

GEIBUN 8

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28年度



GEIBUN 8

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28年度

芸術文化学部

卒業研究・作品



内包

岩絵具・水干絵具・金泥・銀泥・黒鉛・和紙
h1810×w1810mm

一原 愛

造形芸術コース

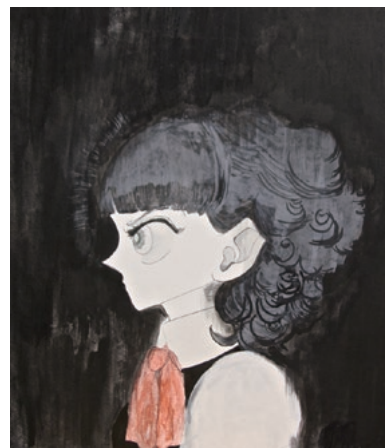


Itoh, Meg *Wind God and Thunder God screens*

Fu-ging Ray-ging's Byoubu

雲肌麻紙・錫箔・墨・水干絵具・岩絵具
二曲一双 各h1545×w1698mm

伊藤 メグ
造形芸術コース



Fight!

和紙・墨・水彩絵の具
h1818×w2273mm

宮内 海音
造形芸術コース



Uemura, Erika *Find new shapes*

見つける

油絵具・白亜地・木製パネル
h1620×w1940mm

上村 依里香
造形芸術コース



群羊

油絵具・キャンバス
h1620×w2273mm

小島 真実
造形芸術コース



Yoshida, Aki *Without diverting the eye*

目を逸らさずに

油絵具・ジェッソ・白亜地・木製パネル
h1818×w2273mm

吉田 愛貴
造形芸術コース



Yin と Yang

画用紙・アクリル絵の具・パステル・シャープペンシル
h1620×w1940mm

坂本 雛子
造形芸術コース



Yamamoto, Wakana *Looking back*

みつめる

アクリル絵具・顔料・鉛筆・和紙
h1455×w2242mm

山本 和加奈
造形芸術コース



共生

紙・木製パネル
h1920×w1920mm

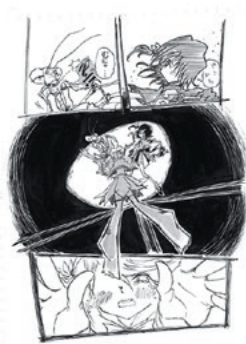
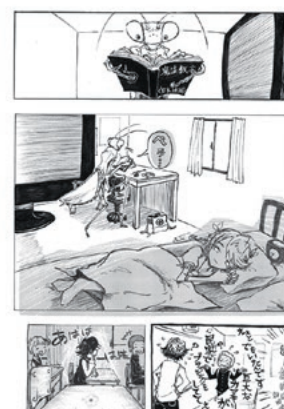
川本 麻未
造形芸術コース



魔法少女の頃

漫画
A5判 52ページ
インク・ペン・漫画原稿用紙

惣名 茜
造形芸術コース



知行合一

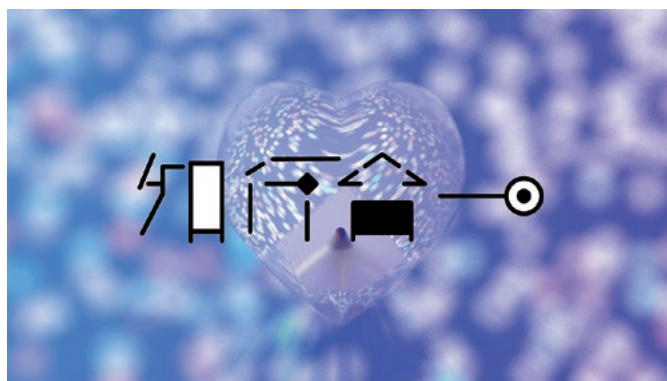
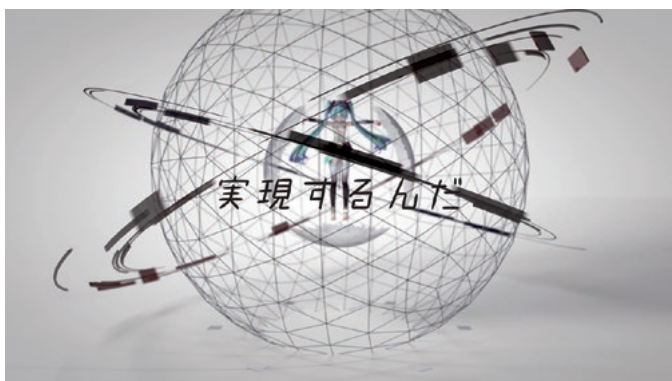
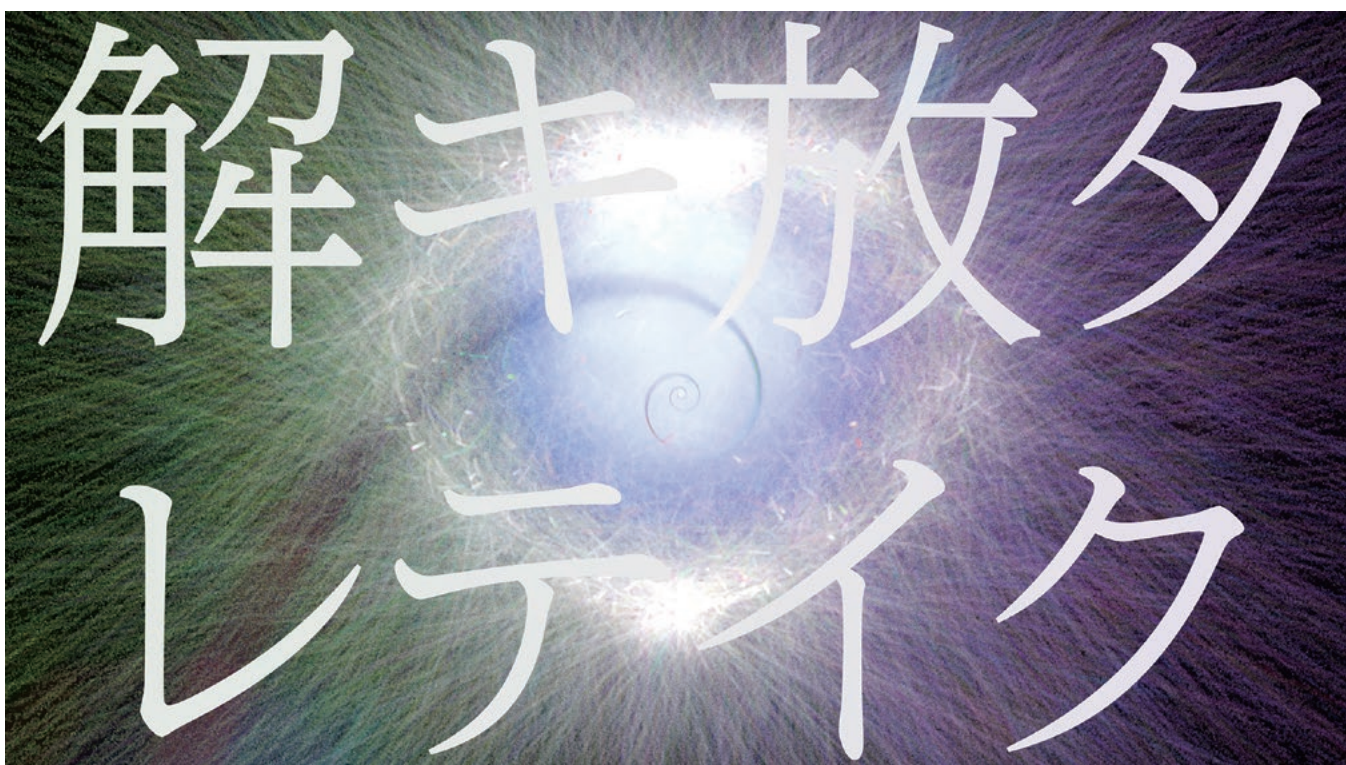
映像・音楽

石田 航

デザイン情報コース

近年の人工知能の進化はすさまじく、情報の収集、整理、展開を全て人工知能が担う時代も近づいている。その時人々は人工知能が与える良質な情報に依存し、独力で情報の取捨選択を行わなくなる。同じ良質な情報を見聞し続けていくにつれ、人々の意識は次第に平均化され1つの集団的意識へと変化する。そしてシンギュラリティ(人工知能が人知を超えるポイント)を迎えたとき、人は操られている自覚のないまま1つの意識のもと1つの生命体として行動していく。

今作品は人工知能への依存により引き起こされる脅威と、人工知能が与える便利な情報に頼らず自ら行動し学びを身につけることの大切さを伝えることをテーマにした映像作品である。



VR/AR

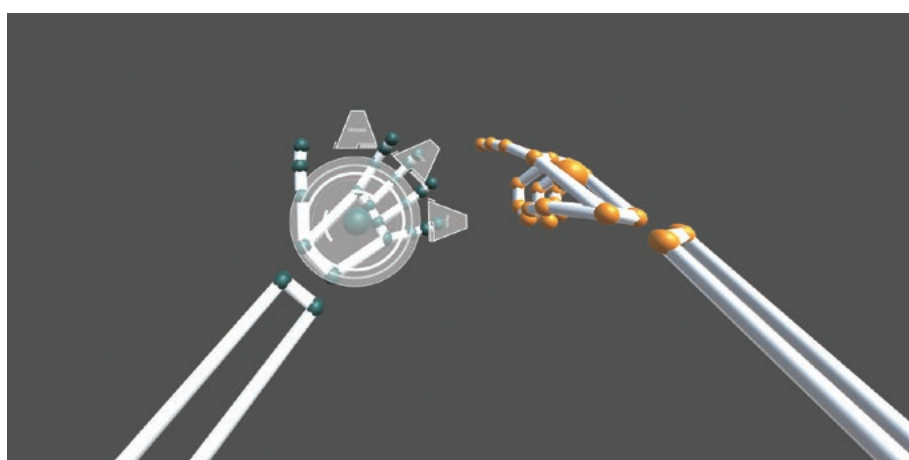
(ヴァーチャルリアリティ: 仮想現実
/ オグメントリアリティ: 拡張現実)
での新しいインターフェイスの提案

Unity

マーティン・コレヴ
デザイン情報コース

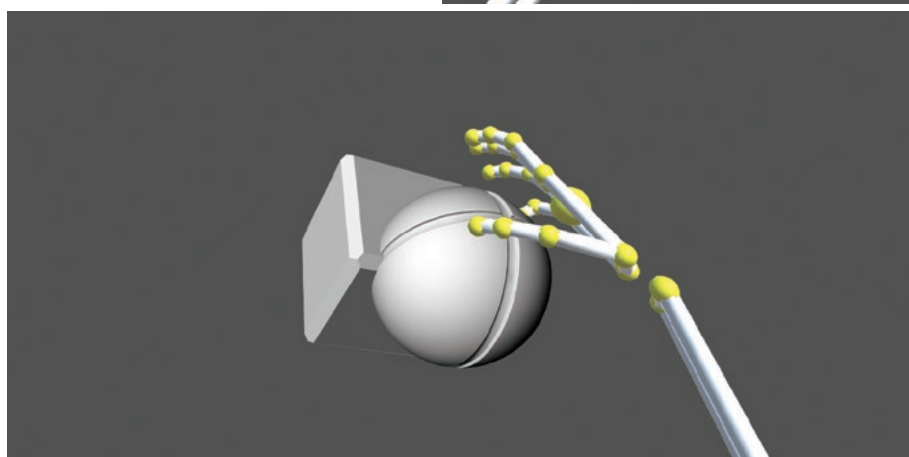
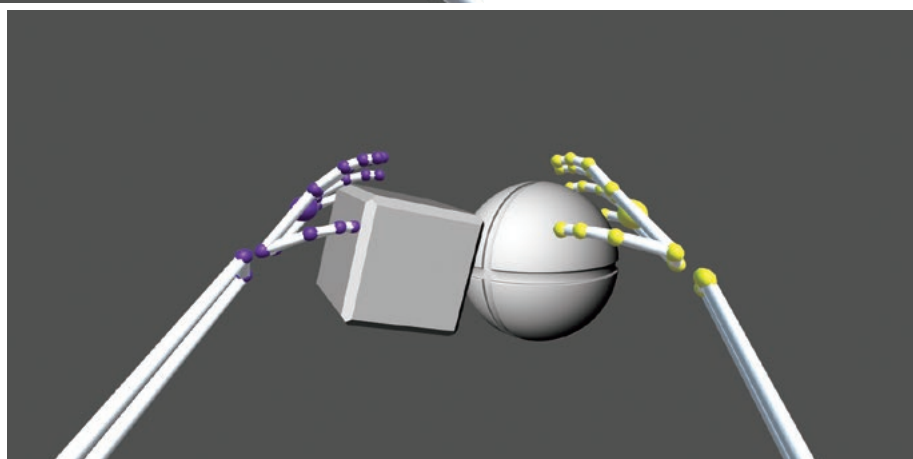
現在、物とインターネットがつながる IoT 時代の到来が広く語られている。その前兆である VR, AR をより多くの人に知ってもらえることが出来たらと思い本制作を行いました。一般的に VR・AR の操作では、「直感的」な操作法を用い、ヴァーチャル空間でも、現実と同じ自然な動きが出来ると言う事が重要視されています。

今回の研究制作では赤ちゃんが自然に遊ぶ動きに注目し、その動作をもとにインターフェースの提案・制作に取り組みました。赤ちゃんが積み木で遊ぶように、両方の手にそれぞれ異なるオブジェクト(立方体、球体など)を持ち、ぶつける様に合体させる。この動作を「合体機能」とし、オブジェクトだけではなく、色やテクスチャーなど様々なモノを合体させることによりオブジェクトにカラーを加えたり、素材を変化したりすることが出来るようにしました。



(1) メインメニュー, 指で押しながらスライドすることで操作できます

(2) 形態オブジェクトの球体と立方体を手にもって、合体機能で合体させる



(3) 合体させたオブジェクト

Incomplete Voice

ミクストメディア
サイズ可変

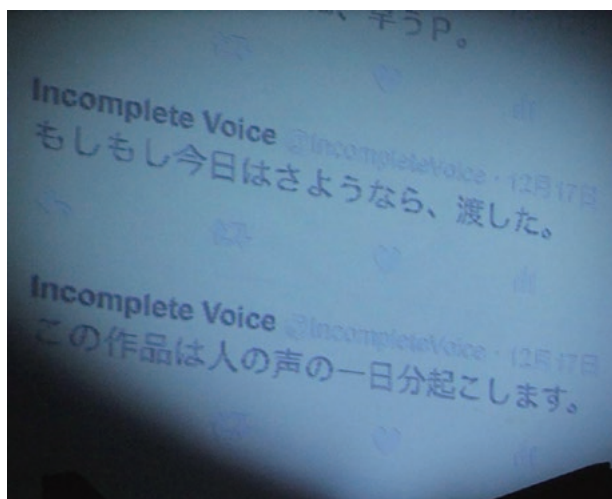
小寺 諒

デザイン情報コース

音声認識処理の過程で生じさせた誤認識を、人間とデジタルの距離として感じさせる参加型インスタレーション。

鑑賞者が発した声は、周囲から流れるラジオの音声と重なって文字化されたのち、インターネット上に投稿されて展示空間の外へ発信される。

ともにアナログの音情報である人の声とラジオの音声、デジタルの文字情報に変換される過程で生じる、両者の乖離がテーマである。



とめどない環

布・ピンバッジ
h450×w400mm

茂野 奈央

デザイン情報コース

私は昔からピンバッジを収集しています。集めたピンバッジを身につけたり、誰かと交換したりはせず、ただ集めては時々眺めるだけでした。コンプリートを目指すわけでも、何かの役に立つわけでもない、このような終わりのないコレクションは異質だと自分でも思います。それでもやめられないのは、収集という行為そのものを楽しむことや喜びが詰まっているからだと考えます。コツコツと集めたものが膨大な数になっていく満足感、沢山集めたからこそできる「分類」の楽しさ…このような収集の魅力に気づいた時、私はこの収集をずっと続けるのだらうと、「永遠」のようなものを感じました。

この作品は、私が集めたピンバッジが色相環となり、延々と回り続けます。止まることのないこの環は、私のピンバッジ収集の在り方そのものだと思います。



Skin scare cosmetic series

プラスチック・デナトニウム・シリコン系撥水溶剤
化粧水・活性炭・薬用育毛剤・薬用日焼け止め
筆・コンタクトレンズ・フェイスマスク・蛍光漂白剤
クレヨン・着色料
h30×w30×d30mm
h20×w65×d30mm
h60×w30×d30mm
h70×w20×d15mm
h2×w100×d160mm

北井 莉穂

文化マネジメントコース

化粧品は今も昔も女性にとってなくてはならないものです。美しくなりたいという欲望は誰しもが持っている感情であり、行き過ぎた欲望は時として自身を破滅へ導く危険性を孕んでいます。この作品は女性の尽きることのない美への欲望に警鐘を鳴らす作品です。

誰よりも美白になれる蛍光漂白剤入りフェイスマスク、まつげが伸びる育毛剤入りジェルアイライナー、絶対落ちない撥水溶剤入り日焼け止め、食べ物を受け付けなくなるデナトニウム入り口紅、食欲減退ブルーコンタクトレンズの5つの化粧品から成ります。

これらを使用することで実際に望む効果が得られるかは未知数です。しかし、行き過ぎた欲望は私たちが本来持っている美（健康な身体）を損なわせることになるでしょう。このような化粧品を使わずともあなたは美しいということを自覚して欲しいのです。



※左からフェイスマスク、ジェルアイライナー、
コンタクトレンズ、日焼け止め、口紅

Kawasaki, Mayu *Jump out Mayoko*

とびだせ まよこさん

レジン・プラスチック・3Dプリンター
h1500×w670×d520mm川崎 麻由
造形芸術コース

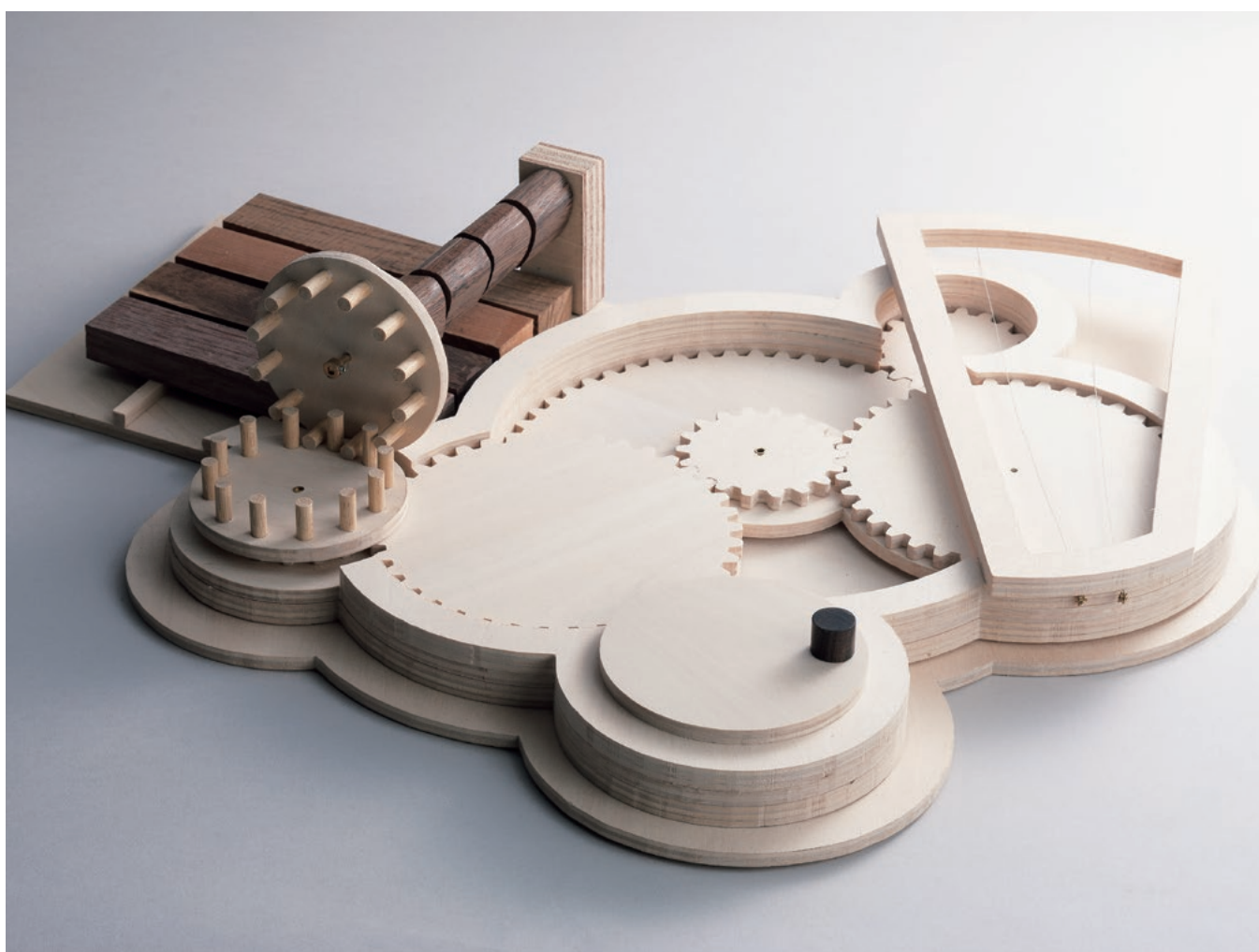
Soundmechanism

—機構を用いて音を奏でる機械の制作—

シナ合板・一位・花梨・紫檀・オバンコール
鉄刀木・ブラックウォールナット・真鍮
h120×w490×d416mm

松本 一馬

デザイン工芸コース



Yoshida, Yuuya *Gatling gun*

ガトリングガン

鉄・NC旋盤・NCフライス
h150×w150×d350mm

吉田 侑矢
デザイン工芸コース



ダンベル

真鍮・クロムメッキ
 φ70×h125mm
 φ94×h135mm

梅澤 木綿
 デザイン工芸コース

健康的で美しい身体を得たいという欲求が高まったとき、人はトレーニングを行います。きっかけは太ったことへの焦りであったり、スポーツで活躍するためであったり、憧れの人に近づくためであったりと人によって様々です。

この様々なきっかけで始めた理想の姿には、男性であれば腹筋が割れていて、肩や胸にがっしりとした筋肉がついていて、つやのある健康的な日焼けした肌。女性であればお腹はへこみ、ウエストには美しいくびれができており、二の腕には贅肉がなく、引き締まったお尻でつやのある美肌、といった共通認識があります。その共通認識としてある理想の姿への期待を、人はトレーニンググッズに知らず知らずに抱き、お金を払っています。

トレーニンググッズの中でも認識度が高いダンベルに、男性と女性それぞれの理想的な体型を持たせることで、その事象への気づきと共感を得る、それがこの作品の目的です。



Maeda, Chika *Freely*

俣に

木彫・楠木
h2200×w2200×d400mm前田 千嘉
造形芸術コース

中身

銅・鍛金・溶接

h280×w1050×d1400mm

竹田 愛

デザイン工芸コース



纏まり

漆・真鍮・銅

h430×w450×d450mm

大畑 有結子

デザイン工芸コース



○△

木彫・楠木
h1500×w500×d600mm

齊藤 菜々子
造形芸術コース



Mori, Misaki *Point*

点

木彫・楠木
h870×w920×d920mm

森 みさき
デザイン工芸コース



依り代

銅・真鍮・鉄・ステンレス・銀・金・アルミ・ポリスチレン・綿

①h35×w78×D40mm

②h50×w35×D40mm

③h38×w82×D40mm

④h70×w70×D40mm

⑤h75×w70×D40mm

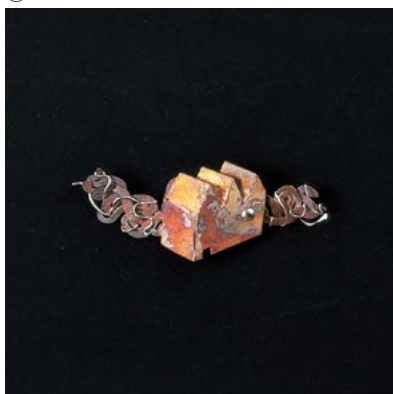
⑥h60×w50×D40mm

その他14点

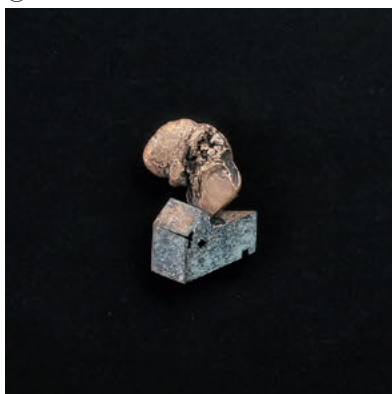
吉備津 和真

デザイン工芸コース

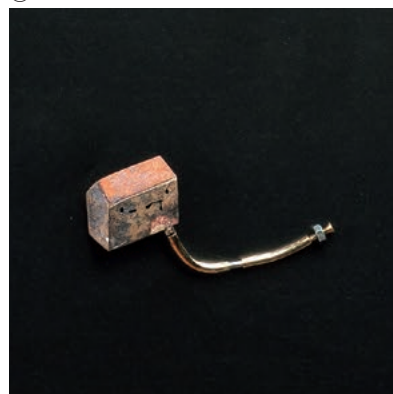
①



②



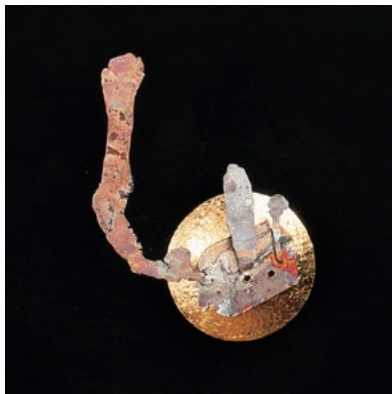
③



④



⑤



⑥



Amano, Miki *Four seasons bowls*

四季椀

一流れ石・青稲・秋月・六角水一

銅・真鍮・錫・鍛金

h20×w120×d105mm

h50×w130×d330mm

φ120×h80mm

h10×w180×d190mm

天野 美樹

造形芸術コース



一輪挿し

— 添 —

青銅・真鍮・精密铸造
h69×w50×d40mm
h69×w50×d42mm
φ47×h44mm
h67×w66×d66mm
φ50×h68mm
h49×w53×d53mm
h68×w86×d65mm

吉田 美菜子

デザイン工芸コース



Okajima, Yuki *Musical lotus*

奏蓮華

漆・錫粉・真鍮・銅・PLA樹脂・乾漆・3Dプリンター
h700×w440×d440mm

岡島 由季

デザイン工芸コース



宝尽蒔絵重箱

漆・樽・金
h210×w240×d240mm

得能 理澄
デザイン工芸コース



乾漆亀甲菓子箱

漆・麻布・顔料
h130×w190×d220mm

松本 真奈
デザイン工芸コース



親しみのもてる裁縫箱

漆・樺・貝・真鍮・螺鈿
h210×w210×d210mm

城村 美涼
デザイン工芸コース



Hirasawa, Sae *A splendid mechanical jellyfish with shell inlay decoration*

螺鈿絡線玲瓏海月

漆・PLA・螺鈿・蒔絵・サーボモーター・Arduino
φ330×h520×w330×d330mm

平澤 紗英

デザイン工芸コース



陶胎蒔絵香炉

— 統一 — — 緩 —

半磁土・漆・金・銀
φ90×h75mm

八尋 新悠
デザイン工芸コース



Wada, Namika *Kanshitsu Queen of the Night design plate*

乾漆月下美人大皿

漆、麻布、卵殻、金粉
h78×w636×d636mm

和田 奈美加
デザイン工芸コース



漆装飾写本

ー『聖ヤコブの書』よりー

漆・木・貝・和紙・螺鈿・蒔絵
h20×w266×d326mm

小坂 真里江

デザイン工芸コース

我々はあらゆる種類の本を、安価に手にすることができる。だが、印刷が発明される以前は、本は手書きという手間をかけて作成された貴重なものだった。知識を記し、それを伝えてきた先人があればこそ、我々は過去の知識を得ることが可能となっている。そんな本という存在の重みを再確認するために、手作業による本の作成を行った。

モチーフとしたのは西洋の写本である。本文は12世紀の『聖ヤコブの書』（カリクスティヌス写本）より「第五書 巡礼案内記」を選んで書写を行った。聖地サンティアゴ・デ・コンポステーラへの巡礼は中世に盛んとなった。現代においてもまた流行のきざしを見ている。一步一步進む巡礼者と、一字一字書写する写生字、また書かれた本に目を通す読者を重ね合わせた。



うつわ

一選ぶよろこびー

木

$\phi 160 \times h 60 \text{ mm}$ $\phi 210 \times h 30 \text{ mm}$
 $\phi 140 \times h 60 \text{ mm}$ $\phi 180 \times h 30 \text{ mm}$
 $\phi 120 \times h 60 \text{ mm}$ $\phi 160 \times h 30 \text{ mm}$
 $\phi 100 \times h 80 \text{ mm}$ $\phi 140 \times h 30 \text{ mm}$

$\phi 210 \times h 15 \text{ mm}$
 $\phi 180 \times h 15 \text{ mm}$
 $\phi 160 \times h 15 \text{ mm}$
 $\phi 140 \times h 15 \text{ mm}$
 $\phi 120 \times h 15 \text{ mm}$

野村 柚美加

デザイン工芸コース

1日の始まりである朝食。この時間を楽しんでもらえるように、朝食の際に使用する「うつわ」に注目をして制作した。私がこのテーマに決めた理由は、朝食を食べない人が増えているという問題が起こっていることを知り、少しでも解決するためのきっかけになればと思ったからである。

朝食のために揃えられた 様々な大きさのうつわの中から、「選ぶ」という楽しみを味わったり、木という材料がもつ「あたたかさ」を感じたりしながら、心地よく朝食の時間を過ごしてもらいたい。



己刺

糸・布
h7000×w300mm

佐藤 ゆき
デザイン情報コース



シーグラスと錫

シーグラス・錫

ロストワックス casting・生型 casting

ジュエリー: h120×w40mm~h290×w160mm

皿: h20×w70×60mm~h15×w150×d150mm

照明: h60×w110×d90mm

長浜 里美

造形芸術コース

私の身近な素材の1つとして、シーグラスがあります。

そのシーグラスと鑄造技法を用いて作られたものを見たことはありませんでした。そこで融点の低い錫であれば、シーグラスと鑄造技法を組み合わせることが出来るのではないかと考えました。

身に付けるものや生活の中で使うものとして、生まれ変わるシーグラスの魅力や錫特有の性質が組み合わせることで可能性を広げることが出来たと思います。

しかし、まだまだシーグラスと錫で生まれる形は潜んでいると思います。その可能性をみなさんと共有し、想像を膨らませていただけたら嬉しいです。



カラフル

ーチタンを用いたネックレスの制作ー

チタン・鍛金・陽極酸化
h100×w250×d320mm

屋根下 千晶

デザイン工芸コース

色から音を感じるものを作りたいと思い、魅力的な色彩表現ができる上に人の肌に優しいというチタンの特色を活かしてネックレスを制作しました。また制作にあたり、葉をモチーフに、女性の心の強さや繊細で華やかな雰囲気を出すことを心がけました。このネックレスが奏でる音を感じていただけたらと思います。



レースの新しい利用方法

布・糸
h600×w1450mm

須藤 美来
デザイン情報コース

レースは私にとってもものづくりの原点である。幼い頃に母から習ったかぎ針編みで、一本の糸がどんどん形になっていく面白さに気づきレース編みに夢中になった。

卒業制作に当たって、改めてレースの歴史や用途などについて調べた。現在は機械編みが主流で、手編みのレースは高価であるため、あまり使われていなかった。自分で作ることに馴染みがないものかわかった。しかし、手編みのレースでは赤ちゃん用の靴下や帽子などが作られていることに気づいた。手間や時間はかかるが、その分、母から子への愛情が表現されていると感じた。

そこで母と子の絆を結ぶ象徴的な機会として、結婚式で活用することにした。婚礼衣装の白無垢に合わせるベールをテーマに、縁起の良さから邪気を払う力があり、忍耐と生命力の象徴である梅の花をモチーフに選んだ。完成したベールには機械編みのような精密さはないが、不揃いな形には人の手の温もりや思いが込められている。



跡が残る靴下

靴下・刺繍糸
h500×w50mm

柿本 萌
デザイン工芸コース

憧れや願望、ふだん何気なく思っていることをイラストにし、それを靴下に刺繍した。本来なら外側に施される刺繍が、内側にされている。1日靴下を履いて、夜になって脱ぐと模様が脚に浮かび上がる。



鏡よ鏡、あなたはお元気？



とりあえず星に願いを



自由に泳ぎ回る



こするのはだめ

介護を受ける側の美意識を考える

製靴・フェイクレザー

多代 春香

デザイン情報コース

「介護」という環境は、知らないうちに人間性を失わせてしまう。そう感じたのは、実際に祖母の介護を経験した際に、彼女が強く「身だしなみ」を気にしていたからだ。介護する側は介護を受ける側に対してつい安全性を優先し「身だしなみは気にしなくていい」と思いがちだが、何歳になってもどんな状態でも、女性は「人前では美しくありたい」と思う気持ちは変わらない。身体と心の衰えと共に身だしなみに対する意識はいずれ失っていくからこそ、その意識がある間を大切にしたいと思った。今回はその意識の中でも「美意識」に着目し、介護が始まった高齢者向けの靴の製作を行った。足元は女性の身だしなみの中でも重要な部分であり、歩けなくなっても靴を履くことは「心の自立の象徴」であり、人間として必要なことだと考えたからだ。従来の介護シューズでは二の次にされがちな見た目を重視し、むくんだ足でもフィットする洗練された形と履き心地の実現を目指した。女性として、人として、少しでも長く「いつもの靴」を履き続けられることを目標とした。



避難所向け 折りたたみ 更衣室・授乳室

強化ダンボール・布・ナイロンロープ
h1990×w1060×d920mm

鈴木 絢子
デザイン工芸コース

災害時の避難所として指定されている公共施設に向けた、簡単に組み立てられる更衣室・授乳室の提案です。災害時の避難所として利用される体育館などの施設には、視線を遮るものが少ないという傾向があります。そういった場所で少しでも安心して避難生活を過ごしてもらうために、この簡易更衣室・授乳室を作りました。

指定避難所になっている施設に、災害の発生に備えて事前に保管しておいてもらうことを想定し、折りたたみ式で場所をとらず収納できる設計となっています。組み立てに特別な工具などは必要なく、また、あらかじめ各パーツが一体となっているので、容易に立ち上げることができます。加えて、素材を強化ダンボールとすることで、強度は確保しつつ、重量は抑えました。これは、主なユーザーである女性たちが、自らで更衣室・授乳室を設置できるようにすることを目的とした工夫です。



モノとの愛着を深める家具

ー裁縫机ー

水目桜・桜化粧合板
h750×w1200×d750mm
h430×w500×d380mm

藤村 敬子

デザイン工芸コース

身の回りにあるたくさんのモノにはそれぞれの魅力や価値がある。この良さは生産者側が意識無意識に関わらずモノに加えた、モノが生まれながらにもつ性質である。しかし、これとは別に使用者が関わることで価値が増す場合があり、それはヒトとモノが共に過ごすことで生まれる「愛着」と呼ばれる価値を指す。中でも「裁縫」という行為は新たにモノを生み出し、修繕することでモノの寿命を延ばすことが出来、その作業の中でヒトとモノの距離は近づき、愛着を深められる。私はそのための環境を整えることでモノと関わる時間を作り出したいと考えた。



詠える家具制作

ーキッチン用収納戸棚の制作を例にー

たも・桜・綿布・たも突板合板・木ねじ
h1390×w950×d500mm

眞島 千里

デザイン工芸コース

本研究では、キッチン用収納戸棚を例に痕跡からの発想によるデザイン・蛇腹扉という手法を試み、家具づくりに必要な技術の習得を目標に制作を行った。

今回挑戦した蛇腹扉は一枚の布に細く製材した木を隙間ないように接着したもので、一枚の板のように見える。全面開きができ、また開き戸と違い省スペースで開閉が可能であり、狭いキッチンに置く家具に最適であると考えた。キッチン周りの雑貨の収納に加え、天板の上は作業台としても使うことができる。電子レンジ・コーヒーメーカーを置くことを想定しており、向かって右上部に設置した棚にはコーヒー豆や茶葉を置けるようにした。



持ち歩くもののための家具

タモ・ウォールナット
h900×w448×d225mm

土屋 陽平

造形建築科学コース

家に帰ってそれまで身に着けていた腕時計や仕事用の鞆を降ろす。そんな瞬間にホッと心が安らぐ人は多いと思う。そんな瞬間に寄り添い、それまで身に着けていたモノたちを収納するための家具を設計しました。

限られたスペースでも使えるようにコンパクトなサイズに仕上げてあります。下段部分には日常で使う鞆を収納できるように設計してあります。上段、中断部分には腕時計や鍵などの小物を日常生活の中の自然な流れでモノを置く、モノを取ることができるように最適な高さにしました。また極力パーツを減らし、立てかけ式にすることによって、移動が容易になり、様々な場所での使用ができるようにしました。



animaroll

トチ・ベイヒバ・ブラックウォールナット・ケヤキ・タモ・羊毛
h560×w560×d275mm
h380×w400×d197mm
h270×w290×d160mm

本康 茉侑

デザイン工芸コース

ひもは巻くだけで表情を生み出します。

たくさん巻けばころころになり

色柄の層を身にまとい持ち主だけの animaroll になります。

思わず抱きしめたくくなるような

家族の一員のような存在を目指しました。



雑木と遊ぶ

ー里山の体験ー

雑木
φ30×h1500×sh500×w2000×d500mm

清水 英行

造形建築科学コース

キーワード：里山 雑木材料 里山空間 里山利用 遊び場

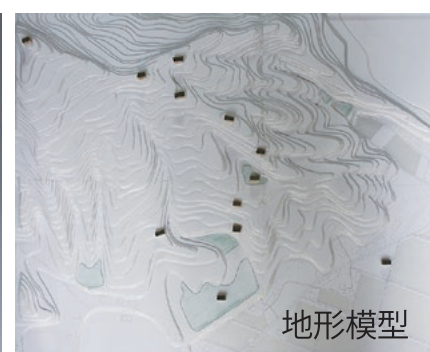
私の提案：本研究は、山の所有者および入山者自身が主体者となり、自分自身で見つける、探してみる、作ってみる、試してみる、改良してみるなどの体験を里山で実感することを意図している。そのプロセスは、次の7項目に集約できる。

- 1 山道を回遊し、お気に入りの場所を選ぶ。
- 2 その場所の草刈り、枝打ち、伐採を行い、適当に整地する。
- 3 テラス、ベンチ、椅子、小屋などの工作物を決める。
- 4 雑木から適材を選び、吟味し、分類し、材を組み合わせる。
- 5 道具は、単純で扱いやすい手ノコや鉈に限定する。
- 6 結び方は、角結び、筋交い結び、男結びなどに限定する。
- 7 雑木の特性を探り、親近感を持ち、学ぼうとする態度を身に付ける。

期待される成果：里山の価値と自身の変化に気付く。里山に人を呼び戻す契機になりうる。



ベンチ



地形模型



テラス



手鋸 鉈



直線

曲線

Y字

三つ又



筋交い結び

角結び

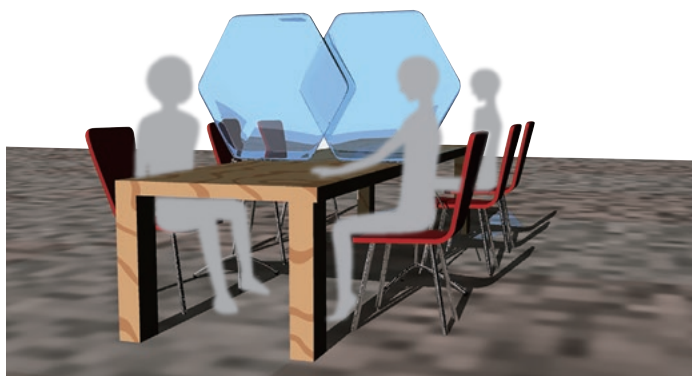
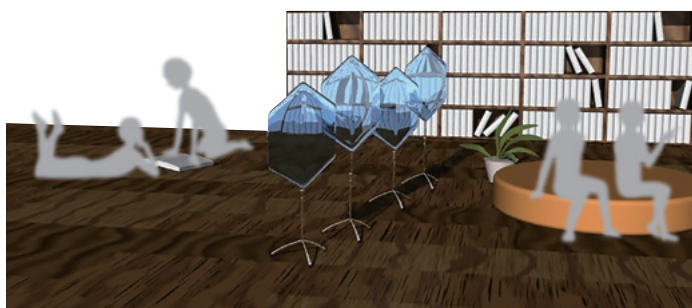
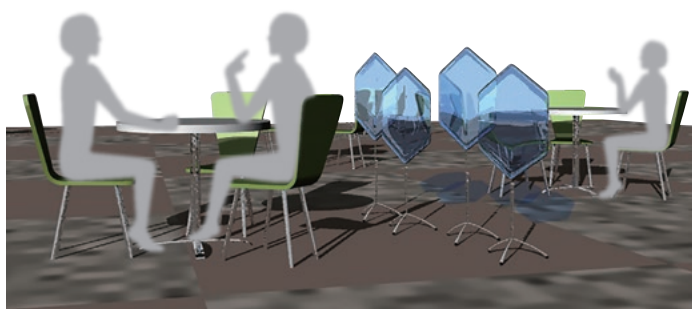
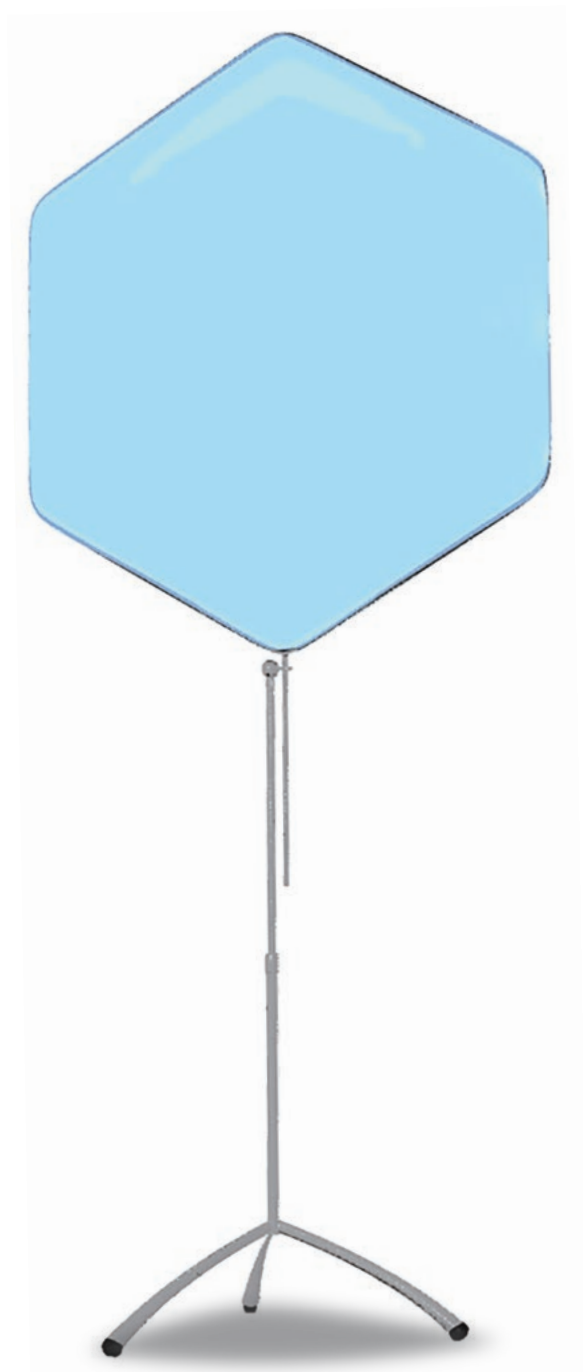
コミュニケーションを誘発する ための製品

図面

上田 悠加
デザイン工芸コース

コミュニケーションツールが多様化している現代において、直接的コミュニケーションの重要性を探りました。

コミュニケーションの様々なシーンから物理的要因と精神的要因の二種類に分け、その中からコミュニケーションの誘発に最も関係していると考えられる要因を自己開示と仮定しました。自己開示はコミュニケーションを促進し、かつスムーズにする必要不可欠な要因です。自己開示がしやすいシーン、しにくいシーンを調査する中で至った結論が、程よい空間を確保することです。この結論に基づき、さりげなく空間を区切るための製品を考えました。多種多様なコミュニケーションに対応できるよう様々な角度にシートを回転することが可能です。さらに軽量化を重視し、キャスターをつけて簡単に持ち運べるように考えました。



Ines

—EVバイクにおける機能と装飾の新たな提案—

3D CAD・模型

小野寺 咲

デザイン情報コース

コンセプトは「Tradition and Innovation」

過去から綿々と受け継がれたクラフトの美と現代の技術である電動モーターを組み合わせることで、新しいライフスタイルを予感させるEVバイクを提案する。

現在、市販されているEVバイクの多くはモーターやバッテリーなどの機能部品が隠れている近未来的なデザインのものが多い。しかし、今回はあえてそれらの機構を可視化しジュエリーのようにあしらうことで、クラフト品の持つ精巧な美とバイク本来がまとう普遍的な魅力を引き出した。



手ぬぐい for 湯

—お風呂の時間が楽しくなる—

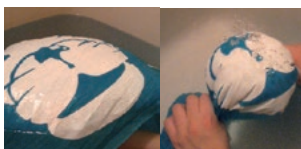
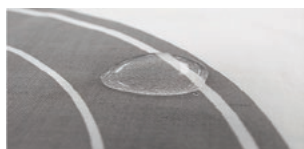
綿布・シルクスクリーン
h300×w900mm

中村 萌

デザイン工芸コース

日本の伝統文化である銭湯は地域の大切なコミュニケーションの場でもあります。忙しい現代の暮らしの中においても、家族で一緒に入るお風呂の時間は親と子どもが会話を弾ませるあたたかいひとときです。入浴の時間を楽しくする文化的な浴具の中でも手拭の存在は欠かせません。昔から伝わる伝統的な柄や工夫した使い方の手ぬぐいは私たちの生活の中に長い間親しまれてきました。

より楽しくコミュニケーションのひとときを彩る新たな手ぬぐいとして、機能性とデザインをくわえた遊べる手ぬぐい「手ぬぐい for 湯 (遊)」を提案いたします。この手ぬぐいを使って家族や友だちと普段よりも楽しいお風呂コミュニケーションを図りましょう！



超撥水加工を利用した水玉遊び

空気膜を利用したぶくぶく遊び

ムース状の泡を利用した泡遊び

一輪茶

紙（紙ナプキン・シガレットペーパー）
φ25×h27mm

鈴木 智佳

デザイン情報コース

縮めたストローの包装用紙に水を含めるとウネウネと動きながらかたちを変える。このような吸水に伴って見せる紙の動きに興味を持った。

このティーバッグは、水に入れた瞬間かたちを変える。吸水したティーバッグは、蕾から開花に向かって早回しで見ていくように変化する。同時に透明な水を染め上げ、香りを放ち、湯の中に一輪の紅茶の花が咲いていく。

従来のティーバッグの簡便で機能的な手軽さに情緒的要素が加わることで、紅茶を淹れる“豊かな時間”を感じることができる。



可食紙の素材開発から 用途開発

トマト・人参・グレープフルーツ・ピーマン
カブ・米粉・アスコルビン酸
h30×w60×d45mm
h30×w75×d75mm
h75×w60×60mm
h40×w170×d40mm
h85×w90×d90mm
w100×d150mm

青木 美月
デザイン工芸コース

野菜や果物を用いた味わえる紙く食紙を開発した。食紙は食と紙を結ぶ、美と驚きを感じる新たなライフスタイルを提案になると考えている。

原料はベースの野菜や果物の他に水、でんぷん糊、アスコルビン酸を用いている。

制作方法は和紙の制作方法の流れに沿って行っている。原料をミキサーにかけ繊維の裁断と攪拌を行う。出来上がった原料を簀笥に流し入れ揺すり、水分を漏下。湿紙ができたら不織布の上に移し、湿紙と不織布を交互に重ねる。上から板と重石を置き一晚圧搾。そして木の板に張り付けて乾燥させることで完成する。

また食紙を開発するとともに、食器も制作した。紙特有質感、重なりや透け感の美しさを引き出せるよう細かくちぎり型に張り付け形成を行った。

食紙から生まれる美しさや、今までにない新しい体験や驚きは、もてなしの席や、何かの記念日、パーティーなどの特別な場で記憶に残るような時を演出するものになると考えられる。



Oda, Tomoe *Design for the handicrafts of Shonai region, Yamagata Prefecture.*

山形県庄内地方に伝わる 民芸を活かしたデザインの提案

絹糸・ドライハーブ・木材・紙・木綿糸・パラフィンワックス
h80×w45×d45mm
h165×w70mm
h50×w50×d50mm

小田 友萌

デザイン情報コース

私の生まれ育った山形県庄内地方には、昔から伝わる民芸が今も残っています。

庄内地方独特の文化の中で育まれた民芸品はどれも個性的でもっと多くの人に知ってもらいたいと思い、数ある民芸の中から3つの新しいデザインを考えました。

「御殿まり」

まりの土台に使うもみ殻をドライハーブに置き換え、好みのアロマ オイルとハーブの香りをブレンドできるアロマディフューザーとしました。

「庄内刺し子」

庄内刺し子を簡単に体験でき、誰かに思いを込めて刺し子で綴じる、ひと手間かけて作る封筒キットとしました。

「庄内絵ろうそく」

表面に絵付けを行なった燭台のいらない水に浮かぶキャンドルとしました。金魚鉢をモチーフとしており、徐々に溶けていくと蠟の中から金魚がでてきます。



ものづくり女子のための 伝統工芸体験キット

錫・PLA樹脂・シリコン・鋳造
h50×w60×d60mm

湯浅 亜依
デザイン情報コース

高岡の伝統工芸である鋳物をもっと多くの人に知ってほしいという思いから、ものづくり好きな女性のために、家で手軽に鋳物体験ができるキットを開発しました。砂で型を取っていく本来のやり方では体力も多くの時間が必要になるため、あらかじめ型取りをしてあるシリコン型を使用することにしました。これによって、はじめての方でも簡単に、短時間で鋳物をつくることができます。鋳物を流し込むだけではなく、その後の工程で自分好みの質感に磨くことで、オリジナリティのある作品にすることができます。このキットでは動物をモチーフとした小さな花器が作れます。干支をベースとした動物 12 種によって構成されていますが、それぞれの磨き方や草花の飾り方で、様々な印象を楽しめます。



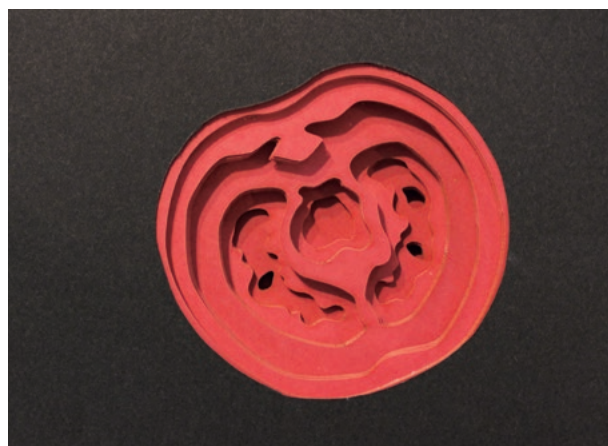
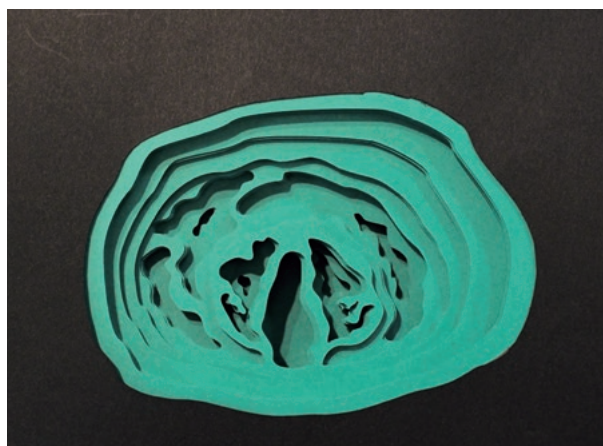
素材の形のあたらしい表現の研究

紙
h30×w135×d100mm
h30×w85×d75mm

中町 梓沙

デザイン情報コース

素材のもっている形は特徴的であり、切り口に興味を持った。切り方を変えていくと様々な表情をみせるそれらは、等高線にみえてくる。このことを活かして素材の切り口を平面的でなく立体的に表現する作品の制作を試みた。等高線の情報にそって段差を作ることで、平面的にみえるものを立体的にみせ、素材の本来もっている形と、切り口の模様とそれぞれのおもしろさをみせる。制作する際、切り口の特徴をとらえ、等高線としての表現をしていくと、形の重なっているところ、同じ模様はないところなど、素材のあたらしい形に気づけた。立体的な線を表現するために面を重ねた段で影を作り、等高線としてみせている。



Rosy Hair / 坂本商店

一家族で営む美容室と酒屋のブランディングー

杉・紙・スチレンボードなど
h435×w510×d255mm
h135×w520×d240mm

加庭 愛美

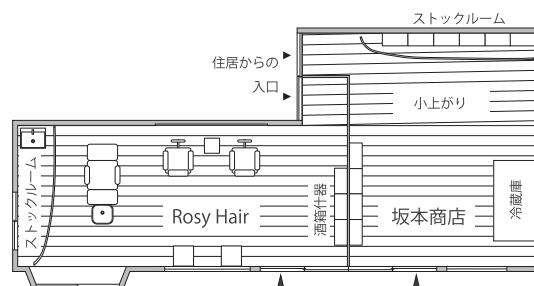
デザイン工芸コース

代々続く酒屋・坂本商店の隣に壁一枚を隔てて美容室・Rosy Hair がオープンしたのは数年前のこと。この二店は家族三代で営まれており、どちらも主に地域の人たちを顧客としている。協力し合って経営していくことは、この家族の結束を強いものにし、顧客の共有は店の繋がりを濃くしている。それぞれの歴史、業種、顧客の来店目的は違えど、お互いになくってはならない関係にある。この関係を深め、店の価値をさらに高める手段のひとつとして今回のブランディングに取り組んだ。

ローコストを基本に計画された両店舗の内装は、床、壁ともに杉板を張り、さらに木製の酒箱をモチーフにした什器を共通で使うことで互いの調和を図った。高齢で足腰の弱い祖母がお店に立ちやすくするため、酒屋には小上りを設けた。ストックルームとの仕切りにはカーテンを使い、狭い店内を機能的に仕切っている。カードや紙袋、包装紙などのショップツールはスタンプによって完成する制作方法をとり、店主がスタンプを捺すことで、お客様への想いを込めてほしいことを意図している。



- 1 店舗正面。中は壁に仕切られた2店舗であるが同一空間の様に見える
- 2 坂本商店側内装。右奥に小上がりと仕切りカーテンが見える
- 3 Rosy Hair側内装。坂本商店と共通の酒箱什器を使用
- 4 木製の酒箱什器。昔使われていた酒箱がモチーフ。底板を置いて使用
- 5 祖母の直筆をロゴに。スタンプ化し、カードや紙袋、包装紙に捺す
- 6 Rosy Hairのユニフォーム



岡山県真庭市落合地域に 受け継がれる、 銘菓『落合羊羹』についての 考察と提案

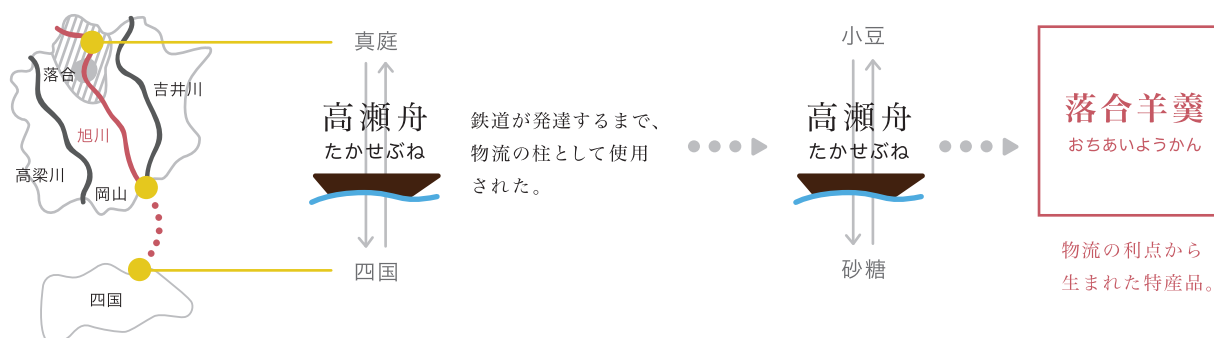
h25×w36×d160mm

湯浅 瑛里子
デザイン情報コース

岡山県真庭市の落合地域に受け継がれ、地域の人々に親しまれている銘菓『落合羊羹』について、ルーツと特徴を見つめ直すことで、リ・デザインを行った。

『落合羊羹』は羊羹を乾燥させることで起こる「糖化」という現象そのものを味わいとして取り組んでいるところと、一口で食べられるというサイズ感に特徴があるが、本研究ではこれらに着目し、食感を軸とした、新しい羊羹のカタチを考えた。

岡山の銘菓として、「落合」という地域と、「羊羹」というイメージが繋がり、伝統の味が引き継がれることを願っている。



東日本大震災を経験した 福島県から発信する 減災グッズの提案

備蓄食セット
h70×w275×d250mm

井関 紅葉
デザイン情報コース

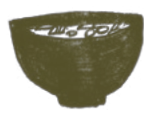
2011年3月11日に東日本を中心に未曾有の被害をもたらした大震災から、6年目を迎える。時間の経過とともに、日常を取り戻すことができている人も多い反面、災害への危機感は失われつつあるように思われる。

私の故郷の福島県も、東日本大震災によって甚大な被害を受けた地域の一つである。この経験を活かし、福島県の特産品を詰め込んだ、美味しく食べられる「備蓄食セット」を作った。「お中元」「お歳暮」という日本ならではの年2回の催事に、「備蓄食セット」を届けることで、東日本大震災の記憶を風化させないことを意図している。



「福島×備蓄食」

福島から発信する 「贈る備蓄食」



こづゆ



アンコウのとろ汁



山菜ご飯



ニシンの山椒漬け



凍み餅



味噌かんぶら



会津味噌田楽



フキのおひたし



大人のくすり教育

ラベルデザイン・プラスチックフィルム
h270×w65×d65mm

黒田 和

デザイン情報コース

2012年、全国の中学校で「くすり教育」が義務化されました。現在の大人が受けていない教育を今の子どもたちは受けています。風邪を引いたとき、子どもが熱を出したとき、くすりは私たちの生活にとっても身近な存在です。そして、多くの大人が育児や介護を通し、自分以外の誰かにくすりを飲ませる立場にあります。私は、そんな大人にこそ、くすり教育が必要ではないかと考えました。

この「おくすりのみず」は、くすりを飲むときに使う飲み水です。くすりは、コップ1杯の水で飲むと良いとされています。コップ1杯を200mlとして、朝昼晩の3回分で600ml入っています。ラベルの裏面には、それぞれの年齢に合わせたくすりの知識が記載されており、飲む直前に利用者に知ってもらうことができます。

販売場所として、処方箋を受け取れる薬局の窓口や、ドラッグストアの医療品コーナーで薬の隣に設置し、販売することを想定しています。



1 一度飲み忘れても
次に2回分
飲んではいけません

2 処方された薬は
最後まで飲みきりましょう

3 おくすり手帳で
くすりが安くなる
6ヶ月以内に処方を受けた薬局では
通常より40円安く買うことができます



黒部市における 地元観光促進

小冊子

長谷川 茄鈴
デザイン情報コース

自身の出身地である黒部市を題材に、地元観光の促進を目的に制作した。

地元は、身近であるが故に訪れたことのない名所旧跡がある。地域の観光を活性化していくためには、まずは住民が自分達の地元を知る必要がある。

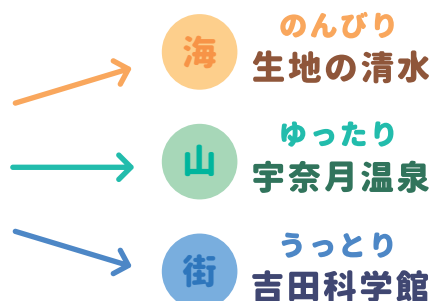
そこで本制作では、将来を担う若者に地元を知って貰うための情報誌をデザインした。ターゲットの関心と呼ぶ仕掛けとして「デート」を取り上げ、身近な「地元観光」を企画した。デートの TPO を調査・分析し、若者が期待するシーンを「のんびり」「ゆったり」「うっとり」3つに設定した。それぞれに黒部の観光資源を組み合わせ、思わずドキッとするようなシーンをつくり写真等で楽しく表現した。タイトルは、わくわく感が感じられるよう「くろべ妄想デート」とした。

この情報誌によって実際に「地元観光」を楽しみ、若者が自信を持って黒部を案内できるようになってくれれば嬉しい。

デートのTPO

Time(時間)	Place(場所) 黒部観光の拠点	Occasion(状況)
昼	海	ヘルシー
夕	山	リラックス
夜	街	ロマンチック

黒部観光デートプラン



グラフィックの一例



がん検診の ダイレクト・プロモーション

広報リーフレット3種・A4版三折り

田幡 紗季

デザイン情報コース

がんは、現代の日本人の死因第一位であるにもかかわらず、がん検診の受診率は他国と比べてはるかに低い。人々が検診を受けようとしない理由は、「費用がかかる」「検査が痛そう」「がんと診断されるのが怖い」などが挙げられる。この現状を打破するには、検診に対する意識をより強く人々に向けさせる必要があり、「受けなくてはならない」という自立した動機を持たせなければならない。

そこで注目したキーワードが「人生の節目」である。たとえば結婚した時、子どもが生まれた時、新しく家を建てた時など、生きる覚悟が大きく変わるイベントを迎えたタイミングこそ、受診動機に繋がるダイレクト・メッセージが有効ではないかと考えた。結婚や出産などには行政への申請届けがつきものであり、メッセージが直接的に作用する最も適切な場面として、行政の各申請窓口を想定し、人生の節目に渡す「がん検診受診促進の広報リーフレット」を制作した。



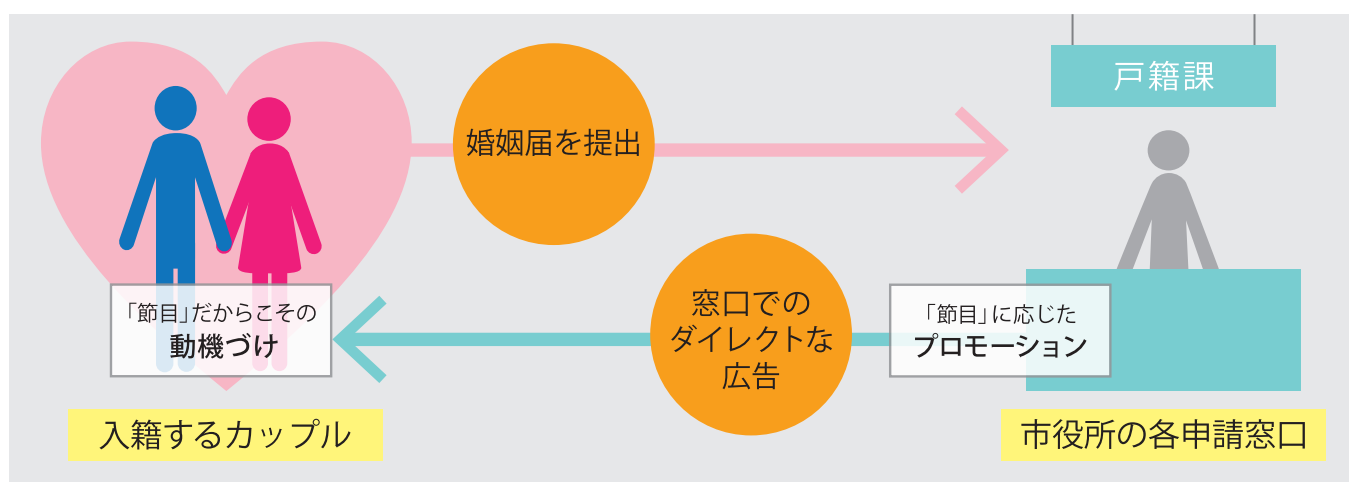
「婚姻届」提出時のダイレクトメッセージ



「出生届」提出時のダイレクトメッセージ



「転入届」提出時のダイレクトメッセージ



人生の節目とダイレクト・プロモーションの関係図

欧文を用いた誌面の研究

エディトリアルデザイン
h297mm×w210mm

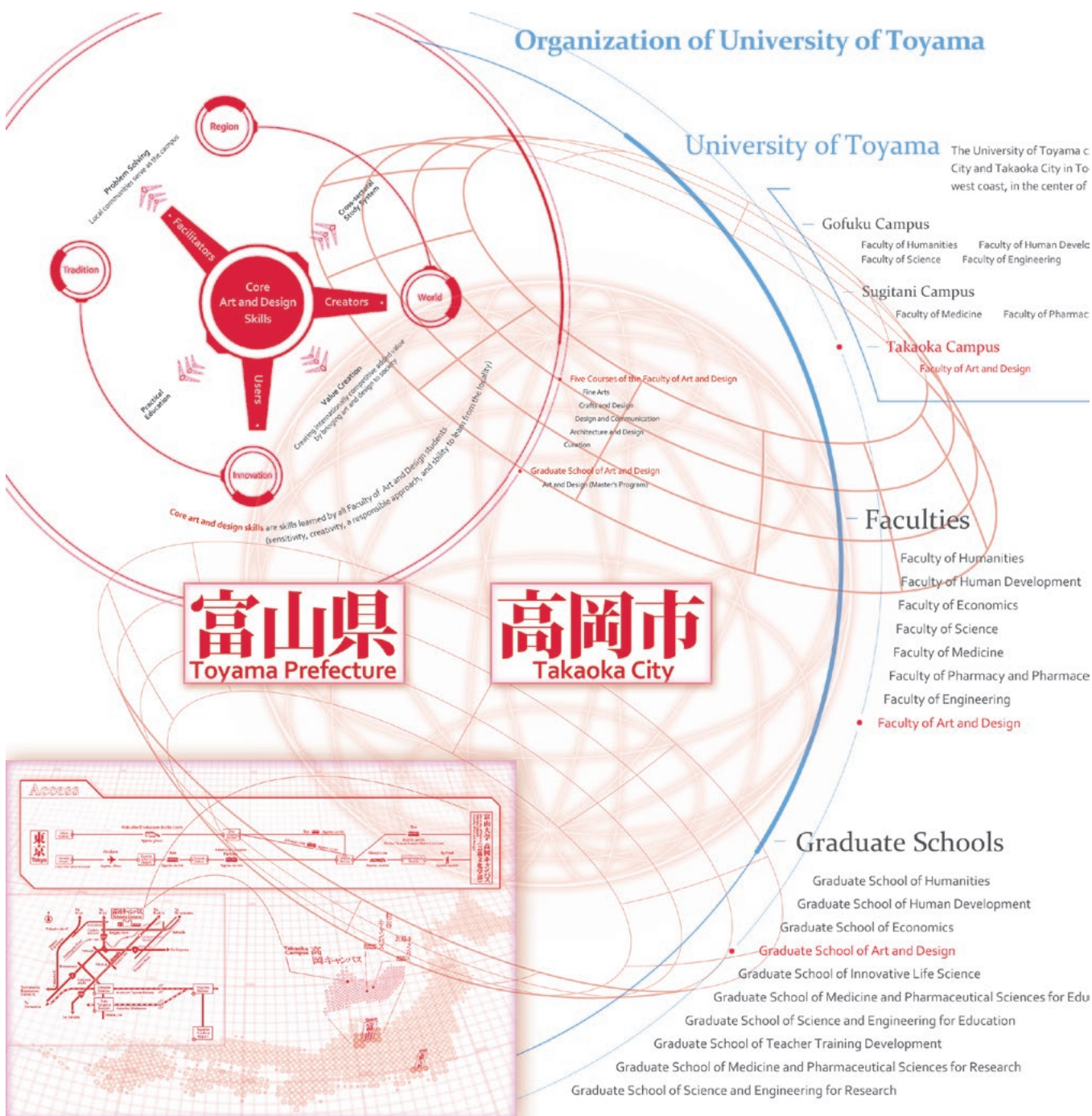
上野 碧

デザイン情報コース

アニメとかマンガは日本の誇れる文化になり得ない、そういった価値観が少なからず残っている日本。

「和」をほぼ使わず、アニメキャラクターやテクノロジーを組み合わせで「日本」を体現してみせたあのオリンピック閉会式は、そういった意味で革新的だったと思う。そしてそれが国外からも評価を得た。その事実が、「和」だけが誇れる文化だという考えて古いんじゃない？という価値観を日本人につぎつけているように思う。

そんなことを考えながら、芸術文化学部英語版パンフレットを制作。若い外国人が主な読者だと想定している。日本のアニメ・マンガにおける近未来的要素をメインに据え、国内外問わず魅力的な未来の創造を担う芸術文化学部、といったものを演出しようという試みだ。



デザイン情報コース

そこで、ほどくときの手の動きに注目し、分類して、それぞれの動きでおこる視覚的な変化を、楽しいビジュアルサンプルとして制作しました。



 とく

-  やぶる

-  あける

- 
- はがす

- ⑬ わける
- ⑭ おこす
- ⑮ こすり取る

心の殻を可視化する

ビジュアルコミュニケーション

山里 夏海

デザイン情報コース

あなたは人と話す時、相手と目が合わせられなかったり、つい本音を隠し、愛想笑いをした経験はないだろうか。人見知りと呼ばれる人達だけに限らず、初対面や久しぶりの再会、異性や年上との面会など、様々な状況で、誰もが思い当たることだろう。これらは相手に深入りされることや、自分の胸の内を悟られることを避けるために、相手と自分とを隔てる「心の殻」にこもる行動だと私は考える。この制作は、実際には目に見えないその「殻」を可視化するという試みだ。

心の殻にこもる防御反応を4つに分類し、それらを「たまごの殻」に反映した。鑑賞者が殻の中を覗き見る行為は、殻にこもる者に対峙した際に、相手の心の内を勘ぐろうとする行為にあたる。殻が薄く脆いほどその防御は頼りなく、内側が見えやすいほど心の内が察しやすいことを表現している。



協調的防御（愛想笑い）の殻

防御反応

協調的防御

相手から近寄ってこれないよう、積極的な姿勢でこちらから近付いているように見せる行為。
(例：愛想笑い・過度な相槌や敬語)

仕事偽装防御

「自分は今〇〇をしています」という何かに取り組んでいる自分を見せることでコミュニケーションの予防線を張る行為。
(例：音楽を聴く、爪をいじる)

弱回避的防御

相手からの視線などを、逸らしたり散らすことで余裕を持つようとする行為。
(例：目線を合わせない)

隠伏防御

何かを身につけ身体の一部を隠したり、視界を狭めることで安心感を得る行為。
(例：マスクをつける、前髪を長く伸ばす)



ひとりあるある

GIFアニメーション
3min. 51sec.

成瀬 晶

デザイン情報コース

一人暮らしを始めて、私は人生で初めて沸騰するやかんに話しかけました。「分かったから、ちょっと待ってね！」 家族と暮らしていた時にはなかったことでした。その時、自分が「ひとり」なのだ気づかされ、「これを友達に話したらウケるかな」と考えました。それがこの作品を作るきっかけです。

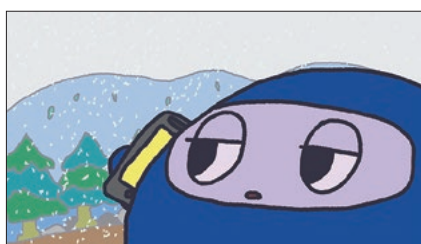
この作品はひとりの生活で起こってしまう哀感と笑いの相まった「あるあるネタ」、所謂「ひとりあるある」をキャラクターが表現するアニメーションです。3体いるキャラクターが、一人暮らしでの「ひとり」、友達が少ない「ひとり」、一人の世界に入りやすい「ひとり」など、私たちがよく経験する「ひとりあるある」を代弁します。それぞれのキャラクターは、ずばんな目代さん、友達を作るのが苦手の瀬戸さん、自分が一人だと気づかない原田さんです。この作品を通して、「ひとり」を悲観せずに、「ひとり」であることの人間らしさを、素直に受け止めてもらえればと思います。

めじろ
目代さん

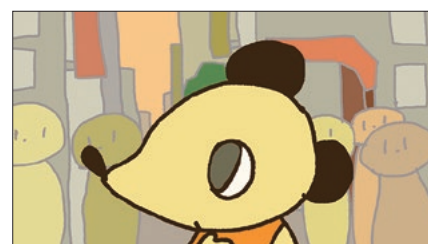
ひとりあるある

せと
瀬戸さんはらだ
原田さん

あ、茶渋…まあいいか…



着信履歴は母だらけ



気付けば脳内会議



こどもの食育を目的とした アニメーション

コマ撮りアニメーション

田島 楓子

デザイン情報コース

近年の日本は、コンビニなどで様々な調理済み食品が買えるようになり、とても豊かな食環境にある。しかしその一方で年間に約600万トンもの食品ロスが発生している。この事実は、食に対する意識が軽んじられていることの顕れだが、その一つの要因として、冷凍食品や加工食品の蔓延が挙げられる。食べやすく加工された食品は便利で魅力的だが、それらからは「いのち」を感じにくいという問題がある。

そこで、食とは「いのちをいただく行為」だということを、こどもたちに理解してもらうために、ニワトリからフライドチキンが作られるアニメーションを制作した。実際の屠殺の行程を隠さず説明し、かつ、こどもたちに受け入れてもらいやすくするため、フェルト製の人形を使用したストップモーションの手法を採用し、事実と演出のバランスを考慮した表現を目指した。

このアニメーションを見て、食から「いのち」を考えてもらえたら嬉しい。



自主制作アニメーション 「colorful」

アニメーション
1280px*720px, about 5 minutes

北束 かなみ
文化マネジメントコース

私たちの世界は感情であふれている。人生を生きる上で、必要なのは楽しい事や嬉しい事だけだろうか？もちろん、悲しい思いや苦しい思いは誰でもしたくないと思うのが普通だ。私もそうだった。私が人生で一番多くのマイナスの感情を受け取っていたのは中学生時代。当時は悲しさや苦しさに飲み込まれそうで、楽しい事や嬉しい事だけ感じて生きていけたらどれだけ楽かと毎日のように考えていた。しかし、今になって思うのは、当時の経験があったからこそ、今を生きている私の人生はよりカラフルに、いろんな物事が色付いて見えているということ。楽しいだけの人生では、単色の人生で終わってしまう。それに気づけたことで私は、色々な感情に囲まれて生きるなかで、プラスの感情もマイナスの感情も、どちらもちゃんと受け取って初めて世界が色付いて見えると思えた。そんな思いを、自分が幼い頃から続けてきた「イラスト」と、常に生活の隣にいた「アニメーション」で表現したいと考えた。



lggsilld

—魔法の学園と精霊の塔—

小笠原 寛仁

デザイン情報コース

魔法、精霊、魔物が存在する幻想世界「イグシルド」、主人公たちはその幻想世界にある学園で様々なことを学んでいく生活を過ごしている。このゲームは彼女たちの学園生活を見守る物語である。

このゲームの制作において基盤となる企画書を作成。ゲーム本編の内容は3Dマップのアクションゲームであり、5人のメインキャラクターを操作し、スキルやマップのギミックを活かしマップ上の敵と戦っていくというもの。企画書ではそのゲームに登場するキャラクターのデザイン、マップ、作品のイメージが今作品の中に載せられている。



野外での昆虫観察を手助けする デジタルコンテンツ

デジタルコンテンツ
サイズ可変

林 花純

デザイン情報コース

現代ではスマートフォンの普及や環境の変化などから、野外で遊ばない子供が増えている。そこで、以下の3点をコンセプトとして、小学校低学年を対象とした携帯端末向けコンテンツを制作した。①実際に昆虫を観察・採集することを通して子供に野外活動を促しその手助けをする。②野外活動における子供の安全に配慮する。③デジタルコンテンツの特長を活かす。

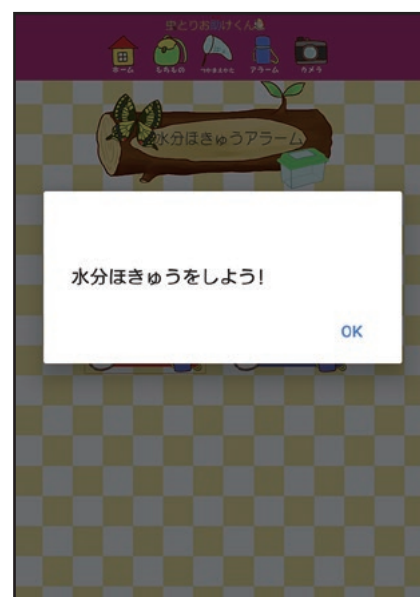
本コンテンツは、起動時にGPS機能から位置情報を取得して、その付近に生息する昆虫を活動する季節・時間帯別にリスト表示する(図1参照)。付近に生息する昆虫を表示することにより、昆虫探索の動機付けとなることを指している。リスト上の昆虫のアイコンをクリックすると個別のページ(図2参照)に移動して生息地などを表示し、昆虫発見時にはカメラを起動する機能などから昆虫観察のサポートを行う。また、野外活動に適した服装についての説明ページや、熱中症対策の水分補給を促すアラーム機能(図3参照)によって、昆虫観察中の安全に配慮している。



【図1】



【図2】



【図3】

伝統産業について 情報発信するための メディアの制作と その運用方法の提案 —高岡銅器団地を例に—

Webアプリケーション・Adobe Illustrator

伊藤 芽衣
デザイン情報コース

伝統産業を担う職人さんがより効率的に情報発信ができる仕組みを研究したいと考え、富山県高岡市にある高岡銅器団地協同組合の方々にご協力をいただき、WEBサイトを制作した。職人さんが情報発信をするにあたっての課題は主に次の2点であるとする。

(1) コンテンツ制作にあたってのノウハウ

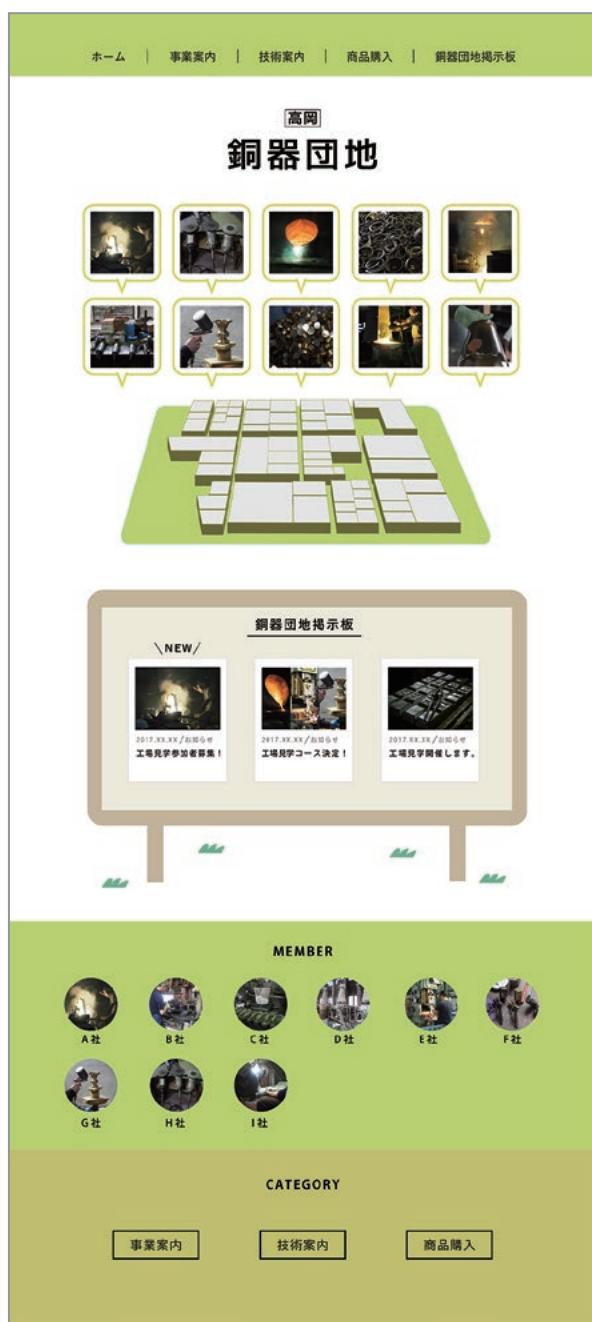
(2) 日々の仕事をこなす中で広報に費やすための時間

WEBサイトの構築にあたっては、これらの課題に対して次の解決策を盛り込んだ。

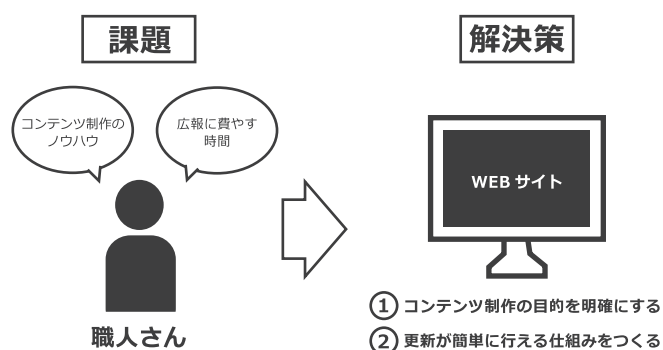
①コンテンツ制作にあたっての目的を明確にする

②更新が簡単に行える仕組みをつくる

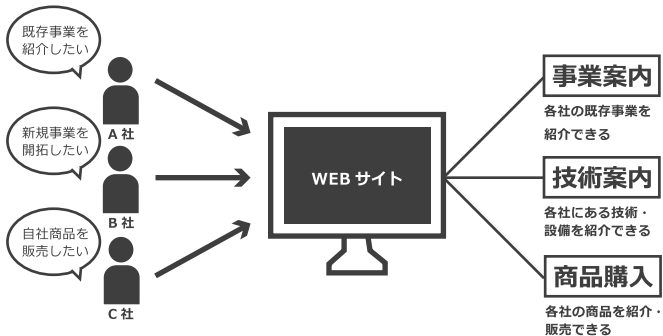
伝統産業に携わる職人さんがより多くの情報を発信できるようになり、伝統産業の魅力がより多くの人に伝わる様なメディアの制作を目標とした。



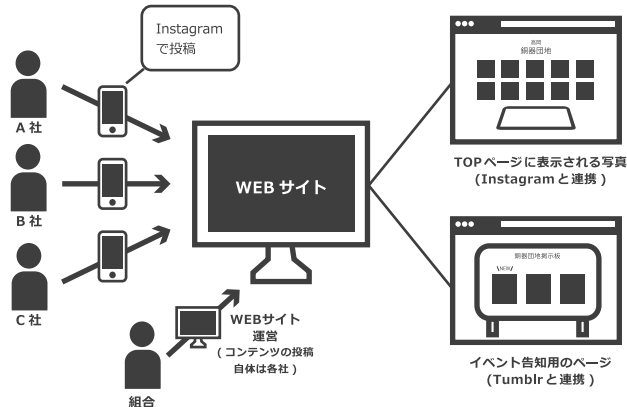
▲WEBサイト TOPページ



① コンテンツ制作の目的を明確にする



② 更新が簡単に行える仕組みをつくる



サーファーロッジとみんなの家

ー南海トラフ地震を想定した津波災害避難所ー

図面・模型

甲斐 千尋

造形建築科学コース

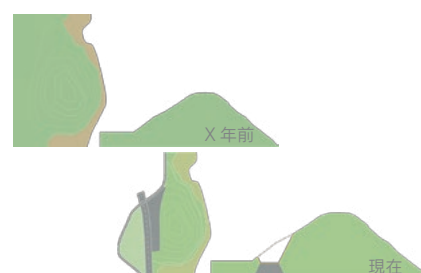
日本では 30 年以内に 70% の確率で南海トラフ地震が発生することが分かっており、その対策をすべきだと考える。私の故郷である宮崎県では、最大震度 7 の地震と 10m を超える津波が沿岸部を襲い、4 万人もの死者が出るなど、九州で最も大きな被害が出ると指摘されている。県は対策を始めているが避難所は未だに足りていない。

多くのサーファーや海水浴客が訪れる宮崎県日向市小倉ヶ浜も例外でなく、避難所不足という課題を抱えている。この問題を解決するため、近隣の櫛ノ山に宿泊施設を作り、小倉ヶ浜一体を補填する避難所として位置づける。櫛ノ山は道路工事で景観が失われたが、削り捨てられた山を補うように新しいプログラムを投入することで景観を取り戻し、元の山を再生する。櫛ノ山全体を避難所として認識できるように日常的に余暇活動を開放し、避難所として未来感ある宿泊施設を計画する。



ダイアグラム

現在の櫛ノ山は道路を開通したことにより、山の曲線は分断され、元来の美しい景観が損なわれている。



削り捨てられた山を補うように新しいプログラムを投入することで景観を取り戻し、もとの山のアイディアを構成。



半分になった山の曲線を補うようにリングを回すことで、ぐるりと山を回る事ができる。



ブリッジが動線であり、かつ地震の水平応力を山に伝える構造になっている。

プログラム

余暇活動として、

・遊歩道 ・マウンテンバイク

・キャンプ場 ・サーフィンロッジ を開放し、

市民に身近な避難所としての認識を強める。

加えて、災害時に車の乗り捨てが可能な路上駐車場を設けるなど、

災害避難施設としてのプログラムを投入する。



周囲の景観と呼応する切妻屋根群 —交通ターミナルと学童保育施設を有する 複合施設の提案—

図面・模型

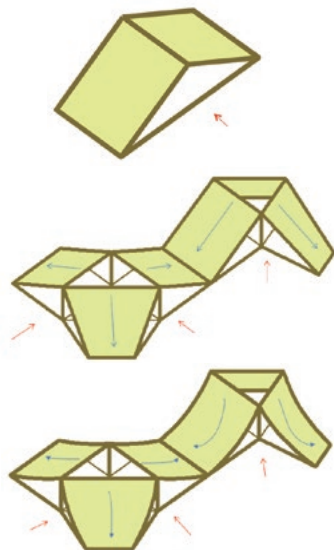
神崎 遥奈
造形建築科学コース

海、新湊大橋、遠景に立山が一望できる魅力的なロケーションでを有する万葉線終着駅の越ノ潟駅は、対岸へと繋がるフェリー発着場に隣接し、住民の小さな公共交通ネットワークとなっているが、現状は人の気配があまりなく、その利用者も減少の一途をたどっている。

そこで本計画では、住民の公共交通機関の利用促進の為に、パークオンライド型交通ターミナルに、学童保育施設や魅力的なウォーターフロント型商業施設等を併設する複合施設を提案する。具体的には、施設周辺及び万葉線沿線の校区を対象とした既存の学童保育施設の時間外保育に対応することで親子での公共交通利用を促す。また、周囲と呼応しながら、人々を多方向から引き込む建築形態により、ダイナミックに空間が展開しながら施設のどの場所からでも魅力的な景観を存分に満喫できるよう計画した。



トッplerフのダイアグラム



切妻屋根の妻面には、
方向性と正面性がある。

三角の面から三方向に延びる屋根を
連ねることで、多方向に展開する
複合型の切妻形状となる。

更に、屋根をカタナリー曲面にする
ことによって、曲面の方向に流動性を
与えた。



次世代のサービスエリアの提案

— 高速道路が担う役割の変化を受けて —

図面・模型

木船 友加里

造形建築科学コース

高速道路に設置されるサービスエリアは、道路利用者のための単なる休憩施設という存在を超え、レジャー化が進み、新たな賑わいの場所として人々に認知され始めている。しかし、主要沿線に設置される大型で個性のあるものや、ハイウェイオアシスを除くと、地方のサービスエリアはいずれも内容に差はなく、特に採算性の低い地域では縮小・集約化が進み、サービスの質が低下しつつある。また、施設の老朽化も進行し、改修は必須となっている。地方の公共交通は、充実していないことに加え、更に衰退しつつあるため、地域で利用する自動車への乗り換えが有利な施設が求められる。よって一つの方策として、SA を利用した乗換システムが考えられる。そこで、本計画では高速道路における完全自動運転自動車の導入が完了した将来を設定し、自動車の優位性を考慮した、新たなサービスエリアを提案する。特に、サービスエリアの立地を生かし、都市と地方の交流拠点を導くと共に、災害時の防災施設の機能を付与させている。

Hypothesis

▼30 年後 (西暦 2046 年) の日本で、予測される変化

人口構成の変化

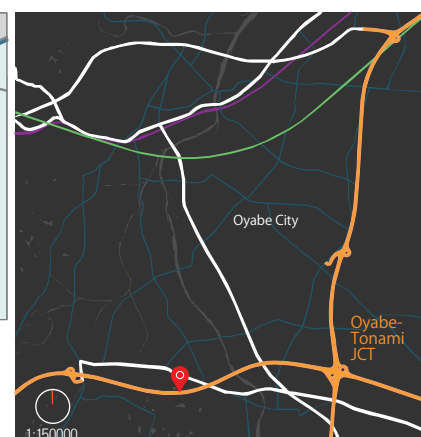
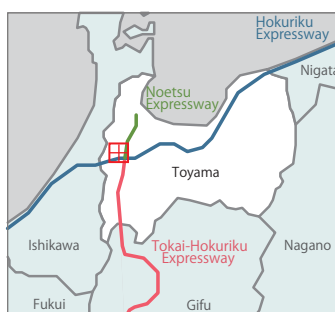
少子高齢化による日本全体での人口減少・人口構成の変化が起こる。インフラの整った都市部に人が流出し、地方はより過疎化が進行。

自動車技術の進歩

性能が格段に向上し、EV・FCV などの次世代自動車が広く普及。高速道路上において完全自動運転自動車の走行が可能に。

自動車の所有台数は減少していくが、電車やバスなどのインフラの衰退が予測される地方部においては、自動車は人々の“生活の足”として機能するため、現在よりもさらに必要不可欠な存在として、人々のあいだで利用され続ける。

Site



北陸自動車道
小矢部川サービスエリア
(富山県小矢部市)

富山県小矢部市は砺波平野の一部を成し、東に立山を望むのどかな田園地帯が広がっている。小矢部砺波ジャンクションは北陸自動車道・東海北陸自動車道・能越自動車道の合流地点であり、隣県にアクセスしやすい。特に北陸自動車道は、日本海沿岸を通る国道 8 号線から距離があり、代替性に優れている。小矢部川サービスエリアが新しい物流の拠点となる機能を加えることで、更なる利便性の向上を目的とする。

高速道路
国道
県道
鉄道
新幹線
小矢部川 SA

Element / Diagram

1. 【人の流れをつくる】

自動運転の高速バスを路線化・バスターミナルを設置

SA を乗換の拠点の“駅”とし、より自由度の高い中距離～長距離地域間の移動を可能にすることで距離によって生み出される地方と都市の隔たりを解消する

2. 【物の流れを利用する】

まち・もの・ひとが繋がるパブリックな場所として

普段は手に入らない遠くの地場ものや普通に生活していたら絶対に関わることでないような人など、沿線に住む人達、高速道路を使う人たちの外部との文化的な交流を生み出す

3. 【有事の際は人々を助ける】

災害物資の集荷所・対策本部の設置を想定

近接地域で災害が発生した際には、政府からのプッシュ型支援に迅速に対応するべく、支援物資の集荷・分配所として利用し、より多くの人の安全を守る役割を果たす

1.



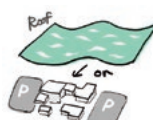
従来の SA の上下分離していた建屋を一つにまとめ、機能ごとに分解し、中心に広場をつくるように並べる

2.



従来の SA の機能【休憩】は 1F バスターミナル【移動】を 2F にレベルごとに機能と目的を分ける

3.



周囲の山並みに呼応した大きな屋根を架け、駐車場を含む一つの大きな空間とする



Switch

一防災拠点となりうる複合娯楽施設の提案ー

図面・模型

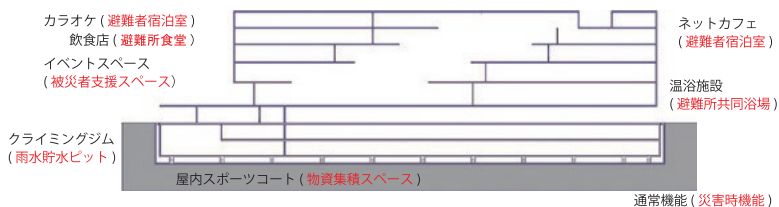
黒川 朋香

造形建築科学コース

近年全国各地で災害が頻発し防災への意識が高まってはいるものの、いざ災害が発生すると被災者は十分とは言えない設備の避難所で長期間の避難生活を強いられる場合が多い。また、災害を想定して作られた施設は通常の利用頻度が著しく低い。そこで本計画では、災害時には被災者を受け入れる防災拠点として充実した機能を備えながら、通常時にも十分利用可能な複合娯楽施設を提案する。災害時には娯楽施設の機能の一部をスイッチさせることで避難生活を送る場へと即座に対応し、避難者は既存の娯楽も享受できることによってストレスや不安を解消しメンタルケアに貢献する。さらに、本施設が近隣の避難所・防災施設と連携し、地域の災害ネットワークの中核を担うことで、被災者の物心両面のケアを行い、被災地域全体の避難生活の質を向上させる。



ペデストリアンデッキ



▲ Section: 各階の様子が確認できる斜めにずれた吹き抜け。災害時の素早い状況把握や情報共有ができることにより、避難者の不安や混乱を減らし管理・運営がしやすくなる。

◀Site: 高岡駅前

大通りに面し、様々な交通機関でのアクセスを容易とする。さらにペデストリアンデッキにより高岡駅の改札レベルと計画建物の2階を直結する。

Kureha Pear-Side Terrace projects

—高齢者主導のまちづくり—

図面・模型

玉井 志穂

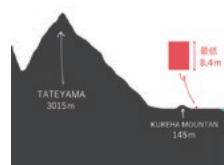
造形建築科学コース

私の生まれ育った富山市呉羽町は呉羽梨で有名であり、私はこの梨畑の美しさを残していきたい、多くの人に知ってもらいたいと考える。しかしこの呉羽地区は他地区と比べても著しい農地転用の動きがあり、また現在の住宅が梨畑に合わない建ち方をしているため、私達は梨畑を感じにくくなってしまったのが現状だ。

そこで本計画では、梨畑周辺を誘導区域と設定し、私の建築する建物に移住してもらい、将来的には梨畑と住宅の立地適正化が可能になり、呉羽をより活気づける計画だ。今回は介護予防をテーマとした高齢者棟をメインに、健康で住むのが楽しい建物を設計する。



section diagram



呉羽山越しに立山を見る



高さによって梨畑の見え方が変化する



一棟で様々な高さを体験する



変化を楽しむ

plan diagram



住戸で囲む



場所によって「差」を作る



歩くのが楽しい庭園



公共施設を散りばめる

積層する内外

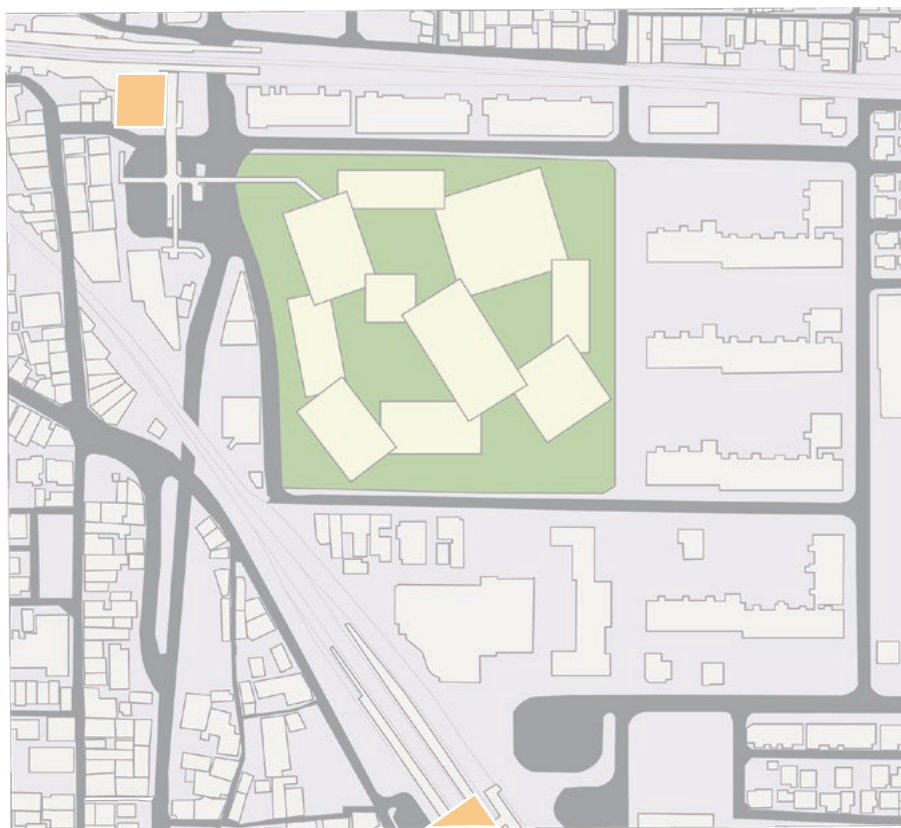
一福祉施設及び多世代交流空間を
主とした複合施設の提案ー

図面・模型

平已 陽穂

造形建築科学コース

超高齢社会に突入し、高齢化率は 26% を超えた。しかし、健康寿命は平均寿命に比べ延びが小さく、65 歳以上の要介護者等数は急速に増加している。これに伴い、老老介護や施設における介護者等への対応など、介護に関する社会問題が浮き彫りとなっている。そこで健康的・文化的に過ごすことを目的とした施設やサービスにより、高齢者自身の意識を高め、将来的に介護サービス等を必要とすることのない高齢者層の増加を目指す施設を設計する。分棟を角で接しながら配置し建物全体に回遊性をもたせ、また階高に変化をつけることで勾配の異なるスロープ・階段を各所に設置した。回遊性と勾配を持つ様々なルートを、いくつかのサービス・空間をつなぐ動線とすることで、高齢者が施設を利用しながら介護予防としての適度な運動を促す。これからの未来、誰もが必ず直面する老いという現実。それをポジティブに捉え、今できることを実践していくための、そして、最期まで魅力的な自分であるための施設・空間を提案する。



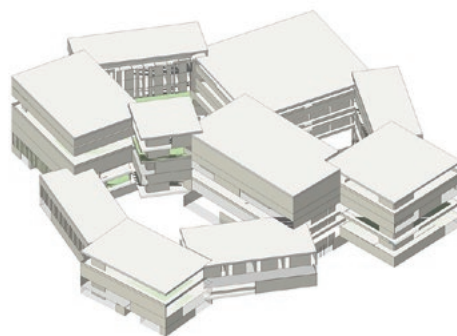
＜配置図

周辺一帯は住宅に囲まれ、
店舗は少ない。
徒歩 5 分圏内に 2 つの駅があり、
北側の駅とはデッキでつながる。
市内の人々の公共交通の要所である。



＜人・物の動きの想定

▽完成イメージ



展望台の再評価

— 他機能を組み合わせた展望台の提案 —

図面・模型

村上 愛佳

造形建築科学コース

様々な場所に、ランドマークとして、象徴として存在する建築物がある。中でも、特筆すべきものとして「展望台」が存在する。

塔やビルに付属するものではなく、風景を眺める目的で山上に造られた展望台に焦点を当て、その再活用に関する研究を行った。現代に求められる展望台として火葬場を組み合わせた新しい可能性を提案したい。

理由の1つとして、山には「神聖さ」や「山中他界観」等の死生観が挙げられる。2つ目に少子高齢化による「多死社会」の到来に直面している。多くの人が死んでいく中で、人それぞれ死の迎え方が多様化するのではないだろうか。

展望台と火葬場の融合によって、故人を弔う。また、そこに戻ってきて、風景を眺めながら故人を懐かしむ。そのための新たな空間をつくることを目指した。

— 展望台の研究 —

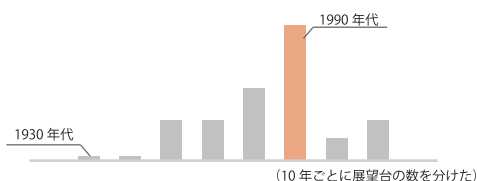
・展望台の分類

建設される位置	平地・高地
見られるための展望台	ランドマーク
ある施設に付属された展望台	ドーム・灯台

・展望台の隆盛

全国の80の展望台の建設年を調査。

※山や丘にある展望台に限定。タワーのような展望台は除外した。



結果

1930年代から徐々に増え始め、1990年代に最も建設されたが、2000年代には急激に数が減った。しかし、2010年代からまた数が増え始めている。

※1930年代から2010年代の8つに分けられた。

— 設計コンセプト(1階平面図) —

反時計回り

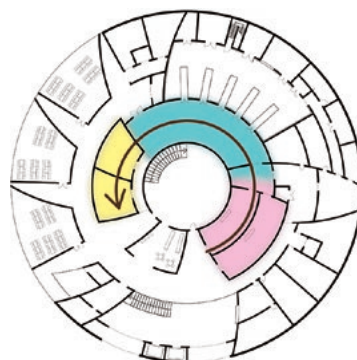
告別室・炉前ホール・収骨室までの導線

故人との時間を思い出す
道のりをイメージ

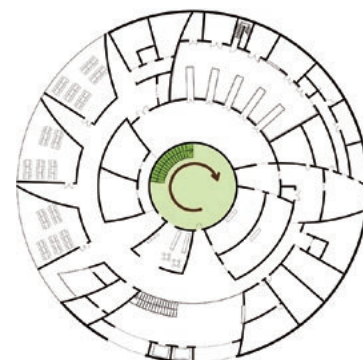
時計回り

展望台への導線

故人と別れて新しい環境が
始まる道のりをイメージ



収骨室 炉前ホール 告別室



展望台への階段



— 建設する場所 —

富山県砺波市 鉢伏山



鉢伏山から砺波平野を眺める



地形模型 (縮尺 1/10000)

森の中の銀河

一ファイトレメディエーションを用いた
工場跡地の立地適正化ー

図面・模型

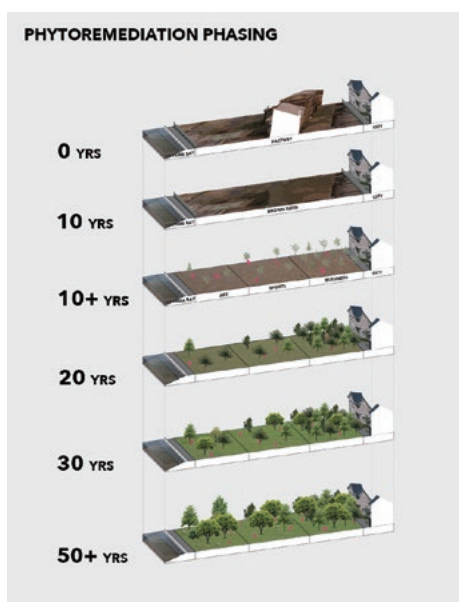
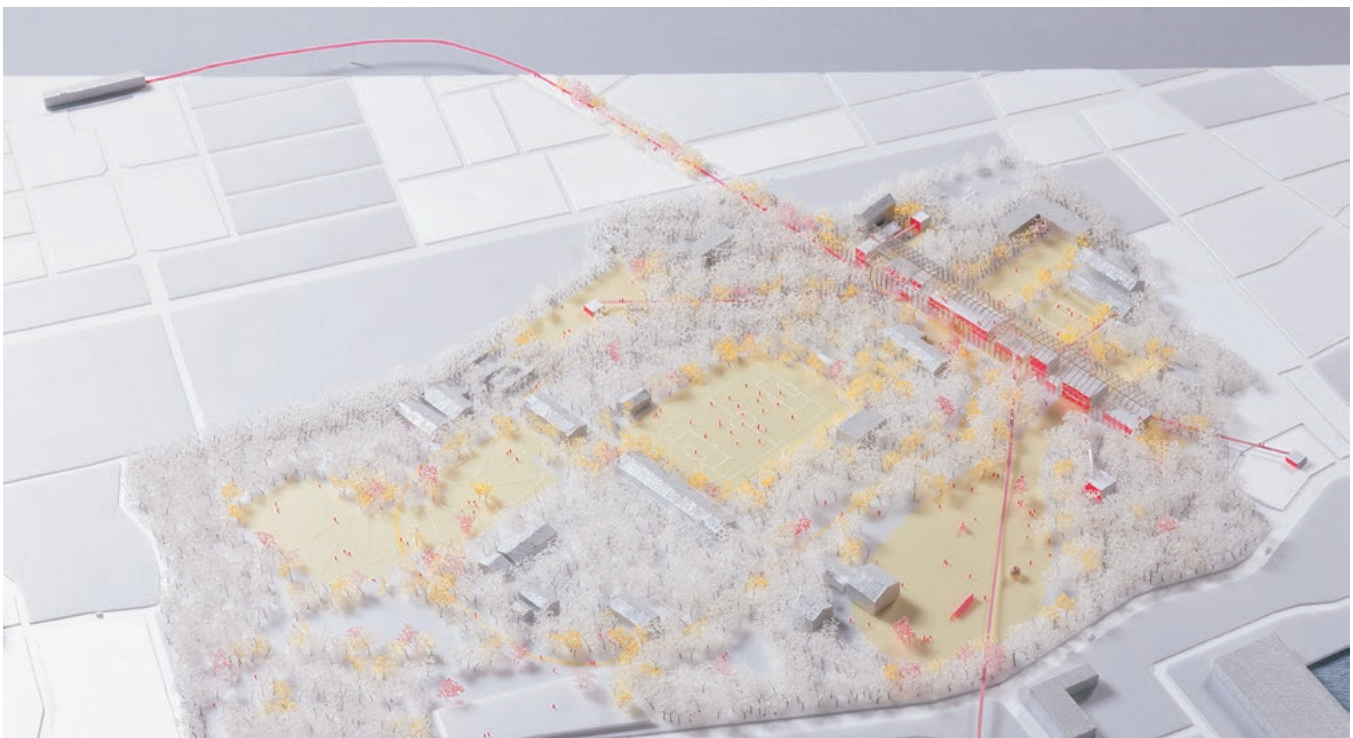
山形 桜水

造形建築科学コース

富山県魚津市には海と街を分断するように大きく広がる工場がある。しかし、現在はこの広大な工場敷地のほとんどが使われずに野ざらしになっており市民が近寄らないため、このままでは環境、景観、治安などの多方面に影響を及ぼすことが考えられる。そこで私は、10年後の本敷地に市民の憩いの場をデザインし、地方都市における工場跡地の新しい活用法を提案する。

具体的な案としては、植物修復という考えを利用し敷地を緑化することで汚染など工場に対する市民のネガティブなイメージを浄化し、活気ある森林公園をデザインする。また、敷地の要素として、かつて使われていた、駅からつながる引き込み線に注目した。この細長い敷地に沿ってランドスケープをデザインし、引き込み線の先に海と街を繋ぐ銀河のような建築を計画することで、人々を森林公園内へ誘導する。

50年後には緑が生い茂り、かつての閉ざされた工場がこの地方都市の輝く未来をつくりだすだろう。



Green Hill Nursery School

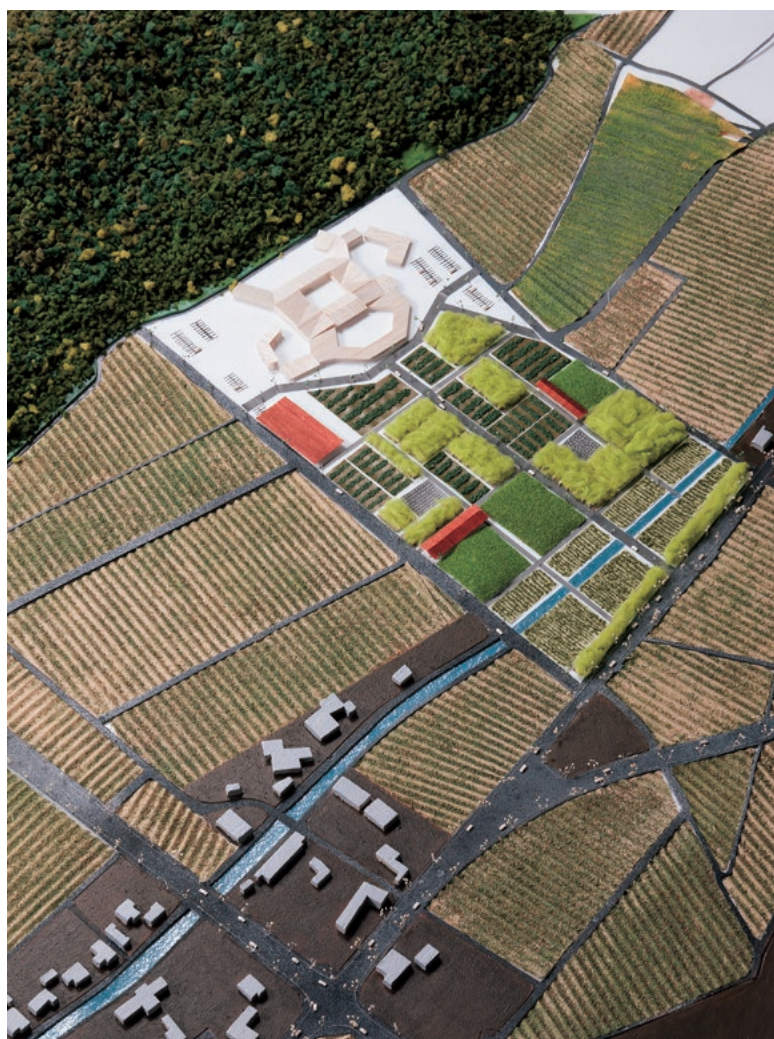
—農場と小児科を併設する保育園の提案—

図面、模型

呉 瑛

造形建築科学コース

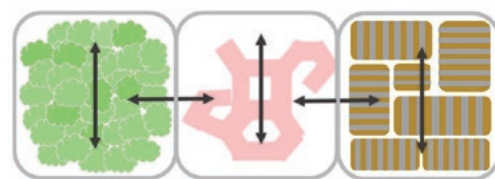
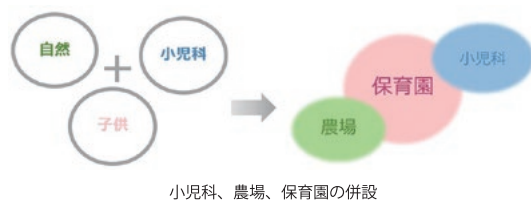
保育園は子どもを預ける機能だけではない。子どもにとって一日の生活を養護、教育する場であり、保護者にとっては子育て支援、就労支援を果たす場でもある。しかし、現状の保育園の問題点として①病気にかかりやすい子どもの急な体調不良に対し、その度に仕事を中断して保護者が対応せざるを得ないこと、②園内では園児に野外活動を十分に経験させられないため、園外保育で対応せざるえないことが挙げられる。そこで、緑豊かで広々とした丘陵地形である呉羽山の麓に農場と小児科を併設した多機能型保育施設を提案する。山と平地の境目に様々な外部空間を内包するように保育園を配置し、保育園を架け橋として、高低差のある内外空間を自由に行き来できるようにすることで、園児が様々な場面で自然環境を体感できるようにする。さらに、保健室と小児科病院との連携を高めることで、親を呼び出すことなく体調不良の子供に対処し、かつ感染症などの予防対策も徹底できる。このような保育園の機能の充実、幼児の健全な発達と子育て支援や少子化対策に寄与すると考える。



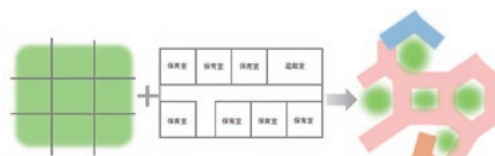
鳥瞰図



ダイアグラム



山と農場の架け橋となる建築



自然と連動した多様な外部空間を内包した建物ボリューム

空き地と建築物の狭間

模型 1/2

アルミニウム・ポリカーボネート

寺島 大貴

造形建築科学コース

都市を集合体として捉えたならば、集団を形成し経営していくということに建築物はいかに関わってきたのか。通りに空き地が目立つ地方都市を目の当たりにしてそれを考えるようになった。集団にとって建築物と空き地の最も大きな違いは、機能の有無ではなく、表層の有無にこそ見出すことができる。というのも、都市を形成する集団には、定義されることにより担われる側面と、合意に相当する帰属意識によって担われる側面がある。建築物の表層は、仮に通り過ぎるだけであっても反復を通して不特定多数の人々の記憶の中に帰属意識を育む。ところが、表層としての建築物が機能面の理由により取り壊された跡についても同じことは言える。同様に反復されることで帰属意識を薄れさせるおそれがあるということだ。

そこで、機能と一体化していた表層を空き地にも導入し、更地ならではの可能性と組み合わせることで、建築と空き地の間にあたるようなあり方を検討し提案する。



▲ 配置例

空き地は基本的に建築物と引き換えに産まれてくるものだが、その背景にある合理性を乗り越えることは容易ではない。空き地の増加が続く中で今ある生活圏を維持していく場合には、あらゆる移動の起点から終点までの間の通過区間が増えていくことになる。このように考えると、今後地域社会の特色として、通り過ぎるときに魅力的なデザインというものには有力な候補になり得る。立体的な構造は通りを行き交う人々が接近する間、常に新鮮な見え方をすると同時に、空き地の広い空間を人に身近なスケールに小分けにすることで、特徴である活用の可能性に対する想像力の手がかりとなるようにした。また通りの空き地は通常3面を囲われた形をとっているが、通りに対して窪んでいることによって光が通り抜けることを利用できるよう、透過と反射の効果を程よく期待できるポリカーボネートのカバーを施した。

富山県におけるモウソウチク林の空間活用に関する一考察

立山 凧
造形建築科学コース

研究背景と目的

地下茎によって拡がっていく竹林は、毎年、立竹を伐採し整備を行わないとどんどん拡大し、周りの森林や農地に被害を与える。しかし、タケノコの輸入自由化による価格の暴落、竹材の代替資材の普及などが原因で、竹林が無価値化し、手入れをする後継者難も加わり、全国的に竹林の放置が進んでいる。

富山県において放置された竹林は益々拡大し、スギ林への進入や農地への侵入などの放置竹林問題を引き起こしている。この問題解決のため、本研究では、富山県における放置竹林の空間活用を目的として、森のようちえん、フィールドアスレチック、高齢者の生きがい創出を参考に、富山県の政策、民間の竹林団体、森のようちえんの実態について調査し、考察を行った。

調査方法

まず文献調査を行い、次に訪問・面接調査を行った。調査対象は、富山県の行政の方針の調査のため富山県庁の農林水産部森林政策課と森林研究所森林資源課、保育園の安全対策の調査のため高岡市福祉保険部子ども・子育て課、森のようちえん2件、公立保育園1件、私立保育園1件、民間の竹林整備団体4件である。

調査結果

調査した結果、以下のことが判明した。

現在の放置竹林対策は、竹材の用途開発・技術開発が中心である。

富山県には森づくりや森林ボランティア活動支援、森林環境教育などに利用する財源として、平成19年から「水と緑の森づくり税」が導入されている。税額としては個人年間500円となっている。さらに、この水と緑の森づくり税を用いて「里山再生整備事業」「とやまの竹資源ネットワーク」によって富山県の竹林整備が進められている。里山再生整備事業とは、地域住民と竹林所有者の合意のもと、地域住民が中心となって整備・維持・活用を行うというものである。とやまの竹資源ネットワークとは、民間企業と行政の協働で行われ、主な活動は、登録活動・情報活動・技術活動と呼ばれる3つの活動である。登録活動は、竹に興味がある人を登録したネットワークを形成することで、情報活動では、ネットワークの登録者に竹材や竹資源などに関する情報や市場情報を提供している。また、技術活動とは、講習会等を開催し技術提供を行うことである。放置竹林対策として重要な里山再生整備事業流れは図1のとおりである。

里山再生整備事業

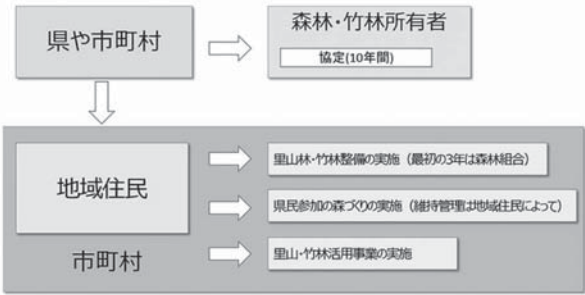


図1 里山再生整備事業の流れ／とやまの竹資源利用・整備促進検討会報告書

里山再生整備事業における放置竹林の整備方法は、竹林の立竹を間伐し適度に残してタケノコ林として活用する方法と、竹林に生えている立竹を全て伐り（皆伐）、後に広葉樹林とする方法である。間伐の場合、毎年立竹が新たに生えてくるため、里山再生整備事業の10年間だけでなく、半永久的に整備を行わないと元の放置竹林に戻ってしまう。また、皆伐に関しても、栄養を蓄えた地下茎が枯れない限り、皆伐の翌年にまたタケノコが生えてくるので、3～5年間の継続した伐採が行われなければ広葉樹林化できない。

放置竹林対策のための里山再生整備事業だが、この事業の計画にはタケの生態を考慮した長期間の整備計画が含まれていないことが分かった。長期的な計画を立てて継続的な竹林の整備を行わなければ、再び放置竹林へと戻ってしまう。継続して整備を行うためには、地域住民と竹林所有者が整備作業を行うための動機付けが重要になる。

民間の竹林整備団体のうち、里山再生整備事業を利用して放置竹林整備を行っている団体では、この事業への参加理由として、竹林を整備してくれる後継者がいないこと、地権者が既に地域から出て都市にいて整備が見込めないこと、高齢化のため個人の力では整備を行えないという点が挙げられた。また、現在は、人手不足等の問題があるが、将来的には子どものために整備した竹林を活用したいという意見が挙げられた。

一方、新潟県と富山県の森のようちえんの場合、竹林が森のようちえんの敷地周辺にあるため、タケノコ掘りなどの活動に竹林を取り入れているが、主要なフィールドではなかった。しかし、先行事例としてすでに竹林を活用している森のようちえんがあることが分かった。



写真1 竹を使ったフィールドアスレチックで遊ぶ幼児の様子/
<http://moriiko.cocolog-nifty.com/blog/2011/06/post-6881.html>

森のようちえんは、園舎がないという問題から国の認可が下りないことが多く、保育料も一般の保育園と比べると高かった。また、自然の中で遊ぶために、蚊や蜂などの虫や安全面への配慮も重要であることがわかった。

また、富山県内における竹林面積の多くを占める、氷見市・高岡市・小矢部市の3市を調査すると、幼稚園・保育園から半径500m圏内に竹林がある園が、氷見市に11件、高岡市・小矢部市は各7件であった。この結果は、氷見市の保育園の7割、小矢部市の5割に当たる保育園の近くに竹林が存在することを示しており、「森のようちえん」のように「竹林のようちえん」の可能性が高いことが判明した。

考察

以上のことから、現在の里山再生整備事業の問題点は長期的な計画と竹林整備のための動機がないことである。よって、「森のようちえん」の活動を取り入れた「竹林のようちえん」を里山再生整備事業の参加地域周辺にある保育園や幼稚園と協力して行えば、放置竹林の整備のための補助を受けながら、高齢者の生きがい創出事業、保育園・幼稚園を中心とした地域の活性化事業という面を持ち、地域の人々がやりがいを持って放置竹林整備を行うことができる。また、幼児の環境教育の場として活用することができ、これまでにない竹林そのものの空間活用にもつながる。このような従来の竹材としての利用とは異なる新たな竹林の活用法は、今後の放置竹林問題解決のための一歩となるのではないか。今後の課題として、竹林内に幼児の遊びを積極的に誘発するため、幼稚園・保育園の保護者や地域住民で製作・保守管理できる野外遊具（フィールドアスレチック）の開発が望まれる。遊具の開発において立竹を支柱として利用したり、間伐した竹を部材とし

て活用できれば、毎年伐採した竹を、保守のための交換部材として利用し続ける仕組みを構築できることになる。最後に放置竹林整備を継続するための仕組みを図2に示す。

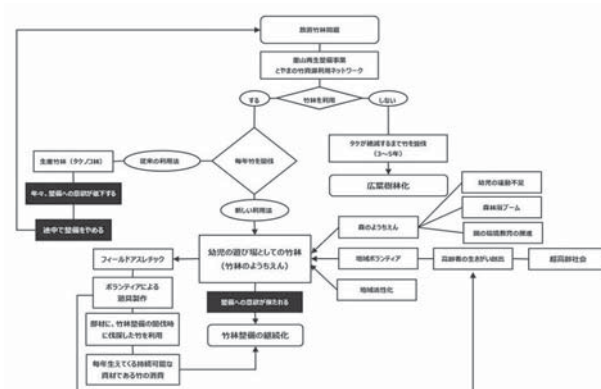


図2 放置竹林整備継続のための仕組み

[主要参考文献]

- とやまの竹資源利用・整備促進検討会／とやまの竹資源利用・整備促進検討会報告書／2009
- 大宮徹・小林祐之・中島春樹・長谷川幹夫／多雪地におけるモウソウチク林皆伐後の管理と再生する広葉樹の更新初期段階の動態／富山県農林水産総合技術センター森林研究所研究報告No.5／2013
- 今村光章／森の幼稚園とは何か―用語「森のようちえん」の検討と日本への紹介をめぐる―／環境教育VOL.21-1／2011

現場作業を前提としたモウソウチク丸竹材の接合方法に関する基礎研究

木下 紗貴

造形建築科学コース

研究の背景と目的

近年、竹材に代わる良質な化学製品などの普及や安価な輸入品の登場により、竹林が管理・利用されず放置されるようになった。放置された竹林は他の樹木の成長を妨げるなど周辺環境へ悪影響を及ぼしており、この放置竹林問題が取り沙汰されている¹⁾。

富山県では、拡大する竹林の対策として、県が主導する里山再生整備事業として、竹林所有者と地域住民の合意のもと、竹林整備が行われている。整備計画は10年間で最初の3年間は森林組合が大規模な整備を行い、その後の7年間は地域住民が中心となって整備を行う。竹は地下茎によって増殖するため立竹（生えている竹）を伐っても地下茎の芽が発芽し、毎年、立竹を発生させる。そのため、竹林を無くすためには、地下茎を枯死させ、立竹の再発生がなくなるまで5年以上かかる伐採を続ける必要がある¹⁾。一方、筍林として竹林を残す間伐の場合は、半永久的に古くなった立竹を伐採し続けていかないと、再発生した立竹が過密になって荒れ果ててしまう。そこで問題となっているのが、筍の収穫のために間伐を行うが、重労働な整備を継続して行うことができず、竹林が再び荒れ果ててしまうことである。放置竹林問題の解決には、毎年欠かさず継続的に伐採整備を行う必要があり、このための、長期的な計画と達成可能で明確な目標設定が重要である。

そこで、里山再生整備事業において、竹林を残して利用する場合、その間伐を行う際の目標・動機付けに、竹林内に子どものための遊び場づくりを行ってはどうかと考えた。現代の幼児の運動不足が問題となっていることや、環境教育が推奨されていることを踏まえ、竹林という空間全体をフィールドアスレチックとして、子どもの遊び場・環境教育の場として活用できると考えられる。竹林内にアスレチック遊具を製作するにあたり、地面に生えている立竹を固定端の支柱、間伐した丸竹を梁と見なして、構造物が作りやすいという観点から、遊具や休憩所などの遊び場を形成できる可能性がある。立竹を用いた構造物の製作はこれまでも行われており²⁾、その可能性は非常に高い。しかし、立竹を支柱に丸竹を接合して作る仮設構造物の製作は、足場が悪く電気もない現場での施工となり、これを想定した丸竹材の接合方法は確立されていない。また、竹材の耐久性から丸竹による梁材は、毎年、取り換え可能な方式でなければならない。

以上の背景から、本研究では富山県におけるモウソウチク林の整備を目的として、竹林全体を活用したフィールドアスレチックにおける遊具・施設のための接合方法を検討した。具体的には、富山県の里山再生整備事業を利用して地域住民が竹林を伐採し遊具や施設を製作することを前提とすると、足場が悪く電気もない竹林の中での現場作業を行う必要があることから、充電式の小型電動工具を用いた簡易な丸

竹接合方法を検討した。

試験内容と結果

検討した接合方法は、先行研究^{3) 4)}を参考に締具＋内ダボ接合である。先行研究では、締具になまし鉄線（#12）とダボに丸棒（直径24mm、樹種：ヨーロッパビーチ）を用いた接合方法が研究されていたが、使用されていた木ダボは価格の高い特注品だったため、本研究では価格の安い市販品で、締具になまし鉄線（#12）とコートバンド、ダボに水道用硬質塩化ビニル管（以下塩ビパイプとする）（VP13：直径18mm、VP20：直径20mm）を用いた。ダボ穴加工には充電式の小型電動工具はインパクトドライバを使用した。

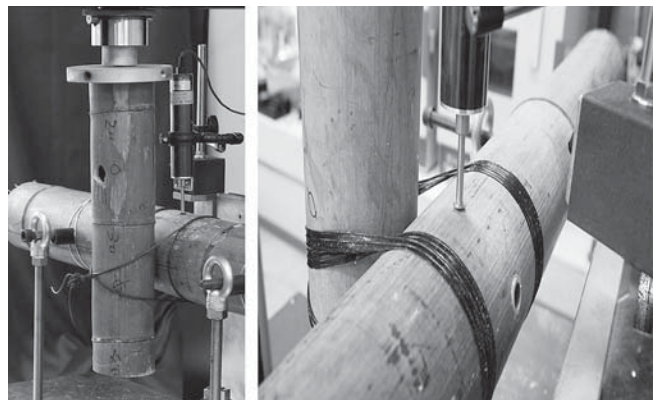


写真1 接合部の強度性能試験の様子

接合部の強度性能試験を行い、接合方法①なまし鉄線＋塩ビパイプ直径26mm、接合方法②なまし鉄線＋塩ビパイプ直径18mm、接合方法③コートバンド＋塩ビパイプ直径18mmの3つの強度性能と、先行研究で行われたなまし鉄線＋木ダボ直径24mmの強度性能を比較した（図1）。なお、本研究と先行研究で用いられた竹材は同一の材質を持つとし、政権方法は先行研究に倣って行った。図1より、接合方法①となまし鉄線＋木ダボ直径24mmでは強度性能に大きな差は見られなかった。腐りやすく価格の高い木ダボに対し、塩ビパイプは水に強く価格も安い。また、木工用のこぎりで容易に切断も可能である。したがって、現場施工では塩ビパイプが適している。接合方法②③を用いると、接合方法①に対し、大幅に強度性能が低下してしまうことが分かった。また、丸竹の外形から強度性能の推定が可能であることが図から読み取れる。これにより、仮設構造物の設計が可能となる。

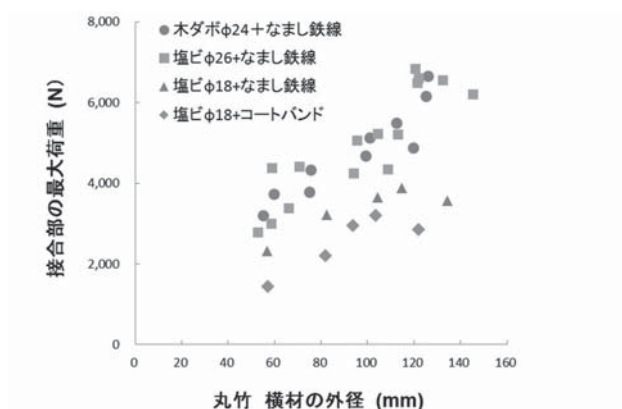


図1 強度性能の比較

現場施工試験では、強度性能試験で行った接合方法①～③を用いて、アスレチック遊具や休憩所の製作を想定し、接合部の施工を行った。想定される構造物は、一般的な冒険遊具やフィールドアスレチック、森全体をアドベンチャーパークとした施設を参考に、ブランコ、平均台、モンキーブリッジ、ネットクライミング、休憩所などが挙げられる。そこで、構造物の最も基本の形である柱2本に梁を架けたものを製作し（写真1）、施工性能・安全性能の確認を行った。



写真2 現場施工試験の作製物

接合方法①は強度面からみると最も安全であるが、なまし鉄線の先端部が非常に鋭利で怪我の危険性がある。そのため、先端部が引っかかることや刺さることが起きないように、余った部分は短く切り、なるべく平らにし、場合によってはガムテープやビニールテープなどを巻くことで怪我の危険性を減らす必要がある。また、接合方法①を2本の支柱両方に使用する場合、直径26mm用の六角軸ドリルビットは刃が短いものしか規格がない。つまり、竹に貫通穴がかけられないた

め、内ダボ用の穴を固定前に柱と梁計4か所にあけてからダボを差し込み、締具で固定する。その場合、足場の悪い現場での作業であるため、精密な施工はできず、ダボ穴が支柱側と梁側で一致せず、ダボが差し込めないという問題が起きた。

接合方法②では直径18mm用の刃が長い六角軸ドリルビットの規格があるので、締具で柱と梁を固定後、貫通穴をあけてダボを差し込むことができる。強度は接合方法①に劣るものの、施工時の効率は非常に良くなった。また、支柱2本のうち1本目と梁を接合方法①で固定し、支柱2本目を接合方法②で固定すると、強度性と施工性を両立させることができた。

接合方法③のコートバンドは表面がポリエチレン製のため触れても怪我をする危険性はないが、3種の接合方法のうち最も強度が低い。また、接合方法①②のなまし鉄線はシノを利用して締め上げるので足場の悪い竹林内でも平地と同じように施工できたが、コートバンド素手で縛るため、足場の悪い竹林内ではうまく締め上げられず、締め具合に個体差が出た。特に径の大きい丸竹の場合、緩みが生じやすかった。

まとめ

以上の強度性能・施工性能・安全性能を踏まえ、容易に加工ができ、入手しやすい工具や材料を用いて、現場施工で部品交換が容易な仮設構造物を製作するのに適しているのは、接合方法①②を2本の支柱にそれぞれ使用することであると分かった。本研究では放置竹林全体をフィールドアスレチックとして活用するために、まずは遊具製作に必要な要素技術の研究を行った。しかし、実際に放置竹林内に子どもの遊び場を作るには、竹林内であることを活かした遊具の設計や遊びの空間づくりについて今後研究する必要がある。さらに、放置竹林を活用するには、誰がどのように製作し、利用し、維持管理していくかのシステム作りも今後の課題である。

【主要参考文献、引用文献、URL】

- 1) 石川県林業試験場／モウソウチク林の駆除と森林化／よくわかる石川の森林・林業技術 No.12／2012
- 2) 小池真央・陶器浩一・永井拓生／竹材共生サイクルデザインによる放置竹林の再生／日本建築学会大会建築デザイン発表梗概集（北海道）／2013／pp.278-279
- 3) 堀江秀夫／仮設構造物としての青竹の曲げ性能／日本木材加工技術協議会第29回年次大会（岡山）講演要旨集／2011／pp.67-68
- 4) 堀江秀夫・齋田夏希／モウソウチク丸竹の接合方法に関する基礎研究／日本建築学会北陸支部研究報告集57／2014／pp.99-101

Yuda, Ryoya Purpose of this study is to reveal basic characteristics of 3D formed bronze compact, which is well known as a raw material of Takaoka copperware. Microstructure and mechanical properties were investigated.

三次元積層造形による銅合金粉末の成形に関する研究

湯田 稜也
造形建築科学コース

研究概要と目的

近年、製造業を中心に医療、建築、芸術、先端研究など幅広い分野で3Dプリンタ等の付加製造技術（Additive Manufacturing、AM法）が注目されている。最近では、低価格の個人用3Dプリンタも普及し始めている。2020年時点での経済波及効果は約21.8兆円と予想されており、レーザ積層造形を始めとするデジタル製造技術の発展が見込まれている¹⁾。

金属粉末を用いたレーザ積層造形により、高密度な造形体が得られるようになり、適用例も出始めている。しかし、青銅粉末を用いたレーザ積層造形の研究例及び造形体の金属組織や機械的性質に関するデータはほとんど見られない。本研究では成分に錫を9.51%含む青銅合金を供試材料粉末とした。また、造形装置はドイツEOS社製EOSINT-M280を用いた。様々な造形条件で造形実験を行い、高密度な造形体が得られる条件を探る。また、造形体の組織及び機械的性質等を明らかにすることを研究目的とする。

金属粉末積層造形装置の原理（金属AM法）

一般に、CAD等で作成した三次元データに基づいて二次元のスライスデータに変換したものを金属AM装置の入力データに用いる。金属AMの基本原理を図1に示す。スライスデータに基づいて、薄く敷き詰められた金属粉末層に選択的にレーザを照射して、金属粉末を溶融・凝固させる。これを積み重ねることにより、金属の三次元形状を得ることができる。このプロセスのメリットとして、切削加工や鋳造では作製が困難な複雑形状を迅速かつ容易に造形できることが挙げられる²⁾。

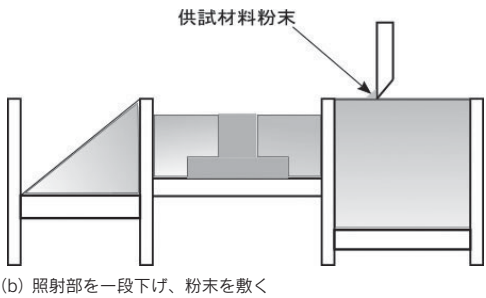
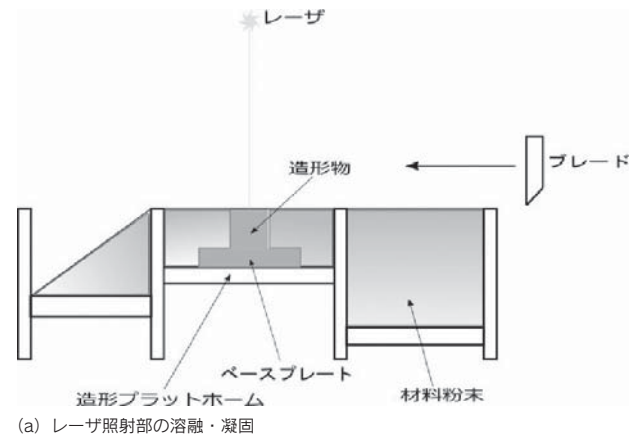


図1 金属AM法の基本原理図

実験方法

レーザ積層造形における造形

造形には、レーザは最大出力400WのYb-ファイバーレーザを使用し、窒素ガス雰囲気のもと造形した。
造形物は、主に直径10mm×高さ5mm程度の円柱状試験片とし、レーザ照射条件を表1のように変化させて全64条件において作製した。

表1 レーザ照射条件

レーザ出力, P (W)	200, 250, 300, 350
走査スピード, v (mm/s)	300, 500, 700, 900
走査ピッチ, s (mm)	0.06, 0.08, 0.10, 0.12
積層厚, t (mm)	0.04

最適造形条件探索

得られた造形体をワイヤーカット放電加工機で積層方向に対して垂直に切断した後に樹脂に埋込み、切断面が鏡面になるまで研磨した。研磨面の拡大写真を画像処理による白黒二階調化し、気孔の割合から気孔率評価（ $N=5$ ）を行った。レーザのエネルギー密度 E_d は供試材料粉末の単位体積あたりに投入されるレーザのエネルギー量であるため式（1）のように定義した。

$$E_d = P / (v \cdot s \cdot t) \dots\dots\dots \text{式 (1)}$$

レーザの出力やエネルギー密度に対し気孔率が最小になる条件を最適造形条件とした。

実験結果と考察
レーザ積層造形における最適条件の検討

図2に走査ピッチ0.10mmにおけるレーザ出力（横軸）と造形物の相対密度（縦軸）の関係を示した。レーザ出力が350W、走査スピー

ド300mm/sでは高密度を得られなかった。これは入熱過多となり過大な溶融池にチャンバー内の窒素ガスが残留することにより形成される欠陥が生じたためと考えられる。一方、レーザ出力200Wでもいずれの走査スピードにおいても高密度造形体を得られなかった。これは入熱過少による粉末の溶融不足が起こったため欠陥が生じたと考えられる。

図3に式(1)から算出したレーザのエネルギー密度(横軸)と造形物の相対密度(縦軸)の関係を整理した。領域Aでは入熱過少ため欠陥が生じ高密度な造形体を得られないことが分かった。また、入熱過少では造形物とベースプレートが接着しない場合があり造形不良も確認された。領域Cでは入熱過多による欠陥が生じ高密度な造形体を得られないことが分かった。一方、領域Bでは、安定して高密度な造形体を得た。その他走査ピッチが及ぼす影響等も考慮した結果、表2に示す条件を最適造形条件の1つとした。図4にこの最適造形条件で造形した試料の金属組織を示した。金属結晶はレーザ痕に跨がって成長していることが分かった。また、析出相に α 相は確認出来たが δ 相は現出していないことが分かった。

表2 最適造形条件

レーザ出力, P (W)	300
走査スピード, v (mm/s)	700
走査ピッチ, s (mm)	0.10
積層厚, t (mm)	0.04
エネルギー密度, E_d (J/mm ³)	107.1

高密度造形体の硬さに及ぼす熱処理の影響

600℃で10分間、熱処理をすることによりレーザ痕は消失したが析出相の変化は認められなかった。熱処理前のビッカース硬さHV0.5は170であり熱処理後は150であった。熱処理によって硬さの低下が認められた。

謝辞

本研究は富山県工業技術センターの施設を用いて行った。研究指導を頂いた山本貴文研究員に感謝いたします。

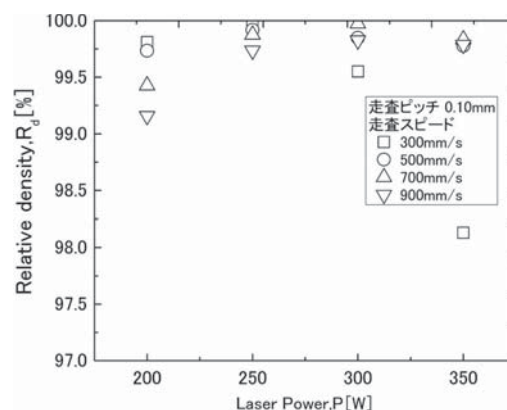


図2 造形体の相対密度に及ぼすレーザ出力条件の影響

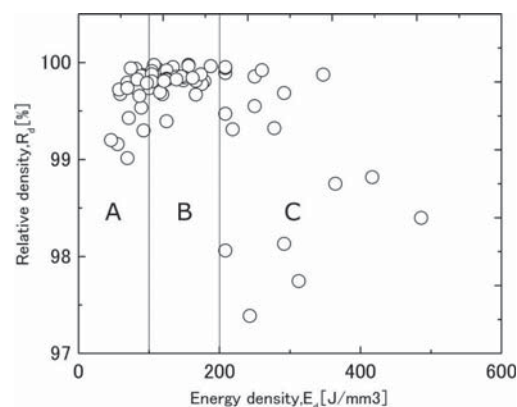


図3 造形体の相対密度に及ぼすエネルギー密度の影響

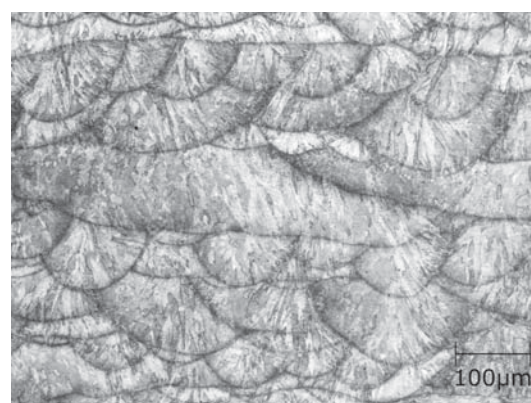


写真1 最適造形条件で作製した試料の金属組織写真(熱処理前)

【主要参考文献、引用文献、URL】

- 1) 「新ものづくり研究会報告書」 経済産業省ホームページ <http://www.meti.go.jp/press/2013/02/20140221001/20140221001.html>
最終閲覧日 2017年1月13日
- 2) 「金属粉末積層造形法における造形物の高性能化に関する研究」 中本貴之 博士論文 2010年 pp.10-21

Nohara, Yuki *Microstructure of the Chinese ancient mirrors stored in Sen-oku-Hakuko Kan were observed without damage to the mirrors. Alpha,delta and lead phases were detected from microstructures.Using those microstructure images quantitative values of copper, tin and lead were estimated.*

画像解析定量法による古代青銅鏡の分析

野原 悠暉

造形建築科学コース

研究概要

3Dタイリング機能をもつマイクロスコープを用いて泉屋博古館所蔵の中国古代青銅鏡の金属組織観察を行った。得られた金属組織から α 相と共析相が検出できた。これらの面積率を画像処理ソフトにより計算し、各相に含まれる主要三元素の成分比及び密度を勘案することで青銅鏡の成分値が非破壊で得られた。

青銅鏡について

青銅鏡は、中国、朝鮮半島や日本から多く出土した古代青銅器のひとつである。中国における青銅鏡製作は、新石器時代に始まり、戦国時代に本格化し、漢代に絶頂期を迎え、その形態を大きく変化させながらも唐代にまで隆盛を継続した。日本においては弥生時代になって輸入され、その模倣を繰り返しながら大量に製作された。青銅鏡がこうに発達した背景には、古代においてそれが単に姿見として自分の顔を映すだけでなく、人の心をも映し出し、さらには邪悪ものの正体を暴く呪術力を備えもつと考えられたことにあるなどと言われている¹⁾。

研究目的

古代青銅鏡の成分分析に関する研究はこれまで様々な手法で行われてきた。1960年代までは、資料の一部を採取する湿式法などにより精度の高い分析が行われてきた。しかし近年では、文化財保護の観点から、破壊分析は行われず、蛍光X線分析法が用いられるようになった^{2,3)}。資料の表面に照射されたX線が励起した蛍光X線のエネルギーを解析する方法であるため、表面が錆に覆われている出土青銅器の定量分析の分析値は正確ではない。そこで、非破壊で正確な分析値を得ることを目的としてX線に頼らない金属組織定量分析法を確立するための研究を行った。

資料と研究方法

研究対象とした分析資料は泉屋博古館所蔵の古代青銅鏡33面である。写真1は資料の鏡面側をマイクロスコープで直接観察し、金属組織画像を取得しているところである。青銅鏡の表面状態が良ければ、そのまま金属組織写真を取得できる場合が多い。なお、使用したレンズの観察距離は14mmと従来のレンズに比べて長く、資料に接触する危険性は極めて低い。また、鏡面は凸面形状であるため、焦点が合っ

ているのは観察領域のごく一部であるが、資料までの距離を少しずつ変え、焦点のあった画像を複数取得したのち、画像合成する技術(3Dタイリング)によって、ほぼ全面で焦点のあった組織写真を取得することができた。青銅鏡の表面の状態によっては、傷や錆などによって全く金属組織が観察できない資料も多く、これらについては鏡面側のごく一部の領域を、ダイヤモンドペーストを用いて研磨した後、組織観察した。

得られた金属組織写真をもとに、各構成相の面積率を求め、定量値に換算した。

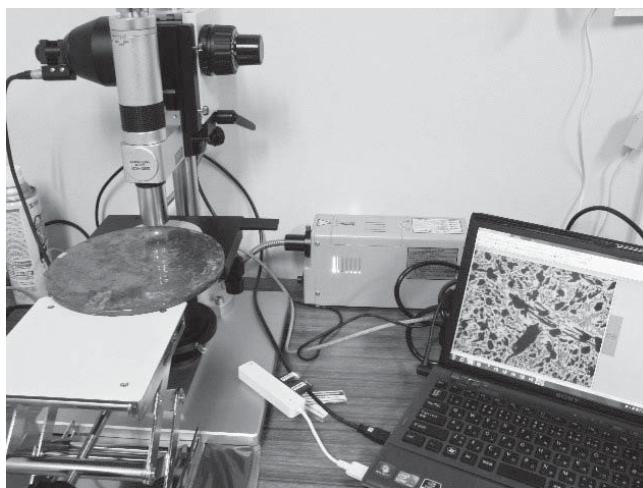


写真 1. 青銅鏡の金属組織観察

原理

古代青銅鏡の多くは銅(Cu)、錫(Sn)、鉛(Pb)を主要成分とし、金属組織は、 α 相、 δ 相、Pb相からなる。 δ 相は細かな α 相と共に共析組織を形成している。 α 相はCu84%、Sn16%の過飽和固溶体、 δ 相はCu68%、Sn32%の金属間化合物であるから、それぞれの面積率が分かれば、銅(Cu)、錫(Sn)、鉛(Pb)のおよその含有量を求めることができる。

研究結果

調査対象とした33面のうち写真2、3に素文鏡(M96)と素文八稜鏡(M98)の組織写真を示す。いずれも北宋の鏡である。組織には α 相(灰色)や共析相($\alpha + \delta$)が判別できた。また、Pb相(黒色)が分布している様子も観察できた。これらの相の面積率を画像解析によって求め、成分値に換算したデータを、蛍光X線分析によって得た

定量値と共に表 1 に示す。

素文鏡において、面積率による成分概算値は蛍光 X 線による定量分析値と比較的近い値となった。しかし、いつもこのように近い数値が得られるとは限らない。蛍光 X 線分析法は表面から発生する蛍光 X 線のエネルギーを解析する方法であるため、表面が錆に覆われている出土青銅器の定量分析の分析値は内部と異なる場合が多い。この素文鏡は鏡面側の腐食の程度が低く状態が良かったため、表面と内部の成分比に大きな差がでなかったものと考えられる。

素文八稜鏡においては、面積比による成分概算値と蛍光 X 線による定量分析値は大きく異なる数値となった。素文鏡の分析結果とは異なり、表面の腐食の程度が大きく、このような結果になったと考えられる。

この金属組織から成分値を求める方法は、蛍光 X 線分析よりも出土青銅器の成分分析に適していると考えられ、今後、鏡以外の青銅器についても組織観察と分析を行っていく予定である。

表 1 組織から求めた青銅鏡の分析値と蛍光 X 線分析データの比較

		Cu	Sn	Pb
素文鏡	Mf-m	77	20	3
	Mf-x	72.0	22.6	4.0
素文八稜鏡	Mf-m	74	22	4
	Mf-x	28.5	60.6	5.9

Mf-m：組織写真からの面積比による成分概算値（mass%）

Mf-x：蛍光 X 線による定量分析値（mass%）

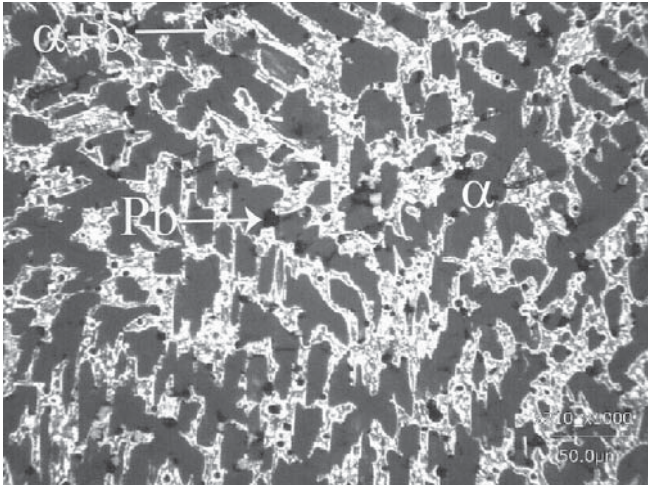


写真 2. 素文鏡の金属組織

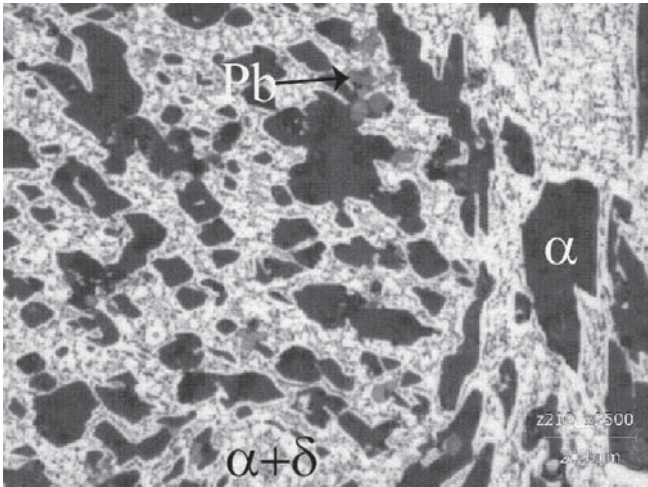


写真 3. 素文八稜鏡の金属組織

【参考文献】

- 1) 泉屋博古 鏡鑑編 pp.94-108
- 2) 沢田正昭 1981「古鏡の化学」『日本の美術 古鏡』第 178 号 pp.88-94.
- 3) 三辻利一 1980「エネルギー分散型蛍光 X 線分析法による古代青銅鏡の材質研究」『古文化財教育研究報告』第 9 号 pp.33-44.

継続するまちづくり
一商店街の魅力に着目して一

東谷 日向子
造形建築科学コース

研究背景と目的

1. 研究背景

近年、日本の地方都市（特に商店街）の衰退が著しい。
地域おこし・まちづくりと題して全国各地でイベント・商業施設の
開発・成功事例の模倣などの対策が講じられているが、それらの
集客は一時的なその場しのぎに過ぎない。また、まちづくり施策を
主に行っている企画者は市役所や自治体などの一部の人々である
が、本来ならば、利用者（地域住民や県外住民など）の意見をもっ
と取り入れた上でまちづくりを行うべきである。ワークショップな
どで住民の意見を聞こうと努力する地域も見られるが、多くの場合
は明確な軸はなく話し合いのみが中心となり、十分な効果が得られ
ていない。
こういったあいまいな雰囲気ではまちづくりが進められることを回
避するため、参考となる指標やデータが必要である。

2. 研究目的

そこで、本研究では、広域から集客を得る「商店街の魅力づく
り」をするための根本的なベースの指標を明らかにすることを目的
とした。また、試行的に指標を適用した評価を行う。

要素抽出・階層化

指標をつくるための情報収集として、全国の「魅力づくりを頑
張っている商店街」の実例調査を行った。調査内容を元に「商店街
の魅力づくり」に関連していると考えられる幅広い要素の抽出・階
層化を行い、分類・整理を行った（表1）。尚、要素抽出にはブレ
インストーミング、階層化にはKJ法を用いた。

要素の重要度決定

1. 分析方法

階層化した「商店街の魅力づくりに必要な要素」を一定の商店街
に対する平均的な判断指標として活用するため、（表1）の構成要素
の重要度決定を行った。重要度決定とは、一対比較によるウエイト
（各要素の要素全体の中での重要度の割合）算出である。ウエイト
を算出することによって、特定の商店街の評価資料として用いるこ
とができる。
尚、指標をより平均的なものへと近づけるため、この段階からは
高岡在住の人々の協力をアンケート方式で得た。対象者は様々な目
線の意見を得るため、高岡市役所の人々10名（まちづくりに関連が
強い3部署から3名ずつ）・地元住民5名・本学の学生10名(高岡出身

者は除く）の計25名とした。
目線の違いによって、「商店街の魅力づくりに必要な要素」にお
いて重要視している要素の違いが大きく表れた。その結果を以下に
示す。
2. 結果（図1参照）
〔基盤〕の結果から分かることとして、まず、大学生が市役所・
地元住民に比べてよりコンテンツを重要視していることが挙げられ
る。また、市役所・地元住民の結果に注目すると、地元住民では立
地が高い割合を占めているのに対して、市役所では3要素の割合が大
体均等になっている。
〔運用〕の結果からは地元住民が市役所・大学生に比べてより発
信を重要視していることが分かる。市役所・大学生は多少の違いは
あるが、全体的に均等が取れた割合になっている。また、3つの共通
点として、活用の割合が少ないことが挙げられる。

高岡市内の商店街評価

1. 分析方法

次に、指標を適用した一例として、高岡の駅前商店街群の評価の
分析を行った。評価方法は、「商店街の魅力づくりに必要な要素」
をどの程度備えているかを、0～5点の6段階で点数をつけるという
ものだ。これは階層分析法における絶対評価を利用している。尚、
総評価は100点満点になる様に調整してある。評価対象者は 1に同
様の25名である。
評価についても、対象者の目線の違いによって違いが見られた。
その結果を以下に示す。

2. 結果（図2・表2参照）

まず、市役所の評価が全体的に高めであることが見て取れる。
次に、〔基盤〕の3つの傾向を見てみると、立地が高めでコンテン
ツが低めの評価（全体的に右下がり）であることが分かる。また、
〔運用〕の結果からは、活用のイベント実施が全体的に高評価であ
ることが分かる。
また、総合評価の結果を見てみると、基盤・運用共に市役所が地
元住民・大学生に比べて10点近く高く評価している。

3. 考察

「総合評価（表2）」では市役所の結果がその他に比べて高評価に
なっているが、これは「評価（図2）」の市役所の点数が全体的に高
めであることが原因であると考えられる。一方で、＜2. 結果＞でも
示したようにどの立場の対象者もコンテンツを低く評価しており、
これは総合評価にも響いてくると考えられる。しかし、「一対比較
（図1）」を見てみると、市役所の3要素の割合は大体均等になって

いるので、コンテンツの低評価はそこまで総合評価には響いていない。

逆に、大学生はコンテンツをより重要視している分、一定以上のコンテンツ内容を有していないと高い評価を得られない。よって、大学生は運用よりも基盤の評価が低くなっている。

まとめ

今回の研究では、商店街の魅力を従来の施策（イベントや成功事例模倣など）のような「一部」の視点からではなく、「総合的」に見た視点で評価をすることを試みた。その結果、市役所・地元住民・大学生と立場が違うと、商店街に対して求めることや評価の意識が全然違うことが改めて分かり、また、数値化して証明することが出来た。

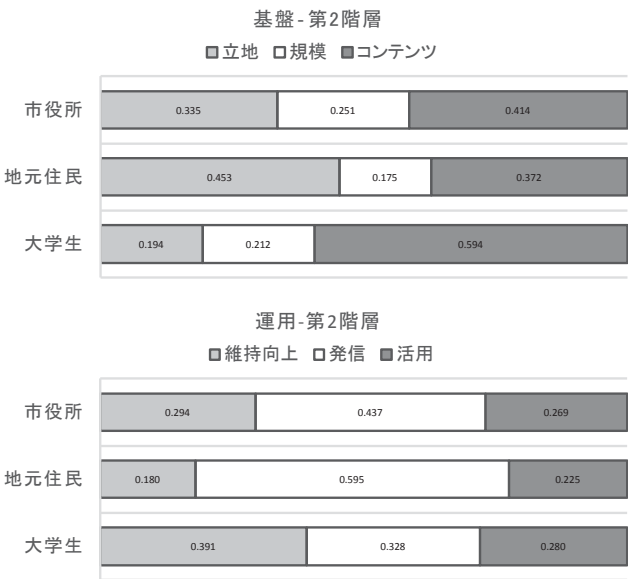
このように多様な人々の意識を確認するには、明確な評価指標を設けることが重要であり、効果的な「商店街の魅力づくり」をすることが出来る。さらに、得られた結果を元に「商店街の魅力づくり」の向上に努めることで、多くの人々を呼び込むことができ、「継続するまちづくり」に繋がっていくのではないだろうか。

【主要参考文献】

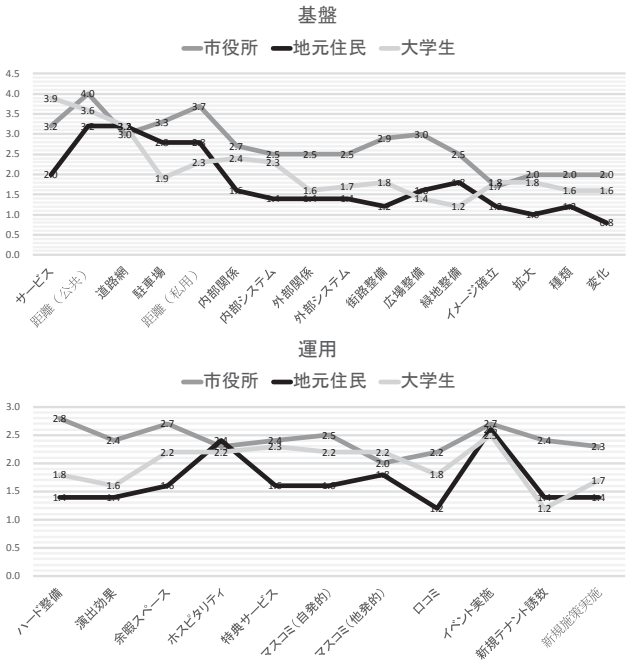
- 三橋重昭／よみがえる商店街—5つの賑わい再生力／学芸出版社／2009
- 新雅史／商店街はなぜ減じるのか／光文社／2012
- 刀根薫／ゲーム感覚意思決定法—AHP入門—／日科技連出版社／1986

	第1階層	第2階層	第3階層	第4階層
商店街の 魅力づくり に必要な 要素	基盤	立地	公共交通機関利便性	サービス
			私用交通利便性	距離
				道路網
				駐車場
				距離
		規模	ソフト面での連携	内部の人間関係
				外部との人間関係
				外部とのシステム
			ハード面での連携	街路・店舗整備
				広場整備
				緑地整備
		コンテンツ	コンテンツの強度	イメージ確立
				拡大
			コンテンツの多彩さ	種類
				変化
	運用	維持向上	イメージ強化	ハード整備
				演出効果
			サービス強化	余暇スペース
				ホスピタリティ
		発信	マスコミ	自発的
				他発的
			ロコミ	
		活用	イベント実施	
			外部介入	新規テナント誘致 新規施策実施

（表 1）商店街の魅力づくりに必要な要素



（図 1）一対比較の結果



（図 2）評価の結果

	市役所	地元住民	大学生
基盤	52.2	38.7	38.7
運用	47.2	34.7	40.4

（表 2）総合評価の結果

重森三玲の作庭におけるアニミズムに関する研究

坂本 瞳

造形建築科学コース

研究概要

筆者が建築を勉強していく中で、古くから建築に付随している庭というものにも興味を持った。京都を訪れた際に東福寺八相の庭を拝観し、その庭に、大胆さや奇抜さ、かつ日本的伝統を強く感じた。作庭者は昭和の芸術家、重森三玲（1896-1975）である。日本の250もの古典庭園の実測調査を行い、『日本庭園史図鑑（全26巻）1936-1940』と、後にそれについて更に詳述した『日本庭園史大系（全35巻）1971-1976』を息子の完途と共に執筆した。

重森は、実測調査の結果、日本庭園の源流は上古の磐座、磐境のアニミズムの思想にあるとしている。また、重森は最晩年に磐座、磐境の庭園、松尾大社の「上古の庭」を作庭している。重森に関しては、石組みや茶室など、多面的な研究が行われているが、彼の石への思想や信仰の面からの研究はされていない。そこで、筆者は、重森自身の作庭においてもアニミズムの思想が根底にあるという仮説を立てた。

アニミズム

アニミズムとは一般に、動植物からその他の無生物に至るすべてのものがそれ自身の「靈魂（スピリット）」を持っていると考える信仰のことである。重森は作庭をする際、石について以下のように述べている。

「石が立つまま、傾斜するまま、そこに極度に緻密な神経を使いながらも、神としての石の命令を受けて、石の、「そのまま」とか、「もうよい」とか、「このように起こせ」とか、「ここまで深く入れよ」といった、言葉ならぬささやきに神経をとがらせているのである。」（1）

重森は、石を語りかけてくるもの、即ち生きているものとして扱い、石に「神としての」「靈魂（スピリット）」を感じていることがわかる。

枯山水

「江戸末期から、明治・大正にかけて、石そのものの素材を愛玩するという風潮は全く誤った扱い方であり、近代性がないともいえるのである。」（2）

重森は、明治・大正時代の石に対する考え方を批判している。それはその時代の庭全体の意匠や石を、自然主義的な立場で写実的に表現していたからである。素材としての石の自然的な配置ではなく、石を組むことによって構成された形があつてこそ、庭は芸術作

品となり得るのだと主張している。彼は幼少期からいけばなを習っており、いけばなの抽象化された自然を見て育ってきた。彼の芸術観にとって抽象性は最も重要な要素の一つであり、この要素無くしての芸術作品としての庭は有り得なかったのである。

重森は生涯、多くの作庭を行っているが、そのほとんどが枯山水という形態をとっている。山水を抽象的に表現した枯山水という庭園形態は、芸術作品としての庭に抽象性を求めている重森にとって、最も都合の良い庭園形態だったのである。

また重森は庭を平面と立体とに分けて考えていた。平面を絵画的とし立体を造形の根幹である石組とし、石組はすでに抽象性を内包していたため、平面の意匠を、立体の抽象性をさらに高く押し上げるための材料とした。

重森は庭における平面の意匠に、有機的な斜めの線を入れたり、色彩を用いたりして、庭を超自然的に扱い、高い抽象性を持たせた。このような意匠は、あくまで意図的な手法であるといえる。しかし彼の中には、意識の中に刷り込まれた自然の原風景がある。そしてその心象風景は、石を組む際の立体造形として現れているのではないだろうか。それは重森のインスピレーションの源として、最も重要な部分であるといえる。

豪溪

豪溪とは、岡山県総社市北端と吉備中央町にまたがる高梁川支流の槇谷地川上流にある景勝地である。石の節理に沿って割れ目が縦横に走り、奇岩、奇勝の地となっている。重森の住んでいた場所から五キロと離れていない場所にあり、学生時代にスケッチを兼ねてしばしば行っていた。同郷の雪舟もよく訪れていた。そそり立った巨石は、重森の真骨頂とも呼べる激しい立石を彷彿とさせている。このような立石を、筆者は重森の作庭で幾度となく見た。

豪溪とは、重森の造形のインスピレーションの根幹であり、自然に対する原点であり、あるいは永遠の心象風景でもあった。そして



図1 豪溪 岡山県総社市 Google map より

重森にとってのこのような心象風景はもう一つあった。

秋吉台

秋吉台とは、日本最大のカルスト台地であり、山口県のほぼ中央部、海拔四百メートルの高原に広がっている。カルスト地形とは、石灰岩台地が途方もない時間をかけて侵食を繰り返した特有の現象をあらわしている。

「この状態を見るにつけても、その何十万個かの、而も全部立石としての自然風景が、一つとして同じものはない。神の創造力に一応驚くのであるが、同時に人間の芸術性だって、そこまでいかぬと駄目だと言うことを教えられる。」（3）

ここで重森は改めて神の偉大さを認識し、この秋吉台の、自然の立石が群立する姿を目に焼き付けた。そして人間は庭に芸術性を加えることで、神の自然と並ぶことができると述べている。重森の激しい作風は、前述した豪溪や秋吉台のような、神の創造した大自然に対して、いかに人間の作庭を同じレベルまで持ち上げられるかの戦いであった。

松尾大社「上古の庭」

この庭は、重森の遺作となった作品である。これまで、重森の作庭の中で、平面の意匠においては立体の抽象性を押し上げるための色彩やデザインを、立体の造形においては重森の中の大自然の心象風景を、それぞれ重要な要素として挙げた。しかしこの庭においては、前者の平面の意匠が全く使用されていない。即ち、自然主義的であり写実的となっているのである。何故唯一この庭だけが、重森が批判していた明治・大正の庭、大自然のイミテーションともとれ



図2 松尾大社「上古の庭」 筆者撮影

る、自然主義的な構成となっているのだろうか。

「石そのものを神として組むことであるから、作者は同時に神の立場に立って組まぬ限り磐座とはならないが、それは不可能なことである。どのようにしたら、多少でも神に近づくことが出来るかの問題である。少しでも自らが純粹になり切ることよりほかない。」

（4）

重森は松尾大社を作庭した際の記述で、たびたび「神」について触れ、この磐座、磐境の庭が、神に近い心境で組むことを問題にしたと述べている。筆者は、以上の記述から、重森は「上古の庭」に、抽象性を用いなかったのではなく、限りなく神と近い立場に立ったことで抽象性を用いる必要がなくなったのだと解釈した。作庭を行う者が、限りなく神や上代人に近い、人間の神域に達し、純粹な心で石を組むことによって、単なるイミテーションではなく、真の大自然が表現されたのではないだろうか。

研究結果

重森の作庭と言説を検証し、そこに一貫して揺るぎないものを見出した。それは、庭を芸術作品とするために、意匠においては石組が内包する抽象性を押し上げるための要素である色彩や地割のデザインを重要とし「創作」を続け、また造形においてはどこまでも大自然としての石を尊重していることであった。それは重森自身が石や大自然には「靈魂（スピリット）」が宿っていると考えていたからに他ならない。幼少期から大自然と触れ合い、大自然の恐ろしさと美しさを知った。アニミズムの自然信仰は、重森の石を選ぶ際や組む際に表れる、石の声、即ちインスピレーションとして、幼少期の頃から彼の心象風景の中に浸透し、そしてそれが庭の造形の根幹となる石を組むということにおいて最も重要な要素であった。

【主要参考文献、引用文献、URL】

- 重森三玲・完途／『庭 作る楽しみ観る楽しみ』／光風社出版／1992
- 重森三玲・完途／『日本庭園史大系31現代の庭園』／社会思想社／1974
- 戸矢学／『神道入門』／河出書房新社／2016
- 重森千青・一花義広・源明しのぶ／『「重森三玲の庭一地上の小宇宙」展』／松下汐留ミュージアム／2006
- 引用1) 重森三玲・完途／『日本庭園史大系31現代の庭園』／社会思想社／1974／94頁
- 引用2) 重森三玲・完途／『庭 作る楽しみ観る楽しみ』／光風社出版／1992／166-167頁
- 引用3) 同上 56頁
- 引用4) 重森執氏監修／『重森三玲 モダン枯山水』／小学館／2007／101頁

ルイス・バラガンの建築論的考察

ーカトリック思想の影響とメキシコの風土を巡ってー

野原 雄太

造形建築科学コース

研究目的と背景

ルイス・バラガン・モルフィン（Luis Barragan Morfin/1902-1988）はメキシコ人の建築家であり、その地に数々の名作を残している。バラガンの建築は基本的に簡素で幾何学的なモダニズム建築であるが、メキシコの民家によく見られるような黄色・ピンク・赤・紫などの色を壁一面に塗るといった要素を取り入れ、メキシコ独自の地域性（地域主義）と国際的なモダニズム性の調和を図っていた。そのためバラガンの建築は鮮やかな「壁面」と「光」などに焦点をあてて空間が語られることが多いが、その基盤にある建築思想について論じられることは少ない。

バラガンはメキシコ第2の都市グアダラハラに地主階級に生まれ、幼少期をそこから少し南下したミチョアカン村の大農場で自然に囲まれながら過ごした。その経験が建築に与える影響は非常に大きく、大胆な空間づくりや素材の使い方などは独特である。また、バラガンのカトリックへの敬虔な信仰心は空間に対する思考の根源であり、バラガン邸の十字の嵌め殺しの窓枠などはまさにモチーフとして取り入れた象徴的なものである。バラガンはメキシコの伝統的な建築について「特にミチョアカンの住宅は驚くほど美しい。私の考えではミチョアカンの伝統的な建築は最も素晴らしい。この時の訪問が私の建築に対する愛情とメキシコの伝統的な建築を応用するきっかけとなった。」（1）と述べていることから、メキシコへの強いこだわりを感じられる。

よって、バラガンの建築思想についての理解を深めるためには、根源的な部分であるメキシコの風土やカトリック思想がどのようにバラガンの建築に影響を及ぼしているのかを探る必要がある。

本論文では、その地域性と宗教性といった部分に重きを置いて、バラガンの建築の中でも、図面及び言説、スケッチ、写真などが多く残っている以下の代表作を対象として研究を行う。（ルイス・バラガン邸、プリエト・ロベス邸、ガルベス邸、ヒラルティ邸、サン・クリストバルの厩舎、トゥラルパンの礼拝堂）

研究方法としては、斎藤裕、大河内学・廣澤秀真等と和書5冊、Albert, Federica等を含む洋書2冊を参考とし、言説、図面からも読み取れることを考察し、結論としてまとめる。

バラガンの言説

バラガンの言説は非常に少なく、彼の発言を記録したものは非常に重要である。以下の言説は斎藤裕の著書『ルイス・バラガンの建築』に掲載されているバラガンがプリツカー賞を受賞した際の講演の一部分である。

建築

「エミリオ・アンバスがその著書のなかで私の作品について指摘しているように、私の建築は自伝的なものです。――この著書はニューヨーク近代美術館から出版されています。私のすべての作品の根底にあるのは、私が子ども時代と青年期を過ごした父の牧場での思い出です。作品のなかで、私はつねに遠く懐かしいこれらの日々の不思議な魅力を現代の生活に合わせて取り入れようとしてきました。村や田舎町の素朴な建築から学んだことが、私のインスピレーションの永遠の源泉となってきました。たとえば、白い漆喰を塗った壁、中庭や果樹園に見られるのどかさ、彩り豊かな街角、日陰をつくる回廊に囲まれた村の広場のつつましい厳かさ。そしてこれらとの間に深い歴史的な共通点をもつ北アフリカやモロッコの村々もまた、建築のシンプリシティにおける私の美の認識に示唆を与えてくれるのです。私はカトリック教徒なので、熱心な信者たちや天才的な建築家たちから受け継いだ遺跡や廃墟となった修道院を、敬虔な気持ちでおとずれたことが何度もあります。そして、人気のない回廊やひっそりとした中庭を訪れたときに感じられる平穏さや安堵感に、いつも深く感動するのです。自分の作品にもこのような印象を与えることができないものかと考えたものです。」（2）

この言説からわかるように、幼い頃に過ごした故郷グアダラハラでの思い出や、3度にわたる欧州旅行の経験が、彼の建築に大きく影響している。バラガンは建築をほぼ独学で学び、設計を行う際もイメージとスケッチをもとにアシスタントが図面を描いていたという。現場主義で、壁を建てては壊しを繰り返し、理想に近づけていった。そういった感覚的な部分を大切にしていたバラガンの経験ひとつひとつが、彼の建築を深く理解する上で非常に重要となってくると考えられる。

メキシコの風土の影響

メキシコのほとんどの地方は標高1000m以上に位置しているため、日本に比べて年間を通しての気温差が少ないが、昼と夜の気温差が激しい。メキシコには無数の異なる地形が含まれており、低地の熱帯ジャングルから乾燥した内陸部の砂漠地帯まで多種多様である。多様なのは地形だけではなく、古代マヤ文明、アステカ文明によって多くの言語や文化が生まれた。メキシコは数百年前に様々な民族が醸成した人間的、文化的な基盤に基づいて、多かれ少なかれ共通するアイデンティティが、植民地時代の世紀を通じて形成されたのである。バラガンは1926～36年の間、グアダラハラで設計活動を行っていた。これら初期における一連の作品を通じて、修道院

やアシエンダといったメキシコの伝統的な建築、および民族的な建築のタイポロジーを解釈していった。

バラガンの設計事例を前期作品（グアダハラ活動期）と後期作品（メキシコシティ活動期）に分けて考察する。

前期作品（ゴンザレス・ルナ邸）1929年

住宅の依頼主であるゴンザレス・ルナ（Gonzalez Luna）は、当時では非常に影響力のあるグアダハラ政治家であった。ルナ邸はバラガンの設計ののちに、イグナシオ・モラレス（Ignacio Diaz Molares）によっていくつかの改修がなされたが、初期としては大変重要な作品である。グアダハラではコロニアル様式が一般的で、ほとんどの建築に用いられている。これもスペインの植民地化の影響であるといえる。ルナ邸にもその影響が見られる。スペイン瓦の屋根と円形アーチをもつロτζジア（開廊）、パティオ（中庭）が見て取れる。しかし、後期住宅を彷彿とさせるような色使いや光の取り入れ方がところどころに見られることから、バラガン自身のスタイルを模索している段階なのではないかと考えられる。また、初期の住宅作品ではグアダハラの一一般的な建築の影響が強く、バラガン独自のスタイルの確立はされていない。

後期作品（ヒラルディ邸）1978年



図1 Francisco Gilardi House 斎藤 裕『ルイス・バラガンの建築』TOTO出版,2004

1940年代後半から、バラガンはカラフルな色彩を壁や天井に塗装する方法を模索し、やがて彼のアイデンティティとして定着した。ヒラルディ邸ではその集大成とも言うべく、8色もの色が使われており、バラガンの作品の中でも特に色彩豊かな建築である。バラガンの色彩に対するこだわりは、メキシコの土地や自然の中に見出される色彩を抽出するというものであった。パティオ中心のハカラングの花の色と左手の薄紫の壁の色は同色で、バラガンがよく使うピンクはブーゲンビリアの花の色から影響を受けている。（図1）

前期作品と比較して、色使いが大きく変化しているが、故郷グア

ダラハラの伝統的なコロニアル様式の影響とメキシコの風土を大切にし、それを現代に合ったスタイルで示している。

カトリック思想の影響

バラガンは熱心なカトリック信者で彼の言説（2）にもあったように遺跡や修道院を訪ねてはそれらにインスピレーションを受けていたという。1960年に彼が手掛けたトゥラルパンの礼拝堂を主として、そのほかの彼の作品にカトリック思想の影響がどのように表れているのかを考察する。

トゥラルパンの礼拝堂は重厚な扉を開けると、四方を白く高い壁によって囲まれた中庭に出る。庭にはメキシコによく見られるピンクのブーゲンビリアの花が咲き、緑のツタが白い壁に生い茂っている。四角い水盤には鮮やかな白い花が浮かんでいる。それは外の世界と隔絶された静寂な空間となっている。彼の手掛ける作品は四方を高い壁によって蔽われた非常に閉鎖的なものが多い。ルイス・バラガン邸やヒラルディ邸もそれに当てはまる。しかし、内部は豊かで広々とした空間が広がっており、パティオに生い茂る自然は人の心を安らぎへと誘う。また、バラガン邸に見られる十字架や十字をモチーフした嵌め殺し窓は、彼の宗教に対する姿勢の表れである。本来カトリック教はスペイン人によって伝えられ、今ではメキシコの国教ともいえるほど多くの人に信仰されている。そのようなカトリックの影響は彼の建築に静寂と平穏を与え、外部には閉鎖的で内部には広がりのある建築へとつながっているのである。

まとめ

バラガンの建築思想を詳しく考察する中で、共通する思想が見えてきた。彼はメキシコの風土を再発見し、それを自身の作品に投影した。技術の進歩により、モダニズム建築があふれる中で、バラガンは昔ながらの方法を大切に、独自のスタイルを確立していったのである。彼はメキシコのアイデンティティを考えることで、その地域性の重要度を作品を通して今の世代に伝えたかったのではないだろうか。（2017/1/13現在の考察）

【主要参考文献、引用文献】

- 斎藤 裕／ルイス・バラガンの建築／TOTO出版／2004
- 大河内 学、廣澤 秀真、明治大学大河内研究室／ルイス・バラガン 空間の読解／2015
- Federica Zanco/Luis Barragan The ouiet Revolution/interoffice/2002
- 引用1) J. B. Julbez, A. Fernandez Alba, A. Siza, and A. T. Fernandez/Barragan obra completa/Tanais Ediciones/1995/『ルイス・バラガンの初期住宅作品における空間構成に関する研究』より大内翻訳
- 引用2) 斎藤 裕／前掲書／13頁

バドミントングリップ用補助具の効果

川原 尚子

デザイン情報コース

要旨

バドミントン初心者の上達を促すために、グリップを握ることで面の向きを把握することができる補助具を考案した。補助具は、固定式補助具と、握ると動く可動式補助具の2種類である。

実験Ⅰでは、飛距離の測定と使用感についての主観申告を行い、2種類の補助具ありラケットと補助具なしラケットで比較を行った。結果は有意差は認められなかったが、飛距離、主観申告ともに固定式補助具の成績が一番良かった。

実験Ⅱでは、実験Ⅰをふまえて改良した固定式補助具ありラケットと補助具なしラケットで、面の制御のしやすさをみるために、面の上にボールを乗せてできるだけ速く決められた距離を移動する実験を試みた。また、使用感についての主観申告も行った。結果は作業成績では有意差は認められなかったが、主観申告では補助具ありラケットの評価が高く、有意差が認められた。

はじめに

バドミントンラケットの握り方は一般的に2つに分類される。ひとつはラケットの面と床を垂直にして握手をするように握るイースタングリップであり、もうひとつはラケットの面と床を平行にして握るウェスタングリップである。一般的には、腕の回転運動を行うことで可動範囲が広がる為、イースタングリップで握るように勧められているが、初心者には難しい。

そこで、本研究ではイースタングリップの握り方を促すことができる補助具を考案した。補助具をつけて練習を行うことで、初心者の上達を促すことが目的である。

実験Ⅰ：飛距離を比べる

健康な大学生（女子9名、男子1名）が被験者として実験に参加した。被験者は全員バドミントン初心者である。なお、ここではクラブ等に1年以上所属した経験がない者を初心者とする。実験は富山大学高岡キャンパス第一体育館で行った。

実験Ⅰでは補助具として2種使用した（図1）。比較対象として補助具なしを含めた3条件のラケットを用いて、飛距離を比較した。あわせてラケットの使用感について主観申告を行った。

被験者は実験前に、イースタングリップでのラケットの握り方と、回内運動を伴う打ち方について説明した動画を見たのち、十分な練習を行った。



図1. 補助具なし（左）、固定式補助具（中）、可動式補助具（右）
※可動式補助具は固定式補助具と同じ角度で付いており、握るとグリップに密着する。

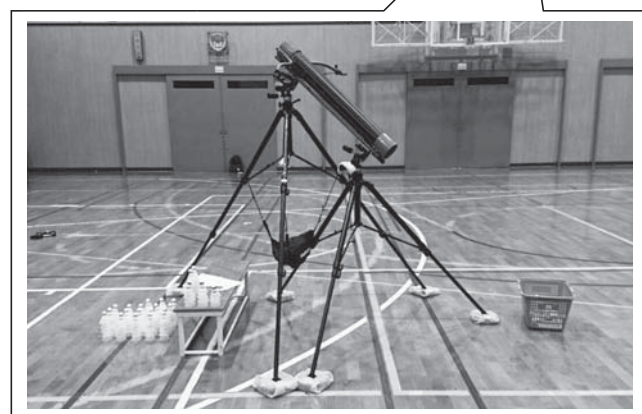
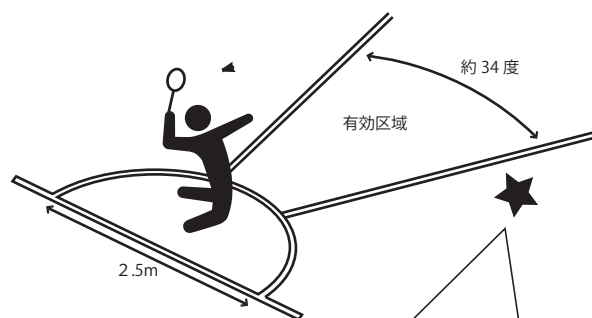


図2. 実験Ⅰ：実験方法（上）、実験に使用したシャトル発射装置（下）

実験は12試行を1セットとして、3条件をそれぞれ1セットずつ実験し、それを4回繰り返した。各条件の実施順は被験者毎にランダムとした。被験者は、シャトル発射装置から射出されたシャトルを、直径約2.5mの打撃サークルの中で打った。半円の中心から約34度の範囲に落ちたシャトルのみ、飛距離を測定した（図2）。範囲外に落ちたもの、飛距離が2m以下のものは飛距離のデータから除外したが、試行は追加しなかった。空振りした場合は試行を追加した。全ての試行終了後、主観申告を行った。

飛距離の測定は日本陸上競技連盟競技規則に記載されている第4部フィールド競技の投てき競技のルールを参考に行った。

その結果、統計的有意差は認められなかったものの固定式補助具の飛距離が一番長かった。主観申告でも同様に、有意差は認められないものの固定式補助具ありラケットで打ちやすさについて高い評価がなされた。

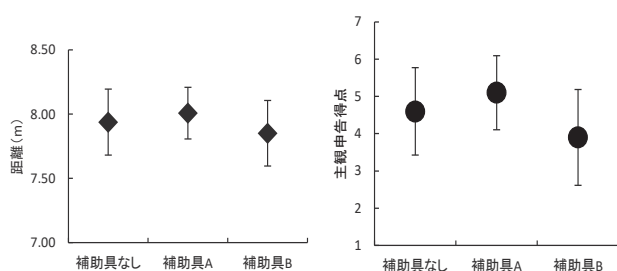


図3. 飛距離【平均 ± 標準偏差】（左）
打ちやすさについての主観評価【平均 ± 標準偏差】（右）
※補助具 A= 固定式補助具、補助具 B= 可動式補助具

実験Ⅱ：ラケット面の制御のしやすさを比べる

実験Ⅱでは、ラケット面の制御のしやすさを比較する作業を課し、その使用感について主観申告を行った。実験Ⅰをふまえて改善した固定式補助具ありラケットと、補助具なしラケットを使用した（図4）。

被験者として健康な大学生10名（女子8名、男子2名）が実験に参加した。そのうちバドミントン初心者が9名、経験者が1名であった。実験は富山大学高岡キャンパスの建築構造・人間工学実験室で行った。

実験は、補助具あり、補助具なしの2条件をそれぞれ利き手、非利き手で2回ずつ繰り返した。この時、手には軍手を2枚装着した。各条件の実施順は被験者毎にランダムとした。被験者は、イースタングリップでのバックハンドの持ち方で、ラケットの面の上にソフトボールを乗せて1.5mの間隔で置いた2つのカラーコーンの周りを8の字にできるだけ速く5周した。途中でボールが落ちた場合は自分で拾い、落ちたところから再開することとした。

測定項目は、周回時間とボール落下回数とした。また、それぞれの試行が終わった後に使いやすさについての主観申告を行った。

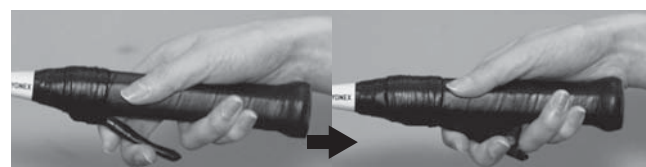


図4. 改良前補助具→改良後補助具（上）
※改良は補助具とグリップの間に弾力のあるもの入れ、テープで固定した。

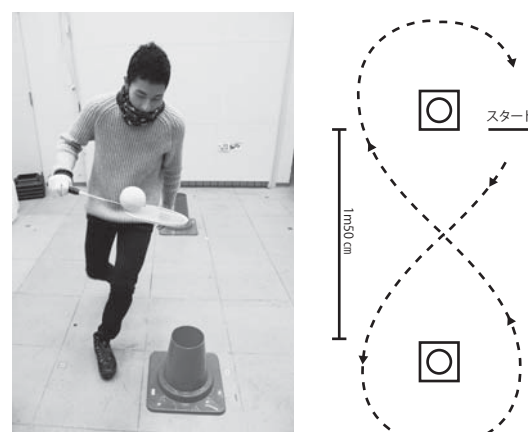


図5. 実験Ⅱ：実験の様子（左）、実験方法（右）

周回時間やボール落下回数に条件間の差はみられなかった。主観申告の評価では利き手では有意差は認められなかったが、非利き手、総合評価では有意差が認められ、補助具ありの評価が高かった。

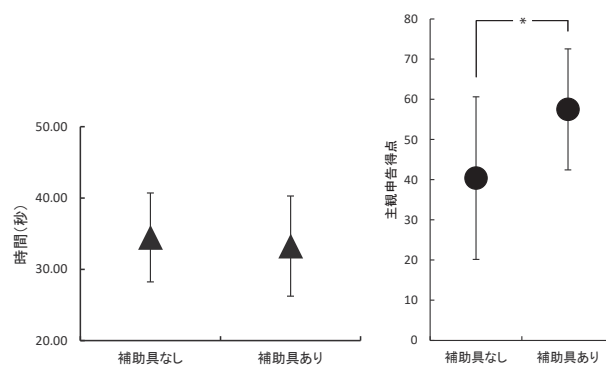


図6. 5周に要した時間の結果_非利き手【平均 ± 標準偏差】（左）
使いやすさについての主観評価_非利き手【平均 ± 標準偏差、*：p<0.05】（右）

【要参考文献、引用文献、URL】

参考) <http://www.jaaf.or.jp/athlete/>

歩行車を使うことで何が変わるのか

能登 みのり
デザイン情報コース

要旨

歩行を補助する器具の一つに歩行車がある。歩行車を使うことで歩行が楽になるか評価するため、荷物を運ぶ際の歩く様子を比較した。その結果、歩容の要素である速度や、歩幅、歩調に歩行車による変化は見られなかった。

また、歩行中に身体にかかる負担の比較を行うため、荷物を運ぶ際の呼気から酸素摂取量を計測した。その結果、両手に荷物を掲げるよりも歩行中の酸素摂取量が小さくなったため、荷物の運搬に歩行車を使うことで身体にかかる負担が小さくなったと推測できた。運動強度主観申告でも両手に掲げるより楽であった。

以上のことから荷物の運搬に歩行車を使うことで身体の負担が少なくなり、歩容も荷物なしで歩くものと変わらないと考えられた。

はじめに

加齢や病気などで歩行が困難になれば、歩行能力維持のために一般に歩行車の使用が推奨される。しかし私には歩行車を使うことで歩行が楽になるのかという疑問があった。

そこで本研究では、歩行における歩行車の効果についての基礎的な資料を得ることを目的として、歩行車を使った荷物の運搬とその他の運搬方法を歩容と代謝の観点から比較した。図1は本研究で使用した歩行車である。

実験Ⅰ：歩容の計測

歩容とは歩く様子のことである。歩容計測では歩容は速度、歩幅、歩調の3要素で計測することができる（図2）。歩行車が歩容に及ぼす影響を観察することを目的とした。

この実験には、女子大学生10名が被験者として実験に参加した。実験条件は、荷物なし歩行、歩行車を用いた運搬、手提げ運搬の3条件とした（以下、荷物なし条件、歩行車条件、手提げ条件とする）。荷重は被験者の体重の25%とした。アスファルト舗装された平坦な直線道路100mを、歩きやすい速さで歩くよう指示した。各条件の順番はランダムとした。条件間は2分以上の十分な休憩をとった。

各条件で歩数、歩行距離、歩行時間を計測し、それらから速度、歩幅、歩調を算出した。

分散分析の結果、速度、歩幅、歩調のいずれも条件間に有意差は見られなかった。歩行車を使う場合、手提げで荷物を運ぶ場合も歩容は荷物なしと比べて変化しなかった。



図1. 実験で使用した歩行車

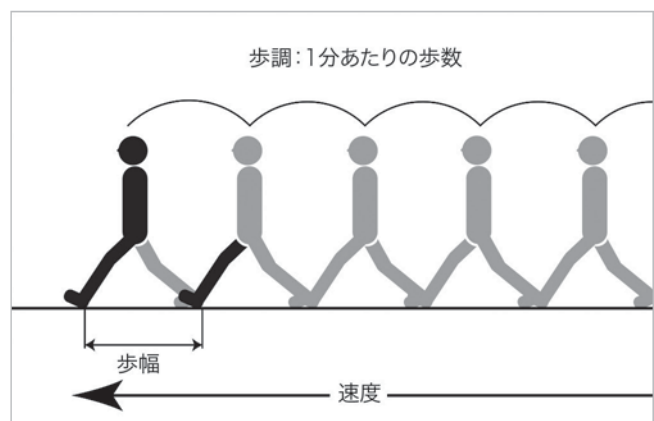


図2. 歩容の概要

実験Ⅱ：代謝の計測

歩行中に身体にかかる負担を比較するため、代謝の指標として酸素摂取量を計測した。

この実験には、健康な男女大学生10名（男性2名、女性8名）が被験者として実験に参加した。実験条件は、荷物なし条件、手提げ条件、歩行車条件の3条件とした。荷重は10kgとした。アスファルト舗装された平坦な直線道路を合計800m（200mの直線を2往復）、歩きやすい速さで歩くよう指示した。各条件の順番はランダムとした。各条件間は2分以上の十分な休憩をとった。

各条件で酸素摂取量、心拍、歩行時間を計測した。800mの計測データのうち、後半の400mのみを使用した。各条件が終わった直後に、その条件の自覚的作業強度をBorg scaleを用いて申告させた。

図4に、各条件の後半400mの酸素摂取量、自覚的作業強度の結果

を示す。分散分析の結果、歩行時間と心拍数には運搬方法に有意な効果は認められなかった。また、酸素摂取量には運搬方法に有意な効果が認められた。多重比較の結果、荷物なし条件より手提げ条件のほうが有意に大きく、歩行車条件より手提げ条件のほうが有意に大きかった（図4）。荷物なし条件を基準とした平均値の増加率が、歩行車条件では106%だったのに対し、手提げ条件では120%であった。このことから歩行車を使う場合は、手提げで荷物を運ぶ場合よりも楽であったことがわかる。自覚的作業強度でも両手で運ぶより歩行車を使用したほうが楽であるという結果であった（図4）。

また、各測定項目で歩行車条件と荷物なし条件で有意差が認められなかった。したがって、歩行車を使う場合、荷物なしと同等の代謝で10kgの荷物の運搬が可能だと推測される。

まとめ

歩容の観点では歩行車を使う場合、手提げで荷物を運ぶ場合も歩容は荷物なしと比べて変化しなかった。また、代謝の観点では両手に提げて運ぶよりも歩行車に乗せて運ぶほうが代謝が小さかった。また、荷物なしと歩行車で荷物を運ぶときと比べて代謝が変化しなかった。

これらの結果から歩行車を使うことで荷物なしのときと歩容と代謝は変わらず荷物の運搬ができるといえる。つまり歩行車自体の重さがあるにも関わらず、10kg程度の荷物であればまるで荷物がないかのような代謝と歩容で歩けることが示された。



図3. 代謝実験の様子
左：荷物なし 中央：歩行車 右：手提げ

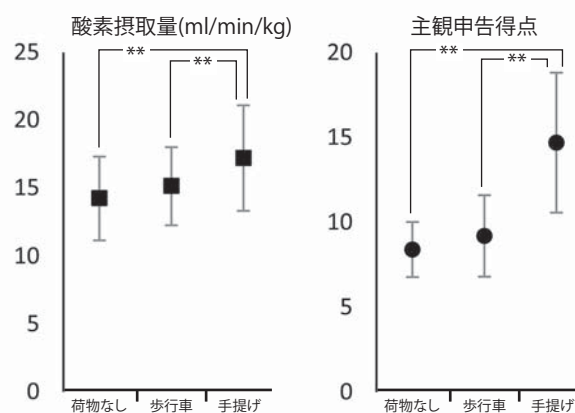


図4. 代謝比較の結果

東洋美術における動物表現の変遷

向井 万佑子

文化マネジメントコース

要旨

中国美術における動物表現の変遷を追い、日本美術の動物表現に与えた影響を研究した。また、「かわいい」動物表現とはどのようなものか、その表現が成立した時期はいつ頃かということも言及している。日本美術は古来より中国美術からの影響を強く受けているが、中国美術のルーツを辿ることで、日本美術への理解の深まりや、両国の人間と動物の関係性というものも明らかになると考えられる。そのため、中国美術における動物表現の変遷を研究することにした。その結果、動物を描くことはかなり古くから行っていることであり、動物を描くこと自体に重要な意味を持っていたことがわかった。宗教や思想、吉祥等の意味を持って描かれた動物たちは、のちにその美しい造形美や人間にはない生命力や儚さといったものを目的に描かれるようになり、現代では人間の感情表現の手段のひとつとして動物が描かれ、つくられている。

第1章 動物表現に関する先行研究

動物芸術とは、動物を主要対象とする造形で、絵画・彫刻・写真・映画等、様々な芸術創作を指す。今橋理子氏によると現代の animal art の原点は中世ヨーロッパの狩猟画だと考えられているのだが、私は中世よりも遙か以前、古代中国から既に動物芸術が始まっていたと考えており、東洋、特に歴史の長い中国という国の動物表現に焦点を当て、研究を進めた。

東洋には古くから「吉祥」という幸福や繁栄を意味する語があり、それが絵画としての伝統的なモチーフとされてきた。そのなかでも花鳥画は、祝祭や慶事を飾るにふさわしい主題として用いられてきたのである。図1《梅花双雀図》は、梅の花と雀が描かれた花鳥画である。



図1、伝馬麟《梅花双雀図軸》、南宋（13世紀）、東京国立博物館蔵／引用：世界美術大全集 東洋編6 南宋・金

梅の花は冬の寒さに耐えてきれいな花を咲かすことから気品や文人の理想を表現し、雀はさえずりによって物事の吉凶を占っていたこと、また豊作を意味する表現として愛されてきたモチーフである。

第2章 中国美術における動物表現

本章では、まず中国美術における動物表現の展開について各年代の特徴や作品を概観した。中国美術は、漢民族だけの文化ではなく周辺諸民族の文化も受け入れているため、多様性がみられる。そして動物表現にも、時代ごとに政治状況、文化状況、人々の知的レベルに従って様々な特色が見られた。大まかな流れとして、先史時代では豚や牛といった家畜としての動物、秦代から唐代にかけては龍や虎などの力強くたくましい、権力を表すような動物、そして宋代以降は鳥や兎、猫という丸みをおびた愛らしいと感じる動物を描くという変遷が見られた。

第3章 中国における人間と動物との関係性

前章を踏まえ、時代ごとに描かれた動物の種類や関係性に注目した結果、先史～唐時代の人にとっての動物は、闘争のための道具であり家畜であるため、人間と動物との距離は遠くのものであるように感じられた。全体的に無表情の動物ばかりであり、どこを見つめているのかもわからず、感情を考えて作られたという記述も残っていないため、本当にただの「モチーフ」としてしか認識されていないと考えられる。しかし宋時代以降は、多種の動物、鳥たちが生き生きと描かれ、画面上に物語性が見られるようになったことや、今までになかったような、愛らしい動物たちが描かれるようになった。動物の表情や構図を見ても精神的な距離は近くなったといえる。しかし、元時代ではモンゴル人の介入もあったことから、伝統的な中国文化は重要視されず、一時的にだが動物の愛らしさは宋時代に比べると劣ったように感じられた。そして、明・清時代になるとまた愛らしい動物絵画が表れ、表現方法が多様化していった。

このように、今まで闘争のための道具であり家畜であった動物から、兎や猫のような「かわいい」動物たちが描かれるようになったことを見ても、人間の癒しという要素も加わってきたと考えられる。絵画としての技術は時代を経るにつれてレベルが上がっているが、モチーフとされる動物を愛しいと感じられるかという点では宋代で開花し、明・清時代にまた増えてきた。

第4章 日本美術の動物表現への影響

平安時代の《鳥獣人物戯画》と江戸時代の画家を例に挙げ、動物表現の特徴や中国美術からの影響を考察した。

《鳥獣人物戯画》には人間と動物が戦ったり残虐したりという描写は一切なく、非常に平和な世界を表現しており、中国の神獣である龍や麒麟が描かれていることや、仏教への風刺や賭博遊びが描かれていることから神仙世界への憧れを描いていると考えられる。また、中国でもよく描かれていた兎や蛙が主に描かれていたことも特徴のひとつである。

江戸時代になると、花鳥画ではない動物画が増えてきた。例えば、円山応挙は、まるくふわふわとした子犬の絵を多く残している。図2《藤花狗子図》では、思わず抱き上げたいような愛らしい姿の子犬と、まるで宝石のような美しい藤が描かれている。白い毛は細く柔らかな輪郭線で、茶色い毛は荒い筆づかいで描き、まるい頭ときらきらとした垂れ目が特徴である。また、応挙の当時の記録帳に中国の絵画や書物などからの引用や細かな描き方のメモが残されていることから、積極的に中国美術を学んでいたことがわかった。



図2、円山応挙《藤花狗子図》、天明年間（1781～89年）頃、個人蔵／引用：開館75周年記念特別展 円山応挙―「写生」を超えて―

このように動物をかわいがり、愛らしさを感じる動物絵画が描かれていたことから、日本人と動物は密接な関係を築いてきたと言える。そして、ペットとしてかわいがったり、動物園などで触れ合えたりするようになった現代では、動物たちを簡単に観察することが出来、より様々な手法で描けるようになった。中国から伝わった花鳥画や絵画の技術を取り入れ、そこからさらに独自の発展を遂げた結果、様々な動物芸術が成長していったのである。

おわりにかえて

本研究では、中国美術における動物表現の変遷、日本美術の動物表現に与えた影響に加え、「かわいい」動物表現についても明らかにしたが、そのなかで感じた「かわいい」という言葉、表現について私見を述べた。『枕草子』の時代から「うつくし」、いわゆる「かわいい」という価値観はあったが、私が考えるそれは、完璧ではないものを手放して愛でたいといった気持ちや、弱いもの、小さいものを守ってあげたいという憐れみや同情といった気持ちが大部分を占めている。また、人に対するかわいい、ものに対するかわいい、動物に対するかわいいでは、少し意味合いも変わってくるように、「かわいい」とは、感じる対象によって少しずつ変動するものなのである。現代人は何にでも「かわいい」という言葉を使って感情を表現してしまうが、日本人特有の感情の機微をこの言葉のなかに込めているのだ。

東洋における動物絵画を見てきて、私は、「かわいい」という概念は人類の感情表現の進化形であると思う。また古代にはそれを造形化することはなく、作品に表れたのは比較的新しいことから、我々が「かわいい」ものを求め、表現し続けるのは、人間としての思考の過程として必要不可欠な感覚だからではないか。

【主要参考文献】

- 今橋理子／江戸の動物画―近世美術と文化の考古学―／東京大学出版会／2004／
- 宮崎法子／花鳥・山水画を読み解く―中国絵画の意味―／株式会社角川書店／2003年
- 根津美術館学芸部／開館75周年記念特別展 円山応挙―「写生」を超えて―／根津美術館／2016年

17 世紀オランダの花の静物画

―描かれた季節の異なる花々から見られるオランダらしさ―

斎藤 菜青

文化マネジメントコース

はじめに

17 世紀オランダの花の静物画とは、16 世紀末にネーデルラントを中心に生みだされオランダで展開した、花瓶その他の容器に生けられた花の絵画ジャンルである。

これまで花の静物画についての解釈の方法は、宗教的モチーフや寓意的モチーフ、ヴァニタスなど、花はいくつかの意味を持つと考えられていたため、特定の意味を見出すことは困難であり、解釈の仕様の無いジャンルとして扱われてきた。本研究で対象とするのは、そのような手がかりとなるモチーフがほとんど描かれておらず解釈が困難とされる、花瓶に生けられた描写性の強い花の静物画なのである。そのような様式を持つ花の静物画に描かれた花は、従来は、単に記録としての花、あるいは花の生命のはかなさ（ヴァニタス）を意味していると考えられていた。

しかし、描かれている花をヴァニタスという解釈のみで理解するには不十分である。なぜならば、描かれている花の多くは、開花季節の異なる花、オランダ以外の外国種の花々で構成されているほか、チューリップのように当時のオランダで大流行し、社会的な影響を及ぼした重要な花も含まれているからである。

そこで本論文では、描かれた花々そのものに焦点を当てることによってオランダらしさを見出せると仮定し、考察を行った。

描かれている花の流行

論者は、約 150 点の主要作品の図版をもとに描かれている花を調べ上げた。そのうち描かれている花は約 90 種、頻繁に描かれている花は約 30 種であった。その中でも特に当時、絵画制作に何らかの影響を及ぼし、オランダとの関係を見出せると考えられる花を取り上げて検証した。

頻繁に描かれた花々にはいくつか共通する特徴が見られた。それは、各花々は特定の品種で描かれているということ、また品種改良しやすく、色や模様の種類が豊富な植物であるということ、そして、その花の品種は花そのものが珍しい形や模様をしており、多種多量な花々を描く静物画の中でも存在感を放つ花であるということである。さらに、そのような花々は、見た目だけでなく、香料や薬効としても使用されてきたことが明らかとなった。

一方、頻繁には描かれていない、あるいはあまり目立たない花々にも着目した。例えばサフランのように、高価であったために手に入れる事が難しく羨望的であったものや、食用としての流行だけではなく、染料や薬としても流行していたということから、世界各地から伝来した貴重な花々が描かれているのである。このように人々の生活に

影響を及ぼし、貴重な存在であった花が描かれているという事自体に意味があると考えられるのである。

オランダの発展と東インド会社

描かれた外国種の花々は、どのようにオランダにもたらされたのだろうか。

17 世紀のオランダは目覚ましい発展を遂げていた。他のヨーロッパ諸国に先駆けて、印刷、出版、報道がひとつの経営として成り立っていた他、世界に股をかけたオランダ人の遠隔地貿易、海運業、植民地経営（東インド会社）が加わる。オランダの造船所は年間 2000 隻を進水させたといわれており、17 世紀半ばのヨーロッパには約 2 万 5000 隻の船舶があり、そのうち約 60 % の 1 万 5000 隻はオランダ船であった。これは、当時ヨーロッパでオランダだけが独占していた最新の技術であったのである。

花の静物画に描かれている花の原産地は、地中海沿岸地域を中心に、アフリカ北東部、西アジア、中国、日本、南北アメリカなどとその地域は幅広く、それはプラントハンターが同伴したと考えられる 17 世紀オランダの海上貿易と、東インド会社の貿易範囲に含まれていることが明らかとなった。描かれている花の品種の多様性は、オランダの発展と世界への拡大を表わしているのである。

プラントハンターの及ぼした花と植物図譜、花譜の流行

16 世紀から 17 世紀、オランダでは植物採集が流行していた時代であった。この時代に、花の静物画が独立し、流行していたということから、当時活躍したプラントハンターの事跡を見逃すわけにはいかないのである。



図 1. アードリアーン・コラールト『花譜図』収載図 1600 年頃、銅版、個人蔵／『花の系譜―オランダ絵画の 400 年』サム・セガール総監修、小林頼子訳、印象社、1990 年

プラントハンターは実際にどのような花をオランダへもたらしたのだろうか。当時もっとも熱心なプラントハンターであったシャルル・ド・レクリューズ（1526年～1609年）は、オランダヘチューリッ



図2. クリスピン・ド・パス『花の園』収載図スイセンの花（1614年）、木版／『花の系譜—オランダ絵画の400年』サム・セガール総監修、小林頼子訳、印象社、1990年

プをもたらし新種を多く作り出した他、花の静物画に登場している多数の花々を持ち帰り園芸の発展に貢献した。

花の運搬は極めて困難であったことから、当時の学者たちは旅行の際に画家を同伴し、記録としての花を描かせたことから植物図譜や花譜が流行したと考えられるのである。そして裕福な植物愛好家たちの間から、豪華な図譜に対する要求が生まれてきた。好みの花が、最盛期ルネサンスの画家たちが自在に駆使する描法で表現されることを望んだのである。また植物画の彩色について詳細に書かれた花譜がオランダで出版されたことにより、植物図譜や花譜の彩色への発展を促し、さらに花の静物画を描く画家たちが異国の珍しい花々やその色についての情報を得る際、この種の図譜がきわめて重要なものであったと考えられるのである。

結論—花の描写から見られるオランダらしさ

最後に、描かれている花の描写に注目した。チューリップのように、流行や衰退による社会現象をその花の形状によって顕著に反映している花、品種改良しやすく色や模様が豊富な花、形状が珍しく特徴的な花は、比較的目的立つ場所ではっきりとした描写で描かれている。またニフトコなどの周囲に描かれやすい小花は、他の花の存在を引き立たせていた。また、リンドウやサンシキスミレのように全体の差し色となる花は、様々な効用を持ち合わせている貴重な花というだけでなく、その鮮やかな黄色や青の色彩から観る者を惹きつけるのである。

花の色や構図のバランス、描かれている花の品種によって変化する

描写の取り合わせは、それら貴重な花々を所持することが困難であった人々や、所持した品種を記録として残し、色彩豊かな豪華な絵として所持したいと考えた人々による注文、あるいは当時蒐集家が多かったオランダ人たちの眼を楽しませることを目的に画家たち自ら描いていたと考えられるわけである。

描かれた花は、オランダで行われた海上貿易と派遣の拡大、プラントハンターの熱狂的な採集活動、植物をありのままに記録しようと奮闘する画家たちの精巧な描写技術の進歩、貴重な外国種を保管するための温室植物園の開発、それを他国に伝えることのできた出版や印刷、報道の情報産業というように、当時のオランダの文化や産業の発展を広く意味しているのである。

すなわち、世界各国の花々を集約することができた17世紀のオランダは世界の中心にあり、その権威とオランダ人のコレクション精神を花のモチーフで体現したものが花の静物画であったと結論づけられる。



図3. ジャック・デ・ヘイン(子)《ガラス花瓶に生けたチューリップとバラ》1613年、油彩、39.5 × 28.8cm、個人蔵

【主要参考文献、引用文献、URL】

- 小林頼子／『花のギャラリー 描かれた花の意味』改訂新版／八坂書房／2003
- サム・セガール[小林頼子 訳]／『花の系譜 オランダ絵画の400年』／印象社／1990

女性服におけるスーツのあり方

小畠 麻莉子

文化マネジメントコース

はじめに

スーツとは、一般的には、共通の布でできた上下揃いの衣服とされ、ジャケットとズボン、又はスカートといった組み合わせとなっている。これらのほかにさらに、同一生地で作られたベストを合わせると、スリーピースと呼ばれることがある。男性服の歴史の中で形成され、ビジネスやフォーマルなどのさまざまな場面で着用され、組み合わせによる多様性が生み出されている。

しかし、男性服でのスーツは多様性を帯びているが、女性服のスーツではどうだろう。男性用スーツよりあとに登場した女性用スーツは、それまでのドレス姿から動きやすく実用性や機能性に富んだ衣服である。時代を追うごとに、デザイナーたちの手によっていくつものスーツがつくりだされ、さまざまな変化が生まれた。

そこで、本論文では、現代でも着用されているスーツの中でも特に女性服のスーツをテーマとして取り上げ、それらのデザインの特徴や変化について検証したうえで、女性服としてのスーツには、男性用のスーツと比較して、どのような違いや特色があるのかを明らかにする。

女性用スーツの登場

女性服でのスーツとしてまず登場したのは、19世紀後半のテラード・スーツである。これは、ワンピース、もしくは、ジャケットとロングスカートで構成されたツーピース形式のもので、仕事着や外出着として着用され、これを着た女性たちが町を歩き、自転車をこいでいた。一方では、乗馬服として利用している人もいたという。

テラード・スーツは、前年代のドレス姿の衣装形態が残っているせいか、全体のシルエットがS字型のデザインになっている。コルセットで締め付けたウエストに、幅広に伸びたスカートではあるものの、当時の男性服で用いられていたツイード生地を使うことにより、ドレスよりも動きやすいものとなっている。

その後の時代では、極端なS字型のシルエットから、自然な女性の身体のラインに沿ったデザインへと変化した。1920年代では、これまで理想としてきた上品でおとなしい女性像から、活発で行動的な女性像へと移り変わることに伴い、ボーイッシュな装いをする女性が増え、衣服も身体の凹凸を無くした直線的な衣服が生まれた。そして、スーツにも同じような形態の衣服が登場するようになる。

ついで、スーツはふたたび身体のラインに沿ったものへ移行し、第二次世界大戦下では、戦場に赴いた女性たちの制服の影響により、軍服を模倣した肩に張りがあり、実用性と機能性が備わった衣服を求められるようになる。しかし、このようなスーツが出回った後に、ニュールックと呼ばれる女性らしいスーツが登場することになる。

そのニュールックとは反対に、再び、身体のラインを出さないシャネル・スーツが生み出され、さらにはパンツスーツによって性の解放がなされるようになった。1980年代には「パワードレッシング」と呼ばれた肩幅が広く、ウエストを隠したジャケット、膝丈ほどのタイトスカートが登場したのである。

デザイナーたちのスーツ

次に、女性用スーツが登場し始めた20世紀を初頭、中頃、後半に区分し、各時代のデザイナーが手掛けたスーツを見てみよう。

まず20世紀初頭、特に活躍していたのは、ココ・シャネルであった。これまでのS字型シルエットや自然な身体のラインを表現していたスーツとは異なる「ジャージー・スーツ」をつくった。これは、首元をあけてVネックの形にし、ウエストの位置を高め、ベルトで緩く縛る。そして、スカートはふくらはぎ丈のフレアスカートとなっている。生地として用いたのが、スポーツウェアで使われるジャージー生地であること。これにより、動きやすく、機能的な衣服を作り出すことに成功したわけである。

その後、チュニック・スーツも生み出し、ヒップあたりまでのジャケットにスカートという組み合わせで、女性の身体のラインを無くしたスーツが登場することになる。

次に1940年代から1960年代では、クリスチャン・ディオールの「バースーツ」が挙げられる。このスーツは、実用性や機能性を求められていたものとは反対に、女性らしさを強調したものとなっている。肩を強調させず丸みをおびさせ、ウエストはコルセットで絞めたかのように細い。さらに、たつぷりと広がったロングスカートはプリーツを施したふくらはぎ丈のものである。彼は、シルエットとフォルムにこだわり、儉約をしなければならない戦時下の中で、失われていた女性らしさや華やかさを取り戻そうとしたという。

このバースーツに対抗したのが、1920年代に一世を風靡したココ・シャネルの「シャネル・スーツ」である。彼女のスーツは1920年代と変わらず、直線的で単純なシルエットのものだった。生地もツイードを使用し、動きやすさ、着やすさを考慮され作られている。

そして、1960年代以降には、さまざまなデザイナーたちによりスーツがつくりだされた。特に、イヴ・サン＝ローランが手掛けたパンツスーツは、スカートをズボンに置き換え、さらにそこにベストを付け加えた、男性的な見た目のスリーピースである。男性服をそのまま女性用スーツに仕立てたことにより、ユニセックスな衣服となった。このスーツで用いられたワイドパンツが、女性のスカートの形を模倣しているようであるため、男性的なシルエットでも女性らしいシルエットがみられるのである。

以上から、女性用スーツにはデザイナーによって、重要とするものは異なるが、どの衣服にも女性らしさが付随していることが指摘できる。

現代のスーツにみられる女性らしさ

女性用スーツに表れる女性らしさをあげると、まず、ジャケットのウエスト部分である。曲線的なくびれをつくることで、自然な女性の体つきを表している。さらに、襟のない丸襟のジャケットでは、その丸みが女性らしい柔らかな印象を与え、開いた首元から鎖骨にかけてのラインからも女性らしさが表現することができる。

つぎに、スカートとズボンについてみる。スカートはそもそも女性の衣服とされているが、そこにフレアやタイトといった要素を含むことで、印象の異なる女性らしさを生み出す。ズボンもスカートの要素を含んだフレアパンツやスタイルを良く見せるためのテーパードパンツがある。

これらのスーツの要素を総合的に見た時に、実は全体のシルエットから女性らしさが表れているのである。それが肩とバスト、ウエスト、ヒップの曲線的なラインである。

スーツと女性らしさ

これらのスーツに表れる女性らしいなだらかなラインは、これまでの女性服の歴史の中で培われてきた女性の特徴を現代でも受け継がれ、残されてきたのである。近世ヨーロッパのドレス姿は、コルセットでウエストをきつく縛っていたが、これは、女性の美しい体つきを整えるためである。これと同じように、女性用スーツのジャケットも、ウエストの曲線的な身体に沿ったデザインとなっている。

また、スーツに表れるヒップラインも、過去の女性服で取り入れられていた。衣服の上からでも見られる女性らしい凹凸を表すことで、絞られたウエストとの対比が生まれ男性とは違う女性の体つきを表現できたといえる。

したがって、女性用のスーツとは、たしかに、中世や近世のドレス姿にはなかった動きやすさを取り入れながらも、女性としての性的魅力を表現する点はドレスと同等なのであると考えられる。

結論

以上のことから、女性服でのスーツは、男性用のスーツのように隠すことで魅せるのではなく、女性らしい体つきを表現することで魅せていると結論づけられる。また、通常のスーツとパンツスーツとを切

り替えることで、印象を変化することができるのも女性用スーツの強みであるだろう。

女性用スーツが、男性と同等な位置に立つためのものであるとしても、女性らしいデザインが失われることはないのである。



写真1. 《シャネル・スーツ》ココ・シャネル 1957年
日置久子『女性の服飾文化史－新しい美と機能性を求めて－』西村書店／2006年



写真2. 《パースーツ》クリスチャン・ディオール 1947年
キャリアー・ブラックマン『ウィメンズウェア 100 年史』スペースシャワーブックス／2012年



写真3. 《パンツスーツ》イヴ・サンローラン 1967年
キャリアー・ブラックマン『ウィメンズウェア 100 年史』スペースシャワーブックス／2012年

【主要参考文献、引用文献、URL】

- 1) アン・ホランダー／『性とスーツー現代衣服が形づくられるまで－』／白水社／1997
- 2) 中野香織／『スーツの神話』／文藝春秋／2000
- 3) 日置久子／『女性の服飾文化史－新しい美と機能性を求めて－』／西村書店／2006

立体作品におけるデジタルアーカイブ利用の有効性

西村 早代

文化マネジメントコース

近年、博物館・美術館では資料や作品のデジタルデータ化とその公開が進み、これらのデータ群は、「デジタルアーカイブ」または「デジタルアーカイブス」などと呼ばれている。

本論文では、新技術を取り入れ進化を続ける立体作品のデジタルアーカイブを対象として、それらの表現が利用者の学習にいかなる効果をもたらすかとともに、どのような課題を持つのかを明らかにすることを目的としている。そして、推進されているデジタルアーカイブの有効性をいま一度考え、未来のデジタルアーカイブの在り方はどうあるべきかという問題を考察していくこととする。

第一章

文部科学省のホームページに掲載されている「社会教育調査」を参考に博物館の館数、来館者数、資料数などのデータから現状を分析し、さらに『デジタルアーカイブ白書 2005』で発表されたWeb調査結果をもとに博物館、美術館のホームページとデジタルアーカイブへの取り組みを検証した。次に国内でのデジタルアーカイブの動向や先行研究を見ていき、本論文での課題を提示した。そこから、曖昧であるデジタルアーカイブの改めでの定義と、これからデータの作成がより進むと推測されるデジタル技術を利用した立体作品のデジタルアーカイブに求められる効果と課題、そして、それらを踏まえたうえで、今後の有効なデジタルアーカイブの3点を課題として論をすすめることとした。

第二章

先行研究や機関で定められたデジタルアーカイブの定義と基準の流れをみると、デジタルアーカイブの定義と解釈は当初、文化資産の保存を解決するために始まり、ついで最新技術を利用して文化財をデジタルデータ化した、誰でも自由に見ることが出来、次世代まで残すために、資料を再現度高くデジタルデータ化したものとして始動した。しかし、技術の多様化により表現の幅が広がった現在では、デジタルアーカイブによる永久保存が電子媒体の耐久性などの観点から、従来の定義は使用できない。そこで本論文では、次の3点をデジタルアーカイブの定義とすることとした。

- ①計測、撮影などの記録によるデジタルデータであること。
- ②整理、分類がなされ、まとめられたものであること。単体ではない。
- ③何らかの利用目的に基づき、構成されたものであること。

第三章

館内でのデジタルアーカイブの利用状況から、その効果と課題について考察した。例として東京国立博物館と石川県立美術館の2館のありようを取り上げた。

まず、東京国立博物館では、「映像トランク」、「ミュージアムシアター」、「トーハクをまわそう」と「トーハクで国宝をさぐる(e-国宝)」の4つのデータを利用した展示がされている。

東京国立博物館では、「トーハクで国宝をさぐる(e-国宝)」などのように壁に映し出す、あるいはアイコンとなる画像が画面上で動くなど、視覚的に来館者の興味を引き付けるような工夫がなされている。それとともに派手ではないが、「映像トランク」のように館内に溶け込むべく、雰囲気に合わせて展示や、デジタルデータだからこそ見せることの出来る効果を意識した展示がされていた。だが、「トーハクをまわそう」と「トーハクで国宝をさぐる(e-国宝)」については、表示の形式に関してなど、改良の余地はまだ多いと言える。

次に、石川県立美術館の「デジタルミュージアム」について述べる。

これは館内に設置されたコンピュータ4台で閲覧が可能である。最も評価できるのは、検索時の項目は、作者、年代、分野などに加えて、キーワード、文様・テーマ、学芸員のおすすめという項目までもが増やされているなど、多様な内容が用意されている点である。大変詳細なデータが群として管理されており、その項目の多さは、「e-国宝」以上である。立体作品の画像についても、また香炉は左右上下、裏面からの画像を用いている。このように、現実の展示では見ることが不可能な部分も見られる点では、とても優れている。だが、館外でほぼ同じ検索機能が利用できるため、館内であるからこそ利用価値がある見せ方、機能が必要であると考ええる。

館外利用については、金沢21世紀美術館とGoogle Arts & Cultureの事例を検証した。

金沢21世紀美術館のホームページ内にあるコレクションページを開くと、作者名が、苗字またはファミリーネームを基準にあいうえお順で並んでいる。作家名をクリックするとページには、その作家の作品の題名、素材と技法、写真撮影者の名前、そして作品につき1枚の写真が表示される。画像の拡大や、360度回転などの機能は見受けられない。

金沢21世紀美術館のコレクション紹介は、他の博物館と比較すると、画像の少なさが目に付く。立体作品や体感型の作品が少ないことを考えると、画像が多いほど作品の魅力が、より伝わりやすい。また、作品の解説が常設展示されているもののみであるが、常に見ることや聞くことの可能な展示品に対してではなく、展示されていないコレクションにこそ解説が必要なのではないかと考えた。作品の検索

が作者の名前でしかできないことにも、不便さがある。メタデータの書き込みや、解説を付することは大変手間がかかるが、何のために利用者が見るのかを考えると、解説を入れるべきと考える。

次に、Google Arts & Cultureであるが、これは、インターネットを通じてサイトやスマートフォンアプリという形で提供しているWebサービスである。今までの事例と大きく異なるのは、博物館のような公的な社会教育施設ではなく、あくまでも一企業のGoogleが、世界中の博物館、美術館からの提供により集められた情報で企画、構成しているという点である。

検索は作品名、作家名、素材と技法、年代のような基本的な項目に加えて、所蔵する館名、芸術運動の名前でも可能となっている。

このサービスは、各館の提供する画像を使用しているため、写真のデータの大きさや表記の統一性がとれていないという課題が見える。また、立体作品の形状の凹凸を1枚の写真で伝えきるには充分とはいえない。だが、このような多くのデータが集積するデジタルアーカイブがあることで、情報の共有、伝達には大きな効果が期待出来る。また、博物館、美術館が管理しているわけではないため、このサービスに参加している館が閉館した場合でも、後世の多くの人への公開も可能となるかもしれない点で、従来のサービスと比較すると有意義なものになりつつあると考えられる。

以上の検証から、課題として館内外共通したものは、実物大とデータとの差がわかりにくいという点が挙げられた。館内では展示の是非、館外では適度な情報量について課題が浮かび上がった。効果としてはその場に移動出来ないもの、既に存在しないものを伝達する場合の代替物としての学習効果、学芸員の解説の代替、補助資料としての効果という2点があったとした。

第四章

立体を扱うデジタルアーカイブの特徴としては、正面だけでなく様々な角度から作品を見せるものが多いという点が挙げられる。立体作品は平面作品とは違い、側面や内部にも複雑な造形、精緻な装飾などの特徴を持つものがある。陶磁器などであれば、絵柄といった特徴の他に、作者銘が底にある場合もあり、通常の展示では作品を余すところなく見ることが難しい。絵画などの平面作品のように、正面から1枚の画像のみで作品全体を理解しようとすることは不可能である。そのため、より作品の形態を伝える工夫として、ひと作品につき画像を2枚以上取り扱うものが多い。前章でとりあげた石川県立美術館の《蒔絵歌書筆筒》の場合には、10枚の画像が利用されており、通常の展示では見られない部分まで見ることが可能である。

その発展形として、360度いかなる角度からも見ることの出来る

ものも利用されている。例としてみやざきデジタルミュージアムを挙げる。その作品ページに「360°回転」というアイコンが設けられているものがいくつかあり、ここをクリックすると、作品の画像が表示され、マウス操作で360度横に回転させて見る事が出来る。

また、大英博物館がSketchfab内にページを持ち、2016年12月現在で121もの3Dモデルデータを公開している。Sketchfabとは会員登録をすることで、3Dモデルを公開、ダウンロードが無料で行えるサイトである。そこでは、表示された3Dモデルをマウス操作により上下左右に動かすことも、拡大することも出来る。3Dプリンタを所持している場合には、ダウンロードしたデータを出力することで模型が簡単に手に入る。

これらの機能は正面だけでなく、他の角度から見た場合に見られる魅力、通常の展示では見る事の出来ないものを伝えるという目的で生まれたものである。絵画などの平面と大きく違う点である。仏像などの正面観照性の強いものもあるが、側面の画像を見ることで、像全体の線、凹凸に気付くことが出来る。この利用者の発見の可能性を残すことが重要である。作品の保全などの理由で、実際の展示では見ることが不可能な部分は多い。これらのようなデジタルアーカイブにより、作品の多様な魅力を発信出来る効果があると考えられる。

画像の数が多く、または全方向から見る事の出来るデータは立体作品のデジタルアーカイブにしか見られない特徴である。つまり、画像に特化したものを作成することで、より理解の深まる立体作品のデジタルアーカイブとなると考えられる。

結論

この先立体作品の画像データはさらに発展した3Dデータが普及し、気軽に利用できる媒体での利用が進むと推測される。しかし、技術が発達するだけでは有効なデジタルアーカイブは構成されない。構成する際に何をさせるのかという館のマネジメントが最も重要となる。物珍しさによる利用者の増加を期待するのではなく、新たな伝え方としての利用を心がけて利用することが求められる。写真画像、3Dデータによって通常展示では見ることが出来ない部分の公開をしていくことでさらなる効果が生まれ、有効なデジタルアーカイブとなる。

【主要参考文献、引用文献、URL】

- 全国大学博物館学講座協議会西日本部会／『新時代の博物館学』／芙蓉書房出版／2012年
- 谷口知司／『デジタルアーカイブの構築と技法』／見洋書房／2014
- 原田隆史／「デジタルアーカイブの現状と問題点」、レコードマネジメントNo44／2002年
- <http://www.tnm.jp/>
- <http://www.miyazaki-archive.jp/d-museum/>

国公立美術館における展示テーマの大衆化の傾向について

山田 杏奈

文化マネジメントコース

要旨

本論文では、国公立美術館で開催されている、大衆文化をテーマとした展示が、他の商業施設などで行われている、利益や娯楽を目的としたものといかなる違いを持っていて、何故美術館で行われなければならないのか、その要因と意義を明らかにすることを目的とし、調査、研究を行った。結果、美術館と言う場で大衆文化の展示を行った際にのみ生じるものとして、大衆文化に対する文化的価値の創出と向上などの意義がもたらされることが見出された。

しかし、それは喪失へと向かってゆく可能性が高いものであり、美術館という施設が類似の展示を行う商業施設との明確な差異を維持し、公共の施設としての存在意義を保ったまま大衆文化の展示を行い続けることは極めて難しいことであると考えられる。

はじめに

近年、各地の美術館で、消費を前提とした大衆文化に関する展示が目につくようになってきた。

大衆文化とは、まんが、ゲーム、映画、音楽、スポーツ、ファッションなど、娯楽や日常での消費を目的として創出され、私たちの日常生活の中で一般に普及し、現在も親しまれている文化のことを指す。大衆文化の展示は、昨今当たり前のように美術館で行われている。

しかし、大衆文化は、美術館が従来取り扱ってきた美術品のように、美術史上で価値を保証されていたり、あらかじめ美術として扱われるものとして世に出された存在ではない。また、大衆文化を取り扱った類似の展示は、他の商業施設でも行われている。

それでは、何故あえて美術館という公共の社会教育施設で大衆文化の展示を行われなければならないのであろうか。

本論の対象と課題

日本の美術館は、その成立過程からも理解されるように、価値が認められた本物を収集、保管、研究、展示する場として存在してきた。特に国立、公立の美術館は、私立の館とは違い、社会教育法をはじめとする法律はもちろん、国や自治体で定め明記された設立理由や運営指針に対して義務を負っているため、そのことに対して誠実であらねばならないとされている。そのため、本論ではその対象を国公立美術館とした。

先行研究では、美術館、博物館で大衆文化の展示を行う際に生じる問題、またこれからの課題に対して言及はしているものの、美術館が美術館のままで大衆文化の展示を行うことにどのような意義が存在し

ているのか、そして、その意義が何故存在するかについては、はっきりと論じられることはなかった。また、多くの論で大衆文化の展示が増加している傾向があると述べられているにもかかわらず、具体的に数字や記録が引用されているものがみられなかった。

そこで、本論では事実としては確かにあるものの、その実像は曖昧なままの大衆文化の展示の増加の傾向について調査し、その傾向と内実を明確に提示するところから始めた。そして大衆文化の展示の現状を提示したうえで、その開催の理由を探り、展示テーマが大衆文化である際の美術館では、一体どのような意義が獲得されるのかを見出すこととした。

大衆文化の展示の現状と要因

現状の調査として、全国の主な国公立美術館210館の公式ホームページを閲覧し、掲載されている最も古い展覧会から2016年度までの展示内容を確認した。

主な国公立美術館210館のうち、2016年度までに大衆文化の展示を一度でも行ったことが認められる館は93館であった。調査を行った全国の国公立美術館のうち44%の館で大衆文化の展示が行われているということになり、美術館にはたしかに、大衆化の傾向がみられた。また公式ホームページを閲覧した館のうち、開館から全ての展覧会をそこに掲載している館は76館であった。76館の大衆文化展示を開始した年代の内訳は、1960年代が1館、1970年代が2館、1990年代が12館、2000年代が41館、2010年代が24館となっており、この結果から、大衆文化の展示は1990年代から増加し始め、2000年代にその傾向が顕著になっていることが理解された。

大衆文化の展示を開始した時の展覧会テーマの傾向は、76館のうち、まんがやゲームなどいわゆるローカルチャー関連を取り上げたものが最も多く34館、次いで娯楽映画や特撮などの映像関連を取り上げたものが23館、ファッションや雑誌などのデザイン関連を取り上げたものが19館となっており、ローカルチャーを取り上げる傾向が強くなっていることが認められた。

また、2014年までに大衆文化を取り上げた展示を開始した館の全てが、最低二度以上大衆化した展示を行っており、一度大衆文化を取り上げた展示を行った館は、それ以降も大衆化した展示を実施する傾向が表れていた。

展覧会の展示内容やその趣旨については、各展覧会の展覧会図録と、代表的な美術雑誌である『美術手帖』を通覧し調査した。その結果、1990年ごろから対象となる大衆文化の内容や文化としての歴史を紹介し、その価値を周知することを目的とする展覧会がみられはじめた。

その後2000年代以降から大衆文化をあらかじめ美術として扱ってよいものとして紹介することを目的としたもの、展示テーマとして特定の作家、デザイナー、あるいはひとつの作品の紹介を据えているものが開始されていた。

調査の結果から浮かび上がる、美術館が大衆文化を取り上げることとなった大きな要因として、時代の不況や、2001年の独立行政法人化や、2003年の指定管理者制度の導入等の美術館を取り巻く環境の変化から、美術館に経済効率の重視が求められ始めたことがまず挙げられる。

また、現代美術の登場により、美術として美術館で展示されるものの種類は急速に拡大しながら美術館で展示すべきもので、なにが展示すべきものではないのかという境界が、非常に曖昧になったことも大きな要因であった。

さらにもう一つ要因として考えられるのが、美術館に対して人々が求める役割の変化である。これは最初に述べた制度の変化の影響による経済効率の重視から、開かれた場所へと変化せざるを得ない状況になったことによるものである。

大衆文化の展示を美術館で行う意義

大衆文化の展覧会は、まず経済効率などの理由が先にあり、新たな試みとして開始された側面が強いものである。そのため、美術館は、従来取り扱ってこなかった領域のものである大衆文化を、展示を行うために研究することとなる。つまり、従来の美術品の展示とは逆転した過程で企画と研究を行うことになり、その結果、美術館が故意に大衆文化に美術的な価値を見だし、創出するという状態になっていると考えられる。

これは従来の美術館が、価値ある美術品を研究し、人々の教養のために展示する公共の施設として、明確な使命を持って社会の中に存在してきたからこそ果たすことができることであり、利益の追求や娯楽を目的とする場所での展示では為すことのできないものである。これは、評価されてこなかった文化をとりあげ、その価値を見いだす場としてのたらしきを美術館が持つことを可能にすることや、大衆文化の発展を促進する環境を形成するきっかけになるなどの意義をもたらす。

しかし、同時に、今まで文化価値を認められていなかったものに、新たに価値を付与して行われる大衆文化の展示を、美術館で行うことは、従来美術館が行ってきた活動の中で蓄積された研究や展示の成果の価値をすり減らしてゆくことである。そのため、大衆文化の展示が美術館と言う場で実施されることで得られる、他の場ではもたらされない意義は、それを成立させるために必要な従来の美術館の蓄積を

徐々に失わせながらでしか成立できない。

結論

大衆文化の展示を他の施設ではなく美術館と言う場で行うことは、他の商業的な場所での展示では生じない意義をもたらすことは確かであった。しかし、大衆文化の展示をただ実施することのみではそれは持続できないものであり、喪失へと向かってゆく可能性が高いものである。

美術館という施設が類似の展示を行う商業施設との明確な差異を維持し、公共の施設としての存在意義を保ったまま大衆文化の展示を行い続けることは極めて難しいと結論づけられる。

【主要参考文献、引用文献、URL】

- 並木誠士、中川理／『美術館の可能性』／学芸出版社／2006
- 全国大学博物館学講座協議会西日本部会／『新時代の博物館学』／芙蓉書房出版／2012
- 石田佐恵子、村田麻里子、山中千恵 編著／『ポピュラー文化ミュージアム 文化の収集・共有・消費』／ミネルヴァ書房／2013
- 美術出版社／『美術手帖』／1950～

漫画『YAWARA!』における描画力と文字数の関係

小泉 柚真

デザイン情報コース

はじめに

「モノローグは一応禁止なんです。それは表情で知らせる。」(NHK、2016)。『YAWARA!』や『20世紀少年』など数々のヒットで知られる漫画家・浦沢直樹は『浦沢直樹の漫勉』の対談でそう言った。モノローグとは独り言や自問自答といった独白の意味を持ち、心中に思っていることを他者に知らせるため相手なしで語る表現である。浦沢は漫画では文字で表現をするのではなく、漫画における登場人物の表情や演技を絵で描いて読者へと伝えると言う。本当に、文字の表現を絵で補えるものなのだろうか。

本研究では浦沢の代表作『YAWARA!』を対象に、2つの調査を行った。①浦沢の漫画における描画力の評価②登場人物が発する言葉の文字数を計測した。①と②を『YAWARA!』の連載初期（以下：初期）と連載末期（以下：末期）で比較する。連載末期の方が描画力が高く、モノローグの文字の数も減っているとなれば、「モノローグは登場人物が繰り出す表情や演技の絵で表現できる」とわかる。本研究は浦沢の描画と文字の構成の関係を検証し浦沢の考えを明らかにするのが目的である。

浦沢の考えに基づき、仮説は次の通りである。

- 1) 末期の方が初期よりも描画力が高いであろう。
- 2) 描画力の高い末期の方が初期よりも、モノローグの文字数が減っているであろう。



図1 実験に使った漫画『YAWARA!』

描画力の評価

『YAWARA!』における浦沢の登場人物の動作・表情の描画力の高さについて主観評価を行った。富山大学芸術文化学部の学部生と院生20名（男性10人、女性10人）が調査に参加した。協力者の年齢は22.9±1.45歳（平均値±標準偏差、範囲21-26歳）であり、全員が『YAWARA!』の読書経験がなかった。漫画の読みについて協力者には事前にアンケートをとった。アンケートで得た漫画の読み頻度の回答を数値化することで協力者は週に2〜4日漫画を読むことがわかった。

初期と末期の2条件で初期、末期の順番で読書を行った。調査手順は次のとおりである。1冊5分間の読書を1工程と設定し初期3工程、末期3工程の合計6工程を30分で行った。初期から末期に移るとき1分間の休憩を入れた。調査にあたって以下の指示をした。①読書は文字を読まない②登場人物の動作と表情の絵に注目し読み進めること③5分間内で極力多くの頁に目を通して読むこと。参加者それぞれの速度で読書をしたが、頁の読み飛ばしや前の頁に戻り読み直す行為等は自由にさせた。

両条件終了後、VAS法（Visual Analog Scale）を用いて『YAWARA!』における登場人物の動作と表情の描画力についてそれぞれ評価した。100mmの線をおき協力者は100mmの線上に縦線で印をつけた。左端から縦線印までの長さを定規で測り、それぞれ0〜100点で数値化した。

文字数の計測

登場人物の言葉の文字数を文字種（台詞、台詞以外）、時期（初期、末期）、試合別（試合、試合以外）それぞれ2水準の3条件で計測した。題材漫画は描画力の評価と同様である。計測道具は数取器（UCHIDA 手掌用）を用いた。

台詞と台詞以外の2種類に分けた言葉を文字種と呼ぶ。文字種は吹き出しと呼ばれる風船のような枠線で文字を囲んだものの形で判断して分けた。尻尾状の突起がある吹き出しの中の文字は台詞とした。台詞とは登場人物が劇中で述べる言葉で話し合いやかけあいを意味する。次に泡状と放射型の吹き出し、枠線を持たない文字を相手を必要としない独白を表す記号として台詞以外とした。浦沢が言うモノローグは独白の意味を持つので台詞以外に含めた。

『YAWARA!』がスポーツ漫画ということ considering 試合の行われている頁を試合、それ以外の頁を試合以外として扱いそれぞれに分けて計測を行った。

結果

描画力のそれぞれの評価結果を平均値と標準偏差で図2に示す。一元配置の分散分析と多重比較により動作と表情それぞれに時期条件の間で有意な効果が認められ、初期と末期との間には有意差が認められた。これらの描画力の点数についてはいずれも末期の方が初期よりも描画力が高いと評価された。

1頁あたりの文字数平均と標準偏差を図3に示す。試合と試合以外では台詞の文字数が末期になると多い傾向がみられた。試合の台詞以外の文字数は末期になると、少ない傾向がみられた。試合以外の台詞以外の文字数は大きな変化は見られなかった。三元配置の分散分析の結果、文字種、試合別に文字数への有意な効果が認められた ($P<0.01$)。また、文字種と時期の交互作用、文字種と試合別の交互作用に有意な効果が認められた ($P<0.01$)。

まとめ

描画力評価の結果、動作と表情のそれぞれの描画力において末期の方が評価は高かった。動作の描画力について「末期の方は絵が整理されて動きが少なく、効果線が有効的に使われていてわかりやすい」「初期は動作を分割し映画のようにコマ撮りの表現を頻繁にしていたが、末期には1つの大コマの中で情報を整理した印象で登場人物の動きが洗練された」という理由で評価された。表情の描画力では「初期は表情の変化が様式的」「末期は線が細く丁寧」という意見があった。ここでいう線とは輪郭線や書き込み線のこと、末期の描き込まれた細い線と、初期の太い線で大胆に描かれた輪郭線が比較され、末期の表情の方が繊細に描かれていると評価されたと推測する。20人の協力者の中に1人だけ表情の描画力が初期の方が高いと評価した。この協力者は初期の方が絵柄は好みと答え、絵の印象の好みで評価したと考えられる。

文字数は試合の台詞、試合以外の台詞と台詞以外は文字数が末期になると増加した。しかし、試合の台詞以外の文字数を見ると末期になると減少した。文字構成を全体でみれば文字数は末期になると増加の傾向ではあるが、試合で浦沢は台詞以外の文字の使用に制限をかけてみたのではないかと考えられる。

【主要参考文献、引用文献、URL】

○浦沢直樹/YAWARA!／小学館／1987-1993

○NHK／浦沢直樹の漫勉／2016.3.10

○夏目房之介／マンガはなぜ面白いのか-その表現と文法-/日本放送協会／1994/p97, p110-12

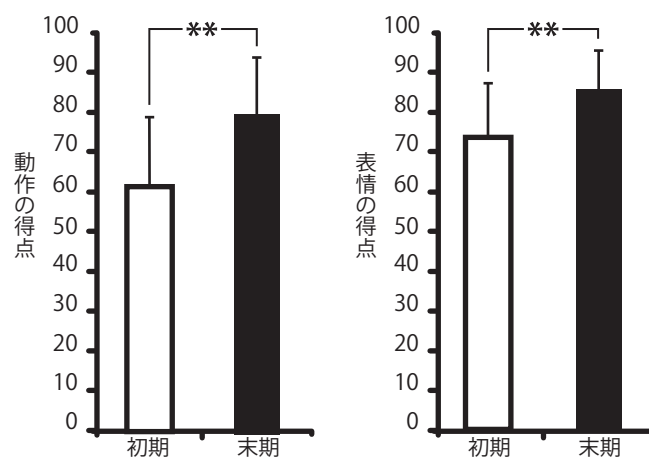


図 2-1. 描画力の評価(左)表情(右)動作 (n=20, 平均値 + 標準偏差, **: $P<0.01$)

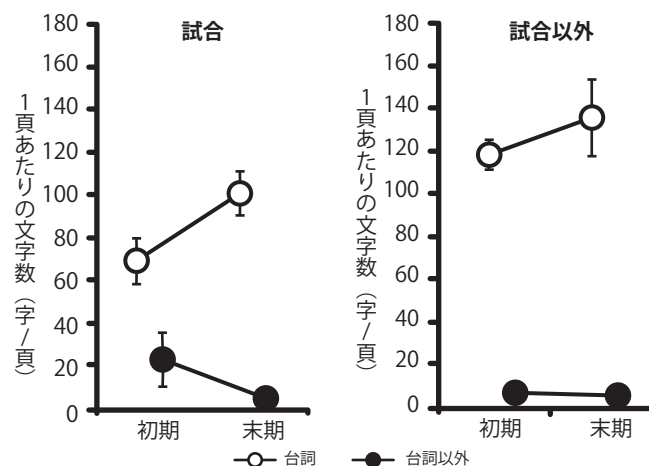


図 3-1. 1 頁あたりの文字数平均 (左) 試合 (右) 試合以外 (平均値 ± 標準偏差)

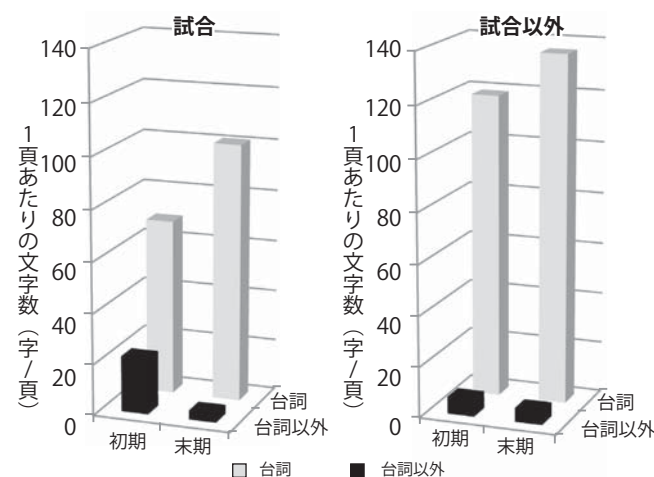


図 3-2. 1 頁あたりの文字数平均 (左) 試合 (右) 試合以外 (平均値)

少女向けファッション雑誌における「少女」のイメージ －『Olive』を中心に－

吉村 美亜
文化マネジメントコース

序論

本論文は、十代の女性を対象読者としたファッション雑誌にあらわれた「少女」という表象を分析することで、それがどのように変化し、変化はどのような背景により引き起こされたのかを解明することを目的としている。

現在、「少年」も「少女」も人の年齢の区分を表す語として広く使用されている言葉である。だが、国語辞典を参照し比較すると、「少年」の項では広義として年少男子だけではなく、年少女性を表す意味合いも含み、また「少女」の項では年齢層の意に加え未婚の女性や純真な若い女性といった定義が加わる「おとめ」が同義語として示されている。「少年」にはこのような意味を持った類義語はない。

多くの先行研究によって、日本で年少者の女性を成人とも幼児期とも区別し、異なる呼び名で呼ぶことが定着したのは近代のことであり、明治期の学校教育制度と、児童向けの雑誌から分離していった少女向け雑誌が深く関係していることが判明している。それらによると、「少女」が「少年」から排除されていったのに伴い、女子は男子とは異なる行動規範が与えられるようになっていった。当時は、女子高等教育を受けられ、娯楽のための雑誌を買い与えられる層はごく一部であり、したがって成人女性の規範である「良妻賢母」までの猶予期間である「少女」時代は当の少女たちにも憧れの対象であっただろうと可能性として考えられる。

そのように、「少女」の表象をその黎明期に支えていた時代背景から大きな変化があった現代社会では、それをどのように捉えているのだろうか。現代の少女向けファッション雑誌の中でも特に、「少女」という価値を読者に提案し成功した雑誌だといえる『Olive』を研究し、過去から現在の少女向けファッション雑誌と比較した。

『Olive』の特徴

当初、女子大学生を対象に創刊した『Olive』は、1983年9月3日号のリニューアル号で読者ターゲットを女子高校生に引き下げる。その時、『Olive』は表紙のモデルや扱うファッションスタイル以外にも様々な改革を行った。その一つには、新たに「リセエンヌ」というイメージを読者への理想像として提示したことが挙げられる。

「リセエンヌ」とは本来、フランスの女子高等学校の生徒を指す語であり、ファッションとしては古着を活用したシック・カジュアルスタイルを意味する語であった。しかし、『Olive』の誌面における「リセエンヌ」はその本来持つイメージに、DCブランドや、ロマンティックな装飾性といった、元々の語義から逸脱、もしくは相反さえする要素を付け加えながら独自の進化を遂げていった。

また、第二には、読者モデルの採用が挙げられる。

現在の少女向けファッション雑誌では、読者モデルは誌面の基盤となっているが、その当時では、少女向けファッション雑誌で所属先の高校名と学年付きで一般の女子高校生を掲載したことは革新的であった。フランスの女子学生という読者の大半が実現不可能な理想像はそれ自体の変質と、読者モデルという懸け橋によって、読者に親しみを持たせて受け入れられていった。

また、『Olive』に特徴的に見られた他の要素としては、読者同士の積極的な交流が行われる読者投稿欄や読者に近い立場から語り掛けるような文体なども代表例として挙げられる。

記事やコピーを通して『Olive』が読者に呼びかける時、「少女」という語が、多くは「オリーブ少女」という形で頻繁に用いられているのだが、この語は読者投稿欄の中で『Olive』文体と合わせて読者に真似られ、使用されている。『Olive』が「オリーブ少女」という呼びかけを誌面で行う時、そこには単に読者に対する呼びかけを行うだけではなく、「少女」というイメージを用いて誌面で提案するファッション、ライフスタイル、もしくは、『Olive』を読む十代の読者自身に付加価値を与えており、そこでは、「少女」はいずれ大人へ移り変わってしまう限られた年代であることが前提とされている。

『Olive』と他誌

『Olive』が少女向けに転向した1983年、同年代を対象読者層としていた『ポップティーン』や『ギャルズライフ』では当時「ツツパリ」と呼ばれた不良少女文化を取り上げていた。『ポップティーン』を例にすると、80年代初頭では記事の全体に占める割合が芸能関係が四割、妊娠、出産、いじめなどの記事が四割、そしてファッション記事は若干二割程度であり、時代に従ってファッション記事の割合が増加していった。

『Olive』が誕生した背景にはそれらの雑誌に見られる「早く大人になりたい」、「大人に反抗したい」という欲望に違和感を持ち、それよりも少女時代にしかできない装いをしたり、現実から離れた部分に憧れを持ちたいという欲求を抱えていた層が一定数存在していたことを示唆するものと考えられる。

90年代後半になり、かつて不良少女文化を取り上げていた『ポップティーン』が当時の流行である渋谷由来ブランドや、浜崎あゆみと安室奈美恵といったミュージシャンと結びついた「ギャル」と呼ばれるファッションを取り上げるようになった時、『Olive』が少女向けに転向した時と同様に、読者投稿欄は活性化し、読者モデルを強く押し出す体制へ移っていった。同時期に、青文字系と呼ばれる原宿由来のブランドやミュージシャンと結びついたファッションを取り上げる少

女向けファッション雑誌も複数創刊し、同様の傾向を見せていく。

これら二つの勢力が強まるに伴い、『Olive』は中心読者である女子中高生を失い、2003年には休刊する。

結論

本論文では、「少女」という言葉でライフスタイルやファッションを取り上げていた『Olive』が読者への吸引力を失ったのは、理想像を大人の女性としながらも女子高校生や中学生も同時に肯定していた「ギャル」文化に負け、また、誌面で提案されるスタイルの実現性、実用性重視の風潮に適応が出来なくなったことに原因があるのだと考察した。

また、今後の少女向けファッション雑誌の展望としては、従来担っていた読者同士の交流という機能をインターネット上の場に奪われ、成人女性向けの雑誌との差が少ない、単なるファッションのカatalogと化していくのではないかと結論付けることとなった。

【主要参考文献】

- 今田絵里香／「少女」の社会史／勁草書房／2007年
- 酒井順子／「オリーブ」の罨／講談社／2014年
- Olive／マガジンハウス／1983-2003年
- ポップティーン／角川春樹事務所／1980年-
- 川村邦光／オトメの祈りー近代女性イメージの誕生／紀伊國屋書店／1993年

テレビドキュメンタリーにおける制作者と取材対象者の関係について

岡川 春樹

デザイン情報コース

はじめに

私は高校時代から、テレビドキュメンタリーの制作を続けている。制作においては、取材対象者との意思疎通を重視してきた。ここで言う意思疎通とは、番組の制作趣旨や内容を両者が納得いくよう調整し合い、制作に関わる事象全体の認識を共有することを指す。意思疎通をきちんと行えば、制作者と取材対象者との事実認識の齟齬を小さくすることができる上、両者の間で信頼関係を築くことができ、取材をより円滑に進めることもできる。取材対象者と手を組み、意思疎通を行うことが、良質なテレビドキュメンタリーを制作する際に最も必要である。ただ、取材対象者と手を組むことが、やらせであると批判を受ける可能性もある。取材対象者との意思疎通を重視した制作手法は、本当に正しいのか。本研究では、この点を考察すると共に、テレビドキュメンタリーの制作において、制作者と取材対象者との良好な関係性とは何かを探る。



2016年制作のテレビドキュメンタリー『文字をむすぶ』より、オープニング／copyright: 岡川春樹

テレビドキュメンタリーとは

ドキュメンタリーは映画の歴史と共に誕生し、劇映画と対照的に定義付けられたが、20世紀前半、ドキュメンタリーの啓蒙的機能に着目した者達によって、プロパガンダなど何らかの意図の実践のために用いられた。世界的争乱が終結を迎え始める1950年代になると、作家の主体性を前面に出した芸術的なドキュメンタリー映画が増えた。近年、ドキュメンタリーはフィクションであるという言説が一部の映画監督を中心に唱えられているが、これに対し映画監督の想田和弘は、フィクションと割り切るのではなく「虚と実の間を振り子のごとく微妙に揺れ動く」（引用1）のものであるとしている。

一方、日本におけるテレビドキュメンタリーは、1957年開始のNHK『日本の素顔』が元祖だ。同シリーズのディレクターを務めた

吉田直哉は、録音構成による社会番組の制作手法を応用し、ドキュメンタリー映画との差別化を図ろうとしていた。崔銀姫は当時のテレビドキュメンタリーを「主体性を持つ芸術のジャーナリズム」（引用2）としている。その後、制作者の意識や制作の原則の誤認、政治的圧力により、多くのテレビドキュメンタリーは主体性を失った。しかし、制作者が様々な事象を主体的に解説・批評する、「虚と実の間」を行き交う番組が、テレビドキュメンタリーの理想形である。

制作者と取材対象者の関係

『忘れられた皇軍』で韓国籍の傷痍軍人と向き合った大島渚や、『水俣 - 患者さんとその世界』など長年に渡り水俣病患者を見つめ続けた土本典昭は、取材対象者と感情を、特に怒りや哀しみといった「負」の感情を共有した。また、彼らは制作の加害性を自覚しながら、それでもなお撮ろうとした。大島も土本も、作品を取材対象者との意思疎通という形で協議しながら制作していたかどうか分からない。だが、加害性を和らげる緩衝材の役割を果たしてくれるのが意思疎通なのではないだろうか。

テレビ金沢のディレクターである中崎清晃は、『田舎のコンビニ：一軒の商店から見た過疎の四年間』の制作において、意思の共有、不快と思われる行動への対策、認識の相互確認などを行っている。その結果、取材対象者が「取材のサポートまでしてくれるようになり、「こんな事もしている。今度撮る？」と提案し、「段々あんたらの考えている事が分かってきた」と言った」（引用3）という。また中崎はこうした手法を「どんなに頑張っても、私たちは、時折の訪問者でしかなく、当事者に聞くしかないと思っている」（引用4）と考えている。制作者は取材対象者の意思を代弁する責務を負う以上、互いの思いを精査し伝え合う「同士」になる必要がある。

「観察映画」と称するドキュメンタリー映画を撮る想田和弘は、事前にテーマを設定せずに、取材対象者への観察を通して得た発見を主体的に構成し映画化している。想田は取材対象者の患者を不安にさせたり、危篤状態の妻の祖母の撮影が親戚一同からの反発を受け未遂に終わったりしたことを明かしているが、それは制作意図の事前伝達、意思疎通による情報精査を行わないためではないだろうか。双方向性に欠けた制作は、制作者側に相当の良識と鋭い観察眼が無ければ、円満に成立させることは難しい。

オウム真理教の姿を内面から描いた『A』を撮った森達也は、取材対象者からの映像素材の提供の申し出に逡巡したことを明かしている。その背景には、TBSが坂本堤弁護士へのインタビュー映像を放送前に教団幹部に見せたという「TBSビデオ問題」があったという。同問題は9日後に起きた坂本弁護士一家殺害事件の要因とされてい

る。例えば意思疎通のためであっても、秘匿すべき情報は開示してはならず、取材対象者だけでなく、第三者も加害する危険性があることを、制作者は認識しなければならない。

制作者と取材対象者の関係を、調査や質問をする／される関係と言い換えると、民俗学におけるフィールドワークも同様の関係性であることがいえる。全国各地でフィールドワークを行った民俗学者の宮本常一は、「調査地被害」というものの見方を提唱した。調査者は、調査の最中は目的を達成する意識ばかりになるという。そこで「相手の立場に立って物を見、そして考えるべき」（引用5）と宮本は主張する。制作者は意思疎通のみで慢心してはならない。それは一方的な制作手法の押し付けであり、高圧的であるからだ。相手が何を求め、何を思っているのかを考え、相手に合った形で接することが重要である。

意思疎通は「やらせ」にあたるか

取材対象者の不信感を払拭するために始めた意思疎通重視の制作活動であったが、ある時「自分が取材対象者に積極的に介入していくことで、今度は第三者（視聴者）が「やらせ」と認識するのではないか」と疑うようになった。私の考える制作手法は、テレビドキュメンタリーにおいてあってはならない「やらせ」にあたるのだろうか。

渡辺武達は、本当の事実、或いは別の事実の存在を知りながら、何らかの理由で事実ではない情報を作り上げることが「やらせ」だという。また番組を脚色・演出し、出演者に表現させることも「やらせ」の一種としている。しかし、演出には許容されるものと許容されないものがある。その許容の主体は制作者ではなく、視聴者である。「演出」そのものは少なくとも視聴者にとってはほとんど問題でなく、「演出」を一定数を超える視聴者が許容できないと判断した時、「やらせ」になる。一方、「演出」は制作者と取材対象者との関係性が崩れたときに問題化する。つまり、取材対象者との意思疎通は、番組内容に捏造がなく、視聴者が受け取る印象と事実・真実とのギャップが一定以上を超えない場合に限り、問題がないということになる。

しかし、制作者側の注意と努力がないと「やらせ」無き意思疎通は実現できない。制作者は視聴者の目線に立ち、制作過程の現状が倫理や常識から逸脱していないかを考える必要がある。また、取材当初の見立ては放送前に取材対象者に公表し、同意を得られなければ修正しなければならない。そして、以上二点を確実に、かつ効率良く実行するために、制作スケジュールを長めに取り、無駄と思える作業を省くようにする。時間的ゆとりと精神的ゆとりを確保しつつ、上記の点に留意する必要があるだろう。

まとめ

制作者が取材対象者との意思疎通を図り、相互が主体となって番組を作り上げていると確実に判断できる事例は少ない。取材対象者と手を組み、意思疎通を行うことで、良質なテレビドキュメンタリーを制作することができるとは、一概には言えず、そこには制作者の柔軟な対応や洞察力、知識・常識がなければならない。意思疎通を行うことが必ず「やらせ」と認められることはないが、視聴者の目線や、捏造でないかを客観的に監視する目が必要である。

そして、制作の手法や仕組みが相手を思いやり、番組を良くしたりするのではないということを忘れてはならない。社会問題に対して鋭く切り込んだり、全く新しいことを提示したりできるような良質なテーマや取材対象を発見できないことには、良質なテレビドキュメンタリーは作れない。良質なテレビドキュメンタリーを作れるよう、これからも努力し続けたい。

【主要参考文献、引用文献、URL】

○森達也／ドキュメンタリーは嘘をつく、草思社／2005

引用1) 想田和弘／なぜ僕はドキュメンタリーを撮るのか、講談社／2011／p117

引用2) 崔銀姫／日本のテレビドキュメンタリーの歴史社会学、明石書店／2015／p118-119

引用3,4) 「地方の時代」映像祭実行委員会編／映像が語る「地方の時代」30年、岩波書店／2010／p105-106

引用5) 宮本常一、安溪遊地／調査されるという迷惑：フィールドに出る前に読んでおく本、みずのわ出版／2008／p18

現代に生きるシェイクスピア —アダプテーションの観点から—

大谷 知穂

文化マネジメントコース

序論

『ロミオとジュリエット』、『ハムレット』、『オセロー』、『リア王』、『マクベス』など、数多くの傑作をこの世に残したウィリアム・シェイクスピアが亡くなって、今年でちょうど400年が経つ。彼の作品は現代、映画や舞台、パロディ作品といった様々なジャンルで、世界中の人々に親しまれている。現代におけるシェイクスピア作品研究で、「アダプテーション」という概念が重要となっているのはそのためである。アダプテーションの辞書的な意味は「脚色、翻案」、「改作、翻案物」であるが、リンダ・ハッチオンはこれを「複製ではない反復」、「ひとつのコミュニケーションの体系から別の体系へコードが変換されるひとつの形態」と定義している。「コード変換の体系」とはオリジナルの作品を元にして新しい作品を制作する際、オリジナルとは違った捉え方が可能な表現や内容に変換される仕組みである。ハッチオンの定義に従うならコードの変換としての「翻案」には、「脚色」と「改作」の意味が両方含まれると受け取れるため、本論文では“アダプテーション”をあえて「翻案」ではなく「脚色」と「改作」とに分けて解釈する。本論文では特に舞台上演におけるコードの変換を「脚色」と呼び、映画化やミュージカルなど本来の戯曲の舞台化ではなく、別のコンテンツへのコードの変換を「改作」と呼ぶ。

脚色

日本においてシェイクスピア劇の上演における「脚色」は長い歴史を持つ。20世紀半ばには、鈴木忠志、寺山修司、唐十郎らによるアングラ演劇、小劇場運動によって、西欧に規範を求めることを否定する立場の演出家が誕生したが、彼らの活動が盛んな時期に演出家デビューを果たした蜷川幸雄もその立場に立ちながら、シェイクスピア劇に取り組んだ演出家である。彼の「脚色」は明快なコンセプト、緻密な戯曲解読、大胆なスペクタクルで知られる。しかしながら脚色の度合いによっては原作の印象をまがりりと変えてしまうこともある。そのため、蜷川の作品を見ると、大胆で壮大な脚色は戯曲の舞台化にとって良いものなのかという疑問が生じるだろう。確かに、リアリズムやオーソドックスな演出を求めることにより、蜷川のような“アンチ・テアトル”の演出家を否定する意見も多い。しかしながら、シェイクスピアの「本場」と呼ばれるイギリスで、そうした演出だけが実行されているかと言えば、そのような事はなく、厳密な意味での正統的なシェイクスピア劇は、ほとんど見られない。もちろん、エリザベス朝時代そのままの舞台を復元しようとする試みもされたことはある。しかし、それとは真逆に現代的な脚色が為されて大きな反響を呼んだりするのが現状である。要するにシェイクスピア劇は、いつでも

それぞれの時代の演劇活動、文芸思想の焦点の一つとなって、絶えず変貌を遂げてきたものなのである。こうした現象を踏まえ、安西徹雄は、シェイクスピアが生きていた時代に彼自身の劇団によって上演されたものだけが唯一の「正しい作品」であり、それ以後の繰り返される脚色の変化や多様な解釈は、シェイクスピア劇が秘めている無限な可能性によるものだと言っている。この観点からすれば、リアリズムや忠実さを求める人々の意見もシェイクスピアの原作を尊重していると言える反面、スペクタクル演劇を代表する蜷川幸雄の作品も、シェイクスピア劇の一つの「解釈」として成り立つ。それゆえに、彼の作品もシェイクスピア劇として相応しいものだと言える。

改作 ～『ロミオとジュリエット』～

『ロミオとジュリエット』は小説、ミュージカル、舞台、オペラ、バレエ、クラシック音楽、あるいはテレビドラマなど、多様なジャンルに派生して広く知られるようになった。それと同時に、『ロミオとジュリエット』の名前や設定は様々な作品で見かけるようになり、多くの改作品も生まれた。『ウエストサイド物語』もその一つだ。これは『ロミオとジュリエット』を元に当時のアメリカが抱えていた人種差別と貧困というシリアスな社会問題を盛り込み作られた改作品である。改作としてのアダプテーションの概念は、シェイクスピアの死後半世紀ほど経った頃には既に存在していた。その後、上演環境に大きな変化が生じ、人々が改作に対して求めるものや、創作目的が大いに変化した。1900年代後半には、『ウエストサイド物語』のように社会問題を織り込んだ改作品が増え、シェイクスピアの原作にはない、新しい解釈を生み出した。『ウエストサイド物語』はニューヨークへ舞台を完全に移しかえることで、ニューヨークの中に現代のロミオとジュリエットを蘇らせることに成功した。しかし、『ロミオとジュリエット』の映画化、ミュージカル化への評価は実にバラバラで、シェイクスピア作品の価値を下げるなど、低評価の改作品もある。すなわち、映画への改作やミュージカルへの改作の良し悪しは、全て制作される作品の独創性や完成度に掛かっており、それらの基準によって現代におけるアダプテーションが、原作の価値を下げるかどうかの判断が下されるのである。

結論

シェイクスピア作品に脚色、改作としてのアダプテーションが施されることは、深い歴史を持つほとんど伝統的と言って良い行為である。舞台上演のための脚色や、映画化・ミュージカル化には、原作の戯曲に対する翻案者、演出者としての明快な解釈や動機が大切であ

る。それが単なる模写や模倣だからという理由で、物語の価値を下げるものと考えられるのなら、反応は否定的なものとなりそうだ。だが、シェイクスピア劇に限らずとも「模倣」や「模写」という芸術作品における概念は、西洋の長い歴史から見ても創造の一形態である。それらは、基となる素材を自分自身のものにするプロセスである。アダプテーションは、そのプロセス的段階であり、そのプロセスをどう構築するかによって原作の価値を下げるか否かが決まる。しかし実際のところ、アダプテーション作品は、原作と同じように優れたものだと見なされることが少ない。それは、原作に対する「忠実さ」という考え方によるものである。だが、シェイクスピア劇は常に原作に忠実である必要はない。言い換えれば、シェイクスピア劇に対する「忠実さ」とは、シェイクスピアが生きていた時代の舞台上演をすることではない。歌舞伎や狂言のように伝統に沿って受け継いでいくのとは対照的に、シェイクスピア劇はアダプテーションによって進化しつつ受け継がれ、新しい解釈による新しい作品が創作されればされるほど、時代ごとの「真のシェイクスピア劇」が生まれるのである。シェイクスピアが生きていた時代からシェイクスピア劇は、その普遍性によって様々な作品へと改作されながら、新しい解釈や可能性をその時代ごとに生み出してきた。シェイクスピアが生きていた時代に彼自身の劇団によって上演されたものだけが唯一の「正しい作品」である一方、それ以後の繰り返される脚色の変化や多様な解釈は、シェイクスピア劇が秘めている無限な可能性を示すものである。そのため、「良い脚色」、「良い改作」や「良いアダプテーション」の基準は、衣装や音響効果は使っても、装置や照明によって現実を舞台上に再現せず、もっぱら俳優の演技に依存していたエリザベス朝の演劇を求めるような「忠実さ」にあるのではない。それは、作品自体の創造性にある。後世の人々が作り出したシェイクスピア作品は、その時代には失敗だとみなされても、いつの日か評価される時代がやってくるかもしれない。安西によれば「正しい作品」はただ一つ、シェイクスピア自身が手掛けた作品のみである。しかし、創造のプロセスという観点から考えれば、王政復古時代の改作も、19世紀の大スペクタクルも、今日のシェイクスピア劇のアダプテーション作品も、オーソドックスな作品も、「正しい」か否かは別にして、全て本当のシェイクスピア劇と言い得る。映画作品、ミュージカル作品、またはスペクタクル的舞台のいずれであっても、これらはシェイクスピアの上演史を後世に繋いで行く上で、シェイクスピア劇の無限の可能性を引き出すものである。それらは全て「本当のシェイクスピア」に近づくための、長い歴史の中の一作品として位置付けることが出来るのである。

【主要参考文献、引用文献、URL】

- 秋島百合子／蜷川幸雄とシェイクスピア／角川書店／2015
- 安西徹雄／シェイクスピア劇四〇〇年 伝統と革新の姿／日本放送出版協会／1985
- 米谷郁子／今を生きるシェイクスピア アダプテーションと文化理解からの入門／研究社／2011
- 福田恒存／福田恒存対談・座談集 第六巻／玉川大学出版部／2012
- 森祐希子／映画で読むシェイクスピア／紀伊國屋書店／1996
- リンダ・ハッチオン／アダプテーションの理論／晃洋書房／2012

西洋演劇作品に見る兄妹の関係性

—『アンティゴネー』を中心に—

大廣 優里

文化マネジメントコース

要旨

古くから神話や伝承、戯曲の中で、親族関係の愛と絆について書かれたものは多くある。また今日でもあらゆる媒体の作品でそれらは色褪せることなく、確立されたモチーフとなっている。本論文では親族関係の中でもとりわけ兄と妹の関係性に着目し、兄妹がモチーフとなっている有名なギリシア悲劇としてソポクレースの『アンティゴネー』を中心に、兄と妹が登場する西洋演劇作品を考察する。

動機

現代の小説、漫画、ゲームなど幅広くさまざまな作品で兄妹について描かれているものが多く、人々に支持されており、「兄妹もの」という一つのジャンルとして確立されている。姉弟や兄弟、姉妹でもない兄と妹の関係性に特異性があるのではないかと。スタイナーは『アンティゴネーの変貌』で次のように述べている。「家族の内部でも、その倫理の実体がことに直截純粋なるがゆえに他にもまして特権的地位を持つ一つの関係がある、とヘーゲルは続ける。それは兄妹の関係である。(中略) 夫婦とは異なり、兄妹は血縁である。両者には性的欲求がないし、あったとしても(ヘーゲルは暗にその可能性を認めるが) 克服されている。(中略) 兄妹は人間の自由意志という利を離れた純粋さの関係にある。(中略) 兄の存在、兄が兄として単に在ること、これを妹はかけがえのないものとして尊ぶ。これに対して、兄が負う最高の倫理的義務は妹に対するものである。」(引用1) この主張について深く興味を持ち、兄と妹が持つ関係の特異性を検証したいと考えたことが、本論文を書くに至った動機である。

『アンティゴネー』に見る兄妹、姉妹関係

王女アンティゴネーには二人の兄ポリュネイケースとエテオクレースがいる。ポリュネイケースは国の王クレオンに反逆し祖国テバイを攻め、エテオクレースと争い、兄弟どうし相打ちで戦死する。彼女らの叔父である王は、反逆者であるポリュネイケースの死体を葬ることを禁じる。しかし、彼女は王の命令よりも兄の埋葬を優先し、クレオンに死刑宣告される。

アンティゴネーは同じ母の胎から生まれた兄という存在への深い愛から、王からの罰も恐れない。作中の彼女の主張によると、「血のつながりのない夫などではなく、血を同じくする兄弟」の存在の尊さは特別なものだ。だがその言い方は、兄と妹の関係のみならず、他の血のつながったきょうだいである弟や妹といった関係性にも当てはまる。そこで、彼女のイスメーネーという妹が重要となる。

作中でその姉妹関係は、愛する兄との間柄とは一転して対立関係のように描かれる。王の命令に反し、禁忌を犯そうとする姉を心配するイスメーネーは説得を試みるが、アンティゴネーは聞く耳を持たず自分一人での埋葬行為を重視し、自分と兄の間に他者の介入を許さないと主張する。以上のことから、「きょうだい関係」のなかでも同性と異性では生まれる感情が大きく違うのではないだろうか。姉妹のように同性どうしだと、似たような立場に置かれることから相手に対し競争心や対立心が生まれる。特に、年上の威厳などから姉から妹へ向かう感情にそうした競争心や対立心が生まれやすいのではないだろうか。逆に、兄妹や姉弟などでは、異性どうしであることで、個人の個別化が前者よりも明確である。男(兄、弟)と女(姉、妹)が信頼し合い寄り添うという恋愛に近い構図を見出すことも可能だ。

『ハムレット』に見る兄妹愛

『ハムレット』に登場するレイアーティーズとオフィーリア兄妹の描かれ方には『アンティゴネー』と共通する点が見られる。恋人同士であるハムレットとオフィーリアの悲恋の物語であると強調されることも多い作品だが、この兄妹のほうが一般的なラブストーリーにおける悲恋としての要素を持ち合わせている。ハムレットが恋人に愛を囁くような場面は無いに等しく、むしろ狂気を装いオフィーリアと対面する場面では、罵声を投げかけている。

このように、物語の冒頭より以前にハムレットとオフィーリアが互いを純粋に愛し合う関係だったとしても、本編では恋愛物語の主役になり得る存在に思えない。一方で、兄のレイアーティーズが妹を愛し褒めたたえ、その死を嘆き悲しむ姿は非常に情感溢れ、まるで恋人どうしのように描かれている。彼はその後妹の死により、敵討ちに命を燃やすようになるが、愛する人を死に追いやったもののへの復讐に心を売る姿は、男女の悲恋を描いた悲劇の主人公のようだ。

このように、『アンティゴネー』と『ハムレット』という、書かれた年代に約2000年の差がある両悲劇作品に、死という永遠の別れで引き裂かれる兄妹の愛が描かれている。多くの人々の心に訴えかける歴史的な悲劇作品にこの共通性があるということから、兄と妹という関係の特別性を無意識的に、または意識的に好む要素が人間の本能にあるといえないだろうか。

また、宗教上の理由からオフィーリアの埋葬は許されないものであったが、妹を思う気持ちからレイアーティーズは埋葬を命じる。これは兄のために自分に出来る限りの方法で弔おうとしたアンティゴネーの行動と非常に似ている。この類似している埋葬の構図は、行動を起こす主体としては男女が逆となっているが、愛しい異性を弔うことを第一に選び、共に添い遂げようとする精神は、男女の恋愛の疑似

的な表現になっている。

『エレクトラ』に見る姉弟関係

きょうだいの中でも、同性どうしより異性どうしほうが競争心・対立心の芽生えが薄く、恋愛のような錯覚を覚えるのではないかという仮説を先に立てたが、次に、兄妹と姉弟の違いについて考えてみたい。そこで、兄妹をモチーフとする『アンティゴネー』と姉弟をモチーフとする『エレクトラ』を比較する。これらは同時期に書かれた原作者の作品であることから、兄妹、姉弟の描かれ方の違いに限定して焦点を合わせやすいと考えられる。

『エレクトラ』は、エレクトラという女性とその弟オレステスを中心に話が進み、苦難を共にする姉弟が共に父の無念を嘆き、復讐を遂げる。そのため、姉弟間の愛が描かれる場面も多く登場するが、この関係は、先に紹介してきた『アンティゴネー』『ハムレット』などの兄妹とは異なる信頼関係であり、「同じ目的を共にする仲間」に通ずるものがある。

エレクトラは弟の訃報を聞き、父と自分の仇を弟に討ってもらおうという望みが消え去ったことを悲しむが、そこで強調されるのは、使命を失ってしまったことへの嘆きである。女である自分には成し遂げることが難しい敵討ちも、弟のオレステスなら可能だと信じていたからだ。彼女にとって弟はまさしく希望の光のような存在だったのだ。先に紹介した兄妹関係では、愛する兄、妹への熱い思いから起こされる行動が多く見られたが、オレステスとエレクトラを動かすものは主に「尊敬する父を亡き者とした母への復讐」という使命である。血の繋がりと互いへの信頼があったからこそ、強固な絆で結ばれ、計画を遂行していくに至ったことに間違いはないが、男女の恋愛関係のような要素は弱い。どちらかと言えば、戦いを同じくし、背中を預け合う戦友、相棒といったところだろうか。ここでは、姉弟関係の特徴である女性が年上で男性が年下という点が鍵となるのではないだろうか。エレクトラとオレステスに関しては、肉体としては男である弟のほうが勝っているが、精神的には先に生まれた姉が主導権を握るため、この戦友としての対等な関係が成り立つのだと考える。

また、『アンティゴネー』『ハムレット』に共通していた、愛する肉親の死を嘆くという状況だが、エレクトラから亡き父アガメムノンへ向けられる好意がそれに近い。父殺害の犯人であるクリュタイメストラとアイギストスに怪しまれ、処罰を与えられそうになる程に、長い期間エレクトラは父の死を嘆き続けた。そのようすは、妹クリュソテミスに心配の果てに忠告されるほどであり、そこからエレクトラから父への尊敬の念、愛情の深さが分かる。この「父と娘」という関係性も、「兄と妹」のように、親族関係の中で男性が年上となる関係である。

ここから、年下の女性から年上の男性に向ける愛情には、その逆とは違った意味が含まれるのだと考えられる。

また作中には、『アンティゴネー』に登場する姉妹と同様に、同性どうしの対立関係が見られる。「父の死を嘆き、他の物事を考える余裕がなくなり、復讐心を焦がすエレクトラ」と「兄の死を嘆くあまり禁じられた埋葬の罪を犯し、それを隠そうともしないアンティゴネー」に対し、「そんな姉を脅威に思う存在に危機を感じ、忠告する妹」であるクリュソテミスとイスメーネーの構図からは、姉妹間における、同性であるがゆえに妹に真に心を預け従うことを許さない姉（年上）としてのプライドのようなものを感じ取ることができる。

また、更に明確にエレクトラと敵対関係にあるのは、その母クリュタイメストラだ。その原因はクリュタイメストラが、自らの夫を殺害したことにある。二人が互いに激しく言い争う場面では、母娘でありながらも他人行儀に殺伐とした雰囲気が見られる。

つまり、エレクトラを中心とする対立関係として作中で描かれるのは、父、弟に対する好意的なものとは逆に、妹、母相手に対してのものである。親族関係の中で同性である彼女たちに起こる確執は、同じ女であるからこそ互いの存在に嫌悪を感じているため起こるのではないだろうか。

まとめ

親族関係の中でも特に、父と娘や兄と妹などの男女の組み合わせは、古くから近親相姦の罪と隣り合わせであった。この論文で取り扱ったのは、そういった肉体的な欲望とは離れたところにある家族関係の愛が描かれているものだ。だが、親族関係の中でも特に兄と妹は異性どうしであり、また男性が女性より年上であるため、男性が女性を守り、また女性が男性を敬い慕うという男女の好適ともいえるべき構造が生まれる。きょうだいであるため同じ境遇であり、親子より年齢が近く親しみやすいという点が父娘よりもさらに恋愛関係と錯覚しやすい点だろう。しかし、あくまで類似するというだけであり実際には男女の関係へと発展していないという点から、健全で無償な愛を演出するのだ。それこそが兄と妹だけに許された特別な魅力である。そのため、古くから現代に至るまで人々に好まれる兄妹愛を描いた作品が生み出されているのだろう。

【主要参考文献、引用文献、URL】

- ソポクレス作 中務哲郎訳／アンティゴネー／岩波文庫／2014
- ソポクレス／ギリシア悲劇Ⅱ／ちくま文庫／1986
- ハムレット／シェイクスピア／新潮文庫／1967
- 引用1) ジョージ・スタイナー 海老根 宏 山本史郎 共訳／アンティゴネーの変貌／みすず書房／1989／p41-42

熊野の情念をさぐる

—中上健次を通じて—

古藤 勇魚

文化マネジメントコース

・はじめに

本論文では中上健次の作品や言説などを主軸としながら、熊野の情念をさぐることをテーマとした。

まず、熊野とは何かであるが、これは、紀伊半島南部、牟婁地方の総称であり、古くは熊野国といい、大化の改新の際、紀伊国に属した。芥川賞作家であり、和歌山県新宮市出身の中上健次が熊野という言葉を繰り返し用いたことにより、現在では、広く認知された地域名となっている。この地域は多くの著名人を輩出しており、とりわけ中上健次は、熊野についての研究者でもあり、熊野の人々とともに熊野について考える組織の「部落青年文化会」や「隈の會」、「熊野大学」を結成して、熊野についての考察や自身の文学論など多く発表している。

熊野の人間は反骨的であるとか、熱がある、などと言われることが、しばしばある。そうだとすれば、そこには、熊野の環境、文化がどのように影響したものであろうか。その正体を明らかにすべく、まず、中上健次の言説とそれについての先行研究の検討を行うこととした。

・中上健次の言説と先行研究

中上健次は自らの熱情を、「うつほ」という概念を用いて説明している。うつほとは古語で、空、がらんどうという意味である。これは、道教や神道、西田哲学にも通ずる、何もないものが構造を成り立たせるゼロの概念と考えられる。しかし、中上健次のいう、「うつほ」はそうではない。

この点について、うつほとは差異、あるいは境界であり、一つの構造を壊すような無であると、柄谷行人は指摘する。一方、安藤礼二は「物語の『うつほ』」で、現代語訳された中上の『宇津保物語』の主人公の仲忠が自ら「うつほ」となり、あらゆる他者の言葉、森羅万象が発するすべての音をそのなかに容れることができる「器」のようなものになると述べ、「うつほ」は物語に抗う場所であり、特権的な身体であると論じる。

「うつほ」を差異としてとるのか、あるいは器としてとらえるのか。この両主張を軸にしなが、さらに詳しく論証してみる。その結果、差別の発動する瞬間のダイナミズムについて、それは動いている者がそのフットワークを止めた時で、動き続ければ差別から免れると中上健次が語ったことから、差異としての「うつほ」と、器としての「うつほ」、このどちらも、差別から免れるためのものであることが理解される。すなわち、安藤の主張する「うつほ」も、差異としての「うつほ」に通底する意見をもっていると言えるのである。

・中上作品のなかでの四と三

中上は差異と差別を明確に区別するために、差別を「四」とし、差異を「三」の構造として説明している。それは『岬』『枯木灘』などの中上の作品にも表れていることが分析によって導き出される。その典型的な箇所として挙げられるのが、次のくだりである。

「呼吸の音が、ただ腕と腹の筋肉だけのがらんどうの体腔から、日にあぶられた土のにおいのする空気、めくれあがる土に共鳴した。土が呼吸しているのだった。空気が呼吸しているのだった。いや山の風景が共鳴していた。秋幸は、その働いている体の中がただ穴のようにあいた自分が、昔を持ち今をもってしまうのが不思議に思えた。(略) 今、つるはしで土を掘る。シャベルですくう。つるはしが秋幸だった。シャベルが秋幸だった。めくれあがった土、地中に埋もれたために濡れたような黒い石、葉を風に震わせる草、その山に何年、何百年生えているのか判別つかないほど空にのびて枝を張った杉の大木、それらすべてが秋幸だった」(1)。『お前は どう思 とる んじや』と訊いた。『関係ないもん』 紀子は言った。『ケダモンと思わんのか?』 紀子は秋幸が怒ったと思ったのか『秋幸は秋幸やから』と、ギアに置いた手に触った。『お父さんがそんなんでもわたしは知らん』と付け足した」(2)。

しかし、中上が志向した「三」の構造である差異には、物事を解決に向けるものではなく、むしろ、ややこしくさせ、それでもなお、抗い続けるための特性であると解釈出来る。それは、中上の熊野による考察にも表れるところであり、中上が熊野について完結させた発言というのではない。しかし、そうであるからこそ、中上の熊野観についての考察には、様々な解釈や、あるいは誤読が発生してしまうことにもつながっていくのである。

・中上健次にとっての「熊野」

そのような差異としての特性が、熊野にはそもそも内在しているものだろうかという問いについて、『紀州 木の国・根の国物語』を題材としてみていくと、世間一般の見解と、中上の見解とでは大きな溝が生まれてしまっている。

たとえば、

「その海に同和船が出来た。同和船とは同和対策事業特別措置法の施行によって出来た船の謂だが、(略) 古座の地下の漁業組合が港を使うのに反対している。同和船は沖に泊めたり、串本寄りの姫という場所の港を借りて、漁を上げてもらっている。地引網ぐらいしか出来ぬ空浜の同和船、それはまたここでも、差別の構造を照らし出しているのである」(3)。というようにである。この記述が、町当局に事実

が違うという指摘がされるのである。しかし、それに対して、中上は、町の当局に対して「差別」という言葉が一種一人歩きする妖怪のように映っているのだらうとして、「小説家の私の判断」によって訂正はされていないのである。

中上が打ち出した差異の構造を体現できるものは、もう現実には存在しえなかったのである。中上は自らの手で、虚構空間としての「路地」を構築するしかなかった。その虚構としての「路地」の空間が、最も現れている作品が『千年の愉楽』である。「確かに世間の親らのようにオリュノオバには人の物を盗んではいけない、人を殺めてもいけない、殺傷してもいけない、という道徳はあたうる限りない。何をやってもよい、そこにお前が在るだけでよい」といつも思ったし、礼如さんと暮らし続けて仏につかえる道は何もかもをそうだったと肯い得心する事だと思っていたので、物を食わないためかやせこけてなお注射針を体に射して、血管から逆流して注射器にまじる血圧し返すように射つ三好を、親にもらった体に針など射してはいけないとも言わないし、血管は血の他に異物などいれるものではないとも言わない」(4)。という文が導き出すように、その「路地」は多様な解釈を許容できるものとして存在する。

しかし、中上が生み出した虚構としての熊野を追うことは現実の熊野を探ることに帰結されないのである。

・ 結論

虚像として熊野を探った研究は無意味なものにはならない。なぜなら、実体のない虚構を追うことにより、思いがけず新たな地点にたどり着くことや、思わぬ真実を言い当ててしまうこともあるからである。

中上健次が熊野大学を設立したことにより、熊野についての終わりのなき問いは、常に新たな物語を生み出し、複雑な方へと向かっていき、その中で一層抗っていく「探求心」となりうる。中上健次は「スピリチュアルなもの、霊的なものというのは、(略) これは恐らく光だとか風だとか空気だとか水だとか、存在する自然的な条件を挙げるのが普通ですけど、(略) 恐らくここは徹底して存在しない場所じゃないのか(略) もちろん熊野地方、地方と考えますと存在しますよ。(略) だけど熊野の熊野として考えていると、これは存在しない場所だと思うんですよ。あるいは存在するとしたら、ここが底抜けになってる場所、それこそどこへでもつき抜けてしまう場所ですね」(5)。と述べる。中上は終わりのなき問いとしての熊野を問題提起として熊野大学を設立させたことにより、熊野の情念を永久に保とうとしたのである。

熊野が輩出した数々の著名人も、自然への畏怖や、霊威的なものが作用させる、あくなき探求心を抱いた人々であったが、現在、路地の

風景も消えてなくなり、近代化によって、自然やスピリチュアルなものへの、畏怖もほとんど失ってしまった中で、中上が残した熊野への問いの坩堝にはまってしまう探求心の中にこそ、熊野の情念は確かに存在しえるのである。

【脚注】

- (1) (2) 中上健次／『枯木灘』／河出書房／1980 p52～p53、p226
- (3) 中上健次／『紀州 木の国・根の国物語』／朝日新聞社／1993 p57
- (4) 中上健次／『千年の愉楽』／河出書房新社／1992 p50～p51
- (5) 柄谷行人・渡部直己／『中上健次と熊野』／太田出版／2000 p128

【主要参考文献、引用文献、URL】

- 柄谷行人・渡部直己／『中上健次と熊野』／太田出版／2000
- 中上健次／『岬』／文藝春秋／1978
- 中上健次／『紀州 木の国・根の国物語』／朝日新聞社／1993
- 中上健次／『千年の愉楽』／河出書房新社／1992
- 安藤礼二／「物語の『うつほ』」、『ユリイカ 10月号 第40巻第11号』／青土社／2008
- 斎藤環／「『三』へと続く『路地』」、『ユリイカ 10月号 第40巻第11号』／青土社／2008
- 守安敏司／『中上健次論—熊野・路地・幻想』／解放出版社／2003

旧利賀村移住者のライフコース分析にみる農村移住の課題

川岸 真琴

文化マネジメントコース

研究の背景と目的

近年、都市部から農山村への移住希望者が増加している¹⁾ ²⁾。しかし、移住希望者が増加している一方で、移住後の生活に対して移住前のイメージとのギャップを感じる移住者も多くいることが分かっている³⁾。農山村への移住を希望する人が増加しても、移住先で移住前のイメージとのギャップを感じて定住を諦める人がいるのでは、新しい移住者とともに地域を維持していく必要のある地域にとっては損失になる。また、そうした移住と定住のプロセスの視点から現在の農村への移住政策を見た時に、何かしらの政策的な課題があるのではないかと考えた。そこで本研究では、農山村へ実際に移住した人々の動向の分析を通して、移住政策の課題について検討することとした。

ライフコース分析について

本研究では農山村への実際の移住者を対象としてライフコース分析を行う。エルダー⁴⁾によるとライフコースとは「年齢によって区分された生涯期間を通じてのいくつかの軌跡、すなわち、人生上の出来事についての動機、移行期間、間隔、および順序に見られる社会的なパターン」である。また、大久保⁵⁾によると「個人の生涯にわたる生活構造の変動過程こそがライフコースにほかならない」。これを踏まえて本研究では、移住者のこれまでの、そしてこれからの生活の変動を追う。

農山村においてライフコース分析をした先行研究には佐藤真弓の「農山村における地域資源利用の多様化と地域社会一担い手としての「UIターン者」の登場と背景―」（2015年）⁶⁾がある。農山村の新たな経済活動の担い手としての「UIターン者」の動きや現状を明らかにするため、長野県飯山市太田地区において民宿を経営している1代目から3代目の各世代の年齢や学卒時の状況、民宿経営の特徴などのライフコースの特徴や役割分担を男女別に割り出している。

利賀村について

本研究では富山県南砺市、旧利賀村地域への移住者を対象として分析を行った。利賀村は富山県の南西部に位置しており、2004年11月に周辺の福野町、福光町、井波町、城端町、平村、上平村、井口村と合併し南砺市となった。1990年には人口1137人だったが2015年には人口537人となり、高齢化率が40%を超える人口減少・高齢化の進む地域である。また、周囲を山々に囲まれており冬には積雪が1メートルを越える。主にそば祭りや演劇によって村おこしをしている。

利賀村では江戸時代以前からそばの生産が盛んだった。次第に各々そばを持ち寄り「そば会」が催されるようになり、1972年には村内外の縁故者が中心となり「豆谷そば祭り」が開催された。1982年からは「利賀そば祭り」と名称を変えて村の招待客を招くようになった。1986年からは一般客にも開放され、村の予想を超える多くの来場客が訪れた。

そば祭りや並んで村おこしの中心となっているのが演劇である。1976年に現在の劇団SCOTの代表であり、劇団早稲田小劇場の主宰であった鈴木忠志氏が利賀の合掌家屋を改装して「早稲田小劇場利賀山房」と名付けたことが、利賀に演劇が根付くきっかけとなった。当初は5年間の契約だったが、村の強い要望によりその後も公演が存続され、毎年多くの観客が村を訪れている。

南砺市、利賀村の移住政策

南砺市では減少し続ける人口に歯止めをかけるため、2014年から定住対策に重点を置いた「南砺で暮らしません課」を設置している。移住希望者に対し、移住に向けた様々な支障を解消するため、移住や定住をサポートしている国や県、市の施策を「1、知る・伝える」「2、体験する・受け入れる」「3、移住・定住へ」の3つのパッケージにまとめサポートしている。

「1、知る・伝える」では、富山県地域振興課の移住希望者向けの情報発信事業である「くらしたい国、富山」を利用して、「とやま暮らしセミナー in 東京」などで南砺市のPRをしている。

「2、体験する・受け入れる」では、移住準備事業として体験ツアーを開催している。2015年に開催した計4回の体験ツアーでは合計38組が参加している。また、より深く南砺市での生活を体験することができるよう市内3か所に体験ハウスを設置している。これらのマッチングサポートによって移住希望者はより自然に地域に融け込む足がかりを得ることができている。

「3、移住・定住へ」では、定住サポート事業として引越サポート、家賃補助、定住補助を行っている。

利賀村では昭和40年代には過疎化が深刻となったため、1967年に離村対策協議会を設置し、入村者に向けた様々な条例を制定した。これらの活動は1980年に設置された利賀村過疎対策協議会に受け継がれた。また、1992年に開催した世界そば博覧会では全国から多くのボランティアが集まった。その中に利賀村での生活に魅力を感じ、雇用と居住の基盤があれば、村に留まり定住したいと希望する者が多くいたため、1993年に青年山村協力隊推進委員会を設置した。

移住者のライフコース分析

8組（Aさん～Hさん）の移住者に対してヒアリングを行い、移住のきっかけや定住できた要因、移住後に感じたギャップ、再移住の可能性などについて、移住した時期、移住時の年齢、家族構成、現在の年齢との関係を検討した。

農村への移住を決めた要因は、大きく「都市生活への嫌気」「利賀の自然環境の魅力」「自分の生き方を変える」「趣味のため」の4タイプに分類できた。2組は「都市生活への嫌気」を移住を決めた要因として挙げており、都市部で仕事に就いてしばらく経った頃に動機として現れていた。5組は「自然環境」を挙げている。この要因はAさん、Dさんは子供が病気になったことをきっかけに、Bさん、Cさん、Fさんは仕事をしている中で徐々に動機となっていく。「生き方を変えるため」は3組が挙げ、「趣味」は1組が挙げていた。「自然環境」という理由は、移住した時期にかかわらず常に主要な移住の要因となっている。また、30歳代後半～40歳代での移住者は移住を決断した要因が多様であった。

移住後の定着要因は「住居」「職業」「周囲のサポート」「生き方」の4タイプに分類できた。とくに近年の移住者や単身の移住者にとっては、利賀に職業があることが移住後の定着要因として大きな理由となっていた。

移住後に感じたギャップは「金銭面」「働き方」「生活（寒さや過ごし方など）」「交流」の4タイプに分類できた。30歳代後半～40歳代での移住者は「働き方」が移住後のギャップとして大きかった。家族ぐるみの移住者にとっては「金銭面」で意外と出費が大きいことが移住後のギャップとして大きかった。また特にギャップを感じなかったFさんのような例もあった。

利賀から再び移住する可能性の要因は「子供の教育」「親の介護」「職業」「体力」の4タイプに分類できた。現在30歳代後半～40歳代の移住者は「職業」が再移住可能性の要因として大きかった。現在50歳代前半の移住者は「体力」が再移住可能性の要因として大きかった。

移住政策の課題

「自然環境」は移住した時期にかかわらず常に主要な移住の要因であったことから、自然環境を生かした村づくりは、将来に向けても有効であると考えられる。

南砺市では市内に基盤のない人向けに就職支援や住居への補助をしている。しかし利賀村の課題として、移住希望者が気軽に住むことのできる住居がないということが挙げられたため、移住希望者が自らの

生活スタイルに合わせて選択することのできる住居を整備、確保することが必要である。また、近年の移住者は利賀に職業があったことが定住の大きな決め手となっている一方で、職業や働き方の変化による離村の可能性も大きかった。南砺市では農業希望者向けの支援制度が手厚いが、利賀地域の場合は主要な産業となっている林業・建設業への就職に向けた技術習得支援や費用支援が有効であると考えられる。

移住後に感じるギャップを解消するために、南砺市では本格的な移住前に南砺市での生活を体験する体験ツアーや体験ハウスを運営している。それによって実際に移住した後のギャップによる離村はある程度減少している。しかし村内での役割や金銭面などでギャップが感じられる場合もあり、移住後もコミュニティとの関係にはサポートが求められる。

利賀村から再移住する可能性として、家族で移住する移住者にとって特に大きな要因は、子供の教育環境の変化や、親の介護によるライフスタイルの変化である。南砺市では介護に関連して、3世代同居への補助やバリアフリーのための工事費支援などを行っているが、周辺地域の総合病院などへの交通支援なども考えられる。また、南砺市には子育て・教育に対する様々な支援があるが、妊婦や就学前の子供、小中学生が対象の制度がほとんどである。高校のない利賀では高校進学を機に子供が利賀を離れることが避けられないが、親が利賀に残りやすい環境作りや、高校生や大学生を対象に、利賀に戻りやすい環境作りも求められるだろう。

【主要参考文献、引用文献、URL】

- 利賀村史編集委員会／利賀村史3近・現代史／利賀村／2004
- 1) 内閣府／都市と農山漁村の共生・対流に関する世論調査／2005
- 2) 内閣府／農山漁村に関する世論調査／2014
- 3) 国土交通省／国土交通白書2015／日経印刷／2015
- 4) 森岡清美、青井和夫／現代日本人のライフコース／日本学術振興会／1987
- 5) 大久保孝治／ライフコース分析の基礎概念、教育社会学研究第46集／東洋館出版社／1990
- 6) 佐藤真弓／農山村における地域資源利用の多様化と地域社会一担い手としての「Uターン者」の登場と背景―／農林水産政策研究所セミナー／2015

ワールドミュージック・フェスティバル “SUKIYAKI MEETS THE WORLD” における課題と存続理由

橋本 星奈

文化マネジメントコース

はじめに

文化芸術を核とした地域イベントは、イベントにおける文化活動によって地域社会の活性化に貢献するとされ、これを実証した研究が数多くある。本論文で題材とする、南砺市福野という小さい町で26年以上続くワールドミュージック・フェスティバル “SUKIYAKI MEETS THE WORLD”（以下スキヤキ）もまたそういった地域イベントの1つである。

近年、音楽フェスティバルは全国各地で開催され、若者を中心に盛り上がっている。その中でスキヤキは、音楽雑誌に多く取り上げられ始めており、注目を集めている。1997年から開催し、今年で21回目を迎えるフジロックフェスティバルよりもこのスキヤキは長く続いているのである。

スキヤキは、福野町そして南砺市と共に現在に至るまで順風満帆に規模を大きくしてきたのだろうか。どのようにして今のスキヤキの形に至ったのだろうか。この論文では、なぜスキヤキが26年以上も続いてこられたのか、その理由を見つけるとともに、イベントと福野町町や南砺市との関わりに触れ、どのような課題や問題を抱えているのか、調査・検証を行い、今後のスキヤキと南砺市、そして他の地域イベントの活性化に寄与したいと考えた。

SUKIYAKI MEETS THE WORLD とは

スキヤキは1991年から開催され、今年で27回目を迎えるワールドミュージック・フェスティバルである。毎年8月末の金土曜日の3日間開催され、1万人を超える人が訪れる¹。スキヤキ・ミーツ・ザ・ワールドというイベント名は、坂本九の世界的ヒットソング『上を向いて歩こう』を海外でリリースした際の曲名『スキヤキソング』にあやかっており、世界に音楽や文化、情報を発信しようという思いを込めて名付けられた。ワールドミュージックの紹介を通して世界各地のさまざまな文化との出会いと交流の場をつくり、相互理解を深める「市民参加型フェスティバル」として全国からも注目を集めている²。このイベントは全て200名を超えるボランティアスタッフで企画運営されている。

スキヤキの26年間で生み出されてきたものは7つもの市民楽団や、レジデンス事業を通してアーティストたちがつくりあげたオリジナルユニット、スキヤキ・パレードなど、市民や観光客を巻き込んだプログラムばかりである。



写真1 オープニングステージ／copyright: 北陸・信越観光ナビホームページ
<http://www.hokurikushinkansen-navi.jp/pc/news/article.php?id=NEWS0000003753>



写真2 スキヤキ・パレード／copyright: SUKIYAKI MEETS THE WORLD ホームページ
<http://sukiyakifes.jp/program>

SUKIYAKI MEETS THE WORLD の始まり

スキヤキが生まれたのは文化創造センターヘリオスの創設がきっかけである。ヘリオスが特徴的な円形劇場であることを活かし、観客と出演者との距離が近くなれるものを行いたいと考え、アフリカやカリブ、アジアなどの音楽があがり、「ワールドミュージック」や「異文化交流」というコンセプトに至った。第1回目のスキヤキでアフリカのパーカッショングループ、『ドラマーズ・オブ・ブルンジ』という1組を招聘し、市民と交流しながら公演を行った。「観客は驚いた様子だったが、遠い異文化に出会い交流するにはワールドミュージックはとても良いツールで、この第1回目を終えてスキヤキがやっていくことは新しい文化創造につながるものだ」と確信したとスキヤキの創

設者米田聡氏（現・南砺市ブランド戦略部部長）は語った。

SUKIYAKI MEETS THE WORLDの歩み

スキヤキの26年間の歴史を振り返り、「異文化交流」「新たな文化の創造」というコンセプトを軸に、失敗をくり返しながら変わり続けてきたことが分かった。これが、スキヤキが存続し続けられてきた理由の1つだと考えられる。

スキヤキの現状と課題

本会期の3日間（2016年8月26～28日）に来場者を対象にアンケート調査を行った結果、来場者510名分のデータが集まった。そこからスキヤキに来ている人の年代、地域、満足度などを示すデータを得た。若者よりも30代～60代の割合が高く年齢層は高めであった。また市内の人だけでなく、県内外、海外からも訪れていることなどが分かった。リピーター率、満足度も共に高かった。また、スキヤキに対する要望が多く寄せられ、高齢者対策や雨対策など改善点が浮かび上がった。スキヤキ実行委員会のメンバーへのインタビューから、スキヤキとしては、指定管理者制度導入による問題、財政的な問題、後継者育成などの問題や課題が挙がった。

まとめ

インタビューを行った4人すべてが、「スキヤキは自然な流れで変化してきたのだ」という。反省点を次の年で改善しよう、こうしたらもっと多くの人が音楽に触れられるのではないかとコンセプトをしっかりと把握し、自分たちに何ができるのかを模索してきた。それによって今のスキヤキに行きついたということである。スキヤキのこれまでは決して順風満帆だったわけではなく、問題が起きたり失敗したりをくり返しながらここまで続けてきた。いまなお抱える問題は多い。しかしスキヤキは内発的に動機づけられているスキヤキ実行委員会のメンバーと、ボランティアスタッフというフラットな組織構造において柔軟な適応力を持っているのではないだろうか。市民とともに成長していくことが、地域イベントには求められていると考える。そして実行していく者たちの雰囲気、システムを改良しながらよりよい形へと変えていくことができているため、スキヤキは長期開催できているのかもしれない。

【主要参考文献、引用文献、URL】

- 1) 福嶋路／「地域文化創造を支える市民組織のマネジメント」、『AUT.』61 巻 2 号／一橋大学イノベーション研究センター／2013／p80－83
- 2) スキヤキ・ミーツ・ザ・ワールド実行委員会資料『日本が誇るワールドミュージック・フェスティバル！スキヤキ・ミーツ・ザ・ワールド』

近年の女性向け観光ガイドブックにおける景観写真の使用傾向

高山 遥

文化マネジメントコース

はじめに

今日、観光は世界的にも重要な産業の1つであり成長産業としての期待が高い。北陸新幹線の開通や格安航空会社の参入など国内の観光を取り巻く環境も変化している。観光の際に必要なのが観光地情報であるが、その収集方法は様々である。インターネットが普及する以前は、旅行の情報源は紙媒体のガイドブックやパンフレットが中心であった。しかし、インターネットの書込情報がガイドブックに次ぐ存在となっていることから、ガイドブックの存在は中心的なものではなくなった。そのような状況の中で発売されヒットした紙媒体の観光ガイドブックがある。昭文社から2008年に発売された「ことりっぷ」である。2014年には累計販売数が1,000万部を超え同社の主力商品である「まっぷる」と並んで二大勢力となった。「ことりっぷ」と従来の観光ガイドブックの大きな相違点は20～30代の女性をメインターゲットとしていることである。旅行をより好む傾向があるのは男性より女性であり、ガイドブックを比較的参考にするのも若い女性である。このように国内の観光にとって若い女性が重要であることから女性向け観光ガイドブックの特徴に着目した。紙媒体の需要が減る中、女性向け観光ガイドブックが受け入れられた理由として情報量の違いやキャッチコピーの使い方、表紙のデザインや版の縮小化が挙げられているが、視覚的な情報伝達の多くの部分を占めている景観写真の使用傾向にも違いがあるのではないかと考えた。そこで、1) 景観写真が従来の観光ガイドブックと差別化を図るため、別の演出が施されている。2) 景観写真を通して20～30代女性の視点を通した新しいパブリックイメージが形成されているという仮説を立て考察することを本研究の目的とする。

研究方法

分析対象の観光ガイドブックとして、国内ガイドブックの代表的出版社である昭文社とJTBパブリッシングから、ムックタイプとして「まっぷる」と「るるぶ」、女性向けタイプとして「ことりっぷ」「ココミル」「manimani」「タビハナ」の6冊を選んだ。ムックタイプ2冊には計1664枚の写真が掲載されており、そのうち金沢市の屋外景観を撮影している写真353枚を分析対象として抽出した。女性向けタイプ4冊には計2392枚の写真が掲載されており、552枚を分析対象として抽出し、合わせて905枚の景観写真を対象とした。分析項目には1) 主景・前景・背景、2) 単体建物用途、3) 視線方向、4) 時間帯、5) 季節性、6) 構成原理、7) 掲載ページの重要性、8) 写真の大きさ、の8項目を設定した。分析項目の設定にあたっては、日高圭一郎(1998)と神谷文子ら(2000)を参考にした。抽出し

た景観写真1枚毎に8項目の指標に基づいてデータベース化し、集計結果をもとにムックタイプと女性向けタイプを比較することで、その特徴を明らかにした。

結果と考察

各項目の分析結果から、両タイプの違いは大きく3つのポイントに整理できた。

1つ目は「金沢21世紀美術館」を中心としたアート関連の扱いである。21世紀美術館を含む美術館・博物館を対象とし、かつ大きな写真で掲載されている割合は女性タイプがムックタイプを大きく上回っていた。また同美術館のアート作品の撮影方法にも違いがみられた。ムックタイプでは対象物に対してほぼ水平な状態で撮影されている平行景の構図しか抽出されなかったが、女性向けタイプでは平行景に加え、作品を上下さまざまな角度から多様な構図で作品を撮影していた。観光客が実際に現地へ訪れアート作品を見る際には、同じ場所から見続けることはなく、周囲を歩くことにより視線が動くであろう。女性向けタイプはそれを反映させ、従来のガイドブックと差別化を図っていることが読み取れる。金沢市観光調査結果報告書によると、実際の観光客の行動傾向をみても21世紀美術館は若い女性にとってより印象の残るスポットであるとされており、こうした状況を踏まえて女性向け観光ガイドブックは差別化の手段として美術館とアート作品の扱いを強調していると考えられる。

2つ目はまち並みの「ディテール」である。まちのディテールの景観写真の扱いからも、実際に観光客が足を運んだ際の行動や見え方をガイドブックに反映していることがうかがえる。ディテールとは全体に対する細部のことを指し、本研究の場合、対象の景観の一部を切り取ったような写真が該当する。女性向けタイプでは、構成上重要なページや冒頭の写真ページにおいて、一目では金沢であることが認知できないようなディテールの景観写真が多用され、また大きく扱われていた。女性向けタイプでは金沢であることがすぐわかる代表的な景観を全面的に押し出すより、観光中の移動に伴う景色の移り変わりの中から切り取られた、実際に目にする景観を重要視していることが読み取れる。また女性向けタイプは重要ページに至近景が最も使用されるのに対し、ムックタイプは至近景の使用率が最も低いということも示された。以上の分析から、女性向けタイプは金沢の全体像を認識させると同時に、観光中の移動に伴う景色の移り変わりにおいて実際に目にする切り取られた景観を重要視していることが読み取れる。

3つ目は「市場・買い物」である。主景の要素を単純集計すると「市場」の写真掲載率は女性向けタイプがムックタイプの2.5倍であった。また女性向けタイプはいずれも、買い物ページの割合がムックタ

イブよりも多かった。店舗・商業施設の写真も女性向けタイプの方が多く、「買い物」という体験を従来よりも重視し、「買い物」のための場の景観を充実させることを差別化のための一手法としていると考えられる。

女性向けガイドブックがこのような差別化によって、観光客に選ばれる工夫をしている一方で、観光ガイドブックに使われる景観写真には、社会の多くの人に共通して認識されているその地域のパブリックイメージも反映されている。女性向けタイプ、ムックタイプ共に「兼六園」「金沢城」「ひがし茶屋街」などの登場頻度は高く、それらが数多くの人に共有されるパブリックイメージとして金沢の強い印象を構成していることが分かる。しかしパブリックイメージはまちの環境や社会情勢によって変化するものであり、常に固定されているものではない。特に若い世代の視点を通して新たな共通の景観体験を読み取ることができれば、新しいパブリックイメージが形成される萌芽としてみるのが可能であり、女性向けガイドブックに見られる景観写真の特徴もそのひとつと考えられる。女性向けガイドブックから読みとれる1つ目のパブリックイメージは「現代的建物」のイメージである。主景の要素である「単体建物（現代的）」において、女性向けタイプは美術館や博物館関連の建物を大きな写真で強調していた。対してムックタイプはわずかしかが使っていない。さらに2つ目として「美術館・博物館・記念館」のイメージが挙げられる。「現代的建物」のイメージでも美術館等が多く出現したこと、さらに美術館・博物館を主対象とし、かつ大きな写真で掲載されている割合は女性向けが40.0%なのに対しムックタイプは6.3%と大きな差が現れた。

金沢市は、伝統的な景観と近代的な景観の共存、さらに現代の最先端の美意識を都市が継承することを、文化的景観の維持のための重要な目標としている。女性向けタイプで近代的な美術館や記念館、博物館等の出現率が高いことには、金沢市の伝統を守り受け継ぐ姿勢が影響しているのではないかと考える。それは、金沢市の景観政策の方針がこれらの層にうまく受け止められ、新たなパブリックイメージになり始めているということになる。金沢市の景観づくりは若い女性に共感され、それがガイドブックの景観写真にも反映されているといえるだろう。女性向け観光ガイドブックには、観光客、観光地双方のニーズが取り込まれているが、従来のイメージにとらわれない新たな都市としての魅力や、景観に限らない観光行動や体験の要素も反映させて景観写真を利用していることが明らかとなった。

【主要参考文献、引用文献、URL】

- 金沢市経済局営業戦略部観光交流課／金沢市観光調査結果報告書／2015
- 金沢市／金沢市景観総合計画／2009
- 日高圭一郎ら／「観光画像情報からみた観光資源に関する一考察－北九州市を事例として－」日本建築学会計画系論文集512、p213－220／1998
- 神谷文子ら／「主題要素の写され方からみた都市景観写真の構図に関する研究 欧米10都市の観光ガイドブックを事例として」日本建築学会計画系論文集、528、p179－186／2000

金沢市大野町のまちなみ景観の成立過程

山崎 仁美

文化マネジメントコース

はじめに

近年、地域の内包する歴史文化性を保存・継承して、個性や魅力のあるまちづくりのための糧にしようとする流れがある。そのため、地域が景観計画を策定するにあたって地域の歴史性を反映させることが広く行われるようになり、まちなみに関しても現存する歴史的要素の成立過程を理解することが必要になっている。

本研究の対象とする石川県金沢市大野町は、日本海沿岸地域で藩政時代には金沢城下に物資を運搬する海運業が盛んに行われ、港町として発展した。また、麦や大豆、塩などの調達が容易であったことから、醤油醸造業が盛んになった。醤油醸造業は現在もなお行われており、明治・大正時代の醤油蔵や工場など、醤油産業に関わる建物を今でも数多く見ることができる。海運業に関しては、明治頃に衰退し、現在は役割を金沢港が担っていることから、全く行われなくなった。大野町は産業によって形作られた歴史的まちなみ景観が現存する地域である。そしてそれらを維持しようとする意識が住民や行政からも見られ、イベントや条例による景観保護などの動きがある地域である。

本研究では、18世紀後期以降の大野町におけるまちなみ景観の成立過程を明らかにすることと、それをもとに、今後の大野町のまちづくりに活かすための方向性を整理することを目的とする。

研究方法

本研究では、まちなみ景観の成立過程を調査するために、大野町のまちなみの様子がわかる古写真や絵図資料、地図などから景観の読み取りを行った。また、文献資料に記述されているまちなみに関する情報を画像資料の補足情報とした。さらに、現地踏査や住民へのヒアリングを行い、大野町のまちなみの現況を調査した。以上のように読み取った情報を年代ごとに現代の地図上に重ねて復元した。そして得られた地図からまちなみ景観に関して考察する。

また、大野町において醤油産業は主産業であり、江戸時代から現在まで継承されている独特な産業であることから醤油業者の店舗や蔵の分布の変遷をたどった。本研究では、醤油産業に携わっている業者が記されている「大野の醤油屋変動状況 醤油業賣子中間」にある醤油業者と各年代の絵図および住宅地図上にある業者とを照合した。

本研究で取り扱う年代は、調査可能な史料が多く残されており、変遷を十分に追うことができるという理由から、18世紀以降とした。また、調査対象範囲は調査年代と同様の理由から、現在の大野町の内、旧町名である、庄町・坂本町・蓮池町・鍵町・茶釜町・湊川町・船手町・稲荷町・亀齢町とその南部を調査対象範囲とした。

街区変遷

1785年に作成された「石川郡大野村絵図」では、当時の村全体は川に囲まれており、島のようになっていた。街路に注目すると、街路は村の北部にのみ存在しており、現在の街路とほぼ一致していた。住宅は街路のある北部にのみ存在している。特にその西側に住宅が集中し、東側は西側ほど住宅が見られない。住宅密集地である北西部には神社と寺が見られ、日吉神社と伝泉寺である。この2つは現在とほぼ同じ位置にあり、この頃から変わらず立地している。村の南部は水田に、そのさらに南は葎原となっており、南部は人の居住に適した状態ではなかった。

「文久2年 大野町屋敷割」は1862年作成の「大野町絵図」の部分写しで、町の北部地域のみが描かれている。この図の街路に注目すると、1785年の頃より街路が増え、現在の街路に近くなっている。住居は増加し、以前ほど東西での住居の密集度の差がなかった。また、現在は砂丘になっている町の北部にも住居が見られた。

1910年作成の「正式二万分の一地形図」では、河川の形はほぼ現在と同じであった。1862年の絵図にあった北部の街路や住居はこの頃にはなく、砂丘に侵食されていた。それに反し、茶釜町や鍵町のあたりには街路の広がりが見られ、町の広がり方としては南東部に広がっていることがわかる。しかし、そのさらに南側の旧町割に入っていない地域には道がなく、水田や畑が広がっていた。また小学校や郵便局、町役場が見られる。

1934年作成の「大野町全圖」では、南部の水田内に道路ができ、南部へと町を広げるという準備が進んでいる。また、駐在所や消防団、鉄道の線路などが見られる。

戦後のまちなみの調査には空中写真を使用した。1946年の米軍撮影空中写真では、街路や河川の動きなどに戦前との違いはあまりない。1973年には宅地がこれまで水田であった町南部に拡大し、北部の砂丘と河川の間の地点にも居住地の広がりが見られる。砂丘横の地点に建物が見られるようになったのは、砂丘の奥に大野醤油醸造協業組合の工場が建設されたため、工場への道ができ、その道に沿って宅地が拡大していったものと推測される。この時点で、街区はほぼ現在のものと同じになっている。2007年には、1973年の頃より水田が住宅地化している。大野町南部の隣接地区との境界は水路であったが、この時には道路に変化している。

醤油屋の分布変遷

江戸末期～明治初期にかけて位置が確認できた醤油屋は20軒であった。この20軒の内、今でも醤油産業に関わっていることが確認

できるのは、1軒のみで「直江屋源兵衛」である。しかし、現在の所在地と江戸末期に示されている位置とは異なっている。江戸末期に示されている場所は現在、砂丘が迫っている地点であり、そこに醤油産業を営んでいた痕跡は残っていない。「金沢市大野町史」(1976)によると、「大野町絵図」(1862)には直江屋源兵衛は現在とはほぼ同じ位置に位置しているという記載が見られた。それを踏まえると、江戸末期頃には直江屋源兵衛は複数の土地を所有し、ひとつは既に現在の位置にあったと考えられる。江戸末期～明治初期には町北西部の日吉神社付近に醤油屋が多く分布していた。

1963年には23軒の醤油業者が見られた。この時、町の最も大きい通りである庄町通りより南側に多く分布していることがわかり、特にその東側である川沿いに集中していた。

1972年には29軒の醤油業者が見られた。多く分布しているのは庄町通りより南側で、1963年と同じである。新たに、南側の方が規模の大きな業者が多く分布していたことが明らかとなった。

1980年には27軒、1990年には25軒の醤油業者が確認できた。2010年には19軒の醤油業者があり、減少の傾向が見られる。また、町南東部で減少が進み、2010年には町の真ん中の南北一直線上に集中して分布している。

現在はさらに減少し、醤油業者は16軒となっている。廃業により使われなくなった醤油製造の施設は、建て直すというケースと、本来の用途とは別の用途で使い、そのまま外観を残しているケースの大きく2つが見られる。また、大野醤油醸造協業組合の設立により、醤油製造の製造過程のほとんどを組合の工場一括に行うようになったため、各業者の醤油蔵は不要となった。このような廃業となって使われなくなった醤油製造施設と、組合設立のために不要となった醤油蔵は、物置や車庫といった用途で使用されていることがほとんどだが、中にはリノベーションにより、カフェやギャラリー施設などとして使われているケースが見られた。

まとめ

以上の調査から、街区変遷に関しては大きく3段階に分けられる。(図1)第1段階は江戸後期(1785)頃の形態である。第2段階は江戸末期～戦後(1850～1960)頃の形態である。第3段階は戦後～現在(1970～)の形態である。

現在私たちが見ている街区に関して、北部は江戸後期以前からのもので、南部の大野川沿いの一部は江戸末期頃からのものであることが言える。南部の内陸側は戦後からのもので、新しい街区である。大野町は地形的に、水害や飛砂の被害が多く、住むには不利な地域であった。しかし、河川の切り替えや排水によって不利な条件を克服し、現

在のように町を広げてきたのである。

醤油屋の分布は江戸末期～明治初期頃には、庄町通りより北側に多く分布し、特に、北西部の日吉神社側に集中していた。それ以降徐々に南部に移り変わり、戦後には庄町通りより南側に多く分布し、特に大野川沿いの南東部に集中していた。しかし、現在では町の中心部の庄町通りをはさんで南北に一直線という分布の仕方になっている。1980年以降、醤油業者の数は年々減少傾向にあるが、このように、醤油産業は決して、町の中の特定の場所で継承されたものではなく、時代によって町の中で動きながら継承されたものであることが明らかとなった。また、使われなくなった醤油製造施設は多くの場合がそのまま残存し、そのなかでリノベーションを行い、新たな活用方法により利用されている施設がある。醤油蔵としての本来の用途で使われたのはほとんどが組合設立の1969年より前のことで、それ以降は本来とは違う用途での使用へと移り変わっている。

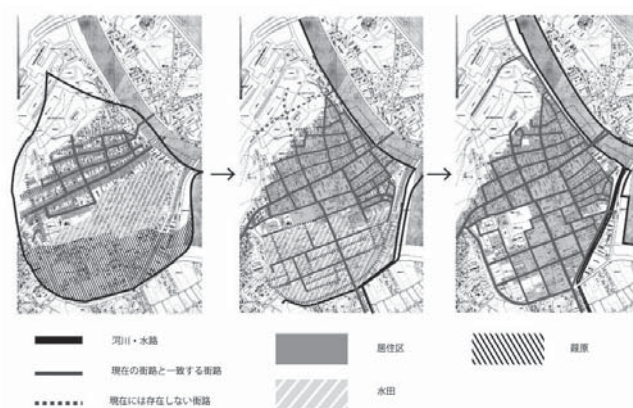


図1 大野町街区変遷／「金沢市住宅明細図 北部版 平成27年版北部」をベースに筆者が作成

【主要参考文献】

大野町史編集委員会／「金沢市大野町史」／株式会社北国出版社／1976
金沢市(株)文化財保存計画協会／「平成21年度 金沢市文化的景観保存調査業務委託(補助) 業務報告書」／2010
刊広社／金沢市住宅明細図 北部版 平成27年版北部／刊広社／2015
栗森長八／「大野の醤油屋変動状況 醤油業賣子中間」／2009

金沢市における夜間景観の観光資源化

吉里 紗悠美

文化マネジメントコース

研究の背景・目的

夜間景観が観光産業に与えるメリットとしていくつか挙げられる。1つ目に、夜間景観がある周辺の商業施設の利益増加に貢献することである。見所となる夜間景観があることで、夜の回遊性が高まり、交通機関が利用されると共に、周辺の飲食店や土産物店に足を運ぶ観光客の増加が期待できる。2つ目に観光客の宿泊施設の利用機会の増加が見込めることである。夜間景観は、その地域での滞在時間を夜間まで延ばすことができるため、観光客がその地域内に宿泊することが期待できる。また、宿泊施設や観光施設の多くは季節によって稼働率の偏りが生じるが、閑散期に夜間景観が見所を作り出すことで稼働率の偏りを緩和する可能性も持っている。更には、宿泊施設周辺の商業施設の利益増加にも波及していく。このように、夜間景観をうまく活用することは、観光産業を中心とした地域経済に大きな影響を与え得る。

金沢市での観光における目的のトップは「食」であり、続いて「街並み」が上位となっている。また金沢全体の観光の印象として「景観」という回答が半数近くを占めており、金沢市の観光都市としての魅力の大きな部分を、街並みが作り出す景観が占めている⁽¹⁾。更に北陸新幹線開通を機に、金沢の観光は大きく伸びた。市内の19か所の観光施設では、年間利用者総数が前年の2014年と比較して51.1%増加した⁽²⁾。しかし、逆に新幹線開通後はアクセスの改善によって日帰りが十分可能になったこともあり、宿泊客の減少がみられる。

以上の金沢の観光状況を受け、将来的にも「夜間景観」は観光資源として重要な役割を果たすと考えられる。日帰り観光客が増加傾向にある現在、観光客の滞在時間の長期化を促すには、魅力的な夜の観光資源を作り出す必要がある。金沢に足を運ぶ観光客の多くが「景観」に興味を示しており、「夜間景観」は夜間における観光資源として重要な役割を果たすことができる。

本研究の目的は次の3点である。1つ目に金沢市が夜間景観を観光資源としてどのように位置づけているのか、そして観光地としての魅力を向上させるために、夜間景観に関してどのような施策や事業を実施しているのかを、関係者へのヒアリングを通して明らかにする。2つ目に、金沢市を訪れる観光客の、金沢市における夜間景観活用やその他の取り組みについての認知度、および夜間における行動の状況を、アンケート調査によって明らかにする。最後に、金沢市の夜間景観を観光資源としてみた場合、どの程度現状から集客力を上乗せできる潜在力があるのかを明らかにするとともに、夜間景観の観光資源としての魅力向上には、具体的にどのような取り組みが必要なのかを考察する。

夜間景観の観光資源活用の取り組み

夜間景観の観光活用の取り組みについて、金沢市観光協会、金沢市役所景観政策課、金沢市旅館ホテル協同組合に対してヒアリング調査を行った。行政は景観政策の一環として夜間景観整備に着手しており、夜間景観整備に積極的に取り組んでいる⁽³⁾。しかし、夜間景観整備と夜間の観光との連携にはまだ進んでいない状況にある。

観光関連団体の取り組みとしては、金沢市内の主なライトアップスポットを巡るライトアップバスの運行を実施している。利用者数は年々増加している。金沢市旅館ホテル協同組合が主体で行っており、バスの運行は北陸鉄道、金沢市役所と金沢市観光協会は後援を行っている。

夜間景観に関する観光客の認知度と動向

アンケート調査は、金沢市内の主要な観光スポットであり、多様な年代層が訪れると想定されたひがし茶屋街で実施した。2日間の調査で130件の回答を得た。そのうち石川県民を除いた県外観光客122件について分析を行った。金沢の夜間景観について認知しているのは全体の53%で認知度はあまり高くなかった。その理由としては、夜間景観イベントの開催時期が短期間であることや夜間景観の宣伝が不十分なことなどが考えられる。認知度は「10代～20代」の観光客が最も高く、「50代～60代」の観光客が最も低かった。一方で金沢の夜間景観を認知していなかった観光客に対し、夜間景観の存在を認知していた場合の事前計画の有無では「立てた」という回答が全体の62%にのぼり、潜在的な夜間景観への興味は高いことが明らかになった。この設問の回答も「10代～20代」の観光客が最も多く、若い世代の夜間景観への関心が高いことが示された。

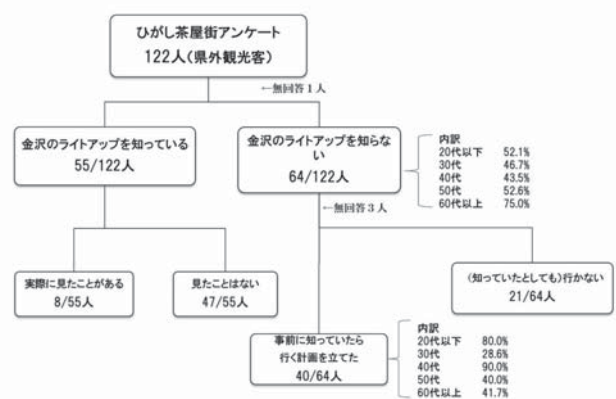


図1 金沢の夜間景観の認知度と観光行動との関係についてのアンケート結果

夜間景観の観光資源としての潜在力

アンケートからは金沢の夜間景観に対する認知度と観光行動との関係が示された。この結果に基づいて、実際の金沢への観光入り込み客数の統計数値⁽⁴⁾を使用して、金沢の夜間景観に対して潜在的な関心を持っている観光客数を試算した。結果、金沢の夜間景観に対し潜在的な興味を持っている観光客は約300万人いると推計できた。金沢の夜間景観を認知し、実際に足を運んだ観光客は55人中8人で約14%であり、これを実際の観光入り込み客数の数値に当てはめると約140万人にあたる。金沢の夜間景観の存在が十分に認知されていれば、最大プラス160万人が夜間景観に関わる活動をする事が期待できる。さらに金沢で宿泊すると回答した106人のうち、夜間に「外出する」と割合は52%であった。夜間の外出が多ければ夜間景観に触れる可能性も高くなる。実際の観光入り込み客数に当てはめると543万人に夜間景観を鑑賞するための潜在的な機会があるということになる。以上のような潜在的な関心と夜間の行動の機会を、夜間景観によってうまく受け止めることで、滞在時間の増加と宿泊機会の増加につなげることが重要であろう。

夜間景観を観光資源として活用するための方向性

金沢市では現在、インバウンド向けの夜間市内ツアーが企画されているが、日本人に向けた夜間景観イベントのツアーはない。そこで新たな取り組みとして移動・案内・食事を含めた、夜間景観イベントツアーを提案する。夜間景観に他の要素が加わることで、観光資源化に向けた強化につながるだろう。ツアーをインターネットで事前予約可能にすることで、観光客も手軽に参加することができる。さらに、飲食店側も来店客数が予想でき、収支の安定を図ることが可能である。ツアーの実現には関係者の協力体制が不可欠である。現在の金沢市の夜間景観は、それぞれ個別に開催されているため連携は十分ではない。道路などの照明と線的に結ばれる状況はまだまだ少なく、周辺施設との連携についても、商店街や飲食店の営業時間とのずれといった問題がある。今後、商業施設や交通機関・行政のバックアップにより、こうした業種との連携が強まれば、夜間景観イベントをより充実し、魅力を向上させることができるだろう。全国で成功している夜間景観イベントは共通して多種多様な団体の協力体制が伴っている。金沢市の夜間景観が観光資源としての役割を担い、観光地としての更なる魅力向上に貢献するには、他地域と同様に様々な団体の協働が不可欠である。

【主要参考文献、引用文献、URL】

- (1) 金沢市観光協会／「金沢旅物語」／金沢市観光調査結果報告書／(2) 金沢への旅行状況4) 金沢での旅行の目当て／2015年版／
<http://www.kanazawa-kankoukyoukai.or.jp/com/img/useful/exchangecity/kankouchousa-2015.pdf>
- (2) 金沢市／金沢市観光協会／「金沢旅物語」／金沢市観光調査結果報告書／観光施設利用者数調査結果／2015年版／
<http://www.kanazawa-kankoukyoukai.or.jp/com/img/useful/exchangecity/kankouchousa-2015.pdf>
- (3) 金沢市／「金沢らしい夜間景観整備計画」／1-2／
<http://www4.city.kanazawa.lg.jp/data/open/cnt/3/5493/1/yakan-seibikeikaku.pdf>
- (4) 金沢市／「金沢市観光戦略プラン2016」／2. 金沢の観光の動向

相互文化理解を目指した中国語教材開発

—芸術系学生を対象にした—

福島 千史

造形建築科学コース

要旨

近年、世界ではグローバル化が著しく進んだことによって、コミュニケーションをとる際にはお互いの文化を理解し合うことがたいへん重要となってきている。そこで、そのような相互文化理解を意識した教材開発を目標に、芸術文化学生がどのようなことを初修外国語教育に求めているかのアンケート等を実施した研究を行った。本研究では、芸術文化学部で初修外国語として取り扱われている中国語について考察した。

はじめに

「文化」とって思いつくのは何だろうか。建築や料理などといった目に見えるものだけが文化ではない。本研究では、人の内側にあって変化し得る動的な文化観である個としての「文化」と、人の外側にあって変化しない静的な文化観である集団としての「文化」に関しても触れている。

また人間にとって文化というのは大きなファクターとなっており、それゆえに文化どうしの衝突も起こりうる。では相互文化理解はどうしたら可能になるのか。それに関して重要になるのが学校での外国語教育であり、その中でも大学教育においては個人の専門科目と関連した初修外国語教育であるほうが学生たちの学習動機が高まると考えた。これらのことを踏まえ、『相互文化理解を目指した中国語教材開発—芸術系学生を対象とした—』の研究を進めていった。

外国語教育の現状

研究をすすめるにあたって、①スタンダード（アメリカ）②ヨーロッパ言語共通参照枠組み（別名：CEFR）（欧州評議会）③高等学校における中国語と韓国朝鮮語の学習のめやす（試行版）（日本）の3つの文献を参考に、現在の外国語学習はどのように考えられているのかを調査し、考察を行った。これら3つの文献を比較してみると、それぞれの設定目的は異なるとはいえ、3つとも現代社会のグローバル化の発展によって更なる外国語教育が必要と感じて設定されていることは共通していた。さらに3つの文献すべてにおいて、言語を習得する際には言語の背景にある文化を理解することが不可欠であり、文化の理解なしには言語を学び、ましてや他者とのコミュニケーションは成立しえないとされているのである。

やはり、言語教育において文化というのは切り離せない密接な関係にあるといえる。

芸文生の中国語学習における関心の所在

芸術系学生が中国語学習に関して、何を求めて、またどのようなことに関心があるのかを調査するために、富山大学芸術文化学部の中国語を初修外国語として履修している学生1～4年生（オープンクラス生も含む）を対象に指導教員が実施したアンケートを基に考察を進めた。このアンケートのうち、「自分の専攻分野と関連して、どのような語彙を習得したいか」「将来専門性を生かす職業について場合を想定して、どのような中国語能力を身につけたいか」「専攻分野と関連して、どのようなことを中国語で表現したいか」等の5つの質問の回答をまとめ、分析した。なかでも特に目立ったのは、自分の作品をプレゼンテーションする能力や日常会話程度の語学力を身につけたいという回答や、専攻分野に関する語彙を習得したいという意見であった。

また、芸術作品を評価する能力を中国語学習に求める学生もいたため、追加アンケートとして芸術作品・建築物・自然景観を評価する際に学生たちがどんなことばを使用しているのかを調査した。その回答を様々な視点から考察し、その結果に基づいて中国語教材を作成した。

相互文化理解を目指した中国語教材

本論文で提案する中国語教材には、会話文＋文法事項＋会話文中の新出語彙＋練習問題という従来の語学テキストの定型のみならず、文化ノートとして、その言語が使用されている地（本論文では中国）と日本の、人があまり知らないような違いや芸術系学生の興味がありそうな分野に関する違いなどを紹介する部分も作成した。

今回、作成したのは三つの場面の教材である。第一に、学校祭に関する会話文である。これは、中国人留学生のインタビューをもとに作成したもので、この課の文化ノートでは中国人と日本人の学業への意識にまで言及している。第二に、中国の伝統的住居である四合院について説明を受けている場面である。これは、前述のアンケートでの回答にあった、専攻分野に関する説明や評価という点を重視したものである。そして第三に、日常会話の場面である。

この三つの教材サンプルを本論文の成果の具体例としている。

【主要参考文献、引用文献、URL】

- National Standards in Foreign Language Education Project／国際交流基金日本語国際センター／1999-2003
- 西山教行・細川英雄・大木 充／異文化間教育とは何かーグローバル人材育成のためにー／くろしお出版／2015

1 学校祭の準備

助動詞“想” “～したい”を表す

小籠包が食べたいなあ
我想吃小笼包。
Wǒ xiǎng chī xiǎolóngbāo.

对话 A: 福山(Fúshān) B: 李(Lǐ)

A: 在学校节我们办什么小铺子?

Zài xuéxiàojié wǒmen bàn shénme xiǎopǔzi?

B: 我想玩儿用英语的游戏。让同学们互相竞争。

Wǒ xiǎng wánr yòng Yīngyǔ de yóuxì. Ràng xuéshengmen hùxiāngjìngzhēng.

A: 嗯? 你说什么? 我想卖自己做好原件装饰品。

Ng? Nǐ shuō shénme? Wǒ xiǎng mǎi zìjī zuòhǎo yuánjiàn zhuāngshìpǐn.

B: 我没有这样的想法。在日本学校节都是这样的啊。

Wǒ méiyǒu zhèyàng de xiǎngfǎ. Zài Rìběn xuéxiàojié dōu shì zhèyàng de a.

A: 在中国, 怎么样?

Zài Zhōngguó, zěnmeyàng?

B: 在中国, 所谓的学校节几乎没有。中国的学生一般都很关心学习。

Zài Zhōngguó, suǒwèi de xuéxiàojié jīhū méiyǒu. Zhōngguó de xuésheng yībān dōu hěn guānxīn xuéxí.

A: 原来如此, 那么, 我们不仅卖装饰品, 而且给答对英语游戏的人

Yuánlái rúcǐ, nàme wǒmen bùjǐn mǎi zhuāngshìpǐn, érqiě gěi dáduì Yīngyǔ yóuxì de rén

再赠送一个小装饰品, 你看怎么样?

Zài zèngsònggěi yí ge xiǎo zhuāngshìpǐn, nǐ kàn zěnmeyàng?

B: 你气魄真大啊!

Nǐ qìpò zhēn dà ā!

学校节 xuéxiàojié 原件 yuánjiàn 装饰品 zhuāngshìpǐn
小铺子 xiǎopǔzi 游戏 yóuxì 原来如此 yuánlái rúcǐ

練習

(1) 私は大学でオリジナルのアクセサリを作りたいです。
(装饰品 / 大学 / 想 / 我 / 原件 / 做 / 在)。

(2) あなたは映画を観に行きたいのですか?
(吗 / 电影 / 你 / 去 / 想 / 看)?

対話文を参考に、次の問いに答えなさい。

(3) 本文中、福山在学校节想做什么? 李在学校节想做什么?

文化ノート

中国と日本の学業に関する意識の違い

日本にある多くの学校には秋に学校祭が開催されていますね。中国の学校でも学校祭があつて当たり前…と思いませんか? 実は、中国では学校祭はほとんど開催されていません。中国では“学校は勉強する場所である”という意識がとて強く、行事といつても一番に思いつくのは運動会で、学校祭についてはピンとこないらしい。そのぶん、国家資格や語学の勉強に力を入れているというのです。日本に中国からの留学生が来たら、学校祭についていろいろ教えたり、一緒に楽しんだりすると良いでしょう◎

3 おかしなトイレ事情

“比…更…” “…よりもっと…”を表す

この作品はあの作品よりもっと美しい。
这个作品比那个作品更漂亮。
Zhège zuǒpǐn bǐ nàge zuǒpǐn gèng piàoliang.

对话 A: 福山(Fúshān) B: 小林(Xiǎolín) C: 李(Lǐ)

A: 下课了。我去洗手间。

Xiàkè le. Wǒ qù xǐshǒujiān.

B: 唉。我也一起去。

Ai. Wǒ yě yìqǐ qù.

C: 在日本, 去洗手间也跟朋友一起去吗?

Zài Rìběn, qù xǐshǒujiān yě gēn péngyou yìqǐ qù ma?

A: 听你这么一问, 我感觉从小就跟伙伴们一起去洗手间

Tīng nǐ zhème yíwèn, wǒ gǎnjué cóng xiǎo jiù gēn huóbànmen yìqǐ qù xǐshǒujiān

B: 我觉得跟朋友一起去洗手间比一个人去更开心。再说,

Wǒ juéde gēn péngyou yìqǐ qù xǐshǒujiān bǐ yí ge rén qù gèng kāixīn, zài shuō,

跟朋友一起行动有一种舒服的感觉。

gēn péngyou yìqǐ xíngdòng yǒu yí zhǒng shùfúde gǎnjué.

C: 哦, 是这样。在中国这种情景很少见。我感到很惊讶。

Ó, shì zhèyàng. Zài Zhōngguó zhè zhǒng qíngjǐng hěn shǎojiàn. Wǒ gǎndào hěn jīngyà.

下课 xiàkè 朋友 péngyou 伙伴 huóbàn 开心 kāixīn 感到 gǎndào
洗手间 xǐshǒujiān 一起 yìqǐ 觉得 juéde 行动 xíngdòng 惊讶 jīngyà

練習

(1) あなたは友達と一緒に家に帰りますか?
(回 / 一起 / 你 / 吗 / 跟 / 家 / 朋友)?

(2) 私の部屋は妹の部屋よりもっと広い。
(的 / 大 / 我 / 房间 / 更 / 房间 / 妹妹 / 的 / 比)。

(3) 为什么小杨感到很惊讶?

因为

文化ノート

知っていますか? ニーハオトイレ

中国にはふしぎなトイレのスタイルがあることを皆さんは知っていますか? それは通称ニーハオトイレと呼ばれ、トイレが互いに向かい合うような配置になっていたり、隣との仕切り壁がとて低くて扉がなく、隣の人も挨拶を交わすこともできる、というものです。今日の日本では、もう個室トイレが一般的になっているので、日本人が中国でこのニーハオトイレに出会った際、びっくりして逃げてきた人もいたんだとか。集団でトイレに行くという行為を日本の女子学生の間でよく見かけますが、その先がニーハオトイレだったら、彼女たちはどう反応するか気になりますね。

子どものための鑑賞教育

鈴木 佐知

文化マネジメントコース

はじめに

本研究では、過去から現在にかけて行われてきた美術鑑賞教育の実態を検証したうえで、今後美術館で行われる子どものための鑑賞教育はいかなる可能性を持っているのかを考察する。

まず、学校と美術館で行われている、小学校高学年から中学生の生徒を対象とした美術鑑賞教育の現状を明らかにする。学校で行われる鑑賞教育の場合は、中学校第一学年を対象に使用される美術1の教科書の変遷を見ていく。一方、美術館で行われる鑑賞教育については、小学校高学年から中学校の生徒を対象に催された展示とワークショップの傾向を調査した。

論を進める過程で、本研究では、鑑賞教育により子どもに美術鑑賞能力が正しく身に付いているのか否かを検討することとなる。その際に、鑑賞能力の有無を考察する手段として、アビゲイル・ハウゼンが提唱した「鑑賞能力の発達段階理論」を理論的支柱として用いた。

序論

アビゲイル・ハウゼンの「鑑賞能力の発達段階理論」の概要および学校と美術館でそれぞれ行われる鑑賞教育のありようを概観した。

「鑑賞能力の発達段階理論」とは、マサチューセッツ美術大学の認知心理学者アビゲイル・ハウゼンが提唱した、鑑賞能力を5つに段階分けした理論のことである。鑑賞能力は年齢とともに自然と身に付くものではなく、時間と経験により得られるものであるとされる。そして、第三段階までの鑑賞能力は、専門的な学習がなくとも習得できるものであるとされる。

次に学校での初歩的な鑑賞教育についてであるが、教育基本法第1条が示す教育の目的を果たすために、文部科学省は学校の現場に対して学習指導要領というものを告示している。これは教科自体の目標と各学年の到達目標や指導計画の作成と取り扱いを示したものであり、学校側はこの告示を基準とした美術科教育を行なっていく。

一方、美術館は資料収集、資料整備と保存、調査研究、展示、教育普及活動など、多岐にわたる事業を総合的に行う施設である。そのため、教育普及活動はあくまで事業の一つとなっているが、年齢を問わず行われる美術館の教育普及活動は、人々にとって貴重な学びの場となっている。

第一章

現在の美術の学習指導要領は「表現」と「鑑賞」、「共通事項」の三つの領域から構成される。『中学校学習指導要領解説 美術編』によ

ると¹、「鑑賞」の授業として教えるべきと定められた内容は、「鑑賞能力の発達段階理論」から大きく外れたものではない。しかし、その教えるべきと定められた方法の具体的な教育指導方法などについては、「表現」領域と比較すると言及が不足している。これは、美術科教育の中で行われる鑑賞教育が、鑑賞経験により感じたものや、他者と共有しようと試みる過程に得られる言語能力といった、対人能力を身に付けることを目的としているためである。

教科書の中に含まれる鑑賞教育の傾向として、「表現」を重視するありようが見受けられた。時が経つにつれ、鑑賞教育が重視されるようになりはしたが、鑑賞能力が第一段階の子どものみを対象に絞ってしまった印象も強い。現行の美術1の教科書には「鑑賞」のページが設けられているが、全体のページ数を見ると、未だ「表現」に大きく偏った配分となっている。正しく鑑賞能力の第一段階、ひいては第二段階へと発展していくための、美術鑑賞の経験回数を満たすだけの歴史的、芸術的な作品が十分に掲載されているとは言えず、結果的に鑑賞経験の頻度が少なすぎる内容となっているわけである。子どもが鑑賞能力を身に付けるためには、鑑賞経験を何度も重ねる必要があり、さらに各段階に見合った知識も必要となってくるため、教科書のみでは不足が多すぎるという結果が浮かび上がることとなった。

大学が行う美術科教員の養成課程で行われる講義を見ていくと、やはり表現と鑑賞の指導配分に偏りがあることが推察される。鑑賞よりも、表現の指導方法を取り扱う講義はるかに多く開講されているのである。これは、学習指導要領で「表現」が「鑑賞」よりも重要視されていることと、美術科教員は美術作品研究の専門家ではないということが原因にあると考えられる。

以上のことから、学校による美術教育では、表現することを重視し、鑑賞が比較的軽視される傾向にあることが明らかとなった。加えて、鑑賞教育の目的は鑑賞経験そのものではなく、対人能力などの「生きる力」を得るために行われる教育であったことが理解された。

第二章

国公立の美術館で行われる子どもを対象とした取り組みには、美術館スタッフを交えた意見交換会、鑑賞者が鑑賞の際に感じた感想を書くワークシート、美術作品の情報を掲載したワークシートを手に自発的な美術鑑賞を促す企画、さらには作品解説や、鑑賞と作品制作の両要素を兼ねたものの五つの傾向が見られる。

美術館スタッフを交えた意見交換会、子どもが美術鑑賞を通して得た感想を書くワークシートは鑑賞能力の発達段階が第一段階の者に対して行う教育として、鑑賞に必要と考えられる情報を子どもたちに予備知識として与えるワークシートは、鑑賞能力が第二段階に発達した

子供に向けた教育として、美術館が行っていることが伺える。作品制作と鑑賞を兼ねた取り組みは、鑑賞教育と分類するには難しいかもしれないが、新しい鑑賞の視点を身に付けることができる可能性を十分に望めるものである。美術館はこれら五つの取り組みを定期的に行っており、毎年新しい教育法を実践するわけではない。

美術館が学校との連携授業として行う取り組みは、美術館で実施するものと学校で開催されるものの二種類がある。美術館での連携授業は、美術館独自の教育普及活動で行う取り組みを、学校の授業や行事に合わせた内容に変えて行うことが多い。また、学校の授業で初めて美術館に訪れた生徒のため、美術館利用のマナーといった基礎知識を教育するものも多い。学校で行われる連携授業は美術館で実施される場合と比べると種類は格段と少なく、ほとんどが学芸員による出前授業や、教材の貸し出しなどに限られている。地方美術館などでは、美術作品を学校で展示するといった事例も見かけられたが、美術館の負担を考えると、全国の美術館で実施するには難しい取り組みである。

美術館で行う子どもを対象とする鑑賞教育は、美術を楽しみ、親しませる方法を試みた、鑑賞能力の基礎に重点を置く内容のものである。しかし、その教育法は対話型鑑賞やワークシートなど、限られた手法に偏っており、新しい教育方法を試す美術館も存在はするものの、長期にわたって継続するには至っていない。

第三章

前章までの検証を経て、両施設の鑑賞教育に見られる差異とは、どれほど鑑賞教育を重要視しているかという認識の違いであると言える。

この齟齬から、両施設で行われる鑑賞教育では、鑑賞経験を積み機会とそれを継続する時間が不足してしまっていることがうかがえる。学校で行われる鑑賞教育は目的が異なるため、理念としては「鑑賞能力の発達段階理論」に沿ってはいるが、効果はこの理論が期待するものとは大きくかけ離れている。美術館で行われる鑑賞教育のみでは、頻度も時間も充分とは言えない。また、両施設が行う鑑賞教育はいずれも第一段階や第二段階の者を対象とした教育に偏っている。

両施設の鑑賞教育の方向性に相違がなければ、お互いに補完しあい、高度な鑑賞教育がなされることが期待できる。しかし、現状ではまず重要性の認識が異なり、目指す目的も違い、そのために扱われる題材や教育方法も別のもとなってしまう。学校と美術館の連携授業の中では、この理想の教育状況が出来上がることもあるが、あくまで連携授業の間のみの話であり、一時的なものに過ぎない。

学校の美術科教育がより充実した内容の鑑賞教育を行うためには、鑑賞教育そのものを重視する教育を行うべきである。美術館の教育普及活動には、鑑賞能力をより上の段階へ発展させるための高度な教育

が必要である。そして、美術館がより高度な鑑賞教育を行うためには、学芸員とは異なる職員として、美術館に教育の専門家を招くことで、今以上に教育施設という機能を美術館に持たせることが必要と考える。

結論

美術館に教育の専門家を招くという取り組みは、地方美術館などでミュージアム・ティーチャーという職員がいるといった事例を確認することができる。

ミュージアム・ティーチャーとは、美術館に勤める学校教員のことで、これまで学芸員が担っていた教育普及活動を、教育者の視点から行う人々である。

本研究が挙げた、美術館に用意すべき教育の専門家は、美術館で行う美術教育、ひいては鑑賞教育を研究する人材であり、学校現場との連携だけでなく、美術館独自の教育普及活動にこそ重点をおく教育者である。そのため、学校現場発の職員であり、学校と美術館の連携をより深いものとする立場にあるミュージアム・ティーチャーとは、望む能力が異なっている。しかし、学校現場を知る職員がいることで、美術館の教育普及活動において、学校現場との齟齬を減少させる可能性を期待できる。美術館のミュージアム・ティーチャーが学校の教育現場に戻る。美術科教員養成課程で学ぶことができなかった美術知識や、鑑賞教育の知識を身に付けた美術科教員が現れるなど、鑑賞教育の現状を改善させることも望める事例である。

生涯学習としての美術を子どもたちに教育し、美術館が持つ教育施設としての機能を強化できるような人材が、今の美術館の鑑賞教育を充実させるには必要なのではないだろうか。

本研究では、教育の専門家を導入することで、今以上に教育施設という機能を美術館に持たせることを、今後の美術館の鑑賞教育の可能性と結論づける。美術鑑賞の初心者だけでなく、ある程度鑑賞経験を積んだ子どもも、十分に鑑賞を学べるような教育を提供する場所が、現在の子どもたちには必要なのである。

【主要参考文献、引用文献、URL】

- 山本朝彦 他／美術鑑賞宣言／日本文教出版／2003
- 上野行一／私の中の自由な美術—鑑賞教育で育む力／光村図書出版／2011
- 引用1) 文部科学省／中学校学習指導要領解説 美術編／日本文教出版／2008

大学院
芸術文化学研究科
修了研究・作品



1993

ボールペン・油性マーカー・

墨液・アクリル絵の具・ケント紙・イラストレーションボード

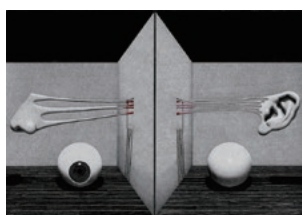
- | | |
|----------------------------|----------------------------|
| 1.「春」 h420×w297 | 2.「無題」 h364×w515 |
| 3.「文字にならない言葉の着地」 h364×w515 | 5.「報い」 h594×w420 |
| 4.「センチメンタル」 h364×w515 | 7.「CUP」 h190×w190 |
| 6.「Law Egg」 h420×w297 | 9.「I・d」 h515×w364 |
| 8.「夢の妙」 h515×w364 | 12.「SEE YOU」 h728×w515 |
| 10.「惑星のナルシズム」 h515×w364 | 14.「And The Sun」 h297×w210 |
| 11.「ペロシティ」 h594×w420 | 16.「超越」 h364×w515 |
| 13.「Shell」 h190×w190 | 18.「WHY」 h515×w728 |
| 15.「Television」 h420×w297 | |
| 17.「HOPE」 h210×w297 | |

御旅屋 宏輝

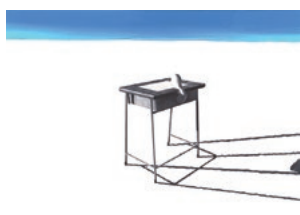
芸術文化科学研究科

全ての作品はボールペンで描かれています。ハッチングという、平行線を何度も重ねて陰影を描写する手法で描かれています。

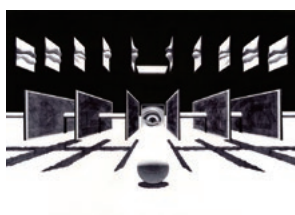
実在するモチーフを構成することで、現実と非現実、自分と他人、生と死など対極にある表裏のあいだを表現しています。



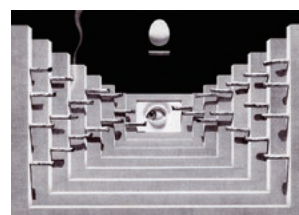
1



2



3



4



5



6



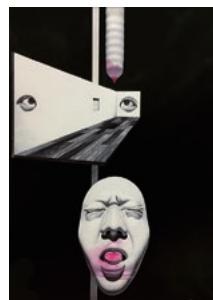
7



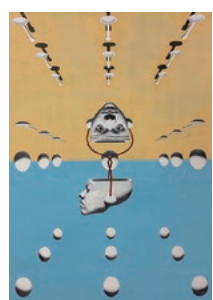
8



9



10



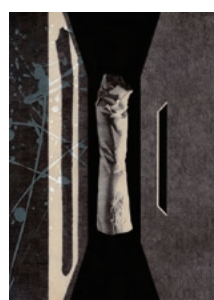
11



12



13



14



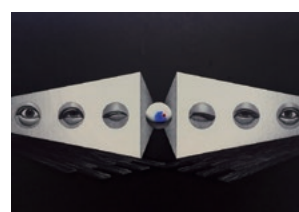
15



16



17



18

跡の先

油絵具・エマルジョン地・キャンバス
h1620×w1940mm

野尻 由希

芸術文化学研究科



雫

漆・発泡スチロール・麻布
h1250×w750×d685mm

江越 知比呂
芸術文化学研究科



Kakamu, Haruna *norari kurari*

のらり くらり

立体造形・漆・麻布・発泡スチロール
和紙・炭粉・乾漆技法
h400×w620×d420mm
h180×w175×d130mm
h120×w140×d115mm
h120×w140×d115mm

各務 春菜

芸術文化学研究科

この作品は、コビトカバをモチーフとした乾漆像である。持つ、抱く、撫でる等、様々な触れ方で鑑賞してもらいたいと思い、大きさや触れたいくなる形を考え、造形をした。そして、触れてもらうことを目的としているため、それぞれの表面は、和紙を貼ったり、炭粉を蒔いたり、磨き上げツヤをだしたりと、触感の違う表現を行った。

現在、作品と呼ばれる漆のほとんどは、眺めて鑑賞するが、実際に作品に触れ、手触りや重さや漆の匂い等を感じてもらい、より理解してもらうことが、漆に興味を持ってもらうきっかけになると考え、触れて鑑賞する作品を制作した。



乾漆蒔絵文箱

乾漆・蒔絵・螺鈿・漆・麻布・金粉・銀粉・白蝶貝
h66×w250×d80mm

藤原 愛

芸術文化学研究科



Sugimoto, Mai *naturally***naturally**

漆・和紙・ピアノ線・樹脂粘土・金粉・銀粉・金箔・青貝
 h80×w120×d100mm
 h50×w90×d100mm
 h60×w50×d110mm
 h30×w170×d90mm
 h20×w60×d80mm
 h25×w30×d90mm
 h25×w25×d25mm

杉本 真唯

芸術文化学研究科

漆と和紙を用いて、植物をモチーフとした装身具を制作しました。日本の自然の中で目にする植物をモチーフとすることで、忙しい生活や、漠然とした不安を抱える現代の日本人の心に寄り添うような装身具を目指しました。植物には、心に寄り添い、癒す力があり、また、植物由来の自然素材である漆と和紙には、植物の力が宿っていると感じます。

歴史の中で、植物など自然物を用いた装身は、古くから存在し、現在でも様々な地域で行われています。植物を用いた装身具には、自然への憧れや敬意、また植物の持つ力を身に宿そうとする物、自然の一部になろうとする物など、植物から力を得ようと身につけられている物が多くあります。

記憶の中の幼い頃に親しんだ自然や、日々の生活の中で近くにあった植物を身につけることは、心の癒しに繋がるのではないのでしょうか。このような植物の持つ力は、自然と離れて暮らす現代の日本人にとって必要な物であると思います。



ときめき

革・革製ハイヒール・漆・青貝・金粉・金箔
h130×w200×d70mm
h180×w100×d270mm

野路 朋生

芸術文化学研究科

革に漆加飾を施したバッグとハイヒールを制作しました。漆と革は、古くから印伝や漆皮など、一緒に使われてきた素材です。バッグ胴体、ハイヒールのプラットフォームにしている加飾は、松皮印伝という加飾技法を参考に、ひび割れた模様を表しました。また、革の動きに対応出来る漆加飾として、あわび貝の薄板で貝特有の光を表す青貝細工や、金箔で文様を表す箔絵技法を施すことにしました。優美な革の質感と漆加飾の華麗な表現の融合を目指し、新たな漆と革の関りを提案した作品です。



平成28年度 富山大学芸術文化学部 卒業研究・制作集／芸術文化学研究科 修了研究・制作集 目録

氏名	研究題目・作品名	分野	指導教員	副指導教員	掲載頁
造形芸術コース					
天野 美樹	四季椀 ー流れ石・青稲・秋月・六角水ー	工芸	清水 克朗	中村 滝雄、 ベルトネン純子	
一原 愛	内包	絵画	高島 圭史	安達 博文	
伊藤 メグ	Fugin Raigin's Byoubu	絵画	高島 圭史	安達 博文	
上村 依里香	見つける	絵画	安達 博文	高島 圭史	
川崎 麻由	とびだせ まよこさん	パブリックアート	安達 博文	高島 圭史	
川本 麻未	共生	立体造形	安達 博文	高島 圭史	
小島 真実	群羊	絵画	安達 博文	高島 圭史	
齊藤 菜々子	○△	立体造形	後藤 敏伸		
坂本 雛子	Yin と Yang	絵画	高島 圭史	安達 博文	
惣名 茜	魔法少女の頃	漫画	安達 博文	高島 圭史	
長浜 里美	シーグラスと錫	表現・技法研究	ベルトネン 純子		
前田 千嘉	俣に	レリーフ	後藤 敏伸		
宮内 海音	Fight!	絵画	高島 圭史	安達 博文	
山本 和加奈	うつしあい	絵画	高島 圭史	安達 博文	
吉田 愛貴	目を逸らさずに	絵画	安達 博文	高島 圭史	
デザイン工芸コース					
松本 一馬	Soundmechanism ー機構を用いて音を奏でる機械の制作ー	立体造形	小川 太郎		
上田 悠加	コミュニケーションを誘発するための製品	製品デザイン	矢口 忠憲		
吉備津 和真	依り代	工芸	中村 滝雄		
鈴木 絢子	避難所向け折りたたみ更衣室・授乳室	製品デザイン	内藤 裕孝		
眞島 千里	詠える家具制作 ーキッチン用収納戸棚の制作を例にー	家具デザイン	小松 研治		
青木 美月	可食紙の素材開発から用途開発	素材・用途開発	内田 和美		
梅澤 木綿	ダンベル	コンセプト・アート	渡邊 雅志		
大畑 有結子	纏まり	立体造形	齊藤 晴之		
岡島 由希	奏蓮華	工芸	林 暁		
柿本 萌	跡が残る靴下	服飾デザイン	渡邊 雅志		
加庭 愛美	Rosy Hear / 坂本商店 ー家族で営む美容室と酒屋のブランディングー	ブランディングデザイン	渡邊 雅志		
小坂 真里恵	漆装飾写本 ー『聖ヤコブの書』よりー	工芸	小川 太郎	深谷 公宣	
城村 美涼	親しみのもてる裁縫箱	工芸	小川 太郎		
竹田 愛	中身	立体造形	中村 滝雄		
得能 理澄	宝尽時絵重箱	工芸	林 暁		
中村 萌	手ぬぐい for 湯 ーお風呂の時間が楽しくなるー	コミュニケーションデザイン	内田 和美		
野村 柚美加	うつわ ー選ぶよるこびー	工芸	小松 研治		
平澤 紗英	螺鈿絡繰玲瓏海月	工芸	林 暁		

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）					
藤村 敬子	モノとの愛着を深める家具 ー裁縫机ー	家具デザイン	内藤 裕孝		
松本 真奈	乾漆亀甲菓子箱	工芸	林 暁		
本康 茉侑	animaroll	インテリアデザイン	渡邊 雅志		
森 みさき	点	彫刻	後藤 敏伸		
屋根下 千晶	カラフル ーチタンを用いたネックレスの制作ー	服飾デザイン	ベルトネン 純子		
八尋 新悠	陶胎時絵香炉 ー統ー ー緩ー	工芸	林 暁		
吉田 美菜子	ー輪挿し ー添ー	工芸	清水 克朗		
吉田 侑矢	ガトリングガン	立体造形	清水 克朗		
和田 奈美加	乾漆月下美人大皿	工芸	林 暁		
デザイン情報コース					
小泉 柚真	漫画『YAWARA!』における文字数と描写力の関係	人間工学	河原 雅典		
石田 航	知行合ー	映像	西島 治樹		
井関 紅葉	東日本大震災を経験した福島県から発信する減災グッズの提案	ソーシャルデザイン	有田 行男		
伊藤 芽衣	伝統産業について情報発信するためのメディアの制作とその運用方法の提案 ー高岡銅器団地を例にー	コミュニケーションデザイン	有田 行男		
上野 碧	欧文を用いた誌面の研究	基礎デザイン	ベルトネン 純子		
岡川 春樹		メディア論	深谷 公宣		
小笠原 寛仁	lggsilld ー魔法の学園と精霊の塔ー	デジタルコンテンツ	辻合 秀一		
小田 友萌	山形県庄内地方に伝わる民芸を活かしたデザインの提案	製品デザイン	有田 行男		
小野寺 咲	lnes ーEVバイクにおける機能と装飾の新たな提案ー	製品デザイン	内田 和美		
川原 尚子	バドミントングリップ用補助具の効果	人間工学	河原 雅典		
黒田 和	大人のくすり教育	コミュニケーションデザイン	沖 和宏		
小寺 諒	Incomplete Voice	メディア・アート	西島 治樹		
佐藤 ゆき	己刺	刺繍	平田 昌輝	安達 博文	
茂野 奈央	とめどない環	ミックスメディア	西島 治樹		
鈴木 智佳	ー輪茶	製品デザイン	渡邊 雅志	内田 和美	
須藤 美来	レースの新しい利用方法	服飾デザイン	武山 良三		
田島 楓子	こどもの食育を目的としたアニメーション	アニメーション	武山 良三		
多代 春香	介護を受ける側の美意識を考える	服飾デザイン	沖 和宏		
田幡 紗季	がん検診のダイレクト・プロモーション	コミュニケーションデザイン	沖 和宏		
手島 萌	ほどくを楽しく	コミュニケーションデザイン	沖 和宏		
中町 梓沙	素材の形を活かしたあたらしい表現の研究と制作	ミックスメディア	有田 行男		
成瀬 晶	ひとりあるある	キャラクターデザイン	沖 和宏		
能登 みのり	歩行車を使うことで何が変わるのか	人間工学	河原 雅典		
長谷川 茄鈴	黒部市における地元観光促進	観光デザイン	武山 良三		

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）					
林 花純	野外での昆虫観察を手助けするデジタルコンテンツ	デジタルコンテンツ	藤田 徹也		
山里 夏海	心の殻を可視化する	コミュニケーションデザイン	沖 和宏		
湯浅 亜依	ものづくり女子のための伝統工芸体験キット	製品デザイン	有田 行男		
湯浅 瑛里子	岡山県真庭市落合地域に受け継がれる、 銘菓『落合羊羹』についての考察と提案	パッケージデザイン	有田 行男		
マーティン・コレブ	VR/AR（ヴァーチャルリアリティ：仮想現実／オーグメント リアリティ：拡張現実）での新しいインターフェイスの提案	デジタルコンテンツ	小川 太郎	内田 和美	
造形建築科学コース					
土屋 陽平	持ち歩くもののための家具	家具デザイン	内藤 裕孝		
野原 悠暉	画像解析定量法による古代青銅鏡の分析	文化研究	長柄 毅一		
甲斐 千尋	サーファーロッジとみんなの家 ー南海トラフ地震を想定した津波災害避難所ー	建築意匠	上原 雄史		
神崎 遥奈	周囲の景観と呼応する切妻屋根群 ー交通ターミナルと学童保育を有する複合施設の提案ー	建築意匠	横山 天心		
木下 紗貴	放置竹林を活用した遊具等の提案 ー現場作業を前提とした丸竹の接合方法の検討ー	木質構造	堀江 秀夫		
木船 友加里	次世代のサービスエリアの提案 ー高速道路が担う役割の変化を受けてー	記載無し	大氏 正嗣		
黒川 朋香	Switch ー防災拠点となりうる複合娯楽施設の提案ー	建築意匠	横山 天心		
坂本 瞳	重森三玲の作庭におけるアニミズムの研究	記載無し	松政 貞治		
清水 英行	雑木と遊ぶ ー里山の体験ー	空間デザイン	小松 研治	奥 敬一	
立山 凧	富山県における放置竹林問題解決のための整備方法の検討	建築デザイン	堀江 秀夫	萩野 紀一郎	
玉井 志穂	Kureha Pear-Side Terrace projects ー高齢者主導のまちづくりー	建築意匠	上原 雄史		
寺島 大貴	空き地と建築物の狭間	都市デザイン	大氏 正嗣		
野原 雄太	ルイス・バラガンの建築論的考察 ーカトリック思想の影響とメキシコの風土を巡ってー	記載無し	松政 貞治		
東谷 日向子	継続するまちづくり ー商店街の魅力に着目してー	記載無し	大氏 正嗣		
平巳 陽穂	積層する内外 ー福祉施設及び多世代交流空間を主とした複合施設の提案ー	建築意匠	横山 天心		
福島 千史	相互文化理解を目指した中国語教材開発 ー芸術系学生を対象にしたー	言語教育	山田 真一		
村上 愛佳	展望台の再評価 ー他機能を組み合わせた展望台の提案ー	建築デザイン	大氏 正嗣		
山形 桜水	森の中の銀河 ーファイトレメディエーションを用いた工場跡地の立地適正化ー	建築意匠	上原 雄史		
湯田 稜也	三次元積層造形による銅合金粉末の成形に関する研究	表現・技法研究	長柄 毅一		
呉 瑛	農場と小児科を併設する保育園の提案	建築意匠	横山 天心		
文化マネジメントコース					
大谷 知穂	現代に生きるシェイクスピア ーアダプテーションの観点からー	芸術・美術論	深谷 公宣		
大廣 優里	西洋演劇作品に見る兄妹の関係性 ー『アンティゴネー』を中心にー	芸術・美術論	深谷 公宣		
川岸 真琴	旧利賀村移住者のライフコース分析にみる農村移住の課題	まちづくり	奥 敬一		
北井 莉穂	Skin scare cosmetics series	ミックスメディア	西島 治樹		
北束 かなみ	自主制作アニメーション「colorful」	アニメーション	西島 治樹		
古藤 勇魚	熊野の情念をさぐる ー中上健次を通じてー	文化研究	大熊 敏之		
小畠 麻莉子	女性服におけるスーツのあり方	デザイン史	大熊 敏之		

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）					
斎藤 菜青	17世紀オランダ花の静物画 ―描かれた季節の異なる花々から見られるオランダらしさ―	地政学、芸術・美術史	大熊 敏之		
鈴木 佐知	子どものための鑑賞教育	美術教育	大熊 敏之	ベルトネン 純子	
高山 遥	近年の女性向け観光ガイドブックにおける景観写真の使用傾向	景観研究	奥 敬一		
堤 憧美	吉田歌舞伎はなぜ再起できたのか	記載無し	島添 貴美子		
西村 早代	立体作品におけるデジタルアーカイブ利用の有効性	博物館メディア論	大熊 敏之		
橋本 星奈	ワールドミュージック・フェスティバル "SUKIYAKI MEETS THE WORLD" における存続要因と課題	まちづくり	島添 貴美子		
向井 万佑子	東洋美術における動物表現の変遷	芸術・美術史	三宮 千佳		
山崎 仁美	金沢市大野町のまちなみ景観の成立過程	景観研究	奥 敬一		
山田 杏奈	国公立美術館における展示テーマの大衆化の傾向について	記載無し	大熊 敏之		
吉里 紗悠美	金沢市における夜間景観の観光資源化	景観研究	奥 敬一		
吉村 美亜	少女向けファッション雑誌における「少女」のイメージ	メディア論	大熊 敏之		
芸術文化学研究科芸術文化学専攻（大学院）					
江越 知比呂	雫	立体造形	齊藤 晴之	後藤 敏伸	
御旅屋 宏輝	1993	絵画	安達 博文	高島 圭史	
各務 春菜	のらり くらり	立体造形	高橋 誠一	齊藤 晴之	
杉本 真唯	naturally	工芸	高橋 誠一	中村 滝雄	
野尻 由希	跡の先	絵画	安達 博文	高島 圭史	
野路 朋生	ときめき	工芸	高橋 誠一	小川 太郎	
藤原 愛	乾漆時絵文箱	工芸	林 暁	高橋 誠一	

GEIBUN 8

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 28 年度

発行日：平成 29 年 3 月 13 日

企 画：富山大学芸術文化学部

編 集：富山大学芸術文化学部卒展委員会
研究・制作集編集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）

撮影計画：小川 太郎（富山大学芸術文化学部講師）

発行者：畑中 保丸

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

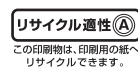
印刷・製本：能登印刷株式会社

© 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）



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。