に具体的にどのような影響があるのかを明らかにしていく。

3. 結論

結論として「ものづくり・デザイン科」を受講している生徒の方が、受講していない生徒よりも高岡市の伝統工芸品を美しいと感じ、使いたいと考える生徒が多く存在することから、地域文化を継承し、地域愛を育んでいると言える。よって「ものづくり・デザイン科」当初の目標は十分に達成している。次に「ものづくり・デザイン科」が産業振興に寄与しているかどうかについてである。「ものづくり・デザイン科」を通じて工芸に興味を持ち、工芸高校に進学した生徒が多くいることから、「ものづくり・デザイン科」は伝統産業に関わる人材育成の観点で、伝統産業の振興に寄与していると言える。また「ものづくり・デザイン科」を受講している生徒の方が、受講していない生徒よりも使い手や買い手として関わりたいと考える傾向があることから「ものづくり・デザイン科」は需要拡大などの観点からも産業振興に寄与していると言える。

したがって「ものづくり・デザイン科」は、地域文化を継承し、地域文化を育むことに加え、伝統産業に関わる人材育成や需要拡大などの観点から産業振興にも寄与していることが明らかとなった。

[主要引用文献、参考文献、URL]

参考1) 大桃敏行・押田貫久編／自治体発カリキュラム改革／学事出版／2014

参考2) 高岡市教育委員会／ものづくりにふれ ふるさと高岡を知る～ものづくり・デザイン科の10年～／2016

参考3) 伝統的工芸品産業振興協会編／現代に生きる伝統工芸／ぎょうせい／1998

参考4) 伝統的工芸品産業振興協会編／伝統的工芸品の本／同友館／2003

参考5) 富山県庁／『富山県 とやまの伝統工芸品』／http://www.pref.toyama.jp/cms_sec/1300/kj00018425.html

伝統工芸品体感型システムの開発の実践

絹織物と竹細工による「繭カプセル」づくり

松岡由莉茄

芸術文化キュレーションコース

文化政策

研究背景と目的

伝統産業の衰退が著しい。特に、知名度が低い零細な伝統産業は、さらに厳しい状況に置かれている。こうした産業は、いったい何をすべきなのだろうか。

富山県呉西地区は伝統工芸品産業が数多く集積している地域である。そこには国の指定の伝統的工芸品が6種類あり、それぞれ生産額の減少が著しいものの、高岡銅器の事業者のように商品開発や産業観光などで成果をあげ、全国的に注目されている事例もある。それでも伝統工芸品産業は厳しい状況に置かれており、これまで多くの工芸品（竹工芸、わら細工、陶器、絹など）が淘汰されてきた。

そこで本論文では、呉西地区の伝統産業に焦点を当て、課題を明らかにするとともに解決方法を検討する。今回は「越中福岡の菅笠」の技術と「城端しけ絹」の素材を合わせた「繭カプセル」の開発を通じて、零細な産業がいかに振興するべきか、その可能性を探ることを目的とする。

研究方法

伝統工芸品産業の現状を調査すると、問題は大きく3つあ

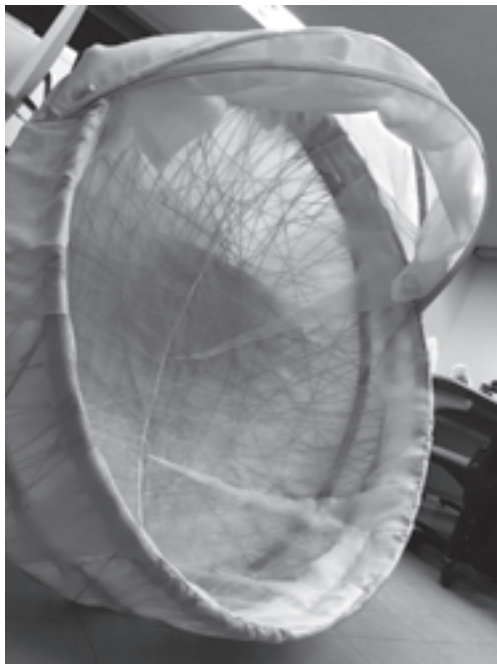
ると考える。それらは、①作り手の考え方が凝り固まって新しいものづくりにつながっていないこと、②異業種の連携が少なく、イノベーションが起きにくいこと、③実際に使う機会が少ないことが挙げられる。このような背景で、3つを満たす方法について検討を行い、①従来にない新発想によって、②呉西地区の産地間を連携させ、③実際に伝統工芸品を体感できる、「繭カプセル」の制作というアイデアにたどり着いた。繭カプセルは、越中福岡の菅笠の技術を用いた竹杵を、城端絹で包み込んだ球体であり、人がすっぽりと入ることができるものである。この制作では、零細な伝統工芸品の事業者同士の連携によって、これまでない商品開発をはかり、繭カプセルに入ることによって伝統工芸品の「体感」につなげていく。

具体的な手順は、呉西地区の伝統工芸品産業を調査し、現状と課題を出す。その後、実際に繭カプセルの制作を越中福岡の菅笠の中山煌雲氏と城端しけ絹の松井紀子氏に助言を受けながら、トライアンドエラーで制作を進める。さらに制作を行うとともに、繭カプセルの効果を測定するために、城端しけ絹に関する感性評価のアンケートを実施する。

まとめ

この制作では、零細な伝統工芸品の事業者同士の連携によって、これまでない商品開発をはかり、カプセルの使用が伝統工芸品の「体感」につなげることを目的とした。繭カプセルは異業種の連携の新しいモデルとして事業への波及が期

待される。また繭カプセルを用いることは、一般的な産業観光で必要となる案内人や体験講師が不要となり、人手不足の零細な伝統工芸品産業にとっては大変有益だと考える。マスコミからの注目も高く、社会的にも意義ある取り組みとして認識されている。アンケート結果からもリラクゼーションとしての効果が期待でき、ストレス社会である現代において繭カプセルの需要も高くなると考えられる。これが広まることで、零細な伝統産業を振興する可能性を持つと考える。



「写真1」繭カプセル／著者撮影

[主要引用文献、参考文献、URL]

参考1) 富山県／「とやまの伝統工芸品」／http://www.pref.toyama.jp/cms_sec/1300/kj00018425.html

参考2) 柳宗悦／「手仕事の日本」／岩波書店／1985

地域活性化にアートが選ばれる理由

奥能登国際芸術祭2017を事例に

浦田愛理

芸術文化キュレーションコース

アートマネジメント

はじめに

近年、人口の都市流出による過疎化や少子高齢化の影響により、地方の活気が失われてきている。そのような中、アートを用いた地域活性化の取り組みに注目が集まっているように思われる。

しかし、本来アートとは自分の創造力や技量を表現するための手段であり、社会問題を解決するためのものではなかったはずである。それにも関わらず、現代においては地域活性化の政策として違和感なく受け入れられているように思われる。

そこで、アートが選ばれることの理由を明らかにすることを、本研究の目的とした。

アートプロジェクトの定義

アートプロジェクトを定義していく上で、熊倉純子監修の『アートプロジェクト 芸術と共創する社会』で述べられている定義を参考にしたい。熊倉はアートプロジェクトの定義を次のように説明している(註1)。

1. 制作のプロセスを重視し、積極的に開示
2. プロジェクトが実施される場やその社会的状況に応じた

- 活動を行う、社会的な文脈としてのサイト・スペシフィック
3. さまざまな波及効果を期待する、継続的な展開
4. さまざまな属性の人びとが関わるコラボレーションと、それを誘発するコミュニケーション
5. 芸術以外の社会分野への関心や働きかけ

このような先行研究による定義を踏まえ、本研究ではアートプロジェクトを、「美術館から飛び出し、活動が行われる『場』の社会や歴史に関わりながら、市民や社会に様々な影響を与える芸術活動」とし、規模を問わず芸術祭も含めてアートプロジェクトと定義する。

アートプロジェクトの効用

先行研究からは下記のことが考察された。アートプロジェクトは、時代や地域に合わせて規模や手段を変えていくことのできる柔軟性を持つため、場所や人を選ばず、幅広く行うことができるという利点がある。また、地域の価値を新たに創造できるとい、様々な地域が抱える問題の突破口となる可能性を秘めている。さらに、住民の意識に語りかけることで町や人に変化をもたらし、協働の動きを作り出している。手間のかかることだからこそ、五感が刺激され、曖昧だからこそ、意味を明確にしようという人間を動かす力がある。

また、奥能登国際芸術祭の現地調査およびヒアリング調査からは、下記のことが見えてきた。芸術祭の経験から、これか

らの様々な事業に活用できる多くのヒントが得られ、地域にとって芸術祭が次につながる持続性を持つ事業となりえた。また、民間、行政の壁を越え、地域学の機会となり、人々の活動意欲を刺激し、活力を生んでいた。すなわち、アートは街が必要としている持続性を内包し、未来につなげる力が期待できることが明らかとなった。

地域活性化の定義

地域活性化の定義に関しては、『過疎地域再生の戦略』の著者である中藤康俊の考えにのっとった「地域再生」を手掛かりとした(註2)。地域活性化と同義で使われる言葉としては、「地方創生」と「地域再生」があるが、過疎、少子高齢化という社会問題を抱える現在の地方において、積極的な開発による「地方創生」ではなく、穏やかに変化をもたらす再生の方が現実的であり、受け入れられやすいと考えられる。そこで本論文では、地域活性化を、「新たなものを開発していくことよりむしろ、地元の技術、産業、文化を土台にして、地域住民が中心となり、自然の保全や美しい街並みをつくることを目的としながら、安心して暮らせる地域を再生していくこと」と定義した。

「地域再生」に求められるもの

先行研究から、地域を再生していくためには、住民が住みつけたいと思える環境を作ることが重要であり、そのために、

魅力や誇りを見つめなおすこと、地域について学び、将来的な危機感を共有すること、コミュニティを再生していくことが必要であることが考察された。また、そうした過程の中で、豊かに暮らすことを段階的に目指し、息の長い政策に取り組むことの必要性がある。さらに、コミュニティを再生していくためには、民間、行政の垣根を超え、住民同士が連携する共助が強く求められることとなる。

結論

本研究を通じて、アートは地域再生のために必要な共助や、地域学の機会、人のつながりをもたらすことを可能にすることが見えてきた。また、地域を舞台とするアートプロジェクトは、アートの鑑賞者を増加させ、アートに存在意義を与えていることが考察された。よって、地域とアートは、相乗効果をもって発展できるために、現代において組み合わされて受け入れられているのだと結論付ける。

[主要参考文献]

註1) 熊倉純子監、菊池拓児・長津結一郎編『アートプロジェクト 芸術と共創する社会』水曜社、2014、p.9

註2) 中藤康俊著『過疎地域再生の戦略』大学教育出版、2016、p.244

参考1) 北川フラム/奥能登国際芸術祭実行委員会監修『奥能登国際芸術祭2017』現代企画室、2018年

地方における演劇の役割と効果

富山県を事例に

岡本夏野

芸術文化キュレーションコース

アートマネジメント

研究の目的と背景

現在、演劇の種類は多様化し、東宝や松竹のような興行会社が都心の大劇場で公演を行うものを中心としながらも、事務所やテレビ局がプロデュースする公演が増えている。また近年は、漫画やアニメを原作とした2.5次元ミュージカルが世界的に注目されるなど様々な展開が見られる。演劇や舞踊、演芸など生の舞台芸術や音楽コンサートは国内で年間約10万件行われており、その5割強が演劇公演である。しかしながら、その上演のうち3割強が東京に集中し、その他も多くが都市部で上演されていることがわかっている。また社団法人日本劇団協議会に加盟している劇団は正確に確認できるものの、無数に存在する演劇団体の実態を把握することは困難であり、演劇に関する統計は不正確であると言える。劇団数についても予想の範疇を超えず、首都圏だけでも2000団体とも3000団体とも言われる。

都市部で大きな展開がなされている演劇市場の中で、地方で芝居を行うことや、地方で演劇を観るための取り組みを進めることは貴重であると考えられる。富山県の演芸・演劇・舞踊鑑賞行動者率は少ないものの、ポピュラー音楽・歌謡曲鑑賞行動者率は2011年の統計で13.1%の全国9位と多いこと

がわかっている。なぜ演劇が観られていないのか疑問に思うと同時に、音楽鑑賞を行う人が多ければ、観劇人口の増加の可能性も期待できるのではないかと考えた。そこから、現在富山県内では、演劇に関する取り組みがどのように行われており、どのような課題と可能性があるのか、また都市部ではなく、地方で演劇公演を行う意義とは何かを明らかにしたいと考えた。そこで、本研究では、「地方における演劇の役割と効果—富山県を事例に」と題し、現在の富山県内での演劇の取り組みから、地方で演劇が果たす役割や地域に与える効果について考察した。

結論

第一章では、演劇の役割や効果について、演劇自体が「生身のエネルギーを感じる」「人間を見つめなおす」「表現する」ための役割を果たしているという点と、地方において演劇が「地域らしさの発見」「地域の人との目的共有」「地域活性化」のような効果を生み出している点を先行研究から確認した。

それらの研究を踏まえ、第二章では筆者自身が所属する高岡演劇鑑賞会を取り上げた。演劇鑑賞会とは会員たちの手で運営を行い、定期的に観劇の機会を共有する会員制の組織である。ここから「コミュニティ形成」「自主性を育む」「顔の見える関係をつくる」という役割がみえた。さらに、第三章では県内の公共ホールの中から、高岡文化ホール、富山県民小劇場ORBIS、オーバード・ホールの3館を取り上げ、これらの取り組

みから「コミュニケーションの機会」「まちを巻き込む」「好奇心を刺激する」「様々な立場の人を受け入れる」役割を果たしていることが推測できた。また第四章では、利賀芸術公園で開催されたシアター・オリムピックス2019の取り組みを取り上げたが、ここから「地域の価値を発見する」「海外との繋がりをつくる」「創作の場になる」「土地への愛着心を育む」効果があることが見えた。

第二章から第四章で取り上げた5つの取り組みを「地域に密着し、自分たちで運営を行い、自分たちで観る演劇」、「公共ホールを軸としてまちや人を巻き込む演劇」、「地域に新たな価値を創り出した、他の土地では観られない専門的な演劇」と言い換えてみると、これらだけでも県内には多様で興味深い演劇の要素があるとわかる。県内の事例からみる演劇の役割と効果には「人との繋がり」や「地域の価値の発見」、「経済効果」など、一般的に衰退しているといわれる地方において、欠かせない要素が多数含まれていることがわかる。これらの事柄から、演劇は地方にこそ必要なものであると考える。また、先行研究で述べられていたことが県内の事例にも当てはまることも確認できた。

課題と可能性

県内の取り組みの課題として、「各取り組み間の繋がり」のなさ」「人手不足」「広報の仕方」「教育」が挙げられる。人手が不足する中で横の繋がりをどのように効率的に活用していくか、

また演劇の魅力を県民に知ってもらい、継続させていくためにはどのような広報や活動が必要なのか検討が必要である。

さらに今後の可能性としては、「演劇のまち」としての演劇祭の開催や演劇の「教育」への活用、「ホールの手伝い組織の確立」、「文化の東京一極集中への歯止め」などが考えられる。富山県が地方で作品づくりを行いたいという団体や個人を受け入れる体制を整えることができれば、文化の発信地として機能する可能性がある。県は「ものづくり」をPRすることに力を入れているが、「ものづくり」は何も工業や工芸だけに言えることではない。県が予算を出し、演劇に目を向けているのであれば、教育に演劇を取り入れることや地域の活性化に演劇を取り入れることなど、県内にある演劇資源をうまく活用することが望まれる。富山県にとって演劇が都市部に負けないほど魅力的な特徴の1つとなることに期待する。

〔主要参考文献〕

- 1) 米屋尚子著『【改訂新版】演劇は仕事になるのか？演劇の経済的側面とその未来』アルファベータブックス、2016年
- 2) 伊藤裕夫、松井憲太郎、小林真理著『公共劇場の10年：舞台芸術・演劇の公共性の現在と未来』美術出版、2010年

生きのびる地方美術館とは

駒ヶ根高原美術館の閉館をめぐる

片桐 縁

芸術文化キュレーションコース

アートマネジメント

はじめに

筆者の出身地、長野県駒ヶ根市にある駒ヶ根高原美術館（図1）が2017年に閉館し、取り壊された。現在は更地となっている。同美術館は、市内に本社を持つ建設会社のグループ会社が運営母体となり、2011年以降は公益財団法人として運営されていた。本論文では、当時の職員をはじめとする美術館の関係者へのヒアリング調査、市民アンケート調査を行い、同美術館が閉館した原因や背景について考察した。そこから、地方にある美術館が生きのびるためには、今後どのようなことが必要となるのかについて、明らかにすることを目的とした。

地方美術館、企業美術館について

美術館運営における今後の課題には、少子高齢化の進展や人口減少、観光旅行の多様化などがある。今後、「地域密着」という観点から、その地域ならではの特色を生かしたコンテンツを形成し、地域住民のリピーターを獲得していく取り組みが必要不可欠である。地方にある美術館の役割として、「一般公衆のために『開かれた』美術館として地域社会に貢献する(1)」ことがある。

企業美術館の設立目的として、「企業メセナ」という言葉がある。これは、1990年代に即効的な販売促進・広告宣伝効果ではなく、社会貢献の一環として行う芸術文化支援という意味で広まるようになった。1990年代以降の日本企業は、行政に先んじて様々な手法で若手芸術家の支援に取り組んできた(2)。文化活動や文化支援のために、文化財団を設立している企業も多い。助成活動を中心とした財団や地域文化振興を推進するもの、学術的な活動で高い成果をあげている財団も存在する。

駒ヶ根高原美術館について

駒ヶ根高原美術館は1993年に、「駒ヶ根に文化の中心をつくる」という目的で設立された。「今、生きている人が今伝えたいことを発表する場」を目指し、現代作家を中心に収蔵していた。池田満寿夫、藤原新也、瀬戸剛の常設展示室が、それぞれの作家と話し合って設けられた。収蔵作品の多くは、「戦争と平和」、「生と死」をテーマとしており、同館のコンセプトの一つである“いのち”に関係する作品展示が行われた。初代館長を松井君子が務め、「生きる美術館」を目指し、様々な展示やワークショップ、地域の小中学生向けの鑑賞授業などが行われた。

閉館の原因、背景

単に同美術館への来館者の減少だけではなく、情熱ある人物の消失、土地の問題や施設のバリアフリー問題、企業や市が何に力を入れているのかなど、複数の要因が考えられる。また、市民アンケート調査からは、同館への認知度は約9割と高いが、その中で来館したことがある人は約5割であった。また、同美術館が市民にとって身近ではないことも見えてきた。一部の市民にとっては、美術館の存在は大きかったが、地元の美術館が、「あってもなくても変わらない、なくても特になんとも思わない」という意見も見られた。

おわりに

地方にある美術館が生きのびるためには、地域の人々が身近に感じられ、美術館が新しい出会いのきっかけ、その場に訪れると新たな感情や考え、思いが芽生えるようになっていくことが不可欠である。地域によって、抱えている財政状況や歴史的文化財、地域の特性、遺産、文化に対する意識や関心度は異なる。そこから地域にあう方法と、地域の人々に対してのアクションの仕方を探ることが重要である。美術館に対する市民と市の根底にある思いや意識を変え、地域に対する思い、地域の芸術に対する思いを養い、教育し、後の世代にも伝えていくことが必要である。そうすることで、地域の人々から愛され、地域の中で生きのびることができる美術館になっていくと考える。



図1 駒ヶ根高原美術館から見える景色(長野県駒ヶ根市)、個人提供

[引用文献]

(1)横山勝彦、半田滋男著『アートの裏側を知るキーワード』美術出版社、2018年、39頁

(2)小林真理・片山泰輔監修『アーツ・マネジメント概論 三訂版』水曜社、2009年

[主要参考文献]

(1)駒ヶ根高原美術館パンフレット、2016年

(2)松井君子著「一であいいのち、ふたたび一生活ていく美術館をめざして」、『伊那路』第448号、上伊那郷土研究会、1994年

(3)松井君子著『美術館はおもしろい』駒ヶ根高原美術館、2010年

女性狩猟者の実態について

「狩女の会」を事例に

北山のどか

芸術文化キュレーションコース

まちづくり

研究の背景と目的

近年野生鳥獣による農作物や林業への被害が問題となっている¹⁾²⁾。対策の1つとして野生鳥獣の捕獲が求められるが、捕獲従事者である狩猟者の数は減少傾向にある。また減少と同時に高齢化も進んでおり³⁾、今後狩猟者の数は大きく減少することが予想され、若い世代の人材確保が求められている。一方で近年、女性の狩猟免許所持者数が急激に増加している⁴⁾。本研究では、伝統的に男社会である狩猟の世界に女性が参加するようになったきっかけや活動内容、苦労したことや狩猟の魅力などを把握するとともに、女性狩猟者が狩猟業界にもたらす変化等を考察することを目的とする。

調査方法

調査は主に女性狩猟者へのヒアリング調査によって行った。対象としては石川県内の女性狩猟者によって発足した「狩女の会」という組織に所属、あるいは所属した経験のある女性狩猟者とその周辺の狩猟者の計7名である。また、既存の文献で紹介されている女性狩猟者計5名の活動実態についても取りまとめた。

結果

7名のヒアリングと5名のインタビュー記事⁵⁾をもとに、「女性が狩猟を始めたきっかけ」「女性狩猟者の活動の傾向」「女性狩猟者がもたらす変化」についてまとめた。

女性が狩猟を始めたきっかけとしては「自身や周囲の人が獣害に遭ったこと」「食べることに興味があり自分で捕って食べたいと思ったこと」「周囲の人が狩猟を行っていたことで興味を持ったこと」の3パターンがみられた。

女性狩猟者の活動の傾向については「活動形態」「苦労したこと」「女性であることのメリット／デメリット」の3項目で見た。活動形態としては「有害鳥獣駆除隊員として班で活動」「猟隊を組み活動」「単独猟」「少人数での活動」の4種類に分類できた。苦労したこととしては「体力面での苦労」「周囲の反応による苦労」「狩猟を始める際の情報の取得に関する苦労」の3種類にまとめることができた。女性であることのメリットとしては「解体作業の丁寧さ」が挙げられ、デメリットとしては「体力」「性別を意識されること」等が挙げられた。

女性狩猟者がもたらす変化については「狩猟の魅力の発見」「狩猟業界に女性が入ることのメリット／デメリット」の2項目で見た。狩猟の魅力に関しては3種類に分類でき、また狩猟業界に女性が入ることのメリットに関しては3点が挙げられたが、デメリットに関しては特段重要なものは挙げられなかった。

考察

「狩女の会」が果たしてきた役割としては、「興味を持つきっかけづくり」「情報提供の場」「ネットワーク形成」の大きく3つの役割があり、中でも身近に同性の狩猟者が少ない女性にとっては情報提供の場としての役割が重要であると考ええる。

女性狩猟者の活動実態について考察すると、まず狩猟を始めたきっかけとしては身近な獣害によるものが多く、そこに関して男女の差はないと考えられる。女性狩猟者の活動の傾向に関しては、捕りたい獲物や狩猟に割くことのできる時間、自身の体力などに合わせて狩猟形態を変えているということが明らかになった。それぞれが無理の少ない形態をとっており、体力面を考慮した形態の違い以外には、男女による形態の差はあまり見られないと考えられる。女性であることのメリットとしては狩猟の時間の作り方が挙げられた。しかし男女の差に関して「考えたことがなかった」「性別の違いを感じたことがなかった」とする人が多かったことから、狩猟をするに関して体力の差と時間の作り方以外には男女の大きな差はないのではないかと考える。女性狩猟者がもたらす変化に関しては、業界に多様性が生まれたことで狩猟を始めるハードルが以前よりも下がっていることが指摘できる。狩猟の魅力としては、「食」を上げる人が多く、料理をすることの多い女性はそういった面でも活躍できると考える。また、食を通して命について学ぶ機会を提供することも、現代社会の中では重要な魅力といえるだろう。

〔引用文献、URL〕

- 1) 農林水産省「野生鳥獣による農作物被害状況の推移」
https://www.maff.go.jp/j/seisan/tyozyu/higai/hogai_zyoukyou/attach/pdf/index-5.pdf
- 2) 林野庁「鳥獣別森林被害面積の年度推移(平成26～30年度)」
<https://www.rinya.maff.go.jp/j/hogo/higai/attach/pdf/tyouju-75.pdf>
- 3) 環境省「年齢別狩猟免許所持者数」
<https://www.env.go.jp/nature/choju/docs/docs4/menkyo.pdf>
- 4) 環境省「平成20年～平成28年度度鳥獣統計情報」
<https://www.env.go.jp/nature/choju/docs/docs2.html>
- 5) 田中康弘／女猟師　私が猟師になったワケ／樫出版社／2011

メルヘン建築は小矢部市のランドマークになれたのか

地域づくりとランドマークの役割

沼田和佳奈
芸術文化キュレーションコース
景観研究

はじめに

ランドマークには地域アイデンティティの象徴としての役割がある。1980年代前後から日本各地で地域アイデンティティを求める動きが高まっていた中で、富山県小矢部市では現在「メルヘン建築」と呼ばれる一連の公共建築が建設されていた。このメルヘン建築は国内外の著名な西洋建築やおとぎの国のイメージを引用した外観が特徴である。本論文ではメルヘン建築の成立過程、外観上の特徴、市民の認識の大きく3つの観点からメルヘン建築が地域のランドマークとしての役割を果たしているのか、また地域イメージにどのような影響を与えたのかを検討した。

メルヘン建築の成立過程

松本市長の時代(1972-1986)に建設が進められたメルヘン建築は、次第に引用モデルが複雑化し、独特な外観を持つ建築群となっていた。建設当初莫大な建設費や豪華な外観に否定的な意見も挙がったが、市長独自の公共施設の建設理念のもと1992年までに35のメルヘン建築が建設された。建設が終わった後も市や民間企業がメルヘンのイメージを利

用したまちづくりを進めたことで、小矢部市に「メルヘンの街」の地域イメージが根付いていった。

メルヘン建築の外観上の特徴

現存するメルヘン建築34件に対する現地調査から、外観の維持状態、地域別の建築数、建物の認識距離、立地の4点について整理した。また、メルヘン建築を引用モデル別に5つのタイプに分類した。図1のように次第に複雑化した引用モデルが建設の終盤期には単純な引用モデルに回帰する傾向にあった。また、現地調査で明らかとなった4点と5つのタイプ別にメルヘン建築を比較すると、周辺から認識しやすい建築は引用モデルが複雑であり、塔状構造物を持つ建築である場合が多い。これは主に学校建築で見られるが、老朽化の目立つ建築も多く、独特な形態は外観の維持を困難にしていると考えられた。

メルヘン建築に対する市民の認識

104名に対するアンケートから、多くの市民が地域のシンボルであると認識していることが明らかになった。周辺から際立った特徴的な形態が美しさや豪華さを感じさせること、多くの市民がメルヘン建築に対する思い出の経験を持っていることなど、ランドマークとしての役割に密接に関連する視認性、認知性や場所性が強い建築が複数存在した。特に小矢部市を離れた人にとって、メルヘン建築はふるさとを連想させる象

徴性が強い建築であると認識されている。その反面、建物本来の機能との関連の薄さや周辺の景観となじまない特徴的な形態から、メルヘン建築の存続に否定的な意見も多く見受けられた。

考察

メルヘン建築がもたらした地域イメージや、市民が抱く思い出の経験の強さは愛着や親しみを醸成させ、メルヘン建築は次第に地域のシンボルとして認識されるようになった。以上のことからメルヘン建築はランドマークとして地域アイデンティティを与える一定の役割を持っていたと言えるが、メルヘン建築は機能性の弱さや周辺の景観との不調和、外観の維持の困難さといった理由により存続を期待されず、一時的なランドマークにとどまったものも多いと考えられる。

[主要引用文献、参考文献]

- 参考1) 津川康雄／ランドマーク 地域アイデンティティの表象／古今書院／2018
参考2) 中川理／偽装するニッポン 公共施設のディズニールンダゼーション／彰国社／1993
参考3) 小矢部市／小矢部市史 -市政四十年史編-／小矢部市史編纂委員会／1984
参考4) 小矢部市／ふるさとガイド小矢部／小矢部市総務部企画情報課／1984

年代	引用タイプ	主な建築
1970	イメージ引用型 明確な建築モデルはなく、漠然としたテーマの引用	 新建築研究所 (1970)
		 豊田小学校 (1970)
1980	日本洋風+海外建築型 日本の西洋風建築と国外の建築の組み合わせ	 大谷中学校 (1984)
1990	イメージ引用型 単純な引用モデルへの回帰	 正南駐在所 (1992)

図1)メルヘン建築の形態変遷

美術教育における漫画・イラストレーションについて

岡本美玖

造形芸術コース

美術教育

1. はじめに

美術の授業を生徒により親しんでもらえるために、美術の授業に漫画を取り入れてはどうかと考えた。漫画は美術館に行かなくとも触れることもできる芸術表現である。自分たちが今まで見てきた、漫画がどのような表現技法で作られているのか、漫画の画材はどのように使われているのかを学び、漫画表現に対する理解を深めてもらいたいと考えて、学習指導案および副教材を作成した。

2. 学習指導案

●題材名

『漫画で自画像を描いてみよう』

●目標

- ・漫画表現を知り、表現の豊かさや技能についての理解を深める。(知識・技能)
- ・漫画画材の特性を理解し、漫画を描画することへの関心を持つことができる。(表現力・思考力・判断力)
- ・日本と世界の漫画の特徴や表現方法の違い、共通点などを発見し、グループで話し合い発表できる。

(学びに向かう力・人間性)

●対象学年

中学2年生

●使用教材

教科書、資料集、『マンガ解体新書』(次項目参照)

<使用画材>

黒鉛筆、青鉛筆、漫画用画材

●評価基準

完成した自画像と副教材に付録としてついているワークシートに授業ごとの習得した技能を力試しで描き、それによって評価する。

●学習内容

<第1週> 漫画とは何か、漫画とはどのような表現技法なのか、普段目にする漫画を教材とし、漫画に対する疑問点を生徒それぞれで持ってもらおう。

<第2・3・4週> 漫画の表現技法を教科書・資料集とともに、自作した漫画教材を用いて学習する。漫画の表現技法の特徴である『デフォルメ』を用いて描くことを学ばせる。自分の顔のパーツをどのようにデフォルメしたら良いか考えさせ、『デフォルメ』に対する理解を深めてもらう。

<第5週> 漫画原稿用紙と漫画画材を配布し、それぞれの画材の使い方を学習する。

<第6・7週> 漫画用原稿用紙に自分の自画像を描いていく。画材は、下書きのみ鉛筆を使い、下書きの完成後、漫画画材で完成させていく。

<第8・9週> 完成した自画像を班ごとに見せ合い、それぞれの良い点や工夫した点などを話し合う。

3. マンガ教材について

従来の教科書や資料集に掲載されている、漫画・イラストレーションの内容では、十分な理解が得られないのではないかと考え、漫画の描き方を総合的に学べる、『マンガ解体新書』(図①、②参照)を作成した。

本書では、漫画の表現方法や画材の扱い方、漫画誌など、教科書や資料集の内容を補填する内容になっている。また、前の項目でも紹介した学習指導案の学習内容に沿っているため本書を使って授業を行うことを想定している。

[参考文献]

文部科学省『中学校学習指導要領(平成29年告示)』

『中学校学習指導要領解説(平成29年告示)』

開隆堂出版株式会社『美術 表現と鑑賞』

日本文教出版社発行『中学校 美術2・3上』

武蔵野美術大学出版局 『美術教育の動向』

toshi『ゼロから学ぶプロの技 神技作画』



図① 『マンガ解体新書』 表紙(左)・目次(右)



図② 『マンガ解体新書』 はじめに 「1. 漫画って何？」

令和元年度 富山大学 芸術文化学部 卒業研究・制作集／芸術文化学研究科 修了研究・制作集 目録

氏名	研究題目・作品名	分野	指導教員	副指導教員	掲載頁
造形芸術コース					
長谷川桃子	小さな森を愛する	彫刻	平田昌輝	齊藤晴之 長田堅二郎	26
岡本美玖	美術教育における漫画・イラストレーションについて	美術教育	辻合秀一		158
小川佳純	光の庭	日本画	高島圭史	松村浩之	2
桶谷未緒	おおきな小道	日本画	高島圭史	松村浩之	3
川本怜奈	碧落	日本画	高島圭史	松村浩之	4
具志堅実香	羊	絵画	松村浩之	高島圭史	9
関川侑生	日本語カリグラムの一考察	文字表現	辻合秀一		120
土井翔平	ハンドルをやや右に	漫画	長田堅二郎	松村浩之	17
日南田晴加	睡魔 油彩画材を使用した絵画制作	絵画	松村浩之	高島圭史	10
堀田野乃夏	ふたつの孤独	絵画	松村浩之	高島圭史	13
水戸部千咲	光雲	絵画	高島圭史	松村浩之	5
向井梓	がらがら	絵画	松村浩之	高島圭史	11
森尻沙	回帰	絵画	高島圭史	松村浩之	6
森岡志帆	刹那	絵画	松村浩之	高島圭史	12
森田結香	Mindarium	立体造形	長田堅二郎	藤田徹也	33
吉田早希	裸の鹿	絵画	高島圭史	松村浩之	7
和田穂波	しじま 日本画画材を使用した絵画制作	絵画	高島圭史	松村浩之	8

氏名	研究題目・作品名	分野	指導教員	副指導教員	掲載頁
デザイン工芸コース					
塩谷夏海	空中楼閣	家具	内藤裕孝		43
大津健志郎	OURANOS 陸・海・空を移動する未来のモビリティの提案	立体造形	内田和美		64
隠岐まこ	モモちゃんとクマクマ ほのほのクレイアニメ	クレイアニメーション	今淵純子		19
宗重隆之	とこ椅子	家具デザイン	内藤裕孝		44
村上晶太	コーヒースペース	家具	内藤裕孝		45
八木千帆	近代日本の銅鋳花器の寸法および施された紋様の研究	芸術・美術史	三船温尚		124
若松建吾	琉球月見草図屏風	工芸	小川太郎		36
有花代	宵のサーカス	映像、アニメーション	今淵純子		20
宇津木咲重	hug vase	立体造形	今淵純子		27
岡本仁美	本の居場所を作る家具	家具デザイン	内藤裕孝		46
奥川夏音	変身願望	プロダクトデザイン	渡邊雅志		53
彼谷康暉	POOL 災害時における新しいペットボトルの提案	プロダクトデザイン	内田和美		54
川寄菜々子	オノマトペのジュエリー 宮沢賢治より	工芸	清水克朗		50
柴崎愛結希	Jewelry by Starlight 精密鋳造による天体モチーフジュエリーの制作	ジュエリー	清水克朗		51
北沢穂乃佳	あとのまつり	工芸	高橋誠一		37
栗井咲佳	エクステンションダイニングテーブル 豊かな時間を家族と過ごすために	家具デザイン	小川太郎		47
後藤天音	漆のシェイカー	工芸	高橋誠一		38
駒月詢也	想見の体現	立体造形	齊藤晴之		30

氏名	研究題目・作品名	分野	指導教員	副指導教員	掲載頁
デザイン工芸コース (つづき)					
進藤正慎	Quilt Pattern Stool	工芸	今淵純子		35
高崎蛭	防災用背負式運搬具の研究2	人間工学、動態学	河原雅典		116
高橋珠美	猫と暮らすための家具	家具デザイン	内藤裕孝		48
高橋茉莉	蛾文蒔絵八角箱	工芸	林曉		39
得能真倫	MIMICLOCK	プロダクトデザイン	渡邊雅志		55
徳丸達也	高岡銅器産業の現状検証と新たな動きから見た展望	文化研究	三船温尚		136
中島仁奈子	思考の茂み	立体造形	今淵純子		32
樋口琴	百のお椀	工芸	林曉		40
古田恵理奈	i rope 想像やひらめきが生まれるロープ	プロダクトデザイン	渡邊雅志		56
牧野友理愛	hexa block 玉の動きを楽しくみせるデザインツールの提案	プロダクトデザイン	内田和美		57
水沢卓生	乾漆呂色盛器	工芸	林曉		41
森田早貴	nonokusa 雑草のブランディング	プロダクトデザイン	内田和美		58
山下瑞稀	ものを末長く使うしくみの提案 革靴を事例に革のメンテナンスを学ぶ	コミュニケーションデザイン	岡本知久		75
若槻万里奈	透ける	工芸	高橋誠一		29
渡辺陽子	Cabbage	立体造形	今淵純子		28
デザイン情報コース					
大矢朱莉	新選組に基づくキャラクター設定の研究	キャラクターデザイン	沖和宏		68
金子佳樹	Farm Box 有機野菜への理解促進のためのデザイン提案	コミュニケーションデザイン	岡本知久		71

氏名	研究題目・作品名	分野	指導教員	副指導教員	掲載頁
デザイン情報コース (つづき)					
土田純平	どんぶり絵	デジタルコンテンツ	辻合秀一		118
芦田麻都佳	#watercrisis	メディアインスタレーション	西島治樹		23
且味咲希	水紋の器	製品デザイン	内田和美		59
河合七虹	プログラミング的思考を育成する教材	冊子	藤田徹也		76
久保玲	Loophole	メディアアート	西島治樹		24
小木曾文香	氷見市海浜植物園リニューアルにおけるサービスデザインの提案	サービスデザイン	有田行男		72
越田早葵	日常を豊かにする生活雑貨デザインの提案	製品デザイン	岡本知久		60
小島有里菜	ウイルスライブラリー 触れるウイルス模型	プロダクトデザイン	内田和美		61
後藤真理子	水流生物コレクション	立体造形	有田行男		65
齊藤朱里	現代型オタク図鑑 -女-	文化人類学、エディトリアル デザイン、イラストレーション	沖和宏		77
坂怜奈	Unityを用いた生態系マネジメントゲームの制作	デジタルコンテンツ	藤田徹也		78
佐渡涼子	相手の視点を重視したアドベンチャーゲームの提案 lovingyou	デジタルコンテンツ	藤田徹也		79
鈴木ひかり	コミュニケーションレシピ 100	コミュニケーションデザイン	有田行男		73
高橋佳汰	氷見ウドンピック2020 氷見のうどんのプロモーション動画	コマ撮リアニメーション	岡本知久		21
谷口太一	ヤバイ図鑑 正しい日本語を学ぶ	絵本	岡本知久		15
寺本真志帆	百人一趣	グラフィックデザイン	有田行男		69
戸井田夏子	人生いろいろ見本町 前向きになるきっかけ	インスタレーション	岡本知久		25
羽田優希	♡0	デジタルイラストレーション	西島治樹		14

氏名	研究題目・作品名	分野	指導教員	副指導教員	掲載頁
デザイン情報コース （つづき）					
鍋谷結衣	レイノルズ指数を使った新感覚スイーツの提案	製品デザイン	内田和美		62
南部琴音	Shopping bag 愛着が湧くレジ袋	プロダクトデザイン	渡邊雅志		63
早勢悠矢	One Stroke: 一画で変わる、漢字ストーリーズ	タイポグラフィ研究、 イラストレーション	沖和宏		70
丸山桂林	worn out heels 何気ない個性	基礎デザイン	沖和宏		52
光田友里恵	木製ラジオ	工芸	林曉		42
目崎叶恵	女児下着教育のためのファッションドール	エクスペリエンスデザイン	沖和宏		74
山本里佳子	コンプレックス念仏	映像	西島治樹		22
吉國萌	ブーランジェリーにおける新しいパッケージデザインの提案	パッケージデザイン	有田行男		66
若林有那	思い描く -Trace- 3D造形物による光と陰の描写表現について	立体造形	長田堅二郎		34
建築デザインコース					
田中真琴	現代の踊りの為の劇場建築	建築意匠	上原雄史		83
中林真紀	旧鑄造所の「孵卵器」	建築意匠	上原雄史		84
江端紀子	学生の自炊暮らしに関する研究 食とキッチンによるあらたな暮らしのデザイン	建築デザイン	萩野紀一郎		80
串田優衣	富山駅周辺エリアにおける滞留行動と空間特性の関係 公共交通機関利用者の待ち時間に着目して	建築計画・都市計画	藪谷祐介		102
合田いぶき	青春はまた今度	漫画	沖和宏		18
児玉和樹	スマートシティ 事例にみられる課題とこれからの形	建築計画・都市計画	堀祐治		104
小林さやか	既存住宅の省エネルギー改修に関する研究	建築環境	堀祐治		110
小林未涼	漆文化を継承する風景	建築意匠	横山天心		85

氏名	研究題目・作品名	分野	指導教員	副指導教員	掲載頁
建築デザインコース （つづき）					
酒井香奈	街中の終後三景	建築意匠	上原雄史		86
酒井美羽	廃村プロセスのデザイン	建築デザイン、 リノベーション	横山天心		81
澤育恵	ピーター・ズントーの建築思想及び設計手法の研究と、それに基づく住宅設計の試み 記憶・素材・美を中心に	建築意匠	松政貞治		100
清部久瑠実	変容する住処 住民主体による小さな公共空間の結び	建築意匠	横山天心		87
外石広美	地域における親子の居場所とその特性について 居場所感の視点から	建築計画、都市計画	藪谷祐介		106
高橋沙綾	災害時交流支援のためのセルフビルドによる仮設建築ユニットの提案	空間デザイン	藪谷祐介		91
高山楓生	おもてなしと発見の奈良ガイドブック 修学旅行生に奈良を100倍楽しんでもらう為に	エディトリアルデザイン	岡本知久		67
田中聡一	公共建築の設計者選定方式に関する研究	建築計画論	大氏正嗣		108
玉橋伶奈	高岡大仏飲食店街 時間をかけたりノベーション手法の提案	建築デザイン、 リノベーション	萩野紀一郎		82
田村瑞帆	銭湯再考 高岡市の銭湯リノベーション計画	建築意匠	萩野紀一郎		88
新田哲也	アウトドアを豊かにする家具	家具デザイン	内藤裕孝		49
野村弥和	松代町東条地区の空家の改修 祖母の家の系譜と継承	建築意匠	萩野紀一郎		89
番場美槻	米製品エコロジーの園	建築意匠	上原雄史		90
深野伶	照明による食品と食卓の見え方に関する研究	建築環境・設備	堀祐治		112
山田晃寿	駐車場の代替	空間デザイン	横山天心		92
王博倫	大連市のEMS普及に関する研究 大連市市民の意識調査における研究	環境エネルギー	堀祐治		114
芸術文化キュレーションコース					
柴崎達裕	岡本かの子の小説作品にみる動物	文学研究	小田夕香理		130

氏名	研究題目・作品名	分野	指導教員	副指導教員	掲載頁
芸術文化キュレーションコース（つづき）					
松延玄甫	町家の密接する壁に見る町家社会の人間関係 高岡市中心市街地を例に	文化研究	島添貴美子		132
新居理紗	琳派における鈴木其一の特質について	日本美術史	三宮千佳		126
井上明香里	産官学連携の織物産業振興モデルの提案 尾州の取り組みから	文化政策	安嶋是晴		142
上野友香理	富山の絵解き文化の特徴	文化研究	三宮千佳		134
浦田愛理	地域活性化にアートが選ばれる理由 奥能登国際芸術祭2017を事例に	アートマネジメント	松田愛		148
大宮日奈	きをつけるしょくぶつ 身近にある意外な危険から身を守るための研究	絵本	岡本知久		16
岡本夏野	地方における演劇の役割と効果 富山県を事例に	アートマネジメント	松田愛		150
片桐縁	生きのびる地方美術館とは 駒ヶ根高原美術館の閉館をめぐって	アートマネジメント	松田愛		152
河合成美	学校教育は伝統産業を救えるか 高岡市ものづくり・デザイン科の取り組みから	文化政策	安嶋是晴		144
北山のどか	女性狩猟者の実態について 「狩女の会」を事例に	まちづくり	奥敬一		154
佐藤陽	吊いのモニュメント あの世と通ずる空間の表現研究	立体造形	内藤裕孝		31
土本葉月	狩野派渡辺了慶の金碧障壁画に関する研究 西本願寺書院壁画を中心に	日本美術史	三宮千佳		128
中塚美遥	中国宋代の山水画における「気」の表現	美術史研究	三宮千佳		122
長峰りつ	加賀友禅の文様・技法の特質と今後の展望	文化研究	三宮千佳		138
沼田和佳奈	メルヘン建築は小矢部市のランドマークになれたのか 地域づくりとランドマークの役割	景観研究	奥敬一		156
林美伶	現代（いま）を生きるゾンビたち	映像文化	小田夕香理		140
松岡由莉茄	伝統工芸品体感型システムの開発の実践 絹織物と竹細工による「繭カプセル」づくり	文化政策	安嶋是晴		146

氏名	研究題目・作品名	分野	指導教員	副指導教員	掲載頁
芸術文化学研究科 芸術文化学専攻（大学院）					
稲場美里	いのちのいりぐち、こころのでぐち	絵画	高島圭史	松村浩之	93
尾崎七夕	らいちょうふあみりーのまち 自作イラストを用いた漆日常雑貨の制作研究	工芸・イラストレーション	高橋誠一	林暁	94
小池杏奈	乾漆朱塗師箱「芍薬」	工芸	林暁	齊藤晴之	95
福井美瑛	環流酒造 SDGs手法開拓への挑戦	建築意匠	上原雄史	松政貞治	97
森田哲平	双曲面公園 SDGs手法開拓への挑戦	建築意匠	上原雄史	横山天心	98
李雨沢	乾漆箱「守」	工芸	林暁	小川太郎 山田眞一	96

GEIBUN 11

富山大学 芸術文化学部 卒業研究・制作／
芸術文化学研究科 修了研究・制作集 令和元年度

発行日：令和 2 年 3 月 19 日

企 画：富山大学芸術文化学部

編 集：富山大学芸術文化学部卒展委員会

研究・制作集編集班

アートディレクション：沖 和宏（富山大学芸術文化学部 准教授）

発行者：※※※※

発行所：富山大学出版会

〒 930-0887 富山県富山市五福 3190

TEL 076-431-4310

印刷・製本：能登印刷株式会社

© School of Art & Design
University of Toyama

ISSN 1884-9814

本書の全部または一部を無断で複写複製することは、著作権上の例外を除き禁じられています。
複写を希望される場合は、必ず発行者までご連絡ください。

定価（本体価格 1,780 円＋税）



この印刷物は、印刷用の紙へ
リサイクルできます。



富山大学
芸術文化学部
大学院 芸術文化学研究科

<http://www.tad.u-toyama.ac.jp/>

ISSN 1884-9814 (A)