

GEIBUN 6

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
平成26年度



GEIBUN 6

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
平成26年度

芸術文化学部

卒業研究・作品

私の時間

日本画・麻紙・岩絵具・水干絵具
h2273×w1818mm

稲積 紅実

Inazumi, Kumi
造形芸術コース



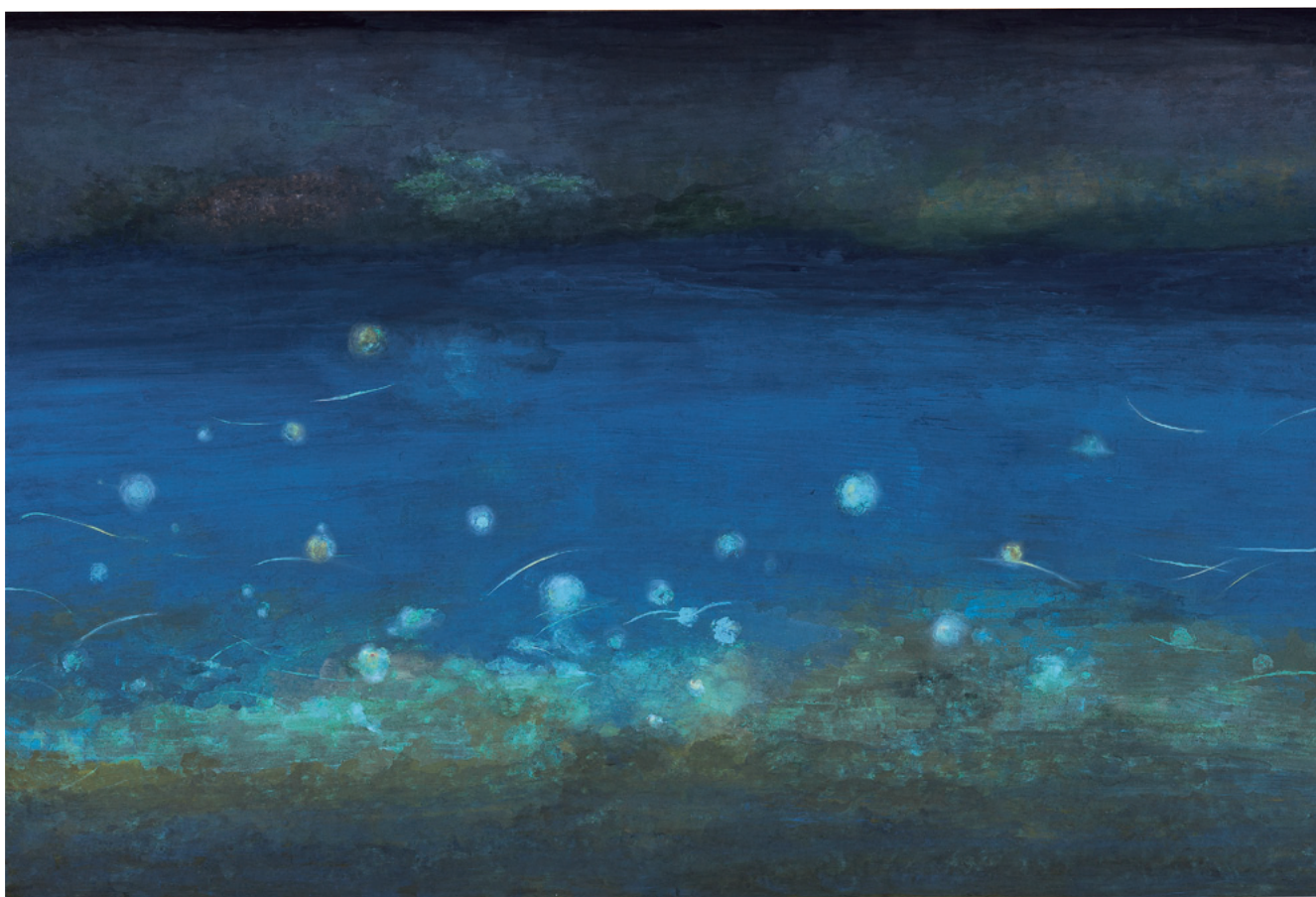
蛍

日本画・麻紙・岩絵具・水干絵具・チョーク
h1303×w1940mm

上田 舞子

Ueda, Maiko

造形芸術コース



here

日本画・麻紙・岩絵具・水干絵具
h2273×w1455mm

金坂 美緩
Kanesaka, Mika
造形芸術コース



むこうがわ

日本画・麻紙・岩絵具・水干絵具
h1455×w2273mm

高桑 由圭

Takakuwa, Yuka

造形芸術コース



三十四様豚尽し絵図

日本画・麻紙・岩絵具・水干絵具
h2880×w1620mm

安居 千晶

Yasui, Chiaki

造形芸術コース



あまいしあわせ

アクリル・白垂地・岩絵具
h1626×w2240mm

中村 友香

Nakamura, Yuka

造形芸術コース



神さまの棲むまち

油彩・カンヴァス・白垂地・油絵具
h1818×w2273mm

鈴木 芽衣
Suzuki, Mei
造形芸術コース



家並

油彩・カンヴァス・白亜地・油絵具
h1621×w2273mm

野尻 由希

Nojiri, Yuki

造形芸術コース



このまち つぎのまち

油彩・カンヴァス・白垂地
h1818×w2273mm

和田 智美
Wada, Tomomi
造形芸術コース



じてんしゃ

パネル・和紙・アクリルガッシュ
h970×w1940mm

松本 栞菜

Matsumoto, Kanna
造形芸術コース



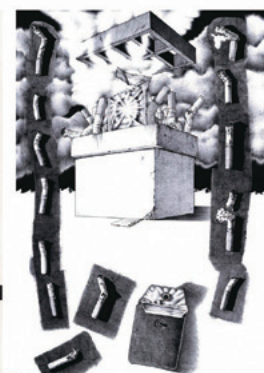
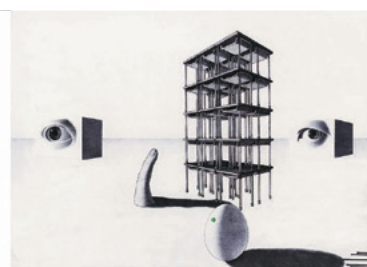
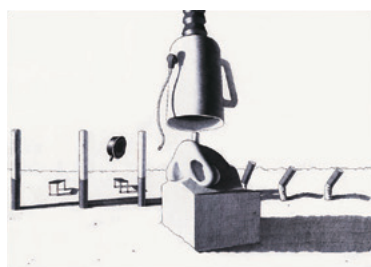
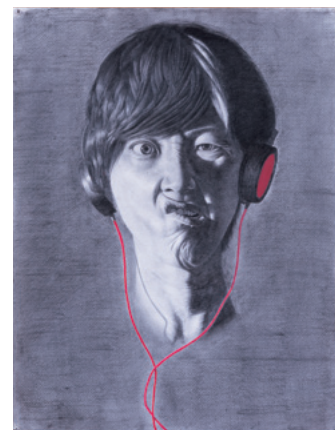
卒業制作

ボールペン・イラストレーションボード
515×728mm

御旅屋 宏輝

Otaya, Hiroki

造形建築科学コース



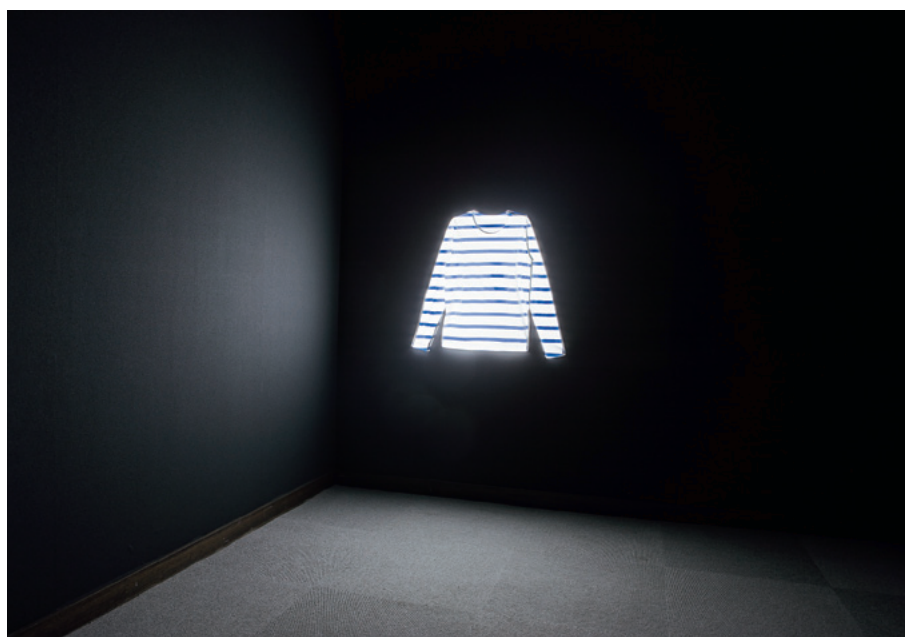
yokoshima

映像・プロジェクションマッピング
サイズ可変

川畑 智美

Kawabata, Tomomi

造形芸術コース



Sync

ミクストメディア
サイズ可変

樋口 京太郎

Higuchi, Kyotaro

デザイン情報コース

私たちは大衆の中のひとつである。ひとつでいることはどこか心細い。
本作品は、展示台の上に置いてあるふたつのメトロノームを動かします。そこからつくりだされたメトロノームのリズムが水滴となり大衆の中に放たれていく。
別々に放たれたふたつはゆっくりと少しずつ歩み寄っていく。



夢見のひきだし

インタラクティブアート
サイズ可変

松田 歩実

Matsuda, Ayumi

デザイン情報コース

この作品は、うたた寝をする少女を夢の中の主人公とし、ベッド下部の引き出しを引くことで夢の内容をスクリーンへと映し出す仕組みである。

私は普段生活をしている中で、その動作や見聞した物事からあらゆる物語の想起や展開をすることが多々ある。それまでに至る過程やその間の感覚は非常に曖昧であり、瞬間的な夢のようである。昔憧れたものへの夢、はたまた不思議な事象が起きる夢。

その感覚と、うたた寝による夢と現実の区別が曖昧な感覚を結び付け、他者との共有を試みたいと考えたのがきっかけである。

この作品を通して、この作品を楽しんだ人々のかつての夢、不思議な夢を引き出すことができればよいと考えている。



巡る

ストップモーションアニメーション
3min.

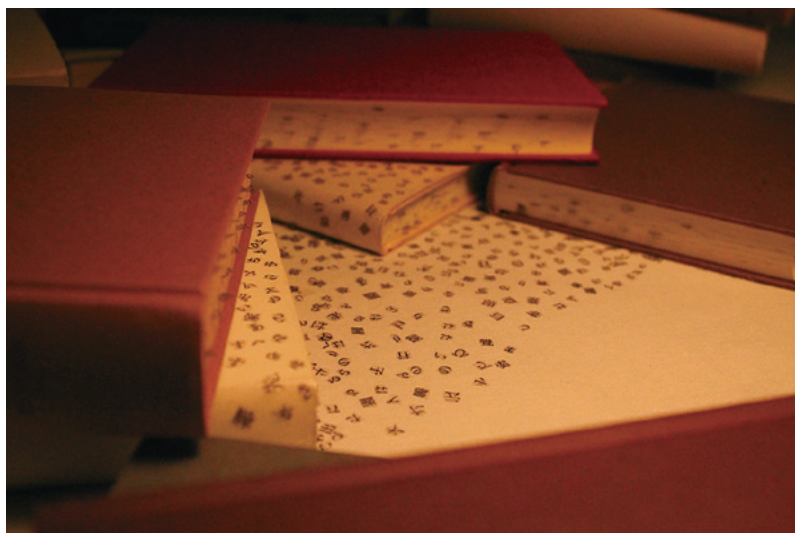
平川 友香

Hirakawa, Tomoka

デザイン情報コース

役割を終えて朽ちていく本と、そこから新たに生まれる本。その世界を体験する一冊の本の物語である。

これは「本の朽ち方」についての表現方法を試行した結果をまとめたアニメーション作品である。実写コマ撮りのため難しく実現しにくい表現方法も多い。だからこそ発見、考案することができた表現の面白さを作品を通して楽しんでもらいたい。



SEKIMEN

ー 赤井佳央イラスト集ー

イラストレーション

谷川 あい

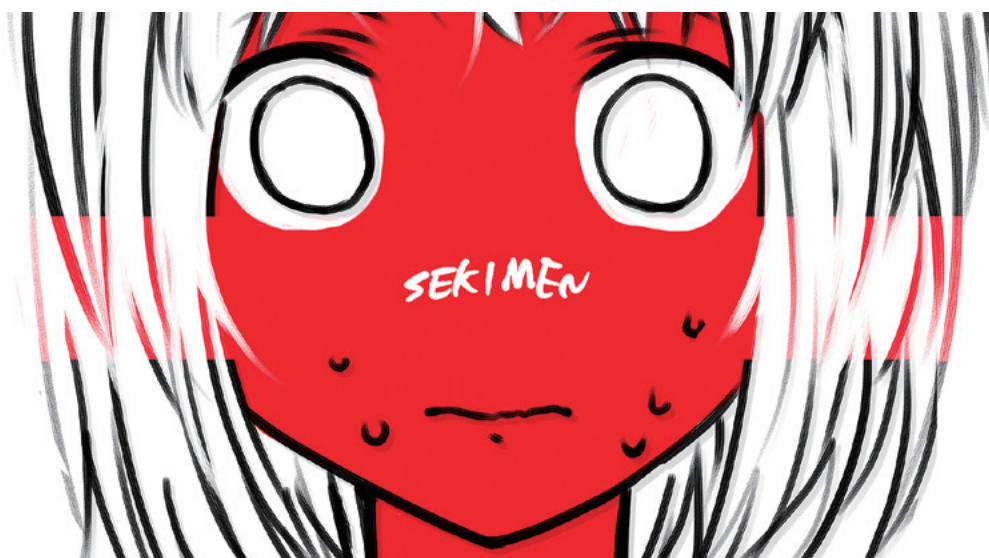
Tanigawa, Ai

デザイン情報コース

私は赤面している女の子の顔を描くことが好きです。赤面にはさまざまな表情があり、そこにある種の「たまらなさ」を感じさせる魅力があると考えています。その魅力を周りの人にも伝えたいと思いました。

今回制作したのは「赤井佳央(あかい・かお)」というオリジナル・キャラクターが、さまざまな状況で顔を赤らめる様子だけを描いた、赤面イラストレーション集です。恥ずかしさで赤面、驚きのあまり赤面、緊張して赤面、つい力が入って赤面など、それぞれ違う 30 枚の赤面を描き分けました。

単なる表情の違いだけでなく、初々しい、苦しい、切ない、愛らしいなど、一枚一枚に違った「たまらなさ」を感じてもらいたいと思います。



透明ブラ

ーホンモノとニセモノー

ビニール
h250×w350mm

田村 曜

Tamura, Hikaru

デザイン情報コース

女性は日常的に化粧、いわゆる装飾を、自らの身体に施す。

現代においては、化粧を施されているにも関わらず、そのことをなるべく周囲に悟らせないようにすることが求められているのではないかと私は考えた。

この透明なブラジャーは、装着しても、透けて、本体が見えてしまう。

しかしそこにあるのは同時に、ブラジャーによって補正された姿でもある。

そこには装着者のホンモノの姿と、ニセモノの姿が混在している。



考えるいきもの

ステンレススチール・布
h3500×w1500×d120mm

榎尾 菜央

Kashio, Nao

造形芸術コース



空

銅合金・精密鋳造
h180×w590×d50mm

山岸 美紀
Yamagishi, Miki
デザイン工芸コース



空虚の森

漆・発砲スチロール・麻布・和紙
h680×w765×d1000mm

江越 知比呂

Egoshi, Chihiro

デザイン工芸コース



In paradisum

漆・綿・貝・琥珀・金箔・乾漆・螺鈿
h865×w235×d165mm

小野島 梓

Onoshima, Azusa

デザイン工芸コース



縞合

ーしまあいー

漆・麻布・変わり塗り
h300×w320×d110mm

島田 真佑

Shimada, Mayu

デザイン工芸コース

これまでの制作を通して漆の「変わり塗り」という技法に興味を持った。変わり塗りとは漆の性質を生かした塗りの加飾法であり、表面の色・模様が様々で、蒔絵・螺鈿とは違う独特の肌合いを持つ。また、いろいろな素材を用いて蒔いたり、しかけをしたり、塗った面を研ぎ出すことによって自由に模様を表現することができる。これらの特徴を生かした造形物を制作し、より広く漆工芸を知ってもらおうと考えた。

モチーフとして選んだシマウマは、天敵から身を守るために群れで行動することによって縞模様が混ざって輪郭が見えにくくなる。たくさんの縞が重なり合うことによって生まれる模様が変わり塗りの表現に近いと感じ、2つを組み合わせる新たな表現ができるように制作した。



一方は荒野へ

— eat the heart —

木・アクリル・和紙・漆
φ600×d400mm

山本 祥代

Yamamoto, Akiyo

文化マネジメントコース

全てがとどまることなく過ぎ去っていくこと。



タガネによる装飾を ほどこしたスプーン

真鍮、銀メッキ
h10×w40×d170mm

吉田 百花
Yoshida, Momoka
デザイン工芸コース



青銅花器[月時雨・翠雨・暁雨]

青銅・銀・焼型鑄造

φ70×h75mm

φ50×h160mm

φ75×h95mm

前田 紗希

Maeda, Saki

デザイン工芸コース



鍛金象嵌合子「ひかり」

銅・銀・四分子・赤銅
φ145×h60mm

池田 晴美

Ikeda, Harumi

デザイン工芸コース



菓子器十二ヶ月

—日本のならわし、四季景色—

漆・麻布・柄・シナ合板・金粉・銀粉・薄貝
乾漆・挽物・蒔絵・螺鈿

尾形 徳理

Ogata, Eri

デザイン工芸コース

日本には四季があり、それぞれの季節に応じた文化が存在する。それらは季節を感じる心、人や自然のために願った風習であり、日本人が大切にすべき感性、守っていくべき文化であると思う。

私は日本の伝統文化が色濃く表現された和菓子に着目し、菓子器の制作を行った。和菓子は年中行事において、とても重要な役割を果たしており、形や色から四季を感じることができる。和菓子一つ一つに歴史や文化、由来があり、私たちが普段知りえない意味が多く込められている。

十二ヶ月それぞれの月ごとに一つ和菓子を選定し、その和菓子の文化や意味を要素として器をデザインし、制作した。この器を使ってもらい、和菓子に興味を持ち、和菓子を知ることによって日本の伝統文化を再認識してもらいたい。



乾漆茶箱 点前道具一式

—石想—

乾漆・木工轆轤・変わり塗り・麻布・櫟
水目桜・鹿角・花梨・金・銀・錫・鮑・棕櫚
h128×w125×d207mm
φ120×h75mm
φ70×h48mm
h75×w38×d38mm
φ42×h50mm
φ48×h110mm

岡西 壮一郎

Okanishi, Souichirou

デザイン工芸コース



杯様々

-dancing like enigmatic-

漆・木(栃, 楠, 朴, ウォルナット)・金属(銅, 銀)

φ 110×h170mm

φ 105×h110mm

φ 80×h210mm

φ 70×h155mm

φ 110×h130mm

齋藤 友郎

Saito, Tomoro

デザイン工芸コース



乾漆化粧箱「雪花」

漆・麻布・鮑・金粉・銀粉

乾漆・螺鈿・平蒔絵

h130mm×w210mm×d270mm

辻 和美

Tsuji, Kazumi

デザイン工芸コース



乾漆五脚三蓋飾箱

漆・麻布・鮑・銀・真鍮・檜・樺・樹脂
乾漆・螺鈿・平文
h280×w210×d210mm

藤原 愛

Fujihara, Chika

デザイン工芸コース



乾漆鳳凰の瓶

漆・麻布・木材・金属
乾漆・挽き物・鍛金
h580×w140×d240mm

力田 飛奈

Rikita, Hina

デザイン工芸コース



きらめき

漆・貝・金粉・革製ハイヒール
h185×w140×d240mm

野路 朋生

Noro, Tomomi

デザイン工芸コース

漆工芸は、日本の伝統文化でありながらも、知らない人々が多い。漆を知ってもらいたいという思いから研究テーマにした。

自身が漆を学んだ中で1番魅力を感じた青貝細工を、身近なものであるハイヒールに加飾することで、より魅力が引き出せるのではと考えた。

ハイヒールのもつ美しい曲面と革の黒に、青貝の輝きを加えることで生まれる美しさから、漆工芸について興味をもつきっかけになればと思う。



桃花文蒔絵金属曲尺八

漆・金粉

協力：柳澤管楽器株式会社

h900×w500×d300mm

赤岩 友梨江

Akaiwa, Yurie

デザイン工芸コース



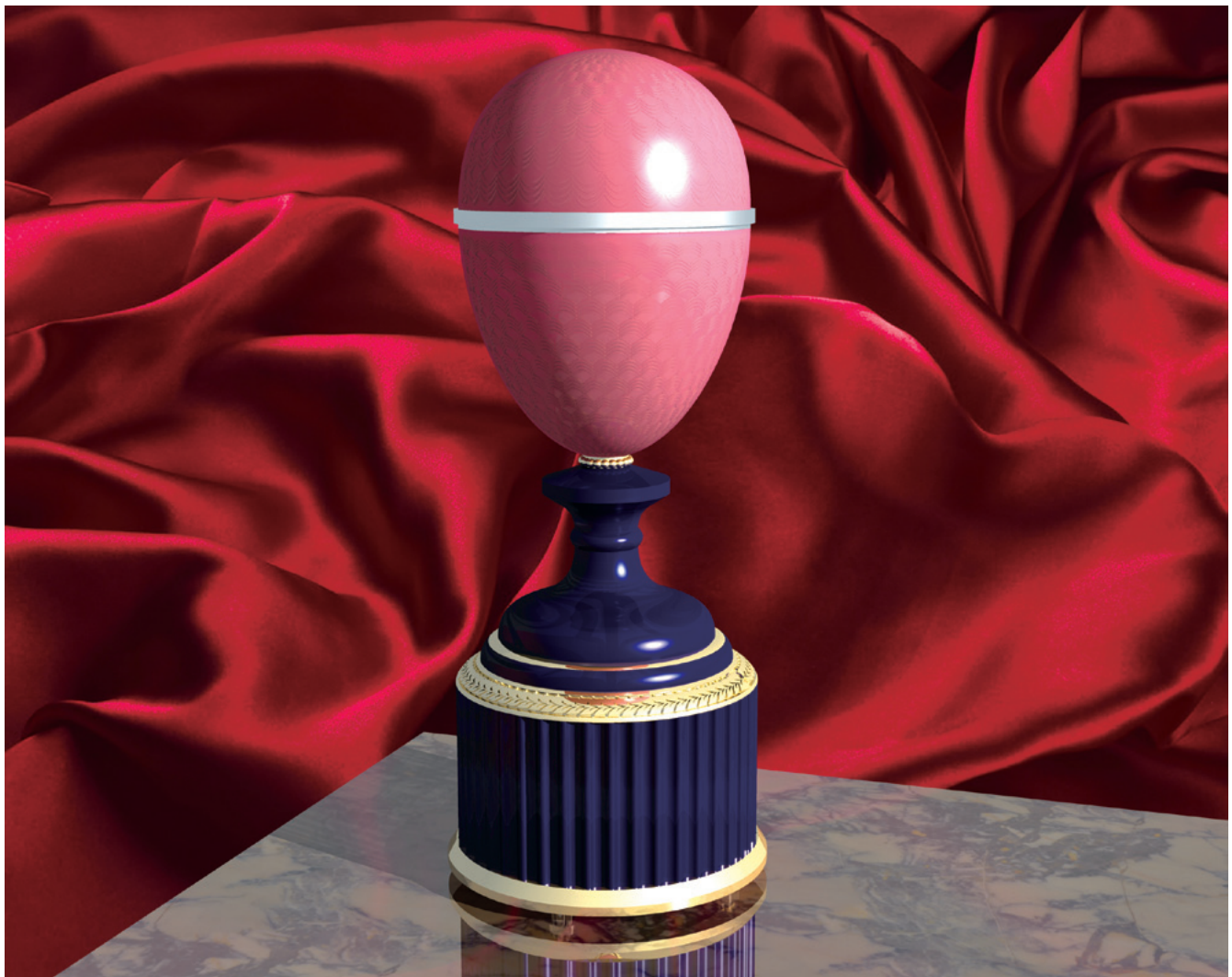
Surprise×jewelry box

真鍮・銀・ガラス・精密鋳造・パート・ド・ヴェール
h180×w72×d72mm

作田 郁

Sakuda, Aya

デザイン工芸コース



虎・トラ・寅

真鍮・樹脂・精密鋳造
h55×w70×d66mm
h52×w60×d68mm
h53×w63×d77mm

澤山 加奈子

Sawayama, Kanako

デザイン工芸コース



花と蝶

ーメルヘンチックなジュエリーー

銀・真鍮・銅・ガラス
h45×w35×d35mm

伊東 会真

Ito, Emi

デザイン工芸コース



鉱物結晶をモチーフにした ジュエリー

真鍮・青銅・シルバー・精密鋳造

h10×w25×d25mm

h10×w50×d25mm

h15×w20×d20mm

h15×w30×d25mm

h15×w45×d20mm

h15×w45×d30mm

h15×w45×d25mm

h20×w45×d30mm

本田 莉奈

Honda, Marina

デザイン工芸コース



dear

漆・和紙・金粉・銀粉・樹脂粘土
 h30×w130×d80mm
 h20×w55×d50mm
 h20×w30×d30mm

杉本 真唯

Sugimoto, Mai

デザイン工芸コース

若い世代の人たちにもっと漆を知ってもらい、漆を身近に感じられるものを作りたいと考え、野の花をモチーフにしたブローチを制作しました。

現代の生活の中で漆に触れる機会はとても減っていると感じます。美しい色味や艶、多くの魅力を持つ漆を若い人にも知ってもらいたいと考えました。日常的に使うアクセサリーは、若い人たちに身近な存在であると思い、興味を持ってもらえるのではないかと考えました。

モチーフは野の花を選びました。幼いころにシロツメクサの冠や指輪を作って遊んだ思い出がある人も多いのではないかと思います。身近なモチーフにすることで、懐かしさや親近感のあるものを目指しました。思い出にある野の花のアクセサリーを大人でも楽しめるように、気軽に使える漆のブローチにしました。



漆塗三面万年カレンダー

漆・シナ合板・磁石・ブリキ板
中厚貝・錫金貝など
h400×w1050×d18mm

各務 春菜

Kakamu, Haruna

デザイン工芸コース

身の周りには、使い捨てのモノや手軽な値段で買い替えられるモノが多くなって
いる。それらが普及していくことで、モノを大切に使うことや使い続ける意識が次第
に薄れていくのではないかと感じた。そこで、私は永く使い続けられるモノが大切で
あると考え、万年カレンダーの制作を決めた。

永年使用してもらうために、化学薬品にも強く、耐久性もある漆を用いた。また、漆
は年を重ねるごとに馴染み、味わいが増し、色漆は鮮やかさを増す。手入れをし、永年
大切に使うことによって、更により作品となる。

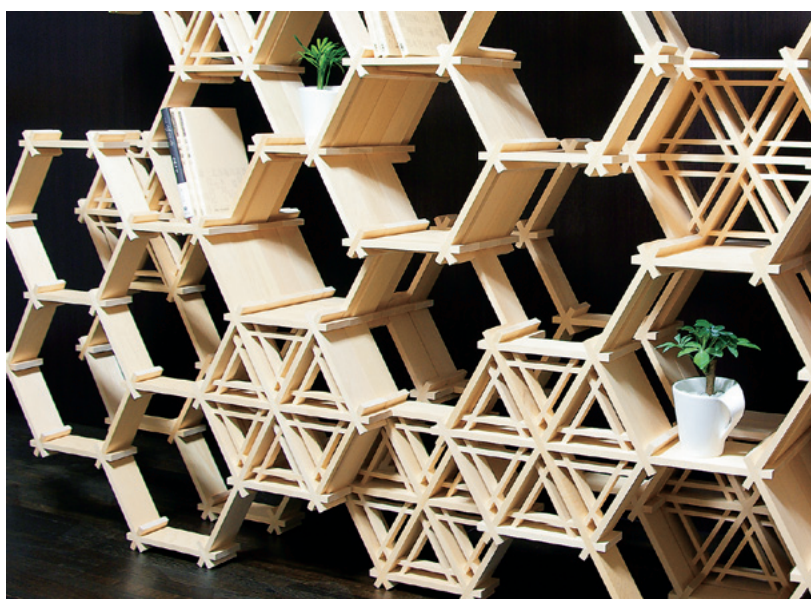
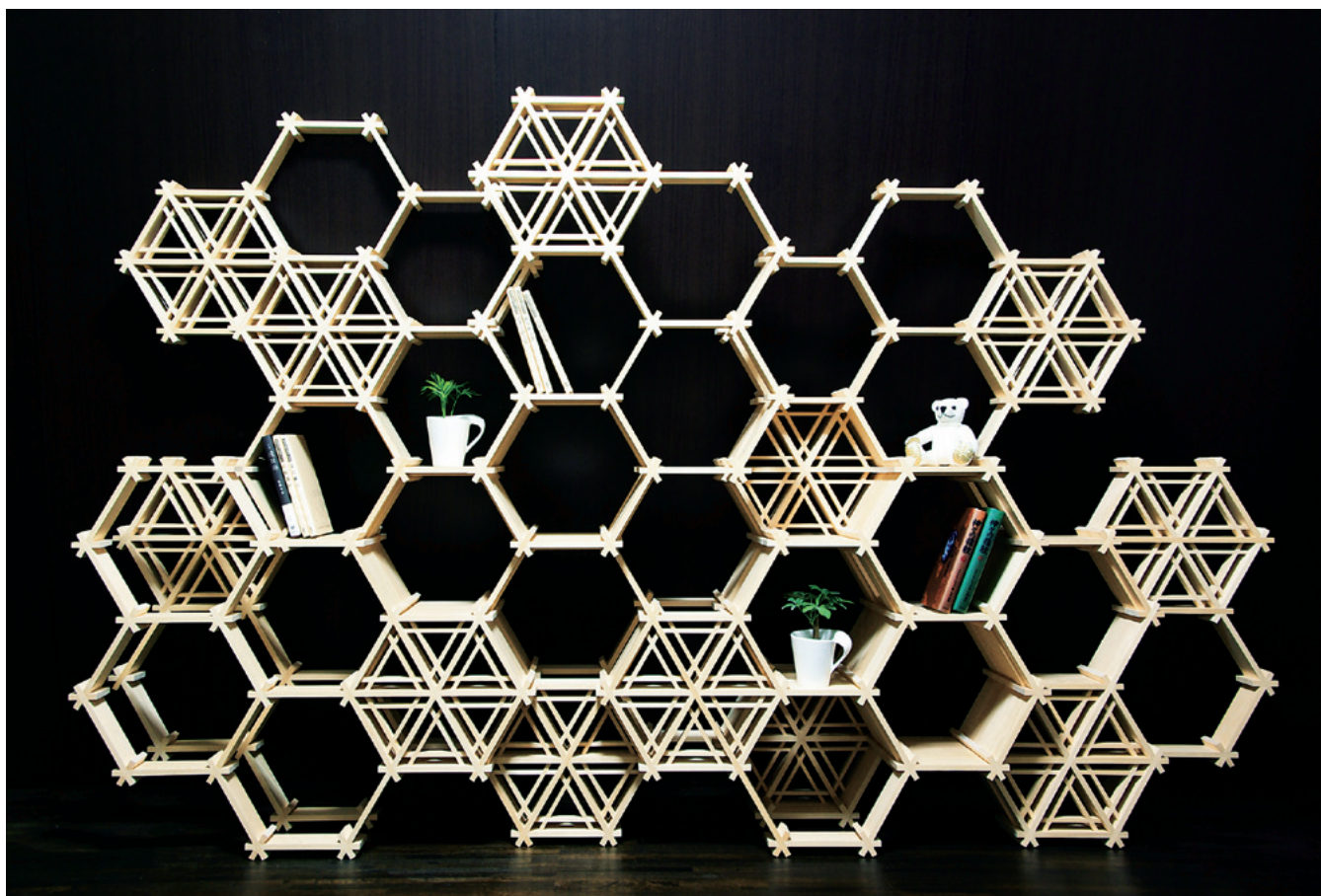
そして、曜日や日を示すだけではなく、締め切りや記念日など特別な日を示せるよ
うにし、日にちをはずしていくとこにより、その日にむけてのカウントダウンをでき
るようにした。置かれるだけではなく、毎日触れ、愛着をもってもらえるような万年
カレンダーを目指し、制作をした。



組子の家具

米ヒバ・組子
h1370×w2200×d300mm

梅木 彩夏
Umeki, Ayaka
デザイン工芸コース



快適性を求めた 家具のデザイン・制作

ブナ、クリ、ペーパーコード

チェア：h1050×w950×d610mm

テーブル：h500×w350×d450mm

高橋 咲

Takahashi, Saki

デザイン工芸コース

快適性を得るためには、単に「座る」だけではなく座りながら「何かをする」ことも含めて考える必要がある。本研究は、この考えをもとに、「座る」と「何かをする」が一体になるロッキングチェアとサイドテーブルの研究制作である。

このロッキングチェアとサイドテーブルを一体のものとするために、テーブル側のアームをなくした。これは広く空間を使うことができ、行動の範囲を広げることができるのが狙いだ。本を読みながら、またコーヒーを飲みながらなど、座ることとしたいことが同時に満たされる快適な環境でつづることができる。



家族が集う家具

脚・収納箱：ホワイトアッシュ
甲板・下板：ホワイトアッシュ化粧板
h350×w1020×d700mm

川縁 百佳

Kawaberi, Momoka

デザイン工芸コース

これまで家族がリビングで集うことは、食卓を囲んだり、家族で行動を共にすることが主流のようでした。しかし現代の家族は以前と比べるとリビングで過ごす時間が増え、過ごし方にも変化がみられます。その過ごし方は多様で、お父さんは読書、お母さんはお裁縫、子供たちは勉強など、同じ空間にいらながらも、それぞれ思い思いに過ごしていることがわかりました。現代の家族の過ごし方は、家族の気配を感じながら自分の過ごし方を持ち寄ることができ、家族との会話が増えたり、適度な距離感によって絆が深まったりと、新しい集い方であると思いました。

そんなリビングでの時間をより有意義なものにし、家族の関係も自然と深まるような集い方を家具によって提案したいと思い、リビングテーブルを制作しました。また、それぞれの過ごし方に伴ってそれぞれの物も集まるという点に着目し、それらを収納できるような空間と収納箱を設け、家族と物が集しやすいデザインとしました。



はぐ

一夫婦のための窓辺スツール

成型合板・低反発クッション
h350×w1000×d450mm

神田 千澄勢

Kanda, Chitose

デザイン工芸コース

窓辺には自然体になれる心地よさがあります。

人の心を豊かにさせる、日が当たった暖かなまどろみ、流れる風、穏やかな季節の移ろい。日本の住居では、それらを感じる場所を縁側などが担っていました。かつての心地よい風景を、現代の一般住居で感じるための製品を提案します。

現代の都市部での忙しい生活は心の安定や豊かさなどを乏しくさせます。省スペースのマンションに大きさを合わせたこの製品を窓辺に設置すれば、人はその心地良い場所に腰を下ろし、誰かと共に座れば自然とコミュニケーションが始まります。

夫婦もしくは親近者との良好な関係は心を満たし、日々を明るくします。心地よい場所で会話をする事、同じ景色を眺める事、相手を気遣う事、二人の何気ない行動が関係を「はぐ」くんでいく。そのような想いをこのプロダクトに込めました。



互いに寄りかかり始まるコミュニケーション



引き出し 大切なアルバム等の保管に

プライベート空間をつくるデスク

ウォルナット
h890×w770×d365mm

前田 めい
Maeda, Mei
デザイン工芸コース

自室を持っていない人のための、リビングやダイニングなど共有スペースに設置するデスクを制作しました。このデスクは完全な個室ではなく、周りの空気を共有しながら、仕事や趣味など自分の時間を楽しめるような個人空間を共有スペースの中に作り出します。

甲板周りに仕切りを設けることで、デスクの内と外を意識させ、完全に視界を覆わなくても意識が内側に向くようにしました。仕切りは周りの家具との調和を考え、主張しすぎないように低めに設定しました。また、全体の奥行きや幅も実用上の最小サイズとし、共有スペースにも置きやすいサイズにしました。

家族とのコミュニケーションを取りながら仕事や勉強をしたり、家事の合間にほっと一息つけたりするような場所になればと思います。



食育にアプローチする 家具の提案・制作

ヒノキ・タブ・マツ・亚克力板・LED
h 320×w 360×d 80mm

富田 侑以

Tomita, Yui

デザイン工芸コース

現在、野菜が嫌いな子供が多くいる。幼いころの私は食わず嫌いな子供だった。しかし、自分で野菜を育てて食べる経験を通して今では野菜が好きになった。このように実体験が好き嫌いの壁を超える例は多いようだ。このことから、実体験を通して食育に関する製品を研究したいと思った。

野菜に対する興味と関心を継続させるために、野菜を常に目に触れる場所に置くことを考えた。そのために室内で簡単に育てられる水耕栽培で、壁面を利用する壁掛け式を選択した。構造はユニット式で自由なレイアウトが可能のため、子供の目線の高さに調節したり、リビング、廊下、玄関などに自由に取り付けることができる。接合部にはサネ（ふたつの材料を接合する際に用いる別の材）を入れて強度を高め、栽培部分の内側に指の掛りを付けて出し入れしやすくした。LED ライトの光は植物の成長を促進させる一方、審美性を高めるインテリアとしての効果がある。自分で育てた野菜に、食べ物としての愛着を持つきっかけになってほしい。



幼児の集団遊びを促す遊具の提案

シナ共芯合板・綿テープ・面ファスナー
 仕上げ：ポリウレタン塗装・チョークボード塗装
 h70×w70×d4mm
 h80×w70×d4mm

徳永 遥

Tokunaga, Haruka

デザイン工芸コース

幼児期の子供達は遊びを通して様々な事を学んでいきます。その中でも、コミュニケーションが必要とされる集団遊びは、人間関係、自己決定、情報処理などの能力を身に着ける効果が大きいと言われています。そこで、子供達が協同で遊ぶことができる遊具を制作しました。

この遊具は、パネル同士を面ファスナーで繋ぐことによって、自由に空間を作り出すことができます。子供達だけの隠れ家を作り、その空間を共有することで、仲間意識や自立心が芽生えるのではないかと考えました。また、作られた空間は、完全に閉じたものではなく、小さな覗き窓から向こう側にいる相手とコミュニケーションを取れるようになっています。さらに、色のついた面は、黒板のようにチョークで絵を描けるようになっており、お絵描きやごっこ遊びなど、子供達の遊び方に広がりが生まれることを期待しています。この遊具を通して、皆で遊ぶことの楽しさを共有してもらえたらと思います。



アルミニウムの繊維状素材 「フルポーラス」®における 用途開発

フルポーラス・パイレックスガラス・アクリル

山田 栞

Yamada, Shiori

デザイン工芸コース

本研究は、アルミニウムの繊維状素材である「フルポーラス」を研究題材としている。元々は吸音効果を目的とした建材として開発されていたが、金属とは思えない素材独自の特性や外観に可能性を感じ、他用途での製品開発に繋げられるのではないかと考え、フルポーラスにおける用途開発の研究を行った。

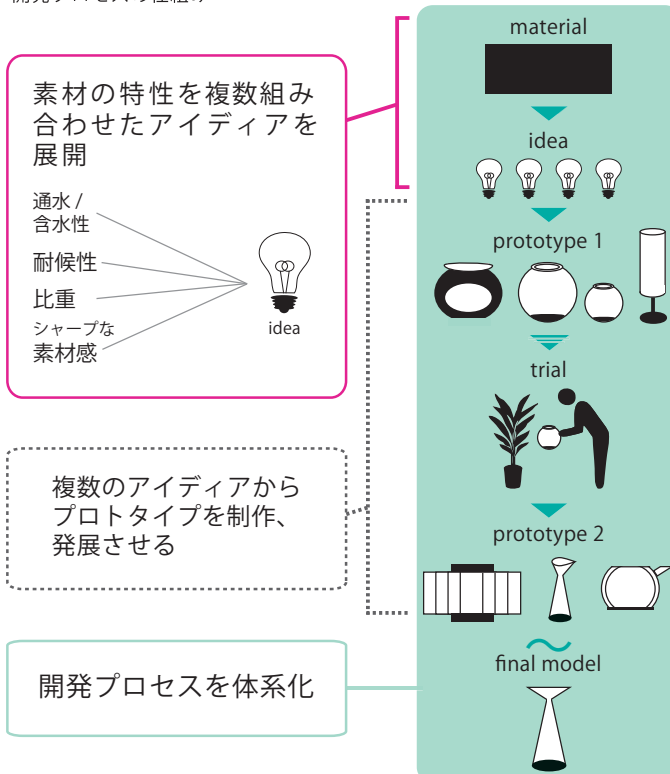
まずフルポーラスの特性を実験により調査した後、その特性を活かせる特徴を複数併せ持つ製品を考案し、プロトタイプを制作。その後市場性等を考慮し、選出したものを最終モデル(植物給水器：長期で家を空ける際に、代わりに自動で植物に給水をする。本作品は、普段使いではじょうろとしても使用できるようデザインした。)として提案している。

また、前述した開発におけるプロセスも、より効果的な手法を探る為には本研究の対象とし、有効性が高いと仮定した方法を体系化および試行した。本研究を通して、今後の用途開発における発展の糸口になればと考える。



最終モデル：植物給水器

開発プロセスの仕組み



制作したプロトタイプや実験素材の一部

※「フルポーラス」は、株式会社 UACJ の登録商標です。

IDATEN

—未来都市を観光するための新しい人力車—

Rhinoceros・3Dプリンタ・NCルータ
w570×d950×h650mm

竹内 秀太

Takeuchi, Shuta

デザイン工芸コース

人力車は、案内する人（車夫）と観光客とがフェイス to フェイスでコミュニケーションを行ないながら観光案内をすることができる伝統的なトランスポートです。浅草や京都をはじめとした歴史的な町並みが多く残る観光地には、その景観の一部として今もなお人力車が走っています。しかし人力車はその伝統的なスタイルゆえに、歴史的景観のある場所以外ではなかなか馴染みにくく、目にする機会もほとんどありません。

そこで本提案では、情報化社会と通信技術の発達によって軽薄になりがちであるフェイス to フェイスでのコミュニケーションを尊重する人力車のシステムをより進化させ、変化・発展していく現代都市の中においても受け継いでいくことができるよう、機能及びスタイルを「未来都市に適した価値あるトランスポート」へとリビルドすることを目的としました。



世界よ広がれカード

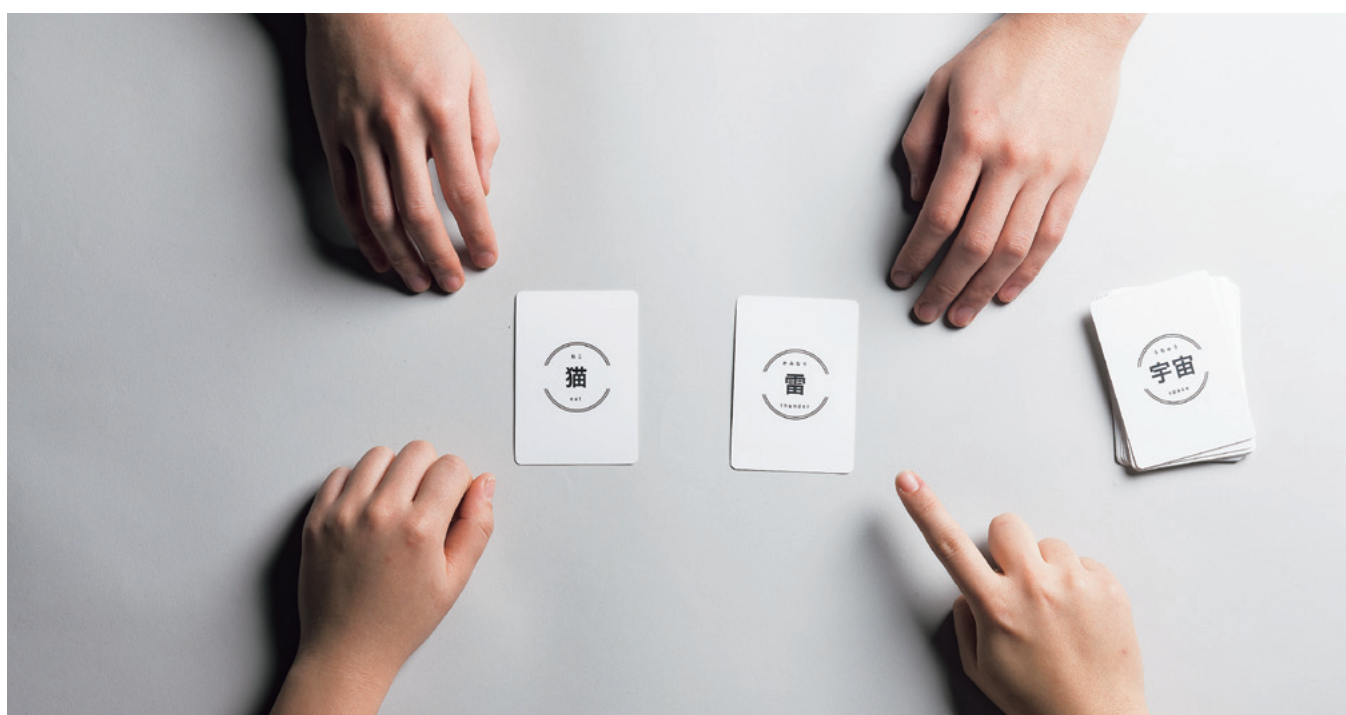
カード
h89×w63mm

平野 暉
Hirano, Hikaru
デザイン工芸コース

生まれてから現在までに得た様々な知識や経験、記憶などの要素があなたの中に積み重なっています。それはまるで地層のように堆積し、土壌を作り、あなたの“世界”を創りあげています。ときにコミュニケーションはその“世界”の境界を無くし、それぞれにストックされている様々な要素を共有化（シェア）する力を持ちます。これはお互いの“世界”を意識させ、広げるためのカードです。

一カードの遊び方（何人でも遊べます）

シャッフルした山札から2枚のカードを引き、そのカードに書かれている言葉を見ます。偶然でできた2つの言葉を手がかりに自由に会話をし、参加者同士の“世界”がシェアされていくことを体験してください。シェアから始まった“世界”の変化は、次第に自分たちの“世界”を超え始めます。このカードが鍵となり「世界が広がった」ことを実感してください。



知育絵本における ポップアップの活用

一五味太郎『さる・るるる』のリデザイナー

中川 真紀

Nakagawa, Maki

デザイン情報コース

言葉あそびには様々な種類があり、それらは幼児の年齢に見合った言語的知育を助長している。また、知的好奇心が旺盛になる3歳頃から「開くと飛び出してくる」という仕組みに興味を抱き、創造性をはぐくむ入り口ともなっている。

立体が一瞬で形成されるという、ある種の魔法のようなポップアップと言葉遊びを組み合わせることで、子供達の知識と創造力の発育をバランスよく促せないかと考えた。

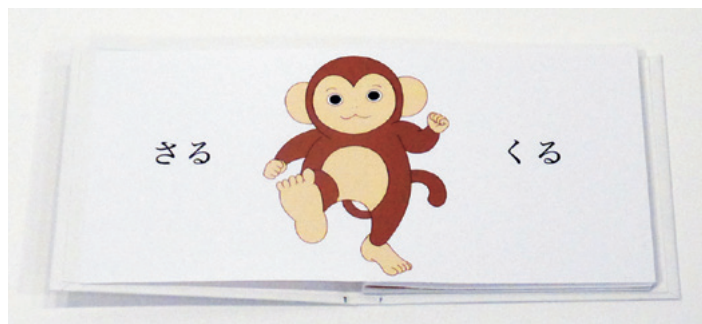
五味太郎原作『さる・るるる』。この絵本は「さる・○○る」と、動詞で韻を踏んだ語りがシンプルに進行し、言葉あそびとストーリーの面白さを引き立てている。

ポップアップの特性を活かし、「○○る」の動詞部分を、読んでいる幼児に対して、より能動的に、言葉の意味を働きかける仕掛けを取り入れ、幼児の知的好奇心の発達を助長させることを目的としている。

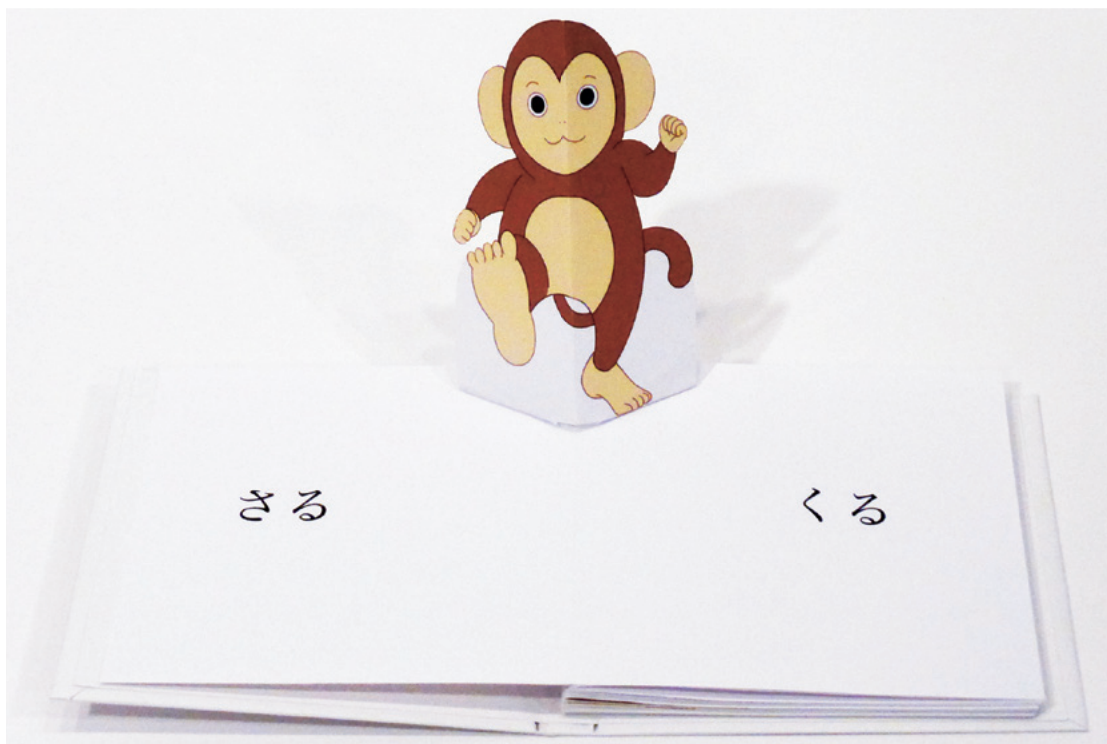
さる・くる



ページの展開のみで見る従来の知育絵本



素材：言語情報と平面的な知覚情報



ポップアップの仕組みを活かし、言語情報の意味を能動的に伝える

はなのし 花熨斗

—植物を用いたグラフィックデザイナー—

紙

h271×w392mm

箱

h37×w230×d306mm

山下 純平

Yamashita, Jumpei

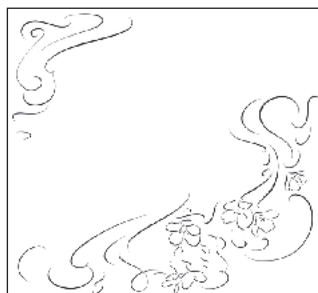
造形芸術コース

日本人は昔からその季節に見ることができる植物の姿から季節感を見出し、それらを俳句や絵画などで表現してきた。季節の挨拶といった日本ならではのコミュニケーションが根付いていることから、日本人にとって季節感というものがどれほど大切なものであるかが見て取れる。中元や歳暮など季節の贈答に熨斗紙が添えられるが、熨斗紙そのものに季節感はない。

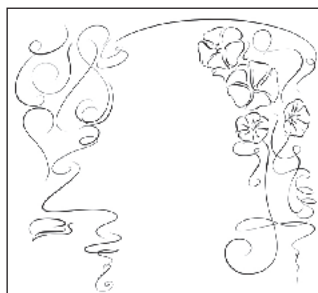
そこで季節の花を添えた熨斗紙を贈り物に巻いて季節感を演出することを目的としたのが提案の「花熨斗」である。普通に生活している時には気にかけないような季節の変化を、贈り物をやり取りする時に感じられるように意図した。花は月ごとに12種類デザインし、繊細なうつろいが感じられるよう図柄を切り抜き陰影表現とした。目に見えるだけのものではなく、見えない気持ちを一緒に贈り物として添えることができればと考えた。



春[4月]



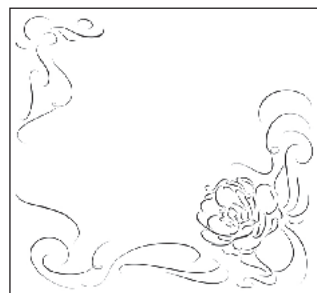
夏[7月]



秋[9月]



冬[2月]



結びの文化を取り入れた 絆創膏の制作

北島 加奈

Kitajima, Kana

デザイン情報コース

昔の人は、紐の結び目に神秘的なものを感じていました。そのため無事を願ったり、ケガの回復を祈ったり、幸せを招き入れようとしたりする時には紐を結び、その力を利用しようとしていました。時には旅での無事を願い、結んだ紐をお守りとして持ち歩くこともありました。

現代では紐を結び、願いを込める習慣は薄れましたが、平穏な毎日を過ごせるようにと願う気持ちは今も昔も変わりません。私は紐に代わってそうした願いを込めることが出来る現代の道具を制作したいと考えました。

絆創膏をモチーフに選んだ理由は、巻きつけたり留めたりする使い方に紐との共通点があると考えたからです。

御守りのようにカバンの中などに入れて持ち運び、いざという時は、傷の保護や回復を祈るように絆創膏として使います。



そこそこおみくじ

ー平均よりちょっと上を

良しとする現代の縁起物ー

畑田 祐里佳

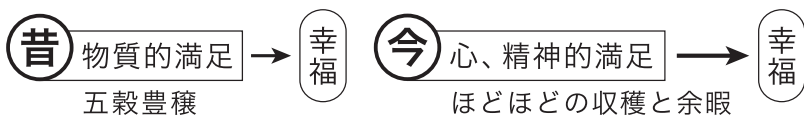
Hatada, Yurika

デザイン情報コース

世の中には多くの縁起物があります。そしてそのひとつひとつに商売繁盛や子孫繁栄などの願いがこめられています。私は、本気で縁起を信じていた時代と現代では、ライフスタイルが大きく変化し、幸せの価値観も変化しているのではないかと考えました。そこで現代人の願いを「平均よりちょっと上の幸せ」に設定しました。ナンバーワンではないが悪くもない、そんな幸せに現代人は安心感を覚えるのではないかと考えました。

運だめしの縁起物であるおみくじを利用して、『そこそこおみくじ』を制作しました。このおみくじは日常生活や過去の記憶の中で、平均よりちょっと上だと感じる喜ばしい出来事が書いてあります。このおみくじをひいたときに、そこそこ幸せな居心地の良さを思い出し、感じてほしいと思っています。

▼ 昔と現代の幸福感の変化



そこそこの縁起

- ・順位がわかる世の中になり、現実的に考えるようになった。
- ・物が溢れている豊かな世の中になり、ハングリー精神が低下した。

▼ そこそこおみくじ

第十二番			
「手首細いね」			
第一番	そこそこおみくじ		第七番
でた! 銀のエンゼル(1枚目)			お正月はこたつでアイス
第十一番	第十四番	第十六番	第十七番
クリスマスは女子会	バレンタインは手作り友チョコ	鼻水のキレがよい	年下のイケメン俳優「年上の女性がタイプです」
第十九番	第二十八番	第三十一番	第三十三番
弁当あげたらうさぎりんご	「髪サラサラだね」	合計 ¥777	缶入りコンボタ最後の一粒まで
第四十六番	第四十八番	第五十一番	第五十八番
みかんのスジが取りやすい	ニキビひと晩寝たら治った	体重が0.8キロ減った	居酒屋のお通しが激ウマ

花形装飾活字の研究 —アクセサリーへの活用—

転写シール

分元 裕里加

Wakemoto, Yurika

デザイン情報コース

「

花形装飾活字という模様だけの活字がある。これは活版印刷において伝統的に使われてきた活字で、罫線や枠を構成するのに使われる。紙面上に本文を囲むように配置された花形装飾活字は、本文を美しく引き立たせ、紙面に品や格調の高さを持たせる。この模様と本文の関係には、もう一つ「余白」という要素が大きく関わっている。装飾活字による囲みは、対象(本文)の周囲に「余白」を生み出す。それは対象の周りにただ広がっていた領域から特別なステージへの変容を意味する。ステージの中で対象の存在は引き立てられることになる。この効果を応用して身体を装飾できないかと考え、本文を身体の部位、目、唇、黒子、関節等に置き換え、肌を余白として捉え浮き上がらせた。普段あまり注目されない余白部分を、違った捉え方でみてもらい、魅力を感じてもらいたい。

」



現代日本に求められる 幸せ感の研究

—物ではなく情報を

商品にする店舗の提案—

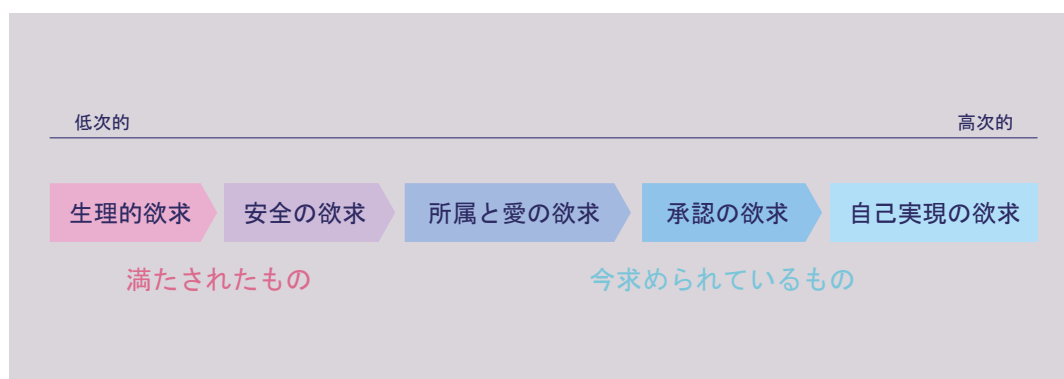
ガラス・布・プラスチック・樹脂
φ45×h90mm

登坂 美沙

Tosaka, Misa

デザイン情報コース

商品は五感に作用する物と感情に作用する事で成り立っているが、物が満たされた現代日本人は、心を満たしてくれる事を意識的に求めている。そこで私たちの欲求を可視化させることで、心に満足感を与えるための純粋な情報をもつ、現代に見合った商品ができるのではないかと考えた。客は小瓶の中を覗き、記憶の中にある安らぎや充実感と共感をする。自分用に、または誰かにプレゼントするために選ばれたそれぞれの小瓶は、家の中に持ち帰られ、飾られ、日常の風景の一部となり、その記憶は再び自分の中に優しく溶け込んでいく。



参考「マズローの欲求5段階説」

「おいしい服」の研究

- dress tongs -

視覚デザイン

本江 果鈴

Hongo, Karin

デザイン情報コース

食べるという行為はしばしば着る行為よりも優先されがちで、多くの人の興味をそそることである。実際、「食べることは好きだが、着ることにはそれほど関心がない」という人は少なくない。そこで、食べる楽しみを着る楽しみに置き換えたなら、今までファッションに興味の薄かった人に対して、あらためて着る楽しみを提示できるのではないかと考えた。これは食の文脈のなかで食べ物を着る物に置き換える試みである。

食の楽しみは単に食品の味や見た目だけではなく、盛りつけや売り場での陳列のされ方にも強く後押しされている。そこに着目し制作した「dress tongs」は、デリカテッセンをモデルにビジュアル展開した服屋のディスプレイである。ハンガーやマネキンで見せるのではなく、皿に盛られた服をトングでつまむというスタイルを人と服との新しいコミュニケーションの形として提示した。



犬の衝動買いを抑制する 情報デザインの提案

パペット動画
2min.

山口 優紀子
Yamaguchi, Yukiko
デザイン情報コース

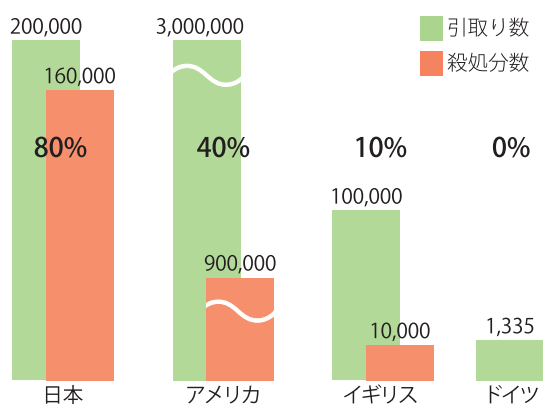
犬の殺処分の実態をご存知だろうか？日本では年間約 20 万匹の犬が殺処分されている。その主な原因の一つは飼い主の飼育放棄だ。ではなぜ飼育放棄が行われているのか。それは犬の飼育について正しい情報を十分に得られないまま、衝動的に犬を飼う人がいるからだとは私は考える。そこで私は、犬を飼う前に正しい情報を提供するためのツールを提案する。保健所で得られる犬を捨てる理由を「犬の飼育難点 TOP 3」と位置づけ、それをテーマに散歩や世話の目安などを動画で伝えている。

衝動買いに即するため、この動画は店頭で流すことを想定している。そこから最も目につく場所や対象を特定した。その結果、場所はケージの隅、対象は幅広い年齢の女性だとわかった。さらに自分のことと感ぜさせるため、紙面よりも着目度が高くリアルであり、身近なぬいぐるみという素材からパペットを使用することにした。

この動画を通し、楽しく友好的に犬の飼育について問いかけることができれば嬉しい。



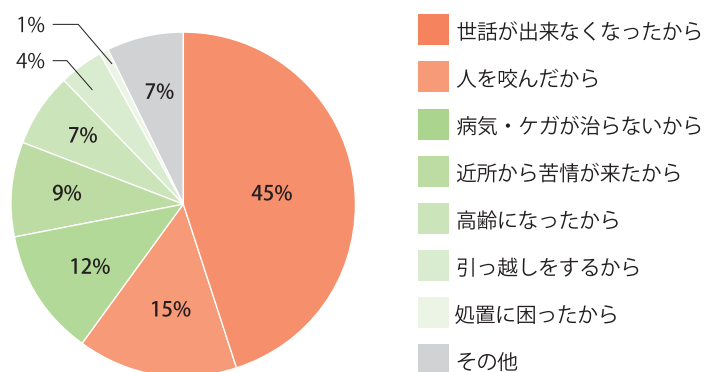
保健所の犬の引取り数と殺処分数の割合
(安楽死を除く)



出典：国立国会図書館『諸外国における犬猫殺処分をめぐる状況』(2014.9.16)より作図

飼育放棄の理由

オレンジ＝動画でテーマとしている理由



出典：愛媛県庁『犬やねこの飼育放棄をした飼主の理由』(2013.1.15)より作図

高岡HUB計画ガイドブック

書籍
120頁

三宅 沙英

Miyake, Sae

デザイン工学コース

JR 高岡駅地下街を拠点に活動をする有志学生プロジェクト「高岡 HUB 計画」。
商店街や高岡市のイベントと連携し、“駅”を人と人がつながる“HUB”とするあり
方を見つけようとしている。

このプロジェクトが発足した 2013 年 10 月からメンバーとして関わってきた著
者が企画の様子やプロセスを語る。

“地域活性”という言葉が溢れている地方都市で高岡 HUB 計画は何を作ろうとし
たのか。街に関わる様々な人を巻き込みながら実行していく企画を巡り、高岡 HUB
計画がひろげるコミュニティの形を追体験して頂きたい。



1	2	1_ ぐるぐると浮かぶアイデアの数々をイメージしたガイドブック表紙。2_ 著者とメンバーが撮りためた写真。そこに映っているものはまぎれもなく高岡で起きていた出来事である。飾らない写真でその場の空気を伝えたい。3_ 駅の地下に実験室を作った時の様子。4_ プロジェクトに関わった、新聞記者、駅地下担当のプロデューサー、立山町雇用創造協議会の職員、明治大学の学生のインタビュー。業種や関わり方も様々な彼らの話から高岡 HUB 計画の姿がより、はっきりと見えてくる。
3	4	

地域コミュニティを活性化 させるための仕組みづくり ー情報追加式まちカレンダーの提案ー

紙
210×750mm

金石 彩香
Kaneishi, Ayaka
デザイン情報コース

すれ違いざまに「こんにちは」と言える地域付き合いが失われつつある。しがらみの多さから、地域付き合いは疎ましくも思われている一方、犯罪や災害を経て見直され始めてもいる。地域で人と関わり、その地域に自らの存在を明確にすることは、今日の社会においても重要なことなのである。

大都市と比べ、地方はまだ地域内のつながりが残っている。そのつながりの土台として、祭りがある。しかし祭りの担い手不足に悩む地域は少なくない。今まで祭りに関わってこなかった人の参加が必要である。地方には近年新しい住宅街が出来ている所もあるが古いまちとの付き合いがない。両者をつなぐことは、地方で生活していくうえで重要なことだ。そこで、共に祭りに参加することを促すツールとして「情報追加式まちカレンダー」を提案する。特徴は、各自で情報を追加するという点だ。また回覧板で情報を回すことで交流機会をつくる。このように祭りへの意識を高め、交流を深めることで、日頃からあいさつを交わすことが出来るまちになることを願っている。



- ①カレンダーの例として、富山県で広く親しまれる獅子舞をモチーフとした
- ②それぞれの手で情報を追加
- ③回覧板式の情報伝達で交流の機会をつくる

和倉温泉 「福を呼ぶ！能登の正月体験ツアー」 企画書とスイーツまゆだま

ツアー企画書

川渕 理沙

Kawabuchi, Risa

デザイン情報コース

私の制作物は、和倉温泉のツアー企画書とその中で提案しているイベントグッズ「スイーツまゆだま」である。ターゲットは増加が見込まれる台湾人観光客とし、コンセプトを表すコピーは「福を呼ぶ！能登の正月体験ツアー」とした。台湾では大型連休となる旧正月時期に、和倉で福を呼ぶ正月体験と一年の疲れを癒す温泉入浴を行い、来年に向けてのパワーを養おうというツアー内容である。

この企画では正月飾りのまゆだまを和倉風にアレンジした「スイーツまゆだま作り」という体験イベントを特色とする。日本のお菓子と正月の縁起物飾りを自由に飾り付ける自分だけのまゆだま作りができるというものだ。飾りをする元木には和倉温泉がある七尾市の大祭「青柏祭」の祭り道具「ザイ」を使い、地域の特性を盛り込んだ。

この卒業制作を行う動機は出身地の温泉街を元気にしたい、という思いからだった。この制作物を見た人々が、和倉温泉に興味を抱いてくれたなら幸いである。



高岡らしい まち並み柄のデザイン

h1400mm×w900mm×d5mm

近藤 沙紀

Kondo, Saki

デザイン情報コース

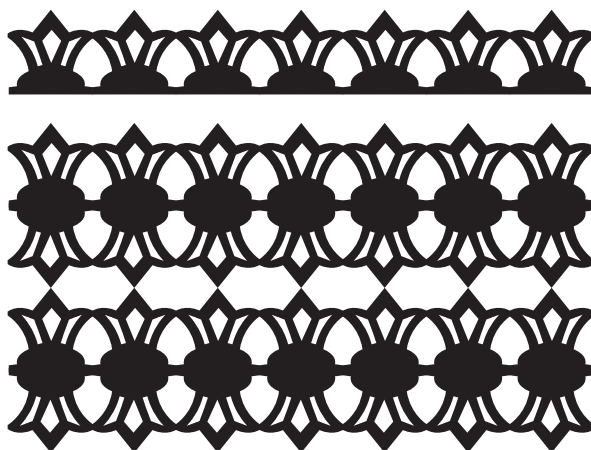
高岡を歩いていたとき、家々の瓦や軒先の模様がまるで柄のように見えることに気がついた。調査したところ、それらの中には土蔵造りの屋根に施された雪割り金具のように、高岡を特徴づける意匠があることがわかった。そこで本研究では、これらの意匠を「まち並み柄」として活用することを考えた。

高岡市では、市内を楽しく歩いて回れるよう「高岡ストリート構想」を推進している。ルート上の山町筋や金屋町では空き家を取り壊され駐車場になった場所や、工事中の覆いによって町並み景観が途切れている場所があり課題となっていた。そこで本研究ではこの構想を実現するために役立てるべく、町並み柄を導入することを計画した。

計画のモデルとして「まち並み柄フェンス」を提案する。ルート上の山町筋で柄を抽出し、図柄の組み合わせのパターンをいくつも試した中から、景観材として製作する上での実現性や機能性、町並み景観との調和等の観点からデザインを選定した。町並みの連続性を保つと共に、さりげなく高岡らしさを表現することを目的としている。



まち並み柄 雪割り



日本の伝統色に関する Webコンテンツの制作

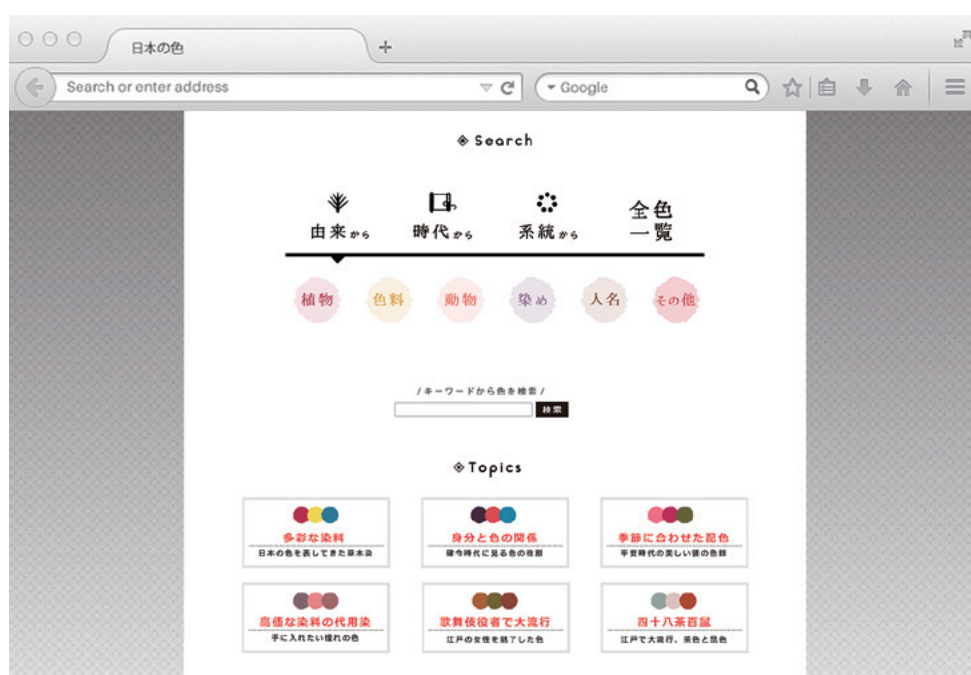
HTML・JavaScript

青山 晃子
Aoyama, Akiko

デザイン情報コース

伝統色とは古来から連綿と受け継がれてきた色であり、それぞれが由来や背景を持つ。日本の伝統色をひも解くことで当時の日本人の感性や、その色がどのように社会に反映していたかなどが分かる。伝統色の中には現代でも身近で容易に想像できるものもあれば、文化の変容によりなじみが薄くなったものもある。本研究では、伝統色について色名や色彩だけではなく、色が持つ由来や背景等の情報を併せて理解することで、奥行きを感じ、イメージを膨らませてもらうことを目的としたコンテンツを制作した。

制作にあたって、日本の伝統色の由来・背景に着目し、文献とカラーガイド等による調査を行った。その結果より、伝統色を分類する軸として、意味的要素の観点から「色名の由来」「色が生まれた時代」、視覚的要素の観点から「色の系統」の3つを決定した。画面の構成ではこれらの軸を基本のインデックスとし、トピックスおよびキーワード検索と合わせてインターフェースを構成した。



トップページ メイン部分 ▲

各色詳細ページ ▼



日本の色

Traditional colors of Nippon

🌿 由来から
色名の由来となったものによる分類。

📅 時代から
その色が生まれた時代による分類。

🔴 系統から
赤系、青系など色の系統による分類。



Unityの3Dレンダリングを利用したアプリケーション

大杉 巧

Oosugi, Takumi

デザイン情報コース

本制作は、アプリケーション制作開発環境「Unity」を用いた 3D レンダリングアプリケーションである。

PC のモデリングソフトで作成した 3D モデリングを、タブレット端末で操作しレンダリングすることが可能で、テクスチャ貼付・光源設定・背景設定などの PC での 3D レンダリングソフトの基本機能に加え、Unity の特長である重力などの物理要素を付加することでシミュレーションを行うことが可能である。

このアプリケーションは、PC 操作が苦手でもっと直感的に 3D データを操作したい、3D レンダリングを気軽に扱いたい、3D データでもっと遊んでみたい、といったユーザを対象としている。



スキマ時間のための青空文庫 閲覧アプリケーションの制作

Webアプリケーション
PHP・JavaScript・HTML・CSS

小山内 風花

Osanai, Fuka

デザイン情報コース

誰でも閲覧可能な青空文庫のデータベースを活用し、無駄に過ごしてしまいがちな“スキマ時間”を有意義にするための読書アプリケーションの制作を行った。Webアプリケーションとして実装することで、どの端末からでも容易にアクセスすることができる。

本アプリケーションでは、ユーザーの知らない名作と巡り会うためのシステムとして、フリーワードで小説を検索できる「なんとなく検索」、ユーザーのスキマ時間にフィットする分量の小説を視覚化する「時間表示」、読み出すアクションの手助けとして Twitter と連携した「クチコミツイート表示」の各機能を実装した。操作画面はトップ・検索・検索結果・読書の4つの段階に分かれている。トップ画面には、アクセスランキングの他に季節のテーマや記念日などに関する小説を表示し、書店で立ち読みするように本を探してもらう(図1)。検索画面ではフリーワード検索と50音の作者題名検索ができる(図2)。検索結果画面には、小説の文頭や総読書時間及びクチコミツイートを表示する(図3)。読書画面は縦読み・横読みや文字の大きさ、背景色の変更ができる(図4)。



図1：トップ画面(左 PC、右スマートフォン)



図2：検索画面

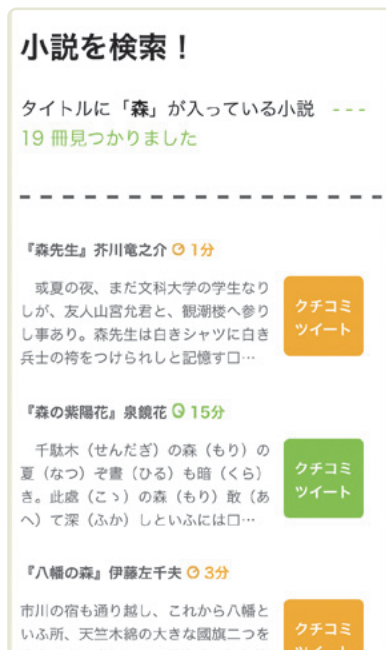


図3：検索結果画面



図4：読書画面

文章が内包するイメージの研究とその可視化

— 「透き通った空の青だ」 —

今井 志保

Imai, Shiho

デザイン情報コース

本を読む前に表紙から想像していた内容と、読んだ後に受ける印象が異なる経験をしたことはないだろうか。

私はその要因の1つとして、表紙制作者と読者がそれぞれ異なるイメージを本文から想像したのではないかと考えた。そこで、文章が複数のイメージを内包している点に着目し、送り手から受け手へ、より深い意味合いを視覚伝達できるビジュアルを作成しようと試みた。

プロセスは以下の通りだ。まず既存の文学作品の文章をもとに、そこに内在するイメージを調査した。その結果をふまえ、例として「透き通った空の青だ」という一文を用いたデザインをおこなったのが図1である。図2は図1を作成するにあたって参考にしたイメージを示している。

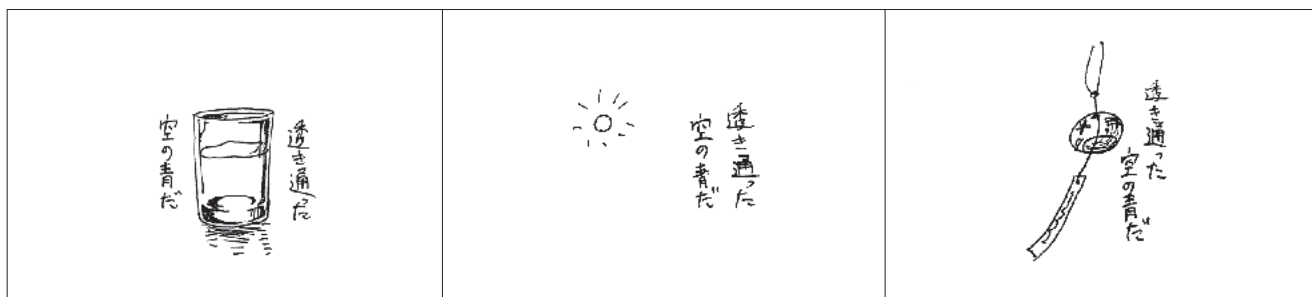
文章の見せ方をデザインすることで、送り手と受け手の間でより深い情報伝達ができるのではないか。本作品は、その可能性を示すものである。

<可視化のプロセス>

透き通った 空 の 青 だ。



透き通った空の青だ = Blue in the clear sky 図1
「透き通った空の青だ」という一文には、言葉どおりの意味の他に、光・空・風などのイメージを含んでいる。



光を想像させるイメージ

空を想像させるイメージ

風を想像させるイメージ

図2

痕跡の意味の分類から 噪音に含まれる価値創出の試み — 噪音を用いた新たな辞書提案 —

デジタルコンテンツ

竹野 美里

Takeno, Misato

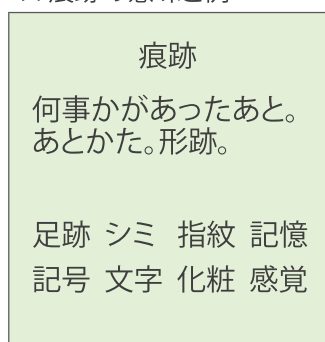
造形建築科学コース

全ての物事、事象には「痕跡」がついてまわる。その痕跡には、自分でさえも気付かずに記憶に残っているものがある。本研究では、価値を見出されていない「噪音」に焦点を当て、新たな価値創出を試みた。

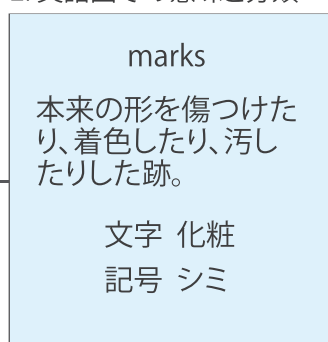
噪音とは、振動に一定の規則性が認められにくい音とされており、私たちは、この音を自然と「無価値」と決めつけている。しかし、人が持っている「記憶」という痕跡には、莫大な情報量が詰まっており、音から状況を想像・把握することができる。これを利用して、「無価値」と認識されている「噪音」に価値を見出すことが本研究の目的である。

活用例として、使い分けの難しい異字同訓に着目し、“文化審議会国語分科会「異字同訓」の漢字の使い分け例”に掲載されている133語を対象に、意味や漢字をより正確に理解するための電子辞書における補助機能として考えた。記憶に眠る痕跡を刺激し、蓄積された噪音の記憶を活用することで、より意味理解をしやすい辞書を目指した。

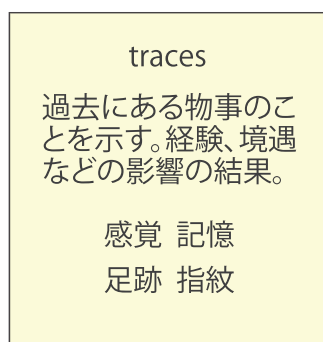
1. 痕跡の意味と例



2. 英語圏での意味と分類



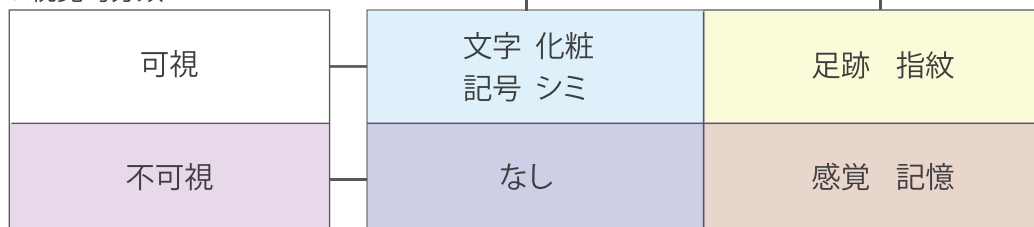
3. 痕跡の分類



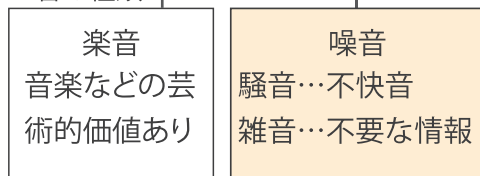
4. 感覚の種類



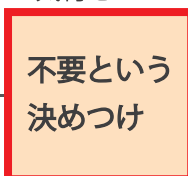
3. 視覚的分類



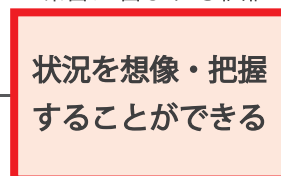
5. 音の種類



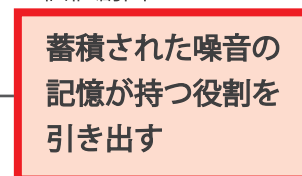
6. 気付き



7. 噪音に含まれる価値



8. 価値創出



9. 記憶を辿る実験

音の情報量に関するアンケート	NAME	AGE
1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12
13	14	15
16	17	18
19	20	21
22	23	24
25	26	27
28	29	30

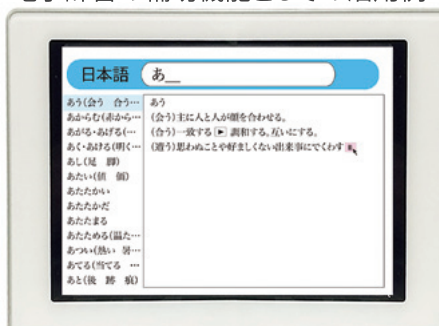
〈被験対象〉
19～25歳までの男女

〈研究対象物〉
噪音とされる身近な音

〈実験内容〉
音から考えられる、情景、
モノ、言葉、単語など自由
に書き出してもらう



電子辞書の補助機能としての活用例



ものの認識とかたちの関係性の研究

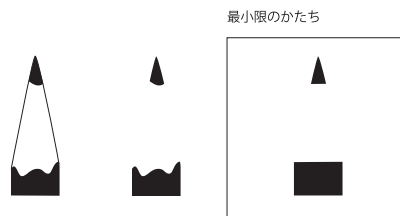
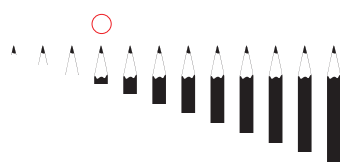
勅使河原 千晶

Teshigahara, Chiaki

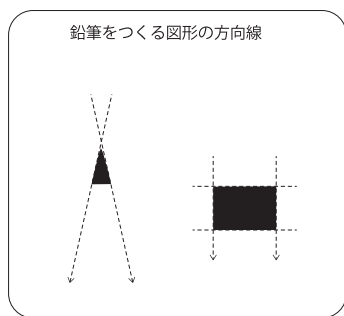
デザイン情報コース

もののかたちはすべてを輪郭で示さなくとも、一部のらしい形を示せばそれが何であるか分かる。たまたま手元にあった鉛筆の、鉛筆と分かる最小限の形は、三角と四角の図形で表すことができた。二つの独立する図形が、ある関係性で並ぶことで、鉛筆のかたちになることに私はおもしろさを感じた。そこには実際にはないが、かたちを予測し、繋げて見てしまう線があるからだ。その線ができる二つの図形の関係性は何かを、図形の向きや距離において考えた。

最小限の鉛筆のかたち



二つの図形を繋げる線と範囲

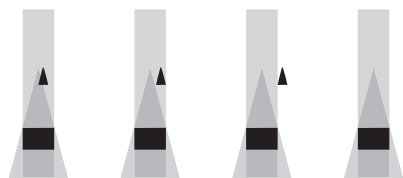


二つの図形の向きと距離を示す。

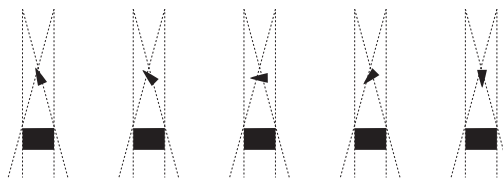
グレーゾーンからずれる程

二つの図形の関係性がなくなっていくと考えた。

二つの図形の関係性の変化



三角の距離を離していった場合



三角の向きを変えていった場合



視覚の法則

ー「メッツガー 視覚の法則」の
人体をモジュールとした考察ー

視覚伝達

松田 真夏

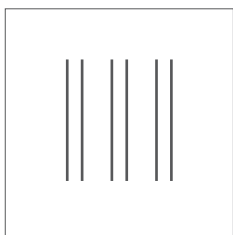
Matsuda, Manatsu

デザイン情報コース

「みる」ことは、ごく自然なこと。無意識のうちに視覚世界を構築し、その速さは一瞬。そして「みる」ことは当たり前のことである。故に私たちは「みる」ことに盲目なのです。

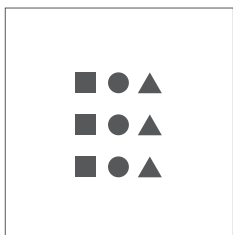
目から入った光は、三次元の情報へと変換され私たちは「みて」いるのだ。つまり、脳で三次元の視覚世界が構築され「みて」いることになる。「みる」ことは奥が深い。ただ「みて」いるだけでなく、能動的な知的プロセスを経て「みる」ことができ、そのプロセスには決まった法則が存在している ー。

視覚に携わる者として、「みる」ことの見直しをテーマとし、メッツガーによる視覚の法則を基に法則のグラフィック制作を試みた。



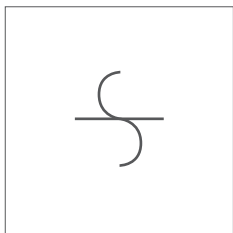
近接の法則

近いものがまとまり（図）になる。



類同の法則

同じものがまとまり（図）になる。



なめらかな連続の法則

続いているものの形（図）を見出す。



手書き線の価値の研究

視覚デザイン

森 優生

Mori, Yuuki

デザイン情報コース

手書き線には、暖かみやオリジナリティといった既存の価値がある。しかしその他の手書き線そのものが持つ視覚情報に着目し、新たな価値を発見できないかと考えた。

私が注目した手書き線の特徴は、“ゆがみ、不揃い、ずれ、不規則、無秩序”といった部分だ。パソコンで書くまっすぐな線や活字に比べ、見る際のストレスが強い。このことは、かえって人の意識にひかかり、視線を集める効果があるのではないかと考えた。

漢字を例に検証した。人は漢字を全体の構造で捉えているため、似ている字を見間違えたり、覚え間違えたりする。そこに一部分だけ手書きの表現を組み込むことで、漢字の細部まで注意を促すことができるビジュアルを作成した。

この手書き線の持つ価値を活かす一例として、漢字学習ツールを提案する。

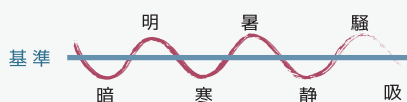
手書き線

ゆがみ 不揃い ずれ 不規則 無秩序

読みづらい、まとまりが無いなどの
ノイズが、見る人のストレスになる
場合がある

かえって人の意識に引かかり、
視線を集める効果があるのでは？

“基準・標準となるものからずれたものを
感じ取ったり、気づくことができる”



参考 『ゲシュタルト心理学』佐久間 鼎

実験 類似漢字の記憶テスト

漢字テスト後、解答を見て学習（A.一部手書き漢字で学習、
B.ゴシック体だけの漢字で学習した2グループに分ける）
再度テストし、結果を比較した。

薄簿 < 簿簿

結果、一部手書きの漢字で答え合わせしたAグループの被験者
の方が、再テストで正しい漢字を記憶できていた。

間違えやすい類似漢字の
差異に気づき、正しく覚えられた

手書き線を活用した
漢字学習ドリルの提案

荻萩 綱網 稍稍
惰随 熊態 亭享
幣弊 域城 薄簿

手書き線を組み込んだ漢字表記



制作物 漢字学習ドリル

南部と北部の人々をつなぐ建築 —長野県立科町における市場を有する コミュニティセンターの提案—

図面・模型

大島 堅太

Oshima, Kenta

造形建築科学コース

長野県立科町は、様々な理由から”ひょうたん”のような特徴的な地形をしているため、南部と北部で地域差が大きく異なり、相互の意思疎通が上手くいかないということが、以前より懸念されてきた大きな問題である。加えて近年は少子化の影響もあり、より一層の南部と北部の関係性の希薄化が懸念される。

そこで人同士の関係の強化が地域同士の関係性の回復にもつながると考え、本計画では、”ひょうたん”のくびれに位置する町の中心部に南北間を関係付けさせるための建築を構築する。具体的には、図書館を主としたコミュニティセンターを置くことで、この町の図書サービスを補うだけでなく、誰もが気軽に利用できる場とし、さらに、市場を付加することで、南北間に元からあった”生産と消費の関係”を円滑化しながら、南北の人同士の関係性を強め、賑わいのある豊かな空間を創造する。これにより、本施設が新たな町の中心施設となり、町としての調和を図るものとして機能することを目指す。

Site



Tateshina

Site:Jinnai

今回の敷地は、長野県の東部に位置する立科町の中心部に当たる陣内地区の一角である。周囲には釣り施設がいくつかあるだけであとは全て森に囲まれた場所となっている。敷地特徴としては、えくくるように「大きくカーブした道」と20メートル以上もある「大きな高低差」が2大ポイントとして挙げられる。また、山と町を繋ぐ道がこれ一本ということもあり、1日のうちで必ず車が行き交いする場所でもある。それらのポイントを踏まえ計画を進めていく・・・

Perspective



Diagram

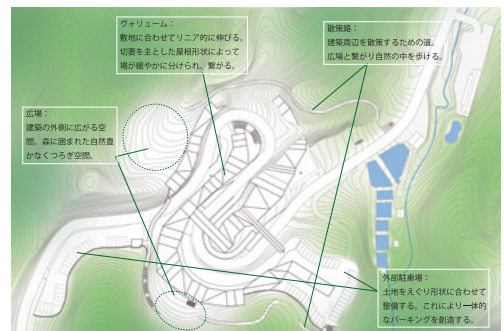


敷地から特徴を読み取り、道における大きなカーブに注目する。カーブに合わせて細長いリニアヴォリュームを配置していくことで、外に対して開く面と内に対して集中する面との異なる空間を創造する。

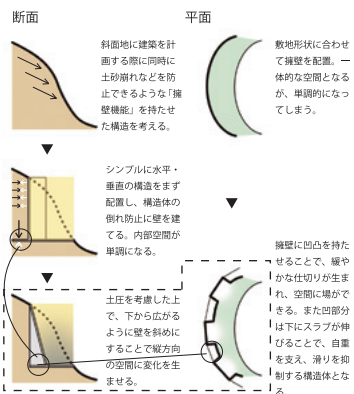


道を読み取り、ヴォリュームからの圧迫感を受ける場所を後退させることで、圧迫を軽減させ気持ちの良い空間をつくっていく。またリニアヴォリュームから突き出るようにヴォリュームを出し、それらを繋げていくことで、中心に主となるヴォリュームを構成する。それにより回遊性を創出させる。さらに突き出るヴォリュームは周辺要素に応じて振ることで、視覚的体験の多様性を生み出していく。

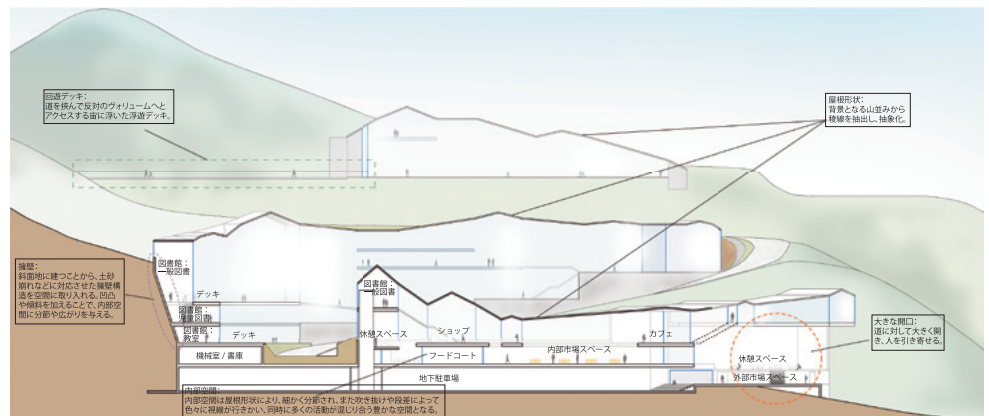
Plan _ Site plan



Structure _ Retaining wall



Section



放課後児童クラブのある 特別支援学校の設計

一児童福祉法改正後の特別支援学校のあり方一

図面・模型

佐々木 彩子

Sasaki, Ayako

造形建築科学コース

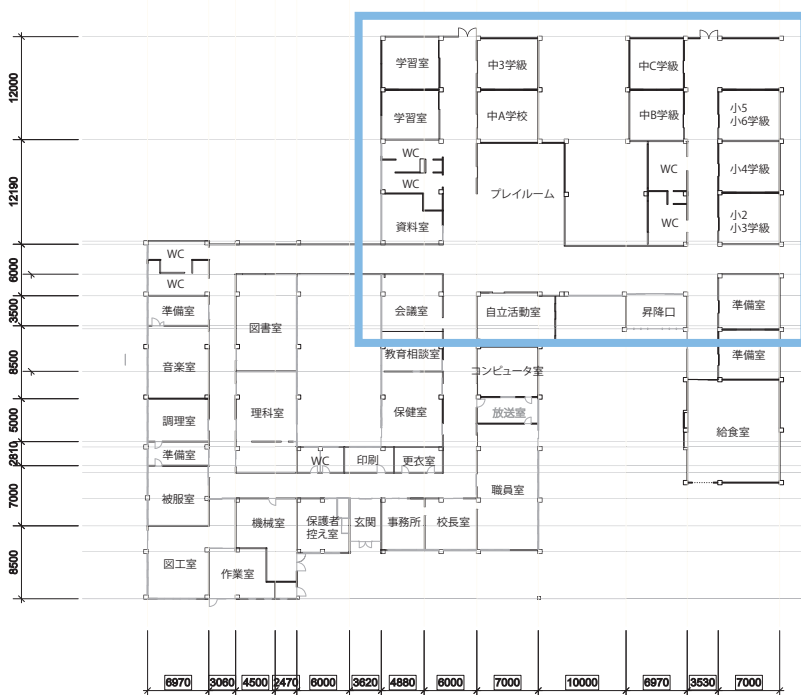
平成 27 年から新しい児童福祉法が施行される。それに伴い、放課後児童クラブガイドラインが改訂された。特別支援学校での放課後児童クラブが設置されやすい内容になった。今後、特別支援学校での放課後児童クラブの運営が増えると予想される。

現在、高岡市には放課後児童クラブが設置されている特別支援学校はない。特別支援学校の子供達は、自分 1 人だけで登校することが不可能なので、保護者に送り迎えをしてもらうか、学校からの送迎バスで、登下校をしている。保護者の立場を考えると、子どもの登下校にあわせて仕事をしなければならないことは負担になる。

そこで、高岡市にある肢体不自由児の通うこまどり特別支援学校を一部改修することで、学校の余暇教室を利用した放課後児童クラブをつくる。インテリアを変えることで身体障害児がリラックスしてコミュニケーションをとることができ、安全に遊ぶことが可能な空間を提案する。



平面図



平面図

○児童福祉法による 放課後児童クラブガイドライン改訂事項

主な事項

- ・小学生全学年の利用が可能
- ・学校の余裕教室の利用促進
- ・質の改善にかかる費用の財源確保

○特別支援学校へ 放課後児童クラブ設置することの利点

- ・親が出勤時間に合わせて
子どもを預けることができる
- ・移動時間短縮によって、
子どもの体への負担が減る
- ・長期休みや休校日に
子どもを預けることができる
- ・子ども同士が遊ぶ時間が増える
- ・教室の使われていない時間の有効活用

○放課後児童クラブの主な設置基準

- ・児童のための専用の部屋または間仕切り等で区切られた専用スペースを設け生活の場としての機能が十分確保されるよう留意すること
- ・子どもが生活するスペースについては児童 1 人あたりおおむね 1.65 m²以上の面積を確保することが望ましい
なお、静養スペースを確保すること
- ・施設・設備については、衛生及び安全が確保されているとともに、事業に必要な設備・備品を備えること

森林ミュージアム

一スキー場跡地森林再生の在り方ー

図面・模型

加藤 雅大

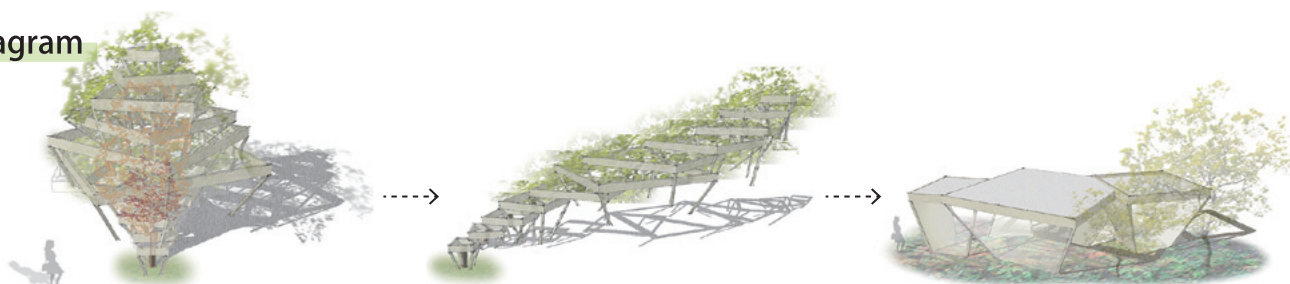
Kato, Masahiro

造形建築科学コース

かつて、スキーヤーの往来によって活気に満ち溢れていた中小規模のスキー場は、経営悪化を理由に閉鎖へ追いやられている。山は開発で切り開かれ、その後放置されたゲレンデには、当時の爪痕を残すかのようにススキ草が生い茂る。本敷地の富山県南砺市利賀村の「スノーバレー利賀」跡地もその1つ。スキー場の廃止後、国際演劇の振興策として宿泊施設への転用策が掲げられたが、ゲレンデは放置されたままである。

そこで本計画では、植樹による森林景観の再生を目指し、植樹作業を行いながら、建築と植物が織りなす森林風景を提案する。宿泊棟から上部に至るまでの遊歩道を地形傾斜に沿って配置し、木の外形線を切り取ったスケールを半入れ子状に配列していく。重なり合う空間が建築の内外の捉え方を変化させ、森のもつ別異の表情を作り出す。植樹機能を持つ森林ミュージアムでは、密集する木々を避けて立つ休憩所、木々を囲む舞台広場、風景を切り取る採集レストラン、列柱木々のアプローチから木の下ホワイエを抜けた森の文化資料館までを軌跡とし、ここに植樹コミュニティの場を提案する。

Diagram



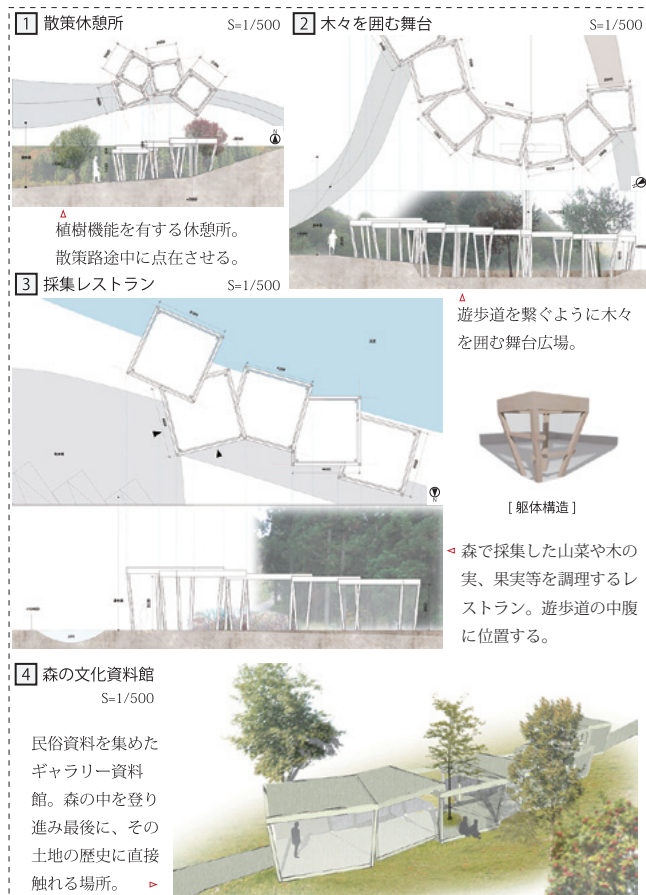
根元から枝先までの輪郭を木の成長する軌跡として抽象化。枝と葉は重なり合う事で多様な隙間空間を作り出している。柱を枝葉に見立て輪郭ごと抽出する。

木の成長を象った輪郭フレームを枝葉のように、様々な角度に振りながら、人の歩く遊歩道へ配列していく。

木の外形線と枝葉の重なり合う空間を作ることで、隙間空間に合わせた植樹による森林風景が演出される。

Facilities -trajectory-

Site -snow valley TOGA-



食農コミュニティパーク

ー地域と食と農業とー

図面・模型

竹内 友紀

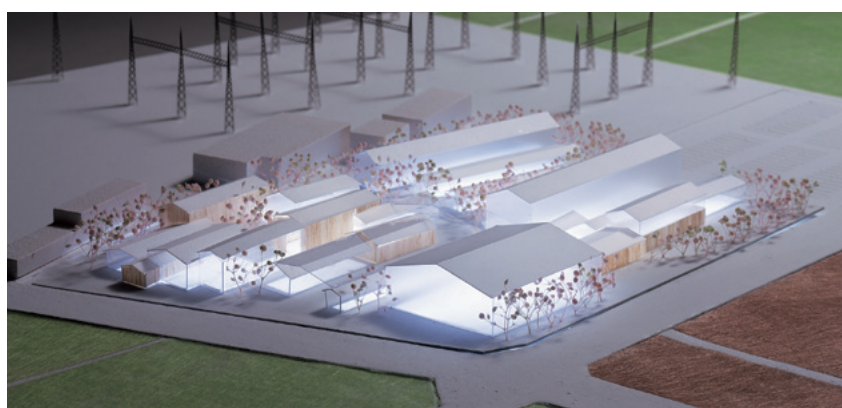
Takeuchi, Yuki

造形建築科学コース

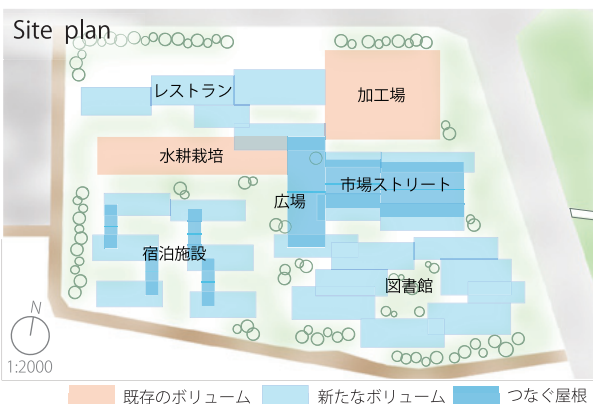
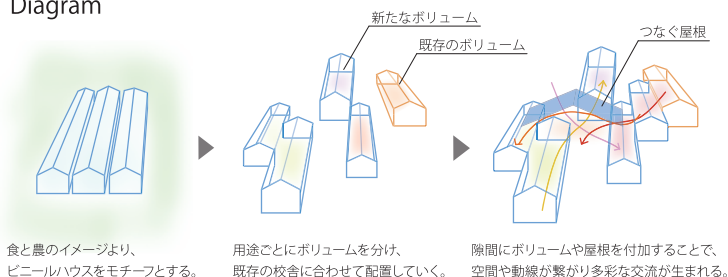
全国的に蔓延する食材に対する意識の低下が若者の農業離れへと繋がっており、新潟県上越市も例外ではなく農業が衰退している。

そこで本計画では、従来の農業体験の他に、耕作業を1週間単位に細分化し、不特定多数の人の協同作業によって一つの作物を栽培する新たな農業のシステムを構築する。これにより就農への敷居を低くし、就農人口を増加させ、さらに食や農に特化した直売場、レストランや図書館などを併設することで、多くの人が気軽に食に対する理解を深める食農施設を提案する。

具体的には、廃校となる小猿屋地区の小学校の敷地にビニールハウスを模した切妻のボリュームを設け、外部空間を取り込みながら既存校舍と連鎖することで、内外に多様な食農空間をつくりだしている。そこでは、“体験する人”、“働く人”、“教える人”など様々な目的を持つ人々が集い、交流することで、食農コミュニティが広がっていく。



Diagram



レストラン



野菜が栽培されている畑の中で食べる。2階から田んぼを眺めながら食べる。その場で野菜を採って食べる。とことん「食」を味わうところ。

市場ストリート



料理教室と市民ギャラリーの間に大きな屋根を渡した屋外市場。市場で購入した野菜を料理教室で調理したり、ギャラリーに訪れる人がふらりと立ち寄ったりと、賑わいのある通り。

水耕栽培

食育ギャラリー



2.3階の水耕栽培用の光が広がり、既存の校舎は街のシンボリックな建物となる。1階は食育ギャラリーがあり、ミーティング室のボリュームが重なりあっている。訪れる人は自然に食育ギャラリーを通り、食について考える。

図書館



温室のようなガラス張りの半外部空間や、入れ子になった秘密基地のような絵本部屋がある。ボリュームの組み合わせで多様な空間が生まれ、内部と外部が溶け込む図書館となる。

富山県における橋梁を用いた景観デザインに関する研究と制作

図面・模型・論文

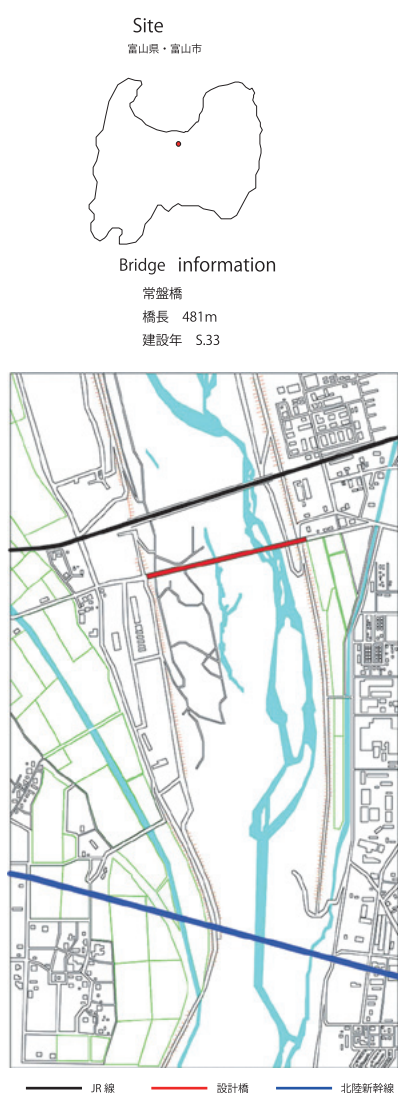
片山 拓野

Katayama, Takuya

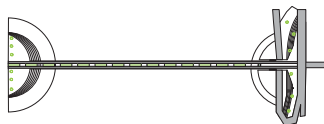
造形建築科学コース

富山県の観光客数は現在全国的に見ても少なく、北信越地域の中でも低位にある。また他県からの印象をみると、特に首都圏からの印象が薄いことがわかる。ただ北陸新幹線の開通は富山県へのアクセスの利便性が増し、観光振興の大きなチャンスでもある。加えて、富山県は河川が多く数多くの橋を保有しており、認知はされていないものの観光に利用されている橋や特徴的な橋をもっている。

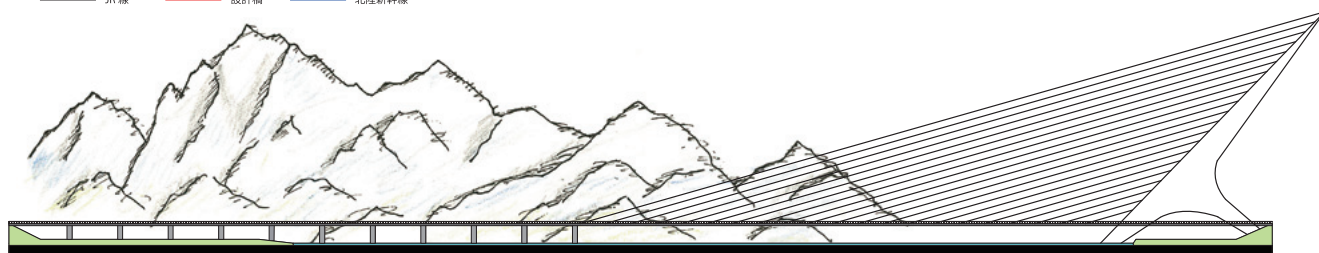
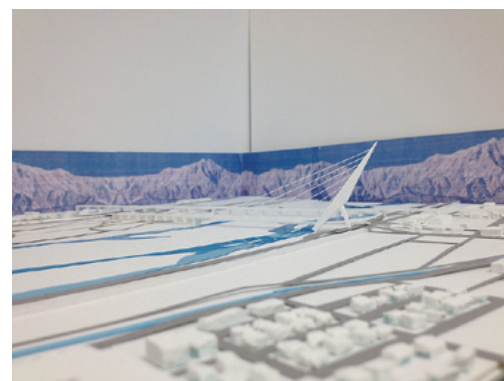
しかし、現状ではこうした橋が観光に寄与しておらず、県内の観光地が個々にアピールしている現状にある。そもそも富山県が保有する橋は、今後老朽化が進み架け替えや修繕が必要となる。この観光面と橋の現状の二つの面から富山県の観光拠点として橋を利用し、富山の自然の背景を生かした橋の設計の提案を行う。これにより散在する県内の観光拠点をつなぐ役割を期待する。今回は一例として富山県が保有する立山連峰の素晴らしい借景を利用し、橋を設計することで、富山のシンボル、そして観光資源の一要素とすることを提案する。



立山の稜線が右から左へ下がっているのとは対称にタワーを右側に大きく上げ右側から吊る。
そうすることで立山の背景を遮ることなくうまく溶け込ませるようなデザインとする。



橋の両端には立山、橋、川を眺めたり、休息のできる空間を設けることで、立ち寄った人々が楽しめるようなアミューズメントな空間となる。



京の風情を残した 歓楽街の提案

図面・模型

高橋 里恵子

Takahashi, Rieko

造形建築科学コース

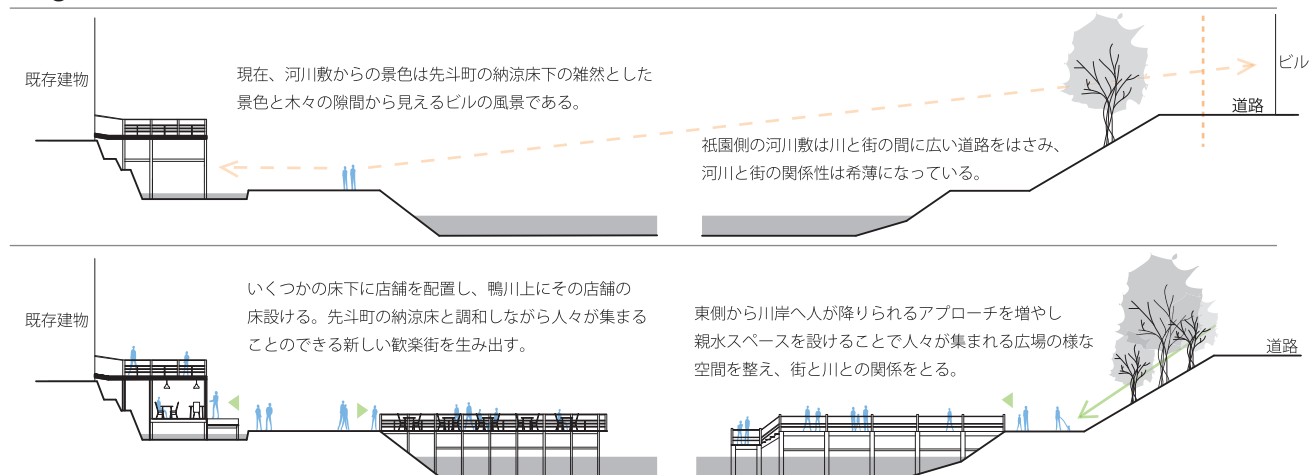
歓楽街は都市の中に在る盛り場であり、「夜の街」として賑わう地区である。そこは、周囲に異彩を放ち、都市において必要不可欠な負の側面を担う場所でもある。以前はその場所の特性を反映させていた歓楽街の風景は、画一的で効率優先の開発によってどの地域も同じような景観となっている。古きよき風情、文化、歴史を継承してきた京都においても例外ではなく、歌舞伎の発祥の地として有名な京都の四条河原も市によって整然と整備され、風情を失った風景となっている。

そこで本計画では、昭和から先斗町の店舗が夏季限定で設置している納涼床の景色と調和するような新しい歓楽街を鴨川河川敷の両岸に計画することで、京都の風情を有する歓楽街の在り方を提案する。具体的には、先斗町側には、手前勝手に設けられた納涼床の下部構造を整理し、かつそのいくつかに店舗を挿入し、さらに人が滞留できる新たな川床を先斗町の建築スケールに合わせながら張り出す。一方、河川敷との関係が希薄な祇園側には都市的スケールに合わせながら親水公園を整備する。



Site
1 : 2500

Diagram



高岡大仏周辺地区の 歴史的なまちなみづくり

図面・模型

三宗 愛実

Mitsumune, Manami

造形建築科学コース

富山県高岡市は国宝、伝統的建造物群保存地区二ヶ所があり、歴史まちづくり法による整備が進んでいるが、十分な観光客を呼ぶに至っていない。また氷見市、新湊市、南砺市への拠点となり立地条件がよいものの、観光地実数が伸びていない。

そこで高岡の観光名所である高岡大仏から古城公園までの通りを敷地とする。この場所は江戸時代、北陸街道が通っており、城下町となった歴史ある場所であるが、現在は、蔵造り、町家、新築、ビル等が混在する街並みになっており、大仏のみが観光地となっている。

本計画では、その通りに商店を並べ、観光客を集客するとともに地元の人も集うことのできる場所にする事で、かつて存在した高岡の街中の賑わいを取り戻す。さらに高岡駅周辺の観光の回遊性を向上させることを目的とする。また、通りを計画するにあたり、山町筋、金屋町の修景基準法や、高岡市景観計画を参考に、条例を定め、それに従うように改修、創出し、歴史的な街並みにして統一感を出すことを目標とする。

敷地



条例案

【共通】

- *位置・道路に面した棟は隣家との間をできるだけあけない。外壁またはこれに代わる柱の位置を周囲の建築物と調和させる。セットバックされている家は前面に出し、壁面線を揃える。
- *構造・原則木造とする。

【蔵造り】

- *高さ・原則 11m 以下とする。
- *階数・原則地上二階とする。
- *意匠・下屋を設け建築本体と調和する軒の出を設ける。また、屋根や外壁、窓等は、伝統建築様式を取り入れたものにする。

【町家】【創出する家】

- *高さ・10m 以下とする。
- *階数・原則地上二階建て以下とする。
- *屋根・原則、切妻造り、平入りの桧瓦葺屋根とする。勾配は三寸～五寸程度。
- *軒・建築物本体と調和する軒の出を有するものとする。
- *外壁・真壁とし、漆喰で仕上げる。妻壁は板張りとする。
- *開口部・木製建具を用いる。どこかに格子を必ず取り入れる。
- *色彩・伝統的建築様式に準ずる。

改修、創出する通りの街並み(一部)

Before



After



海への誘い

—三国湊における小路の顕在化とその手法—

図面・模型

南坂 謙

Minamisaka, Ken

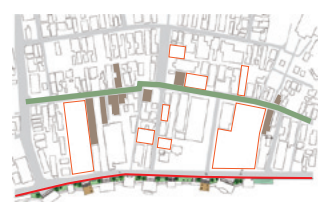
造形建築科学コース

三国町は、北前船が出入りする主要な湊町として繁栄した中世からの歴史を持つ町である。明治中期以降、湊は漁港となるなど、三国は海と共に暮らし、海の恩恵を享受して発展してきた。しかし近年、湊町三国の歴史・面影を残す町家の減少とともに、若年層の郊外への流出や高齢化などの進行によって、空き地や空家が増加し、三国の湊町らしい町並み景観が徐々に失われつつある。また、護岸のバラベットによって海との関係は希薄化し、まちから海を感じることはほとんどできない状況である。

そこで本計画では、唯一まちから海を感じさせるアイデンティティとなりうる通りと海を継ぐ小路や空き地に着目する。加えて、両者を結ぶ海岸沿いに建築的空間を点在させることによって、小路や空き地や海岸沿いをより魅力的な空間へと変換し、失われた三国の歴史的な町並みと海との関係を修復し、未来へと継承していく。

計画

現状



現在、多くの空き地（駐車場）が点在し、まちの空洞化が進行している。
また、護岸道路沿いのバラベットにより、まちと海のつながりが希薄化している。
→ 三国湊の町並み景観が失われつつある

Site



- ・駐車場を一ヶ所に集約する。
- ・空いたスペースに周辺環境に合ったコミュニティ空間を設け下町通り、海へ抜ける小路を顕在化していくことで海と下町通りを関係付けていく。

- ・海に抜ける小路の先や部分的にバラベットを取り除くことによって海へのアクセス、眺望を確保。

①博物館

人々が活発に動く場所



1. エントランス 5. カフェ
2. ホール ミュージアムショップ
3. 展示室① 6. 公民館 8. 中央広場
4. 展示室② 7. 多目的ホール 9. 野外ステージ

②メインストリート

特別な目的がなくても立ち寄れる憩いの場所



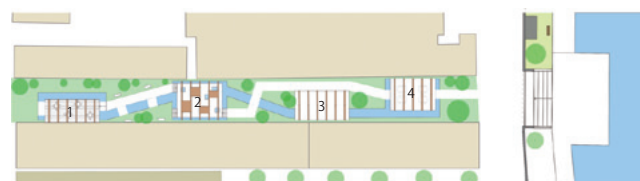
- ・昔からある大きな木が特徴的（木陰に人は集まる）
- ・小路の両端にある空き地にコミュニティ空間を配置
- ・小路に対して庇を伸ばすことで小路に半外部空間ができる

→ 軒下空間が更なるアクティビティとコミュニティを発生させる

1. ギャラリー 5. 販売スペース
2. まちかど広場 6. カフェ
3. 談話スペース 7. ギャラリー
4. 読書スペース

③下新公園

まちと海とを繋ぐ親水公園



使われていなかった公園を、だれでも使えるように一般開放する。
オープンデッキ、親水スペース、休憩スペースなどを設け、まちの住人、訪れた人が休みながらまちと海とを行き来する。

1. オープンデッキ
2. 親水スペース
3. 公衆トイレ
喫煙スペース
4. 休憩スペース

農村集落を舞台とした リタイアメントコミュニティの提案

図面・模型

宮崎 和也

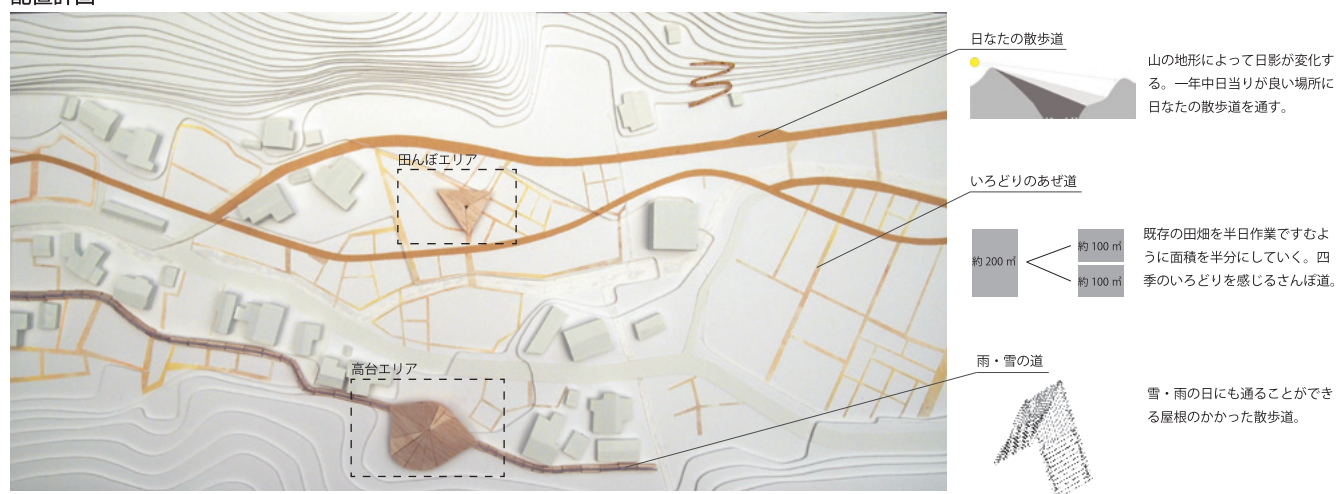
Miyazaki, Kazuya

造形建築科学コース

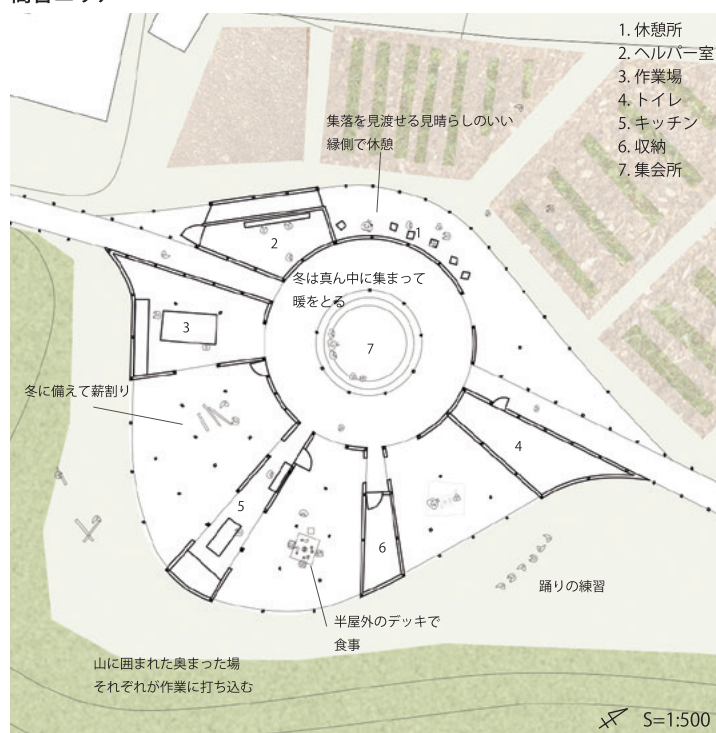
高齢化の進展に伴い行政は福祉政策の充実を目指しているが、それでも高齢者コミュニティは学校や会社のような生活の基盤となる活動・交流の場とはなれていないのではないかと考えた。現在の高齢者施設等でも娯楽活動やリハビリ活動は行っているが、利用者はそこから生きがいを得たり社会における自分の立ち位置を見出すことはできない。そうした状態のままの施設で決められた場所又はスケジュールの中での生活は、高齢者の自発性や自尊心を失わせる。

そこで、本計画では農村の暮らしに着目して新たな高齢者の生活モデルをつくる。農を中心とした暮らしは自然環境との関わりの中での活動が多く、運動・思考・創作・交流といった複数の要素からの自発的な選択を促している。既存の地区を参考にして、今ある農業だけでなく文化活動・運動を含めた場を設計していく。具体的には、気候の変化にあわせた散歩道を通すことで日常的に自然に触れるきっかけを作り、そこからさらに活動として展開できるような場を拠点として提案する。

配置計画



高台エリア



冬は中心に向かって集まり、逆に夏場は半屋外を利用して外へ活動が広がる。

田んぼエリア



季節でうつろう田畑を眺められる場所。外での活動に対しサポートする場。

人情味あふれる 屋根のあるまち

一小松駅前商店街における
新しいアーケードの提案一

図面・模型

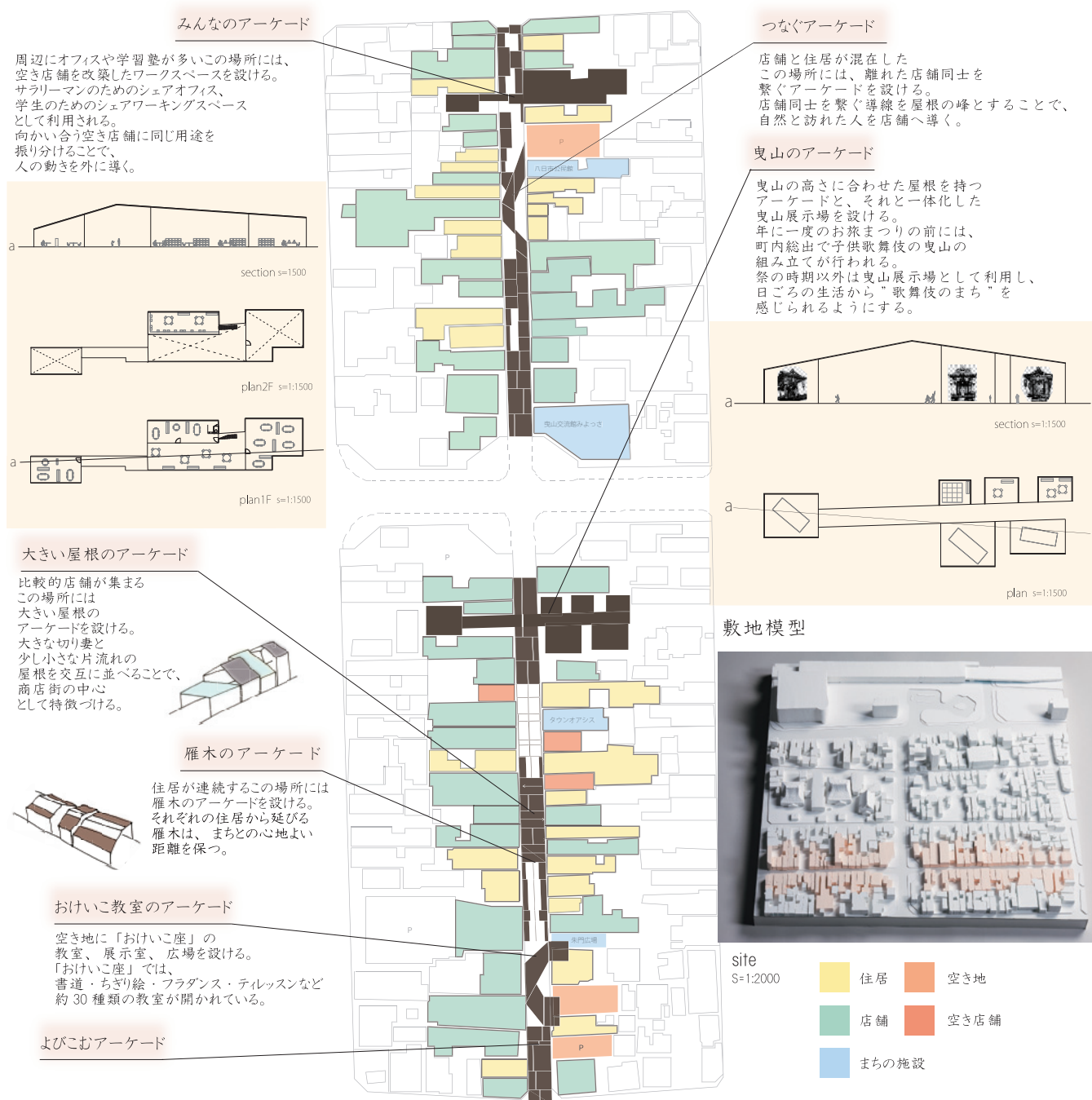
吉田 奈緒

Yoshita, Nao

造形建築科学コース

地方都市における駅を基点とした中心市街地の商店街は、ロードサイドの大規模小売店舗の出店により、空洞化している。敷地である石川県小松市の小松駅前商店街も閉店する店が連なりシャッター通りとなっている。かつて商店街では、日常の買い物を通して、近隣住民と店員がコミュニケーションをとることで、商店街ならではの人情の厚い地域コミュニティが築かれていた。高齢化社会が深刻化するなか、このような商店街ならではの地域コミュニティの在り方が再考されるべきである。

そこで本計画では、画一的な既存のアーケード空間を、スポットごとの特性に対応した細やかな屋根を連ねることで、コミュニケーションを促進する場が連鎖する通りとし、人情味あふれる商店街を再生することを目的とする。



歩いて暮らすコミュニティ —高岡中心市街地の 高齢コミュニティデザイナー—

パース・模型

李 俊賢

Lee, ChunSien

造形建築科学コース

高齢者は社会との交流や関係性の低下が問題となる。したがって、どうすれば社会とのかわりが維持できるのかが大切な課題である。

高岡市は2007年から超高齢社会となっている。高齢化に伴い、孤独死、認知症などの問題が深刻化している。一方、自動車社会の影響で、高岡市だけではなく多くの都市が、遊び場所としての安全な場所が減少しており、のんびり過ごせる屋外や地域の人同士がふれあう機会も減少し、コミュニティが生まれにくくなっている。また、高齢者の身体能力の低下は移動能力あるいは歩行能力の障害により始まることが多く、歩行能力を維持することで高齢者の健康を支えることが分かって来ている。

本研究では歩いて暮らせるコミュニティを実現することで豊かな高齢者コミュニティをデザインする。歩行能力の維持には、出かけることを誘導する仕掛けが必要であり、外へ出て歩行行為を行うにより、地域内の人同士がふれあう機会を増え、コミュニティ内の絆も高めることができる。



【方法】

高岡市中心街地の平米校区内問題なった空き家と空き地をリノベーションする、地域内の高齢者と住民が集う交流する公共空間を設計する。公共空間で歩行者空間ネットワークを形成する。

例【Pocket Park】

【計画】

- ・コミュニティの中心が広場を設ける。
- ・動的レクリエーション：basketball court
- ・静的レクリエーション：communication center
：pocketpark



Before



After

建築の場所性と風土の結びつき ～新潟県妙高を事例として～

The architectural connection between place and climate:
A case study of the Myoko area, Niigata prefecture

扇田 満弘
Ogida, Mitsuhiro

造形建築科学コース

はじめに

本研究において「風土」は単に地理学的な意味ではなく、現象学的意味を包括する言葉として定義する。また、「場所性」は一般的な自然環境に対する建築学的意味とする。本研究で用いているクリスチャン・ノルベルグ＝シュルツが論及している、場所が持つ建築学的意味から場所性、風土、建築の存り方を考察したい。

古来建築は、地形、気候、……といった自然環境やその場所の文化・文明に対応して建てられた。現代では、科学技術の進歩や交通の発達によって、多様な建築手法を選択することができるようになった。建築で重要視される要素も、経済性、利便性、……と多様な設計方針が存在し、場所性は建築を決定付ける要素ではなくなりつつある。しかし、建築は何らかの場所に建てられるものである。場所に建つ以上、場所の特性を無視することは不可能である。

歴史文化が潜在する風土において、建築設計の基盤となる場所性とはどのように求めることができるか、新潟県妙高を具体的な事例として考察する。シュルツの視点で妙高の自然、人工、そして性格を分析し、妙高のゲニウス・ロキ(地霊)、妙高の「場所性」を考察する。



池の平地区の「いもり池」と妙高山：妙高に存在する水の現象に関する具体的な事例の一つ。木曾義仲が訪れたという伝承がある。

妙高の自然

妙高には多くの自然要素が妙高山に従属して存在する。妙高山では、縄文時代に古代人が登頂していた痕跡が確認されており、「登頂する対象」であった。定住生活が始まると、妙高山は農耕に必要な水をもたらす神聖な場、「礼拝対象」と存在意義に変化が生じた。この性格は時代が進むにつれて強まっていた。

石は妙高に「荒々しさ」、「不毛の地」、そして「神聖さ」というイメー

ジを与えた。「神聖さ」の最たる事例としては岩座(いわくら：巨石、神の宿るところ)が挙げられる。これは妙高山麓における自然崇拜の遺構である。また、山中の岩窟(がんくつ：岩石によって構成された洞窟状の空間)は行場としてだけでなく、山中において参籠するための空間としても見出されていた。水は滝や池、川、温泉、雪、……と多様に現象しており、妙高に様々なイメージを与える要素である。



関山地区の「旧関山宝蔵院庭園」：妙高山の「借景」、滝や池の「見立て」、「水」によって妙高の自然要素を集め来たらしている。近年、国の名勝に指定された。

妙高の人工

妙高の山中や高地は、農耕に適さないこと、山を神聖視する文化(信仰)が生じたことから、定住地として見出されることはなく、建築文化が発展する機会とは与えられなかった。山麓や低地では、信仰を建築によって「空間化」した事例が確認される。関山地区には、社殿、寺社が建立され、庭園も造られた。関山宿(関山地区において宿場町であった場所)もまた遣水(やりみず)が宿場町全体に引かれ、各家に池が設けられている。「水」を建築空間に取り込むことで信仰を視覚化していると捉えられる。

しかし、一般的な妙高の建築は、積雪への建築的対応こそあるものの、妙高独自の建築文化は見出せない。その理由は、地理的条件が類似する五箇山地方と比較すると、妙高は地形的に閉鎖的な環境ではなかった。また、妙高には藩や国からの経済的・政治的支援がなかったことや職人や建築に関わる人材が不足していたと考えられる。

明治期になると、妙高は神仏分離令によって信仰が衰退し、近代化によって町並みは急速な変化を遂げた。そして新しく「観光地」、「別荘地」のイメージが定着した。「荒々しい」、「不毛の地」という印象を近代科学の力で排除したと考えられる。すなわち古来考えられてきた妙高のイメージは科学技術により忘却させられたといえる。

妙高の性格

「自然」、「人工」の考察を踏まえると、古来妙高の性格には人智を超える自然の力があり、人間はそれに従い、耐えるという「畏れ」がある。これは信仰、生活様式に現れている。信仰と自然理解の関係性は既に述べた通りである。生活様式、つまり妙高に定住するとき、に影響を及ぼす最も大きな自然現象は雪である。妙高において雪は脅威であり、積雪に関しては抵抗するものではなく、耐えるものであるとされていた。建築的に積極的解決（より良い内部空間の獲得）をせず、消極的解決（開口部を少なくし、屋根を急勾配にするという即物的対応のみ、暗く寒い空間で耐え忍ぶ）をする他なかったのである。その理由は建築文化が発展しなかった理由に類似する。つまり、妙高の有する「風土」が、定住する人々に豊かさ建築空間で生活することを諦めさせ、忍従する生活を強要させたと考えられる。

妙高における場所の特性

以上三項目より妙高における場所の特性とは如何なるものか、キーワードで挙げると以下のように考えられる。

「外観美(越後富士と呼ばれるほどの美しさ)」
 「神聖さ(定住地からみて、山は西方浄土や須弥山と見做されている)」
 「詩的要素(生活の場以上の意味を持つ)」
 「脅威(雪崩、火山活動、土石流、洪水)」
 「恵み(水による農耕)」
 「忍従(雪の寒さ、暗さ、強風)」

「妙高の先達」による場所性の了解

妙高に関わりのある重要人物(以後、「妙高の先達」とする。)による妙高の捉え方から、妙高の「場所性」を考察する。彼らに共通して言えることは、場所に新しい意味や価値を付加したことであると考えられる。

1. 非日常の空間体験

古代、縄文人は登頂そのもの、山頂の風景に詩的感情を抱いていた可能性が示唆されている。

2. 仏教世界としての意味付け

空海をはじめ、高僧によって建立された社殿やいわれのある場所が存在し、木曾義仲もまた、妙高山頂に阿弥陀三尊を寄進している。これらは妙高に宗教的な「意味付け」をする行為であると捉えられる。

3. 戦勝祈願、地域の中心的役割

上杉謙信や上杉景勝もまた妙高山を崇拝していた人物である。景勝は現在の長野県飯山市小菅地区の都市計画において、都市の軸を妙高山に向かうように都市を改造しており、妙高の「神聖さ」を伝播させたといえる。

4. 伝統的な日本の風景を保持

明治以降、日本は全国的にみて「西洋化」、「近代化」が進められた。妙高もまた鉄道開通をはじめ、生活様式の近代化が進められていたが、景観に関して、明治初期の時点ではまだ伝統的な日本の風景を保持していたとされる。岡倉天心は別荘を建て、日本美術院移設を構想する程、妙高の自然景観に価値を見出していた。

結論

妙高には場所性を反映した歴史的建造物の存在は確認できないが、本研究における「建築」、そして「場所性」は存在する。妙高において「風土」と「場所性」の両者が関連しているものは「信仰」である。古代人は妙高山や巨石という自然の要素や現象を「自然崇拜」という形で了解した。これは地理学的な条件から山岳信仰という形態が生じたことに加え、「妙高」という地域において人間はどのように存在できるか、信仰という概念を通して存在することを了解したと捉えられる。つまり、妙高の風土から信仰が生じたと考えられる。

「場所性」に関しては、妙高山をはじめ、古代人は「信仰」の概念を持って場所に意味を見出した。これは「定住」を目的として場所の意味を見出す場所性の概念とは異なるものであり、妙高の「場所性」は場所と人間が対峙する概念である。定住を目的とする場所性は建築をつくることを目的とするため、場所性が実体に反映されるが、妙高の「場所性」は「建築的行為」であるため、妙高において「場所性」が直接実体として反映されないと考えられる。

妙高において「風土」と「場所性」は「信仰」という概念を通して両者に関係性をもたらしっていると考えられる。妙高の「場所性」を具体的な建築に結びつけるために、「場所性」を中心に、実体として具体化するための概念も探求した。

(2015年1月9日現在のため、最終的な考察ではない。)

【主要参考文献】

クリスチャン・ノルベルグ＝シュルツ著、加藤邦男、田崎祐生共訳『ゲニウス・ロキ 建築の現象学をめざして』住まいの図書館出版局、1994年、小島正巳『妙高火山の考古学』岩田書院、2011年、妙高市北国街道研究会『北国街道制定四〇〇年記念 北国街道観光案内 北国街道を歩こう』KNR、2014年、池田光二『山名孝』文芸社、2003年、和辻哲郎『風土』岩波書店、1985年、西海賢二・時枝務・久野俊彦編『日本の霊山読み解き事典』柏書房、2014年、鈴木昭英『修験道歴史民族論集3 越後・佐渡の山岳修験』法蔵館、2004年、田辺三郎助責任編集『図説 日本の仏教 全六巻 第六巻 神仏習合と修験』新潮社、1989年

重ね透かし格子梁の曲げ変形能力に関する研究と 当該構法を用いた住宅の提案

A study on the bending deformation potential of composite beam ,
and proposals of housing frame with this method

堀 昭仁

Hori, Akihito

造形建築科学コース

研究の背景

日本が保有する森林面積は2510万haであり、これは日本の国土面積（3622万ha）のおよそ2/3にあたる。日本には豊富な森林資源があるにもかかわらず、日本の木材自給率は3割に満たない。その結果、活用されずに荒廃していく森林が日本各地にも、富山にも存在する。

活用すべき森林というのは人工林のことであるが、その多くは針葉樹林であり比較的成長が早く建築用途に適している。多くが第二次世界大戦の復興期から高度成長期にかけて植えられたものであるが、当時荒廃した国土の再生のため建築材としての経済的価値が高かったこともあり、盛んに植栽されていた。現在、植栽後30～50年を経過しこうした森林が丁度収穫期を迎えている。地域で生産される豊富な木材資源を活用していくことが、地域の自然を守ることに結びついていく。本研究では、木材振興の一助となると共に、木造住宅に新しい可能性を提案することを狙いとしている。

研究内容

以下の点を条件として、新しい木造構法（重ね透かし格子屋根・床）の研究を行った。

- ①既存流通材を使用することで、木材の地産池消に寄与する。
- ②端材の有効利用を促進することで、木材の歩留り向上を通じて木材振興を図る。
- ③通し柱材の利用により、4mを超える屋根・床組みを構築する。

今回の研究においては、①および③の項目について実験および解析シミュレーションを通じて、新たな知見を得る。

具体的な構法として、重ね透かし格子屋根構法を提案する。この構法は、梁を交差した状態で3層に重ね合わせることで構成するものである。材を重ね合わせることで梁せいを確保し、断面二次モーメントを増加させ、荷重に対する曲げ変形やたわみに対して抵抗させる。また、横架材と縦架材の接合部には相欠きを設け、嵌合部がお互いにめり込むことで剛性を生じさせ、面内剛性及び剪断耐力の向上も図っている。

本報は、架構の一部を重ね透かし格子梁として試験を行った事例を紹介する。

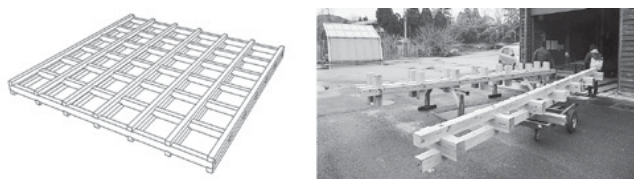


写真1. 重ね透かし格子屋根架構モデル（左）と重ね透かし格子梁全体像（右）

試験内容と結果

今回の試験では重ね透かし格子屋根の一部を切り出し、重ね透かし格子梁の曲げ性能を調べた。

架構は、120mm×120mmの部材2本の間に、120mm×180mmの部材を直交させて@910mmで7本配置している。交差部の接合はコウチボルト（M16,L=300mm）によって行う。接合部の相欠きは互いに15mmとし、全体のせいは360mmとなる。使用材種はスギである。

架構の両端をピン支点によって支持し、架構上部にはH型钢を配置し2点分布载荷としている。3体の試験体を用意して、曲げ試験の変位を中央下・中央上・左荷重点・右荷重点の4点により検証する。

試験体1の破壊状況は、上弦材、下弦材ともに曲げにより生じている。架構が一体であれば、下弦材の引張による破壊が見られるが、上下弦材の破壊であるため、架構が一体として挙動していないことがわかる。

試験体2の破壊状況は、下弦材の引張により生じている。これは、架構の一体性が確認できる。

試験体3の破壊状況は、下弦材から生じているが試験体2とは異なり、先にせん断による破壊が生じている。

ここで、試験体変形時の直交部材に注目する。上弦材と下弦材の中間に位置する直交部材は材端部分を見る限り、上下弦材のたわみとは無関係にほとんど回転していない。以上より、直交中間部材の上下弦材に対するめり込みが生じることで、十分な平面保持関係が成立していないことがわかる。

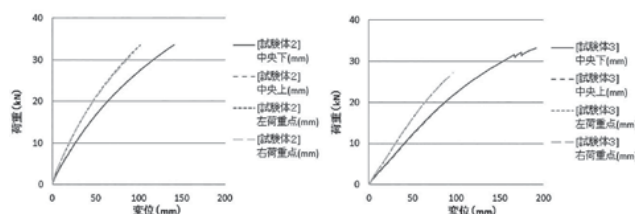


図1. 荷重-変形曲線 試験体2（左）、試験体3（右）

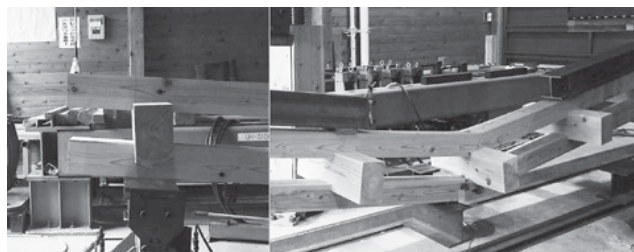


写真2. 試験体変形時 端部（左）、中央部（右）

考察

試験体の曲げ剛性は平面保持を仮定したモデルと比較して低い値となった。原因には、部材交差部のめり込みの進行による剛性低下が考えられる。現状の接合要素であるコウチボルトのみでは直交部材の回転が抑えられていない。今後は、こうした接合部の回転を抑えることができる金物の検証が必要ことがわかった。

解析シミュレーション

試験結果を踏まえ、重ね透かし格子梁の構造解析を行う。今回は、平面保持が成立するとしたモデル（以降、成立モデル）と平面保持の不成立を想定したモデル（以降、不成立モデル）のふたつのモデルを用い、梁せいを変更したケースと中間材数を変更したケースのたわみ量の変化を調べた。

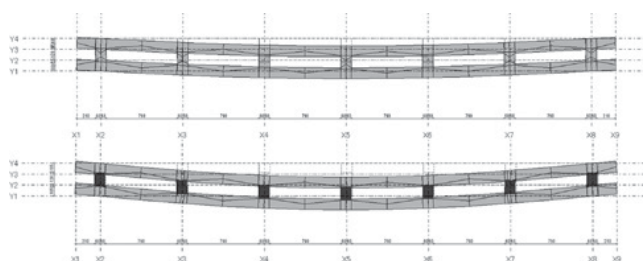


写真3. 解析モデル 成立モデル（上）、不成立モデル（下）

中間材の梁せいを変更したモデルは、中間材の梁せいが大きくなるごとに全断面に対する中間材間の空きの割合が大きくなるため架構全体の剛性が小さくなり、たわみ量に大きな変化はなかった。

上下弦材の梁せいを変更したモデルは、梁せいが大きくなるにつれてたわみ量が小さくなる結果となった。

中間材数を変更したモデルは、外側に配置すること、中央に多く配置しないこと、材数を多くすること、以上の3点がたわみ量を小さくすることにつながるという結果となった。

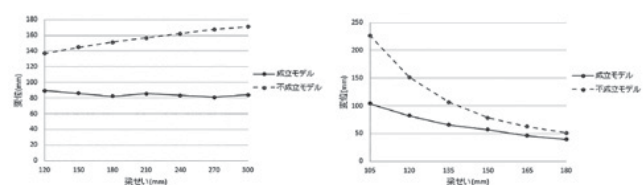


図2. 梁せいの変更によるたわみ量の変化
中間材梁せい変更モデル（左）、上下弦材梁せい変更モデル（右）

当該構法を用いた住宅の提案

当該構法を使用することで提案可能な新しい住宅モデルを示す。

■正方形モデルの特徴

- ・ 6mスパンが可能となり、6m×6mを自由にプランニングできる。
- ・ 架構をむき出しにした天井にすることでデザインの可能性が広がる。
- ・ 6m×6mの架構を基本ユニットとし、敷地形状に合わせて自由に組むことができる。

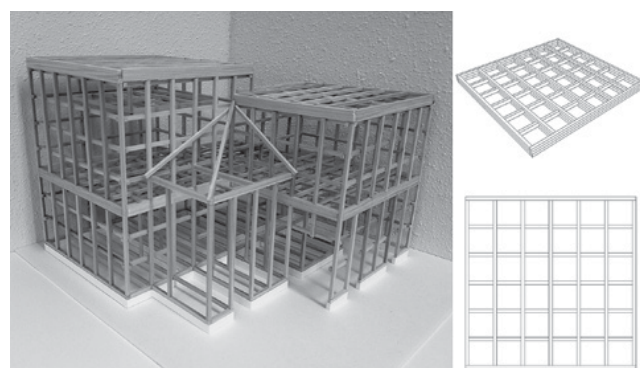


写真4. 正方形モデル軸組みと屋根架構イメージ

■台形モデルの特徴

- ・ 敷地形状に合わせてユニットを直線状に組むことも蛇行させて組むこともできる。
- ・ 基本ユニットの屋根を傾斜させることで、建物を蛇行させて斜地における住宅のプロトタイプとすることもできる。

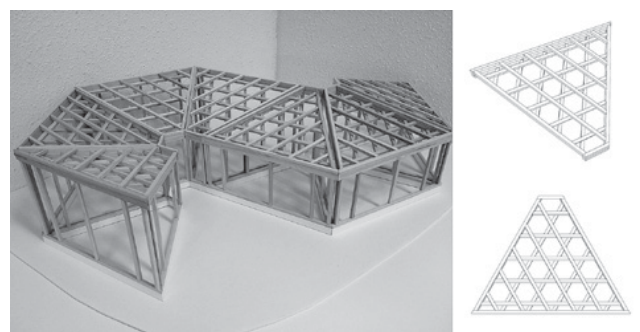


写真5. 台形モデル軸組みと屋根架構イメージ

【主要参考文献】

○既存流通材（紀州材）を利用した簡易な大屋根・大床工法の開発 成果報告書

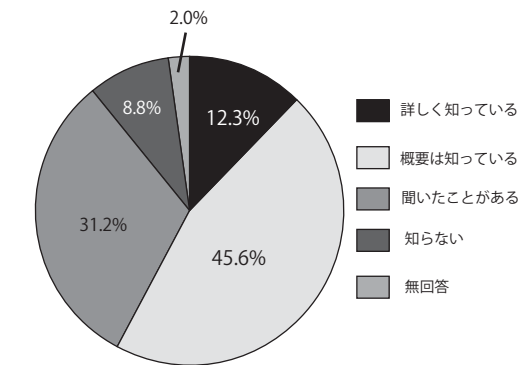
賃貸物件の省エネ基準に関する研究
Study on energy saving standard of the rental property

阿慈地 駿杜
Ajichi, Hayato
デザイン情報コース

1 はじめに

石油危機を契機として社会的環境に応じた資源の有効な利用の確保とエネルギー使用効率を改善していく目的で、昭和54年に省エネ法が施行された。また、環境に配慮した建築物をたてることを進めるために平成25年に省エネルギー法が改正され、平成32年（2020年）までに全ての新築住宅・建築物での適合義務が予定されている。

日本の住宅の断熱性能は基準改正により向上し、また、省エネ基準適合物件も年々増加傾向にある。しかしながら欧米諸国の多くは省エネ基準への対応は義務になっているのに対し、日本は努力目標であり、未対応の建物を建築しても罰則がないため基準適合への意識が低く、未だに省エネ基準適合物件の適合率は50%に留まっている。国土交通省が行った「中小企業・大工業界の取り組み状況に関する調査」[図1]によれば2020年までの新築住宅の省エネ基準適合の義務化を「詳しく知っている」という回答は全体の12.3%にとどまり、事業者の間でも省エネ基準の認知度、意識が低いことが明らかになっており、消費者の認知度・意識はさらに低いことが予想される。省エネ基準適合率を上昇させるためには、事業主、消費者の意識を高めることが重要な課題だと考えられる。



【図1】省エネ基準が義務化されることへの理解

2 研究目的

二酸化炭素発生量やエネルギー消費量等の環境問題への対応として建築物の断熱性や設備による高い省エネルギー性能が求められる近年、使用エネルギーを減らすために冷暖房をはじめ照明や給湯を含む一次エネルギーの省エネ性能を評価し燃費の良い家を増やすことは不可欠である。しかし、上記で述べたとおり、省エネ基準への意識は低い。不動産会社で賃貸物件を賃借する際、物件を供給する側は物件の築年数や駅までの距離を説明するが省エネ性能について説明することはほとんどない。賃借する側も家賃は気にするが月々にかかる光熱費や省エネ設備にはあまり気をかけない。そこで、本研究では省エネ基準適合賃貸物件の経済性を明らかにすることで不動産を扱う業者や賃貸する使用者の省エネ基準への意識を高め、適合率の上昇に資する事を目的とする。

3 研究概要

今回の調査では基準適合物件と非適合物件の光熱費を比較することで省エネ基準適合建物の経済性を調べる。平成11年改正の「次世代省エネ基準」では、主に建物の断熱性能を評価していたが、今回の改正省エネ基準では建築や住宅で用いるエネルギーを熱量換算した「一次エネルギー消費量」が新たな指標として採用される。「一次エネルギー消費量」には冷暖房や給湯、照明などの設備機器が含まれる。調査では部屋の面積などの条件により増減する光熱費を主なデータとして面積あたりの電気料金を算出した。光熱費のデータの収集は、行動時間などの条件を統一するために高岡キャンパスを中心に半径2km以内の学生及び使用暖房器具をエアコンのみの学生を対象とした。[表2]が実際に収集したデータを集計したものである。築年数は最大で20年の差があり、専有面積は最大10.81㎡の差がある。得られたデータの電気料金を平均し一年の消費電力を月別で算出したのが[図2]のグラフである。得られた月別の消費電力と平均気温の関係から4月を基準として11月、12月、1月、2月の四か月分の

【表1】高岡キャンパス周辺に住む学生の電気料金

	専有面積	築年数	2013/3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	2014/1月	2月	合計	暖房費
A	20.9㎡	14	3,673	2,620	2,166	1,930	2,681	2,965	1,854	1,909	2,653	4,011	3,359	5,097	34,918	7,400
B	20.9㎡	5	4,579	4,340	3,114	2,414	2,792	2,923	2,576	2,625	3,955	5,971	5,848	4,495	45,632	10,613
C	21.12㎡	20	2,379	4,811	3,979	2,269	3,002	5,277	2,686	2,332	3,212	4,965	6,286	7,461	48,659	9,811
D	22.44㎡	25	2,223	2,172	1,339	1,022	1,202	1,300	1,210	1,098	1,568	2,515	3,246	2,759	21,654	12,848
E	23.4㎡	26	1,589	1,851	1,748	1,634	2,590	2,653	2,445	1,894	1,945	3,368	4,179	3,286	29,182	6,000
F	24.2㎡	25	4,679	2,535	2,450	2,561	2,829	3,099	2,210	1,822	2,674	3,608	4,752	4,759	37,978	6,242
G	24.2㎡	25	3,184	3,291	2,251	2,052	3,069	2,139	2,228	1,841	2,546	3,936	4,226	4,153	34,916	5,549
H	26.4㎡	17	2,046	2,888	2,180	1,961	2,646	2,543	1,972	2,387	2,110	3,870	4,270	6,491	35,364	6,653
I	26.65㎡	16	3,854	3,700	3,287	3,620	3,548	3,847	3,908	3,482	4,239	4,725	4,644	5,570	48,424	8,897
J	27.96㎡	19	2,281	4,938	4,995	2,759	3,417	5,036	4,545	3,372	4,042	5,162	6,461	8,309	55,317	12,938
L	29.7㎡	17	4,152	2,620	2,502	2,124	2,752	4,309	2,246	3,219	3,540	3,477	3,744	5,527	40,212	7,792
M	31.71㎡	25	2,678	2,211	1,822	2,284	2,536	2,799	2,338	2,114	2,110	3,783	5,410	3,851	33,936	6,018
N	31.71㎡	25	4,205	4,821	3,352	3,106	4,609	6,091	2,461	4,192	3,911	6,440	10,630	7,466	61,284	16,023

暖房費を基準適合物件と非適合物件に分け、各個人ごとに算出し、比較することで省エネ基準適合物件の経済性を明らかにする。

4 結果

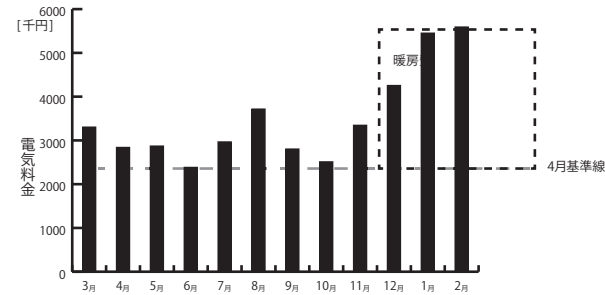
省エネ基準非適合物件の専有面積あたりの暖房費を示したのが[図3]である。専有面積が大きくなるにつれて暖房費も増加していくことが分かる。

基準適合物件の消費電力は基準非適合物件のデータを元に計算により算出することにした。計算では芸分図書館と基準値の熱損失係数[表2]を利用する。[表2]より改正省エネ基準の熱損失係数は旧省エネ基準の100分の27であることが分かる。しかし、旧省エネ基準すら満たしていない物件も多いため改正省エネ基準の熱損失係数は旧省エネ基準の5分の1として計算する。ここで得られた省エネ基準適合物件の面積あたりの暖房費と基準非適合物件の面積あたりの暖房費を比較したのが[図3]である。[図3]より、改正省エネ基準を満たした物件のほうが消費エネルギーを削減できることが見て取れる。よって、改正省エネ基準を満たした物件への改修を進めることが環境にとって望ましいという結果になった。

5 考察・まとめ

今回、省エネ基準適合物件の経済性についての調査を行った。環境問題に対して長期間にわたりエネルギーを使用する住宅での消費エネルギーの削減は不可欠である。しかし、法的な拘束力がなく基準への適合が未だに低い。2020年までの全ての新築住居・建築物について省エネルギー基準適合義務化に向け、住宅を扱う企業や消費者の省エネ基準への意識を高めることが今後の課題として挙げられる。

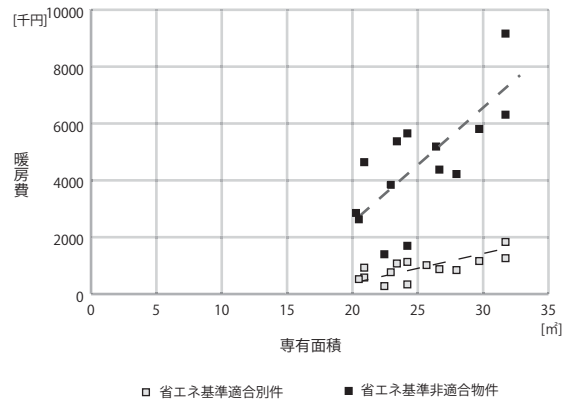
今回の調査で、高岡キャンパス周辺の学生を対象に調査を行うことで省エネ基準適合物件と非適合物件の比較を行うことができ、適合物件の経済性を明らかにすることができた。[図3]の調査結果を明らかにすることで、省エネ基準の認知度、意識の向上につながれると考える。



[図2] 月別消費電気料金

[表2] 芸分図書館と基準値の熱損失係数（Q値）

基準項目	Q値（単位:w/mk）
現在のアパート平均の想定	0.51
旧省エネ基準	5.20
新省エネ基準	4.20
次世代省エネ基準	2.70
改正省エネ基準 (U値から算出したQ値)	1.90



[図3] 省エネ対応物件と省エネ基準非適合物件の電気料金の比較

[主要参考文献]

- 国土交通省 <http://www.mlit.go.jp>
- 経済産業 資源エネルギー庁 <http://www.enecho.meti.go.jp/>
- GEIBUN6非住宅建築物の環境性能に関する基準・助成制度の研究
- スマートジャパン <http://www.itmedia.co.jp>

富山県における 雪冷房システム導入の実現性

Possibility of the snow air-conditioning system introduction in Toyama

笠井 美咲

Kasai, Misaki

造形建築科学コース

はじめに

雪冷房システムとは、冬期に積もった雪を倉庫・地下空間へ貯蔵し、夏期に貯雪槽内の雪で冷やされた空気を部屋に送り込み、空調と連動して冷房として利用するシステムのことである。雪国である北海道、東北、上越地方には雪冷房システムを導入された施設が見受けられるのに、北陸地方ではまだ導入された事例がない。国土交通省が提案した雪冷房システム計画指針（図1）では導入可能地域基準を満たしているものの、実現に至らないのは何故であるのか疑問に感じていた。そこで、富山県に雪冷房システムを導入した場合、夏期に冷房として利用できるエネルギー量を賄えるのかどうかを研究することにした。

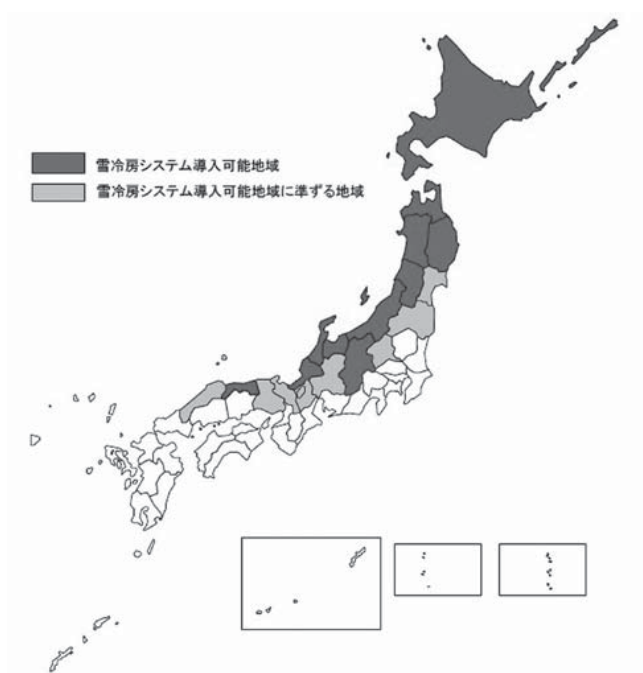


図1. 雪冷房システム計画指針
Copyright www.milt.go.jp/common/000037710.pdf

事例研究

本研究の参考事例として山形県川西町のフレンドリープラザを取りあげる。川西町フレンドリープラザは地域間交流を目指し、平成6年8月に建設された複合文化施設である。平成17年度に独立行政法人新エネルギー・産業技術総合開発機構（NEDO）の補助を受け、新エネルギー導入対象施設として、もともと冷温水循環方式であったフレンドリープラザに雪冷房を導入することを決定した。川西町

では、積もった雪を貯雪しておき、水を循環させて冷水をつくる役割として、平成19年に新しくエコスノードームを二棟建設した。冷水を安定して供給するため西棟と東棟二つのドームで構成され、両棟合わせて最大963 t（充填率75%、雪密度0.5t/m³）まで貯雪可能である。また、写真1は9月5日の東棟ドーム内の残雪状態である。エコスノードームでは毎年、2月中旬から3月上旬にかけて、計画値である963tに近い約1,000tの給雪を行い、毎年ほぼ0tになるまで消費している。エコスノードーム内に貯蔵されている雪は、ドーム前にある2,400m²（W40m×D60m）の駐車場に冬期間貯まったものを1日で除雪車によって運び入れている。雪の比重を $\rho=0.5$ とおくと、敷地内に100cm積もった場合1,200tの雪が得られ、山形県で実際に貯雪されている実績平均値である1,000tを少し上回る量が積雪していることが分かる。



写真1. 東棟エコスノードーム内部（H26年9月5日撮影）

高岡市の積雪・除雪

次に、高岡市伏木に視点を置いて積雪・除雪関係について述べる。過去5年（2009～2013年）の伏木の1年当たりの積雪量合計は平均すると299cmである。山形の米沢（山形地方気象台が出している気象データの中で、川西町に一番近い市を選定）の平均値796cmと比較すると、山形の方が約2.66倍も多く雪が積もっている。

高岡市は除雪について計画路線として、車道除雪1085.8km（機械除雪909.7km、消雪施設176.1km）歩道除雪117.8km（機械除雪113.1km消雪施設4.7km）凍結防止剤散布64か所と計画路線表に掲げ、機械によって除雪された雪は、H25年現在では10か所の河川敷にある雪捨て場に排雪されている。雪は雪国に住まう者にとっては厄介者として扱われがちであるが、雪を利雪という考え方で捉え、雪を雪冷房として利用した場合、どれ程の冷熱エネルギーが得

られるかを考査する。

高岡市で仮定して計算した場合

これまでの過程を踏まえた上で、高岡市に山形のエコスノードームと同様に雪冷房システムを導入した場合のエネルギー量を求める。まず前提条件の説明をする。今回の計算で使用する気象データは、アメダスプログラムを用いて出した高岡市伏木の1年間における1時間毎の気温（℃）、水平面日射量（MJ/m²h）、夜間放射（MJ/m²h）である。ドームの構造は、鉄骨造平屋建ての軒高8m、断熱仕様は発泡ウレタン吹き付け200mmとする。まず冷房を稼働させない状態で、ドーム内に雪500tを貯蔵だけしていた場合、どのくらいの期間雪は溶けずに保てるのかを考えてみる。

まず初めに、1棟当たりに貯蔵する雪の量である500tの雪が持つ冷熱エネルギー量を計算する。雪の持つ冷熱エネルギー量は（0℃の水を0℃の水にするための熱量）+（0℃の水を10℃の水にする熱量）であるので、 $Q=mc\Delta t$ の式を用いて計算すると、 1.88×10^{11} （J）となる。敷地面積は、210m²（W14m×D15m）、屋根・壁面の面積は354m²、屋内側の $R=(1/\alpha+d/\lambda)$ 、屋外側の $R=1/\alpha$ を求め、内と外に伝わる熱の比率を175：1、表面鉄板の反射率を60%とおく。今回、ドームから損失する熱量は、屋根および壁面からの内と外の温度差による外気LOSS①地面から逃げる外気LOSS②、日射放射によるLOSSの三種類のみとし、計算式は $Q=KA(\theta_1-\theta_0)$ （J）を用いる。この式において、K（熱貫流率）は $K=1/(1/\alpha_1+\sum(l/\lambda)+1/\alpha_2)$ （W/m²・K）、Aは天井および壁面積（m²） θ_1 （℃）は室内側の気温、 θ_0 （℃）は屋外側の気温である。2月1日にドームに貯雪したと仮定して、その日から500tの雪が持っていた冷熱エネルギー量 1.88×10^{11} （J）から外気LOSS①・②と日射放射LOSS分を1日ずつ引いていく。山形と同様の条件でエネルギー損失の計算を行うと、図2、3を見てもらえると分かるように、冷房稼働終了時期である9月末まで全て溶けきらずに残っていることが分かる。この結果を見ると冷房として稼働できる値を賄うことが可能である。

今後の課題としてはさらに導入施設を増やすべく、採算性や雪冷房を導入するにあたっての付加価値を検討する必要があると思われる。採算性に至っては、フレンドリープラザでは地域新エネルギー等導入促進事業によって事業費の50%を補助されていたが故に雪冷房導入実現に近づいた部分もある。富山でも、国や地方等からの補助金があれば、実現性に至る可能性も十分にありえるのではないかと考える。また付加価値であるが、現在導入されている一部施設では観光資源として用いているところもある。雪をただ排雪するので

はなく利用することによって、さらなる付加価値を見出せば、雪冷房導入への実現性は高まると考える。

	月別 損失Q合計	残りの 冷熱Q	1ヶ月分損失量
1年目2月1日貯雪	2月分損失Q	1.9E+11	-1.2E+09
	3月分損失Q	1.8E+11	-2.1E+09
	4月分損失Q	1.8E+11	-3.1E+09
	5月分損失Q	1.8E+11	-3.9E+09
	6月分損失Q	1.7E+11	-4.4E+09
冷房稼働時期	7月分損失Q	1.7E+11	-5.5E+09
	8月分損失Q	1.6E+11	-5.8E+09
	9月分損失Q	1.6E+11	-4.8E+09
	10月分損失Q	1.5E+11	-3636668470
	11月分損失Q	1.5E+11	-2641814431
	12月分損失Q	1.5E+11	-4353029198
	1月分損失Q	1.5E+11	-1511460959

図2. 各月別損失 Q 合計

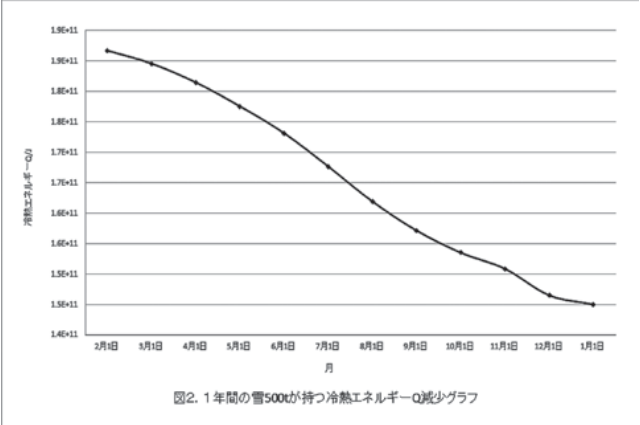


図3. 1年間の雪500tが持つ冷熱エネルギーQ減少グラフ

【主要参考文献】

- ①『官庁施設における雪冷房システム計画指針』
国土交通省大臣官庁官庁営繕部 設備・環境課
- ②『川西町フレンドリープラザ雪冷房システム』
山形県川西町協働のまちづくり課
- ③『平成25年度道路除雪基本計画書』
富山県高岡市
- ④『建築の断熱』
井上書院 山田雅士
- ⑤『雪と建築』
技報堂出版 日本建築学会編

レーザによる表面除去加工挙動の基礎的検討

Study on laser ablation behavior of aluminum anodized layer

野中 美和

Nonaka, Miwa

造形建築科学コース

緒言

アルミニウム合金には、耐食性、表面硬化や意匠性などの機能を付与するために陽極酸化処理が施されている。しかし、溶接加工では陽極酸化処理による皮膜（アルマイト）は、溶接欠陥発生の原因となるため、機械加工や化学処理で除去する必要がある。これらは手作業による工程であるため、溶接品質への影響が懸念される。

一方、建築や機械などの製造現場では、地球環境への負担軽減や安心・安全なもののづくりのニーズが高まっている。例えば、様々な加工工程の前処理や後処理方法を、湿式の化学処理から環境負担の小さい乾式処理へ転換することなどが検討されている。その一例としてレーザによるアブレーション現象を利用した材料表面除去技術¹⁻⁴⁾がある。最近では、レーザ発振効率が高く、高輝度でかつ、装置がコンパクトになるファイバーレーザが用いられるようになり、新たな表面除去技術の開発が進んできた。

本研究では、レーザアブレーション手法による表面層の除去技術に着目し、建築用資材である陽極酸化処理したアルミニウム合金について、溶接の前工程である陽極酸化皮膜（アルマイト層）の除去処理へ適用するための技術開発を目的に、アルマイト層に及ぼすレーザビーム照射の影響について検討した。

供試材料と実験方法

供試材はAl-Mg-Si系のA6063-T5アルミニウム合金の押出板材（幅300、長さ450、厚さ3（mm））を用いた。そして陽極酸化処理により膜厚5、10 および20 μm のアルマイト層を形成させたものを試験片とした。

実験には最大出力20Wのファイバーレーザを用い、図1のように高速度カメラ撮影及び赤外放射温度計による動的温度測定をしながら、レーザを進行方向に垂直に走査して照射した。照射条件は、レーザ出力20W、レーザ移動速度200mm/min、レーザ走査周波数100Hzとし、パルス周波数を20、50および70kHz、焦点位置でのビームスポット径を変化させるために、 $f\theta$ レンズの焦点距離（ f_L ）を 100、160および254mmで変化させた。実験後、表面粗さ測定、走査型電子顕微鏡（SEM）による表面および断面の観察、およびEPMAによる成分分析、さらに断面硬さ分布測定を行った。

実験結果と考察

図2にアルマイト皮膜厚さ20 μm の試験片について、パルス周波数50kHzの条件の場合でのレーザ照射部の表面外観の一例を示す。

レーザスキャン方向は図の上下方向で、レーザは左から右に向かって移動した。照射範囲は幅10mmで長さ20mmとした。

図3に皮膜厚さ20 μm について、 f_L が160mmでパルス周波数（a）50kHzおよび（b）20kHzの場合でのレーザ照射前後を含む照射部全域の表面粗さ分布を示す。なお、粗さは図2に示すように照射部中央をx-x'方向に測定した。図3（a）の場合、起伏が大きく、表面から約30 μm まで部分的に皮膜が除去された。図3（b）の場合では、表面から約30 μm まではほぼ均一に除去されており、アルミニウム合金も一部除去された。

図4に図3の各試験片の表面のSEM像を示す。（a）の場合、白色部分はアルマイト皮膜であり、除去が不十分であることを示した。（b）の場合、レーザ照射部全域でアルマイトが除去されていた。

アルマイト層を比較的除去できた、 f_L 160mm、パルス周波数20 kHzの条件で、皮膜厚さが20および5 μm の試験片表面のEPMAによる組成像および酸素マッピングの結果を図5に示す。組成像（a）および（c）で島状（濃い灰色）の部分は、それぞれ（b）および（d）の酸素濃度が高く（白色）になっており、熔融した跡がみられないため、アルマイト皮膜が残っていることを示している。

図6にレーザ照射部の縦断面における、基材A6063合金の表面からのピッカース硬さ分布（②～④）および未照射部の硬さ分布（①）を示す。いずれも、母材最表面は内部に比べてわずかに低いものの、アルマイト除去後の基材A6063合金の硬さに変化はみられなかった。レーザ照射による基材への熱的影響はないと考えられる。

結言

- ・ファイバーレーザのスキャンニング照射により、アルマイト皮膜の除去が可能であることを示した。
- ・レーザ周波数およびレンズ焦点距離により、皮膜除去の程度に影響を与えることが分かった。また、レーザ照射による基材への熱影響による硬さ低下は認められなかった。

【主要参考文献】

- 1) 大脇桂:溶接技術, 62 (2014) 11, pp.61-66.
- 2) Omar Abdel-Kareem, M.A. Harith: "Evaluating the use of laser radiation in cleaning of copper embroidery threads on archaeological Egyptian textiles", Applied Surface Science 254 (2008) 5854-5860
- 3) Rui Bordalo, Paulo J. Morais, Helena Gouveia, and Christina Young: "Laser Cleaning of Easel Paintings: An Overview", Hindawi Publishing Corporation Laser Chemistry Volume 2006, Article ID 90279, 9 pages doi:10.1155/2006/90279
- 4) M.S.F. Lima, J.-D. Wagnière, S.P. Morato, N.D. Vieira Jr.: "Elimination of Lubricants from Aluminum Cold Rolled Products Using Short Laser Pulses", Materials Research, Vol.5, No.2, 205-208, 2002.

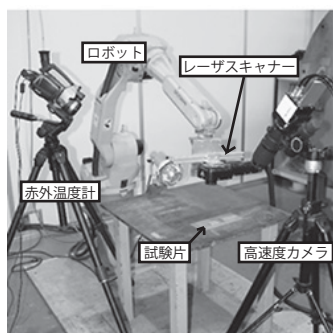


図 1 レーザによる表面除去加工の評価システム概観

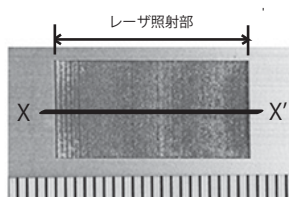


図 2 レーザ照射部の表面外観（皮膜厚 $20\mu\text{m}$ ）

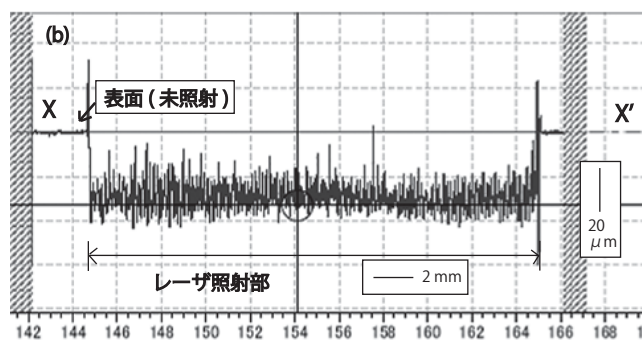
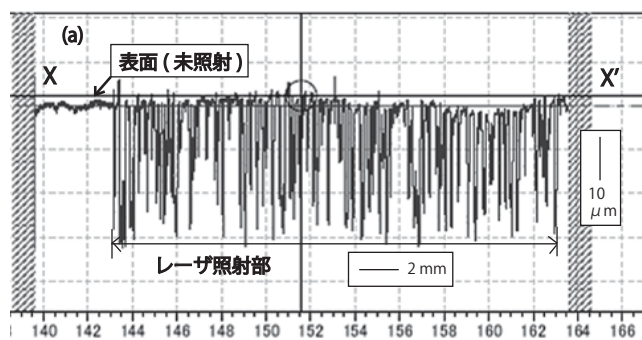


図 3 レーザ照射部の表面粗さ分布（皮膜厚 $20\mu\text{m}$ ）
パルス周波数 (a) 50kHz, (b) 20kHz

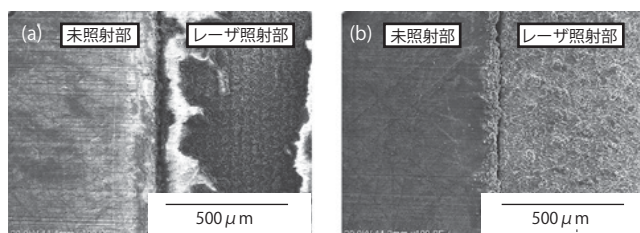


図 4 レーザ照射部の表面の SEM 観察結果（皮膜厚 $20\mu\text{m}$ ）
パルス周波数 (a) 50kHz, (b) 20kHz

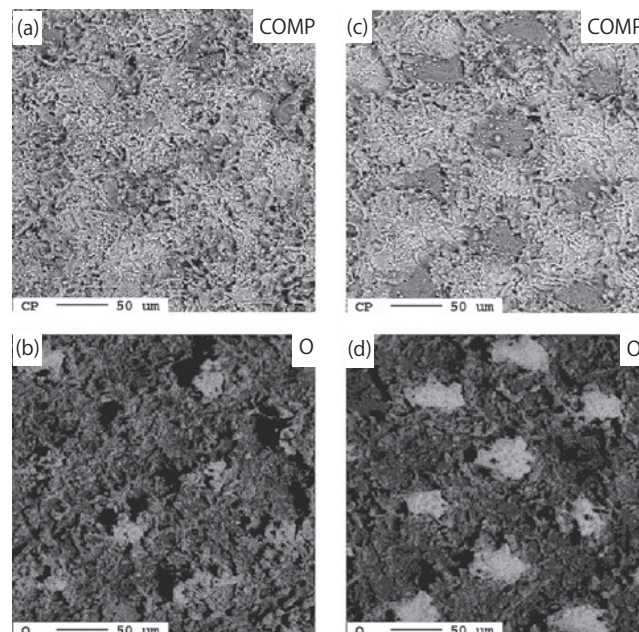


図 5 レーザ照射部の表面の EPMA 分析結果（パルス周波数 20kHz）
皮膜厚 $20\mu\text{m}$ の試料表面の (a) 組成像および (b) O の X 線像
皮膜厚 $5\mu\text{m}$ の試料表面の (c) 組成像および (d) O の X 線像

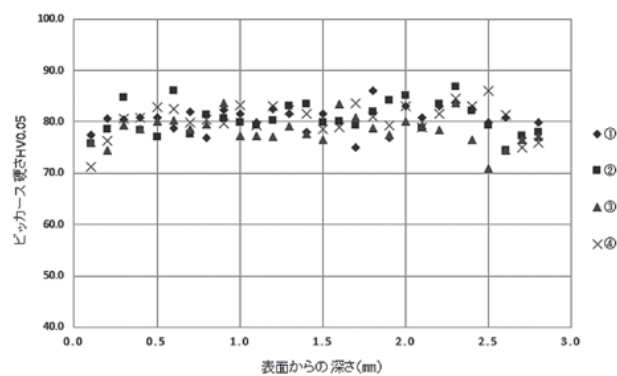
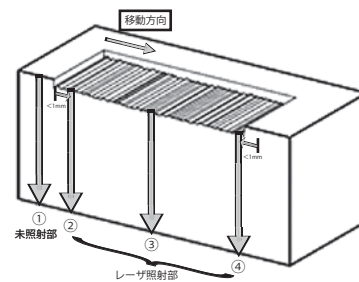


図 6 レーザ照射部断面のビッカース硬さ分布（皮膜厚 $20\mu\text{m}$, パルス周波数 20kHz）

任意形状モアレ発生手法に関する研究

Study on the outbreak technique of the moire of any shape

渡邊 一輝

Watanabe, Kazuki

造形建築科学コース

1. 研究目的

モアレは、複数の縞模様が重なった際に発生するベースとなる縞とは無関係に発生する幾何学的模様のことである。フランス語で波紋・干渉縞という意味を持つ言葉であり、日本では布地に表れる波型の模様を例に、空目（もくめ）模様あるいは水模様という。琥珀地やタフタ、ファイユのような細い横畝のある生地表面をつぶして凹凸を作り、見る角度によって木目状の模様を生じさせるという事例もある。

モアレは日常に生じる一現象として認識されてきたが、近代以降発展した印刷やデザインなどドットによる印刷・表示時に、狙いとするデザインとは別に発生してしまうケースが多発し、映像や印刷における「やっかいもの」として扱われてきた。モアレを生じない様子を課題とされ、印刷角度を調節する等によりモアレを目立たないようにしたり、モアレを除去するためにパソコンなどでデータの加工により排除してきた。モアレは、異なるパターンに特定の角度を与えることによって消去が可能であり、効率的な手法に関する研究は現在も続けられている。

他方、モアレを利用することも幅広い分野において試みられている。その一つにモアレトポグラフィーがある。凹凸にグリッド線を投影し、モアレの性質を利用することによって体の歪み等を目視でわかるようにするものである。更に、この特性を活かし測定の難しい形状を高速で測定する方法が提案されている。

それ以外にもデザイン分野において意図してモアレの偶発性を利用する事例も少なくなく、建物の外観にモアレを用いたものも発表されている。但し、これはあくまで特定の幾何学模様の変化を表現するものであり、用途は意外性や偶発性に限られる。

そこで、任意形状のモアレの制作手法をすることで、現在ある建築物や工作物の外観デザインをさらに豊かにすることが可能となる。建



写真1 日常におけるモアレ（印刷物の例）(1)より引用

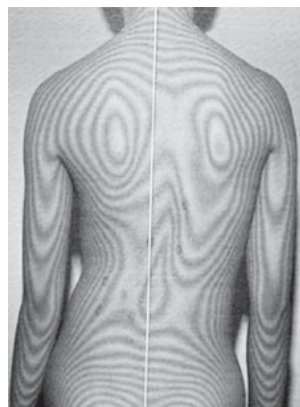


写真2 医学的に用いたモアレ（モアレトポグラフィー）(2)より引用

築分野では、この手法を理論化することによって、外壁やインテリアなどの新たなデザイン発信力を獲得できる。また、モアレは単色かつ平面上の展開のみならず立体的な構成も可能であり、建築デザインにさらなる多様性を与えることができるだろう。本研究では、任意形状のモアレ発生の手法に関する基礎的な研究を行うものである。

2. モアレの数説分析

2-1 フーリエ変換

モアレの分析は波の性質を利用することのできるため、フーリエ変換を用いる。

フーリエ変換は周波数で表すことのできる信号を認識しやすくするために異なる座標軸に変換する手法である。具体例としては、音波や波動、気温変化などの時間と共に変化するものや、QRコードなどのように空間座標によって変化するものなどである。

モアレの分析には二次元フーリエ変換が必要とされるのでこれについて説明する。画像を平面的な波として考えたとき、二次元信号は水平方向と垂直方向の二つの周波数を持つ。そのため、通常画像を二次元フーリエ変換するためには一度横方向にフーリエ変換を行い、次にもう一度縦方向にフーリエ変換をすることの合算として計算する。二次元における変換のための式は以下のように定義する。

$$F(u, v) = \sum_{x=0}^{M-1} \sum_{y=0}^{N-1} f(x, y) e^{-2\pi i \left(\frac{ux}{M} + \frac{vy}{N} \right)}$$

式 二次元フーリエ変換上の周波数の分布と数式 (3)より引用

フーリエ画像の横軸を水平周波数 u 、縦軸を垂直周波数 v として考え、下図のような空間周波数スペクトルを得ることができる。

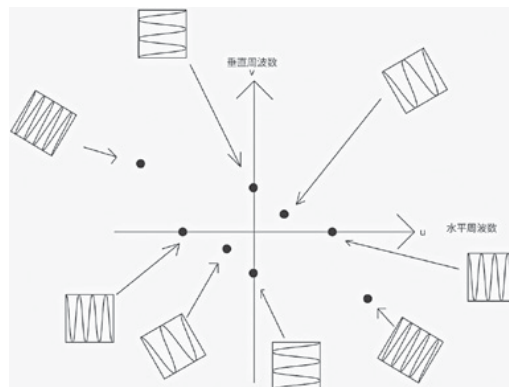


写真3 二次元フーリエ変換上の周波数の分布と数式

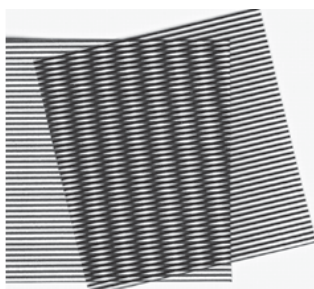


写真4 フーリエ変換前の画像

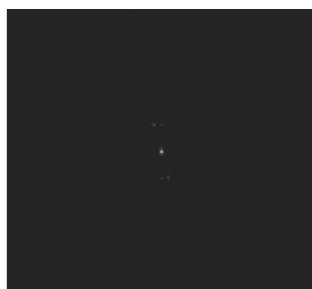


写真5 二次元フーリエ変換の画像

2-2 モアレをフーリエ変換により分析する手法

モアレは、空間周波数（単位長さあたりの周波数）によって把握することができる。この空間周波数を計算するために、二次元フーリエ変換やウェーブレット変換等を用いる。概要を説明すると、二つの縞模様を重ねる時に濃淡の変調が発生する。これは二次元の正弦波同士の合成として表現できる。一次元上で時間変化する二つの正弦波の合成を実行すれば和の周波数成分、差の周波数成分が求まるが、モアレの場合も同様に空間周波数として同じことが起こる。二つの縞模様を重ねると和と差の二つの周期の縞模様が見れる。空間周波数の絶対値が高い縞模様は人間の目が持っているローパスフィルタの特性によりよく見えないため、絶対値の低い周波数の方が見える。これがモアレである。しかし、空間周波数の絶対値が原点から離れ過ぎている場合は、モアレがあまり明確には現れない。

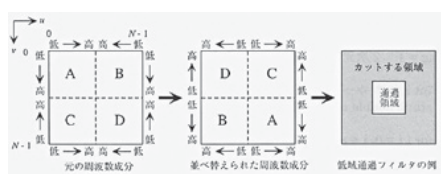


写真6 (4) より引用

3. 任意形状モアレ

任意形状モアレを生成するためには以下の二つの方法が考えられる

3-1 逆フーリエ変換を利用した手法

二次元フーリエ変換のフーリエ画像をデータ化し操作した後、逆フーリエ変換により実空間の画像へと戻す。この操作において、任意形状モアレを生成することは可能である。手法は、二次元フーリエ変換上（空間周波数平面上）のある一点Aと別のある一点Bが関係した場合、時間変化する二つの正弦波の掛け算が起こると、和の周波数と差の周波数成分が発生する。その二つの周波数成分の絶対値が原点に

近いものが人間の目に顕著に表れるため、こうした周波数を収集し、任意形状を二次元フーリエ変換したものに合わせれば新たなモアレを作成することが可能となる。その場合、ある一点に関係する点はB点だけではなく、フーリエ画像上に無数に存在してしまう。高速フーリエ変換によって二次元フーリエ変換されていても、2のべき乗個存在することになる。それをすべて考慮に入れて任意形状を生成しなければならない。

3-2 基準モアレの連結による方法

上述のとおり二次元フーリエ変換上の画像を操作することは難しくなるため、実空間上の画像を操作するしかない。実空間の操作の場合、任意形状を分割して単純な線に分解し、モアレをつないでいく方法がある。直線や曲線に関するモアレ画像の生成方法は現在、存在しているため、モアレをつなぎ合わせて任意形状を生成していくことになる。その場合、任意形状モアレを生成するための理論を構築するため、つなぎ合わせて生成したモアレ画像をフーリエ変換することでその無関係幾何学の線の数式化をすることができるようになる。

おわりに

任意形状のモアレを生成するにあたりフーリエ変換による理論構築をする点で二点の方法を示した。しかし、一点目の方法は理論の概念整理に留まっており、理論の構築には至らない。そのため、二点目の方法により試行を実施した。

- (1) <http://blog.ddc.co.jp/img/words/moire/images/moire-01.jpg>
- (2) <https://www.haripico.com/qa/img/samo023.jpg>
- (3) <http://www.ic.is.tohoku.ac.jp/~swk/lecture/yaruodsp/dft.html>
- (4) http://www.clg.niigata-u.ac.jp/~medimg/practice_medical_imaging/imgproc_scion/5fourier/fig5-6.jpg

照明色が人体心理に与える影響に関する研究

A Study on the Effects of Illumination Color on the Psychology

金森 千晶

Kanamori, Chiaki

造形建築科学コース

1. 研究背景と目的

世の中にはものの見え方によって安全なものもあれば危険なものもある。ものの見え方には人々にとって良い影響を与えるものもあれば、反対に悪い影響を与えるものもある。本研究では、ものの見え方の中の視環境に注目し、視環境が居住者に与える影響についての実験をし、考察することにした。視環境が変わることで、被験者の心理量がどう変化していくのかを調査する。そしてそれを解析し、どのような視環境が被験者にとって良い環境であるかを考える。

2. 実験概要

実験に参加したのは、本キャンパスの女子学生8名（平均年齢21.4歳）であった。

照明には、Wi-Fi環境に繋ぐことでスマートフォンやパソコンのプログラムによって操作をし、照明の色や明るさを任意に変化させることが出来るLED電球を用いた。実験を行う照明の色は、白、赤、青、黄、紫の5色とした。JISの教室の照度基準から、机上面の照度は350lxとした。（JISの教室の照度基準は200～750lxである）

図1は、国際照明学会より引用したCIE表示である。この図を利用して各色の色相と彩度を決めた。赤は、 $xy:(0.4964, 0.3552)$ 、青は、 $xy:(0.2556, 0.1803)$ 、黄は、 $xy:(0.4096, 0.515)$ 、紫は、 $xy:(0.3015, 0.2041)$ とした。

被験者には、教室の一部を白い板で囲んだ実験環境内で3つの作業を行ってもらった。本キャンパスが座学だけでなく、ものづくりや美術の実習も行うため、作業の内容は①レゴ②計算やマインドマップ

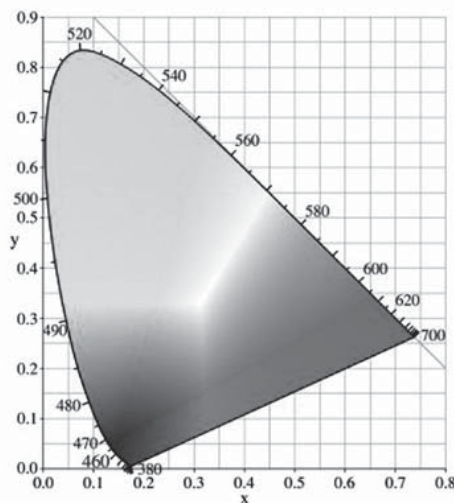


図 1. CIE 表示系 * (CIE より)

③クロッキーとした。レゴは、見本通りに2個作成してもらった。計算は、1分間で足し算を100題解いてもらい、マインドマップは5分間で出されたキーワードから連想するものを書き出してもらった。クロッキーは、5分間石膏像をクロッキーしてもらった。

これらの作業を行う前後にアンケートをとり、意識調査をした。自覚症状の調査には、産業疲労研究会の「自覚症しらべ」*を参考にし、作成したものを用いた。今回は心理量の変化を計るため、質問項目を25項目あるうちの13項目に絞って調査を行った。この質問項目は、「Ⅰ群：ねむけ感」「Ⅱ群：不安定感」「Ⅲ群：不快感」「Ⅳ群：ぼやけ感」の4因子構造となっている。本来自覚症しらべは5因子構造（だるさ感が加わる）であるが、今回心理量に焦点を置いて調査したため、用いなかった。この項目それぞれを「1：当てはまる」「2：やや当てはまる」「3：どちらでもない」「4：やや当てはまらない」「5：当てはまらない」のうち、当てはまる番号に1つ○をつけてもらう5段階評価とした。

3. 実験結果

3つの作業のうち、照明の色を変えることで最も差が出たのは、レゴの実験であった。

レゴの実験前のアンケートで最も差が出た項目は、「目が疲れる」であった。最も目が疲れる色は、紫、最も目が疲れにくい色が青であった。

実験後のアンケートで最も差が出た項目は、「ものがぼやける」であった。最も目がぼやける色は、紫、最もぼやけない色は白であった。

図2から分かるように、レゴの作業についてのアンケートで最も差が出た項目は、「レゴの作業はしやすかったか」であった。最もレゴがしやすい色は、白、最もしにくい色は黄であった。

計算やマインドマップの実験前のアンケートで最も差が出た項目は、「ものがぼやける」であった。ものがぼやける色は、黄、青、

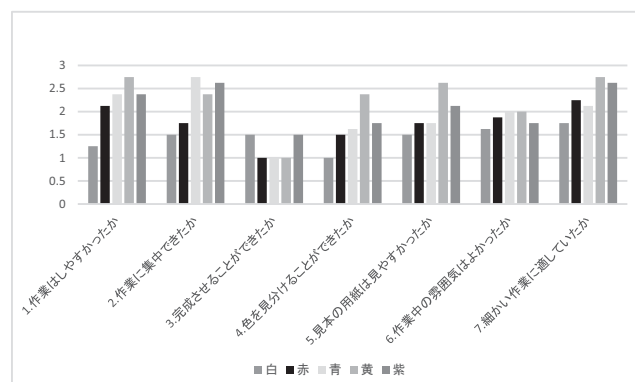


図 2. レゴの作業に関するアンケート

紫、赤、白の順となった。

実験後のアンケートで最も差が出た項目は、「考えがまとまりにくい」であった。考えがまとまりにくい色は、赤、黄、紫、白、青の順となった。

計算・マインドマップについてのアンケートで最も差が出た項目は、「計算しやすい環境であったか」であった。計算しやすい環境の色は、白、紫、青、黄、紫の順となった。

クロッキーの実験前アンケートで最も差が出た項目は、「ものがぼやける」であった。ものがぼやける色は、紫、黄、青、赤、白の順となった。

実験後のアンケートで最も差が出た項目は、「頭がぼんやりする」であった。頭がぼんやりする色は、紫、赤、黄、青、白の順となった。

クロッキーについてのアンケートで最も差が出た項目は、「全体の形はとらえられたか」であった。全体の形がとらえやすい色は赤、白、黄、紫、青の順となった。

次に、最も差が出たレゴの実験前後と作業での色の感じ方についてまとめた。

表 1. レゴの実験前後の色別での感じ方

	白	赤	青	黄	紫
I 群 おもひ感	・ねむくない ・やる気が乏しい	・ねむい ・やる気が乏しい	・ねむい ・やる気が乏しい	・ねむくない ・やる気が乏しくない	・ねむい
II 群 不安定感	・不安に感じない ・落着かない ・いらぬ感じがする ・考えがまとまりやすい	・不安に感じない ・落着かない ・いらぬ感じがする ・考えがまとまりやすい	・不安に感じない ・落着かない ・いらぬ感じがする ・考えがまとまりやすい	・不安に感じない ・落着かない ・いらぬ感じがする ・考えがまとまりやすい	・不安に感じない ・落着かない ・いらぬ感じがする ・考えがまとまりやすい
III 群 不快感	・頭が重く感じない ・頭がぼんやりしない ・めまいがする	・頭が重く感じない ・頭がぼんやりしない ・めまいがする	・頭が重く感じない ・頭がぼんやりしない ・めまいがする	・頭が重く感じない ・頭がぼんやりしない ・めまいがする	・頭が重く感じない ・頭がぼんやりしない ・めまいがする
IV 群 ぼやけ感	・ものがぼやけない	・ものがぼやけない	・ものがぼやけない	・ものがぼやけない	・ものがぼやけない

表 2. レゴの作業に関する色別の感じ方

白	赤	青	黄	紫
・作業しやすい ・作業に集中できた ・色が見分けやすい ・見本の用紙が見やすい ・作業中の雰囲気良い ・細かい作業に適する	・完成出来た ・作業に集中できない ・完成出来た ・作業の雰囲気悪い	・作業に集中できない ・完成出来た ・作業の雰囲気悪い	・作業に集中できない ・完成出来た ・色を見分けにくい ・見本の用紙が見にくい ・作業の雰囲気悪い ・細かい作業に適さない	・特になし

上の表から分かるように、白はⅠ～Ⅳ群の症状に当てはまるものはほとんどなかったが、「やる気が乏しい」「めまいがする」と感じる人も多かった。Ⅰ～Ⅳ群の症状に当てはまるものがほとんどなかったからか、作業するときも「細かい作業に適する」と感じる人が多かった。赤もⅠ～Ⅳ群の症状に当てはまるものはほとんどなかったが、「ねむい」と感じる人も多かった。青はⅠ群の症状に当てはまったのと、「ものがぼやける」と感じる人が多かった。作業についてのアンケートでも、「作業に集中できない」「作業の雰囲気悪い」と感じる人が多かった。黄はⅡ群の症状に当てはまるものが多く、その影響からか、細かい作業に適さないと感じる人が多かった。紫もⅡ群とⅣ群の症状に当てはまるものが多かったが、レゴの作業に関しては特に影響がなかった。

ここで、照明の色によって平均値に大きな差が出た項目について、

ライアンの方法による多重比較*を行った。今回は「レゴの作業はしやすかったか」という項目について行った。その中の結果から取り上げたものが、以下の表3と表4である。表3は $p < 0.1$ となり、有意水準が10%以下となるため、有意差があるといえる。表4は、 $p < 0.05$ となり、有意水準が5%以下となるため、有意差はあるといえる。

表 3. 黄と白で行った 1 標本 t 検定

黄:白	名義的有意水準 1% = 0.0010	5% = 0.0050	10% = 0.0100
黄平均値 = 2.7500 :白平均値 = 1.2500	t値= 3.7417	自由度= 9.69	p値= 0.00570

表 4. 青と白で行った 1 標本 t 検定

青:白	名義的有意水準 1% = 0.0013	5% = 0.0067	10% = 0.0133
青平均値 = 2.3750 :白平均値 = 1.2500	t値= 3.6313	自由度= 12.00	p値= 0.0034

4. まとめ・考察

この結果から、白は心理量からしても座学や細かい作業に適するといえる。赤も不快に感じることもなく、「目が疲れる」と感じる人も少ないため、作業には影響しないといえる。青は、「ねむい」「やる気が乏しい」「ものがぼやける」と感じる人が多いため、講義や座学には向かないといえる。黄は気分が落ち着かず、また作業にも影響するため、座学にも作業にも向かないといえる。また、レゴのような色がついたものの作業にも向いていないといえる。紫は、気分が落ち着かないのと、目がぼやけるため、座学にも作業にも向いていないといえる。

そして、1標本 t 検定の結果から、照明の色によって心理量は変化するとは言える。今回の実験の結果では白が良いと感じる人が多かった。また、赤を良いと感じる人も多かったため、すべての質問項目で白が良いと感じているわけではなかった。そのため、気分や作業によって適する色は変わってくるといえる。

【参考文献】

*CIE（国際照明学会から引用）

*産業疲労研究会

<http://square.umin.ac.jp/of/service.html>

*対応のある一要因分散文節&ライアンの方法による多重比較

http://www.m-sugaya.jp/python/paired_anova.html

富山大学高岡キャンパスにおける 知的生産性の評価—照明色が生産性に及ぼす影響—

The Evaluation of the Intellectual Productivity in TOYAMA UNIVERSITY TAKAOKA CAMPUS.
-Effects of lighting color on productivity-

吉加江 真希

Yoshikae, Maki

造形建築科学コース

研究概要

大学とは学術研究における最高機関であり、高度かつ専門的な研究教育を行い、その結果高い研究業績をあげ、ひいては社会の発展に貢献することが求められる。そのため、知的生産活動を行う場である教室や実習室の環境を改善し、知的生産性を向上させることが重要である。

建築環境と知的生産性の研究については、多くの企業や法人により行われているが、いずれもオフィスでのデスク作業に限定されている。しかし本キャンパスでは、座学だけでなく製作や実習の講義も多い。デスクでの作業に限らず、本キャンパスが生産活動に適した環境であるのかを、被験者実験によって評価する。そして今後実際に本キャンパスの環境を改善するためのメソッドを検討するものとし、多大なコストを払わずに実現し得る条件である照明環境に焦点を絞った。

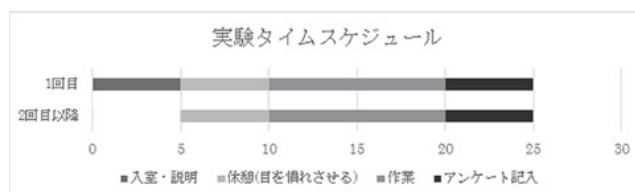
実験の概要

実験には、Wi-Fi環境に繋ぐことでスマートフォンやパソコンのプログラムによって操作をし、照明の色や明るさを任意に変化させることができるLED電球を用いた。条件として白・赤・青・黄・紫の5色の照明環境を作り、それぞれ被験者に計算・発想、クロッキー、レゴブロックによる手作業の3タイプの作業を行わせた。

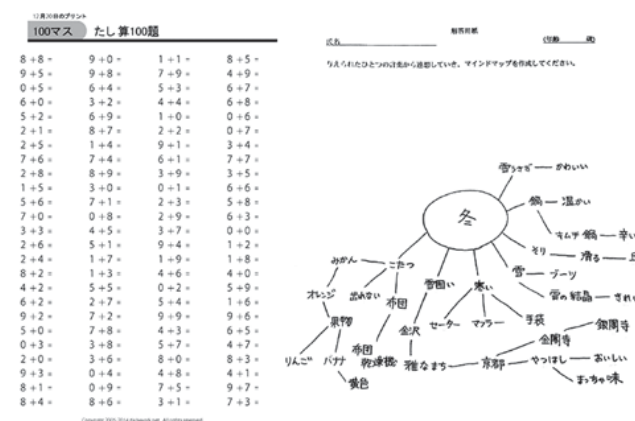
照明の色については、白色の色相 (hue) はCIE表色系でのxy値 [0.3,0.3]、彩度 (sat) を255段階評価の数値0に設定し、赤色を同じくxy値 [0.4969, 0.3552]、彩度100、また色温度 (ct) を153 (6500K) ~500 (2000K) の範囲内から数値435で設定した。以下同じく、青色はxy値 [0.2556, 0.1803]、彩度150、色温度153、黄色はxy値0.4096, 0.515]、彩度250、色温度290、紫色はxy値 [0.3015, 0.2041]、彩度150、色温度153の数値で制御し、照度はすべて机上面で350lxに統一した。

実験の流れ

被験者実験に参加したのは、本学の女子生徒8人である。まず照明を設置し周りを白色の断熱材で囲んだ実験室に入室し、説明とともに5分間の休憩時間を設け、照明の色に目を慣れさせた。その後作業を行わせ、アンケートに記入し、照明の色を変更した。これを1セットとし、3セット目が済んだ時点で10分程度の休憩時間を設けながら全5セットの実験を行った。そのタイムスケジュールを〈図1〉に示す。照明環境に関係のない、疲労や慣れの影響に左右されないよう、照明の色の変更は順不同とした。



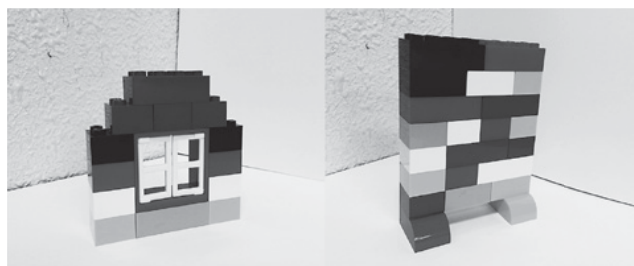
〈図1〉被験者実験タイムスケジュール



〈図2〉計算百題、マインドマップ



〈写真1〉クロッキー作業時の実験室



〈写真2〉レゴブロック作業課題

計算・発想作業

この作業では計算百題（制限時間1分）とマインドマップ作成（制限時間5分）を立て続けに行った。それぞれの問題については〈図2〉に示す。計算の精度と速度、またマインドマップによりどれだけの発想が出てくるのかを測定するのが狙いであった。全5色通しての平均は、計算百題の正答数が67.575問、マインドマップによる発想の数が47.95個だった。

クロッキー

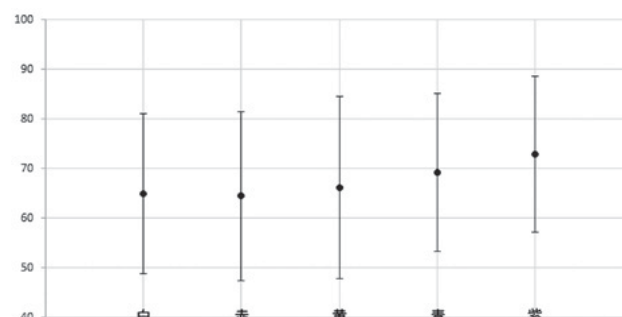
石膏像をモチーフとしたクロッキー（5分間）を行った。実際の実験環境を〈写真1〉に示す。作業後のアンケートで1) 集中できたか、2) 全体の形はとらえられたか、3) 細部まで描写できたか、4) クロッキーはしやすかったか、5) 立体感を出すことはできたか、6) 描く絵に支障はあったか、7) 上手く描けたと思うかを、「1.当てはまらない」「2.やや当てはまらない」「3.どちらでもない」「4.やや当てはまる」「5.当てはまる」の5段階で問い、自己評価によって数値を出した。全体の平均の数値は約3.19となった。

レゴブロックによる手作業

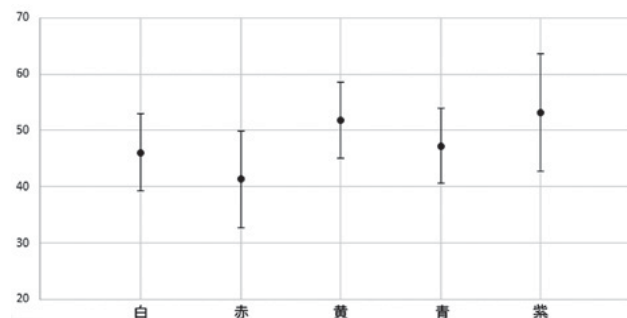
提示された見本〈写真2〉の通りにレゴブロックを組み立てるまでの時間を測定した。2種類の見本をそれぞれ表と裏から撮影した課題用紙と、見本通りに組み立てるのに必要な数のレゴブロックを配り、2種類両方を組み立て終わった時点で終了とした。見本には全7色で5種類の形のレゴブロックを使用した。見本の2種類を組み立て終わるまでの時間は平均で2分29秒であった。

実験結果

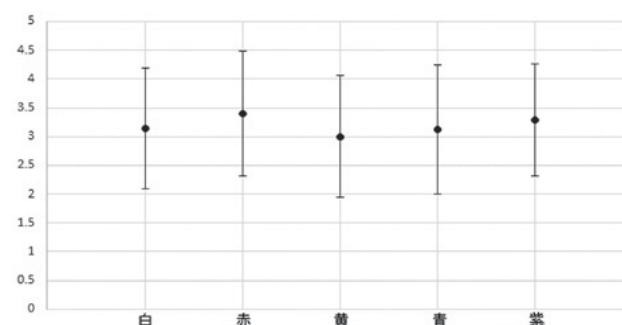
〈図3〉～〈図6〉にはそれぞれの作業の成績の平均値と標準偏差をプロットしている。これらの図から、計算作業には青・紫系統の照明色が優位であり、発想作業には赤色の照明色は適さないことや、クロッキーには黄・青の色が適さず、手作業には照明色による影響はあまり現れなかったことが読み取れる。また、それぞれの作業にどの照明色が生産性に影響を及ぼすのかは異なっている。よって、作業の内容に応じて照明色を変えることによって生産性の向上が望める可能性があると言えるだろう。特に発想の数〈図7〉については、数値に照明色による変化が大きく見られ、照明色が知的生産性に強く関連性を持つものと考えられる。



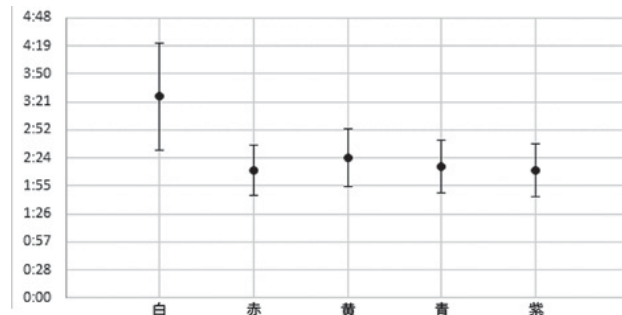
〈図3〉 計算作業



〈図4〉 マインドマップ



〈図5〉 クロッキー



〈図6〉 レゴブロック（手作業）

【主要参考文献】

- 大成建築技術センター報 第43号 『照明計画と知的生産性に関する研究』
- 市原真希、張本和芳、伊香賀俊治、佐藤啓明、割田智裕

中国南北朝仏像の日本美術への影響について

The Impact of China Southern and Northern Dynasties Buddha on Japan Art.

許 玥

Xu, Yue

文化マネジメントコース

はじめに

中国に伝えられた仏教は、人々の信仰に支えられ、国家の保護を受けて大いに発展した。しかし、度重なる戦乱や、皇帝により仏教廃絶が繰り返され発動されたために、寺院の建築や仏像などの美術作品が破壊されてきた。しかし、龍門石窟や雲崗石窟、敦煌莫高窟など岩山に掘られた石窟寺院は残った。また、南朝では成都万佛寺の石仏群など、全体から見ると少数ではありますが、歴史を伝える作品が残されている。この中国の仏像美術、特に南北朝時代の仏像美術が、日本仏教美術にどのような影響を与えたのか、お互いの形を比較しながら調べたい。

第一章 中国仏像

仏像とは、仏教の信仰対象である仏の姿を表現した像のことである。仏（仏陀、如来）の元の意味は「目覚めた者」で、「真理に目覚めた者」「悟りを開いた者」の意である。初期仏教において「仏」とは仏教の開祖ガウタマ・シッダールタ（釈尊、釈迦如来）を指したが、大乘仏教の発達とともに、弥勒仏、阿弥陀如来などのさまざまな「仏」の像が造られるようになった。

「仏像」とは、本来は「仏」の像、すなわち、釈迦如来、阿弥陀如来などの如来像を指すが、一般的には菩薩像、天部像、明王像、祖師像などの仏教関連の像全般を指して「仏像」と言っている。広義には画像、版画なども含まれるが、一般に「仏像」という時は立体的に表された彫像を指すことが多い。

仏教はインドから漢に伝来して以来、最初は中国固有の伝統的な仙人や宗教像などの形象に依存して仏像がつくられてきた。それによって、早期の仏教造像は先人の形象とある関係があった。それから、この新しく来た仏像図像は中国固有の伝統芸術と接合しつつ、だんだん成長してきた。南北朝時代、仏像の発展に伴って、寺と塔を建て、石窟と像を作る風潮を形成した。仏教は外来のものなので、題材から技法まで各方面は必ず外来要素の影響を深刻に受ける。しかし、仏教芸術は中国に根付き、中国の人々の風俗、心情に適應した。だから、仏教芸術は単に移植されたのではなく、優秀な文化芸術のエッセンスをくみ取って、中国の伝統的な芸術に基づいて再構築された。南北朝の仏像の造形的特徴はこの再構築を反映したものである。これから、吉村 怜「曇曜五窟論」『中国仏教図像の研究』（1983年 東方書店）などの先行研究を手本として、南北朝時代の仏像の造形的特徴を説明する。南北朝時代の中国の仏像には、服装に大きな変化が見られる。この変化は、北魏による漢文化摂取政策が仏教美術にもたらした一つの成果とみなされている。私現在の研究では、日本の仏像（この法隆

寺金堂釈迦三尊像）に、北朝の仏像（龍門石窟賓陽洞の釈迦如来像）がとくに影響を与えたとする北朝論、また南朝（成都万佛寺仏像群）が特に影響を与えたとする南朝論の両方があるが、それらはいまだ解決しているわけではない。そして日本への仏像の影響について、文献上では南朝論が強くなっているが、私は、もう一度、実物を比較することによって、北朝と南朝の影響のどちらが大きいのか検討してみなければならぬと思っている。

第二章 日本の仏像

仏教は6世紀上半期に日本に伝来してから、日本と中国、朝鮮半島の交流はさかんになった。「日本書紀」の記載により、崇峻元年に百済は日本に仏像と経書をもたらしたことがあった。それゆえ、多くの僧侶、職人が日本にきて、日本で最初の寺—飛鳥寺（法興寺）を建てた。588年に完了するまでの時期は、日本の仏像の体積法量は大きくないものがたくさんつくられた、中国南北朝時期の金銅仏像と同じぐらい大きさである。法隆寺献納宝物48体のうち、ある仏像の光背には「王延」という中国人の名前を刻んでいる。銘文も中国漢字である。このことから、この時期の日本仏像は形象と構造の風格について、百済を通じて中国の影響を受けていたことがわかる。7世紀に入ると、日本では「止利式」ができてきた。時間からいえば、7世紀以降の代表的な作品は飛鳥時代に属した。一番代表的なのは法隆寺金堂の釈迦三尊像である。飛鳥時代前期の仏像の風格はこの仏像に表現されている。法隆寺金堂釈迦三尊像の背景には「司馬鞍首止利佛師造」と銘文が刻まれており、日本の仏像史において、「止利式」と呼ばれている。

これから、「釈迦三尊像」（図1）の造形的特徴を詳しく説明する。



図1. 釈迦三尊像（日本国宝、法隆寺金堂）

この三尊像は、アルカイツク・スマイルの神秘的な顔の表現と、釈迦如来は腰から下の衣を台座に覆う形式が特徴で、杏仁形の眼、仰月形の鋭い唇、口角を上げるアルカイツク・スマイル、衣文は左右対称である。正面は立体的で。側面は実寸ではない。側面は寸詰まりにみえ。腕、肘がせせこましいかんじになっている。ふとももも短く、お尻も小さい。正面からみると、極めてはつきりみえたものが、側面だと、体の厚みの中にすべて埋没している。正面に来たときにバランスよくみえるようにするのはレリーフの手法彫刻としての特色である。礼拝像として、正面からみられることを強く意識している。側面、背面は極端に省略している。中国の北魏後期様式、龍門賓陽洞の「如来像」等とよく似ている。つまり、法隆寺金堂釈迦三尊像は左右対照で正面観を重視し側面が薄く、衣文なども文様化して観念的な要素が残っている。この像はまた聖徳太子の等身大の大きさと伝えられる[如来像光背銘]。法隆寺の「釈迦三尊像」や「薬師如来像」は銅造だが、かつて法隆寺には小金銅仏が沢山あり、仏教彫刻史でも重要な位置を持っている。飛鳥時代の仏教彫刻は大きく分けて「北魏様式」と「南朝（南梁）様式」の要素が同時にみられる。簡単に言えば飛鳥時代の仏像の特徴以下のように述べることができる。

	北魏様式	南朝様式
特徴	北魏様式は高句麗経由で伝播し、鞍作止利ら一派の手により発展した。 ①アーンズの種に似た“杏仁型”の目 ②両端がやや上を向いた“仰月型”の唇 ③男性的で端正な顔立ち ④衣服の文様が左右対称といったところが挙げられる	南朝様式は百済経由で伝播し、非止利派の手により発展した。 ①柔和な顔立ち ②全体的に丸みを帯びた体つき ③衣服の線に変化がつけられているといったところが挙げられる。

第三章 中国南北朝仏像と日本の仏像の比較

飛鳥時代の止利式仏像は、中国の南朝・北朝、両方の彫刻様式の要素の影響がみられる。

北朝と南朝の要素は、共通しているものもあれば、違うものもある。顔の輪郭は北朝では肉づきがよく、南朝では少し細くなり、止利式ではさらに細くなるが、これは南朝の要素を経ているかと思いつかない要素であろう。止利式には、北朝と南朝の要素がある。

しかし、様式の変遷をみると、南朝の要素がないと止利式は成立しないと思う。

終わりに

日本と中国の関係は古来非常に密接で、しばしば「一衣帯水」と形容された。特に前述の比較に通して、この密接な関係を表現している。

前述簡単に飛鳥時代、中国南北朝を中心としての仏像を概観してきた。これらの多くは今回全く触れていない、典型的な例だけで紹介していただき、しかし、中国南北朝からの直接、間接の影響の大きさは理解されたと思う。その上で自らの独自性を形成してきた。この外からの文化の受容と、その影響による独自文化の形成は、日本の美術一般の構造的なシステムそのものになっている。

たとえば、法隆寺の仏像だけを見ても飛鳥時代は大きく感覚が異なり、造像様式は目視で分かるほどの違いがあり中国から伝わった様式が和様化へと変化する時代だったからです。仏教彫刻史では、飛鳥時代を6世紀半ば頃から670年頃までとし、この時代は仏教文化の流入の時期にあたる。先の仏教伝来の記事は百済からの仏像の伝来を伝えているが、中国の仏教文化の影響も強く受けている、それは当然である。

服製について、飛鳥時代の仏像の服装は厚着です。中国の南朝の仏像様式だと言われている。飛鳥時代の仏像が影響を受けたカンダウラで造られた仏像は、髪は天然パーマのウェーブ状、顔は面長、パッチリとした人間の眼で後の時代のように瞑想するような半眼でないうえ、鼻は鼻翼が大きくまるでギリシャ人を例にしたような「釈迦如来像」である。

材質について、飛鳥時代に造像された仏像は、釈迦如来、薬師如来、弥勒菩薩ぐらいで種類は限られている。天部では仁王、四天王などです。像の素材は「銅」、「木」が多く、木の素材は後の時代の「桧」と違って「樟」です。日本では樟材の木彫像が、良質な木材が豊富にあったから、「法隆寺」などに数多く残されているのは制作が木製である。当初の仏像は黄金に輝くか艶やかな極彩色で飾られていたが、日本は世界の黄金崇拝に反して、金メッキの剥落、彩色の剥落退色した仏像が好まれる。

上述の部分をもとめると、6世紀上半期に仏教と仏像は日本に伝来され、「止利式」の仏像は中国南朝から生まれ、「非止利式」のは中国仏像に基づいて独自性を形成してき、日本化の傾向を出現してきた。

【主要参考文献】

○吉村 怜「曇曜五窟論」(『中国仏教図像の研究』、東方書店、1983年)
○吉村 怜「成都万仏寺出土仏像と建康仏教—梁中大通元銘のインド式仏像について」(『佛教藝術』240、1998年)
○吉村 怜「南北朝仏像様式史論」(『中国仏教図像の研究』、東方書店、1983年)
○小杉 一雄「南朝仏像様式試論」(小杉一雄『中国仏教美術史の研究』、新樹社、昭和55年)

薬師寺金堂薬師三尊像について

- 日中仏教美術における感性の比較 -

Comparison of sensitivity in Japan-China Buddhist art for Yakushi-sanzon-zo in Yakushi-ji Kon-do

賈 雪婷

Ka, Setuteyi

文化マネジメントコース

研究の目的

私は、日本と中国の造形感覚の共通点と相違点に興味を持っており、根源のことを知るには、古い時代のことから考えるとよいのではないかと思います、仏教美術を題材したらどうかと思った。こうして、日中仏教美術における感性の比較をすることにした。その中でも、日本を代表する様々な造形作品の中の一つ、「薬師寺金堂薬師三尊像」を卒業研究のテーマとして、造形の比較研究をしたいと考えた。さらに、こうしたこと考えていくと、最終的には、現代の日中の人々が、美しいと思う形の共通点や相違点がわかるのではないかと思った。

・薬師寺金堂薬師三尊像に関する先行研究

薬師寺とは

薬師寺は、680年、天武天皇が菟野讃良皇后（うののさららひめみこ）（のちの持統天皇）の病氣平癒を祈願する寺として発願され、文武天皇2年（690年）にはほぼ造営工事が完成して僧侶たちが住むようになった。

薬師寺の歴史に関して、『日本書記』と『続日本記』に記されている薬師寺に関する記述から、薬師寺に関する根本史料について基本的な歴史を検討すると、次のようになる。薬師寺は、発願（680年）から完成（698年）までに至る18年間で創建された。それから、和銅3年（710年）の平城京への遷都に際して、薬師寺は飛鳥から平城京の六条大路に面した右京六条二坊（現在地）に移転した。平城京への移転後も、藤原京の薬師寺（本薬師寺）はしばらく存続していた。薬師寺は飛鳥時代後期（白鳳期）から奈良時代（7－8世紀）の最高傑作である。金堂薬師三尊像の制作年代については、歴史の記述のように持統天皇2年（688年）無遮大会実施までには完成していたとする説、平城京移転後の新造とする説があり、様々な議論がなされてきた。685年の制作である旧山田寺仏頭（現・興福寺蔵）と比較すると、薬師寺像は鑄造技法の点で進歩がみられるので、現在では平城京移転後の天平新造の像であると考えられる見解が多数を占めている。

本論文では、この薬師寺金堂薬師三尊像に見られる、中国唐時代の仏像の影響について詳しく検討することにした。

・薬師寺金堂薬師三尊像のディスクリプション

—初唐・盛唐の作品との比較—

第一節 細部の比較

日本の薬師寺薬師三尊像と中国の奉先寺の盧舎那仏という両国の代表的作品を比較してみると、全体的に唐の仏像の特徴が見られた。例えば、顔の形は豊肥であり、耳が垂れて、耳朵の形態は円満で、落ちており、ぬくもりや親切的な感じがある。極めて感動的であり、各

像の面貌や体軀は、飛鳥時代彫刻のような観念的表現を離れ、人体の正確な把握に基づいた自然な肉付けがみられる。

薬師三尊像		盧舎那仏面部
	共通点	相違点
顔	全面的から見ると、薬師三尊像の面部と盧舎那仏面部が丸くて似ている	どちらでも丸い感じるけど、顔の両面が違う 薬：頬はすっきり感を感じる 盧：頬は赤ちゃんが肥えている時に似ている
目	眉毛が似てる 同じの自然な三日月眉	・ 顔の形が違う 薬：上の顔が長くて細い、下の顔が大きくて膨らんでいる 盧：上の顔が大きくて膨らんでいる、下の顔にも細くて膨らんでいる ・ 目の視角が違う 薬：お坊さんが自分を修行する時の目に似ている 盧：目が自然に見えている
鼻	同じ高い鼻が感じる	薬：綺麗に見えるようになる鼻がスッキリ 盧：もつともつと人間になっている鼻
耳	同じ大きくて長い感じる	薬：細くて綺麗な耳を表す 盧：伝統的な人間の耳を表す
口	唇が相同する手段で表している	薬：自然な唇を表すあるいは伝統的な人間の口を表す 盧：口角を上げて小さく引き結んだ唇を表す、あるいは微笑を通じて明朗な表情を表す
下顎	人間の形の表現で表す	薬：自然な人間の形に似ているさらに、芸術的な表現が見られる 盧：その時代の人間の顔に似ている

また、薬師寺像の衣文は深く明瞭に表され、鋭角に切り立った面を構成している。総じて中国・初唐様式の影響がみられる。私は、中国の唐代の法衣・服制の歴史的によって、中国の奉先寺の盧舎那仏の法衣の来源は、中国の古代の皇帝の服から写したのではないかと考えている。日本の天平時代の法衣・服制の歴史と比較して、薬師三尊像の服制には中国の服制が影響している。

薬師寺金堂薬師三尊像にみられる写実性の意義

・古代の中国美術と写実性—始皇帝兵馬俑から

古代中国美術は、黄河中心の彩陶や殷、周の青銅器に代表される。秦、漢になると、西方文化の影響や儒教思想を背景に中国独自的美術様式が生れた。画像石はその代表例である。六朝時代に仏教美術が伝わり、石窟美術をはじめ仏像、仏画、諸工芸が盛んとなり、隋・唐時代に最盛期を迎えた。

始皇帝兵馬俑は、秦の始皇帝の墓である。1974年に一人の農民が畑で陶器のかけらを掘り返したことをきっかけに発見された。「俑」とは、死者とともに埋葬された土偶のことである。秦の始皇帝が、死後の自分に仕える「軍隊」として、これらの兵士や馬車を作らせたのである。最初に発見された穴には6000体以上もの兵士像があったが、まだ未発掘のものもあるという。

私は、兵馬俑の写実性は、実は皇帝の権力の象徴であると考えてい

る。では、始皇帝兵馬俑の写実性はどこから生まれてきたのか。

秦の始皇帝兵馬俑坑を示す軍陣は、完全に当時の秦の状況を表すもののなので、その中の秦俑、陶馬、車も実物の大きさである。秦以前の彫刻は、装飾性を主としていたが、兵馬俑からは写実的描写方式を採用し、新たな肖像性が生まれてきたのである。兵馬俑の武人は、身長は平均1.8メートルぐらい、最高で2メートルで、皆大男である。陶馬の一般的な身長は2メートルで、通高は1.7メートルであるから、現実の馬と大きさが等しく、体の割合も正確で、イメージが生き生きとしている。こうした大規模な陶馬群は中国彫刻史の中でも突発的に発生した。

次はそのリアルさに注目したい。秦兵馬俑の実写は、現実の模刻ではなく、芸術的な処理を経ていると思われる。人物の形の違い、階級の違い等、性格の特徴や、精神状態を的確に表し、今風に言えばキャラクターがたち、中国的に言えば「形似」あるいは「神似に達する」といえる。

秦俑の頭部の描写は、最も精緻で、眉をしかめた様子も知的で、顔も端正であり、あるものは清楚で、かすかに笑みをたたえている。顔の表情を丹念に描いているから、秦の様々なキャラクターの表現ができ、非常に生き生きしたものになっている。

秦俑は、人間の特徴を誇張してそこから要素を抽出し、それを芸術的表現に高めている。例えば、眉は肥大し、顔はボリューム感を調整したり、ひげがうねる様子は、現実と一緒にしないで、しかし更に著名な人物の性格に合うように造っている。馬陶の作りもそうで、洗練と要約の手法が巧みで、一匹一匹の馬の描写には、馬が走るイメージがよく表されている。

ほかの多くの変化についても、馬以外の動物も、四肢と胸が誇張され、角をはつきつくり、筋肉は隆々とし、臀部は丸く、腰も強健である。複雑なシルエットにせず、すっきりして豊かなリズム感を感じさせるようにし、本当の馬にはないほどの魅力があると思われる。

日中仏教美術と写実性

私は、薬師寺像と古代の中国の仏像と比較検討して、以下のような点を提案したい。

①兵馬俑は、始皇帝の墓で、時の中国の権力者たちが、後世に始皇帝の威光を伝えるために造ったものである。つまり、兵馬俑は、遺産として造ったのであって、人に見せるために造ったのではない。いふならば文化として造ったのではない、あるいは人に見せるための芸術（美術）ではないと考えた。その写実性は皇帝の権力の象徴である。

②反対に、仏像は、人に見せることを前提に造られ、美しさを感じさ

せながら教化するために造ったものである。これは美術作品としての大事な要素である。

③第二章の細部の比較をしている時、中国の奉先寺の盧舎那仏の面部は中国の則天武后（そくてんぶこう）の顔から写したのではないかと考えた。それが写実性につながるのではないか。

このように中国で、仏教の写実性は生活に根ざすもの、人間の実在感・存在感と共にあると思う。そして、兵馬俑の写実性と仏像の写実性の間には、意味の違いがあると考えた。

・なぜ現代人が薬師寺金堂薬師三尊像を“美しい”と感じるのか？

日本人と中国人に調査アンケートをした。その結果によって、日中の人々が日中の仏像作品について、どう思っているか感性の比較をしたいと考えた。つまり、芸術の美学の視点からみれば、伝統的な美学の任務は、研究の芸術作品として「美」の永久不変の標準である。ドイツ理想主義の形而上学美学は当時とされる唯一の基準の美学である。つまり自然の美しさ、芸術美、社会美なども、主観的、客観的な研究を経て、人の感性は、理性的作用の後の結果芸術は技芸ではなく、それは芸術家が体験した感情の伝達である。芸術とは人間が心の中に高まる感情を最高最善のものへ移行させる人間活動だと思う。故に、アンケートの結果をみながら、私は、薬師寺金堂薬師三尊像を制作する時も、制作者自身の感情を伝えようとしたであろうし、また観た人を楽しませようとする意識も働いたと思う。そのことが現代の我々を感動させているのではないかと考えている。

そして現代の若い世代の我々は、社会の発展につれて、また文明的な程度の向上により、人々の生活と密接に関連しないと、満足を得られないところがある。また体の健康や美しい体つきを求めるファッションには、社会の発展の流れがある。肉体美は、心理的に優位に立つ。例えば、経済効率の観点から、社会の一部の業界では、美しい広告が良好な効果を生み、美しいマーク、美しいの包装が客を集めている。私たちは市場経済の中で私たちの生活は成り立っており、それは時に我々の感覚を蝕むものである。

従って、私は、人は自然のリズムに回帰し、そして生活することが人の想像力を豊にし、また潜在能力を高め、美を生み出すのではないかと考えている。その意味で、今回卒業研究のテーマとした薬師寺金堂薬師三尊像や中国龍門の仏像は、自然な写実主義に徹しており、人間の美の根源を表しているのである。そのことが、今の若い世代の人々にも、新鮮さと同時に美しさを感じさせているのではないかとと思う。

棗再考

A Reconsideration on Natsume

田淵 可菜

Tabuchi, Kana

デザイン工芸コース

棗とは、重々しい雰囲気の中行われる正式な茶事である濃茶の会に
対し、略式で気軽に行われる薄茶の会に用いられる抹茶を入れておく
ための小ぶりの容器のことで、果実の棗と形が似ていることからその
ように呼ばれる。濃茶の容器が陶製であるのに対し、薄茶の容器は、
紙胎や藍胎の場合もあるが、基本的には木胎の漆塗りで、何の装飾も
施されていない黒一色で塗られたものが最上とされている。薄茶器の
総称として棗の言葉が使われるなど、薄茶器の中でも代表的な存在で
ある。

棗は塗物の茶入（以下、塗物茶器と称す）の歴史から言うと、比較
的遅れて登場してきた。しかし、江戸時代中ごろから既に塗物茶器の
総称として、「棗」の言葉を用いる傾向が現れる。濃茶の会に薄茶器
を使うことは許されないが、黒塗りの棗に限っては濃茶器として使用
することができ、「棗濃茶」というものが行われたりするなど、他の
塗物茶器とは一線を画して扱われていることは明らかである。漆の滴
を閉じ込めたような艶やかさ、愛すべき優美で円やかな形態は棗なら
ではのものである。そのような愛すべき棗であるが、茶の湯が流行し
た室町時代を遡る古格の作品が少ないことや、同じ抹茶を入れる容器で
ある陶製の茶入と比べ、歴史的に注目度も低く研究対象にはなりにく
かった。あくまでも棗は、濃茶を入れる陶製の茶入の従の存在に過ぎ
ないとされてきたのが通例であった。しかし、過去の書物を繙いてみ
ると、我々の認識以上に棗は価値を有していたのではないかと考えら
れる。

まず第一章では、これまでの塗物茶器及び棗の先行研究の検討を
行った。そこから浮かび上がってきた問題点は、例えば茶会記に出て
くる棗の条を紹介したり、回数を数えたりするだけでは、果たして如
何なる価値を持っていたのか、どのような態度で鑑賞されていたのか
ということが非常にわかりにくいということである。まだまだ棗の研
究は始まったばかりで、表面的であると言わざるを得ない状況である
ことから、もう少し踏み込んだ研究を試みる必要があると考えた。

論者は池田巖氏や内田篤呉氏の研究から多くの刺激を受け、茶会記
や古文書を主な資料としながら研究を進めてきた。本研究では、先行
研究や古文書を基に棗の発生と展開を示すことで、どのような観賞態
度をとられ、どのように価値づけられていったのかを明らかにし、改
めて棗の茶の湯における位置を明確にすること、そして棗の起源の検
討を試みた。

第二章では、三つの節を設けた。まず第一節は「鎌倉・室町時代の
古文書から」と題し、棗が登場する以前の塗物茶器の様相を明らかに
した。塗物茶器は当時から非常に重宝され、目を驚かせるような代物
であったばかりか、進上品や質草として用いられるほど価値を有した
ものであったのである。古文書の中に「棗」の名称が出てくるのは『教
言卿記』の応永十六年（一四〇九）六月五日の条に、

源西堂來臨。片時相看、次棗一合賜之

とあるのが最も早い事例とされている。合とは蓋の付いた容器を数え
る単位の事であるから、棗型の合子である可能性が高く、内田篤呉氏
はこの頃には「なつめ」と呼ばれる形態の容器が存在していたとする。
更に、鎌倉極楽寺忍性塔から銅製棗型骨蔵器が出土したことから、金
属製ではあるが棗型の容器の受容が十五世紀には既にあったというこ
とを加えている。しかし、谷晃氏がこのことに関して検討を要するとい
うのは、同じく『教言卿記』の応永十四年（一四〇七）三月二十七日
の条の、

一建徳庵許ヨリ信濃ナツメノ小折一送賜、悦喜々々、

によるもので、上記の棗は一枝の果実を示しているということから、
先に述べた「棗」も一つの容器に入った果実である可能性もあるとい
う。確かに棗型の容器であると速断することはできない。

そして次に早いのが『蔭涼軒日録』の長享二年（一四八八）三月六
日の条の、

自衆林院信。棗一器贈之

である。こちらも果実の入った容器であった可能性もあるが、これと
近い時期に『君台観左右帳記』が記されたとされており、奥書による
と能阿弥本は一四七六年、相阿弥本は一五一年に成立となっている。
そこに記載された、今日でいう茶入にあたる「抹茶壺の事」の条
には、「茄子」や「大肩衝」「小肩衝」などと並んで「なつめ」という
名称の壺が図と共に掲載されており、少なくともこの時期には棗型の
容器の受容があったと言える。加えて『お湯殿の上の日記』の享禄元
年（一五二八）九月五日の条にも、

少なこんなつめのふたまいる

という記述がある。「ふた」とあることから、蓋付の容器の事だと仮
定できる。少しずつ容器としての「なつめ」が登場してきているのが
分かり、意外と早くから「なつめ」という名称は使われていたようであ
る。

しかし、確実に茶道具として使用されている棗の存在は、十六世紀
に書かれた茶会記の記述に登場するまで待たなければならない。そこ
で、「桃山から江戸時代にかけての茶会記から」と題した第二節を設
け、当時の代表的な茶会記である『松屋会記』、『天王寺屋会記』、『今
井宗久茶湯日記抜書』、『宗湛日記』、『利休百会記』から、棗及び薄
茶器の扱われ方を見ていった。すると、『天王寺屋会記』の永禄七年
（一五六四）八月二十日に開かれた宗達の自会において棗が使用され
たのを皮切りに、以前専ら使用されていた茶桶などの塗物茶器に取っ
て代わる勢いで、以後棗は爆発的な流行をみせる様子が、全茶会記か
ら窺うことができた。その流行は町衆などの庶民にとどまらず、武家
の間にも及んでおり、天下人たる織田信長や豊臣秀吉でさえも棗を用
いた茶会を開いていたのである。

更に、『天王寺屋会記』にある永禄十三年（一五七〇）、十一月十四日の朝会の中で、宗及が長盆に志野茶碗と置き合わせ、棗を床に飾ったのである。このように床に棗を飾る事例は勿論この一回限りではない。床に飾ることができる茶道具は限られており、その茶会を象徴するような道具、例えば墨蹟や高格の陶製の茶入などが飾られるのが一般的な中で、この事例を発見は、当時棗がその茶会を象徴し得るほど価値を有していたことの裏づけであると考えることができる。

ところが、十七世紀江戸時代に入ると棗の記述が減少していく。そこで第三節を「江戸時代の茶書及び文献から」と題し、検討していくこととした。すると、確かに茶会記における棗の登場回数は減少したものの、完全に消滅してしまったわけではなく、今日でも著名である茶人たちが棗を使用している記述をみることができる上に、同時期には多種多様な、茶人の「好み」と呼ばれる棗が多く作られており、その数の多さからも隆盛ぶりは明らかである。

その一方で、紹鷗や利休に由来する古格の棗は江戸時代中期以降、名物としての地位をもつこととなる。黒無地の簡素な棗と、装飾され華やかな棗という二つの側面を備え、茶の湯の中で重要な地位を占めることとなる。相反するように見えるこの二面性は、どちらも「象徴物」という共通点があったことで、矛盾、対立をすることなく今日まで発展してきたといえることができる。更に、数々の茶書に棗は小壺と同じように扱うと述べた記述が度々登場することからも、当時一目置かれた存在であったといえることができる。また、棗に対する当時の観賞態度を示すものとして、清庵宗渭の紹鷗黒漆棗添えた書状がある。清庵はこの紹鷗の棗をただの黒棗で、そうであること以外「何もない」からこそ、見どころがないからこそ、感激し賞賛した。美的対象としての見た目の美しさを褒めるにとどまらず、棗にみることでできるそういった精神性から、当時の人々も同じように棗を象徴的な対象として眺め、用いていた様子が窺えるのである。

第三章は「棗の起源」と題し、棗の独特な形態の起源は果たしてどこにあるのかについて検討した。今まで述べられてきた説としては、室町時代の塗師とされる羽田五郎なる人物の創作説、陶製の茶入の容器である挽家の転用説、そして薬器の転用説があるが、どれも確証にかけられる。そこで、小池富雄氏の研究を足がかりに、棗の起源について考えることとした。氏は、棗が茶の湯において日本独自の品と考えられてきたことに疑問を投げかけ、近年考古学成果の目覚ましい中国の、とりわけ宋・元時代の年代の明確な墓の副葬品から棗の祖形を見出すことができるようになったと述べる。そして中国では、日常生活道具として壺型の容器が小さくさまざまな用いられており、棗の姿は日本の独創ではなく、中国から学んだものであると考えるに至ったというのである。

しかし、それらはあまりにも簡素であり、当時から高い漆芸技術を

擁していたわが国において喜んで受け入れられたかどうかは甚だ疑問であることから、論者は直接的な影響はなかったと考えた。それならば、もっと受容され重宝されたものを参考にするのではないかと考えるのである。

そこで注目されるのは同じ抹茶を入れる容器である陶製の茶入、特に肩衝である。その肩の張り方や腰から裾にかけてすばまっていく形態は棗を彷彿とさせるものがあり、さらに肩衝にある胴紐は、恰も棗の合口のようなものである。陶製の茶入を写したとされる相阿弥好みの塗物茶器が現存しており、当時から茶入を模して塗物茶器を製作していたことを裏付ける貴重な事例もある。

更に、第二章で取り上げた諸茶会記を見てみると、陶製の茶入と言えば肩衝であると言えるほど、肩衝の登場回数は頻繁であり、実に様々な身分の人々が用いていることが明らかである。『山上宗二記』に記載されている四十八項の茶入のうち、肩衝は二十五項と過半数を占めており、天下三肩衝として「初花」「檜柴」「新田」がもてはやされ、権力者がこぞって所持したことからも、当時の肩衝礼讃ぶりが窺える。つまり、独特な棗の形に至るには肩衝という大流行品の存在が必要であり、そして肩衝の形態を真似て作り出された棗が、肩衝の代わりとしての役割を果たすものとして審美眼に適い、頻繁に登場してきたため、茶桶のなかでもその形態から「棗」と名付けられ、世間に広まっていったのではないだろうか。もしかしたら、茶会記に記載されている茶桶のうちのいくつかは棗であったとも推測できる。そして、棗が肩衝を写したものであり、その形を彷彿とさせるということから、陶製茶入と同程度の格を備えていると考えられ、他の茶入とは一線を引いた扱いを受けるようになり、床の間にも飾られ、濃茶を入れることも許されたのではないだろうか。

以上のような、棗の価値づけを行った。

棗は天正年間に爆発的な流行をみせ、身分を問わず大いに使用された。そして江戸時代に入ると、茶人の茶風を反映し得る有効な道具であった上に、侘び茶再興のための象徴的存在であったという点で重要な地位を占めており、更に陶製茶入の代わりが務まるほど価値を備えていたのである。

また、棗の形態は当時非常な価値を有した肩衝に起源をもった故に、今日まで一線を画して扱われてきたとも考えられるのである。

【主要参考文献】

○内田篤典『塗物茶器の研究－茶桶・薬器・棗－』淡交社 二〇〇三年三月十二日初版

落谷虹児のペン画に見るオーブリー・ビアズリーからの影響

About The influence from Aubrey Beardsley in Fukiya Kouji's pen and ink drawing

碓井 美貴

Usui, Miki

文化マネジメントコース

はじめに

落谷虹児は、大正～昭和初期を中心に活躍した少女雑誌の挿絵画家である。彼の画業は約60年と長く作風も様々で、中でも活動初期の作品は、一九世紀末イギリスのイラストレーター、オーブリー・ビアズリーからの影響が度々指摘されている。確かに落谷の初期作品を見ると、ビアズリーの作品から構図や装飾デザインを借用したようなものが多く確認できる。だが落谷とビアズリーの作品を見比べた時、論者は落谷の作品に見られるビアズリーの要素は、すべて『サロメ』の挿絵からのみ借用されたものではないかという疑問を持つに至った。

ビアズリーも、多様な作風を摸索した画家である。彼は『サロメ』、『アーサー王の死』、『髪盗み』など、シリーズ化した作品を多く描いたが、それぞれのシリーズには各々はっきりと異なる作風があり、意識的に描き分けられている。例えば、『サロメ』とまったく同じ作風は、『サロメ』以外の作品の中には存在しないと云える。

ここで落谷の作品に戻ると、落谷の作品に見られる「ビアズリーの要素」とは、ビアズリーの作品の中でも『サロメ』の中に見られる特徴とほぼ同一ではないかと推測された。

そうだとすれば、落谷は『サロメ』以外のビアズリーの作品を見たことがなかったのではないかと考えることはできないであろうか。あるいは、『サロメ』以外の作品も見ているかもしれないが、何らかの理由によって『サロメ』以外の作品の要素を拒んだのではないかという可能性もある。

本論ではこれらの疑問を明らかにしていくために、落谷の作風の変遷と、彼の絵に対する姿勢などを読み解きながら論じていくこととした。

落谷の生涯と作風

落谷は明治31年、新潟県に生まれた。日本画家・尾竹竹坡の元で日本画を学ぶ。大正9年、タブロー画家になることを目指していた落谷は、生活の困窮からアルバイトとして少女雑誌の挿絵を描きだした。だが日本画の技術と知識で描かれた彼の絵は少女雑誌にはそぐわず、絵柄の変更を余儀なくされた。そこで「女学生に受ける作風」として選択されたのが、アール・ヌーヴォー、そしてビアズリーの要素であったのである。落谷はビアズリーの作品、特に『サロメ』などのビアズリーの初期作品から特徴的な表現を借用し、挿絵を描いた。この努力が功を奏したのか、落谷は一躍人気挿絵画家となる。大正末期、人気絶頂の落谷はパリに留学した。最先端の芸

術を学び、タブロー画家として自立することがその最終目的であったが、不運が重なった結果ますます経済的に困窮し、帰国して挿絵画家を続けた。このパリ留学を経てビアズリーからの影響は薄くなっていき、アール・デコなどの新しい要素も取り入れつつ、独自の画風を築いていった。戦中は非戦時作家とみなされ、雑誌の仕事を失う。さらに戦後になって少女雑誌の漫画雑誌化が急速に進んだため、雑誌の仕事を離れ、絵本やアニメ映画の制作に尽力した。

このように、主に経済的な理由から、戦後に至るまで雑誌や絵本の挿絵など商業画家としての仕事から逃れられなかった落谷であったが、昭和40年代に至りやっと念願のタブロー画家として活動を始める。個展を6度開催。昭和54年、80歳で死去。

一貫して女性をモチーフに絵を描き、現実を超えた理想の美しさを表現することに終生力を注いだ画家であった。

ビアズリーとの比較

これらのことを踏まえ、落谷の作品とビアズリーの作品を詳しく比較・分析した。論者は始め、落谷の作品のビアズリー要素とは、すべて『サロメ』に由来しており、落谷は『サロメ』しか目にしたことがなかった、もしくは『サロメ』以外のビアズリーの要素を排除していたのではないかと推測していた。

だが分析を進めると、落谷の作品の中のビアズリー要素とは『サロメ』の要素だけに留まらないということが判明し、この仮説は成り立たないということになる。

落谷の初期作品の中に見られる主なビアズリーの要素とは、①纖毛状の装飾 ②輪郭線などの曲線の描き方 ③白い点線の多用の3つである【図1～2】。しかし、①と②は『サロメ』に存在するものの、③の表現は見られず、他の作品内で確認できる。この事実から、前述の二つの仮説は成り立たないと結論づけられた。

雑誌『白樺』と落谷

前述の要素を踏まえ、ビアズリーの日本での初出とされる雑誌『白樺』と落谷の作品を比較すると、落谷のビアズリー要素とは、『サロメ』のみから来ているのではなく、『白樺』に掲載された作品から借用されているのではないかと推測された。

『白樺』に掲載されたビアズリーの作品の中に、『自画像』と『メッサリーナの帰宅』という作品があるが、この作品の中に白い点線を用いた表現が見られる。だが『白樺』と現代の画集を比較すると、この白い点線は、当時の日本の粗雑な印刷技術によって引き起こされたと思われるものであり、現在一般に販売されている画集

ではこのような表現は認められないと判明した【図3～4】。『白樺』に載ったものと現代のものを見比べると、白樺掲載版の《自画像》では紐の縄目が潰れ、白い点線に見えていることがわかる。同じく白樺版の《メッサリーナの帰宅》では、本来の細い白線の上からなぞったかのように、粗い点線が引かれている。おそらく、元々の白線が印刷で出なかったために、このような点線を印刷段階で上からなぞって引いたのではないかと考えられる。これらのことは、落谷が『白樺』のみを見て表現を借用したのではないかとする推論を後押しする。

また、落谷の作品には、『白樺』に載らなかったピアズリーの作品、例えば、『髪盗み』のような、繊細な点線を多用してフリルやレース、装飾などを描き込む手法の影響は落谷の作品の中には見られない。また、『アーサー王の死』のような木版画調なタッチや、ケルト風の唐草文様なども認められない。

これらのことから、落谷はピアズリーの作品を紹介した『白樺』のみを見て、初期作品の参考としていたのではないであろうかという結論が導き出された。

まとめ

落谷の画業は確かにピアズリーの技法の借用から始まったが、時を経る毎にその跡は薄くなっていき、一部を除いてほとんどみられなくなっていた。

ジョルジュ・バルビエやカイ・ニールセンなどと同じように、ピアズリーの要素を取り入れつつ、上手く消化吸収して自らの作風を確立することができた画家の一人に数えられるであろう。



図1.《孤愁（部分）》 落谷虹児 大正13年
copyright:『孤愁の詩人・画家 落谷虹児展』 平成23年
繊毛状の装飾と白い点線の多用がわかる。



図2.《わがATELIER（部分）》 落谷虹児 大正13年
copyright: 同上



図3.《自画像（部分）》 オーブリー・ピアズリー 明治27年
左が現在のもの、右が白樺掲載版。
copyright:『白樺複製版』 昭和44年、『世紀末の光と闇の魔術師オーブリー・ピアズリー』 平成24年。

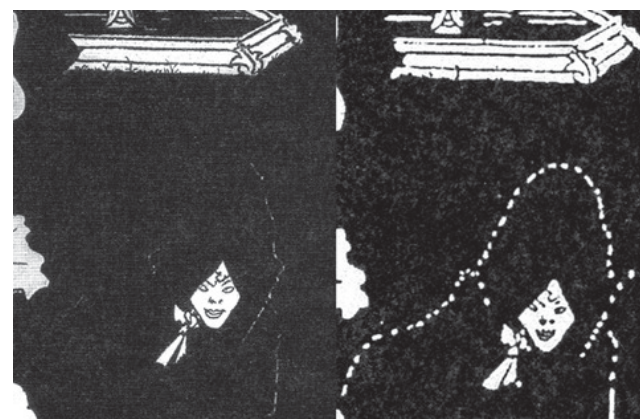


図4.《メッサリーナの帰宅（部分）》 オーブリー・ピアズリー 明治27年
左が現代のもの、右が白樺掲載版。copyright: 同上

藤田嗣治の動物表現の変化について

On the painted animal by Foujita Tsuguharu

高木 希和

Takagi, Kiwa

文化マネジメントコース

はじめに

藤田嗣治（1886-1968）は、1920年代エコール・ド・パリの時代にフランスで活躍した画家である。

芸術の中心地であったパリで、日本人画家としての自身のアイデンティティを模索し、西洋絵画と日本絵画の技法を取り入れた独自の表現を編み出した。そうして描かれた乳白色の画面と余白を活かした繊細な線による裸婦と猫の画題は高い評価を得ることとなる。

藤田は19歳で東京美術学校に入学してから81歳で亡くなるまで常に絵画の制作に取り組み続けている。作品の画題や技法も様々であり、幾度かの画風の変遷も見られる。そのため画家の全画業についての一貫した作品論や作家像というものを述べることは難しい。

本論分では藤田の動物表現に着目し、戦後の動物画の変化の要因を考察する。

動物表現に注目した理由は、「猫の画家」として著名な藤田であるが、彼の動物画について掘り下げた先行研究はあまり見られないためである。

また、長きにわたり描き続けた動物画の表現の変化を研究していくなかで、周りの状況に合わせて様々な画題に取り組んだ藤田の画家としての特質が明らかになるのではないかと考えたためである。

藤田の動物表現

藤田の動物画を見ていくと1920年代には人物の添え物として愛らしい姿で描かれていた動物が、40年代の戦時中から変化を見せ始める。そして戦後は動物が擬人化され、物語的要素の強い幻想的な作品が制作されるようになる。

さらに戦後の作品はそれまでの抑制された画面から一転して線による描きこみが目立ち、立体感の強い画風になっている。

なぜ戦後の動物画にはこうした画題や描写の変化が生まれたのだろうか。

この点を考えていく上で、最初に擬人化の見られる《私の夢》（1947年制作）と《ラ・フォンテーヌ頌》（1949年制作）の二作品を取り上げ、論を進めていくことにした。

なぜなら上述の二作は両者ともフランスの国民的な物語である、ラ・フォンテーヌの『寓話』を主題としていることが先行研究からわかったためである。

1933年にフランスから戻り終戦までの15年間を日本で過ごした藤田だが、戦後は再びフランスで活動することを強く希望していた。

そのため藤田が『寓話』を主題とする作品を制作した理由としてフランス文化への愛着、称賛といった気持ちがあったのではないかと指摘が



図1 《私の夢》（1947年制作）／『藤田嗣治画集 追憶』（2014年、p.12）



図2 《ラ・フォンテーヌ頌》（1949年制作）／『藤田嗣治画集 追憶』（2014年、p.27）

なされていた。

それでは、なぜ藤田はフランス文化を象徴するものとして『寓話』の主題を選択したのか。

藤田と『寓話』の関係性

この点に関しては画家のフランスでの挿絵画家としての体験が関係していると考えられる。

フランスの詩人ジャン・ド・ラ・フォンテーヌによって書かれた『寓話』は1668年に刊行されて以来、高い人気を誇り多くの版が出版された。

『寓話』はちょうどフランスの版画本が進化する時代に様々な画家たちによって挿絵がつけられている。

この版画本の進化とは、木口木版などの新しい版画技術の登場の他に、挿絵とテキストの関係の変化や、それに伴う挿絵画家の地位の向上、豪華本などに見られる版画本の価値の変化といったことである。

19世紀の木口木版の発明により、文章と挿絵を同じページに印刷することが可能となったことでテキストと挿絵の関係はより密接になる。

またこの時代、人間を欺くものとして軽視されていたイメージ固有の価値が見直されたことで職人的な挿絵画家から芸術家による挿絵が付けられた版画本も制作されるようになる。

それまで、テキストは挿絵より上位の存在で挿絵はあくまで補助的な立場でしかなかったが、画家による自由な表現の挿絵が生まれると両者は対等な存在として捉えられるようになっていく。

このように、『寓話』はテキストと挿絵の融合が目指された版画による挿絵本の歴史と深いつながりがあったのである。

そして藤田は、画家による挿絵の付けられた豪華本の黄金期であった1920年代にフランスで多くの版画本制作に取り組みその技術を吸収した。帰国してからも挿絵画家の仕事をしているが、日本では版画ではなく印刷による本・雑誌の挿絵や表紙が中心であった。

フランスには希少な書物を収集し、その紙質や装丁など物体としての本を愛でる愛書家の歴史が長く存在する。こうしたフランス独自の版画本の世界を藤田は肌で感じていたのではないだろうか。

彼は戦後フランスに戻ってから再び大型豪華本の制作に取り組み、20年代に自身が手がけた版画本を買い集め手元に置いていたという。こうしたことから画家の版画本の挿絵という仕事への愛着を感じられる。

絵画制作とは異なる挿絵ならではのテキストと挿絵の融合や、版画という手法、画家と刷り師の連携といったより作業的な版画本の挿絵の仕事は、職人的な手作業を好んだ藤田にとって長年に渡り創作意欲をかき立てられるものであったことが想像される。

藤田が『寓話』の主題を取り上げた背景には単に物語の受け手としての関心だけではなく、本の作り手としてのフランスでの体験の蓄積があったと考えられる。

戦後の二作品に見られる細かな線による描きこみの目立つ描写は版画の細密な表現とよく似ている。

藤田と『寓話』には挿絵、版画といった共通の世界が存在し、動物表現の変化にはこうした版画本の影響があったと考えられる。

戦後の藤田の動物表現

藤田は1920年代に裸婦と猫の画題で画壇に認められてからは、独自の容姿の犬や猫を表している。描かれる動物の種類は馬、犬、猫、

鳥など一定の動物に絞られていた。

なかでも藤田の作品に頻繁に登場する猫は、表情やポーズが定型化しており、複数の作品でよく似た表情や仕草の猫を見つけることができる。

独自の表現による動物画の制作に慣れていた藤田が、『寓話』を題材とした戦後の作品では今まで描いてこなかった種類の動物を着衣の姿で表している。

この戦後の二作品の大きな特徴は、西洋の画題を参考に動物画を描いている点である。1910年代に見られたように、日本などアジアの絵巻や仏画を参考にした東洋的な動物画を手がけた事はあった藤田だが、西洋を表象する画題を由来に動物画を描くことはそれまでなかったことである。

また、戦後の二作品は動きのある多くの動物が一つの画面に収まりよく配置されている点や、それぞれそれぞれの登場人物の心情が動物の描写に表され、作品に物語性を与えている点など、戦争画制作の経験が活かされた結果だと思われる。

このように画家が、その時その時に熱中して取り組んだ画業の蓄積と、動物の表情や仕草などに見られる画家生来の遊び心、そして西洋版画への愛着が戦後の動物画制作に繋がったと考えられる。

また、戦時中フランスとの交流は途絶えることとなり、結果として終戦後には身近な物語から着想を得た空想的な作品が生み出されることとなった。

40年代後半の実在のモデルを必要としない空想的な画題を選ぶこととなった要因には戦時下の事情も関係していたのだろう。

まとめ

藤田と『寓話』の繋がりを明らかにしていく中で、画家の手仕事への愛着や細部へのこだわりといった職人的な性格やフランスへの強い想いが明らかになった。

《私の夢》や《ラ・フォンテーヌ頌》は新天地で新しい画業の展開を期待する藤田の強い想いがフランスやその出版文化とゆかりの深い画題を選ばせ、その結果生まれた作品であったといえる。

【主要参考文献】

- 林洋子『藤田嗣治作品をひらく－旅・手仕事・日本－』名古屋大学出版、2008
- 野村正人『テキストとイメージの19世紀 諷刺画家グランヴィル』精興社、2014
- 林洋子『藤田嗣治 本のしごと』集英社、2001
- 尾崎正明、清水敏男／編『藤田嗣治画集 素晴らしき乳白色』講談社、2002

《聖ペテロの悔悟》から見る ラ・トゥールの光について

*The Light in La Tour's Paintings :
A Consideration of the Expression in his Saint Pierre repentant*

牧田 彩里

Makita, Ayari

文化マネジメントコース

はじめに

ジョルジュ・ド・ラ・トゥールは生前口レーヌで活躍したが、没後間もなく忘れ去られ20世紀になり再発見された画家である。

画家の作品には様式が大きく異なる「昼の情景」と「夜の情景」が存在し、特に蠟燭などの焰の光が闇に浮かぶ夜の神秘的な情景の表現が評価され、その多くは人工照明を唯一の光源としている。

しかし《聖ペテロの悔悟》では画面上からの光と、人工照明であるランタンの二つの光源が存在し、また、昼の情景で見られる表現主義的な人物の表情と夜の情景で進められた簡素化や様式化の両方が伺える。そして、ランタンの光が衣服を透ける様、鶏の質感、色彩の対比など細部にまで行き渡る丁寧な筆致は画家の熟達した技術の境地を示しており、ラ・トゥールの作品の中でも極めて完成度の高い作品の一つとなっている。

先行研究と時代背景

ラ・トゥールは一般的にカラヴァッチェスキとして紹介されるが、カラヴァッチェスキの厳密な定義付けは困難であるため、一概にラ・トゥールをその一人とすることは出来ない。

カラヴァッジョの光は画面の外から、絵画世界の一つの現象の一部を照らす。それに対し、ラ・トゥールの光は画面の中にあることにより、絵画内に閉鎖した世界を築いており、光と暗闇の対比という点では同じ表現をしているが、光の使用の本質が異なっていると考えられる。しかし、本作のように光線自体が斜めに射している表現はラ・トゥール作品では珍しく、カラヴァッジョの光線を彷彿とさせるものとなっており、当時画家がカラヴァッジョ様式に直接触れる機会があった事実などからも、その様式を取り入れ、時代に沿うような意識が伺える。

また、ラ・トゥールの夜の情景の作品は、神秘主義、静寂主義などの言葉で表現され、作品の独自性を前提としての画家の精神や信仰の原点がしばしば語られる。だが、ラ・トゥールの作品にそれほどの独自性を見出すこと自体検討の余地があると考ええる。

画家が過ごした時代は反宗教改革時代であり、政治的にも宗教的にも不安定で、ペストの蔓延や戦争の激化など、常に死が隣にあるような時代であった。当時の精神的環境が画家の画風や主題選択に影響を与えたと考えられるが、逆に画家は周囲の状況に合わせたように考えられる。当時流行した主題を繰り返し描き、金銭や地位に対する執着心が高い性格が伺えることから、ラ・トゥールの夜の情景の神秘的な絵画世界は「時代に即した売れる絵」を追求した結果生み出された様式であるとも言えるのではないだろうか。

ラ・トゥールが描いた照明装置について

ラ・トゥールの夜景画の中で描かれている人工照明は蠟燭、オイルランプ、ランタン、松明の四つある。その中で蠟燭を光源とするものが多く、光源を覆い隠すという表現も蠟燭を用いた場合に多くみられる。

光源を隠すという表現はろうそく画の創始者とされるサラチエーニ以降、北方のカラヴァッチェスキ達によって好まれ、当時出版されていたエンブレム集にも掲載されていたことから、そのような表現は既に一般的であったことが分かる。また、生誕図像に由来するヨセフが光を隠す行為は伝統的な図像であることや、マグダラのマリアの絵画に見られる照明の描き分けなども既に試みられており、照明装置自体にも独自性は見受けられない。

伝統的なペテロ像と

《聖ペテロの悔悟》で描かれた事物について

《聖ペテロの悔悟》はペテロがキリストの仲間であることを三度否認した後、鶏が二度鳴いた時キリストの予言を思い出し涙する場面である。この主題は当時プロテスタントが否定した悔悛の秘蹟の手本として勧められた。聖ペテロは美術作品に現れる際、その容貌の特徴が一貫しており、ラ・トゥールも本作では、伝統的且つ一般的な容姿の聖ペテロを描いている。しかし、天国の鍵が聖ペテロの持物として最も代表的でありながら本作では描かれていない。

画家がある主題やある人物を表現する際、重要な事物を描き込まない例は、《聖ヨセフの夢》で天使がその象徴とも言える翼を持たない姿で描かれていることが挙げられる。

しかし、そもそも聖書には天使が有翼である記述は存在せず、聖書に忠実であろうとする画家たちによって無翼の天使は描かれており、また逆に主題の分かり難さを狙い、あえて翼を描かないという例もあった。

本作では鶏を描き、ペテロの容姿をごく一般的な姿で描いていることから、その効果を狙ったとは考え難いが、同時代に描かれたペテロ像では鍵を身に付けない例も存在する。天国の鍵が、聖ペテロ像を決定づける重要な事物であることは確かだが、必ずしも所持させなければならない事物ではないことが分かる。本作で描かれている鳶は、ヨハネの福音書にある「…わたしが葡萄の木、あなた達は蔓である。」というキリストの言葉を暗喩しており、エル・グレコの作品にも見られるものである。また、画面上からの光により照らされたペテロの手が、背景の闇と強く対比され、祈りの手が強調されているが、宗教上祈り自体に重点が置かれているため手の組み方に

は規定は無く自由であった。同時代に描かれた聖ペテロの悔悟でも様々な手の組み方で描かれている。ここまで記述した事物や主題には、特別な独自性を見出すことは出来ないが、この主題にランタンという人工照明が描かれている点は特異であるといえる。

ラ・トゥールの光について

ラ・トゥール作品の夜景画のほとんどは、絵画内に描かれた人工照明が唯一の光源であるかのように見える。しかし《大工の聖ヨセフ》や《生誕》、《聖ヨセフの夢》では蠟燭などの人工照明が唯一の光源ではなく、人物の顔などの人物自体からも光が放たれ、人工照明による人々による光の中に、質の異なる光が溶け込んでいる。この表現が用いられる作品は、絵画内の光源が覆い隠されているものが多く、絵画上で一番明るくなるはずである部分を覆い隠すことによる明暗の複雑な反射と相まって、よく観察しなければ分かり難いものとなっている。このような光の表現は特に信仰上で神聖視される人物から光が放たれていることが伺え、不定の光は宗教上の光であるとも言えるだろう。

また、絵画上に射すような光線ではなく、克明に人物のみが浮き出る強烈すぎる光でもなく、穏やかに周囲の空気に溶け込み、包み込むような光の進行である。このような光の使用の厳肅さが、ラ・トゥールの絵画が神秘的であると呼ばれる所以に大きく関わっていることは事実であり、作品を語る上で非常に重要な特徴であることは確かである。

しかし、このような光の使用だけがラ・トゥールの夜景画に神秘性をもたらしている訳ではなく、描かれた人物の細部の簡素化が大きく関係していることが重要視されてよいだろう。人物の平坦な顔、デフォルメされた手、衣服の皺が極端に少ないなど細部を見ると不自然とも思える簡素化、形式化が為されており、人体造形に見られる幾何学的な形態の強調などもその不自然さを際立てている。

だが、絵画全体を一見した際に見られるリアリズムは確かなものであり、描き込まれた人物以外の事物、光に照らされた人物の全体像には確かな質量を感じることは事実である。リアリズムと簡素化の絶妙な均衡をもって描かれる事物を、厳密な明暗法に基づく光で照らすことで、完全な現実世界の投影ではない絵画世界にラ・トゥールの他の画家と一線を画す、神秘的な雰囲気が醸し出されていると考えられる。

《聖ペテロの悔悟》の光

本作の光源はランタンの光と画面上からの光の二つである。

しかし、ペテロの悔悟は基本的に暗闇の中で行われたとされ、周囲を照らすための照明器具が描かれることは極めて稀であり、本作ではランタンが描かれる必要性はなく、むしろ描かれない方が主題に適しているとさえ思われる。また、ラ・トゥール作品の中で足元に照明が置かれる例は他になく、ランタンはペテロの足元を照らすに留まり、絵画上での照明の役割もそれほど重要なものではない。本作以外に光源を二つ用いる作例が存在しないこともその疑いを増幅させる要因である。

もう一つの光源である画面上からの光が何による光であるかを決定づけるには、描かれた場面の時間と場所の設定が重要なものとなる。だが、聖書にはそのことに関して一切記述がない。そのため画家によって様々な時系列の設定がなされ、ラ・トゥールの作品と同様に時間、場所を明確には表してはいないものも多い。

しかし当時、画面外からの光が描かれる際、その光を絵画世界の現実的な目線による状況と直接結びつけず描かれていたことが伺える。

《聖ペテロの悔悟》は既に人工照明の光の扱い、構図、熟達した描写技術など、今日ラ・トゥールらしいとされる夜の情景の絵画の様式をほぼ習得した段階である。画家が当時人気であった聖ペテロの悔悟の主題を描こうとした際、自身が得意とする夜の情景とするため、「不定の」光にのみ照らされる主題に、通例では用いられない照明を描くに至ったのではないだろうか。

結び

以上のことから、画家は人工照明を用いた夜の情景を多く描いたが、その中でも《聖ペテロの悔悟》はそのこだわりが一層強く表れた作品と言えるだろう。そして、闇の中で浮かび上がる光に照らされた絵画世界は、作品に漂う死を想うような瞑想や生の儚さが直接的に画



《聖ペテロの悔悟》1645年 油彩 × キャンバス 114×95
『ジョルジュ・ド・ラ・トゥール展 光と闇の世界』2005年

家自身の思想と繋がるというよりも、逆に時代に適合し売れる絵を生み出し続けることで、時代を強く生きようとする画家の姿勢の表れであるように考えられる。その点では、ラ・トゥールの光は神秘的というよりも非常に現実的であったと言えるのではないだろうか。

J・M・W・ターナーの色彩表現

A Theory of colors in the Panintings of J.M.W.Turner

森田 愛

Morita, Ai

文化マネジメントコース

はじめに

ジョセフ・マロード・ウィリアム・ターナー（1775-1851）は、18世紀末から19世紀に活躍した、イギリスの代表的な画家である。昨年には展覧会も開かれ、日本でもまた新たに注目を集めている。ターナーの絵画の特徴としてとりわけ頻繁に言及されるのが、光と大気の描写と色彩表現についてである。彼は作品の制作を続ける中で、晩年まで光を描くことに尽力した。「光と色彩の統合」なるものを目指し、色彩で光を表現しようとしたのである。ターナーは色彩についての研究内容を形にすることはしなかったものの、彼の中で一つの理論として確立したと想像することが可能である。そしてその理論を、自身の作品の中で存分に発揮させたであろうことも考えることができる。

しかしながら、これこそがターナーの作り上げた色彩論だと作品から感じ取るにしても、作風が幾度も変化しているため、どの部分をもってして見ればよいのか確定していない。そこで本論文では、ターナーが定めたであろう色彩論がどの時点で確立され、どのように移り変わっていったのかを検討していくこととする。

1.水彩画の表現

ターナーは幼少期から絵を描き、幾人かの師の教えを経て、英国の伝統的な水彩画技法を身につけていった。そのため彼は水彩画に関して、通常の画家たちよりも造詣が深いと判断することができる。ターナーは水彩画の中で自らの表現方法を常に追及していたが、その描き方に大きな変化が訪れたのは、1819年のイタリア旅行で、ヴェネツィアに訪れて以降である。理想の光に出会ったことにより「光と色彩の統合」という意識へ直接的な影響が及んだ。しかしその効果はすぐ油彩に現れたわけではなく、主に水彩画に反映されていった。

また、色彩を主軸とした実験である「カラー・ピギニング」でも、水彩画による積極的な取り組みが見られる。「カラー・ピギニング」は色彩の面によって構成された水彩画で、色彩の混じり合いや絵の具の扱い方を摸索していったものでもある。この「カラー・ピギニング」の制作を通じて、ターナーは色彩面の配置によって画面の大まかな構想をあらわしたうえで、線描で細部を描き込んでいくという、それまでの地誌的風景画とは全く異なった画面構成の方法を確立させた。こうして、常に持ち歩いていたスケッチブックへの水彩での描画や、「カラー・ピギニング」の実験で獲得した描法は、徐々に油彩画へと取り入れられていった。ターナーは水彩で得た新たな表現方法を油彩に取り入れ、そして同時に、従来の明暗法から

抜け出し、ターナー特有の色彩による表現が確立されていった。

2.色彩の分析

ターナーの色彩への探求心は「カラー・ピギニング」のような試行錯誤の実験だけではなく、理論的な面にも向いている。彼は色彩に関する書籍をいくつも読んでおり、その中でもヨハン・ヴォルフガング・フォン・ゲーテの『色彩論』について、並々ならぬ関心を持っていた。いくつもの書き込みを行い、実際にその理論にのっとって絵画を制作したのである。そうはいっても、彼はゲーテの意見に完全に同意したわけではなく、むしろ否定的であったが、そのゲーテの見解に刺激され、自らの論を展開していったのである。特にターナーは、分極性という概念について反応を示した。ゲーテは色彩を二项目的に見ていたのだが、ターナーはそうではなかった。常に光の中に影を見ていた彼は、ゲーテの中の色彩や光と影の対立的な関係について大きく反論した。

理論的なターナーの意見は、ロイヤル・アカデミーでの遠近法の講義内での発言からも知ることができる。そこでは、二点のことを強調して訴えていた。一つ目は、色彩それぞれから喚起される感情、印象があるということについてである。しかしターナーの作品からは、彼がそこで述べたような色と感情の結びつきは見られない。そのためターナー自身は、個別の色彩に見るイメージを持っていたとしても、作品を制作する際には意識していなかったことがうかがえる。もうひとつの主張は赤・黄・青の三原色についてである。講義内でも三原色がいかに自然に根ざしているかを語り、彼の作品からもその三色を、印象的な色彩としてみていくことができる。

3.色彩表現の確立

ターナーの表現方法は初期から晩年までの変化が激しく、表現の変遷に伴って分類されている。その分類方法はジョン・ラスキンが最初に行っており、それを元に、彼の表現が大きく変化することとなったイタリア旅行の期間と合わせてみていくと、ターナーの最も思うがまま表現が可能であったのは、第二から第三の時期にかけてであると考えられる。

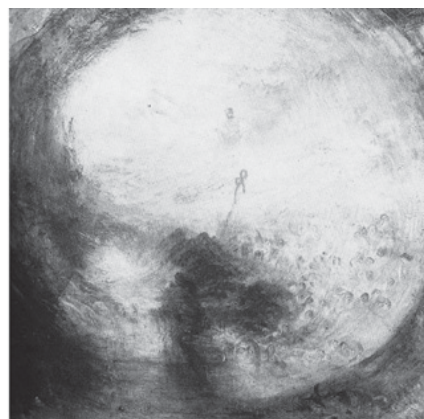
ターナーは多くの水彩画、油彩画を描いてきたが、その中で変わらずに表現しようとしてきたのが「光」である。彼は色彩に関する自身の考えを光の表現と同じほど深めており、どちらも最重要項目であったに違いない。元々、色彩のみで何かを表現することが可能であるという考えで制作をしており、イタリア旅行にてこの言葉のまま作品を描くことができるようになったのであろう。第一回のイ

タリア旅行での感激の後、二度目のヴェネツィアを迎える前に、彼の頭の中では光と色彩に関して一段落の整理がついていたのだと思われる。細部への描きこみはまだあるものの、その表現はこの時期から第三期の間にかけて徐々に発展していき、頂点に達するのである。

まとめ

実際にターナーの描いたものを見ると、彼が頭の中で組み立て、人々に主張していた色彩に対する見解の全てが現れているわけではない。ターナーの、作品を通しての色彩論はまた別に存在するのである。イタリア旅行で理想以上の光に出会い、彼の中の表現方法はさらに上の段階へと進む。色彩で光を描こうと完全に思い至り、自身の描き方を徐々に変化させていく。何度も展開していった彼の表現方法、感覚的なもう一つの色彩論は、ラスキンによる区分の第2の時期（1820-35）にターナーの中で一度確立されたのである。そして、二度目のヴェネツィア訪問により、さらに彼の中の光は色彩と融合していく。

彼は分析的に色彩を見つめてはいたし、その考えを述べたこともあるが、彼はその論に沿って描いたわけではなかった。目の前の光景の捉え方や、その光景の表し方を自らの経験の中で学び、描き、そしてその表現を展開させていったのである。風景に光と色彩、影を見て、自身の感情と感動に従ったまま描いていったのではないだろうか。そうであるからこそ、時代の流れに埋もれることなく、現代でも評価され続けているのである。



《光と色彩（ゲーテの理論）》1843年 カンヴァスに油彩
78.5×78.5cm London, The National Gallery



《城》1820-30年頃 水彩、紙
34.6×45.1cm London, The Tate Gallery



《奴隸船》1840年 カンヴァスに油彩 91×122cm
Boston, Museum of Fine Arts

【主要参考文献】

- ジャック・リンゼー著、高儀進訳『ターナー——生涯と芸術』講談社、1984年
- 関口葉子、1988年『J・M・W・ターナー研究—イタリア旅行の意味について』『哲学会誌』(12)、65-77
- 加藤明子『J・M・W・ターナーの色彩研究』『色彩からみる近代美術—ゲーテより現代へ』110-125、2013年、三元社
- イアン・ウォレル監修、木下哲夫訳『ターナー展』2013年、朝日新聞社
- 小村みち、1993年『J・M・W・ターナーにおける伝統と革新』『待兼山論叢』(27)、1-21

エミール・ガレ作《手》について

A study on «Hand with Seaweed and Shells» by Emile Galle

長谷田 優佳

Haseda, Yuka

文化マネジメントコース

はじめに

ガラス作品《手》は、同型のものが全部で三体存在する。本研究で取り上げるのは、このうちのオルセー美術館収蔵の作品である。三点は主題や意匠は共通するが、技法や形態など、それぞれに少しずつ差異が見られる。オルセー美術館収蔵の《手》は、三点のうちでもっとも手、貝、海藻が一体化し、指先や指の造りも動的でありながら滑らかに整っているため、研究対象として設定した。エミール・ガレの生涯の中での《手》の特徴を明らかにすることが本研究の目的である。

彫刻《手》とは

エミール・ガレ（1846-1904）晩年の1904年に制作された《手》は、一般には海藻と貝殻のある手の彫刻作品と捉えられている。海を表した台座は渦巻く重々しい波を思わせる。その台座から、一本の右手が伸びている。全体的に黄みがかり、手首から五本の指先にかけて次第に透明さを増す。手には茶褐色の海藻が這い、それぞれ指の外側には貝殻が付着する。また、本作には掌中央部に深さ五センチほどの穴が穿たれており、このことから《手》は「容器」の意識が垣間見える「オブジェ」と評価づけることもできるかもしれない。

ガレはアール・ヌーヴォーを代表するガラス工芸作家の巨匠として知られている。しかし、晩年は白血病に侵され、死の間際でガレが制作したガラス作品が《手》であった。ガレ生涯の創造の中でも「芸術」作品と見なされるガラス作品が増えてくるようになるのは、1890年代頃からである。ガレの作品を「工芸」から「芸術」に昇華させていった要因として、彼が用いていた技法の変化が考えられる。削りから溶着の技法への移行により、ガレの創作物は道具から彫刻、やがて実物へなり替わるような表現になっていた。ここに、実体に迫る晩年のガレの制作の姿勢と《手》の関連性が考えられるに違いない。

なぜ形を「手」としたのか

ガレの作品の中で人体像を表した作品は少なく、身体の一部を作品化しているものは《手》の他に存在しない。本作品は「ホット・テクニック」という、ガラスが熱い状態で成形する技法が併用されている。このことは可塑素材を用いて肉づけを行う塑像の加算する技法を意味する。彫塑的な技法からも、晩年、ガレが表現に重きを置いた芸術家の姿に近づいていったことがうかがえる。しかし、ガレは工芸の範囲内にとどまろうとした。工芸として最高度の技巧を駆使し、表現することができた限界が「手」だったのではないのか。

オーギュスト・ロダンの「手」

ガレと同時代を生きていた彫刻家に、オーギュスト・ロダン（1840-1917）がいる。工芸家ガレと、彫刻家ロダンの二人には交流があった。それは造形の点から批判的となっていた、当時のロダンの作品をガレが擁護した事実によって裏付けられる。ロダンは生涯で人体の「手」を主題とした彫刻作品を複数制作している。

ロダンと彼の彫刻作品との遭遇を契機として、ガレは「工芸家」から「芸術家」へ移りかわっていく傾向にあった。工芸家と芸術家の間で揺らくガレの思いが《手》から見えてくる。

「手」は何者か

《手》には五指や扁爪など「人間」の手と合致する特徴が確認できる。一方で、筋組織や骨の欠如の可能性、不自然な反り方をした指先の造形を合わせて考えていくと、《手》に見られる組織の不足は「人ならざる者の具象」、或いは「人間の抽象」を表現したものと言える。

「人ならざる者」の具象として、東洋の神仏を挙げる。《手》のふくらみある形態は仏像彫刻の「手」と近似しており、またオルセー美術館所蔵の《手》はキャプションが手掌を正面として設置され、仏像と同様に「正面観照性」の高さが言える。さらに、貝は女性の性の象徴とされることから、ヴィーナスとの関連性が考慮できる。一方で、シェークスピア戯曲『ハムレット』に登場するオフィーリアが、最期にもつ花束を貝と見立てた、ガレによって翻訳されたオフィーリアの「手」と本作品を解釈することも可能である。他方、ガレは海洋学の発展が装飾家に与える影響の大きさについて述べており、海洋探索に貢献した船乗りたちへの哀悼の意ともとれる。

次に「人間」の抽象として、本作品の「手」の持ち主にガレを挙げる。すなわち《手》はガレの手の等身大ではないか、という推測である。ロダンは等身大の「手」を制作した人物でもあった。ロダンの「手」と本作品の「手」は、どちらも死の間際に作られた点が共通する。

芸術作品を生み出すのは芸術家の「手」であり、作品を世に送り出してきた「証拠」として語るに足りる部位とも言えよう。本作品の「手」は、ガラス作品の創出に生涯を賭けてきたガレが、己の存在を目に見える形で遺そうとしたものとも考えられる。

「手」の意味

本作品の「手」は右手である。左右によっても手の意味合いは変化し、キリスト教で左右の優劣は左よりも右が上位となっており、右は神の右手として絶対視される。また、手という部位は触れる行為を果たす。

触れ合う行為は時に安堵をもたらし、時に愛情を示す手段として扱われる。ガレの白血病の兆候が表れ始めたのは1900年のことで、病のため仕事を完全に禁じられた1902年には父・シャルルを亡くしている。《手》は、死の淵に立たされた恐怖や苦しみ、痛みを分かち合うことが叶わなかったガレの「孤独」を表したものののだろうか。

海洋作品群の中で《手》を見る

1880年代から、ガレは海の神秘に迫る作品群を生み出していった。その作品群のひとつとして《手》は制作されている。

ガレは文学からも海の要素を抽出し、《海藻文花器》(1900～04年)では、ボードレールの『悪の花』(1857年)より「人と海」の一節が刻銘されている。また、花器《クモヒトデ》(1902～04年)の制作にあたり、ガレはクモヒトデの繁殖を試みており、ガレがこれまで行ってきた植物採集と同じく作品づくりのための生物研究の側面を窺わせる。一方、ボードレールなどの詩の引用からは、海を人知では測り知ることのできない象徴的な存在として、ガレが探究心を寄せているように捉えられる。

ガレが海洋に関して影響を受けた人物に、ダーウィニズムの主要な普及者でもあったドイツの生物学者エルンスト・ヘッケル(1834-1919)を挙げる。ガレはダーウィンの理論の信奉者で、水の中に生命の誕生を見ていた。つまり本作品の「手」は、死の間際であれ、誕生の瞬間であれ、あらゆる生物へ変化を遂げ得る可能性をも有しているのである。

高島北海

北海は1885年から三年間ナンシー森林学校に留学していた日本政府の官吏であり、後の画家である。北海はガレを始め、ナンシーの芸術家たちと交流をもった。北海が見せた、下書きのない白紙に筆をもって画を仕上げていく即興のパフォーマンスはナンシーの人々を驚かせたという。ガレも北海の筆致を称賛している。北海は帰国前、日本の植物相に属する植物を網羅した『日本植物名彙(Nomenclature of Plants)』という語彙目録をガレに贈っている。北海はガレの日本の植物に対する好奇心に応える人物だった。

晩年、ガレの作品は描線から解放され、熔解したガラスの流動を目に見える形で留める造形になっていく。絵付けや彫刻などの技法からガラスの特性を活かした溶着の技法へ変化した背景にあるのは、ガレが高島に見た描線の自由、創造の自由だったのではないかと考える。

おわりに

《手》は社会的芸術作品とはいえず、ガレ自身のために作られたと言える。これは《手》が量産品扱いされていないことが第一の理由である。第二の理由は展示にあり、ナンシー装飾美術展で、本作品は陳列ケース《海の底》に配置された。つまり《手》は人々の暮らしの中ではなく、《海の底》に置かれることで作品として完成するのである。

また本論では、《手》は「容器」であり、「工芸作品」とであると結論づけた。まず、本作品は正面観照性が高い。本作品を収蔵するオルセー美術館の展示は、手掌側を正面としている。ここで、本作品の手掌には穴が穿たれていることを思い出したい。本作品の展示は手掌の開口部を見せるもの、すなわち、《手》を「彫刻」ではなく、用途のある「容器」として扱っていると考えられる。

ガレはなぜ「芸術家」としてガラスによる表現の更なる探索はせず、死の間際で「工芸家」に留まろうとしたのであろう。彼は創造者であると同時に経営者でもあった。大量生産が作品の価値を貶めていると批判されても、ガレは美を普及する姿勢を崩さなかった。ガレにとって、美は万人のためにあるものだった。その実現の手段が「工芸」である。ガレは政治問題や戦争が起こるごとに、作品を介して己の主義、主張を唱えようと試みていた。ガレの「工芸」とは、不条理に苦しめられた人々に寄り添うことができるものであり、手段だったのではないだろうか。常にガレの目には、ガラスの元に集う人々の姿が目に見えていたに相違ない。

ガレは持ちうる技術の結晶を「手」という形にして後世に遺そうとしただけでなく、本作品に自己を切り出そうとしたのではないだろうか。《手》とは後継者に恵まれなかったガレが、己の境遇、人生、美を感じる心をわかちあえる「唯一」を探す「孤独の手」なのである。

【主要参考文献】

○エミール・ガレ『ガレの芸術ノート』由水常雄編訳、瑠璃書房、1980

クライドルフ論

On the world of Ernst Kreidolf

林 憧子

Hayashi, Shoko

文化マネジメントコース

はじめに

エルンスト・クライドルフ（1863-1956）はスイスのベルン生まれの画家であり、絵本作家である。ドイツ語圏では偉大な絵本作家として知られ、日本でもいくつかの作品が翻訳され出版されている。クライドルフの絵本作品は、植物や虫など「小さな世界」の擬人化を中心とした、空想的でありながら生物学に忠実に緻密な表現を特徴としている。クライドルフは幼少期から自然に親しみを持って育ち、絵の才能を発揮した。その後彼は油彩画を学び、しばらくは画家として活動しており、絵本の制作を始めたのは30代半ばからであった。本論文では、クライドルフの絵本作品に焦点を当て論を進めていく。クライドルフの特徴的な表現（特に植物や虫たちの小さな世界を擬人化する表現）が生まれた背景を、新たな視点を加えて明らかにすることとしたい。また、彼の絵本作品が年月や国境を越えて現代の日本でも親しまれる理由とは何だったのかについても話を及ぼすこととする。

絵本を制作するまで

クライドルフがはじめて絵本を制作したのは30代半ばのことであり、それまでの長い間タブロー画家やリトグラフ師として生計を立てていた。幼少期から絵の才能を発揮していたクライドルフは、やがて画家を志すようになる。しかし彼の画家としての評価は振るわず、順調とは言えなかった。そんなとき絵本の制作を始めたクライドルフは、たちまち「絵本作家」として世に知られるようになるのである。自らの本業をあくまでも画家であり素描家だと考えていた彼は、絵本作家としての評価を喜ぶことが出来ず、しばらくの間葛藤の年月が続いたという。

画家としてのクライドルフは、様式の変化がほとんど見られないとされている。ただし、パルテンキルヘンでの療養生活は彼の創作活動に大きな影響を及ぼしている。雄大な自然の姿を描くようになり、自然の脅威を擬人化して表現するようになったのもこの時期からである。

また、彼はリトグラフ工房での見習い期間を経てリトグラフ師としても活動しており、石版リトグラフの高い技術を持っていた。彼の絵本作品を見てみると、その多くが手間や費用を顧みず石版リトグラフの技術で印刷されていることがわかる。さらに、クライドルフ絵本の特徴的なテーマである「小さな世界」を表現した作品には特に、他の印刷方法ではなく石版リトグラフを用いていることから、彼のリトグラフ師としての技術は「小さな世界」を擬人化する表現と大きく関係しているのではないかと考える。

絵本作家として歩み始めたクライドルフは、テキストよりも絵の方を重視し、絵本から教育的な要素を排除した。当時の絵本の常識から考えれば、非常に先進的な試みであったのである。

絵本作家として

クライドルフは生涯で25冊の絵本を制作しており、中には他人から挿絵のみを依頼されて制作されたものもある。本論では、クライドルフ自身が文章・挿絵共に制作した作品に焦点をあて、見てみる。

クライドルフ絵本の表現の特徴として、まず動植物の擬人化が挙げられるだろう。特に、クライドルフを語る上で昆虫や草花といった「小さな世界」を擬人化する表現は欠かすことができない。しかし彼はいたずらに生き物たちを変容することなく、自然をよく観察し、生物学に忠実に描いている。また生き物たちを細やかに描いているだけでなく、よく研究し特徴をとらえ、擬人化の表現やテキストに生かしている。この点から、クライドルフが自然に対して並々ならぬ興味と愛情を持っていたことが見てとれる。

彼は子供の頃から動植物の擬人化を想像し、初めて擬人化の様子を絵にしたのはパルテンキルヘンで療養中のことであった。幼少期の自然体験に加え、パルテンキルヘンでの療養生活が彼の絵本表現の始まりといえる。

幼少期から青年期にかけて自然と密接に関わってきた体験が、クライドルフの絵本に最も大きく影響しているのはいうまでもない。しかし、私はクライドルフの自然体験と同じくらい、彼のリトグラフの技術が「小さな世界」の表現に大きく影響しているように思えてならない。彼はリトグラフ技法に習熟していたが故に、植物の繊細な表現や虫たちの細かな描写に拘ったのではないだろうか。

クライドルフ作品の魅力

ここまでクライドルフの作品から表現を見てきたが、他の絵本作家たちと比較するとどのような特徴が見えてくるのか。クライドルフと近い時代に活躍し、加えて彼と同様に動植物の擬人化という表現を用いた作家を挙げ、比較をしていきたい。検証する作家は、ウォルター・クレイン（1845-1915）、ピアトリクス・ポター（1866-1943）、エルサ・ベスコフ（1874-1953）である。

クレインの表現との大きな違いは、擬人化された植物に人間らしさが強く残っている点と、明確な輪郭を中心とした描き方であろう。クライドルフもクレインも非常に繊細な描写ではあるが、クライドルフの方が水彩画特有の柔らかさが感じられる。

一方、ポターの表現と比べてみると、自然をよく観察し生き物の

本来の姿を残している点は両者共通している。しかし動物を擬人化したポターに対し、クライドルフはより小さな世界に目を向けていることがよくわかる。加えて、ポターの絵本には当時のファッションの流行がしばしば取り入れられており、これもクライドルフと異なっている点である。

エルサ・ベスコフとの比較から見えてくるのは、「可愛らしさ」「子供らしさ」がクライドルフの絵本は薄いということである。エルサの「子供らしい」絵と比較するとそれがはっきりとわかるだろう。

三人の作家との比較を通して、クライドルフの絵本では、人間が衣装を着ているような擬人化ではなく生き物の特徴を強く残した表現であること、時代の様式や流行を積極的に取り入れていないこと、そして「可愛らしさ」や「子供らしさ」に欠けていることが特徴といえる。

クライドルフの絵本に登場する生き物の多くは植物や虫といった小さな生き物たちである。しかし、彼が唯一動物を主人公にした作品についても触れておかねばならない。犬や猫の姿を描いた『犬の祭り』である。本作に見られる動物の描き方と小さな生き物たちの描き方は異なり、同じ空間に描かれることもない。このことからクライドルフは、動物たちの世界と「小さな世界」を別々に捉え、絵本を制作するとき、より想像を膨らませる「小さな世界」を選択したのではないだろうか。そしてその選択には、自信のあるリトグラフの技術を持っていたことが大きく関係していると推察する。

おわりに

スイス生まれの絵本作家エルンスト・クライドルフは、幼少期から培った自然への愛情を持ち続け、一貫して子どもの立場に立った絵本制作をおこなった。彼は子どもの頃から頭に思い描いていた「小さな世界」を独自の表現で描くことで、ドイツ語圏のみならず世界に名を広めたのである。彼の表現の原点には、自然の中で過ごした幼少期の記憶があり、そのとき身に付いた想像力を彼は生涯大切にしていたのだろう。大人になって心を病んでしまったとき、パルテンキルヘンで彼を救ってくれたのは、やはり自然の生き物たちだった。クライドルフの絵本からは、そんな彼の自然への愛情がひしひしと伝わってくるようである。

クライドルフの絵本はそれまでの絵本の形式を大きく変化させ、当時は批判を受けることもしばしばであった。しかしクライドルフの絵本が長く愛され続けていることを考えたとき、一見すると短所のような彼の表現こそ、時代も国も越えて親しまれる大きな所以となっていることに気づく。とりわけ日本人にとっては、クライドルフの絵本は親近感を覚えるものかもしれない。自然の移り変わりを

重んじ、「小さな世界」に目を向けたクライドルフの自然観は、我々日本人に共通するところがあるからであろう。



《Bei den Stiefmutterchen》(『Lenzgesind』)、1926年以前、水彩・墨・厚紙に貼られた紙、27.7×34.4 cm
『クライドルフの世界：スイスの絵本画家』
2012年、Bunkuma ザ・ミュージアム、Bunkuma



《Rennen》(『Das Hundefest』)、1928年、水彩・墨・厚紙に貼られた紙、19.7×28.4 cm
『Faltertanz und Hunderfest ERNST KREIDOLF UND DIE TIERE』
2013年、Michael Imhof Verlag GmbH & Co.KG

【主要参考文献】

- 『クライドルフの世界：スイスの絵本画家』
Bunkamuraザ・ミュージアム、Bunkamura、2012年
- 『E.クライドルフの絵本における「子どもから(vom kinde aus)」の思想』
馬場 結子、関西教育学会、関西教育学会紀要 (26)、pp96-100、2002年
- 『はじめて学ぶ英米絵本史』
桂宥子、ミネルヴァ書房、2011年
- 『野の花の本 ボタニカルアートと花のおとぎ話』
海野弘、パイインターナショナル、2012年

マレーヴィチの絵画表現

—色彩から見るシュプレマティズム絵画の展開—

Painting of Malevich:
Development of Suprematism painting seen from Color

吉川 勝

Kikkawa, Masaru

文化マネジメントコース

要旨

ロシア・アヴァンギャルドの芸術家として知られるカジミール・マレーヴィチ（1878-1935）は、1915年にシュプレマティズムと呼ばれる絶対抽象絵画を発表した。本論では、シュプレマティズムを含めた近代ロシア芸術の変遷を、色彩の役割の変遷と併せて追求し、初期シュプレマティズム絵画がどのような過程を経て生じたのかを考察した。結論として、初期シュプレマティズム絵画には異なる色彩の役割が同時に存在しており、その中でも初期シュプレマティズム絵画に特有な、現実との対応を有さないものとしての色彩の役割が存在した。しかし、マレーヴィチの絵画論が形成されていくに従って、神秘主義的な性質に重点が置かれるようになり、前衛主義的な色彩の役割は、それに取って代わられていったのである。

序論

カジミール・マレーヴィチは20世紀初頭のロシアにおいて活躍した芸術家である。1915年に、色彩と幾何学的形態だけで構成された絶対抽象絵画であるシュプレマティズムを確立した。後年のマレーヴィチの論考から、彼はシュプレマティズム絵画を通してエネルギーや感覚といった不可視の存在を表現しようと試みたことが明らかになっている。

しかし、マレーヴィチの理論によるシュプレマティズム絵画の説明は、1920年代以降の彼の考えに基づいている。マレーヴィチの急進的な気質を考慮すれば、1915年当時の初期シュプレマティズム絵画には、彼の論考では説明されない全く別の性質が存在していたのではないのだろうか。本論文では、最初期のシュプレマティズム絵画において、マレーヴィチの論考からでは説明されない独自の性質があると仮定し、論じていくことにする。また、マレーヴィチの理論とは異なる視点から、シュプレマティズム絵画を考察するために、シュプレマティズム、そして近代ロシア芸術における色彩の役割とその変遷に着目した。

第1章 先行研究の検討

マレーヴィチがシュプレマティズムについて詳細な説明を行うのは、1919年以降の論考からである。そこで初めて、シュプレマティズムにおける色彩や幾何学的形態と、感覚やエネルギーといった観念上の存在の関連性が体系付けられて説明されるようになる。

大石雅彦が主張するように、マレーヴィチの理論とシュプレマティズムの絵画様式は不分離なものであるとすれば、シュプレマティズム

絵画の性質は、これまでの研究と同様に神秘主義的な性質として説明されるだろう。しかし、マレーヴィチの理論は、様々な活動を経験した晩年のマレーヴィチによって考えだされたものである。このことから、数年間にわたって展開されたシュプレマティズム絵画の全てに、後年のマレーヴィチの理論を当てはめることは難しいと言える。

一方で、マレーヴィチの理論に頼らないシュプレマティズムの研究も多く見られ、シュプレマティズム絵画は、マレーヴィチの理論だけでなく、当時の様々な出来事、思想、展示方法からも多くの解釈が可能である。このことは、マレーヴィチの折衷主義的な気質がシュプレマティズムに様々な事柄を反映させているからであり、シュプレマティズムの複雑さを見ることができる。初期シュプレマティズム絵画には、マレーヴィチの理論からは説明されない性質が確かに存在する。しかも、その性質は一つだけとは限らず、複数の性質が同時期に存在していたと考えられる。

第2章 色彩潮流

初期シュプレマティズム絵画の性質をより明確なものするために、シュプレマティズムを含めた近代ロシア芸術の変遷と、そこに見られる色彩の役割とその変遷を追っていく。色彩の役割とは、特定の色彩について言及することではなく、ある絵画様式、またはある時代において、芸術家たちが色彩に見出していた効果のことを指す。特に近代ロシア芸術の動向において、こうした色彩の役割の変遷を追っていくことで、シュプレマティズムと、ロシア・アヴァンギャルドの芸術動向の共通点と相違点を明らかにすることができるのである。

19世紀後半からのリアリズム絵画から、ロシア・アヴァンギャルドの多彩な絵画様式、そして1930年代以降に主流となった社会主義リアリズムまでの動向を、色彩の役割の変遷から以下の5つの動向に仮定して分けることができる。

①道具としての色彩（移動派）、②心情表現としての色彩（ロシア象徴主義）、③色彩そのもの（ネオ・プリミティヴィズム、無対象芸術）、④物質としての色彩（構成主義、生産主義）、⑤道具としての色彩（社会主義リアリズム）。

このような芸術様式の展開に沿う形で、再現描写のための道具として用いられた色彩は、それ自身が固有の価値を持ったものとして見出されるようになる。マレーヴィチも、このような色彩の役割の変遷から彼独自の様式を展開していった。その結果、原始的な表現を指向するネオ・プリミティヴィズムを受容し、その後、ロシア・アヴァンギャルドの活動を経験することで、マレーヴィチは彼独自の様式としてフェブラリズムを展開した。そこでは色彩が意味を持たない不合理なものとして機能していた。また、これまでの再現描写を第一とする

絵画様式とは異なり、色彩それ自身を描写することにより、現実との関係を持たないものとしての色彩の役割をフェブラリズムにおいて展開したのである。しかし、マレーヴィチの理論ではこうした色彩の役割は説明されること無く、それ以前の神秘主義的な性質を有した色彩の役割を、初期シュプレマティズム絵画に認めていたのである。

第3章 前衛としてのシュプレマティズム

マレーヴィチが初期シュプレマティズム絵画において神秘主義的な性質を見出していた。しかし、初期シュプレマティズム絵画は、フェブラリズム絵画における不合理で現実との関係を有さないものとしての色彩の役割も同様に引き継いでいたのである。マレーヴィチはシュプレマティズムの原型を、未来派オペラの背景幕のドローイングだとしている。マレーヴィチは1913年に《黒の正方形》(図1)の制作年を定めたことにより、この作品が色彩そのものによる、具象絵画の否定という極めて前衛主義的な性質を有したものとして説明しようと試みたのである。そして、《黒の正方形》に見られる黒色と白色の2つの色彩には、同様の前衛主義的な性質が込められていると考えられる。

一方で、初期シュプレマティズム絵画と、その習作として制作されたマレーヴィチのドローイングを見てみると、絵画上の形態の配置はほぼ一致しているにもかかわらず、形態に配色された色彩にはかなりの相違点が見られた。このことから、シュプレマティズム絵画における配色については、マレーヴィチの論考で説明されるような、芸術家自身の直観による制作に大きく依存していることが分かる。

このように、初期シュプレマティズム絵画において、前衛主義的な色彩の役割が存在したにも関わらず、そうした色彩の役割からでは説明できない色彩の配色が見られた。このことは、初期シュプレマティズム絵画において、神秘主義的な色彩の役割が、不合理なものとしての色彩の役割と同時に現れていたことを意味している。1915年でのシュプレマティズムの発表後、数年間のシュプレマティズム絵画の制作を通じて、マレーヴィチの哲学的な思想がより整えられた形に形成されていく。その過程において、初期シュプレマティズム絵画における不合理なものとしての色彩の役割は、次第に精神的なエネルギーを有するものとしての色彩の役割に取って代わられたのである。

結論

結論として、初期シュプレマティズム絵画には異なる色彩の役割が同時に存在しており、中でも初期シュプレマティズム絵画に特有な、現実との対応を有さないものとしての色彩の役割が存在した。これは前代のフェブラリズムにおける前衛主義的な色彩の役割を受け継

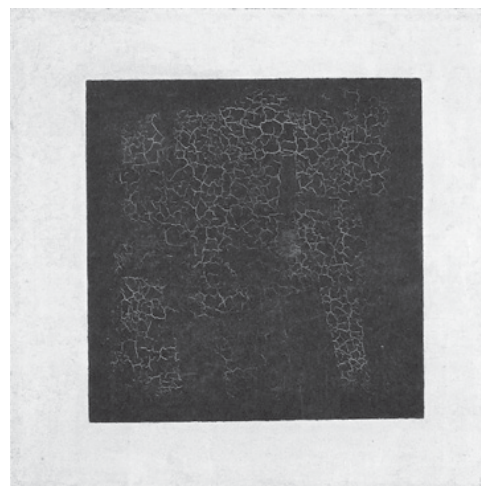


図1. カジミール・マレーヴィチ《黒の正方形》1915年、油絵、画布、79.5 × 79.5cm/: トレチャコフ美術館、モスクワ

いだものであり、初期シュプレマティズム絵画においてロシア・アヴァンギャルドの前衛主義的気質が引き継がれていたと言える。しかし、マレーヴィチの理論が展開されていく内に、ネオ・プリミティヴィズムで見出された神秘主義的な色彩の役割の方が重要視されるようになった。そして初期シュプレマティズム絵画の前衛主義的な性質は、マレーヴィチ自身によって取り除かれ、より哲学的なシュプレマティズムの理論が形成されていったのである。マレーヴィチ独自の絵画様式としてのシュプレマティズムではなく、ロシア・アヴァンギャルドにおける一つの絵画様式としてのシュプレマティズムを明らかにすることができたのではないだろうか。

【主要参考文献】

- Kazimir Malevich and the russian Avant-Garde: Featuring Selections from the Khardzhiev and Costakis Collections, Sophie Balog, Karen Kelly, Bart Rutten, Geurt Imanse(eds.) Stedelijk Museum Amsterdam, 2013.
- Aleksandra Shatskikh, BLACK SQUARE Malevich and the Origin of Suprematism, Marian Schwartz(tr.) Yale UNIVERSITY PRESS, 2012.

エドワード・ホッパーの絵画世界

- 描かれた主題とモチーフ -

Edward Hopper's Art World Painted Thema and Motif

高橋 由佳

Takahashi, Yuka

文化マネジメントコース

はじめに

20世紀前半のアメリカ美術を代表する画家の一人、エドワード・ホッパー（Edward Hopper 1882-1967）の作品は、現代の映画、舞台、写真、絵画に繰り返し登場する姿である。1930年当時としては新しいアメリカ人像や現代生活像をつくりあげたとみなされ、アメリカ国内で独自の美術作品が形成、発展する過渡期の中で、約60年もの間、具象絵画を描き続けた。ホッパーはガソリン・スタンドや小規模の商店、映画館、鉄道などのサービス業といった日常的なモチーフや、中流階級の白人女性やヴィクトリア調の古い家を描いている。その一方で、ニューヨークの下町や労働者階級の人々が働くエネルギー感といった、アメリカの新しい文化が誕生する時代の熱気は描いていない。作品の人物同士の視線はすれ違い、コミュニケーションも欠落している。

作品に描くことを選んだモチーフに焦点を向けると、その一貫した制作姿勢や選択の仕方、描写の特殊性は注目に値する。これはホッパーが独自の主題と構成を模索し、意識的に描く対象を選んできたためである。本論では、ホッパーが描いてきた主題とそのモチーフに着目して論じることを構想した。作品がもつ様々な側面を、画家自身と描かれている対象との関係、あるいは鑑賞者と作品の間の視覚的な関係から迫ることによって、ホッパーの作品制作の意図を探り、主題の本質を捉えることができると考える。

日常的なモチーフ

ホッパーが当時描かれていた一般的な主題を選ばず、限られたモチーフを繰り返しもちいた効果とは何かを考えてみると、彼は身の回りに日常的に存在した物事を、彼の創造した世界により近づくための手段の一つとして用いていることが分かる。彼の作品は変化し続ける先端的な世界や大衆社会の主流からはずれたところにある、個人的な体験や関心をもった出来事を扱っている。

ホッパーの作品内に描かれたモチーフの選び方は、彼に影響を与えた画家自身とモチーフの関係を元に、四つの原因を挙げることができる。それは、美術学校の師であるロバート・ヘンライによる身の回りの生活を注視し、芸術と日常を統合させるという主張に感化されたこと、アメリカで起こった様々な美術動向による他の潮流への忌避と都市生活という独自の主題の確立、旅やバカンスを通じた主題の探求を目的とした自然への関心、映画や劇場に通い、妻ジョーと過ごしたホッパー夫婦の中産階級的生活の四つである。

第一に、ヘンライの示した身の回りの生活を見つめることが大事だとする教えは、ホッパーの日常生活への注視や身近な所から不器用な

もの、美しくないモデルをあえて扱うという姿勢に少なからぬ影響を与えている。初期のホッパー作品に表れる対象物をおおまかにとらえる方法や立体的な絵具の厚み、素早い筆触や構成の単純化といった特徴は、美術学校時代にロバート・ヘンライ達教師陣の教えに則ったものであり、描写方法の一面でも初期の礎を築いたことが分かる。

第二に、ホッパーはパリ留学を通じて都市のもつ生活の表情に目を向け自分なりの絵の主題と表現方法の方向性を見出したが、作品が否定されたことで、彼の関心はより自らの内側を見つめるものへと移行していった。留学先で都市生活の風景を描きはじめて彼にとって、帰国後改めて彼の日常的な光景とは何であるのか、アメリカの美術動向に沿い、主題の意図に合う事物とは何であるのかを追求したことが、具体的なモチーフの方向性を決定づけたと考えられる。ホッパーがアメリカで優れた画家として活躍することができたのは、制作方向を誤った経験の失望と、独自の作品の主題や様式を長期間模索し続けたという背景に基づいている。

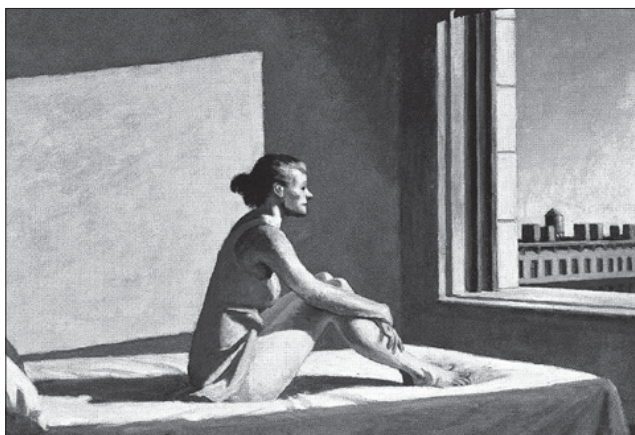


図1.《朝の日差し》(1952年)、油彩・キャンバス、71.4 × 101.9cm、コロナバス美術館、オハイオ/アプト・インターナショナル・読売新聞社編『エドワード・ホッパー展』アプト・インターナショナル、2000年

第三に、ホッパーが人物よりも建築物や風景を繰り返し描いた理由に、自然への関心がある。彼は日常生活における事実や様々な出来事を媒介として、記憶と想像に基づき再構築された架空の光景を描いている。彼の個人的な経験と結びついた風景を用いるのは、旅先で見つけた現実の風景から、自身の内面を通じて構成された情景を生み出すためである。その元となる事実を得るために、主題の探求を目的として何度も旅を繰り返したと言える。郊外の自然や、都会の日常生活に存在する身近なモチーフを用いることで、彼は我々に彼の気性を通した人生を見せている。

第四に、作品にはジョーとの夫婦関係の緊張や高層ビルなど、彼の生活にストレスをもたらすものも描かれている。ホッパー自身と題材に描いた事物との関係は必ずしも親和的なものではない。ホッパーの

作品は、近代生活に対する視覚的なアイロニーの背後に、映画や車などの自由と便利さを享受しながら現代生活への根深い疎外感を抱いている。これらの要因が、ホッパーが日常に関心を抱いた核となった。鑑賞者にとって生活する中で起こりうるであろうと想像できる、親しみのある一場面を描いたことが、作品のもつ日常性の特徴と言える。

ホッパー作品の普遍性とは、明暗の対比をはじめとする圧倒的な視覚的演出により、歴史や神秘性の含まれていない風景と庶民の姿を描いて日常生活の本質を掴んだことにある。都市生活の日常的な生活は、20世紀前半に台頭したアメリカの近代的な生活は現代社会に影響を及ぼしたため、結果的に産業発達化した世界のどの場所にもでも共通性を見出すことのできる、ありふれた日常性を扱うこととなった。

主題の追求

ホッパーが日常的なモチーフを通して優れた作品を描くことができたのは、構図を描く独自の様式が確立していたためである。その様式とは、観察者との距離や光の造形表現、音の聞こえない静止した図像、簡略化され洗練された形態といった三つの方法が挙げられる。

まず、ホッパーが描いた人物同士が無関心な光景は、一定の距離をもって他人の生活を覗く、映画のような画面である。それは、先入観や感情を伴わない建築物や無表情の人物像が描かれた他人の生活の中の人物だからこそ、鑑賞する側が想像の余地をもつものである。ホッパーの内面を通じて再構成し客観視された情景は、鑑賞者が視線をなげかけることによって、自己を投影した姿を映し出しているのである。

次に、作品の空間内では、画面に一人だけ描かれた人物と物に光が会合しているまさにその瞬間や、時間を止めたかのような静止したイメージとして表現されている。この構図は、照射する線と幾何学的な色面、コントラストの強い明暗対比が組み合わせることで形づくられている。彼は屋内や建物に直進する光を題材に扱い、光の色面による画面の構成力と表現方法を突き詰めた。その結果、建築物ではなく制限の多い室内の中で、人物を描かずに光のみを主題として見せるところまで独自の様式を確立している。彼の光への関心は、大戦や美術動向、表現の変遷という激しい環境の変化に関わらず、自己を見つめ続け関心を純化させる作業を押し進めた結果であると言える。

ホッパーの主題は光と光に照らされた人物あるいは物体、そして彼の興味を引いた光景という三つの要素である。作品の構成や明暗表現、全体のバランスや主題と様式の相互関係が織りなす調和、統一、洗練といった要素が、彼の作品を印象的なものに特徴づけていることが分かる。主題の内容と描写方法の形式が一致すること、想像性の元に作品が描かれることによって始めて、作品の主題に描かれた意図

は明確に示されることになる。彼が制作経験を積み重ねることによって得た一定の形式と主題の関係はどちらも互いに作用し合って形作られている。ホッパーは主題の核となる特徴を把握し、それを純化して本質を露にすることによって、モチーフの特徴を見極めた上でより主題を強調する手腕に長けていることが分かる。

また、彼は映画や絵画作品などの架空の創作物にこそ、共感を誘う現実味や納得のできる実在感を求めている。登場する人物の情報設定や身の回りの出来事といった面から物語性に説得力を持たせることによって、世俗的な現実感に裏打ちされた世界観を確固たるものにし、虚実を織り交ぜて描かれた作品を創造することができたのである。

このように、ホッパー作品の光に照らされた沈思する空間や人物像は、個人によって異なる見え方をさせる強い想像性を持ち、作品が内包する多面的な側面と解釈の広がり、鑑賞者に心理的な判断をゆだねる空白の余地を残すものである。それは、彼が自分の作品のテーマがどう相手に伝わり、評価されるのかをある程度想定した上で様式とモチーフを扱う、優れた描き手であったためである。自身の作品の評価を周囲に任せることのできるような「名づけがたい性質」があることを認めた上で、作品制作の段階から緻密な計画をもって描いていることこそ、ホッパーの主題がもつ本質の大きな特徴であると言える。

おわりに

ホッパーが創造した世界の中で焦点合せているのは、彼の現実空間に存在した矛盾である。工業化する都市機能と隔たる郊外の自然、必要とされ発展する商店やサービスと取り残されていく古い建築物、喧騒と熱気に満ちた都市での人々の疎外感といった様々な物事に光りをあてて、日常的な生活に潜む物事の不確かさを浮き彫りにしている。それは、人物を中心に置かなくても存在し続ける世界や、繋がりを絶てば人と交わらずに生活する個人、他人の視界に捉えられてはじめて認識される自己などである。ホッパーの作品は、彼の客観的な視点によって、普段の日常生活の中で忘れられている真理が光の下に描き出されているのである。

【主要参考文献】

- Gail Levin, *Edward Hopper: A Catalogue Raisonné*, (W. W. Norton & Company, Whitney Museum of American Art, New York, 1995)
- 東京都庭園美術館編『エドワード・ホッパー展：ホイットニー美術館所蔵作品より』東京都文化振興会、1990年

クリスチャン・ボルタンスキー論 —《最後の教室》をめぐる—

Christian Boltanski :
A Study on his Expression in *The Last Class*

久保 今日子
Kubo, Kyoko
文化マネジメントコース

はじめに

クリスチャン・ボルタンスキー（1944-）はフランスを中心に活動する芸術家である。

2000年以降の新傾向を見せた彼の作品として、『心臓音のアーカイブ』が評価されている。しかし、これは本当に正しいのだろうか、他にも着目すべき特徴をもった作品があるのではないだろうか。

確かに2000年以降の新傾向を見せる作品に関心を寄せる事は、彼の活動を理解する上で必要である。だが、これまでの作品の傾向を持ち合わせ、なおかつ新傾向の兆しが見える作品に着目する事もまた重要ではないだろうか。このことはボルタンスキーの芸術活動を今一度確認し直すために必要になるだろう。

《最後の教室》（図1）は、2006年に新潟県松之山で開催された大地の芸術祭の中で、ボルタンスキーとジャン・カルマンとの共同制作により誕生した。本作品の中には90年代からボルタンスキーの特徴として見られる、演劇性の高い巨大インスタレーションや、ある共通要素を持った物品を収集するというアーカイブの要素が含まれている。同時に2000年以降の作品に見られる心臓音も一部で使用している。したがって、『最後の教室』はボルタンスキーのそれぞれの年代の特徴を兼ね備えていると予想出来る。

本論文ではこれまでの作品の特徴と2000年以降の特徴を検証し、異なる点と共通する点を明らかにする。その上で、ボルタンスキーの作品における普遍的なテーマと《最後の教室》の本質をさぐっていく。《最後の教室》からボルタンスキーが生涯をかけて見る者に伝えたいメッセージを見出した時、それは作品の本質の理解へと繋がるだろう。そして、その本質の理解から《最後の教室》の更なる評価を行うこととする。



図1 「最後の教室」(部分) クリスチャン・ボルタンスキー+ジャン・カルマン
2006年 インスタレーション
『芸術は地域をひらく：大地の芸術祭 10の思想』2014年

先行研究の検討

《最後の教室》の中における、これまでの作品や2000年以降の特徴を述べるためには、まず、2000年以前の作品の動向を調べていく必要がある。

彼は1968年から芸術家として活動を続けた。最初は自らの子供時代の記憶の再構成からはじまり、しだいに見るものの記憶を呼び起こすような作品へと変化していった。1980年代には自らは直接経験していないものの、戦後もユダヤ人コミュニティの中で傷跡を残していたホロコーストと向き合うようになった。そして、1990年代に入ると対象を絞り、個人にまつわる些細な記憶を保存しようとする事に取り組んだ。また、交友のあったジャン・カルマンとの共同制作を介して、空間のより効果的な表現を習得した。この時期から世界各国で制作を行う上で、個人の記憶に関心をもち、見る者の感情に自らが発するメッセージを強く訴えかける空間を生み出し始めたのである。

1990年代までボルタンスキーは、不特定多数であれ、個人であれ年月を重ねていく上で薄れていく、日常のとりとめもない記憶を救いあげる試みを行った。しかし同時に、完全にそれらの記憶を救い上げることは不可能であるという、空しさも表現していたのである。

2000年に入ると彼の作品は大きく変化する。2000年代からボルタンスキーは、自らの老いを実感し始めた。自らの老い先が短いと感じたボルタンスキーは、歴史に刻まれることのない個人にまつわるささやかな記憶が、自らの死を機に段々と消失していくことに恐れを抱いたのである。結果として、ボルタンスキーの記憶の消失に対する問題は、記憶を持っている側からの取り組みへと変化した。記憶が失われていく前に大切な記憶を収集、保存し、人々の間に記憶が受け継がれていく事に一縷の望みをかけたのである。ボルタンスキーはこの記憶の継承の試みを「物語の始まりを仕掛ける」と言い表した。ボルタンスキーの作品を見た人は、作品の中にわずかに組み込まれた個人の記憶に接触する。そして、見る者は自らの記憶にその個人の記憶を取り込み、新たな物語を紡ぐのである。以上から90年代と2000年代の間でボルタンスキーの表現は大きく変化した事が分かる。特に2000年以降からは、些細な記憶が対象者の死後もなお継承される事に新たな可能性を見出した。

《最後の教室》をめぐる

《最後の教室》は閉校になった小学校を利用して制作された。つまり、教室や体育館がそのまま作品空間として利用されている。

体育館は《最後の教室》の中でも最も広い展示空間である。ここは《最後の教室》を訪れる人が最初に必ず行くことになる場所でもある。

したがって、作品の中心的な展示として扱われる事も多い。中に入ると体育館全体は暗く、床に置かれたいくつもの扇風機が回っている。この広い空間における大掛かりな演出に対して、ボルタンスキーはインタビューの中で、『最後の教室』は、演劇性の高い作品であると述べている。演劇性の強い作品は、見る者の五感全てに作品を通して伝えたい思いを訴えかけるのである。したがって、90年代の特徴である暗闇による演劇的空間表現を、東川小学校の過ぎ去った時間の表現にも用いている事は明白である。

また、2000年以降の特徴を示す要素も本作品に含まれている。先述した『心臓音のアーカイブ』では全世界で収集した心臓音がデータとなって保管されている。そこでは心臓音のデータを選び、聞くことが出来る。『最後の教室』でも、2009年に『心臓音のアーカイブ』に用いる心臓音収集のための録音室が設置された。現在録音室は撤去されたが、そこで用いられた心臓音は『最後の教室』の理科室で流れている。

以上から『最後の教室』は90年代と2000年代の特徴の両方を兼ね備えていることが分かった。ボルタンスキーは今まで用いた表現を総動員して、小学校の記憶を残そうと試みた。

しかし、いくら演劇性の高い空間で子供たちの存在を蘇らせようとしても、その記憶が完璧に保存されるはずがない。記憶が薄れていく事に抵抗しようが、結局ボルタンスキーは、記憶は時代とともに消失する現実を受け止めなければならなかった。しかし、ボルタンスキーは活動を続けている。それは、彼は記憶の復活と継承の可能性を信じているからではないだろうか。恐らく彼は記憶を蘇らせるという希望を捨てていない。小学校の記憶の断片に触れる瞬間が『最後の教室』の中に確かに存在する。

つまり、『最後の教室』を通してボルタンスキーは、見る者に記憶は受け継がれる可能性があるというメッセージを伝えようとしたのである。そして、この希望は2000年以降の新たな物語を作るきっかけへと繋がっていく。

《最後の教室》に見る記憶の復活の可能性

ボルタンスキーは現在インターネットにおけるアーカイブの脆弱さ、ウェブ上のチャット機能の中での個人について関心を持っている。更には作品上でもインターネットを使用するようになった。彼は見る者への影響力をより強固にするために、それぞれ時代の人々がより受け入れやすい作品へと、臨機応変に表現を変化させている。これまでの表現方法を捨ててはいないものの、ボルタンスキーはその時代の身近なものを活用し、作品を制作するのである。

これほどまでして、彼は一体何を伝えたかったのだろうか。見る人

の理解をより得やすい表現に移行する事で、どのようなメッセージを見る者に送っているのだろうか。

彼は活動を通して記憶の保存を試みた。しかし、このテーマに取り組むことは、記憶は決して完全に保存する事はできないという現実との戦いでもあった。『最後の教室』の中には、子供たちが学校にいるような気配を感じる瞬間がある。確かに、完全に子供たちの記憶は復活することはない。しかし、ほんの僅かではあるが本作品は小学校の記憶を蘇らせることに成功している。これこそがボルタンスキーが長年追い求めていた、記憶の保存の成果ではないだろうか。ボルタンスキーは本作品から記憶の保存という可能性を見出した。そして、2000年以降の作品『心臓音のアーカイブ』のような記憶を保存し、見るものに伝え、記憶を継承することということを目的とする作品を作るに至ったのである。

つまり、『最後の教室』で見出される小学校の子供たちの気配の復活が、記憶の継承という希望を持ち始まるきっかけとなったのである。

おわりに

『最後の教室』はこれまでのボルタンスキーの作品の特徴が集まった作品である。そして、長年取り組んできた記憶の保存というテーマが本作品に存在している。そして、『最後の教室』は記憶の保存の困難さを受け止めながらも、どこか記憶は保存されるという救いを持ち合わせていた。したがって、『最後の教室』は長年の活動の中でボルタンスキーが最も見る者に訴えたかった、記憶の継承という可能性を秘めた貴重な作品であると高く評価できる。

【主要参考文献】

- CHRISTIAN BOLTANSKI, Flammarion Contemporary, 2010.
- Jean-Hubert martin, 'île de vie, île des morts', CHRISTIAN BOLTANSKI, Flammarion Contemporary, 2011, pp.148-169.
- クリスチャン・ボルタンスキー、カトリーヌ・グルニエ著、佐藤京子訳『クリスチャン・ボルタンスキーの可能な人生』（2010年、水平社）
- 湯沢英彦著『クリスチャン・ボルタンスキー 死者のモニュメント』（2004年、水声社）

市川春子論

On the Worlds of Haruko Ichikawa

大森 奈津子

Omori, Natsuko

文化マネジメントコース

はじめに

市川春子はマンガ家である。2006年に短編『虫と歌』でマンガ誌『月刊アフタヌーン』の四季大賞を受賞しデビューする。デビュー作にもかかわらず完成度が非常に高く、同作を収録した初単行本は第14回手塚治虫文化賞新生賞を受賞した。シンプルでありながらデザイン性を持ち、時に不気味さを感じさせる絵柄、独自の物語の構成で注目を集めた（図1）。

物語は一度読んだだけでは分からないような難解さがあるが、画面を見てもさっぱりとした印象を受ける。それは細い線で描かれたシンプルな絵や、コマのレイアウトからも感じられる。そんなサラッとした描写で、繊細で儚い人の心を表現していく。また、市川は漫画の装丁まで企画・編集・レイアウトを全て自分で行っている。筆者は市川の漫画に不思議な魅力を感じ、その独自性を追求し論じることとした。

マンガ史における市川春子の位置づけ

市川は「24年組」と呼ばれる、昭和24年前後に生まれた少女マンガ家の萩尾望都、竹宮恵子、大島弓子らのマンガを読み、SFに慣れ親しんだ。自身の作品ではそのSFを日常に溶け込ませ、平凡でありながら非凡なことが起こりうるという不思議な世界観を表現した。



図1 市川春子「日下兄弟」『虫と歌』、講談社、2009年、148頁

また「ニューウェーブ」とよばれる、70年代半ばから80年にかけて活躍した少年、少女マンガなどのジャンルを超えようとするマンガ家達からは、落ち着いたマンガ表現を受け継いだ。例として、ニューウェーブの代表的な存在である大友克洋と市川の作品を比べてみると、いくつかの共通点が見られる。まず、線の強弱を抑え、人物も物も同じ太さの線で等価に描く点。そして衝撃的な展開と平凡な日常を、同じように淡々と四角いコマで書き連ねていくという、冷静でフラットな視線を持つ点に見られる。それと反対に、大友と異なる点は人物の描き方にある。大友の描く女性は現実近く日本人的に描かれているが、市川の描く女性は現実的ではなく、男女の描き方の違いは大友に比べると明確ではない。作品によっては女性が中性的に描かれたり、『宝石の国』では人物たちが性を明確にされず、少年にも少女にも見える中性的な存在として描かれていたりする。ここには大友らニューウェーブからの影響ではなく、萩尾望都ら24年組の影響が見られる。24年組は少女マンガに少年愛という新たなジャンルを開拓した。その際に主に描かれたのは、少女のように華奢で美少年達であった。そのような中性的な人物の描写は少女マンガならではのものだと考えられる。

高野文子と市川春子の比較

市川が最も影響を受け、短編『虫と歌』を描くとき参考にしたマンガ家として高野文子を挙げている。高野文子は漫画家であり、大友克洋らとともにニューウェーブにおける象徴的な存在とされている。代表作に『絶対安全剃刀』『るきさん』『黄色い本』がある。デビューから30年以上の大ベテランながら単行本がわずか6冊と寡作であるが、シンプルな画面構成や、そこに流れる独特な雰囲気を感じられる世界観は独創的で、多くの漫画家に影響を与えた。市川は高野からは、説明的ではないことからくる高野作品独自の「わからなさ」、そして言葉に頼らない幅広い視覚表現、生命感のある線を受け継ぎ、それらを独自の表現に落とし込んでいった。

高野と市川は両者とも難解な作品を描くことは共通しているが、2人の違いとして、テーマを持って描いている高野は、読者が作品を読み進めることで「答え」が分かるようにする。市川はマンガを描くことで自分の抱えている疑問を突き詰め、読者に「問い」を投げかけている。そのため、市川の作品をしっかりと読みこんだとしても掴みきれず、最後まで不思議なままなのである。また、高野の作品を参考に描いたというデビュー作『虫と歌』では高野から強く影響されたと見えるコマ割や、緩い線が多く見られたが、『虫と歌』以降の作品では、次第に高野の生命感にあふれた線を独自に取り入れ、みずみずしくありながらもスタイリッシュな線を描くなど、市川独自の表現が確立し

ていった。

市川春子の独自性

市川らしさが表れる虫や植物は、独自のデフォルメを含んだ写実的な描写がされており、どこか不思議で不安を感じさせるバランスを持っている。市川のデフォルメが独特なのは植物や虫の描き方に表れている。市川の描くマンガは全体的にデフォルメ性が強く、物を描く際は線が省かれ、簡略化されている。その中でも植物や虫は比較的现实に描かれているのだが、写実的と言えるほど描きこまれているのではなく、市川らしい線の省略が見られる。それらは線の角度であったり、線を描きこむ度合いであったり、微妙な違いではあるが、絶妙なデザイン感覚を持つ市川の感性で描かれているといえる。また市川が植物や虫にこだわるのは、市川の実家の隣に空地があり生き物を捕まえて遊ぶのが好きだったという、小さい頃の思い出が影響している。

そして市川作品の黒と白の配分は絶妙であり、特に光を扱った表現は市川ならではのものである。市川は光を中心としてコマを描いている。印象的な場面であるほど、コマ内の黒と白がはっきりと描き分けられ、黒い影が強く出ているコマ、それと対照的に全体が光で溢れているように明るいコマがある。短編『25時のバカンス』では、自然光を駆使した昼と、暗闇を利用した夜のシーンが印象的に描き分けられている。市川は光を意識してコマを描くことで場面に強い印象を与え、物語の1日の中で光が強くなる時間帯を選び、印象的なシーンをもってくる。

このような光と影の表現は、市川ならではの死の描き方にもつながる。短編『虫と歌』からの見開き1ページ(図2)を見てみよう。このシーンをウェブサイト「ひとりで勝手にマンガ夜話」の筆者である

白拍子泰彦が考察しており、こちらも人物の死を表現する際に光が有効に使われている表現であったため参考とした。このシーンでは、主人公「うた」の死がだんだん近づいてくる様子が、画面に光が溢れていくように白くなっていく演出によって示されている。影にはトーンが使われているが、ごく薄い灰色であり、うた自身の白さが強調されて描かれている。左側のフキダシだけ描かれた1ページではすべてが光に呑み込まれ、消えてしまったように表現されている。このような真昼の明るい時間帯に描かれたうたの死は、切ないけれど幾分か幸せな空気も感じられる。黒を主に使って死を表現するのではなく、白を用いた表現を行うことによって、軽やかで儚げな印象を与える市川独自の世界をつくりあげている。

おわりに

市川の「問い」は、人と人の関わりから生じるもので、現代に生きる人々が抱く思いに通じていると考える。市川は、他人とのコミュニケーションの難しさを人同士ではなく、人と異生物に例えることで表現する。他人は同じ人間同士ではあるが、中身は全く違う異生物のような存在と捉えることで、互いが理解しやすいのではないかと、という思いからだという。また、愛する存在を救いたい気持ちで自分を犠牲にする人の姿に美しさを感じて作品を描いてきた一方、「人の役に立ちたい」という、人の持つどうしても捨てきれない思いに疑問を抱いてもいる。

また、単行本『虫と歌』『25時のバカンス』に収録された短編のラストにはそれぞれ市川なりの「救済」が描かれている。その救済は登場人物の全てを救うことは出来ない、ほんの僅かな救いにすぎない。けれどもその救済によって、人と人が通じ合うことの素晴らしさが、ガラスのように壊れやすく繊細な表現で描かれているのである。

私たちの生活は、平凡な日常と不条理な非日常が表裏一体で存在している。いつ何が急に起こってもおかしくない、しかしそれらの物事が意味を持つとも限らない。そのような繰り返す日々、目的を見失いそうになる人々を「宝石」に例えて描かれているのが現在連載中の『宝石の国』である。市川は『宝石の国』の中で、日々の目的を探し続ける人々の迷いや恐怖を描き、現代の人々の生き方について疑問を投げかけ、突き詰めているのだと考えられる。

【主要参考文献】

- 夏目房之介著『手塚治虫の冒険』小学館文庫、1998年
- 『ユリイカ 特集 高野文子』青土社、第34巻第9号、2002年
- サイト「ひとりで勝手にマンガ夜話」(http://www.h2.dion.ne.jp/~hkm_yawa/kansou/mushitouta.html) 2014.12.23参照

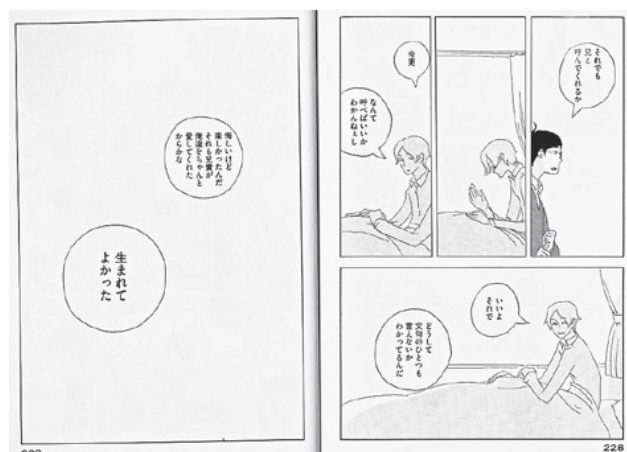


図2 市川春子「虫と歌」『虫と歌』、講談社、2009年、228-229頁

サウンドトラックの観点からの ジブリ映画の研究

A Study of the Studio Ghibli Movies from the Viewpoint of Sound Track

矢島 拓真

Yajima, Takuma

文化マネジメントコース

研究概要

本論文ではサウンドトラックが映画に対しどのように関わり、どのような影響を与えているのかを明らかにすることを目的とする。

第1章では、映画における音がどのような力を持ち、どのような要素を持ちながら、映画と関わっているのかを、デヴィット・ボードウェル、クリスティン・トンプソン著『フィルムアート－映画芸術入門－』の「第9章映画の音」を参考にしながらまとめた。

第2章では作品分析と題し、まずスタジオジブリ、久石譲においてサウンドトラックがどのように扱われてきたのかといったことなどをまとめ、後に『となりのトトロ』を作品分析の題材にして、そのサウンドトラックの詳細と全体像から、どのように音楽が物語を演出しているのかを検討した。

映画における音

映画のなかにはまず、大きく3種類の音がある。発話、音楽、ノイズである。発話とは登場人物などが発する声である。音楽とは物語の世界とは別に存在する音楽のことである。ノイズとは、例えばドアの閉まる音であったりする効果音のことである。映画のなかには主にこのように3種類の音が存在するが、音のなかにはこの3つの要素を複合的に持つものもあり、映画制作者たちはそうした曖昧さをも自在に操りながら映画に音をのせてきた。

そして音には映像と関わるうえでいくつかの要素を持っている。

まず一つ目は「リズム」である。リズムは、音においては何よりもまず、音楽と密接に関わる要素である。しかし発話やノイズにもリズムはあり、その内在するリズムを利用して映画に関わることもある。

二つ目は「忠実度」である。この「忠実度」というのは、観客の期待に音がどの程度音源に忠実であるかということである。これは例えば映像内で犬が吠えているシーンがあったとする。そこに犬の声（たとえそれが実際にその犬の声でなかったとしても）が使われていれば、それは忠実度が保たれている音であり、そこに明らかに別の音（たとえば猫の声）が使われていれば、それは忠実度が低い音ということになる。

三つ目は「空間」という要素である。音には必ず音源（ドア→音源 ドアの開まる音→音）が存在することから、音には空間的な要素が生まれている。

四つ目は「時間」という要素である。それは映写時に音と映像が一致している（同期的）のか、いないのか（非同期的）ということである。同期的な音とは俳優の唇が動くと同時に声が聞こえるといった、最も一般的な音の使われ方のことである。対して非同期的

な音とは、言葉通り時間的な同期をしない音で、その音が映像より前の時点の音なのか、後の時点の音なのかという区別ができる。

映像より前の時点の音というのは、最もよくある例だと、音のフラッシュバックである。観客はスクリーン上に現在の時点にいる人物を見ているが、聞こえてくる音（例えば別の人物の声）はそれよりも前のシーンで使われたものが使われていたりする場合などが挙げられる。

映像より後の時点の音というのは、裁判ドラマなどに見られる手法を例に挙げると、現在の時点の証人の証言が聞こえている間に、映像はその過去にさかのぼり結果として、その証言が映像より後のものとして扱われるような例が挙げられる。

このように音には映像に関わるいくつかの要素を持っており、そしてそれは必ずしもひとつの要素だけに留まらず、時にそれぞれの要素を横断したり、複合的な要素を持つことで観客を驚かせたり騙したりしながら映像に関わっている。

作品分析

本論文の分析対象の作品は『となりのトトロ』に選び、対象の楽曲にはオープニング曲の「さんぽ」と、サツキとメイがトトロと遭遇する雨のバス停のシーンで使われた「トトロ」という楽曲を選択した。楽曲の分析は、主に楽曲の構成の観点、メロディーの観点、編曲の観点から行った。

ここでは分析例として「さんぽ」のメロディー分析の一部を紹介する。※図1は「さんぽ」の主旋律（歌のメロディー）を楽譜にしたもの。3部構成のうち2部まで部分。



■図1.「さんぽ」楽譜 copyright (2013)『ジブリの教科書3 となりのトトロ』

この中でふれたいのは、9小節から20小節の部分である。（楽譜中では3段落目から、5段落目。）ここのメロディーは背景の和音「Fマイナー」の構成音である「ラ♭」から始まる。（①）この「ラ♭」は、この楽曲の調であるCメジャーキーの構成音に含まれない音であり、楽曲の展開の中でも取り分け印象的な音運びとなっている。

また背景の和音は「Fマイナー」という暗い印象を持った和音であることに加え、9～12小節で、メロディーは大きな下降をしていくことにより、ここまでの明るい雰囲気とは対照的な曲展開がされていく。（②）

そして続く13～16小節だが、最初の2音は1オクターブの音程差を持った、13小節でこの曲の中で最も大きい跳躍をし（③）、直前の4小節の旋律の下降を打ち消すかのような対照的な音運びとなる。そして15小節にはこの楽曲での最高音である長9度の音（④）を経過しながら、曲の「結び」ともなる最終の4小節へと曲を展開させていく。このようにパースクションの前半8小節のメロディーには新たな要素が多く含まれ、楽曲における起承転結の「転」としての役割を的確に担っている。

そして最後の「結び」の17～20小節に関してだが、ここまでの4小節ごと（歌詞でいう1行ごと）の終わり方は、全て下降系で終始をしている。（⑤）それに対照的にこの最後の終始は上昇系をとっていることがわかる。（⑥）（図②）

■図2.「さんば」楽譜 copyright (2013)『ジブリの教科書3 となりのトトロ』

ここまで全て下降させる形で終わってきたことによって、最後のメロディーの上昇による高揚感はいずれ際立ち、またこの5つの終始音の中でも最も高い音で終わる形になっていて、この終始の仕方には

高揚感を引き出す要素が多くあることがわかる。

そしてこの「さんば」は、これから始まる物語の序章とも言えるオープニングタイトルである。このようなこれから始まる物語に期待を膨らませるような終始の仕方は、非常に真つ当な終わり方であるし、またその効果を上手く引き出していることがわかる。

またメロディー全体を通してみると、音域の幅はほぼ1オクターブにおさめられ（長9度（1オクターブ+1音）の音は出てくるが一度のみ）、隣り合う音の跳躍も大きくなく（1オクターブの跳躍は一度しか出てこない）といった、子供から大人まで誰もが歌いやすいシンプルな形になっている。監督の宮崎が当初からオープニングタイトルに対し「快活に合唱できる歌」という要望をしていた。これはそれに久石が応えた結果であろう。

使える音などを制限しながらも、巧みなメロディー設計で楽曲は魅力的になっており、またオープニング曲としても『となりのトトロ』の世界観を巧みに支えている。

まとめ

『となりのトトロ』という作品におけるサウンドトラックの使われ方の特徴としてあげたいのは、「わかりやすい音楽」ということである。

映画音楽の演出のひとつの手法として、非常にコミカルなシーンに陰鬱な音楽をのせることによって、そのコミカルさを逆説的に浮かび上がらせる、といったようなシーンとは対照的な音楽を使う手法がある。しかし、この『となりのトトロ』という作品においてはそのような、シーンと音楽が対照的になっているような箇所は見当たらなかった。基本的にはそのシーンに内在する動きやテーマ、イメージといったものに、同期、強調、補足するような態度を取っていることがわかった。

このような「わかりやすい音楽」という、ある種制約の多い環境下でも、久石は多くの人を魅了する確かなメロディー設計や、音色を巧みに操ったりしながら、作品の世界観を支えてきた。ジブリ作品が長い間、多くの人々を魅了してきた理由は多様にあるだろうが、そのひとつの要因としてサウンドトラックの効果、ひいては作曲家久石譲の功績も多大に影響していることは確かだろう。

【主要参考文献】

- 宮崎駿、2001、『となりのトトロ』、(DVD)、ブエナ・ビスタ・ホーム・エンターテインメント
- 久石譲、2004、『となりのトトロサウンドトラック集』、(CD)、徳間ジャパンコミュニケーションズ
- スタジオジブリ・文春文庫 編、2013、『ジブリの教科書3 となりのトトロ』、文春ジブリ文庫

アニメーション作品における 自然な演技とは

- スタジオジブリ作品を中心に -

What Is a Natural Acting in Animation?
Focusing on the Studio Ghibli Works

寺澤 奈津美

Terasawa, Natsumi

文化マネジメントコース

要旨

アニメーション作品における声の演技の「自然さ」を追究するため、演技論や声の演技に関する見解をまとめ、その考えや演技法を基に実例分析を行った。その結果、「自然さ」を感じる演技とは「演じている役者自身の存在を感じない」演技であることを実証した。

アニメーション作品は声を発する媒体が「画」であり、役者の身体とは別物である。故に、役者自身の個性を重視する演技ではなく、役柄に合わせた人物形成を重視する演技が「自然さ」を持った演技としてふさわしいと考えられる。

はじめに

あるアニメーション作品を鑑賞している際、役者の演技に違和感を覚えた。一方で、全く違和感を覚えない役者も存在する。このことから私は、演技が違和感無く自然に聞こえるための演技法や条件があるのではないかと考えた。声の演技における自然さとは何か。その演技がアニメーションにどのような影響を与えるのか。ある程度汎用性のある答えを得るため、演技論等を参考に実例分析を行った。分析では、世代を超えた多くの日本人に愛されている作品であり、また、メインキャストに声優ではなく俳優を起用することによってリアルな演技を追求しているスタジオジブリの劇場アニメーション作品を中心に考察した。

本研究における「自然な演技」の「自然」は、作品の世界観や、その作品に登場するキャラクターにおいて日常的である、という意味である。

声の演技とは

「アニメーション作品における演技」即ち「声による演技」に関して、ロシアの演出家スタニスラフスキーによる演技論『俳優修業』と、日本の演劇やアニメに関する見解を基に考察を行った。

『俳優修業』によると、「俳優というものはすべて、優れた物言いと発音とを身につけなければいけないということ、彼は、フレーズや単語ばかりではなく、一つ一つのシラブル〔音節〕、一つ一つの文字をも意識しなければならないということである。〔□ 内筆者〕」〔スタニスラフスキー 1975:125〕、「肝心な点は、自分が単語をどう言うかということよりもむしろ、他人がそれをどう聞いて、吸収するかということの方にある。」〔スタニスラフスキー 1975:229〕という。一観客として作品を鑑賞している際、如何に心を響かせる台詞でも、俳優の言い方がいい加減であれば、その良さが全く響いてこないことが

ある。早口であったりイントネーションに違和感があったりするだけでも、言っていることを理解するのに時間がかかり、話に置いて行かれてしまう客もいる。演技云々以前に、伝える技術と努力は非常に重要なことなのである。

また、人物形成において、『俳優修業』には「俳優はすべて、[……]自分をして役の『化身』となることを可能ならしめるような性格描写を利用すべきである。」〔スタニスラフスキー 1975:45〕とあり、役者自身を軸としている。これに対し、高橋博は「ある人物だけが浮彫されて俳優自身の存在が全然蔭にかくれてしまった（旧字体は新字体に改めた）」〔高橋 1949:29〕状態が最高の演技だと述べ、役柄を軸とした人物形成を説いている。しかし、高橋自身が「如何に扮装、動作が巧妙でも、声を通して聴いた刹那、その作中の人物よりも俳優自身を感じる場合が多い。（旧字体は新字体に改めた）」〔高橋 1949:29〕と述べているように、俳優自身の存在が完全に隠れることは無い。このことから、特に舞台演劇や実写のドラマでは、俳優の個性が作中の人物を構成しているのではないかと考えられる。では、アニメーションにおいてはどうか。

実例分析

スタジオジブリの劇場アニメーション作品から9本、スタジオジブリ同様俳優をメインキャストに起用している他の劇場アニメーション作品から3本を選び、作画・演技・演出の観点より声の演技の「自然さ」に関して比較・考察を行った。

スタジオジブリは、キャスティングと演技指導に関して、役者自身の普段の声や話し方を求める傾向があり、「役者自身の個性を重視している」印象がある。2008年公開の映画『崖の上のポニョ』にてヒ



図1. 所が演じたフジモト／copyright:宮崎駿監督、『崖の上のポニョ』、2009年。
©2008 二馬力・GNDHDDT

ロインの父親・フジモトを演じたタレントの所ジョージの演技に関しては、フジモトの話し声を聞いた刹那に所の話し声としか聞こえなくなり、役柄に集中出来なくなってしまう。故に、この演技傾向では起用されたキャストが著名人である程その役者の存在を感じ易くなる。しかしその分、観客が役柄に集中出来なくなるリスクが高まる。

声の演技に違和感が生じる要因の一つは、人物の描写の度合いが作画と声とで異なる場合である。所のように声を発した瞬間役者の存在を感じてしまう件も交えると、描かれた身体と声を発している身体が別物だと感じた際に違和感が生じていることがわかる。故に、「描かれた身体から声を発している」と感じる際は、実際には異なる身体（役者の身体）から発せられている声をそのキャラクターの声として認識しているということになる。つまり、「キャラクターを一人の人物として認識した」場合は、違和感が生じないのである。

2006年公開の映画『ゲド戦記』の特典DVDに収録されているキャストインタビューにて、ハジア売り（ハジアは作中における麻薬）を演じた俳優の内藤剛志が以下のように述べている。

アテレコというのはね、やはりね、作り上げる作業だと思うんですよ。[……] ハジア売りっていう男と、それから、内藤っていう人と、が、一緒に役を作っている感じになってくる。これ不思議な感覚なんですけどいつもそうなんです。[……] 画面の中の人と僕と共同で一つのものを作り上げてるってイメージが凄く強いですね。そこに監督が客観的に何かをおっしゃって、また二人でこうやって微妙に調整していくって感じがするんです。僕一人でやってる感じしないんですよ。一緒にやるって感じですね。（文字書き起こし筆者）[宮崎吾朗監督、『ゲド戦記 特別収録版』、2007年。]

映画を鑑賞している際、内藤の演技からは違和感を覚えなかった。ハジア売りというキャラクターがそこに存在しているように感じたのだ。その内藤の見解からは、描かれた身体に自身の演技を合わせている印象が窺える。つまり、内藤自身としての話し方ではなく役柄としての話し方を重視しているのである。

これらのことから、アニメーション作品における違和感の無い「自然な演技」とは、役者（声を発している身体）の個性を軸としたものではなく、役柄（描かれた身体）を軸とした人物形成に基づくものであり、「演じている役者自身の存在を感じない」演技だと言える。

まとめ

実写のドラマや映画、舞台演劇ならば、役者自身の身体を媒体とし

て役柄を演じなければならないため、スタニスラフスキーやスタジオジブリのように役者自身を軸とした人物形成であるべきだろう。しかし、アニメーションでは役柄の主な身体は画であり、役者が演じるのは声のみである。即ち、声を発する媒体が役者の身体とは別に存在するのである。故に、主な身体となる画に声を合わせる、役柄を軸とした人物形成が適合するのだ。

【主要参考文献・URL】

- スタニスラフスキー 1975年 『俳優修業 第二部』山田肇訳 東京：株式会社未来社、478頁。
- 高橋博 1949年 「聲の演技」『日本演劇』第7(6)号、28-30頁。
- 宮崎駿 2009年 DVD『崖の上のポニョ』、ウォルト・ディズニー・ジャパン株式会社。
- 「時間と空間をゆがめるのが特徴——ジブリ・鈴木敏夫氏が見る日本アニメの現在と未来（後編）」『Business Media 誠』<http://bizmakoto.jp/makoto/articles/1011/26/news018.html>（2014年12月8日アクセス。）
- 宮崎吾朗 2007年 DVD『ゲド戦記 特別収録版』、ブエナ・ビスタ・ホーム・エンターテイメント。

現代の散村における名字と個人名

Family Name and First Name in Dispersed Settlement Today

二口 佳菜

Futakuchi, Kana

文化マネジメントコース

はじめに

自分の名前が表わしているのは、本当に自分自身だけなのか。考えてみると、自分の名字は生まれたイエ（注1）によって決まり、自分の個人名（下の名前）もイエの家族によって、決められるものである。このように、自分の名前を考える際、イエという存在が関係しているということが分かる。しかし、今日では自分の名前は「自分らしさ」を表わすものと考えようが一般的であり、自分の名前に関する「イエ」の存在が薄れつつある。そもそも普通に生活をしていて、イエを意識することは、ほとんどない。というのもイエの在り方自体が変化しているからではないのか。そこで本稿では、そうしたイエの変化が人の名前に与えた影響について、考察する。

イエと人の名前

社会生活の上では、自分と他を区別する必要がある。そこで、イエとイエを区別するために家名が名乗られるようになった。また、家名は「名字」ともいわれ、もとは有力農民（のちの武士）が自らの支配する土地を示し、一族を表わすものとして名乗ったことに由来している。そのため、名字は武士の身分の象徴であり、多くの農民や商人といった一般庶民は名字をもってはいたが公称できなかった（注2）。よって、名字を公称できない人々は、個人名に、先祖や父の個人名の一字を用いることや、そのまま先祖の個人名を受け継ぐことで、イエとイエを区別する家名としての役割を見出していた（注3）。このように人の名前の歴史をみると、名字、個人名には、「自分らしさ」ではなく、「イエ」という存在が意識されていたのである。

散村の農家にみる、イエの変化

けれども、今日では、自分の名前は「自分らしさ」を表わすものと考えようが一般的である。では、これまで人の名前に意識されてきたイエは現在、どうなっているのか。そこで、本稿では、そうした人の名前に関わるイエの変化を、現在、散村（注4）で起こっている、農家の農業離れにみることにした。散村の農家たちは、もともと家産である田をもとに、家業である農業によって家族生活を営んできた。しかし、現在の散村の農家というのは、第二種兼業農家（注5）がほとんどである。また、これまで個人の農家で行っていた農作業を、集落営農という地域で行う農作業へと変化しているというのが散村の農業の現状である。よって、こうした散村の農家のイエの変化（家産と家業の関わり方の変化）がイエらしさを表わす家名、すなわち人の名前に与える影響を明らかにするため、アンケート調査を行った。

アンケート調査結果

そこで本稿では、富山県南砺市三清東集落^{なんとし きんきやうがし}という集落営農を行っている散村の農家（全戸が兼業農家）を対象に、アンケート調査を行った。三清東集落の全戸数は53戸、そのうち農家数は43戸である。そして、アンケート結果は回収できた27戸の農家の回答を集計したことになる。

はじめに、現在の散村の農家にとって、家産である田と、家業である農業はどのような存在として考えられているのかを明らかにする。そのため、設問では、「家産」と「家業」それぞれの位置づけを問うことにした。家産の位置づけとして、田は回答者にとって、イエの財産か、三清東集落という地域の財産かという2択を、家業の位置づけとして、農業は回答者にとって、イエで代々継承するものか、三清東集落という地域で協力して継承するものかという2択から、それぞれ回答してもらった。

結果、「田は、イエの財産ではあるが、三清東集落という地域で協力して継承していくもの」という回答が半数近くを占め、最も多かった。このことから、散村の農家のイエにおける家産と家業の関わり方は、家産である田に対する考え方に大きな変化はみられなかったが、家業である農業の継承の仕方に対する考え方は、理想（家業としてイエで継承）と現実（地域の営みとして継承）の違いから、「イエ」と「地域」の2つに分離しているということが明らかになった。そこで、「イエ」と「地域」のどちらに農業の継承を位置づけるかという違いが、名字、個人名という人の名前に、どのように影響を与えているのか分析した。

まず、名字について問うと、「イエ」に農業の継承を位置づける回答者の9割が「名字は継承するべきもの」と回答し、名字は自分らしさというより、イエを表わす家名と考えられ、名字の継承は望まれる傾向があった。一方、「地域」に農業の継承を位置づける回答者は4割以上が、「時と場合に応じて」名字の継承を考えると回答し、名字の継承に対する考え方に柔軟性がみられるという結果になった。

次に、個人名に関係するイエの存在（イエの継承やイエらしさを表わす役割）について、回答者は自身の個人名に「イエを継ぐことへの願い」が込められていると感じるか、回答者の次にイエの後継者となる予定の子供に「イエを継いでほしいという願い」を込めたかを問うた。結果は、まず、回答者自身の個人名について、「イエ」に農業の継承を位置づける回答者では6割、「地域」に農業の継承を位置づける回答者では3割強が、自身の個人名に、イエを継ぐことへの願いを感じているという結果になった。続いて、回答者の子供の個人名について、「イエ」に農業の継承を位置づける回答者では2割、「地域」に農業の継承を位置づける回答者では3割が、子供の個人名に、イエを

継いでほしいという願いを込めているという結果になった。このことから、「イエ」に農業の継承を位置づけることは、個人名にイエを継ぐことへの願いが表われることにつながっているということが分かる。

けれども、ここで注目したいのは、「イエ」に農業の継承を位置づける回答者は、自身の個人名にはイエを継ぐことへの願いを感じているという割合が6割にも上るが、回答者の子供の個人名にイエを継いでほしいという願いを込めたという割合が2割へと大幅に減少しているということである。対する「地域」に農業の継承を位置づける回答者と回答者の子供の個人名では、回答の割合にほとんど変化がみられなかった。このことから、「イエ」に農業の継承を位置づける回答者自身は、イエを大切に思う気持ちが大きい、それを子供に強いることはしていないということが分かる。回答者は超世代的なイエの継承というより、現在の自分にできる範囲、方法でイエを大切に守り、回答者の子供という次の世代にイエの継承をゆだねる姿勢をもっているということが考察できた。

まとめ

散村の農家のイエの変化（家産と家業の関わり方の変化）は、農業の継承の仕方に対する考え方を「イエ」と「地域」の2つに分離させ、そのどちらに位置づけるかで、名字、個人名にイエを意識するか、しなやかに影響していると考察できた。「イエ」に農業の継承を位置づける場合は、名字の継承が望まれ、そのイエ、名字を継承していく回答者は自身の個人名に、イエを継ぐことへの願いを感じる傾向があった。一方、「地域」に農業の継承を位置づける場合は、名字の継承は、時と場合に応じて考えるといった柔軟性がみられ、回答者も自身の個人名にイエを継ぐことへの願いを感じることは少なかった。

けれども、アンケート全体を通して、散村の農家にとって、イエは現在も変わらず大切にされているものであるといえた。しかし、回答者の子供の個人名に、イエを継いでほしいという願いを込めたかという回答の結果からも分かるように、回答者の子供にはイエの継承を強いることはしていなかった。また、回答者にとってのイエも、誰かに強いられたというよりは、自身の意志にもとづいて大切に守っている存在であり、イエの継承は義務的というより、次の世代にゆだねるといった姿勢がみられた。

そのため、散村の農家のイエの変化は、単なる農業離れではなく、地域で「イエ（家産と家業）」を守って、次の世代につなげていく、前向きな取り組みであるといえる。そして、こうした散村の農家のイエの変化と人の名前との関係という本稿のテーマの考察を通して、現代の散村の農家は、農業離れという家族生活の面からみると変化はある

ものの、農業への関心の面からみると、個人に出来る範囲と方法で、「イエ」に関わり続けていく、前向きさをもち続けているということを実感することが出来たのである。

【注】

1. イエは、家屋である建造物としての家と区別して、民俗学や農村社会学の分野で、生活の場や労働の場における共同体の分析に用いられる用語である。イエは、家産をもとに家業を営むことで生計を立て、家族生活の基盤となる。また、そうした家族が、祖先から子孫まで超世代的につながっていくことで形成されていく。そして、そのイエの継承、イエらしさを象徴しているものが家名である。
2. 奥富敬之1999『日本人の名前の歴史』東京：新人物往来社、167-168頁。
3. 上野和男2006『名前と社会一名づけの家族史―[新装版]』東京：早稲田大学出版部、19-20頁。
4. 家屋が散在している集落形態。農家が家屋のまわりに耕作管理する水田をもち、農業を中心とした家族生活によって形成された。
5. 兼業所得の方が農業所得よりも多い兼業農家。

【主要参考文献】

- 森岡浩2011『決定版！富山県の名字』石川：北國新聞社、富山新聞社、282頁。
- 砺波市立砺波散村地域研究所2010『砺波平野の散村「改訂版」』富山：砺波市立砺波散村地域研究所、58頁。

文化政策と文化財の抱える課題への提案

- 金石大野湊神社夏季大祭を例に -

The Proposals for The Problems of Cultural Policies and Cultural Heritage
:A case Study of Summer Grand Festival at Kanaiwa Ono Minato Shrine

葭野 絢香

Yoshino, Ayaka

文化マネジメントコース

はじめに

この論文では金石大野湊神社夏季大祭を例に、夏季大祭と金沢市の文化政策の課題をそれぞれ挙げ、解決策を提案することを目的とする。石川県金沢市金石は金沢市の北西に位置する海沿いの地域である。そこには大野湊神社があり、毎年8月最初の金土日に夏季大祭が行われる。この金石の夏を代表する大きな祭りが平成23年に金沢市の無形民俗文化財に指定された。このことを受け、私は金沢市の行っている文化政策と文化財について興味を持った。

昨今、伝統芸能や伝統技術といった無形民俗文化は担い手が減っていき、消滅の危機にあるものも少なくない。一方、金沢市では世界都市構想を基本構想としている。その構想の方針のひとつに金沢のもつ歴史・文化・自然を金沢市の資産として残すことが含まれている。しかし、金沢市の行っている文化政策では市の中心部にあたる旧金沢城下町の事業が多く、周辺部の金石まで十分に及んでいない。ゆえに、この構想に基づいて行われている文化政策の中で金石大野湊神社夏季大祭が活用される政策事業を提案する。

大野湊神社夏季大祭

金石は昔宮腰と呼ばれていた港町である。この港は加賀藩の流通拠点であった。加賀藩の藩政期には金石から金沢城下町まで金石往還というまっすぐな道が作られ、この道が港から城までの通路となっていた。大野湊神社は金石に古くからある神社である。夏季大祭では前日の木曜日に神還し神事が行われ、初日金曜日に神輿が神社を出発する。神社から金石往還に至るまでは神輿のみであるが、金石往還につ



写真1 平成26年8月1日撮影。
行列後、仮殿前で行われる通町の獅子舞の演舞の様子。



写真2 平成26年8月3日撮影。
帰りのルート途中で寄る秋葉神社前で行われる悪魔祓いの演舞の様子。

くと曳山、太鼓台、悪魔払い、子供奴、獅子舞など金石に伝わる伝統芸能が行列を作り、待機している。神輿を加えた行列は、海の近くにある仮殿まで行く。行きのルートは決まっており、毎年変わることはない。地元の人は神輿が家の前に来ると塩をまいてお迎えする。行列の後には仮殿で祈願が行われ、悪魔祓いや子供奴など一部は町内を回る。中日には海上で大漁祈願祭が行われる。最終日の日曜日に再び行列をつくり、本殿までお返しする。お返しの際には初日とは異なり、ルートは毎回変わる。また、最終日のみ金石往還に作られるお祭り広場という歩行者天国でも演舞は行われる。

伝統芸能は担い手が減少している、というのが一般的に言われていることであり、大野湊神社夏季大祭もその傾向にある。金沢市が平成21年に行ったアンケートによると、町民が参加人数の減少を課題と考えていることがわかった。現在でもその課題は解決されていない。というのも、この町では祭りで使われる曳山・太鼓台は金石の各町会で管理している。当日は主に各々の町会の子どもが曳くのだが、人数が少なく大人が曳いている町会、曳く人数が集まらなくて参加していない町会がある。今後も数が減っていくことが危惧される。

金沢市の行っている政策

金沢市は、世界都市構想を目指している。この構想の中には金沢固有の自然や歴史、文化を礎にしながら金沢の持つ資源を生かすことも方針となっている。そのために文化、伝統の分野で、美しいまち金沢を目指す政策が行われている。

金沢市は、文化庁らが共管で制定した地域における「歴史的風致の維持及び向上に関する法律（歴史まちづくり法）」に基づいて制作された歴史的風致維持向上計画の認定を第1回目に受けた都市のひとつである。この歴史的風致維持向上計画とは、歴史的風致という「地域

におけるその固有の歴史及び伝統を反映した人々の活動とその活動が行われる歴史上価値の高い建造物及びその周辺の市街地とが一体となって形成してきた良好な市街地の環境」を維持向上して行くという計画である。この歴史的風致の指す良好な市街地の環境に計画の中で金石の地区も位置づけられており、金石地区の固有の歴史、文化、人々の活動を持つ大野湊神社夏季大祭も計画内の示す環境に含まれていると本論では考えている。

また、文化財を活用した計画として金沢市歴史遺産保存活用マスタープランがある。歴史的風致維持向上計画の調査で金沢の中心地である金沢城下以外にも多くの歴史文化自然が残されていることが明らかになった。このマスタープランは、市全体の歴史遺産や関連文化財を包括的に保存管理するための指針となっている。その中で金石地域は水辺の街並み、歴史遺産の地域として取り上げられている。

現在、金沢市では歴史的風致維持向上計画の重点区域を設定し、そこを中心とした事業を行っている。重点区域は旧城下町及び市街地背景の台地・丘陵の一部とし、金石は含まれていない。そして、包括的に事業を行うマスタープランでも金石に関して積極的に行われている事業が少ないという点が課題である。

亀山市の事例

本論では、歴史的風致維持向上計画の認定を同時期に受けた都市の中で同じく市指定無形民俗文化財にまつりが指定されている都市を比較対象に選んだ。それが、市指定無形民俗文化財に関町の関の山車まつりがある三重県亀山市である。亀山市関町は市の中心地よりも西に位置している。亀山市には東海道が通っており、沿道に旧宿場町も多い。関町も旧宿場町のひとつである。

歴史的風致維持向上計画では重要伝統的建造物群保存地区に選定されている関宿を中心とした東海道沿道を重点区域とした。その中でも関の山車祭りに関する具体的な事業内容は、学校等で伝承活動を行ったり、年に一度、関の山車まつりでしか曳かなかつたものを街道まつりという祭りでも曳くようにし参加者の増加に繋げたりすることである。

亀山市には歴史的風致維持向上計画のほかにも文化に関する計画がある。文化振興ビジョンでは「文化力」という文化がもたらす力を幅広い政策分野に取り入れ、まちづくりを行うというものである。このビジョンは文化による交流、個性を生かした魅力あるまちづくり、次世代への継承が謳われている。また、基本構想のひとつである東海道歴史文化回廊では東海道沿いにストーリーやエリアなどを設置し、交流の場や歴史・文化財への理解を深める動きをしている。

比較

相違点として、重点地区かそうでないかが上げられる。金石大野湊神社地区は維持向上すべき歴史的風致に含まれているが重点区域ではない。それに対して、関町は重点地区である。金沢市の方でも取り上げられる地域のひとつとして挙げられているが、金沢市が最も優先し、重要視しているのは国指定文化財等が集中している城下町金沢があった中心地及び金沢城近辺を「核」とした周辺地域である。一方、亀山市が重要視しているのは東海道という「道」の周辺地域である。

また、亀山市では行政と市民が一体となって文化について考えることがわかった。事業では市民に文化財についてより深く理解できるよう、ハードとソフトの面から計画が進行している。

まとめ

金石の大野湊神社夏季大祭は大規模な祭りであり、その内容は金沢市が求める歴史的風致の良好な環境を含んでいる。しかし、重点区域の範囲外に金石は存在している。そのため、金沢市では市指定文化財の他に特別な方法を持っていないという事がわかった。

亀山市の例では行政の政策によって消滅した文化を伝承し復活させたことや参加者の増加という点が挙げられる。亀山市では市民が市の歴史や文化に触れ、理解が深まるような計画が行われ、市民に自身の市の文化や伝統が価値のあるものであることを示している。ゆえに、市民が文化財を身近な存在として自ら守り伝えていくようになることができているのではないかと考えている。

金沢市の今後の政策として、「繋がり」によって構成される事業を考える。無形民俗文化財として今後も変わりなく大野湊神社夏季大祭を続けていくためには町民が祭りに関心を持つが持たないかにある。地域の重要な歴史遺産として理解し、文化財としての価値を認識し、大野湊神社に対する変わらない信仰心を持つことが祭りを続けていく上で必要になる。そのためには、金沢市と地域の人の協力が必要になってくる。

【主要参考文献】

- 中崎善治郎『金石町誌』株式会社文献出版、1980年
- 金沢市史編さん委員会編『金沢市史 資料編14 民俗』金沢市、2001年
- 金沢市歴史的風致維持向上計画
<http://www4.city.kanazawa.lg.jp/11201/rekishitoshi/fuuti.html>

ボランティアから見た音楽祭

- ワールドミュージックフェスティバル SUKIYAKI MEETS THE WORLD を例に -

Music Festival from Perspective of the Volunteers

A Case Study of World Music Festival SUKIYAKI MEETS THE WORLD

菊川 ありさ

Kikukawa, Arisa

文化マネジメントコース

はじめに

本論文では、SUKIYAKI MEETS THE WORLD を例にボランティアと音楽祭のよい関係について明らかにする。

近年、日本全国で音楽祭は数多く開催され、その数はさらに増加する傾向がある。そして音楽祭の開催に当たってボランティアスタッフを募集するものも多く、ボランティアスタッフの存在はなくてはならないものになっている。

2013年8月、私はSUKIYAKI MEETS THE WORLD というワールドミュージックの音楽祭にボランティアスタッフとして参加した。その際、音楽祭には、ボランティアが音楽祭を支え、ボランティア自身も音楽祭を楽しんでいるという雰囲気があった。そこで、24年間続いているSUKIYAKI MEETS THE WORLD (以下、スキヤキ) には音楽祭とボランティアのよい関係があるのではないかと考え、本論文の事例とした。

ボランティアと音楽祭

ボランティアの中でも文化芸術に関するボランティアについては文化ボランティアと呼ばれる。文化庁によると「文化芸術に自ら親しむとともに、他の人が親しむのに役立ったり、お手伝いするようなボランティア活動」としている。スキヤキのボランティアも文化ボランティアと分類することができる。

文化ボランティアは、自分の関心のない芸術分野での活躍を希望することは少なく、参加することで得られるものを期待して参加するといえる。音楽祭のボランティアであればステージを見ることやアーティストとの交流を求める直接的なもの、イベントの運営、裏方に興味がある、音楽について深く知りたいという間接的なもの、多くの人と交流したいという交流を求めるもの、音楽祭という場が好きという非日常空間の体験を求めるものなどである。そのような文化ボランティアには行動そのものが楽しいということが参加継続のカギとなっている。

音楽祭のボランティアについて先行研究では文化政策、協働などの論点で扱われることが多かった。本論文では文化ボランティアの特徴を踏まえボランティアから音楽祭を見ることとする。

地域の文化を創造する

SUKIYAKI MEETS THE WORLD

スキヤキの行われる南砺市は富山県の南西部に位置し、2004年にそれぞれに個性あふれる8町村（城端町、平村、上平村、利賀村、井

波町、井口村、福野町、福光町）が合併してできた市である。緑の溢れる地域で、多くの文化が今も受け継がれ発展し、平成22年度文化庁長官表彰文化芸術創造都市部門を受賞している。スキヤキは合併前の福野町で誕生し合併後も続けられている南砺市の名物行事のひとつである。

スキヤキは南砺市の福野文化創造センターヘリオスで行われる。毎年8月末の金土日の3日間行われ、1万人を動員する。1991年から始まり2014年で24回目の開催を迎えた。

スキヤキの目的は音楽を通じた異文化交流である。また、その異文化交流から新しい音楽文化を創造し、南砺市の文化として発信することを目指している。そのため毎年、交流を目的とした様々なプログラムが企画されている。出演アーティストの国の文化などを知ることのできるシンポジウムやインタビュー、本物の楽器を触り練習するワークショップなど実際にアーティストから話を聞いたり、教わったりすることができる。

また、これまでにスキヤキから6つの市民楽団（スティールドラムの〈スキヤキ・スティール・オーケストラ(SSO)〉、福野小学校スティールドラムクラブ〈気分はカリビアン〉、打楽器の〈サラマレクム!〉、韓国打楽器グループ〈サルムノリ・シグ!〉、親指ピアノの〈スキヤキ親指パロリンズ(SOP)〉、ブラジル打楽器の〈トゥーマラツカ!〉)が誕生している。市民楽団の活躍は、スキヤキが行ってきたワークショップや実行委員会が購入、配置した福野小学校のスティールパニー式を通して異文化交流が浸透していった証拠である。異文化と交流する日常を作ってきたことが実を結び、そこから新たに文化を発信できる土壌が育っているのである。



写真1 ブラジル打楽器〈マラカトゥ〉のワークショップの様子／<http://www.sukiyaki.cc/wp-content/uploads/2012/04/SUKIYAKI2013-OFF-0067.jpg>

ボランティアから見た
SUKIYAKI MEETS THE WORLD

スキヤキはスキヤキ・ミーツ・ザ・ワールド実行委員会が運営する。事務局を担当するヘリオス事務局の職員を除き、スタッフはすべてボランティアである。ボランティアの活動に取り組む形としては大きく2つに分けられる。実行委員会の中のスキヤキ制作部に所属し役職（実行委員長、副実行委員長、正副班長、広報など）をもって運営に深くかかわる人と事前の広報活動や会期中のみ参加する人である。ボランティアは当日には200人以上が参加する。

ボランティアは9班に分かれて活動する。図1には10班あるが、パレード班はほぼ商工会青年部で構成されているため含めていない。

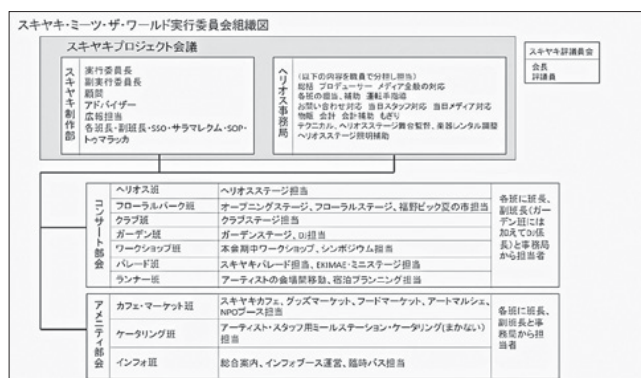


図1 スキヤキ・ミーツ・ザ・ワールド実行委員会組織図／資料を基に筆者が作成

私は今回第24回のスキヤキにボランティアスタッフとして参加した。アーティストの会場間の移動などを手伝うランナー班の仕事をを行った。そこからスキヤキのボランティアスタッフも仕事をしながら音楽祭を楽しむという雰囲気には、次のような点が寄与していると考えた。

1. 班で構成された組織

急な変更が発生しても班分けされていることで班長からさらに班の人に仕事を分けられる。何百人のスタッフの中でまず同じ班の人と仲良くなる。仕事や何百人のスタッフの中での立ち位置がはっきりしていることで、他の人との交流しやすさにつながっている。

2、全体会、新人研修会などの開催

新人研修会はスキヤキの目的やイベントの構成、今までの実績などの説明がある。全体会は新人スタッフ向け研修会の参加者に加え、スタッフへの参加が2回目以降の人たちが参加し、プログラムやタイムテーブル、出演者など今年のスキヤキについての説明がある。イベントの内容を共有すること、どのような人がやって

いるか分かること、実際に活動する班に分かれることがボランティアに参加し、音楽祭を支える実感がわく働きをしている。

3、実行委員による反省会や班長会

実行委員や班長同士のコミュニケーションがしっかり取れている。その他のボランティアが頼りにできる体制がある。

4. 様々な人との交流

アーティストの人たちとの交流もあるが、スタッフ同士での交流の機会が多く、日常では関わりのない年齢や職業の人と話せるのは非日常で楽しい体験である。

5、実行委員やベテランスタッフの雰囲気

滞りなく運営したいという班長の強い思いが伝わってくる。実行委員やベテランスタッフの意欲的な姿がスキヤキの楽しい雰囲気

6、人材の育成

ヘリオスにはヘリオスクルー、フェイスというホールボランティアを育成する制度があり、それをきっかけにスキヤキへ参加するようになった人も多くいる。知識を持った人材が参加する仕組みがある。

おわりに

ボランティアが音楽祭に求めている要素を与え、ボランティアもそれによって高いモチベーションで取り組むという循環をしているスキヤキはボランティアとよい関係を築いているといえる。

また、スキヤキに多くのボランティアが集まるのは、スキヤキが開催自体を目的にしているのではなく、異文化交流という大きな目的を掲げて開催しているところにポイントがある。異文化交流という目的から違う国の音楽や文化との交流はもちろんだが、その交流を果たすためには音楽祭を動かす組織自体の交流やコミュニケーションがうまくいっていないと成し遂げられないものだ。このような音楽祭自体が作り出す雰囲気人が集め、次回以降も参加したいと思わせる要因なのではないかと考えられる。

音楽祭のボランティアは人手を補うために使われるという形では、満足を得られない。そのような状態が続くとボランティアが集まらなくなり、音楽祭自体が続かなくなることにつながることも考えられる。ボランティアと協力し音楽祭を作るという雰囲気ができる音楽祭にとってもボランティアにとってもよい関係が築けるだろう。

[主要参考文献]

○SUKIYAKI MEETS THE WORLD ホームページ <http://www.sukiyaki.cc/>
○壬生千恵子「音楽イベントにおける文化ボランティアに関する一考察」『音楽芸術マネジメント』第5号、2013年、103-108頁。

利賀村 40 年の変容過程

—劇団 SCOT の外部性をもとに—

The 40 year transformation process of the Toga village
Based on the externality of the SCOT theater company.

相原 由佳

Aihara, Yuka

文化マネジメントコース

はじめに

地域には独自の文化があり、そこには固有の価値がある。しかし、現在は地方から都市へ人口は流出し、そこにしかない文化がそれ自体に価値があるか否かを問われることもなく、その継承が困難になってきている。このような環境下において、文化を継承していくためにはどうしたらいいのだろうか。

私は、地方が自立して存続していくには現在のままでは難しいと思う。その状況の1つの打開策として、創造的な文化との融合があるのではないかと考えるようになった。そこで、過疎化など地域の課題が先鋭的に表れた山村でありながら、新たな創造的文化を受け入れてきた利賀村（現：南砺市）について調査することとした。

こうした外部の新たなインパクトによって起こる内部の変化・変容は、外部性として捉えることができる。外部性とは、ある環境の変化に対して環境変化を受ける側がどのような変化（効果）があるかを表すものである。それは良好な方面への変化（正の外部性）もあれば望ましくない方面への変化（負の外部性）をもたらすこともある。外部性には、直接・間接的な経済的な変化、または住民の精神的な変化、文化的変容などがあり、こうした点を包括的に考察し、創造的な文化を受け入れることで地域がどのように変わっていくのかを明らかにする。

1. 利賀村について

利賀村とは、富山県南砺市の東側に位置する、少子高齢化が進む山村である。標高は高く、冬季には3mを超す積雪がみられる豪雪地帯である。面積の97%が森林であり、急な傾斜地も多く、耕地はわずかで生産性も低い。若者の就業の場も少なく、外部に職を求め、そのまま戻らないということも多い。人口は、1960年頃3000人を超えていた居住人口が、2014年3月末で618人にまで減少している。（図1 利賀村の人口グラフ参照）また、利賀村には合掌造りの建物が存在し、世界文化遺産である「白川郷・五箇山の合掌造り集落」に隣接している地域である。

2. 劇団 SCOT について

SCOT (SUZUKI COMPANY OF TOGA) は、現在利賀村を拠点に代表鈴木忠志（以下鈴木）の下、演劇活動を行う劇団である。日本初の多国籍のメンバーによる国際劇団であり、こちらも日本初となる世界演劇祭「利賀フェスティバル」を1982年に開催した。現在でも「SCOT サマーシーズン」に名を変え、毎年夏に1週間ほどの期間開

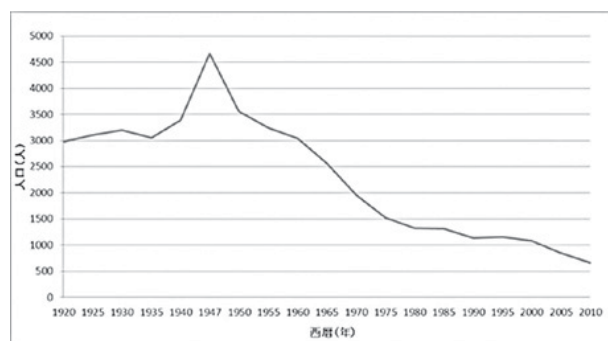


図1. 利賀村の人口グラフ（南砺市役所提供データより作成）

催している。鈴木は、俳優訓練方法「スズキ・メソッド」を編み出し、それは世界各国で学ばれており、公演も世界中で行っている世界的に知名度が高い演出家である。

3. ステージ別：利賀村と劇団 SCOT の関係性

SCOTが入村してから約40年が経過し、その間村と劇団の関係性も大きく変化したと考えられる。ここでは、その40年を画期となる出来事によって4つのステージに分け、明らかにしていく。

3.1 劇団 SCOT の入村、村民との蜜月期（1976年～1984年）

第1期は、SCOTが入村してから現在までの中で住民との関係が最も深かった。入村当時30代の鈴木は、飲み会などで村長と酒を酌み交わしており、とりわけ村長とは深い間柄であった。このような経緯もあり、1982年に開催された第一回利賀フェスティバルは行政も村民も協力し合いながら臨むことができたようだ。

3.2 そば関連のイベント発展期（1985年～1993年）

第2期は、利賀村の中で様々な施設の整備が進んだ時期である。80年代後半は全国的な「バブル期」と重なっており、経済的にも栄えていた時期といえる。その一方で、利賀村自体の文化資源を生かした内発的な活動も積極的に行われるようになる。1980年代前半の村内には、「そば会（ごんべ）」というものがあった。そばを打ち、山菜を並べ、民謡が披露されるなどといった、利賀村民による宴である。それがスケールアップし、1985年には第1回利賀そば祭りが開催されるに至った。SCOTと協働する形で実施した利賀フェスティバルでの成功経験から、村を盛り上げようという気運が高まっていたこともこのような動きがおこった理由の一つといえよう。

3.3 劇団 SCOT と村民の関係希薄期（1994年～2003年）

第3期では、SCOTと村民との関係性が徐々に希薄になっていく。その理由の1つは、1994年にSCOTが主に活動している富山県利賀芸術公園の運営が予算的に厳しくなり、県に移管したことである。

その上、1990年頃には鈴木が国際的に評価されるようになった。鈴木が飛躍的に上がったことで、住民にとって雲の上の人のような存在となり、住民との距離がさらに空いてしまった。さらに、1995年から2007年まで鈴木は静岡県舞台芸術センター（SPAC）の芸術部門総監督に就任しており、拠点も一時静岡県に移していた。利賀村にとってSCOTが縁遠く感じたこともやむを得ない状況であった。

3.4 新たな課題顕在期（2004年～2014年）

2004年には、利賀村にとって大きな変化が訪れる。利賀村が市町村合併し南砺市となったことである。それまでは迅速な対応が可能であった村役場から、大きな組織となった南砺市への確認が必要になり、様々な対応が遅くなるなど住民の不満は増えている。

同時に鈴木が存在に関しても、合併をして村役場や村長という存在がなくなつてからますます遠い存在になってしまったようだ。今日では、明らかに経済的な効果が得られる土建業の仕事が減り、とりわけ若い世代にとってSCOTの存在意義を実施する機会も少ない。こうした中で、SCOTの存在意義をどのように次の世代に伝えていくのかという難しい課題に直面しているといえる。

4. 劇団 SCOT の正と負の外部性

SCOTは多くの正の外部性を利賀村にもたらした。SCOTの入村後、劇団員や観客など利賀村の交流人口は増加し、それにより村での購買や宿泊数が増加した。また、劇団 SCOT の周辺環境を整えるために道路整備などの公共事業が増加している。それに伴い、土建業を中心とした雇用も増加した。これらは経済的な正の外部性であるといえる。SCOTによる第1回利賀フェスティバルにおいて、住民は地理的条件の厳しい山村であるにもかかわらず約13000もの人と呼ぶことができたという自信を獲得した。それは村を盛り上げようという意欲へと昇華し、そば祭りへつながる1つの理由となった。加えて、外から見ると「利賀村といえば、演劇」というようにブランド化しており、外部に対する威信効果もある。これらは、精神的な正の外部性といえる。

一方で、負の外部性も見受けられた。SCOTの来訪によって多く獲得した公共事業が現在では大きな問題になっている。一つは、当時整備した施設の維持管理が負担になっていることである。加えて、住民が公共事業に頼る体質になってしまい、住民が自ら考える力を奪って

しまったこともある。

おわりに

この40年間を通して、あらゆる施策を講じながら必死でまちづくりを行ってきた利賀村の姿がみえた。その中で、第2期で利賀そば祭りが始まり、その後瞑想の郷構想が生まれる例からすれば、「交流の力」は大きな力を生み出すことを知ることができた。常にアクションを起こしていた利賀村は、あらゆる人を惹きつけていた。

SCOTは村に大きな正の外部性をもたらした。しかし、SCOTの劇に関しては内容が難しく、興味や関心のない住民が多いという状況がある。そういう意味では、十分な精神的な外部性が生まれているとは言いがたい。加えて、施設の整備や周辺環境を整えるための公共事業を増加させることができたが、それが後々負の外部性につながってしまうなど、すべてが良い効果をもたらしたとはいえないということもわかった。

利賀村の今後に関しては、前述のとおり人口減少が続き、村自体の存亡が厳しい状況になる可能性は高い。しかし、毎年都会からわざわざ利賀村を訪れる人もいるように、定住するまでには至らずとも、利賀の文化的資本に魅力を感じている人は多い。厳しい条件ではあるが、大勢の交流人口を生かし、新たな可能性が見出だされることが期待される。

【主要参考文献】

- ①梅棹忠夫（1983）『文化経済学事始め 文化施設の経済効果と自治体の施設づくり』学陽書房
- ②中谷信一（1994）地域開発『富山県利賀村とネパールの山村文化交流（アジアとむすぶ村おこし〈特集〉）』（375）pp29-35 日本地域開発センター
- ③大成浩市（2001）農業と経済『「地域おこし」の到達点としての地域個性の創出—富山県利賀村のネパール国ツクチェ村との交流事業から見えるもの（グローバル化に挑む地域と農業）—（むらづくりと国際・民際交流）』67（2）pp196-174 農業と経済社
- ④（財）舞台芸術財団演劇人会議（2009）『SCOTサマーシーズン2009 全発言記録集 利賀から世界へ』
- ⑤鈴木忠志（2011）『鈴木忠志発言集 見たり・聴いたり Blog2010.01-2011.06』SCOT

無形文化財の保護政策をめぐって

ー越中福岡の菅笠の保存と活用を例にー

Concerning the protective policy of intangible cultural assets

-a case of the technique for the conservation and practical use of the sedge hat made in Ecchu Fukuoka-

森 美里

Mori, Misato

文化マネジメントコース

はじめに

富山県高岡市福岡の菅笠はなんと、全国シェア9割以上を占めており、全国各地の祭礼行事などで福岡の菅笠が使われている。その高度な製作技術は国に認められ、平成21年、重要無形民俗文化財に指定された。しかしながら生産の現状は、生産者の超高齢化や後継者不足、原材料のスゲ不足など様々な問題を抱えており、技術伝承が厳しいものとなっている。この危機状態に対して、高岡市をはじめ行政機関は様々な政策を展開し、手厚く保護している。一方で大阪市深江にも、菅細工製作技術が残っているが、住民主体での保存活動を行っており、行政の助けはわずかな補助金のみだという。行政に頼る福岡と、自力で頑張る深江の意識の差から福岡の問題点を明らかにし、今後の福岡での保護活動の方向性を見だしていきたい。

本研究は、「越中福岡の菅笠製作技術」に着目し、その歴史的特性を時系列で整理するとともに、生産構造と流通の実態を明らかにすることを目的とする。その上で、無形文化財（技術）の将来に亘る保存・活用における行政の保護政策の果たしてきた役割と、その限界についての考察を加える。

福岡での菅笠の歴史

菅笠の発生については諸説あるが、いずれの説においても、昔、小矢部川一帯が泥沼化したところに自然に菅草が繁茂し、その菅草で蓑を作り始めたといわれている。そして、1600年代には菅笠の製法が伝えられ、製作するようになったといわれている。江戸中期には加賀藩主前田綱紀の保護と奨励を受けて本格的に産業化し、幕末の1864（文治元年）には120万枚の出荷記録がある。明治時代の最盛期には問屋が約60店ほども存在し、年間300万枚を生産していた。その後こうもり傘や麦わら帽子などの登場により農業用、生活用品としての菅笠需要は減少し、平成20年には祭礼用の菅笠もあわせて4万枚の生産量となっている。そして平成21年に「越中福岡の菅笠製作技術」として国の重要無形民俗文化財に指定された。

菅笠製作の現状

菅笠の製作から販売まで（1）原材料となるスゲ草栽培、（2）笠の骨組みをつくる笠骨づくり、（3）笠骨にスゲ草を縫い込む笠縫い、（4）仕上げや受注販売を行う問屋の4工程に分けられる。全ての工程において高齢化と担い手不足、後継者不足が深刻である。

笠縫技術保持者の人数は平成16年の133人であったが、平成26年には71人にまで減少しており、平均年齢は77.5歳であった。笠

骨職人については87歳の男性1人のみである。また賃金については、笠縫いは200円～300円/時、笠骨職人については約12,000円/日と低賃金であった。また、スゲ草の生産量も減少しており、菅田栽培面積は昭和63年に423アールであったが、平成24年には144アールにまで減少している。また、未機械化で重労働のうえ、低賃金であったことも減少の一因と考えられる。問屋は、原材料不足のために笠を作れず、注文を断ることもあるという。



写真1 笠縫職人 2014/11/21 奥敬一撮影

行政の保護政策

国の保護政策としては、国重要無形民俗文化財に指定した後、地元福岡で行われる菅笠保全対策委員会に出席し、国の立場から積極的に助成、指導している。県では農林振興センターがスゲ栽培の民間団体「SUGET」とともに学校スゲ田の設置を行い、「富山県伝統工芸品」に指定するなどして菅笠の販路拡大を実現することができた。

また、高岡市では連携強化を目的とした「菅笠保全対策会議の設置」、「すげの会第24回全国大会の開催」や笠骨職人、笠縫職人の「後継者育成事業」、「新製品ブランド化事業」、「スゲ草栽培推進事業」、菅笠保存会の活発化を目的とした「菅笠コーディネーター事業」や「菅笠製作過程漫画作成」が行われている。また、保護政策とは別に、商品の注文対応も行っているが、本来行政が請け負うべき業務ではなく、体制の整備が急がれる。しかも、菅笠は通年品薄状態であり、受注生産による繁雑さも加わって、高岡市側も対応に頭を抱えている状態である。高岡市ではこうした事態を打開するため諸政策の展開を検討、実践している。とりわけ全体の指針となるマスタープランの策定に向けた取組が始まったことは大いに評価できる。後継者育成については資金などを助成しているが、技術習得は難しく、職人になるまでには至っていないのが現状だ。

住民主体の保護活動

住民主体で保護活動を行っている団体は、「越中福岡の菅笠製作技術保存会」や「越中福岡スゲ生産組合」、「SUGET」、「加茂地区後継者育成教室」などがある。

保存会は平成20年から高岡市やスゲ生産組合と連携して、スゲ農家や栽培ボランティアの育成、新規需要開拓、PRのため製作作業を実演している。スゲ生産組合は全国一のスゲ産地を守り、生産拡大することを目的として市、JAいなば等によって設立された。現在は刈り取り作業の機械化や、苗取り研修、学校スゲ田の設置、生育調査、産地資金の事務などを行っている。平成25年度の作付面積は前期に比べ約10アール増え、17年ぶりに増加している。SUGETはスゲ草生産の支援団体である。平成26年には県高岡農林振興センターと共に学校近くに3.3アールの学校スゲ田を設置した。管理はSUGETが行うという。加茂地区後継者育成教室は加茂集落の笠縫い職人の高齢化で伝統継承に危機感を持った住民有志が企画している。その他にも富山大学学生サークル「援農団体たつぐ」の学生やとやま農業・農村サポーターのボランティアがスゲ栽培の支援に取り組んでいる。

以上のように多様な団体が菅笠に愛着と関心を持って活動している。しかし、ほぼ行政に頼って活動している団体も存在するので、完全に住民主体とは言い切れない。今後はこれらがネットワークを強化して、相互支援、連携をしながら菅笠の伝承に向けて活動していけるかが課題となる。次に、住民が主体となって保存活動を行っている大阪市深江の事例を検証しておく。



写真2 笠縫い職人 2014/11/21 奥敬一撮影

大阪市深江の菅細工保存活動について

大阪市深江の菅笠は江戸時代より伊勢参りの際に重宝され、明治時代には「深江笠」としてブランド化していたが、需要の減少や昭和30年代の宅地開発とともに菅田は消滅し、笠縫い職人は1人のみとなった。菅細工存亡の危機を迎えたことで地域住民が立ち上がり、昭和63年に「深江菅細工保存会」が発足した。保存会は講習会の開催など菅細工文化を広める活動を行っている。また、年に20枚程度の受注販売を行っており、1枚1万円から1万2千円で販売している。年間約20万円の収入は保存会活動費に充てられ、個人に対する賃金、手当、報酬はない。平成22年からは行政による補助金交付もなく、深江の人々はあくまでもボランティアの意識で活動していた。

他にも「深江菅田保存会」による菅田の復元や、地元篤志家の寄付により「深江郷土資料館」が建設され、住民間で協力して管理運営されていた。深江では菅笠文化が重んじられ、住民が主体となって保護活動に励んでいることが明らかになった。

まとめ

福岡の菅笠製作技術は多くの深刻な問題を抱えていることが明らかになったが、要因として、問屋による分業体制であったことや、農閑期に副業として行われていたことで、地域住民間での“菅笠づくり”の社会的評価があまり高まらなかったことが考えられる。

行政の保護政策の評価としてはまず、国の文化財指定によってスゲ笠づくりの価値を再認識することができたといえる。また、販路拡大や保存会などの運営は高岡市の助けがあったからこそその成果であり、効果的であったと思われる。しかし、後継者育成事業や販売体制の見直しについては行政として文化財保護の限界を迎えていると感じられた。行政による保護政策が限界を迎えている中で、今後、福岡で菅笠文化を永続させていくためには、深江地区のような住民主体の保護活動が必要不可欠であり、その大前提として住民間の菅笠に対する意識改革が課題になるといえよう。「越中福岡の菅笠製作技術」の運命は住民の意識と主体的行動にかかっているのである。行政の政策の展開の方向も従来の施策に加えて、スゲの歴史を学ぶなど生涯学習として再評価の機会を十分に提供し、地域の人々が理解を深めることが重要だ。

【主要参考文献】

- 『福岡町史』(1969) 福岡町史編纂委員会
- 「越中福岡の菅笠製作技術の継承・保全をめざして」(2013) 2013年11月22日菅笠保全対策会議資料 高岡市福岡総合行政センター

地域密着型商店街の共同性

—長浜黒壁スクエアとの比較における比美町商店街の特徴—

Cooperativity of community-based society

—Himimachi shopping street's features in comparison with KUROKABE—

山口 早紀

Yamaguchi, Saki

文化マネジメントコース

はじめに

商店街とは利益を上げることが主な目的として、複数の店舗が集まって出来たものである。しかし、地域の商店街は単に利益だけで成り立っているのではないと考えられる。地方都市の中心市街地にある商店街は、長い歴史の中で蓄積してきた根強いコミュニティや、豊富な文化資源を有することがある。そこで、地域の生活文化に深く根差した商店街であると思われる比美町商店街（富山県氷見市）と、地域の文化資源を活かした観光商店街を生みだすために、敢えて既存の地域コミュニティを切り離れた黒壁スクエア（滋賀県長浜市）を、利益を追求する商店街組織（社会学者R.M. マッキーバーが言うところのアソシエーション）と地域コミュニティの「距離感」を軸として比較し、比美町商店街の特徴を明らかにするとともに、今後比美町商店街のような地域に根差した商店街が進むべき方向性を考察したいと思う。

比美町商店街の現状

現在、比美町商店街がどのような状況に置かれているのか把握するために、フィールドワークと商店街関係者への聞き込み調査を行った。

まず、比美町商店街の「潮風通り」の現状を図1にまとめてみた。床屋や飲食店を含む「サービス業」と日用品や雑貨を扱う「物販」、「住宅」、「空き家（空き地を含む）」という4つのカテゴリで色分けした。その結果、サービス業（赤）が11店、物販（黄）が32店、住宅（青）が58軒、空き家（緑）が7箇所あることが分かった。店舗より住宅の数が多く、空き家の数も比較的小さいことが分かる。空き家率が低いことは、商店としての役割を終えた後も住宅として存続しているためではないかと考えられる。

しかし、店舗数が減少した現在も魚、肉、野菜といった生鮮3品を取り扱う店舗が現存していることは事実である。立地や、人々のライフスタイルを考えると、多くの顧客が外部に流れていきそうなこの現状で、一体どのようなコミュニティが、現在も商店街を支えているのだろうか。商店街を支えるコミュニティ組織について、比美町商店街振興組合会長の干場清光に話を伺った。干場によると、商店街の振興組合には68名（平成26年10月現在）の商店主が加盟していたようだ。商売をやめた後も、引き続き商店街振興組合に入られるのが通例となっているらしく、店舗の数より加盟数が多くなっている。商店街内のその他の組織として、商店街の女性たちでつくる「おかみさん会」（平成26年10月現在22人が加盟）や、祭りで獅子舞をまわす青年団、また、合併前の旧湊町・旧中町の各町内会といった組織が商

店街の活動を支えているようだ。この組合では、商店街のイベント企画や、清掃、アーケード維持費の出資、研修旅行などを行っている。この点からもアソシエーションとコミュニティの混在していることが窺える。

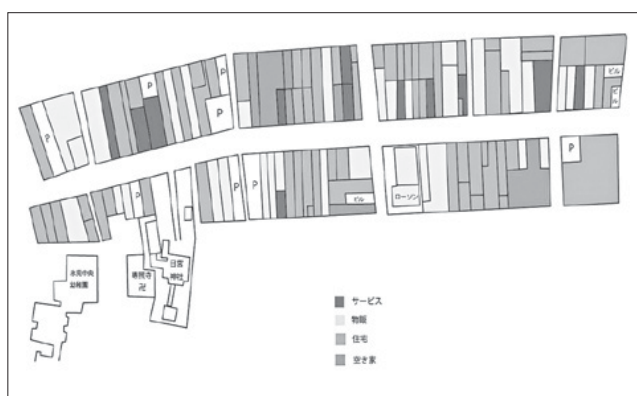


図1. 比美町商店街のカテゴリ別色分け

黒壁スクエアの現状

黒壁スクエアの現状を把握するために、現地調査を行った。実際に黒壁スクエアを歩いてみると、ガイドブックやインターネットのホームページで見ていた風景とは異なっており、人通りが閑散としている印象を受けた。また、黒壁スクエアが空間マネジメントのコンセプトとしているガラス工芸品以外の日用品や野菜を扱う店舗もいくつか見受けられた。これは、黒壁スクエアの開設時には排除していた部類の店舗だ。ガラス工芸という非日常性をテーマとし、生鮮品など日常を感じる店舗を排除してきたが、集客力の落ち込みとともに日常生活を支える店舗を再び入れたようだ。それはテーマパークを志向した方法としては明らかな敗北であるが、商店街の生き残りとしては苦肉の策であったと思われる。好意的に見れば、当初は意図的に地域とのつながり、コミュニティ、日常性を切り離し、非日常的な「ガラス文化の長浜」をイメージした空間マネジメントを行っていた黒壁スクエアだが、時間が経過するとともに、地域とのつながりを模索し始めているとも言える。

比美町商店街と黒壁スクエアの比較考察

これまで、比美町商店街と黒壁スクエアの現状について、現地調査を中心とした観察によって明らかにしてきた。この二つの商店街は、極めて対照的な関係にあると言える。その際、鍵になるのは「コミュニティとアソシエーション」である。先に述べたとおり、比美町商店

街は、長く、地域に根差してきたコミュニティに支持された「地域密着型の商店街」であると言える。そこは、店舗を経営する店主と、地元では商売を行ってない人の共同の暮らしの基盤となる自治組織がしっかりと根付いている。もちろん、店主が、互いの利益を目的とする組織（商店街組合＝アソシエーション）はあるが、それが、コミュニティの自治組織の上に位置する関係性にある。そのため、商店を閉鎖しても、なお自治の仲間として継続し、家屋も住宅として存続している。従って、空き店舗という形態でアソシエーションが劣化するのではなく、宅地と商店が混在する形態となるのである。それは、アソシエーションの弱体化した部分が、空き店舗化という劣化状況を露呈するのではなく、一旦は、元々のコミュニティが顔を出すと言える。

一方、黒壁スクエアはどうだろうか。黒壁スクエアは、JR長浜駅から、真宗大谷派長浜別院「大通寺」に至る一角にある。JR長浜駅前には、地元資本のデパートが今日でも営業を行っている。自家用車での買い物が主流となってからは、国道8号線沿いの大型商業施設に押され、すっかり集客力は低下したが、公共交通機関が主流の時代には、長浜駅前は大いに賑わっていた。そして、駅からほど近い現在の黒壁スクエアも、地域外からの集客が見られたと思われる。その一方、大通寺に近くなると、そこは、地域密着型の地域に根差した商店街であった。今日でも、地域の小中学校の制服を扱う洋品店、懐かしいプラモデル屋、地元の飲食店などが大通寺に至る商店街に存在する。こうしてみると、現在の黒壁スクエアは、元々、地域密着性と地域外からの集客がともに支えていたことが窺える。ところが、国道沿いに郊外型の店舗が出店ラッシュを迎えると、急速に衰退していく。人通りは影を潜めたが、そこには長く歴史的に存在してきた施設だけが残ることとなる。北国街道にあるため、前近代的な面影を残す家屋や、近代化遺産としての銀行（黒壁銀行）などが残され、それを活用した商業機能の再生が、黒壁スクエアを巡るまちづくり活動である。その際、コミュニティとの距離感をどのように図っていくのかが、議論になっていた。地域に根差していた部分をどう考えるか、悩ましい判断ではあったが、結論的に、地域とは距離を置き、観光客をターゲットとする「地域乖離型商店街」として再生することとなった。そして、一旦、地域と乖離することが決まり、新たにガラス工芸というテーマを設定した後は、日常性を帯びた土着的な文化は一切、排除された。それは、TDRなどのテーマパークが、その立地する地域の文化性を遮断し、設定したテーマ性を強化するのに似ている（TDRは、良好な漁港である浦安の文化性を遮断しているのと同様である）。

その結果、スクエアとして切り取った部分のエリアマネジメントが行われ、スクエア内部は、ガラス工芸の観光商店街の方向性が強化され、それ以外のエリアは、地域密着型として残された。そして、「地域乖離型観光商店街」／「地域密着型商店街」がより一層、色分けさ

れていくこととなり、それは、意識の差として表面化することとなる。

まとめ

本論文では、私の住んでいる氷見市の中心部にある商店街の活性化の方向性を模索するものである。それは、私自身が日頃感じている、氷見市の持っている独特な地域のつながりや、人と人との強い関係性に端を発して研究を進めることとなった。他の町にはない氷見の持ち味は、まさにこうした深い土着性と相互の支え合いであると思われる。それは、私が日常的に感じている体感的な感覚でもある。

ところが、市を取り巻く外部環境は、大変、厳しくなった。中心市街地の人口が減少して、かつてのような活力がなくなっていくことへの懸念である。こうなると、何とかしなければならないと行政の政策が動きだすこととなるが、その際、危険なことは、安易に成功例を導入することである。

氷見では、商店街の衰退を懸念して、長浜の黒壁をモデルとした観光化を図る動きもあるようだが、黒壁スクエアの成功物語は、既に、翳りを見せている中で、なぜ、後追いをするのか、まったく理解できない方針である。

そこで、実際に、黒壁スクエアの本質とは何か、それが氷見市や比美町商店街に適合するモデルなのか、それらの疑問に自ら答えるために、文献調査、聞き取り調査、現地調査などを行い、その違いを明らかにしてきたつもりである。

本稿の中で繰り返し述べたように、地域コミュニティとの距離感を遠ざける方向では、持続可能性に大いに疑問があることが確認できた一当の、黒壁スクエアでさえ、地域の日常から距離を置いた非日常的商店街では、限界を感じ、既に、生鮮品などの店舗が復活している。それは、先にも述べたとおり、テーマパーク方式の限界であり、黒壁方式の敗北を意味するものである。

従って、比美町商店街の目指すべき方向性は、地域との距離を置いた観光商店街化するのではなく、地域との距離をさらに深めていく一密着度を高めていく方向が必要である。密着度の高めるためには、これまでのような排他的なコミュニティでは限界がある。商店街にある店舗などを活かし、NPOなどコミュニティの仲間を増やしていく努力は必要となろう。すなわち、コミュニティの層を厚くして、その上に重なっているアソシエーションたる商店街を活性化させていくことを志向すべきである。

【主要参考文献】

- 富山県氷見市編集・発行「市制施行50周年 2002氷見市勢要覧」2002
- 間宮陽介、廣川祐司編『コモンズと公共空間 = Commons & Public space : 都市と農漁村の再生にむけて』昭和堂 2013

アニメ聖地における聖地化と コミュニケーションの連鎖

—豊郷小学校旧校舎群を例に—

Scared and Communicate of Anime Tourism
-A Case of an old elementary school in Toyosato-

木下 優雅
Kinoshita, Yuuga

文化マネジメントコース

はじめに

近年、アニメツーリズムにおいて「アニメ聖地巡礼」と呼ばれる旅行形態が注目されるようになってきている。「アニメ聖地巡礼」とは、アニメの舞台となった地域やアニメの風景のモデルとなった場所をアニメファンが自ら探し出し、その場所を「聖地」と呼んで自主的に訪れるというものであり、その特徴には従来の消費型観光とは異なった点が多く見られていることから観光学や社会学でも注目されている旅行形態である。こうした新たな「アニメ聖地巡礼」という旅行形態について今から私たちはどのように理解し、扱っていくことが求められるのだろうか。本論文では、こうしたアニメ聖地巡礼の本質を解き明かすことを目的としてアニメ聖地に存在する聖地巡礼ノートや寄贈品などを手がかりに分析・考察を行っていくこととする。

アニメ聖地巡礼のはじまり

アニメ聖地巡礼がブームとなった背景には「アニメ業界の変化」が関わっている。近年、若者の間で深夜帯に放送するアニメ（いわゆる深夜アニメと呼ばれるもの）の人氣が高まってきている。それにつれて深夜アニメの数が増え、製作側の負担の増加と一つの作品にかかる時間が減少した。アニメという架空の世界を一から作るのではなく、実在の風景を撮影しアニメの中に取り込む手法が誕生した。

そして2000年代には様々なアニメ作品においてこの手法が使われるようになったのである。また、それに伴って実際の地域を舞台にしたアニメも増加することとなった。これによってこれまでは架空の世界として存在していたものが、アニメのモデルとなった地域という形としてリアルな場に存在することとなった。これによってアニメファンが訪れ始める「アニメ聖地」が誕生することとなったのである。そしてアニメファンはアニメの舞台を訪れてアニメの作中と同じアングルで写真撮影を行うようになる。これが「アニメ聖地巡礼」のはじまりである。

「アニメ聖地」の定義については、山村（2008）において「アニメ作品のロケ地または、その作品・作者に関連する土地で、且つアニメファンによってその価値が認められている場所」と定義し、アニメ聖地に訪れるアニメファンを「アニメ聖地巡礼者」と呼んでいる。

TVアニメ「らき☆すた」における聖地側の姿勢

最近のアニメ聖地巡礼ブームの火付け役ともいえるのがTVアニメ「らき☆すた」の聖地である埼玉県鶯宮町である。鶯宮町におけるアニメ聖地側の様々な取り組みからは、地域側の「アニメファンに聞い

た上で企画を行っていく」という姿勢が大きな役割を果たしていることが分かった。取り組みが一人歩きしないよう、アニメファンに一つ一つ意見を聞いた上で行っていくという姿勢によって、アニメファンや作品への配慮がされているという評価を受けるようになり、新たな観光事例の好例として認識されるに至ったのだと考えられる。

TVアニメ「輪廻のラグランジェ」における 聖地側の読み違い

TVアニメ「輪廻のラグランジェ」の聖地である千葉県鴨川市の事例では、アニメ放送をきっかけに「アニメ聖地巡礼」をするアニメファンに喜んでもらおうという思いから、鴨川市は市の産業振興課をはじめ制作担当者や地域住民を巻き込んでアニメ聖地巡礼を盛り上げようと月に一度の会議を行った。そしてアニメ聖地巡礼者を歓迎する看板の設置からアニメファンが訪れそうな場所の整備や巡礼のモデルルートを考えた聖地巡礼マップの作成・設置、疲れたアニメファンが休めるような休憩所の設置など積極的に取り組みを行った。こうした取り組みは従来の観光形態にとってごく当たり前に行われてきたことであり、鴨川市側も訪れるアニメファンが楽しめるようにと取り組んだ。

しかし、こうした取り組みはアニメファンの怒りをかってしまうことになった。2チャンネルに書き込まれたアニメファンの意見には、「あざとさを感じた」など厳しい意見が多く書き込まれたのである。このケースでは、皮肉にも聖地側が予め訪れる場所やルートを決定するなどの聖地側の熱心な取り組みによってアニメ聖地巡礼をするファンにとっての楽しみを奪う結果となってしまったのである。

「アニメ聖地巡礼」の本質とは

2つの事例から「アニメ聖地巡礼」の本質とは、アニメを旅行動態としたアニメファンが自律的に地域に訪れることで特定の間が聖地化し、その聖地化した場所に対して、新たな意味付けが継続的に行われることによって地域の聖地性がより強まっていくことで来訪者（アニメファン）が再来する形態だと言える。それは従来の観光形態のような「観光地と観光客」という図式ではなく、SNSなどのオンライン上で形成された地理的なエリアを持たないペグというコミュニティによって観光地が継続的に意味付けされているという図式が当てはまる。またそのコミュニティは生得的に決定された村落共同体のようなコミュニティのスタイルではなく、自律的に生成されるものとも言える。

同時に、聖地における自己組織化の根底には、同じアニメのファン

であるという共通認識（同じアニメ作品が好きだという共通の価値観）が深く関わっている。こうした形態の違いを理解した上でアニメ聖地側は取り組みを行っていくことが必要ではないだろうか。

巡礼ノート分析

本調査では、アニメ聖地に残されているアニメ聖地化を読み解くための手がかりの一つとして「巡礼ノート」を取り上げ、その書き込み内容についての整理と分析を行った。巡礼ノートとは、多くのアニメ聖地と呼ばれる場所に置かれており、訪れたファンが自由に書き込みを行うコミュニケーションノートと呼ばれるものの一種である。

ID	頁	日付	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
			サイン	イラスト	どこから来たか	来訪回数	聖地の感想
69-251		20140420					
69-252		20140422			○	6	○
69-253	31	20140423	○		○	4	
69-254		20140423	○		○		○
69-255		20140423	○		○		
69-256		20140423	○		○		○
69-257		20140423	○		○		○
69-258		20140424			○	○	
69-259		20140424	○				○
69-260		20140424	○		○	○	○
69-261		20140424	○		○		
69-262		20140424	○		○		
69-263		20140426	○			○	○
69-264		20140426					
69-265	32	20140427		○		○	

写真1. 巡礼ノート分析表（一部）

アニメ聖地に残された手がかり

アニメ聖地としての旧豊郷小学校校舎群には、実に様々な形でファンによる上書きが行われており、前章で調査対象とした聖地巡礼ノートも多くの聖地に共通して存在している最たるものであるとはいえその中の一つの形でしかない。また、旧豊郷小学校校舎群では、校舎3階の旧会議室がTVアニメ「けいおん!」の作中で主人公達が所属している軽音楽部の部室のモデルとしてファンから認知されており聖地巡礼ノートもここに置かれている。そのため多くのアニメファンが訪れており、アニメファンによる寄贈によって作中の部室が再現されている。こうしたアニメ聖地の聖地の証拠とも呼べるようなこうした聖地におかれている様々な寄贈品は、アニメ聖地における上書きはアニメ聖地巡礼者の旅行動態やアニメ聖地巡礼の本質について解き明かす上でとても重要なものであるといえる。そこで本研究では、巡礼ノート以外の手がかりや寄贈品について事例とともに分析を行った。



写真2. 滋賀県犬上郡豊郷町にある豊郷小学校旧校舎群の外観：ヴォーリズによる建築で、現在は観光案内所などが入った複合施設として利用されている。
copyright：筆者撮影（2014年6月）

総括

本論文では、アニメ聖地巡礼型観光の本質を解き明かすことを目的として、アニメ聖地における巡礼ノートや黒板、寄贈品などを手がかりに分析を行った。特に、巡礼ノートや黒板においては上書きが重要な要素となっているため、それを元にデータ分析を行った。

巡礼ノートにおける書き込みからは、上書きという行為が重要であることが分かった。こうした上書き行為は、そのひとつひとつが「聖地化に対する意味付けへの主体的な参加である。つまり、訪れたアニメファンは聖地化に参加することで、アニメ聖地を「永遠に未完成であり、かつ聖なる場」とみなし、再度訪れる意味を見出すのである。それはTDRなどのリピート率の高いテーマパークのような、計算された未完成性とは異なり、巡礼者（観光客、来訪者）の誰も、その完成図は分からない、計算不可能な未完成性である。これこそがアニメ聖地巡礼型観光のリピート率の高さに繋がる要因ある。

その参加者である、ベグ・コミュニティの構成員は、ノートに留まらず施設のあらゆる部分に「上書き」を行い、あるいは寄贈をしている。また、その上書きあるいは寄贈した参加者に、追加的に上書きをしていく行為は、コミュニケーションの連続性そのものであり、それこそが聖地観光の本文となる「共同性」である。

【主要参考文献】

○「アニメ聖地における巡礼者の動向把握方法の検討―聖地巡礼ノート分析の有効性と課題について―」 岡本健『観光創造研究 No.2』北海道大学 観光学高等研究センター、2008
○「アニメ聖地巡礼者の研究（1）―2つの欲望のベクトルに着目して―」 谷村要、大手前大学論集第12号（2011）pp.187-199

シェアハウスは何をシェアするのか What does the people who live in "share house" share?

松井 沙織
Matsui, Saori
デザイン情報コース

はじめに

今日シェアハウスという居住形態が注目を集めている。そこで何がシェアされているのか、また何故シェアという形を望むのかが気になった。その一つの仮定として、“つながって生きる”ということが重要なのではないかと考え、シェアハウスはつながって生きることを可能とし、社会の中で孤立する人を再び社会の中に包摂する力があるのではないかと考えた。本研究では、シェアハウスというがどのような社会的、経済的な背景で生まれたのかを明らかにし、どのような人がつながりを必要とし、シェアハウスがそれを支える役割を果たしているのか事例を通じて明らかにすること、その中で代表的な事例を深く掘り下げシェアハウスが果たしている社会的包摂の現状と課題を浮き彫りにすることを目的とする。

シェアハウスについて

シェアハウスが広がった背景として、第一に経済的理由があると考えられる。グローバル化が浸透してきた現在、経済的な格差が発生している。グローバル化に伴う失業率の上昇や所得の低下、非正規雇用者の増加などにより格差の広がりは大きくなっている。シェアハウスの増加には、低所得者の増加に伴い、経済的な安定を志向する人の増加が考えられる。

第二の理由として、社会的な理由が考えられる。隣近所との交流の減少により、人々とのつながりが低下している。また、高齢社会、片親での子育て、引きこもり、ニートなどの増加、社会との関わり希薄さにより、孤独を感じる人が増加している。1995年に発生した阪神淡路大震災などの経験により人々はよりつながりを求める傾向があることから、シェアハウスが増加していると考えられる。

2013年8月時点で全国のシェアハウスは2744件存在した。都市圏で見ると97.5%となる。このことから、シェアハウスは2013年時の現状として、都市部に多いということがわかった。

また、全国のシェアハウスの事例180件を調査したところ、家賃の節約を目的としたシェアハウスが6割、生活の質を向上させるソーシャルアパートメントと呼ばれるようなシェアハウスは3割あった。一方で地域や人が抱える問題の社会的受け皿として働くシェアハウスは現状ではまだ主流ではないが、今後は1つの潮流になると考えられる。この調査では、シェアハウスは個人的な趣味を共有するシェアハウスが多いという結果になったが、本研究では社会問題を解決することを目的とするシェアハウスについて考察する。

シェアハウスの分類と評価

シェアハウスの中には個人的な趣味などを共有する人々が同一の空間をシェアする閉鎖型のシェアハウスと、地域とのつながりを持ち、地域住民やNPO法人などと交流し、入居者が地域の中で生きることによって、シェアハウス外の空間も同時にシェアをする開放型のシェアハウスがあると考えられる。

現在はグローバル化がもたらした格差の広がりによる貧困層の拡大、社会の中で孤立する人々の増加などにより社会から排除される人々が増加している。本来は彼らのような孤立している存在は社会の中に包摂し、居場所をつくる必要があるが、一部のホームレスなどの貧困層は社会から排除される傾向にある。

シェアハウスを考える上では、社会の中に包摂されている人が趣味などをシェアする形のみでなく、社会の中で孤立し、或は社会そのものから排除されている人を含めて考察していくが必要になってくる。そこでその関係を示す概念図を作成した（図1）。縦軸はシェアハウスがシェアする空間と目的を表し、横軸は社会の中での人々の扱われ方を表している。A,Bのベクトルは社会で孤立している人が社会で包摂される時の流れを、Cは社会から排除される状態を示している。この中でシェアハウスをAプライベート型シェアハウス、Bフリンジ型シェアハウス、Cアウト・オブ・ソーシャルと名付けた。

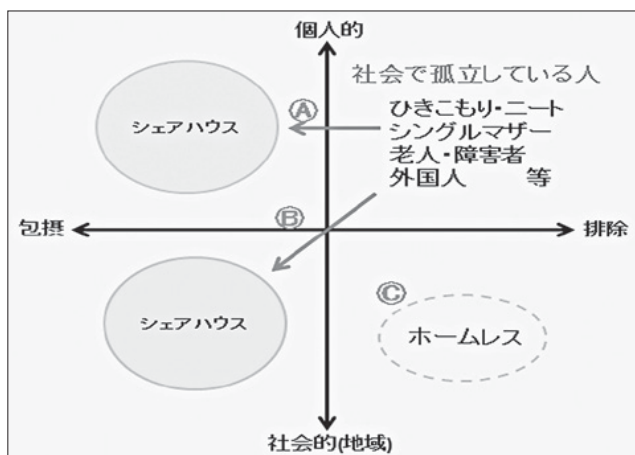


図1.「社会の中でのシェアの形」の概念図／筆者作成

プライベート型シェアハウスの大多数は家賃節約や趣味の共有といった実益を得ることを目的としている。この場合、入居者同士の交流が多く、シェアハウス内だけで人間関係が形成され、地域に対しては閉ざされていることが多い。その中でAの流れは社会で孤立している人が集まってシェアハウスに住む流れを表している。そこでは趣味の仲間というようなシェアの目的ではなく、切実な悩みなどをシェア

して共に生きていくことを目的とする型である。

フリンジ型シェアハウスは地域との関わりを持ち、地域の抱える課題を解決することができるシェアハウスである。地域の住民やNPOと関わることによって、シェアハウスの内部だけでなく外にも関係性を広げている。そのため、空き家の増加や高齢化などの課題を抱える地域側にとっての課題解決に使われていることもある。Bの流れは社会で孤立した人が、同じく課題を抱える地域とも結びつき互いに支え合いながら生活するシェアの仕方である。開かれた形でシェアするこのタイプは今後の潮流として注目すべきものであると考えられる。そこでこのタイプを事例分析とともに考察する。

アウト・オブ・ソーシャルは、ホームレスなどの社会から排除される傾向にある存在である。彼らは貧困で苦しむ最もたる存在であり、社会から包摂されるべきあるため、排除されている現状を解決する必要がある。

シェアハウスを媒体とした 地域課題の解決と孤立者の包摂

フリンジ型シェアハウスの例として石川県加賀市「しえあはうす百笑」について、地域と関わりながら社会で孤立する人を包摂するシェアハウスの役割を2014年10月24日に行った調査を元に考察した。

一般社団法人「百笑の郷」理事の林昌則が運営する「しえあはうす百笑」は2013年4月に設立された。シェアハウスのある石川県加賀市山中温泉市谷は荒谷、今立、大土、杉水の4つの集落からなる東谷地区に位置し、重要伝統的建造物群保存地区に選定されている。現在、この地区はいわゆる限界集落で、シェアハウスのある市谷は運営者である林夫妻が移住するまで住民が居らず、行政のサービスも十分に受けることができていなかった。入居者は全員が引きこもりで、共同生活を行いながら、農作業や地域のイベントを手伝いながら生活を送っている。

孤立する人の居場所としての役割として、引きこもり同士が共同生活を送ることで、親に依存し任せきりだった生活から離れ、自炊することが必要になってくる。共同生活を送ることや農作業を行うこと、人に必要とされることで、で、引きこもっていた時より生活習慣が改善され、社会に必要とされているという意識が湧くようになる。

「しえあはうす百笑」には、これまで5人の引きこもりが住んでいたが、そのうちの4人がシェアハウスでの共同生活、農作業、イベントの手伝いなどを通して、社会復帰をし、引きこもりの生活から脱却している。引きこもりという社会から孤立した人々を受け入れ、過疎地域で農作業や人と交流させることによって、社会での居場所を作り、社会へ復帰させる手助けをすることで、社会に包摂させている。

市谷は重要伝統的建造物群保存地区に選定されているにも関わらず、耕作放棄地がいたるところに存在し、景観を維持していく者がいない無人集落だった。しかし、林夫妻が「しえあはうす百笑」で活動を始めたことにより、この課題が解決されてきている。

耕作放棄地を開墾し、農作業を行うことにより、約20年ぶりに田が復活した。更に農作業体験や自然体験といったイベントの開催は観光客の集客に繋がっている。これらの点から「しえあはうす百笑」では今まで集落の住民だけで行われていたものが、新たな若い入居者と共同で行う新しい形での「結」が形成されており、その結果、地域にとって継続が困難であった集落の維持も実現している。

以上の点から、農村地域にあるソーシャル型シェアハウスの例として「しえあはうす百笑」を詳細に分析してきた。地域課題を解決するとともに孤立する人々を社会に包摂するという意味では二重に特殊な状況にある事例であると言える。従ってそれを直ちにフリンジ型シェアハウス全体に普遍化することはできないが、少なくとも今後のこのモデルの方向を示唆する事例であると評価できる。

まとめ

シェアハウスでは、シェアハウス内の空間のシェア、地域との空間のシェア、趣味や思考のシェア、課題をシェアなど、入居者が何を求めているかによってシェアするものが変わる。

現在の社会情勢を見ると、高齢化、格差社会、晩婚化などを更に進み、社会の中で孤独を感じる人々が増加していくと考えられる。加えて、大都市圏以外でもコンパクトシティ化による都心集中で同縁地域では過疎化による住民の減少、後継者不足などの問題が深刻化すると見込まれる。孤立する人が互いに悩みや課題をシェアし、地域住民や入居者との間でつながりを持つような、すなわち孤立する者を社会の中に包摂し、地域の課題も同時に解決することができる課題解決型のシェアハウスは社会的使命を担っており、これから増加していくと考えられる。

今後、ホームレスなどの社会から排除されている人々を包括する「ソーシャル・インクルーディング」の考え方が重要だ。シェアハウスはさらに多様化しソーシャルの枠を広げ、社会から排除されている人を社会に包摂する手段としての可能性を秘めている。

【主要参考文献】

○宮本常一『日本人の住まい 生きる場のかたちとその変遷』農文協、2007年

くまモンは誰のもの

- 文化の所有・管理・用益に関する研究 -

Whose thing is Kumamon

A study on the ownership, management and usufruct of culture

山口 美季

Yamaguchi, Miki

文化マネジメントコース

はじめに

私たちの日常には多くのキャラクターが登場する。しかしほとんどのキャラクターは、私的に「所有」し「管理」されているため、他の人々の自由な使用を強く排除している。一方、「ゆるキャラ」などと呼ばれるご当地キャラクターは、地域に密着したものとして登場し、広く地域の人々に愛されるものとなっている。

本研究において取り上げる「くまモン」も熊本県のキャラとして登場したが、現在では世界に進出したキャラクターとなっており、あるテレビ番組では一部の熊本県民から「くまモンは熊本のものという感じがしない」という意見が紹介されていた。このことから、「くまモンは誰のもの」であるのかという疑問を感じる。

そこで、本研究ではご当地キャラクターの中から「ひこにゃん」「くまモン」「うながっぱ」という3つのキャラクターを取り上げ、それを地域における文化資源の一つとして考える。その上で、ご当地キャラクターの権利関係を明らかにするとともに、その強度の度合いによって、どのような差異が生まれるのかを考え、最後に文化の所有のあり方について考えていくことを目的とする。

ご当地キャラクターについて

ご当地キャラクターとは『(一社)日本ご当地キャラクター協会』の定義によると、ある特定の地域をPRする目的で誕生し、地元愛を持って元気や笑顔溢れる地元活性化を達成しようとしている着ぐるみキャラクターのことである。

また、同義語として「ゆるキャラ」という言葉も存在している。この名称を考案したみうらじゅんが挙げるゆるキャラの条件の中に「郷土愛に満ち溢れた強いメッセージ性があること」とあることから、全

国展開する大企業のプロモーションキャラクターは対象に含まれないと考えられる。

以上のことから、「ご当地キャラクター」と「ゆるキャラ」というのはほとんど同じ意味を持っているとわかる。しかし、近年のキャラクターの増加により「ゆるキャラ」という言葉に、広義では大企業のプロモーションキャラクター等も含まれることから、本論文では「ご当地キャラクター」という名称を使用していく事とする。

ご当地キャラクターは、地域の特産品や観光地などをPRする目的で誕生しているため、その地域の歴史や文化を表現し、地域の産業や文化、観光の振興という使命を背負っている存在だと言えるであろう。したがって、本研究ではご当地キャラクターを地域の文化資源の一つとして考えることとした。

分析の視点

文化というのは有形・無形の総体である。よって通常のモノとは異なり、「所有」と言っても、ただ単に“持っている”という意味だけではない。文化が誰のものであるかと問う時、何に着目して考えるかによりその所有の見え方が異なってくる。そこで、多様なキャラクターの中でご当地キャラクターの位置を明確にするために二つの指標を設定する。

一つには、権利関係の強弱を表す指標として「排除性」が挙げられる。この排除性について本研究では著作権などによる管理の仕方や外部の者の使用しやすさという点から考えている。ご当地キャラクターというのは、地域文化を外部に発信しアピールすることを目的に制作されるため、企業が私的に所有するのではなく、多くの人々の間で広く共有される必要がある。よって、企業のキャラクターと比べると排除性は低いと考えられ「みんなのもの」という感覚が強いはずである。

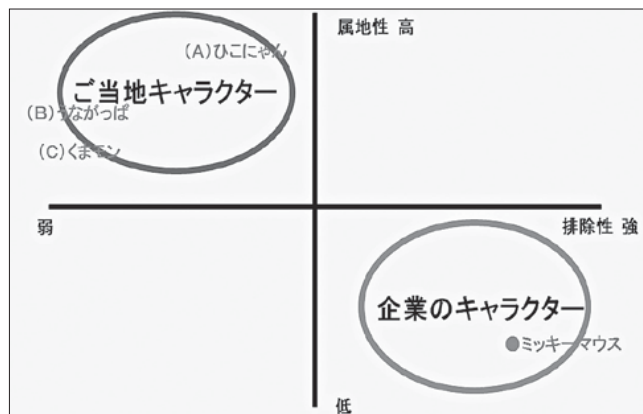


写真 1. 企業キャラクターとの対比におけるご当地キャラクターの位置づけ



写真 2. 排除性・属地性から見る3つのキャラクターの分析

二つには、属地性が挙げられる。本論文においての属地性とは、どの程度地域に根ざしているかということである。ご当地キャラクターというのは地域文化やその歴史との関連性をアピールすることが求められるため、企業のキャラクターと比べると属地性が高く、より地域への根差し方が強いのではないかと考えられる。

当然のことながら、ご当地キャラクターは“ご当地”に深く関わることとなる。それは定義の通り、ご当地に対する深い愛着が基礎となっているからだ。そのご当地という地域コミュニティの人々に“自分たちのもの”という強い所有意識がある事も特徴であろう。何故ならそれが、地域の愛着の高さを示す指標でもあるからだ。

キャラクターと権利

ひこにゃんは「国宝・彦根城築城400年祭」のキャンペーンの際にイメージキャラクターとして誕生した。また、くまモンは九州新幹線全線開業をきっかけに、身近にある魅力を再発見し、伝えていこうという「くまもとサプライズ」キャンペーンのイメージキャラクターとして誕生した。うながつばは地域の商店街振興から出発し、日本一暑い町の役割を担うべく誕生した。これら3つのキャラクターは、ひこにゃんは彦根市が、くまモンは熊本県が、うながつばは多治見市が、それぞれ著作権・商標権を持っており、各地域が所有し管理している。

一見同じような所有形態の3つのキャラクターだが、保護の度合いによってどのような差異が生まれてくるのだろうか。排除性・属地性という2つの視点から更に細かく調べる必要がある。

キャラクターの分析

ひこにゃんについては、夢京橋キャッスルロード専務理事の杉原への聞き取り調査から、ひこにゃんが背負っている彦根の歴史性、グッズを制作する際の基準の厳しさなどが明らかになった。くまモンについては、先行研究からモチーフが県名に由来していることや、グッズへのキャラクターの使用しやすさなどが読み取れる。また、うながつばについては、多治見産業観光課の中おさの話から地域の伝説と特色がモチーフになっていること、グッズ製作の際の許可基準が非常に緩いことがわかった。

このことから、ご当地キャラクターの中でも、ひこにゃんは排除性が強く、属地性が高いキャラクターであること、ひこにゃんとは対称的にくまモンは排除性が弱く、属地性も低いキャラクターであること、そしてうながつばは排除性が弱く、属地性が高いキャラクターであることが考察できる。

排除性について、排除性が強くなると、権利関係での拘束がより厳

格になることがわかる。杉原からの聞き取りの中で印象的な話の一つに「最初は様々なアイデアが自由に出て楽しかった」ということがある。ここからは排除性と創造性の関係性が読み取れる。それは、排除性を強くしてしまうと文化創造へのインセンティブを低下させてしまう危険性があることを如実に物語るものである。

属地性に関しては、属地性が高いということは歴史的な背景を持っており、愛着も高い事が推察できる。地域に活動の拠点を持っているため、より深くベースに根付いている。よって、地域の人々の所有意識も強いと考えられる。このことから所有というのは、属地性が関係していると考える。

文化資源の所有に関する結論

本研究では、文化資源の所有について「ひこにゃん」「くまモン」「うながつば」を通して考えてきた。ご当地キャラクターにおいて「ひこにゃん」のような管理手法で厳しく規制しすぎると、地域の人々の所有意識や「ひこにゃんは彦根に行けば会える」という認識が強くなる。しかし、新しいものを作ろうとしても道のりは遠く、様々な困難があるため人々は積極的に新しい商品を作ろうという意識が薄れてしまう。つまり創造へのインセンティブを低下させてしまう可能性がある。しかし、くまモンのように規制がかなり緩くなると、多くの人々の間で共有され創造性が広がるため、多くの発展が見込まれるが、ご当地キャラクターとして重要である地域民の所有意識は薄れてしまう。一方、うながつばは、歴史的背景を背負い属地性を維持しているにもかかわらず、排除性はかなり弱い。うながつばは規制が緩く、市民の方々「こんなうながつばを作ってみました」という申請も多い。そのことにより、より所有感覚も芽生えるのであると考えられる。

ご当地キャラクターに限らず、文化資源においてもこれは重要である。文化に地域の人々の参加の余地を残すことにより、自分たちで所有している感覚が芽生える。また、その余地内で自由にできることにより創造力を掻き立てられ創造へのインセンティブが向上するのではないだろうか。また、そこから新しい発想が加わることにより文化自体も時代に合わせた方法でのマネジメントが可能になると考える。管理し規制することにより文化を守り継承していくという考え方もあるが、規制を緩和し人々の創造性による発展を促すことで人々の所有意識が強まり、今後未来への文化の継承につながっていくのではないだろうか。

【主要参考文献】

- 山田奨治「〈文化コモンズ〉は可能か」『コモンズと文化』東京堂出版、2010
- 甲南大学 福田瑞紀「観光立国・熊本」甲南大学マネジメント創造学部 2013年度卒業論文

町並みの構成要素に見る 八尾旧町住民の景観に対する意識

Sense of residents in Yatsuo old town about landscape observed from components of the streets

矢郷 沙織

Yago, Saori

文化マネジメントコース

はじめに

町並みとはそこに住む人の文化や暮らし、その土地の歴史が現れるものである。特にその町の風土や文化と共に暮らす人達によって作られた伝統ある町並みはそれ自体が1つの文化であり、まちづくりや観光に欠かせない重要な地域資源として保護されるべきものである。1975年には文化財保護法の改正によって重要伝統的建造物群保存地区の制度が定められ、伝統的町並みの価値や重要性が認められるようになった。1983年には、当時の建設省が地域住宅計画を策定し、それ以降、地域の持つ景観、自然、伝統、文化、産業などの特性を活かしながら、将来に継承し得る質の高い居住空間整備を進めるための取り組みが全国各地の行政や自治体、住民によって行われている。

そうした取り組みを行っている町の1つに富山市八尾町の旧町と呼ばれる地域がある。伝統的な町並みと八尾旧町の特徴的な地形である坂によって作り出される景観は非常に魅力的であり、八尾旧町を訪れる人の目を楽しませてくれる。旧町住民の一部は自主的に伝統的で美しい町並みになるように建物や通りの維持や修復を行ってきた。現在、八尾旧町での家屋の改修には『八尾地区まち並み修景等整備事業補助制度』を利用することができる。これは富山市と旧八尾町の合併後の2007年から始まった制度であり、八尾地区の伝統的家屋などの修景及び、建替・新築時の修景により、風情・情緒ある特徴的な八尾の町並みを保全、形成すること、空き家となっている家屋を店舗等として活用し、八尾地区の活性化を図ることを目的としている。しかしながら補助制度が実施されている期間中でも、この制度を利用せずに建物の修復や修景を行う住民もいる。その場合でも八尾地区まち並み修景等整備事業補助制度で定められているのと同じ色や材質を使用して修復や修景を行う人が多かったという。

協力して町並みを美しく保とうとしている八尾旧町住民は日常的に景観に対してどのような意識を持って生活をしているのだろうか。その疑問を解決するための糸口として、町並みの構成要素の1つである建物の外観に飾られているディスプレイに着目した。植物や風鈴などのディスプレイは建物の外観などとは違い、気軽に自由に装飾することができる上に、多くの人の目に留まるものでもある。そうしたディスプレイにこそ八尾旧町住民の景観に対する意識が現れているのではないかと考えた。そこで町並みに飾られているディスプレイを「町並みアクセサリ」と名づけ、その種類や装飾の仕方、町並みとの関係性を調査、分析することで八尾旧町住民が日常的に町並みに対してどのような意識を持って暮らしているのかを研究することとした。

研究方法

(1) 現地調査

まずは町並み修景がどのように行われているのかを知るために八尾旧町の住民や行政担当に修景の経緯や修景制度などについて聞き取りを行った。次に旧町を構成する10町内それぞれのメインとなる通りに面した建物の全てを写真で撮影した。その写真をもとに旧町の町並みを構成する建物の用途、構造、ファサードや町並みアクセサリの種類や配置の記録を行った。

(2) 分析方法

分析の方法としては、まず町並みを構成する建物をその用途、構造、ファサードの3つの観点で分類した。建物の用途は「民家」、「商店公共施設」、「車庫」、「寺社」、「空き地」の5種類に分類し、建物の構造は居住・店舗部分が通りに直接面しておらず、建物の正面に駐車スペースを設けている「セットバック」、家の正面部分に庭がある「坪庭」、建物の1階部分が車庫になっている「1階車庫」、この3種類に当てはまらず、通りに建物の居住・店舗部分が直接面している伝統的な構造を「通常」とした。建物の前面部分のデザインのことを指すファサードは、外観が全体的に八尾らしいデザインになっているものを「伝統的ファサード」、建物の半分以上に八尾らしいデザインがあるものを「部分修景」、当てはまらないものを「なし」とした。更に町並みアクセサリとしてディスプレイを「植木」、「鉢植え」、「吊りさげ飾り」などの10種類に分類し、その有無や配置方法を記録した。さらにおわら風の盆を模したデザインや八尾の特産品である和紙を使用したもの、おわら節の歌詞に出てくる瓢箪を用いたものなど八尾らしい特徴やデザインが認められる町並みアクセサリに関しては八尾というシンボル性があると判断し、町並みアクセサリのシンボル性の有無に関しても分類を行った。

分析結果

分類したデータの集計を元にグラフを作成し、建物のタイプや町ごとに比較することで町並みの状況を明らかにした。まず注目できるのは、八尾旧町域は圧倒的に民家の比率が高いが、それにも関わらず建物のファサードは全ての町で約5分の1以上が修景されていることである。更に民家と商店公共施設では町並みアクセサリの有無の比率に大きな差がなかった(表1)。以上のことから八尾旧町の住民は商店や公共施設など観光客が利用する建物だけが景観を意識しているのではなく、一般の民家も同じように景観を意識していることが読み取れる。

また、町並みアクセサリの中でも鉢植えと植木は同じ植物であり

	ファサードの修景	民家の ファサード修景率	商店公共施設の ファサード修景率
旧町全体	35%	37%	42%
東新町	26%	24%	100%
諏訪町	58%	60%	71%
西新町	34%	34%	50%
上新町	43%	48%	43%
東町	31%	30%	41%
西町	32%	33%	42%
今町	34%	29%	60%
下新町	19%	20%	18%
天満町	28%	26%	44%
鏡町	37%	35%	60%

表 1 各町における修景を行っている建物の比率

ながらその設置の割合は旧町全体で大きな差がある。同じ植物でこれほど差が出てしまうのは八尾旧町の町並みに適しているかどうかが理由である。八尾旧町の町並みは建物が道に沿って軒をそろえ、隙間なく並んでいることが特徴であり、居住空間の前や、建物の間などに植木を設置するスペースを設けてしまうと、八尾らしい町並みの統一感が失われてしまう。植木ではなく鉢植えを設置することによって八尾旧町では八尾らしい景観の維持と植物を飾ることが両立できている。さらに鉢植えの設置比率は、部分的に修景を行っている建物において最も高いことから、鉢植えにはファサードを全て伝統的にしている建物に対して、部分的にしか修景を行っていない建物の代替行為としての意味が込められていると考えられる。また、吊り下げ飾りは他の町並みアクセサリーと比べると商店公共施設で見られる割合が高いこと、シンボル性も同じく商店公共施設で多く見られることも明らかとなった（図 1）。

考察

以上の分析結果には、八尾旧町の住民が「自分たちの文化を守る意識」と、「訪れる人をもてなす意識」の 2 つを持っていることが関係しているのではないかと考えた。

(1) 自分たちの文化を守る意識

八尾旧町の景観には八尾の文化である風の盆の影響が強く根付いているように感じられた。それはシンボル性のある町並みアクセサリーや伝統的ファサードの建物などから感じることができる。シンボル性のある町並みアクセサリーも伝統的ファサードの家も数が多いわけではないが、どちらも旧町すべての町に見られるものであり、その存在

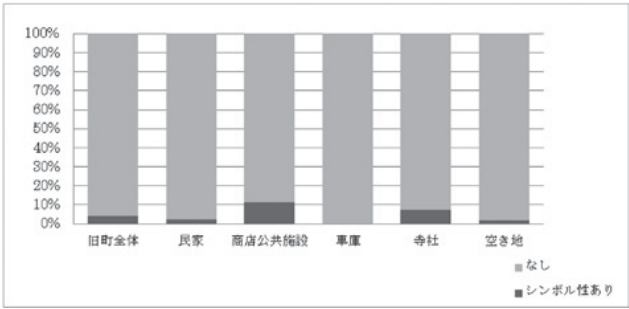


図 1 建物の用途別にみた町並みアクセサリーのシンボル性の有無の比率

は町並みの中で旧町全体に統一感を持たせる役割を担っている。町並みアクセサリーやファサードを活かして統一感を持たせることで八尾旧町は旧町以外の地域と差別化が図られている。それは旧町がおわら風の盆の舞台として、おわりに合うような情緒ある町並みを形成するためでもあるが、それと同時に旧町と旧町の文化を守るためでもあるだろう。このことが「自分たちの文化を守る意識」の表れであると考えられる。

(2) 訪れる人をもてなす意識

「自分たちの文化を守る意識」でも触れたように八尾旧町には同じようなファサードや町並みアクセサリーが多くそのおかげで全体に統一感が生まれている。さらに八尾旧町のどの町でも建物の用途は民家の比率が最も高く、通常の町家の構造がどの町でも比率が最も高いことから、町自体の構成が似ていることも統一感を感じさせる要因の 1 つである。こうしたことから旧町の住民は八尾旧町自体を大きな 1 つの統一された空間として捉えているのではないかと考えられる。この統一感を保つという制約の中で、来訪者に対するもてなしの気持ちは、鉢植えなどの植物や吊り下げ飾りによってさりげなく演出されている。そういった部分に「訪れる人をもてなす意識」が現れているのではないかと考える。

日常的に景観を意識して自主的に町並みを修景する行為や、町並みアクセサリーによる適度な町並みの修飾からは、八尾旧町の住民にこの 2 つの意識があることが読み取れる。

【主要参考文献】

○篠原修『景観用語辞典 増補改訂版』東京：彰国社、2007 年
○八尾町史編纂委員会 代表橋爪辰男『八尾町史』富山：八尾町役場、1967 年
○八尾町史編纂委員会 代表橋爪辰男『続八尾町史』富山：八尾町役場、1973 年

大学院
芸術文化学研究科
修了研究・作品

ほかの誰でもない

鉛筆・和紙
h1455×w1940mm

後藤 千佳
Goto, Chika
芸術文化学研究科



乾漆盛器「思惟の刻」

漆・麻布・金粉・銀粉・錫粉・蒔絵・変塗り
h250×w480×d480mm

池田 将光

Ikeda, Masamitsu

芸術文化学研究科



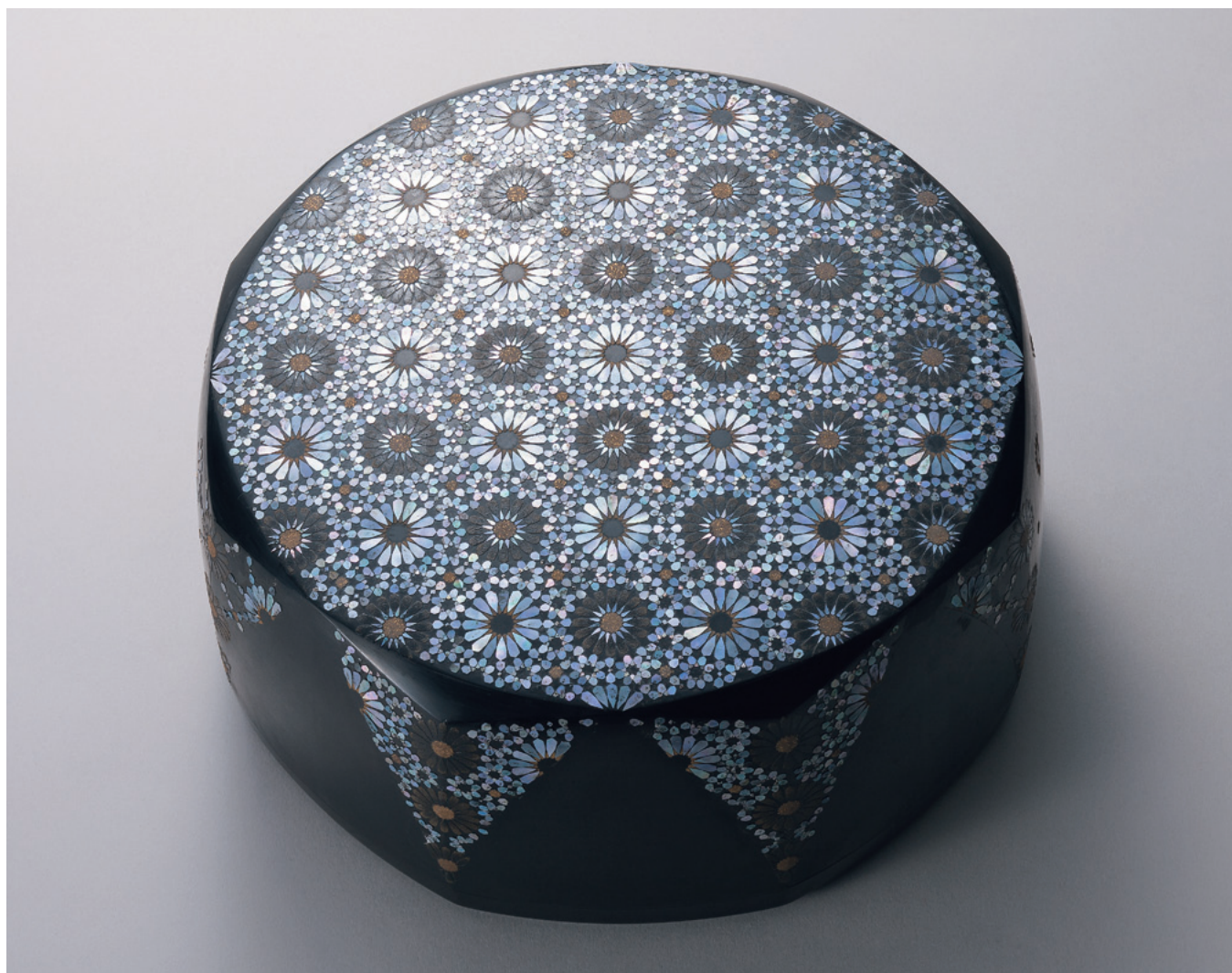
乾漆螺鈿蒔絵八角箱

漆・麻布・白螺貝・金粉・乾漆・螺鈿・蒔絵
h120×w250×d250mm

木下 幸

Kinoshita, Miyuki

芸術文化学研究科



曲輪造莓鳥文甘露箱

桧・漆・貝・金・銀
w245×d245×h53mm

國元 麻里奈
Kunimoto, Marina
芸術文化学研究科



散居の景観を形成する民家における家族という枠組みを超えた住まい方に関する建築的提案

新築・改築

岩見 理子

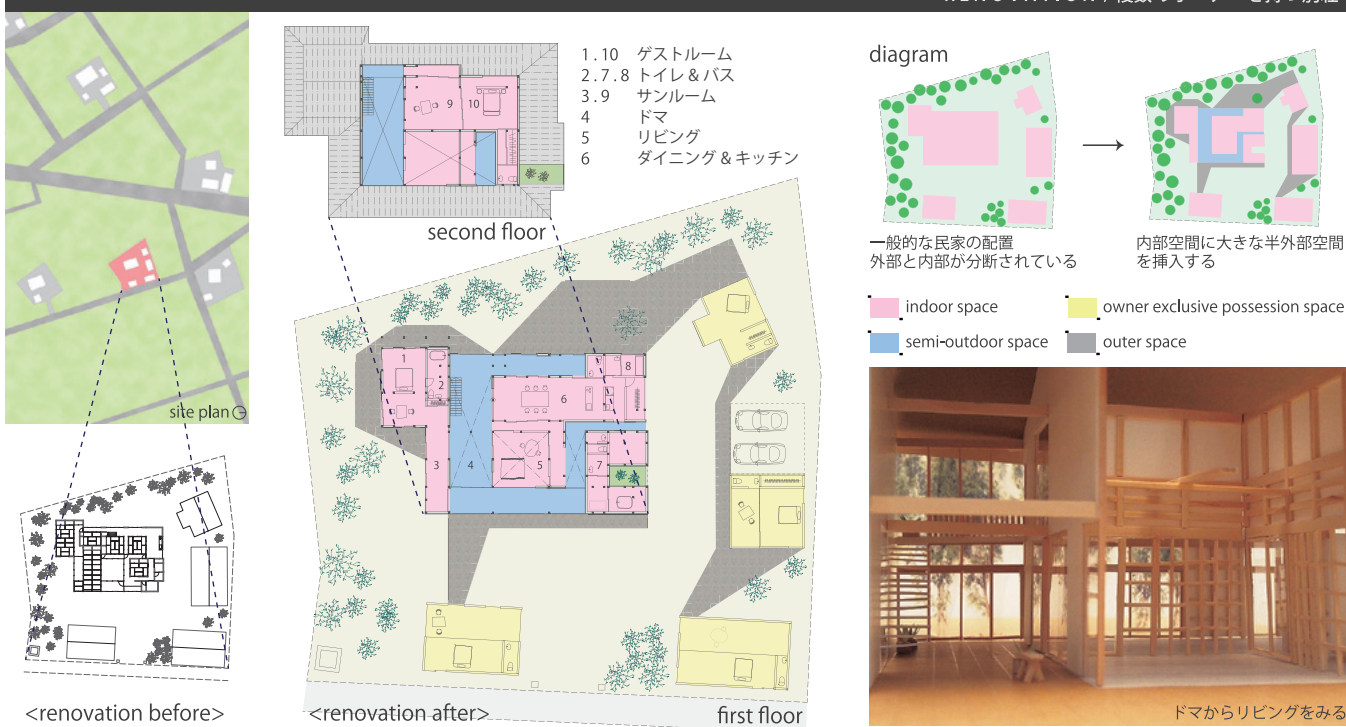
Iwami, Riko

芸術文化学研究科

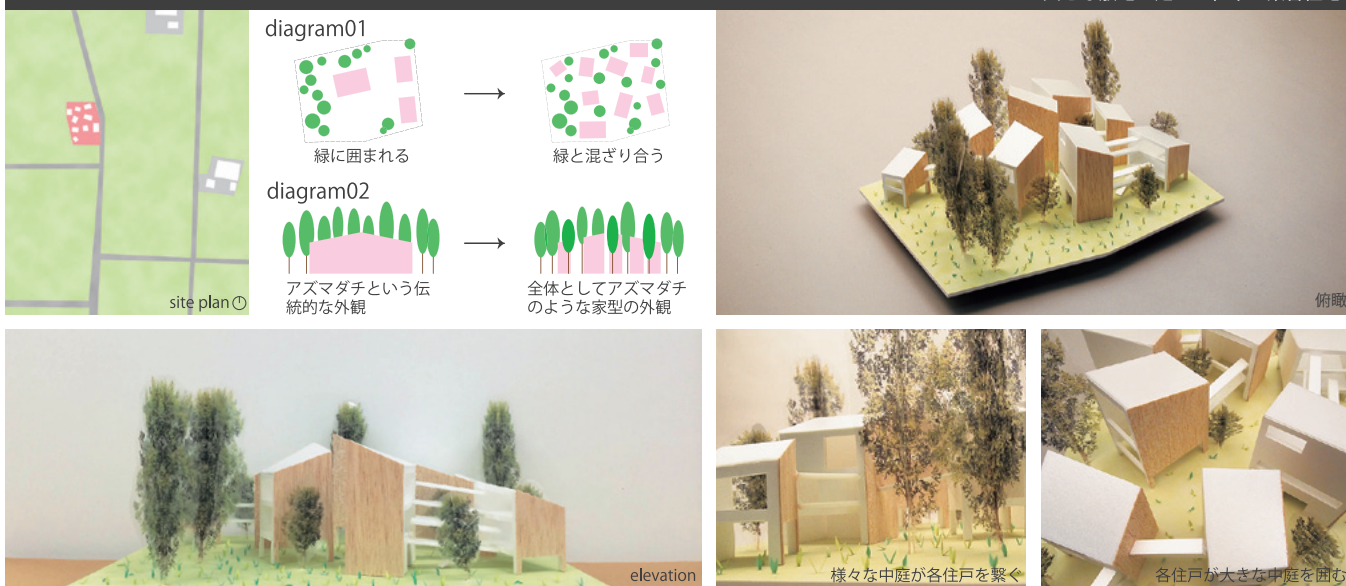
富山県の砺波平野には、水田の中に屋敷林(カイニヨ)に囲まれた民家が点在する散居という特徴的な景観が広がっている。現在、少子高齢化やライフスタイルの変化によって、屋敷林を有する民家の空き家や後継者不足の問題が年々深刻化しており、美しい散居景観が徐々に損なわれている。

そこで本計画では、散居景観を形成する主要素の一つである屋敷林と民家の新たな関係性により、現在のライフスタイルにふさわしい民家の新たな魅力を提案する。具体的には、民家の敷地において、カイニヨを保持しながら、複数のオーナーによる週末住宅への民家の改築や新築の集合住宅の計画をすることで、これまで一世帯あるいは血縁関係者だけでは管理することが困難な広大な敷地を複数の世帯によって協同しながら管理・継承することにより、負担を軽減しながらも散居景観を後世に残す仕組みを提案する。

RENOVATION / 複数のオーナーを持つ別荘



NEWLY-BUILT / 大きな敷地に建つ三世帯の集合住宅



新潟市江南区亀田地区の 農村風景におけるルーラル コンテキストを活かした 建築の提案

模型・図面

乙川 佳奈子

Otogawa, Kanako

芸術文化科学研究科

近年、都市のデザインについては活発に議論が行われているが、郊外の農村地域のデザインについてはなおざりにされている。我々はその土地の持つ風景に対して敬意を払ったデザインを行っていくべきである。

そこで本計画では、北陸地方の農村風景の特性を調査することで抽出したルーラルコンテキストを用いて、農村風景と調和した建築の在り方を提案する。具体的には、新潟市江南区亀田地区を敷地とし、Site1 では若者の農業の新規参入を促すために畑をコモンズとして持つ賃貸住宅を計画し、Site2 では周辺の農家の人々が野菜を販売するための市場を併設する複合商業施設を計画する。使用するルーラルコンテキストについては、Site1 では周辺環境に対して同調するものを選定し、Site2 では周辺環境に対して象徴的な役割を果たすものを選定し、農村風景に相応しい建築の建ち方を提示する。

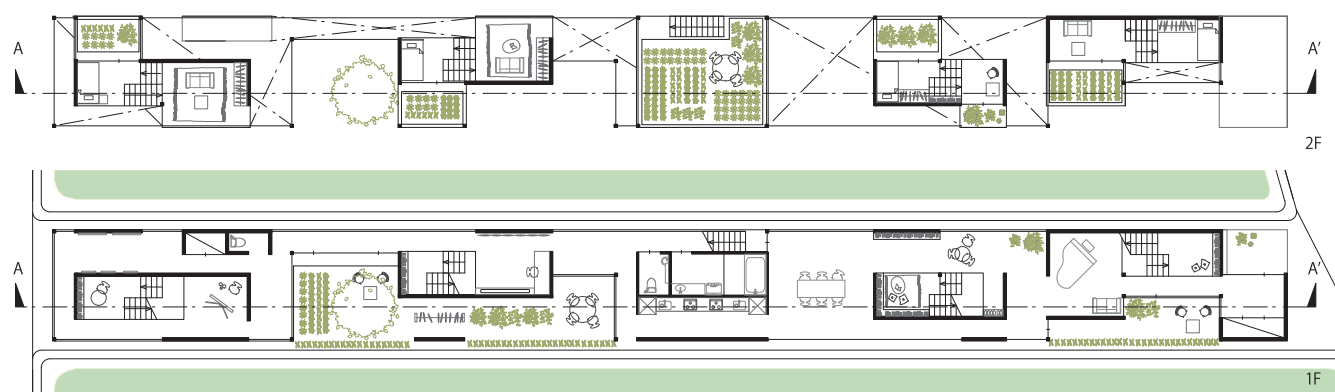
□Site1にて使用した農村風景のルーラルコンテキストの一例

1. パッチワークー プリコラージュ			
		平面	断面
	特徴	・寄せ集めの人工物が層を成している。	・寄せ集めの物体の層が面的に広がりを成している。
	模式図		
2. シークエンスー 風景のトリミング			
		平面	断面
	特徴	・一部切り取られた壁が自然の風景の前に配置されている。	・門型が奥の自然の風景を切り取っている。
	模式図		

□Site1

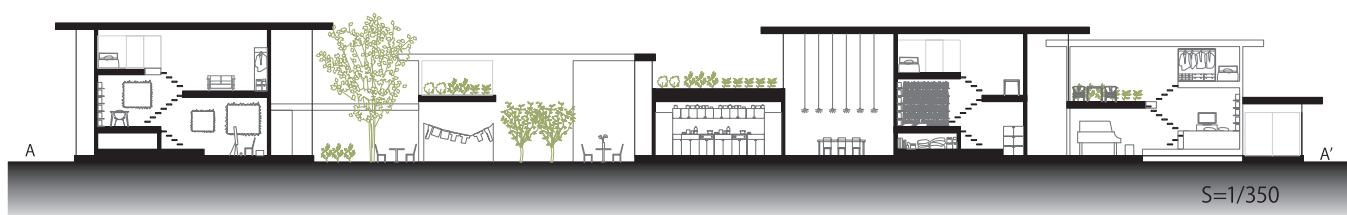


□Plan



□Section

S=1/350



外的要素を取り入れた 内部中間領域による 都市的動線空間の再編成計画

ー東静岡駅周辺における

周辺環境と融合した動線をもつ複合施設の計画ー

図面・模型

澤口 志帆

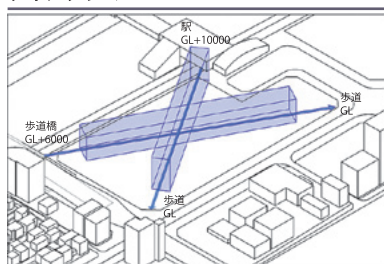
Sawaguchi, Shiho

芸術文化科学研究科

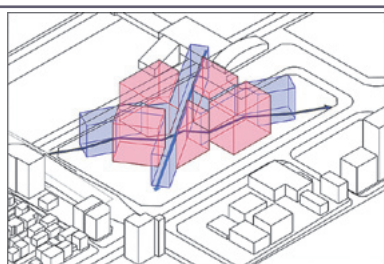
現在の都市では、平面的な広がりに加え、地下や地上への複層化が行われてきた。複層化した都市においては、平面的な動線に加え、立体的な動線計画が重要となる。

そこで本計画では、立体的動線と、縦方向の空間をつなぐ都市的スケールを有する内部中間領域を操作することで、都市と建築の関係をより密接にする。計画敷地は近年都市開発を積極的に進めている東静岡駅前とし、レベルの異なる周辺施設からの動線や周辺環境を建築に引き込むとともに、線路によって分断された南北を繋ぐ歩道や駅といった街の結節点であるこの場所で、周囲の学生が分野や所属の垣根を越えて横断的に学び交流できるようなサテライトキャンパスを含む、複合施設の計画を行う。このような都市の延長としての建築のなかで、動線・空間が立体的かつ有機的に連鎖していくことで、ダイナミックで立体的な都市空間が内外を問わず展開していく。

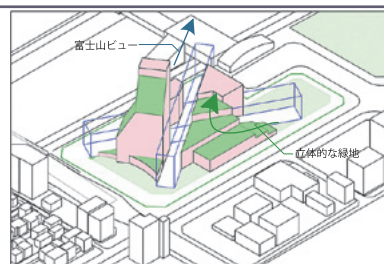
ダイアグラム



周辺施設からの異なるレベルの動線のうち、対角線に交差するようにアトリウムを置き、メインの動線空間とする。

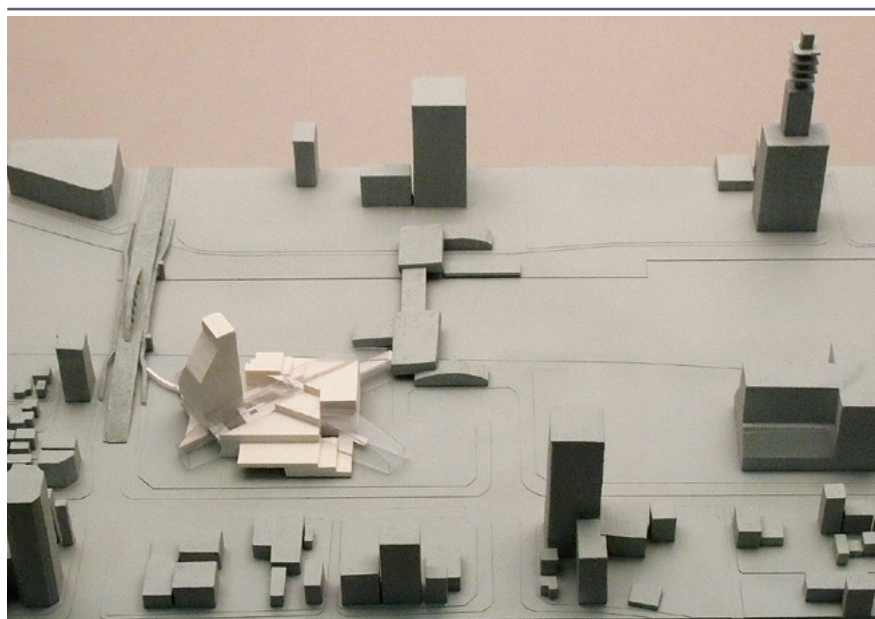


アトリウムに接するように建築ボリュームを置く。周辺の建築の街区に沿った建ち方にならいつ、交差する二本のアトリウム内部では、それぞれにボリュームの断面の見える直線的な通路と、貫入してくるボリュームにより路地のように曲がりくねった通路と、異なる街路要素を持たせる。

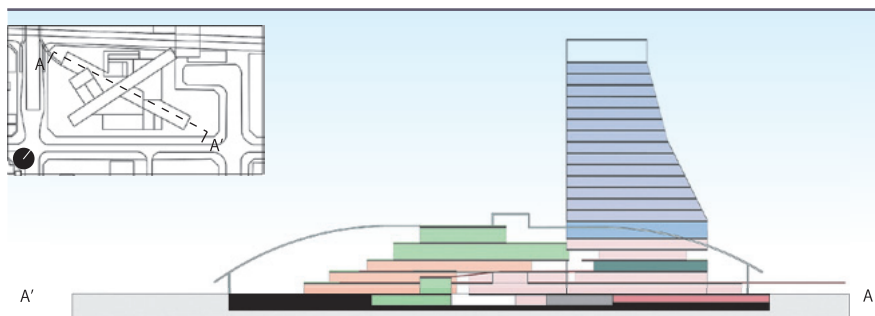


周辺の環境を取り込む。周囲の緑地から連続するように、立体的な緑地を建築ボリュームに取り込み、高層であるボリュームは眺望のため富士山に向く。

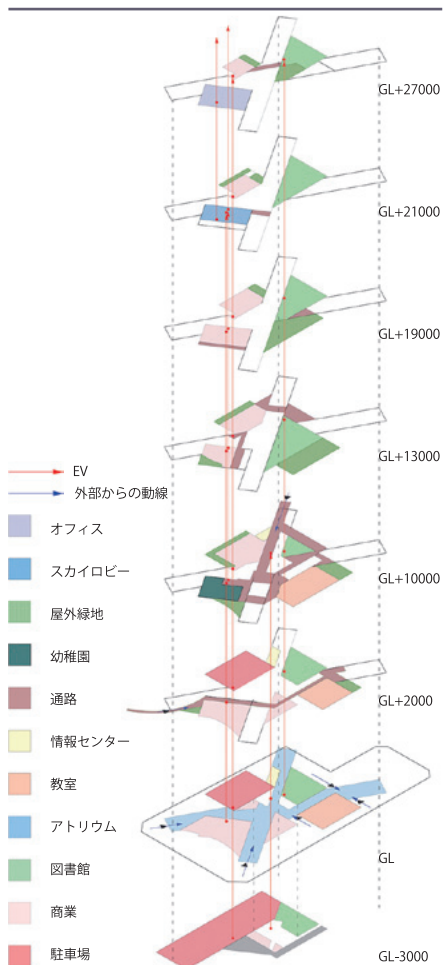
鳥瞰図



断面



ゾーニング



戸建住宅街区におけるコミュニティデザインに関する研究

—地域で安心して住み続けることができる既存戸建住宅街区の提案—

A study of the design of connection among people in city block of detached house

-Proposal of existing detached house residential districts that can make residents continue to live in peace in the region-

長澤 匠

Nagasawa, Takumi

芸術文化学研究科

1章. 序

地域において世帯人口の縮小やライフスタイルの多様化、65歳以上の世帯主の増加や少子化が進んでいる。戸建住宅街区（住宅団地）も、硬直的な居住者属性や個人化が進み、地域活動への参加意識が希薄化し地域のコミュニティは徐々に衰退している。高齢者や子供の見守りなど地域で安心して暮らしていくには、地域のコミュニティや人びとのつながりが重要と考えられる。グループハウスやデイハウス等では、高齢者から児童まで幅広い人びとが豊かなコミュニティで繋がっている。この協同居住施設の居住空間や地域とのかかわり及び管理形態に着目し戸建住宅街区への応用について検証する。

2章. 居住形態の意識調査

老後の理想の住まいについて7割以上の人びとが一戸建住宅や住みなれた地域と回答している。また、住みなれた地域や住宅で継続して暮らしていくためには地域とのつながりや近隣とのコミュニティが重要と考えていてコミュニティのきっかけや仕掛けを求めていることが明らかになった。92戸から回答があった景観調査では、建築協定などの制定に対し強い抵抗感がある。街区の計画にはコミュニティが生まれ緩やかにまちなみが形成される仕組みが求められている。

3章. 居住形態の現地調査

人びとが協同で住まうグループハウスや地域の人びとが集う富山型デイサービスおよびそれらと他の施設を複合的に組み合わせた住戸群やY住宅街区の現地調査を実施した。

3.1 グループハウス ひとつ屋根の下で高齢者や若者が個別の個室空間を持ち自主性を守り協同生活を行っている。中間領域での良質なコミュニティや総合的な施設管理及び地域のネットワークが入居者に安心な空間をもたらしている。

3.2 デイハウス 昼間に日帰りで利用できる通所介護サービスのうち「富山型デイサービス」は年齢や障害の有無にかかわらず、高



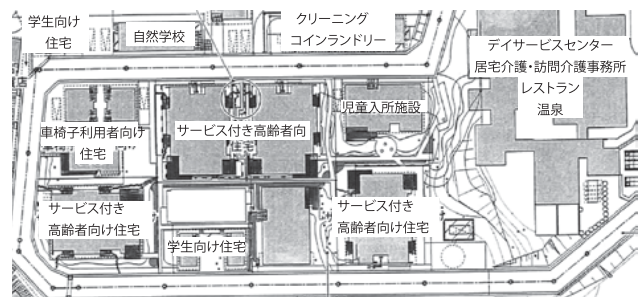
グループハウス（中間領域）



デイハウス（幅広い層のコミュニティ）

齢者から児童まで豊かなコミュニティが形成されている。

3.3 複合型施設 グループハウスやデイサービス、レストラン、下宿や児童の発達支援センターなど児童から高齢者まで幅広い年齢層が混在した多用途の施設群である。周辺地域の住民も集うコミュニティ空間を創り出し居住ニーズを高めている。

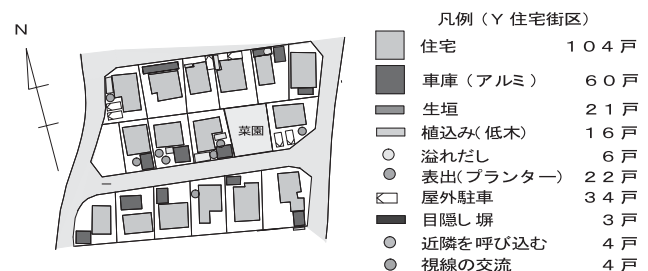


複合型施設（多様な施設が生み出すコミュニティ）

3.4 3章のまとめ 協同居住形態の住まいは個室と居間や食堂などの中間領域の空間が居住者間のコミュニティを生み出し地域社会や医療・福祉関係と構築したネットワークや組織的な維持管理手法で運営され、これが居住者の負担の軽減や安心につながっていると考えられる。

4章. Y住宅街区への応用

4.1 Y住宅街区 富山市郊外にあるY住宅街区（104戸）は1987年に分譲が開始された住宅地で用途地域は第一種低層住居専用地域である。敷地の東西には南北方向に通る抜け道路があり、街区は東西方向の街区内道路で区分される。前面道路との間には目隠しの生垣をめぐらす住宅は少なくオープンな形態が多くアルミ製の車庫や土間コンクリートの屋外駐車場が配置されている。道路を通る人びとと家の内が遮られ視線の交流が少なくプランターなどの「表出」や居場所を形成するしつらえも少ない。また通りには居住者同士が利用したり、交流や会話が生まれる空間がない。



Y住宅街区A通りのしつらえと街区全体の調査結果

4.2 地域活動 街区に必要なコミュニティを高めるためには自分たちの住んでいる地域への関心を高める必要がある。街区の地域資源を使ったワークショップは、作品が地域の人びとに視覚的な刺激を与え幅広い年齢層に、まちなみや景観への気づきをもたらす。

4.3 地域ネットワーク 街区をとりまく医療、福祉、生活支援のネットワークが必用であり、その拠点となる施設を街区内に計画する。施設はデイハウスや食堂、喫茶など地域の人びとが集いコミュニティを醸成する施設を設ける。

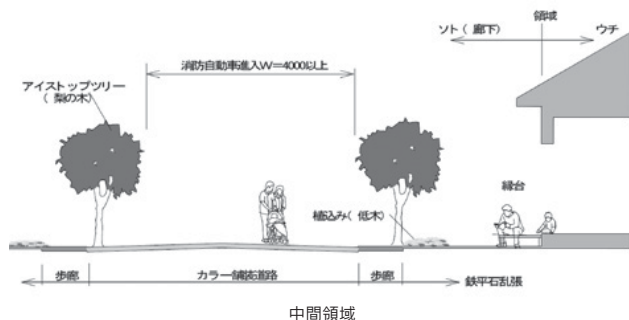


竹を使ったワークショップ



既存住宅を利用したコミュニティカフェ

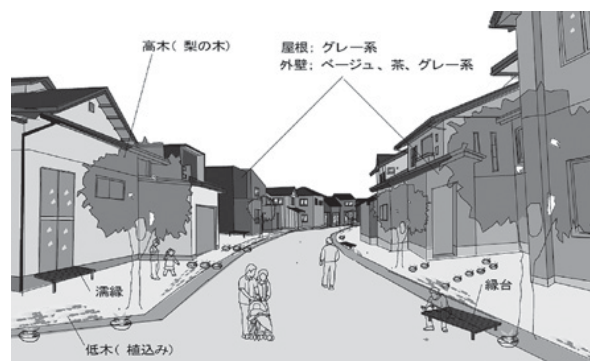
4.4 中間領域 縁側、縁台といった内部空間と外部空間の間に位置した両方の性格を併せ持つ中間領域が地域コミュニティ上重要である。街路と個人の領域を曖昧にし、街路を歩行者優先道路にすることで人びとが交流しコミュニティが生まれる。



中間領域

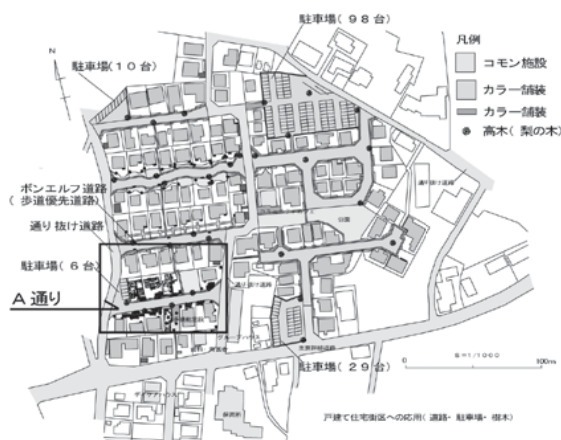
4.5 住環境マネジメント 空き家の利活用や、コモンスペースの活用、地域活動、道路、まちなみなどを総合的にマネジメントする仕組みや組織が必要である。地域の空家やまちなみ、共用部分の維持管理を行うとともに、個人所有建物の計画的な維持管理のコンサルや地域の拠点施設の運営や管理も一元的に行うNPO組織とする。

4.6 まちなみ 街区のまちなみなどの景観に配慮することは、表出につながり、新しい居住者の転入意欲をそそり、健全な街区の新陳代謝が期待できる。潜在的なニーズがあることは、その街区の資産価値を維持し街区の特徴を捉えた人の繋がりを希望する人びとが集う街となる。そのために必要な、まちなみのガイドラインを設ける。



まちなみガイドライン

4.7 計画の検証 Y住宅街区への応用が、建築基準関係規定やその他諸法規への適法性や事業性について検証を行った。



Y住宅街区への応用

結

高齢者や子育て世代にとって頼りになるのは近隣や地域である。地域全体でコミュニティを育み見守る仕掛けを考えなければならぬ。協同居住施設などの領域や施設管理などの仕掛けは既存戸建住宅街区にも応用でき地域の人びとが交わり易い仕掛けが提案できた。継続的にコミュニティを育むには地域の人びとの意識と日頃の地域活動が重要である。

【主要参考文献】

- 鈴木成文他著 「いえ」と「まち」集合住宅の論理 鹿島出版会 (2013)
- 南智英 他 「高齢者協同居住における居用空間のあり方に関する研究」 日本建築学会大会学術講演梗概集 (関東) 2006年9月

初期バウハウスの基礎教育とグロピウスの建築観の関係についての研究

Study on the relations between the basic education curriculum of early Bauhaus and Walter Gropius's view of architecture

酒井 克弥

Sakai, Katsuya

芸術文化学研究科

1.はじめに

本論文では、初代学長であるヴァルター・グロピウスの在籍期間を初期バウハウスと定義し論考の対象とする。1925年に建設されたデッサウのバウハウス校舎（図1）は後に「インターナショナル・スタイル」を象徴する建築のひとつとして評価され、バウハウス様式とも評された。グロピウスの「バウハウス様式という名称は、その概念の背後に立つ人間をほとんどかくしてしまった。」という後年の言説に表れるように、バウハウス様式から捨象された初期バウハウスの活動には別種の建築的発展の可能性があった。また、後のバウハウスの歴史は政治状況など様々な外的要因の影響を受け、当初とは変容していったため、グロピウスらの思想が直接的に反映されていると考えられるバウハウスの教育カリキュラム（図2）に着目した。その中でも実践的専門教育である工房に配属される前段階に設定され、必修とされていた基礎教育には理念が色濃く表れていると言える。そこで本論では、初期バウハウスにおいて基礎教育を担当していた5名のマイスターをとりあげ、初期バウハウスの基礎教育において重要と考えられる3つの視点（予備課程、絵画、舞台）から、マイスターの教育内容と建築に関する言説を照らし合わせて考察することで、彼らの思想と初期バウハウスの掲げた理念である「建築を頂点に置く諸芸術の総合」との関わりを明らかにする。さらに、論文全体を通してマイスターとグロピウスとの思想の相違に着目することで、グロピウスの建築観を明らかにする。

2.バウハウスの概略

バウハウスの歴史的位置付けを概観するとともに、本論文で扱う範囲を明確にし、論全体を通して主たる対象であるヴァルター・グロピウスについての基本的な情報を整理する。

3.予備課程

3-1. バウハウスにおける予備課程

予備課程の変遷をたどるとともに、グロピウス及びマイスターらの言説からバウハウスにおける予備課程の位置付けを整理する。

3-2. ヨハネス・イッテン —表現主義時代のバウハウス—

ヨハネス・イッテンは「名作の分析」と「材料練習」を通じて、明暗の対比理論に基づく形態論と色彩論を教えている。認識可能なものはすべて、対比において確認されうというのが基本的な考え方であった。1920年にグロピウスが請け負ったゾマーフェルト邸はバウハウスが共同で作品を作り上げる最初の機会となった。各部に

施された彫刻は、イッテンの授業で教えられたリズム、形態、方向のコントラストの影響がみられる（図3）。第一次世界大戦後のグロピウスはブルーノ・タウトらと共に芸術改革運動に関わっていたため表現主義的な傾向が強く、それはバウハウスの設立時の要綱にも影響している。しかし、グロピウスは表現主義的な精神性を建築や都市環境といった外部世界の建設に結び付けたのに対し、イッテンは表現主義的な志向を身体訓練を通じた自己自身の表現という内部世界の確立に求めた。その違いが工房の在り方を巡る対立として表面化し、イッテンはバウハウスを去った。

3-3. ラスロ・モホリ＝ナギ —構成主義のヴィジョン—

イッテン辞職後のバウハウスは、ドゥースブルフのもたらした新造形主義（デ・スタイル）の思想の影響を強く受けた。また、1922年のドイツにおける構成主義運動の中にいたラスロ・モホリ＝ナギが招聘されたこともバウハウスの転換点であった。モホリ＝ナギの教育内容は、構成主義の三分法を基に、「材料」、「量感（彫刻）」、「空間（建築）」と展開してゆく。モホリ＝ナギは彫刻の発展段階を5段階に分類し量塊から運動へ向かうと主張した。建築もまた同様の発展をたどると考え、内と外、上と下の同時的貫通における空間的な流入、流出関係や材料に潜在しているエネルギー関係という目に見えない作用に基づく空間体験を与えるキネティック（運動的）な建築の構成システムを提案している（図4）。また、光を造形の素材と捉え、実験的な光造形の試みによって、静止的構成主義に留まらない運動的な「空間（建築）」のヴィジョンを提示している（図5）。

4.絵画

4-1. バウハウスにおける絵画

絵画分野の変遷をたどるとともに、グロピウス及びマイスターらの言説からバウハウスにおける絵画の位置付けを整理する。

4-2. W・カンディンスキー —抽象絵画の成立とバウハウス—

バウハウスにおいてカンディンスキーは、造形における対位法を確立することを意図し、点、線、平面、空間等々の造形要素を厳密に定義した。彼の絵画は色彩の表出、人間の内的生命の直接表現から「熱い抽象」の代表とされる（図6）。それに対し、合理的幾何学形態により純粹造形に徹する「冷たい抽象」の代表とされるのは、バウハウス様式の建築の成立に大きな影響を与えた新造形主義に属すピエト・モンドリアンである（図7）。カンディンスキーはバウハウス招聘以前にモスクワに開設された諸芸術の総合を目指す芸術文化研究所（インフク）において中心的な役割を果たしたが、彼の内面的、心理学的な芸術研究は受け入れられず追放された経験を持

図1. デッサウのパウハウス校舎(1925年)

図2. パウハウスの概念図(1922年)

図3. ゾマーフェルト邸室内(1921年)

図4. キネティックな構成システム(1922年)

図5. 二重焼き写真による空間的浸透の表現

図6. カンディンスキーの絵画「交錯する線」(1923年)

図7. モンドリアンの絵画「コンポジション」(1921年)

図8. クレーによる種子を根源とする造形課程のスケッチ

図9. トリアディック・バレエ(1926年)

図10. 「全体劇場」(1926年)

図1.



図2.



図3.



図4.



図5.



図6.



図7.

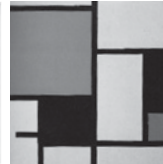


図8.



図9.



図10.



つ。構成を表すロシア語は2種類あり、一方はコンストルクツィア（構成、構造、建設）であり、これに対しカンディンスキーが重視したのはコンポジツィア（構成、構造、構図、作曲）であった。パウハウスにおいても構成主義や新造形主義からもたらされた構成概念は、2代目校長のハネネス・マイヤーの時代になり構築概念と結び付いていった。

4-3. パウル・クレー —パウハウスにおける造形の概念—

カンディンスキーが非対象の構成を扱うのに対して、クレーは具象的なものから構造を見出すことから始めたと言える。そのため彼は「自然研究」を重視した。また、クレーは、根源となる要因から造形（Gestaltung）を背景に本質的な形象物が生長してくると思え（図8）、「結局は、単に本質のごく一部にすぎない（現象）。真に本質的な形態は、造形と現象の総合である。」と述べている。グロピウスは後年、パウハウスが企てたさまざまな視覚的表現形態を一種の「形態の科学」に組織しようとする試みを総括して、形態の言語「Gestaltung」であったと述べている。1925年にワイマールからデッサウに移転する際に、市立パウハウス造形大学（Bauhaus-Hochschule für Gestaltung）と改称されたことから、この生成の意味を含む造形（Gestaltung）はパウハウスにとって重要な概念であったことがわかる。

5.舞台

5-1. パウハウスにおける舞台

舞台分野の変遷をたどるとともに、グロピウス及びマイスターらの言説からパウハウスにおける舞台の位置付けを整理する。

5-2. オスカー・シュレンマー —人間と空間をつなぐ思考—

シュレンマーは人間をさまざまな角度から普遍的な規格や基準のなかに分析しなすことによって、新しい宇宙論的な人間学を模索した。彼は人間と空間は別の法則のもとにあるとし、その両方に従うのが舞踏人であると定義した。また、人間の身体の変更、その変形は衣装、扮装によって可能であるとの考えから、4種の舞台衣装の型を示した。その思想の具現化が、トリロジーの概念にもとづき形態、色彩、空間を扱う「トリアディック・バレエ」であった（図9）。シュレンマーは、舞台芸術により建物の内部空間だけでなく、建築的構造全体を変容させることが可能になると考え、〈パウハウス・フェスティバル〉のような試みを指揮することで、この意図にもっとも近い場を実現させた。

5-3. ラスロ・モホリ＝ナギ —建築としての舞台装置—

モホリ＝ナギは将来の演劇は全体性の演劇であると主張し、その全体性は、光、空間、平面、形態、運動、音、人間の織りなす多様

な関係複合体による有機体でなければならぬとした。そこでは人間はもはや伝統的演劇におけるような中心的存在ではなく、他の造形手段と並んで等価的に使われると述べている。また、舞台と観衆の隔離を廃止する必要性、舞台上の対象物を機械的に動かせるようになった技術的要因を踏まえ、新たな劇場の形式が求められていると説いた。F・モルナールの「U-劇場」、A・ヴァイニンガーの「球体劇場」にみられるように、パウハウスの構成員の多くが舞台装置や劇場建築に関心を抱いていた。グロピウスも、モホリ＝ナギの主張に沿い三種類の舞台形式に対応できる「全体劇場」と名付けられた劇場建築を提案している（図10）。

6.結論 —多様のなかの統一—

3章では、予備課程での教育に着目し、ゾマーフェルト邸で建築として達成された表現主義から、パウハウス様式に影響を与えた構成主義への初期パウハウスの思想の変化と継承を明らかにした。また、イッテンやタウト、モホリ＝ナギらとの共通項と相違からグロピウスの思想的立場を確認した。4章では、同時代の他の芸術運動における絵画と建築の関係を参照しながら、抽象絵画の成立とパウハウス様式の成立との関係を明らかにし、その際に重要視された構成と構築の違いを明確にした。また、生成という意味を含む造形（Gestaltung）という言葉に着目し、パウハウスにおいては、完結した形態以上に成立過程や成立環境が重要視されてきたことを明らかにした。5章では、初期パウハウスにおいて建築と対の関係であると捉えられていた舞台に着目し、パウハウス様式として実現された建築とは別種の可能性を、人間を中心とした活動、舞台装置、劇場建築における試みから明らかにした。以上より、「建築を頂点に置く諸芸術の総合」というグロピウスの提示した理念はマイスターらと共有され、互いに思想的影響を与えあう関係にあったことがわかった。また、それぞれのマイスターの試みはしばしばパウハウス様式として評されたものに留まらない多様性を持っていることを示した。初期パウハウスの活動の成立の背景には、常に諸芸術の統合を目標と掲げながらも、一つの思想や表現形式に偏ることを嫌い、完結した形態よりも共通言語や協働体をつくることを重視するというグロピウスの思想の影響が大きく関わっていたことを明らかにした。

【主要参考文献】

- 『パウハウス叢書』全16巻、中央公論美術出版、1991-1997年
- W・グロピウス著、蔵田周忠 戸川敬一訳、『生活空間の創造』、彰国社、1958年
- マグダレーナ・ドロステ著、『パウハウス25周年』、タッシェン・ジャパン、2009年
- セゾン美術館編、『パウハウス1919-1933』、セゾン美術館、1995年

平成26年度 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 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					
川畑 智美	yokoshima	メディア・アート	西島 治樹		19
稲積 紅実	私の時間	絵画	高島 圭史	安達 博文	8
上田 舞子	蛭	絵画	安達 博文	高島 圭史	9
檀尾 菜央	考えるいきもの	ミクストメディア	中村 滝雄	平田 昌輝	25
金坂 美緩	here	絵画	高島 圭史	安達 博文	10
鈴木 芽衣	神さまの棲むまち	絵画	安達 博文	高島 圭史	14
高桑 由圭	むこうがわ	絵画	高島 圭史	安達 博文	11
中村 友香	あまいしあわせ	絵画	高島 圭史	安達 博文	13
野尻 由希	家並	絵画	安達 博文	高島 圭史	15
松本 菜菜	じてんしゃ	絵画	高島 圭史	安達 博文	17
安居 千晶	三十四様豚尽し絵図	絵画	高島 圭史	安達 博文	12
山下 純平	花熨斗（はなのし） —植物を用いたグラフィックデザイナー—	視覚デザイン	武山 良三		59
和田 智美	このまち つぎのまち	絵画	安達 博文	高島 圭史	16
デザイン工芸コース					
赤岩 友梨江	桃花文時絵金屈尺八	工芸	林 曉		41
齋藤 友郎	杯様々 —dancing like enigmatic—	工芸	林 曉		36
吉田 百花	タガネによる装飾をほどこしたスプーン	工芸	中村 滝雄	ベルトネン 純子	31
池田 晴美	鍛金象嵌合子「ひかり」	工芸	中村 滝雄	ベルトネン 純子	33
伊東 会真	花と蝶 —メルヘンチックなジュエリー—	工芸	清水 克朗		44
梅木 彩夏	組子の家具	製品デザイン	渡邊 雅志		48
江越 知比呂	空虚の森	彫刻	齊藤 晴之		27
尾形 徳理	菓子器十二ヶ月 —日本のならわし、四季景色—	工芸	高橋 誠一		34
岡西 壮一郎	乾漆茶箱 点前道具一式 —石想—	工芸	林 曉		35
小野島 梓	In paradisum	工芸	齊藤 晴之		28
各務 春菜	漆塗三面万年カレンダー	工芸	高橋 誠一		47
川縁 百佳	家族が集う家具	家具デザイン	内藤 裕孝		50
神田 千澄勢	はぐ —夫婦のための窓辺スツール—	製品デザイン	内田 和美	林 曉	51
作田 郁	Surprise × jewelry box	工芸	清水 克朗	ベルトネン 純子	42
澤山 加奈子	虎・トラ・寅	工芸	清水 克朗	ベルトネン 純子	43
島田 真佑	縞合 —しまあい—	工芸	高橋 誠一		29
杉本 真唯	dear	工芸	高橋 誠一		46
高橋 咲	快適性を求めた家具のデザイン・制作	工芸	小松 研治		49
竹内 秀太	IDATEN —未来都市を観光するための新しい人力車—	製品デザイン	内田 和美	林 曉	56
田淵 可菜	隼再考	論文	大熊 敏之		110

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）					
辻 和美	乾漆化粧箱「雪花」	工芸	林 暁		37
徳永 遥	幼児の集団遊びを促す遊具の提案	製品デザイン	内藤 裕孝		54
富田 侑以	食育にアプローチする家具の提案・制作	インテリアデザイン	小松 研治		53
野路 朋生	きらめき	工芸	高橋 誠一		40
平野 暉	世界よ広がれカード	製品デザイン	渡邊 雅志		57
藤原 愛	乾漆五脚三蓋飾箱	工芸	林 暁		38
本田 莉奈	鉱物結晶をモチーフにしたジュエリー	工芸	清水 克朗		45
前田 紗希	青銅花器「月時雨・翠雨・暁雨」	工芸	清水 克朗		32
前田 めい	プライベート空間をつくるデスク	家具デザイン	内藤 裕孝		52
三宅 沙英	高岡HUB計画ガイドブック	コミュニティ・デザイン	渡邊 雅志		66
山岸 美紀	空	工芸	清水 克朗		26
山田 栞	アルミニウムの繊維状素材「フルポーラス」®における用途開発	製品デザイン	中村 滝雄	有田 行男 ベルトネン 純子	55
力田 飛奈	乾漆鳳凰の瓶	工芸	林 暁		39
デザイン情報コース					
青山 晃子	日本の伝統色に関する Web コンテンツの制作	デジタルコンテンツ	藤田 徹也		70
阿慈地 駿杜	賃貸物件の省エネ基準に関する研究	論文	堀 祐治		94
今井 志保	文章が内包するイメージの研究とその可視化 ー「透き通った空の青だ」ー	視覚デザイン	前田 一樹		73
大杉 巧	Unityの3Dレンダリングを利用したアプリケーション	アプリケーション	藤田 徹也		71
小山内 風花	スキマ時間のための青空文庫閲覧アプリケーションの制作	デジタルコンテンツ	藤田 徹也		72
金石 彩香	地域コミュニティを活性化させるための仕組みづくり ー情報追加式まちカレンダーの提案ー	コミュニケーションデザイン	武山 良三		67
川淵 理沙	和倉温泉「福を呼ぶ!能登の正月体験ツアー」 企画書とスイーツまゆだま	視覚デザイン	武山 良三		68
北島 加奈	結びの文化を取り入れた絆創膏の制作	視覚デザイン	沖 和宏		60
近藤 沙紀	高岡らしいまち並み柄のデザイン	視覚デザイン	武山 良三		69
谷川 あい	SEKIMEN ー赤井佳央イラスト集ー	イラストレーション	沖 和宏		23
田村 曜	透明ブラ ーホンモノとニセモノー	ポティアート	西島 治樹		24
勅使河原 千晶	ものの認識とかたちの関係性の研究	視覚デザイン	前田 一樹		75
登坂 美沙	現代日本に求められる幸せ感の研究 ー物ではなく情報を商品にする店舗の提案ー	視覚デザイン	武山 良三		63
中川 真紀	知育絵本におけるポップアップの活用 ー五味太郎『さる・るるる』のリデザインー	視覚デザイン	沖 和宏		58
畑田 祐里佳	そこそこおみくじ ー平均よりちょっと上を良しとする現代の縁起物ー	情報デザイン	沖 和宏		61
樋口 京太郎	Sync	インタラクティブ・アート	西島 治樹		20
平川 友香	巡る	アニメーション	辻合 秀一		22
本江 果鈴	「おいしい服」の研究 - dress tongs -	視覚デザイン	沖 和宏		64
松井 沙織	シェアハウスは何をシェアするのか	論文	古池 嘉和	金岡 省吾	150
松田 歩実	夢見のひきだし	インタラクティブ・アート	西島 治樹		21

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）					
松田 真夏	視覚の法則 ―「メッツガー視覚の法則」の人体をモジュールとした考察―	視覚デザイン	前田 一樹		76
森 優生	手書き線の価値の研究	視覚デザイン	前田 一樹		77
山口 優紀子	犬の衝動買いを抑制する情報デザインの提案	映像	武山 良三		65
分元 裕里加	花形装飾活字の研究 ―アクセサリーへの活用―	視覚デザイン	沖 和宏		62
造形建築科学コース					
扇田 満弘	建築の場所性と風土の結びつき ―新潟県妙高を事例として―	建築論	松政 貞治		90
大島 堅太	南部と北部の人々をつなぐ建築 ―長野県立科町における市場を有するコミュニティセンターの提案―	建築デザイン	横山 天心		78
御旅屋 宏輝	卒業制作	絵画	安達 博文	高島 圭史	18
笠井 美咲	富山県における雪冷房システム導入の実現性	建築環境・設備	堀 祐治		96
片山 拓野	富山県における橋梁を用いた景観デザインに関する研究と制作	建築デザイン	大氏 正嗣		82
加藤 雅大	森林ミュージアム ―スキー場跡地森林再生の在り方―	建築デザイン	貴志 雅樹	横山 天心	80
金森 千晶	照明色が人体心理に与える影響に関する研究	建築デザイン	堀 祐治		102
佐々木 彩子	放課後児童クラブのある特別支援学校の設計 ―児童福祉法改正後の特別支援学校のあり方―	建築デザイン	丸谷 芳正		79
高橋 里恵子	京の風情を残した歓楽街の提案	建築デザイン	貴志 雅樹	大氏 正嗣	83
竹内 友紀	食農コミュニティパーク ―地域と食と農業と―	建築デザイン	貴志 雅樹	横山 天心	81
竹野 美里	痕跡の意味の分類から噪音に含まれる価値創出の試み ―噪音を用いた新たな辞書提案―	デザイン計画	前田 一樹		74
野中 美和	レーザーによる表面除去加工挙動の基礎的検討	製品科学 論文	長柄 毅一		98
堀 昭仁	重ね透かし格子梁の曲げ変形能力に関する研究と当該構法を用いた住宅の提案	構造デザイン	大氏 正嗣		92
三宗 愛実	高岡大仏周辺の歴史的なまちなみづくり	建築デザイン	丸谷 芳正		84
南坂 謙	海への誘い ―三国湊における小路の顕在化とその手法―	建築デザイン	横山 天心		85
宮崎 和也	農村集落を舞台としたリタイアメントコミュニティの提案	建築デザイン	貴志 雅樹	大氏 正嗣	86
吉加江 真希	富山大学高岡キャンパスにおける知的生産性の評価 ―照明色が生産性に及ぼす影響―	建築デザイン	堀 祐治		104
吉田 奈緒	人情味あふれる屋根のあるまち ―小松駅前商店街における新しいアーケードの提案―	建築デザイン	横山 天心		87
渡邊 一輝	任意形状モアレ発生手法に関する研究	視覚デザイン	大氏 正嗣		100
李 俊賢	歩いて暮らすコミュニティ ―高岡市中心市街地の高齢コミュニティデザイン―	都市デザイン	丸谷 芳正		88
文化マネジメントコース					
山本 祥代	一方は荒野へ ― eat the heart ―	立体造形	齊藤 晴之		30
矢島 拓真	サウンドトラックの観点からのジブリ映画の研究	論文	三宮 千佳	深谷 公宣	132
相原 由佳	利賀村40年の変容過程 ―劇団 SCOTの外部性をもとに―	論文	古池 嘉和		142
碓井 美貴	落谷虹児のペン画に見るオーブリー・ピアズリーからの影響	論文	大熊 敏之		112
大森 奈津子	市川春子論	論文	松田 愛	大熊 敏之	130
菊川 ありさ	ボランティアから見た音楽祭 ―ワールドミュージックフェスティバル SUKIYAKI MEETS THE WORLDを例に―	論文	島添 貴美子		140
吉川 勝	マレーヴィチの絵画表現 ―色彩から見るシュプレマティズム絵画の展開―	論文	松田 愛	大熊 敏之	124
木下 優雅	アニメ聖地における聖地化とコミュニケーションの連鎖 ―豊郷小学校旧校舎群を例に―	論文	古池 嘉和		148

氏名	研究題目・作品名	分野	指導教員	副指導教員	掲載頁
文化マネジメントコース（つづき）					
久保 今日子	クリスチャン・ボルタンスキー論 ー《最後の教室》をめぐるー	論文	松田 愛	大熊 敏之	128
高木 希和	藤田嗣治の動物表現の変化について	論文	大熊 敏之		114
高橋 由佳	エドワード・ホッパーの絵画世界 ー描かれた主題とモチーフー	論文	大熊 敏之		126
寺澤 奈津美	アニメーション作品における自然な演技とは ースタジオジブリ作品を中心にー	論文	島添 貴美子	深谷 公宣	134
長谷田 優佳	エミール・ガレ作《手》について	論文	大熊 敏之		120
林 瞳子	クライドルフ論	論文	大熊 敏之		122
二口 佳菜	現代の散村における名字と個人名	論文	島添 貴美子		136
牧田 彩里	《聖ペテロの悔悟》から見るラ・トゥールの光について	論文	大熊 敏之		116
森 美里	無形文化財の保護政策をめぐる ー越中福岡の菅笠の保存と活用を例にー	論文	古池 嘉和		144
森田 愛	J・M・Wターナーの色彩表現	論文	大熊 敏之		118
矢郷 沙織	町並みの構成要素に見る八尾旧町住民の景観に対する意識	論文	奥 敬一		154
山口 早紀	地域密着型商店街の共同性 ー長浜黒壁スクエアとの比較における比美町商店街の特徴ー	論文	古池 嘉和		146
山口 美季	くまモンは誰のもの ー文化の所有・管理・用益に関する研究ー	論文	古池 嘉和		152
葭野 絢香	文化政策と文化財の抱える課題への提案 ー金石大野湊神社夏季大祭を例にー	論文	島添 貴美子		138
賈 雪婷	薬師寺金堂薬師三尊像について ー日中仏教美術における感性の比較ー	論文	三宮 千佳		108
許 玥	中国南北朝仏像の日本美術への影響について	論文	三宮 千佳		106
芸術文化学研究科芸術文化学専攻（大学院）					
後藤 千佳	ほかの誰でもない	絵画	高島 圭史	安達 博文	158
池田 将光	乾漆盛器「思惟の刻」	工芸	林 暁	高橋 誠一	159
岩見 理子	散居の景観を形成する民家における家族という枠組みを超えた住まい方に関する建築的提案	建築デザイン	貴志 雅樹	横山 天心	162
乙川 佳奈子	新潟市江南区亀田地区の農村風景におけるルーラルコンテクストを活かした建築の提案	建築デザイン	貴志 雅樹	横山 天心	163
木下 幸	乾漆螺鈿蒔絵八角箱	工芸	林 暁	高橋 誠一	160
國元 麻里奈	曲輪造苅鳥文甘露箱	工芸	林 暁	高橋 誠一	161
酒井 克弥	初期バウハウスの基礎教育とグロピウスの建築観の関係についての研究	建築デザイン	貴志 雅樹	松政 貞治	168
澤口 志帆	外的要素を取り入れた内部中間領域による都市的動線空間の再編成計画 ー東静岡駅周辺における周辺環境と融合した動線をもつ複合施設の計画ー	建築デザイン	貴志 雅樹	横山 天心	164
長澤 匠	戸建住宅街区におけるコミュニティデザインに関する研究 ー地域で安心して住み続けることができる既存戸建住宅街区の提案ー	まちづくり	貴志 雅樹	丸谷 芳正	166

GEIBUN 6

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 平成 26 年度

発行日：平成 27 年 3 月 10 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業委員会

研究・制作集編集ワーキンググループ

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）

広報・撮影計画：小川 太郎（富山大学芸術文化学部講師）

発行者：広瀬 貞樹

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

© The Faculty 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、著作権法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 3,300 円＋税）

リサイクル適性[Ⓐ]

この印刷物は、印刷用の紙へ
リサイクルできます。



本印刷は能登印刷カラーマネジメント技術による
再現性に優れた高精細ハイファイン仕様
(FMスクリーン印刷)になっています。