

GEIBUN 9

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29年度



GEIBUN 9

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29年度

芸術文化学部

卒業研究・作品



確執

日本画・墨・麻紙
h1510×w2530mm

阿久津 香音
造形芸術コース



Nomura, Nao *Repose*

安息

日本画・麻紙・岩絵具・水干絵具・墨・銀箔
h2273×w1818mm能村 奈央
造形芸術コース

Geibun Prize 2018 受賞



廻る

岩絵具・水干絵具・麻紙
h2273×w1818mm

水野 千佳子
造形芸術コース



Ishikawa, Kuriko *Cellular dream*

夢みる細胞

油絵具・白亜地・木製パネル
h1630×w1950mm石川 久里子
造形芸術コース

I look pretty

テンペラ絵具・アクリル絵具・水溶性色鉛筆・白亜地・木製パネル
h1500×w2000mm

稲場 美里
造形芸術コース



Umezawa, Yuki *Correcting*

きょうせい

油絵具・白亜地・パネル
h1120mm×w1940mm

梅沢 友希
造形芸術コース



少女

油絵具・キャンバス
h1940×w1620mm

加納 萌子
造形芸術コース

Geibun Prize 2018 受賞



Kawaue, Ryuichiro 23years responce

23年 応え

油絵具・カンヴァス
h1620×w1940mm

川植 隆一郎
デザイン情報コース



春近づく

油絵具・白亜地・木製パネル
h1324×w1960mm

溝口 紗也佳
造形芸術コース



Mori, Fuka *The cherry blossom*

桜

油絵具・アクリル絵具・油性ペン・色鉛筆・白亜地・木製パネル
h1301×w1621mm

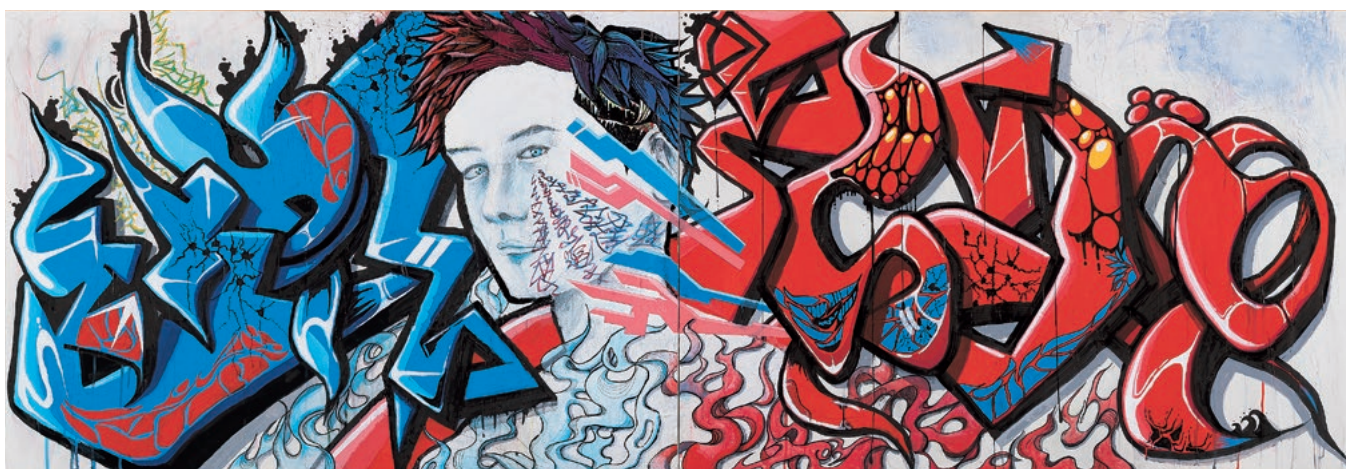
森 富花
造形芸術コース



グラフィティアートにおける 自己表現

カンヴァス・モデリングペースト
アクリルガッシュ・コピック・チョーク
h803×w2334mm

和田 直樹
デザイン工芸コース



Nishimura, Ayaka *Our Adult*

ぼくたちのおとな

アクリル絵の具・水性ペン・水彩色鉛筆

画用紙・木製パネル

原画 h257×w410mm

h257×w205mm

絵本 h182×w257mm

西村 彩花

造形芸術コース



「人生の選択」をテーマとした 漫画制作

一夢見る少女は本音が言えないー

ペンタプレート・CLIP STUDIO
φh210×w148mm

河村 郁

デザイン工芸コース

「ちいさなプライドを傷つけないように、他人から見た自分ばかり気にして、本当にかっこ悪い。」

高校3年生の芸人を目指す主人公が、大学を受験するのか、養成所を受けるのか、人生の選択を迫られ、自分の本当に進みたい道は何なのかを考える葛藤の物語。

人と違う道、普通じゃないことを選択することは怖い。でも本当に怖いのは、実際には存在しない”普通”に縛られて自分の心を騙し、自己の主張がなくなってしまうことだ。この漫画を通して、自分には何が大切なのか、どう生きたいのかを考える機会になって欲しいと考えこの作品を制作した。



重度な後遺症を抱える 患者とのコミュニケーション

マンガ・単行本
h257×w182×d13mm

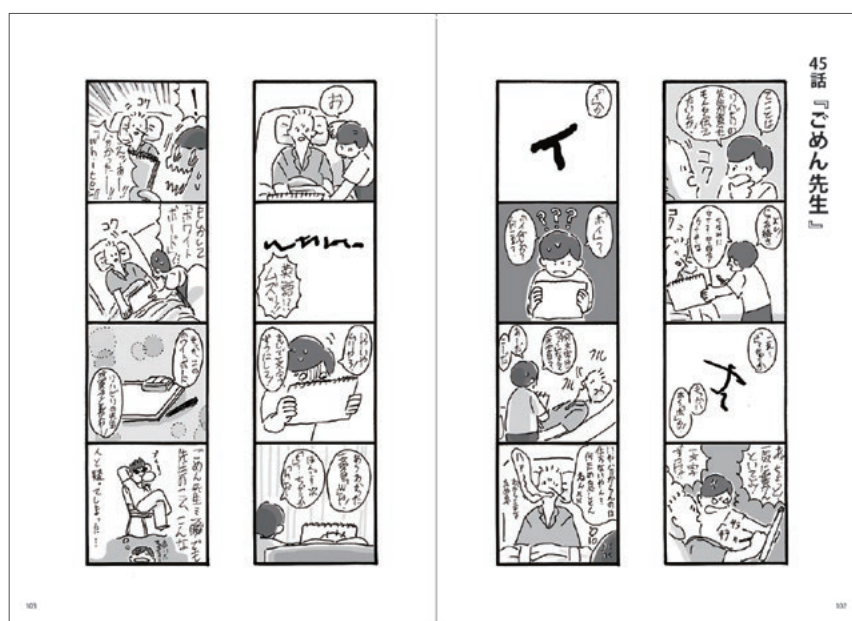
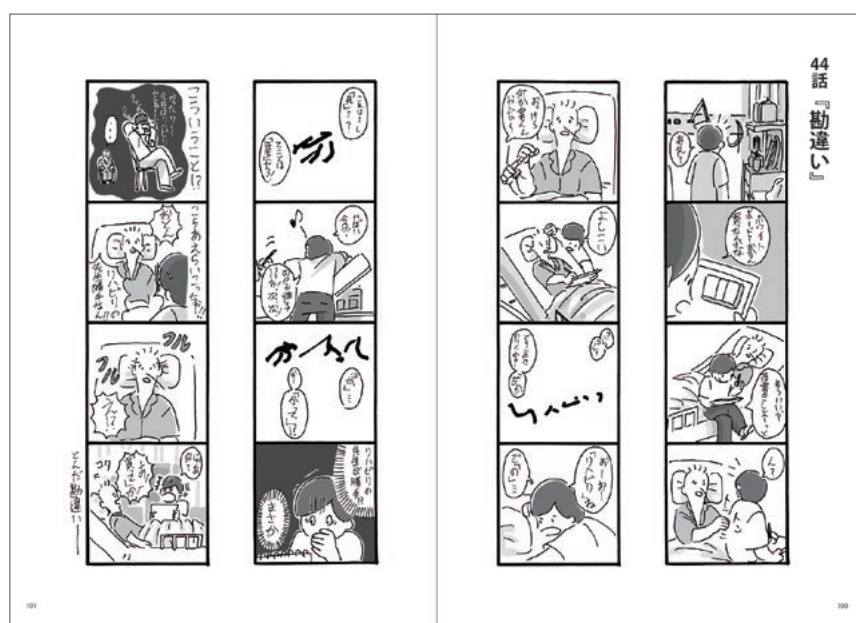
田中 沙里
デザイン情報コース

Geibun Prize 2018 受賞

喋る、笑う、体を動かす。

ある日突然それらをすべて失った時、人はどうやってコミュニケーションを取るのか。この作品は『新しい対話』をテーマにした4コマ形式の漫画である。父が脳出血で倒れ、重い後遺症を抱える身となったことをきっかけに、新しいコミュニケーション方法を確立していく過程を、誰もが読みやすい漫画で制作した。約8ヶ月にわたる調査の中で見つけたジェスチャーや、筆談方法についてのエピソードを全86話、210ページにまとめている。

脳の損傷による後遺症は千差万別で、それによってコミュニケーション方法も変わってくる。だからこそ、この作品を一つの『新しい対話』の前例として残すことで、今同じような状況にいる人、もしくは全く関係ない人も万が一そうなった時、この作品の『新しい対話』が、大きなヒントになると考えている。



どくのはり

アニメーション

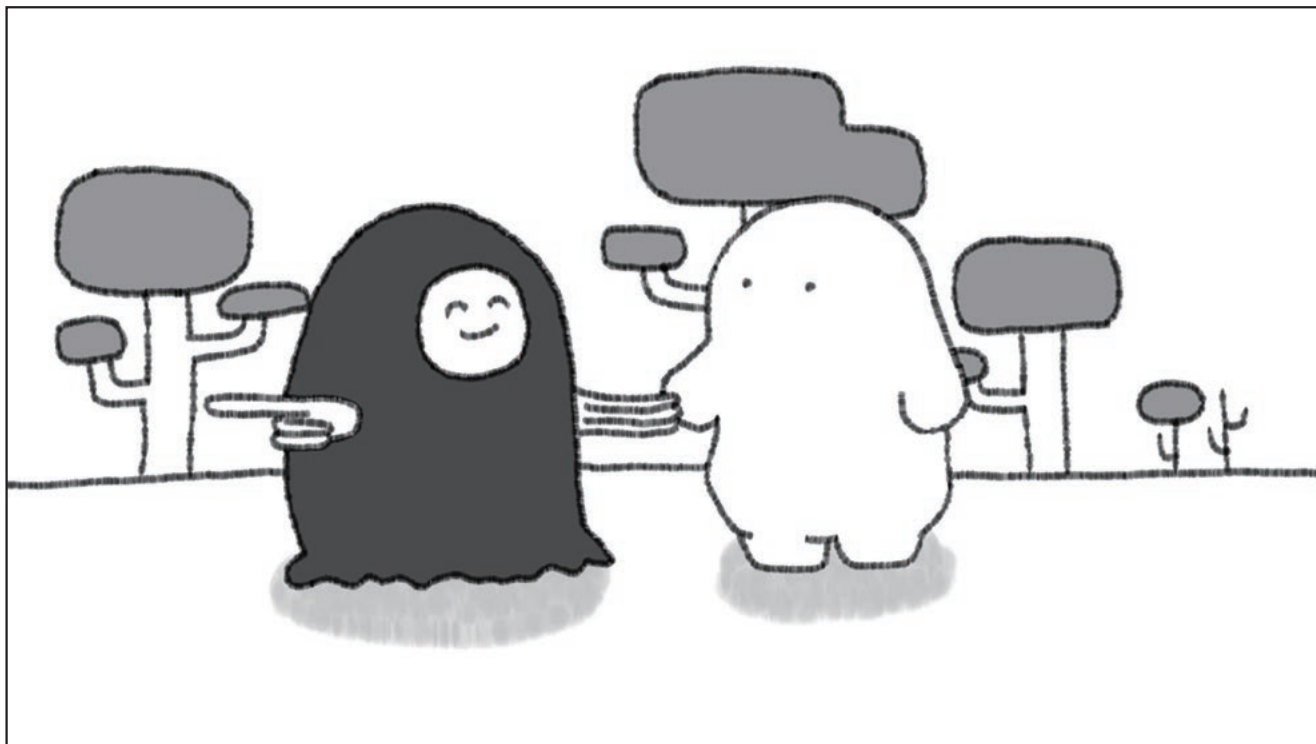
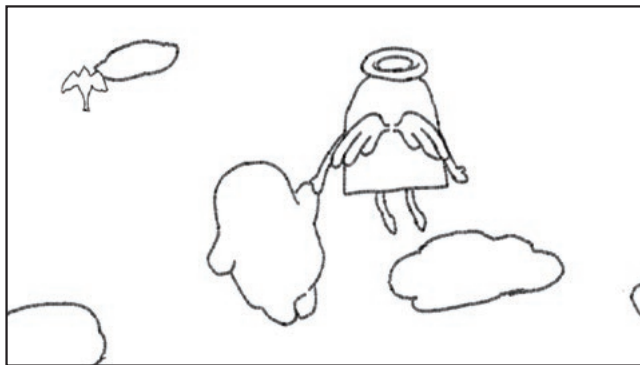
柿崎 萌音

デザイン情報コース

手描きで制作した4分半のアニメーション作品です。題材は、「他人からの悪意は受け流すほうが良い」という、自分自身の経験から得た教訓です。

誰かから悪意のある行為をされても自分に親身になってくれる人は必ずいるので、仕返しをしたり八つ当たりをしたりせずに受け流すのが良い、ということを作品を通して伝えたいと思い、このアニメーションを制作しました。

本編はすべてデジタルで作画し、効果音や音楽制作も一人で行いました。



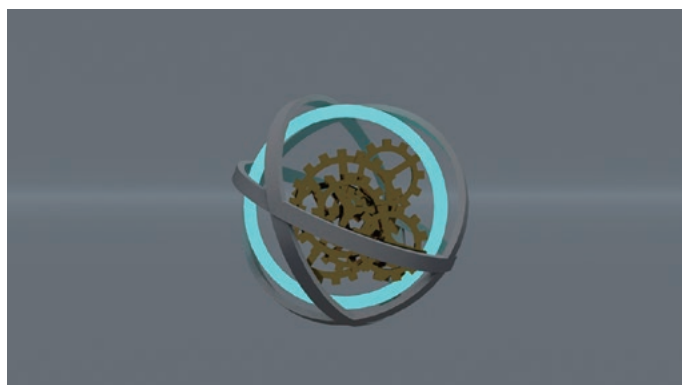
GEAR OF LIFE

3DCG アニメーション

定者 流星

デザイン情報コース

私は努力によって成長を実感した時に、生きているという感覚を得ることができます。しかし、もし永遠の命を手に入れてしまったら、私は成長のための努力を後回しにしていつまでもしないまいるでしょう。そうなってしまえば私は「生」の実感を得られない、つまり死んでしまいます。永遠の命が僕にとっては死同然なのです。今回はそんなわけで、「終わりがあるから命は美しく輝く」というテーマで作品を制作しました。



ベジェ曲線を活用した アニメーション制作

アニメーション
9分

神通 佳奈子
デザイン情報コース

ベジェ曲線には制御点により点・線・図形を自在に操作でき、コピーや拡大縮小を繰り返しても画像が荒れない、という特徴があります。これらの特徴をアニメーションの中の人やモノの動きに活用することでベジェ曲線特有の表現の面白さを追求しました。

本作の特徴として、1本のアニメーションをカメラワークに変化をつけることで、主人公が入れ替わり、3つの物語が展開していきます。よく観察していただくと、伏線のようにそれぞれのつながりが見えてきます。

(ベクターマンvsカイゾードリ / 密着 ベジェーズ24時 / べくたあ白書)



大きくなっても画像が
荒れないベジェ曲線で
出来たベクターマン



大きくなると画像が
荒れるピクセルで
出来たカイゾードリ



ベジェ曲線で出来た街はどこまででも拡大が可能です



ラブラブな二人もばっちり見えます



ほこりをかぶった体温

アニメーション

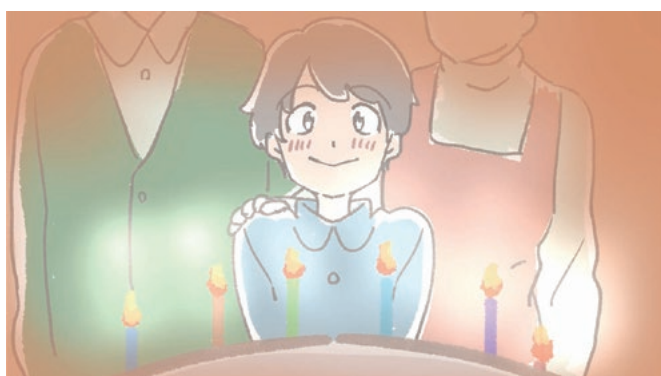
西沢 明恵

デザイン情報コース

「気付かなくてもあなたを支えている存在はきっといる」をテーマに制作した手描きアニメーション作品です。

今の私は多くの人、ものに支えられて生きています。そんな私も誰かの支えになっていればいいなあ、という思いで制作しました。

大学1年次に初めてアニメーションを制作した際に見つけた課題を解決することを意識し、一つの作品として再構成することを研究テーマに取り組みました。



ファンタスティック友達

コメディ・実写・特殊効果・特殊撮影
3840×2160pixel・23.976fps

倉本 浩幸

デザイン情報コース

解説文

人との何気ない会話に気づかされる経験は少なくない。

今回は「会話」「友達」をテーマに研究してきた映像技術で脚本した。

何気ない日々、求められる意味。対する答えを、作品全てを通じて

感じ取ってもらえれば嬉しい。



布スクリーンと レーザーセンサーによる インタラクション

プロジェクター・レーザーレンジセンサー・布

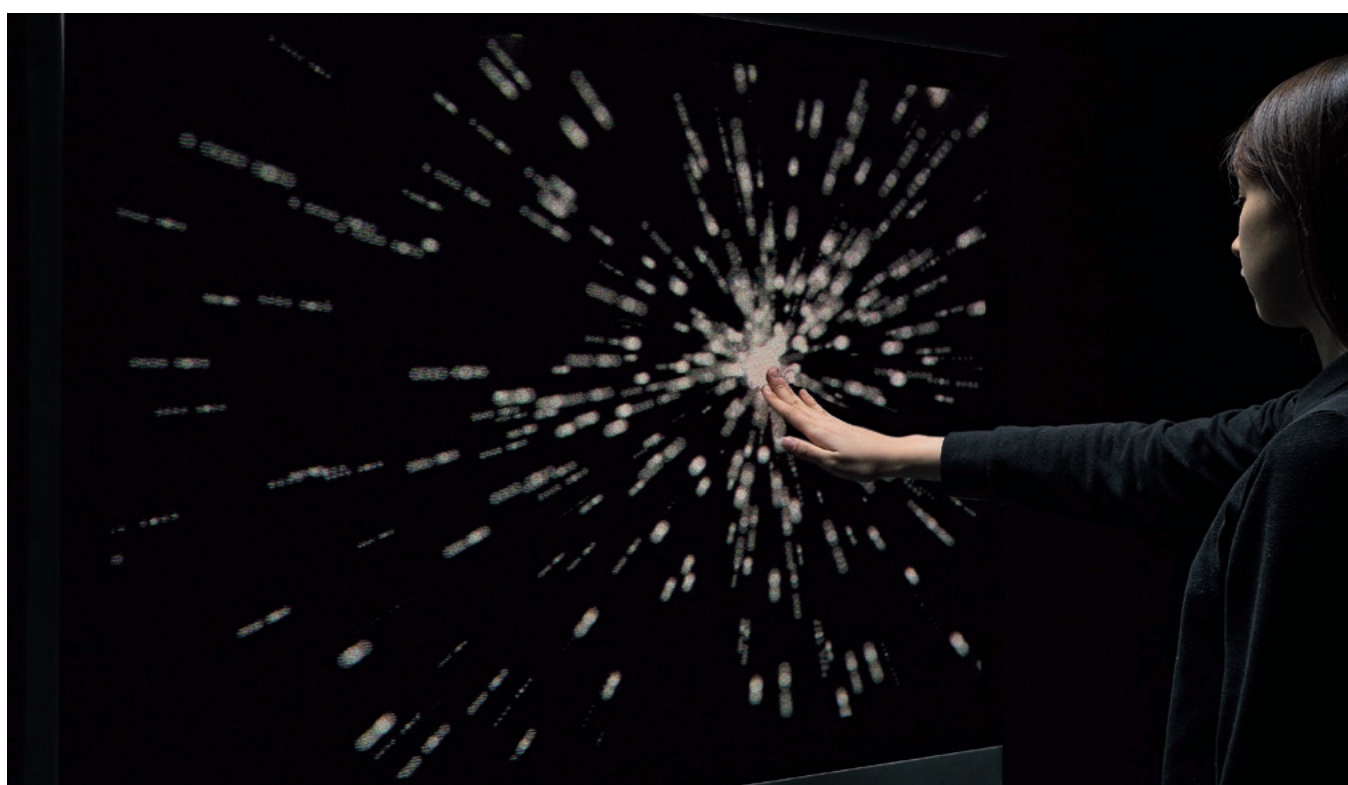
上野 舜香

デザイン工芸コース

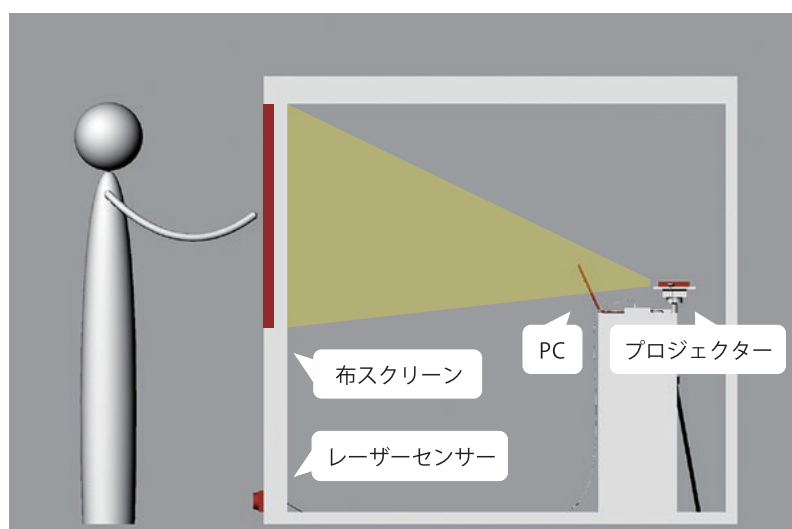
近年、スマートフォンの普及などにより、身近にタッチディスプレイがある生活は当たり前のものになった。普段、私たちは何気なく指先で画面に触れ、デバイス进行操作している。今でこそ当たり前のことになっているが、本来画面に触るだけで操作ができるという体験は、画期的かつ感動的で、楽しいことなのではないだろうか。

そこで私は、「画面に映るものが自分の動きに連動する」という体験の楽しさを再認識してもらいたいと考え、この作品を制作するに至った。

画面となるスクリーンには、指先の触角をより刺激できる素材として、布を使用した。弾力性のある布を張りスクリーンにしているため、触れる指先に合わせて布がたわむ。布のたわみと指先を追いかける光のプロジェクション、つまり物と映像の動きがリンクすることで、より「自分の動きに連動する」ことを意識させ、楽しんでもらうことをねらいとした。



内部の様子



仕組み（断面図）

未完成の腰

エポキシ樹脂・食品

立中 翔子

デザイン情報コース

3D プリンタ等が普及し、自分の形のコピーが簡単に作れる時代になっている。その中で、アナログで中身も詰まった自分の等身を作った。

私はこれまでに、バレーボールで県選抜のキャプテンを務めたりサークルで代表を務めたり、誰もが出来る訳じゃない経験をしてきた。これらの経験は確かに今の私の糧となっているが、だからと言って自分が人より優れているかという点と全くそうではない。そういった心の未完成と、現在ダイエットをしていて自分の理想の体型じゃないという体の未完成、二つの意味がある。また、中学時代から度々腰痛に悩まされ、私を表現するには腰しかないと思った。

小さなキューブ一つ一つは私の細胞であり記憶や思い出を表現している。中には食品が入っており保存されているようで、変化しなかったり、少し変化したり、完全に腐敗したり。比較的透明できれいなままのキューブは前面や横面に、腐敗したり濁ったりしたキューブは痛みの多い背面に配置している。



前面



背面下部



Morisaki, Yuto *Heave*

波打つ

桜
h130×w130×d30mm

森崎 湧斗
デザイン工芸コース

Geibun Prize 2018 受賞



ご縁

立体造形・漆・和紙・麻紐・針金
h850×w950×d60mm

上田 千尋

デザイン工芸コース



Juda, Ikumi *Remember me*

リメンバーミー

1. 大切なあなたへ 2. あけてみて 3. あなたをおもって
 4. ろうそくの火をけして 5. いちばん大きくきつてあげる
 6. わたしからあなたへ 7. 今日の日をおぼえていて

立体造形、銅、水性塗料、木、打ち出し

1. h250×w300×d120mm 2. h400×w400×d120mm
 3. h500×w500×d120mm 4. h350×w250×d120mm
 5. h200×w200×d120mm 6. h300×w300×d120mm
 7. h400×w600×d120mm

重田 郁美

造形芸術コース



終わりにて

青銅・真土型鑄造
h750×w300×d500mm

堀内 快
デザイン工芸コース

Geibun Prize 2018 受賞



Tsuchida, Rena *Little flowers*

Little flowers

銀・銅・青銅
h10×w30×d30mm
h20×w20×d20mm
h60×w30×d30mm

土田 麗奈
デザイン工芸コース



accessories

真鍮・ガラス・石など
h30×w1200×d900mm

深山 碧生
デザイン工芸コース

真鍮、ガラス、石など様々な素材を用いて装身具を制作しました。重い、軽い、柔らかい、硬い、ザラザラ、つるつる、透明、不透明、どれをつけてみたいか、どんな人に似合いそうか、想像しながら眺めてみてください。



うるみわ

漆・麻布・錫粉・和紙・炭粉・脱乾漆
 h50×w60×d60mm(×10)
 h15×w30×d30mm(×10)

小淵 史織

デザイン工芸コース

漆には様々な魅力がある。肌になじむように滑らかな触感はその内の一つだ。私自身、漆塗りのお椀を初めて使った時にその口当たりに感動した。しかし、時代が移り生活様式が変化すると共に、人々にとって漆は身近なものではなくなり、その価値が理解されなくなっている。漆を知らない人にも興味を持ってもらい、その魅力に気付くきっかけを作りたい。

そこで、漆の「触感」をテーマに現代生活においての漆の在り方を考えた。日々の生活で使うものとして、アクセサリーに着目し、漆の不思議で魅力的な触感を楽しむため、体の中でも感覚の鋭い手で触れやすい位置に身につけるバングルと指輪を制作した。色漆を使い、内側の肌に触れる面は塗立て、外側は様々な質感に仕上げた。身につけることで、漆の持つ多様な触感を楽しむことができる。



万葉ホルン

漆・布・金属
h360×w1900×d250mm

石瀬 麻美
デザイン工芸コース



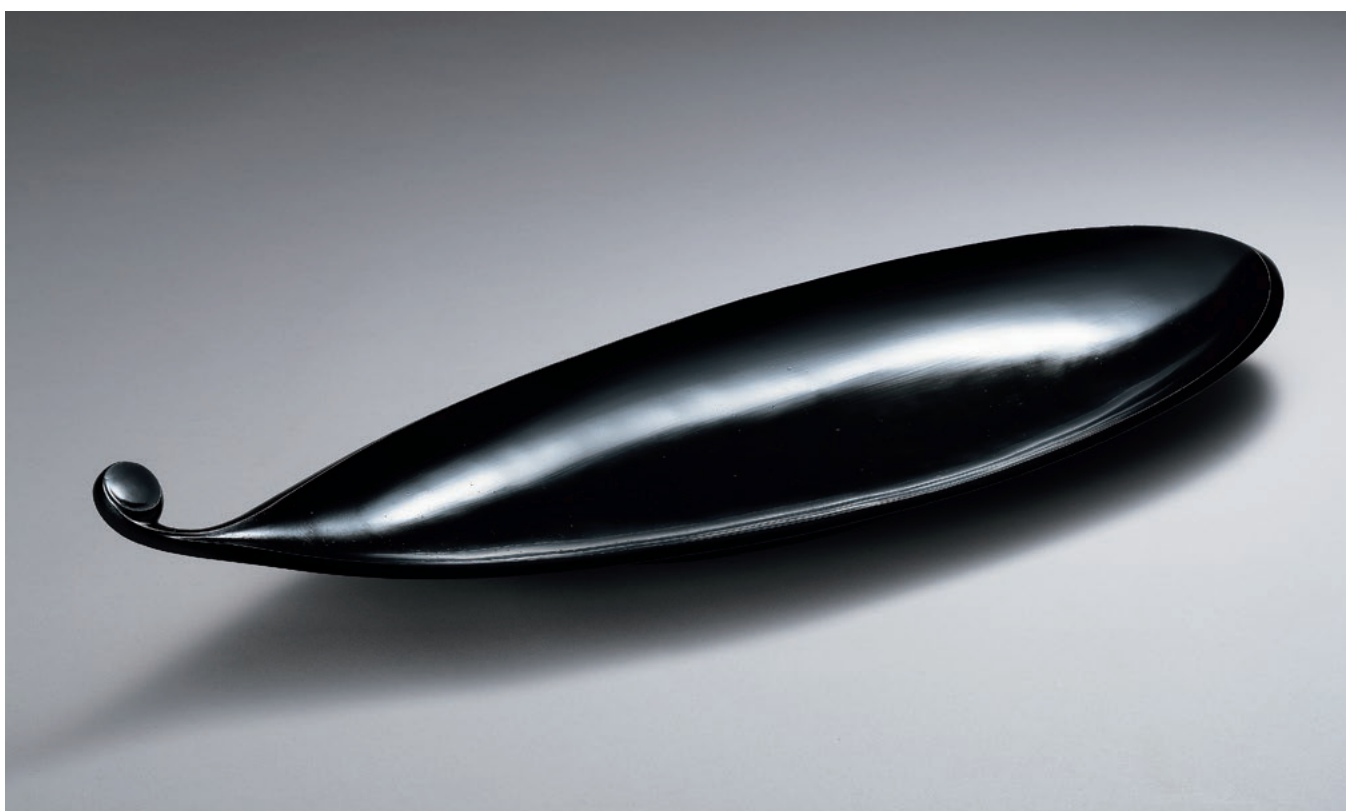
乾漆螺鈿盛器 「月虹」

漆、麻布、貝・乾漆、螺鈿
h105×w170×d560mm

尾崎 七夕

デザイン工芸コース

私にとって、初めて制作する大きな作品… 特別な思いを込めて作りたいと好きなものや好きなこと、何がしたいのか、何に興味があるのかとあれこれ思いを巡らし、何かこれからの制作において核となるような… また縁もゆかりもないものではなく、4年間、高岡という地で過ごしてきたからこそ作り出せる作品にしたい!という気持ちから、私の名前であり、私にとって、ルーツのようなもの、そして、高岡と私をつなぐものである「七夕」をテーマにしました。 また、天の川や織姫、彦星、金魚の羽衣天女などを調べ、スケッチをしたり、油土で形状を模索したりする中で、曲面の美しさを表現したいと思うようになりました。そこで、有効なモチーフは何だろうかと考えていくうちに「笹の葉」をモチーフとした盛器を追及する旅がスタートしたのです。それは私を時にとりとめもなく迷走させることも… それでも形を作り上げていくことの面白さや楽しさを教え、導いてくれた かすかな光 月虹 その光は、いつまでも私を照らし導く、ひかめく光となるでしょう。



睡蓮

漆・発泡スチロール・蒔絵
h115×w460×d440mm
h115×w355×d340mm
h115×w315×d315mm
h115×w270×d300mm
h80×w200×d200mm

小塩 碧里

デザイン工芸コース



花咲心

漆・和紙・麻布・脱乾漆

φ120×h70mm, φ75×h55mm

h70×w170×d160mm, φ75×h50mm

h60×w140×d120mm, φ80×h50mm

φ110×h70mm, φ70×h50mm

若杉 綾子

デザイン工芸コース

漆は、美しさと実用性を兼ね備えた素材だと思います。その特徴を生かして、日常生活の中で親しみをもって使うことのできるものに取り込みたいと考えました。

そこで、私は衣・食・住の「食」の場面に着目し、「家族や親しい友人と一緒にお酒を飲むことを楽しむ時間」という日常生活の一場面を想定し、そのような場にあったらいいと思う酒器を制作しました。

季節ごとに咲く花の中から、春はチューリップ、夏は芙蓉、秋は菊、冬は水仙を選び、モチーフとしました。また、器の造形から花らしさを感じられる様にしました。

この器を使う人にお酒と共に四季の移ろいも楽しんでもらいたいと思います。



乾漆蒔絵飾箱

h150×w220×d220mm

小池 杏奈

デザイン工芸コース

Geibun Prize 2018 受賞



Miyata, Tomomitsu Gohsu

合子

銅・銀・鍍金・煮色着色
φ197×h111mm

宮田 智光
デザイン工芸コース



Bon appetit !

漆・麻布・発泡スチロール・合板・漆造形
h100×w350×d350mm (×2)
h20×w180×d180mm (×6)

中西 愛美

デザイン工芸コース

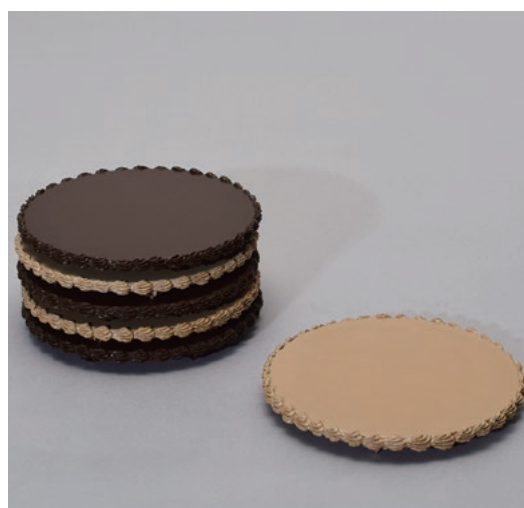
まるでケーキのようなケーキスタンドとプレート。ケーキがのっていないくてもそこにケーキがあると想像できるような、そんな食器を作りたいと思い制作しました。

ケーキらしさを表現するにあたり、漆の塗り技法である「とんとん錆」を用いホイップクリームを表現しました。実際にお菓子づくりで使用される口金を使用しとんとん錆を絞り出しました。

ケーキを食べる時、美味しさで幸せな気持ちになるとと思います。食器を見ただけで、どんなケーキをのせようかわくわくと幸せな気持ちになってもraitaku、仕上げは色漆やLG粉を使いカラフルに仕上げました。

日本でケーキスタンドはなかなか馴染みのないものだと思います。しかしケーキスタンドにケーキをのせるだけでテーブルの上はとても華やかになります。

このケーキスタンドとプレートで準備の時から、どんなケーキをのせようかとわくわく想像し、ケーキを食べる時間を楽しんでもらえればと思います。



Ohashi, Natsue Yui

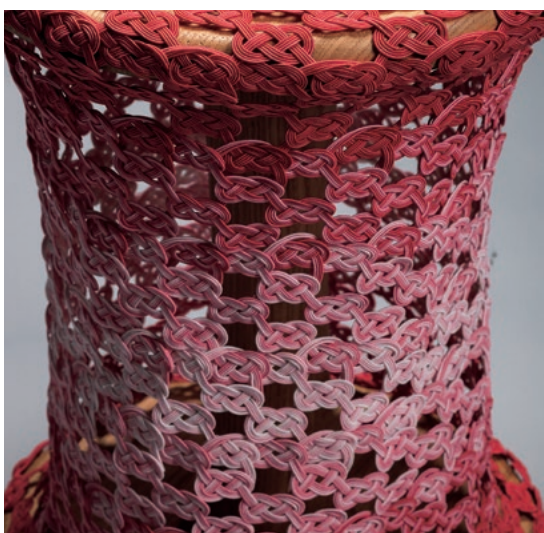
結

—伝統工芸「水引」を用いた家具の提案—

水引・栗・染料
φ300×h400mm大橋 なつ絵
デザイン工芸コース

水引は主に祝儀袋の飾り紐として用いられている。中でも石川県の「加賀水引」は、大正初期頃から始まり、立体的で美しい伝統工芸として親しまれてきた。これら水引の装飾をより身近な家具へと展開することで、現代の暮らしを彩る新しい「水引」の在り方を提案する。

この家具は、水引で覆われた1本足のスツールとなっている。スツールは無垢の栗を加工して制作し、水引は「抱きあわじ結び」と呼ばれる水引細工の結び方を用いた。水引の細工は全て手編みで行い、赤色のスツールには染色を施し、グラデーションを表現した。水引という伝統素材を通して、手作業ならではのものづくりに挑戦した。



The petal sofa

タモ・ブラックチェリー
h865×sh380×w1900×d854mm

出口 翔太
デザイン工芸コース

美しい椅子には十分な強度を持たせながらもその形状を成り立たせるための美しい構造が隠されている。

木目の流れがまっすぐな木材から大きく曲がったパーツを切り出すと繊維の流れを断ち切ってしまう強度を著しく下げてしまう。木材を蒸し曲げることで繊維の流れを断つことなく豊かな曲線を表現し、十分な強度を実現させた。



趣味のためのあつらえ家具

—自転車为例に—

栗・鉄刀木
h1300×w1650×d400mm

吉田 淳
デザイン工芸コース

最近、「自転車」がブームを見せています。

高価で高性能な自転車は、もともと競技のためにつくられたものですが、そういった自転車を「趣味」として所有する人が多くなりました。お気に入りの自転車や、多くの製品から選りすぐったヘルメットやライトなどの用品は、室内できれいに飾っておきたいものです。しかしながら、既存の製品には、スタンドとしての機能を満たすものの、自転車を含めて「見る」ということが考慮されていないように感じられました。そこで私は、室内に自転車をディスプレイできるスタンドの制作を行うことにしました。

この作品は自転車とその関連用品を「魅せる」ことに主眼を置いた収納家具です。このスタンドを使えば、自転車と用品を収納しながら、それが室内のひとつの景色となり、見て楽しむことができるようになるでしょう。



暮らしの中のものづくり

ー紡ぎ車の製作ー

メーブル
h750×w400×d390mm

紙 遥

デザイン工芸コース

Geibun Prize 2018 受賞

ものづくりの魅力を暮らしの中でより身近な存在にできないかと考え、糸を作る道具である「紡ぎ車」を提案します。

紡ぎ車は羊毛や綿花など異なる繊維素材に対応することができます。また、繊維のより加減によって太さの違う糸を作ることが可能です。作り手によって出来上がる糸に個性が生まれる点が紡ぎの魅力です。この魅力は「触れて・学び・楽しむ」ものづくりの魅力と共通していると考えます。そして出来た糸を使って「次のものづくり」へと発展してほしいという思いから「紡ぎ車」を制作しました。

設計の特徴として、足踏みペダルをツインペダルにしました。初心者の方も操作しやすいツインペダルにすることでホイールの回転が安定します。また家具のように暮らしに溶け込むイメージを持って柔らかさのあるデザインとしました。さらに日本の住環境を考慮し、コンパクトに収まるような設計を目指しました。



折り紙から発想を得た 新しいお弁当箱の提案

樹脂・磁石
h45×w54×d48mm

荻原 七虹
デザイン工芸コース

お弁当を作る、運ぶ、食べる。お弁当にまつわる様々な要素を見直し、“お弁当”そのもののリデザインを行った。「食」という日常の一部に新たな楽しみを加えることによって、より豊かな生活の実現を目指すことを目的とした。

折り紙から得た発想を取り入れ、折りによっておにぎりを作り、運び、食べるというスタイルを提案する。内蔵した磁石が留め具の役割を果たし、またひとつひとつを広げた時に磁力により綺麗に並べることができ、これ自体がランチプレートとなる。持ち運ぶ際にも磁石によりくっつき、ひとつにまとまる。素材は樹脂を使用し、洗いやすさや収納のしやすさも考え、できるだけフラットな作りになるように設計した。

“お弁当”の固定概念から離れた、新しく美しいカタチを楽しんでもらえたらと思う。



ママパパーク

一親子のボディー・コミュニケーション遊具ー

ナイロン、ポリエステル、綿、プラスチック、アルミ合金
 h2000×w800×d200mm
 h1400×w600×d30mm
 h200×w200×d30mm

谷口 凧穂

デザイン工芸コース

親子の全身を使ったふれあい遊びができるコミュニケーション遊具を提案します。「登る」「滑る」「装飾する」の3つを基本に、子どもの発想力と工夫で遊びの世界を広げることができます。この世でたった一つだけのファミリーテーマパークを楽しんでください。

親が持ち上げることで完成する滑り台や、親の体がジャングルジムになる着るはしごがありますが、これらは親がいないと遊べない遊具となっています。親の体を使って遊ぶので子どもとのふれあいが遊びの中で楽しく生まれます。

帽子にはマジックテープの小物がくっつくので親子の頭にたくさんの小物をつけて遊ぶこともできます。

単体で遊ぶこともできますが、遊具と帽子を組み合わせると親子一緒にオリジナルのふれあい遊びと笑顔を楽しみましょう。



Maeda, Takamasa VISION AGRILIFE

VISION AGRILIFE

アクリル板・ケミカルウッド・PLA樹脂
h1022×w256×d214mm

前田 隆将

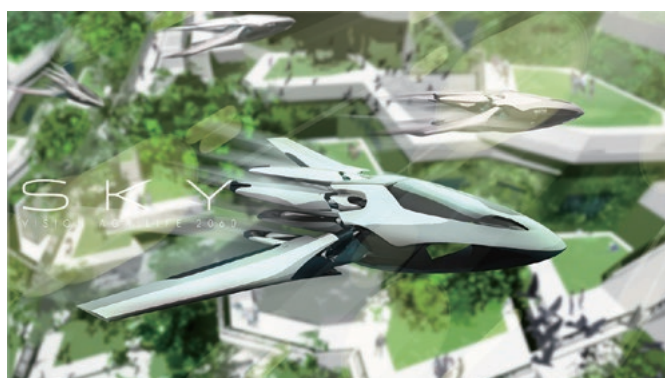
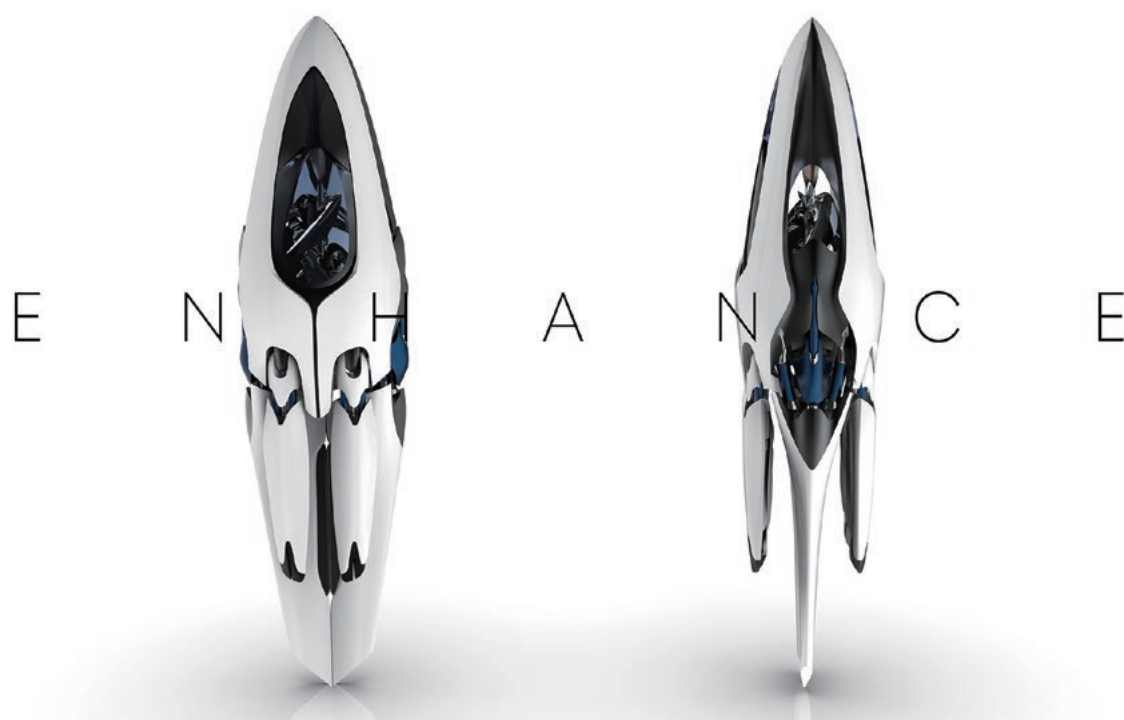
デザイン工芸コース

Geibun Prize 2018 受賞

農業の価値を単なる食糧生産だけではなく、自然を育み、人を育み、命を育む、そんな生命の連鎖を生み出す豊かな価値として捉え、誰もが自然と共に生きる豊かな未来を生み出す新たなモビリティを提案する。

その様な未来の具現化のために、2060年の未来における緑豊かな都市で、人々が日々の楽しみとして、自然をより楽しむための「マインド・モビリティ」という新しい移動体をデザインする。

「マインド・モビリティ」は、実体ではなく精神、身体ではなく心を運ぶ全く新しい移動体である。人とモビリティがリンクすることで、まるで魚のように泳ぎながら、水の中に漂う香りを感じたり、鳥のように空を飛び、高い木の上の果実を摘んで味わう、といった人の感覚を拡張し、今まで出来なかった自然との新たな体験価値を生み出す。



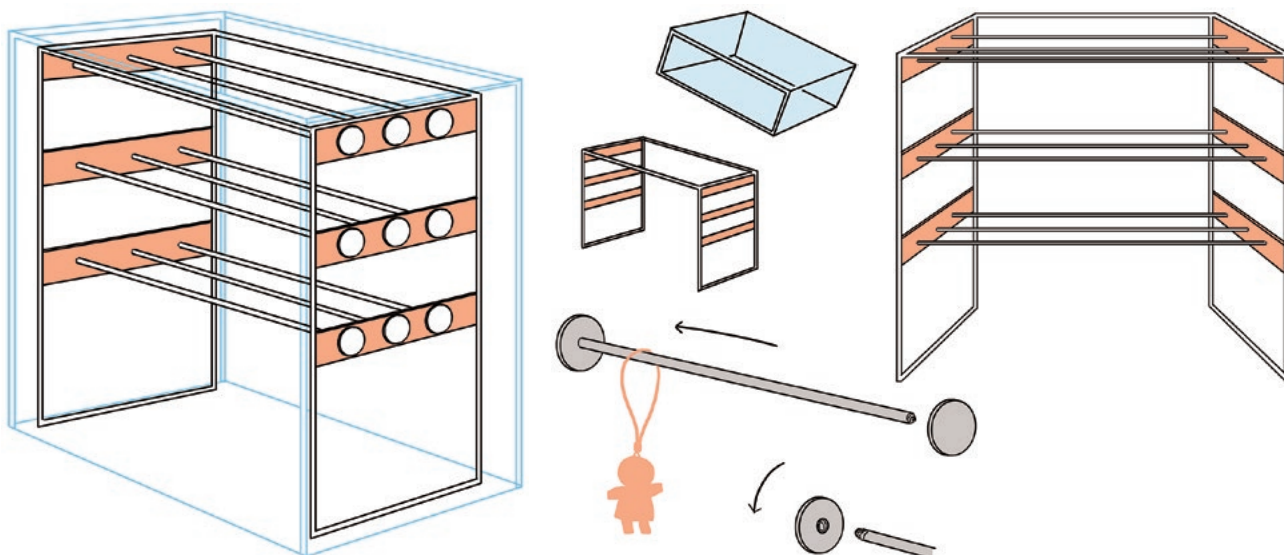
男性アイドルを 応援するグッズの研究

川上 裕子
デザイン工芸コース

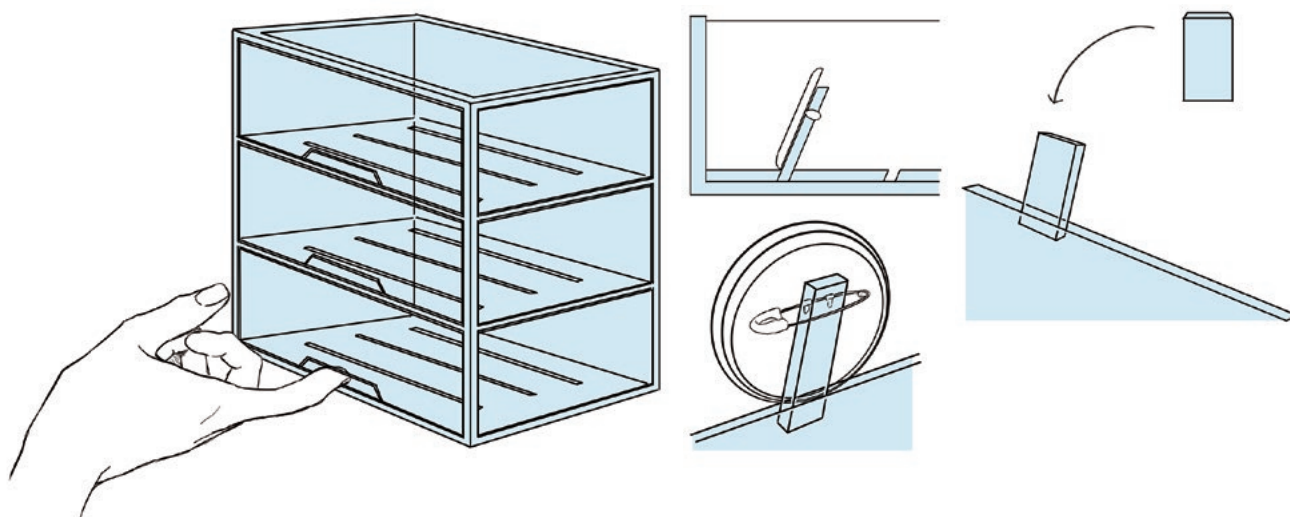
男性アイドルを応援するものはファンの声援だけではない。会場で販売されるグッズも彼らを応援するひとつの形である。ファンの応援したいモチベーションを保つため、またより気持ちを高めさせるためにそれらグッズのディスプレイを考案した。

主に販売されているグッズはライブに欠かせないうちわやペンライト、そしてプロマイドやポスターなどの壁に飾るもの、缶バッジやキーホルダーなど身につけるもの、またアクリルスタンドなど部屋に飾るものなど多種にわたって展開されている。グッズを身につける習慣がないひととは上記に挙げた缶バッジやキーホルダーの封を開けずにそのままにしている場合も少なくない。グッズの中でもとりわけ出てくる数の多いそれらを有効的に飾るために前後の幅や段差を使ってカスタマイズ出来るようにしている。飾る行為そのものを楽しいて感じてもらい、日常の中で目に映る楽しみを持ってもらうディスプレイケースになるようにした。

ストラップディスプレイケース



缶バッジディスプレイケース



思い出を拡げる フォトデザイン

写真・紙・アクリル・木

梅岡 萌

デザイン情報コース

写真と触れ合うひとは日々の大切な思い出を蘇らせ、時にはささやかな幸せを与えてくれる大切な娯楽のひとつです。本作は、こうした写真と触れ合う時間の中にある楽しみを更に拡げたいという思いから生まれました。

一枚を飾って眺めるこれまでの写真に対し、触って動かすことで、複数の写真を同時に楽しむことができる写真のあり方を提案します。これによって時間や場面の變化を同時に見ることができ、大切な思い出の様々な表情が拡がることで、写真を眺める楽しさが拡がります。



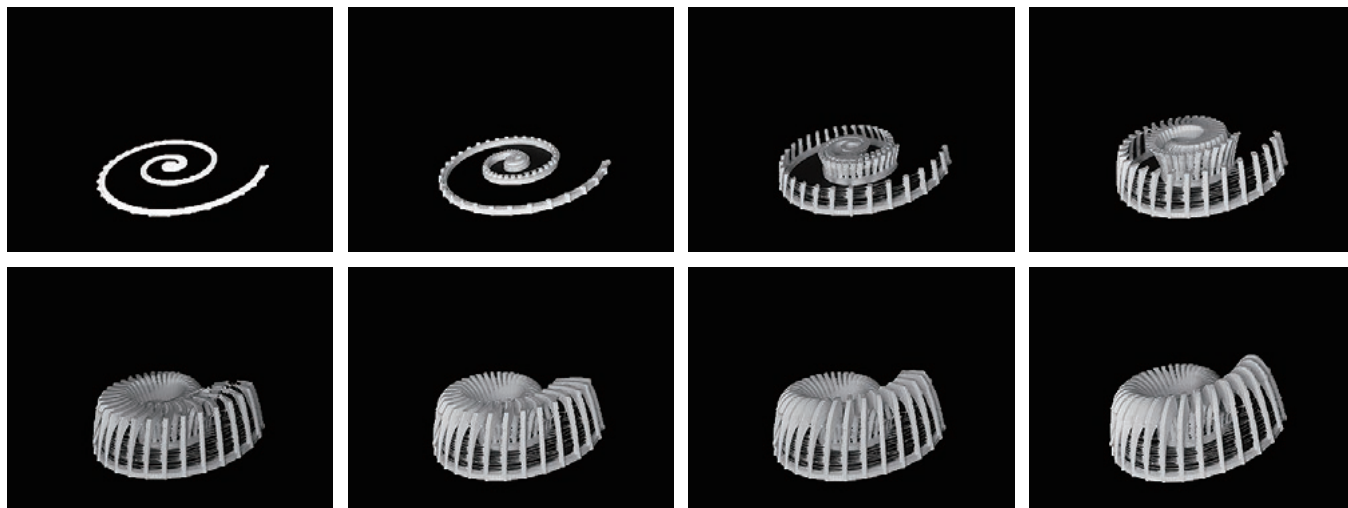
The story of movement

フリップブック
h187×w229×d58mm (594ページ)

寺中 勇太
デザイン工芸コース

Geibun Prize 2018 受賞

3D プリンターを初めて動かしたとき、私は「不思議」な気持ちになりました。パソコン上の『データ』が、タッチパネルの『ジョブ実行』の操作で、目の前で正確に立体化されていく。0.2mm ごとに積層していくフィラメントが徐々にその形を目指していく様に、時間が許す限り、それを見たいと思ったものです。ならば、その積層の全てをフリップブックとしてまとめたらどうだろうか。そう思い立ち制作したのが『The story of movement』です。本書を通じて「不思議」な積層の物語、新たなものづくりの風景を感じてください。



格子のリズム

—Grasshopperによる
アルゴリズムックデザイナー—

Rhinoceros, Grasshopper

堀 雅代

デザイン工芸コース

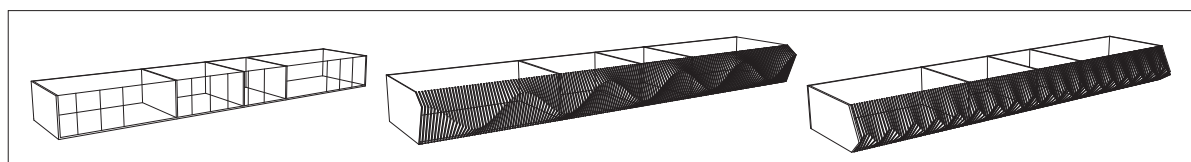
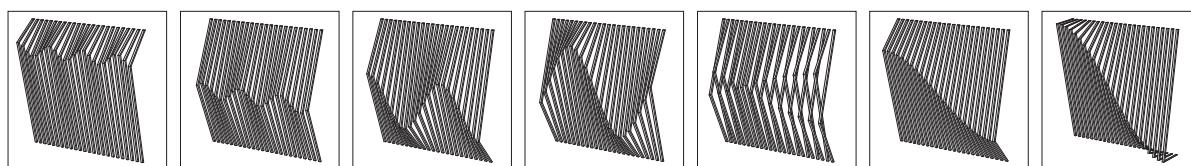
町家など古い建物によく見られる「格子」。その水平・垂直ラインは見る人の角度や動く速さによって様々なリズムを刻みます。その格子のリズムに、コンピューターで変化を付けたら面白いのではないかと考え、制作しました。

「Rhinoceors (ライノセラス)」とは高精度の3D モデラーであり、「Grasshopper (グラスホッパー)」とはライノセラス上で動く無料プラグインです。グラスホッパーを利用すれば、複雑なデザインを1度に何回も作ることが出来ます。

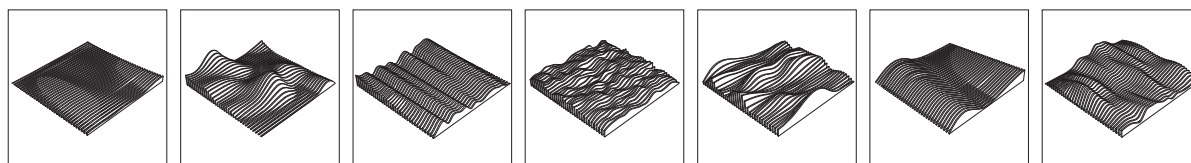
基本的な手順としては、ライノセラス上で作った線や点などのデータを読み込ませて、グラスホッパーの中でそのデータを元に編集していきます。

グラスホッパーは設定値を操作して大量のシミュレーションを行いデザインを決める手法、アルゴリズムックデザインの有効なツールです。

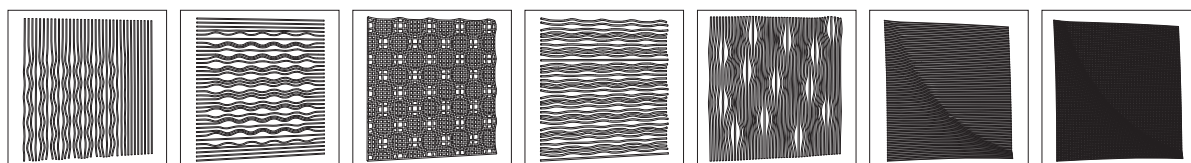
格子にコンポーネント「Graph Mapper」を使用してサインカーブや曲線を取り込んでいます。



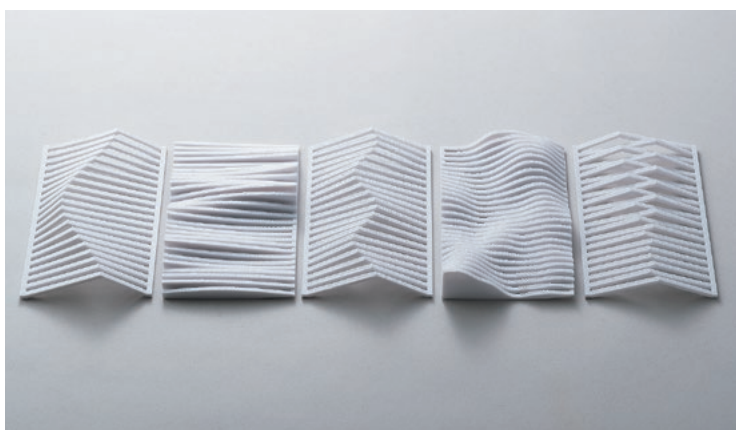
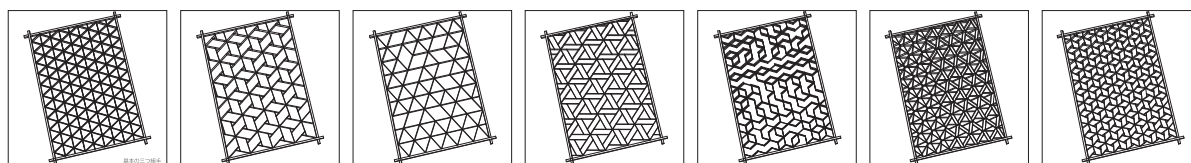
複数のアトラクター（「引き付けるもの」の意。空間に影響を及ぼす点や線）を利用して、格子の表面を波立たせています。



アトラクター点を利用して作成。格子状に配置されたオブジェクトが点をよけるようコントロールしています。



組子格子の「3つ組手」は水平の線に斜めを組み合わせた文様です。その3つ組手を元に、骨1本1本の角度を変化させたり、表示・非表示させたりしています。



インスタ映えする おうちごはん

Instagram
@_310mg_

佐藤 真衣
デザイン工芸コース

ありふれた日常を魅力的に見せることで、SNSをもっと楽しむことができる。
「インスタ映え」を目指して、食器制作から、調理、写真撮影を行い、
アプリ内での活動に取り組んだ。

本研究の目的は、沢山の写真で溢れているInstagramで、
いかに魅力的な写真をアップするか、その空間をつくることが出来るかを考え、
「インスタ映え」を一から目指すことである。



色覚タイプによる 見え方の違いを有効利用した パターンの提案

服飾柄のデザイン・布印刷
h1100×w450mm

小林 礼実
デザイン情報コース

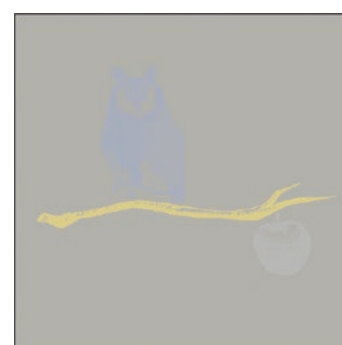
カラーユニバーサルデザインでは一般色覚、色覚異常を問わず誰にでも見えやすい色、知覚しやすいデザインなどが推奨されている。

しかしファッションなどの分野で、色覚異常の人が自分の見え方と好みで品物を選んでいるのに、多数派の意見によって「間違った組み合わせ、色」と指摘される場面がある。

そこで、あえて色覚タイプにより見え方の違いを作ることで多様性を認めることに繋がれるのが、嗜好性の高いファッションの分野ではないかと考えた。それぞれの色覚タイプによって目立って見える柄が違うパターンを制作し、一例として同じ服だが色覚タイプによって違ったイメージでも楽しめるワンピースに展開した。



C型色覚
リンゴが目立って見える



P型色覚
フクロウが目立って見える

外来語の漢字化

紙
h300×w250×t20mm

宮原 菜緒
デザイン情報コース

意味が曖昧になりやすい外来語を20単語選び、見るだけで意味がわかるようにするために、漢字表記を考えました。漢字は意味や印象を評価し、熟語するために2字選びました。普段使っている外来語の意味を、あらためて考える機会になって欲しいと考えています。



コミュニケーションデザイン

戎井 友里乃

デザイン情報コース

日々の生活の何気ない風景に、もし本棚があつたら…。

本棚のある風景

志貴野中学校口にて

[illegible]

本棚のある風景

面積に於て

[illegible]

本棚のある風景

街の路地にて

[illegible]

本棚のある風景

ある空き地にて

[illegible]

本棚のある風景

郵便ポストにア

[illegible]

本棚のある風景

ある郵便受けにて

[illegible]

読書をもっと味わうタイポグラフィー

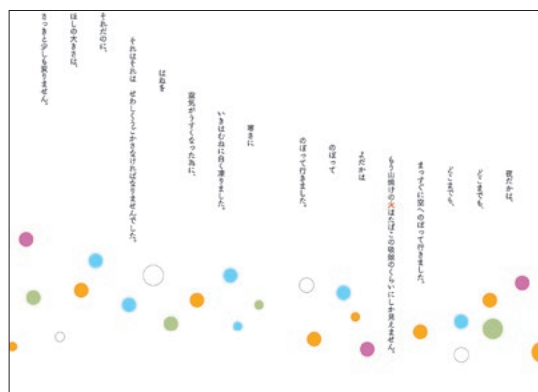
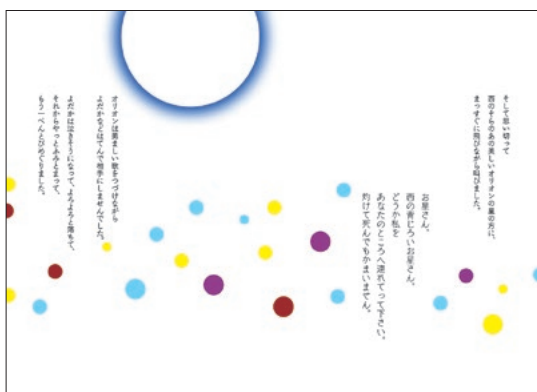
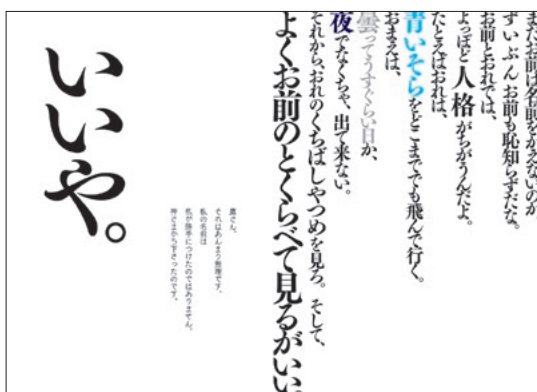
タイポグラフィー
B5・74ページ相当 美咲
デザイン情報コース

小説の印字に様々な表現を加え、物語のイメージを表現しました。

物語は読む人の数だけイメージがあります。しかし、そのイメージの違いを共有する機会は多くありません。自分とは違ったイメージに触れ、自己の考えを広げたり深めたりすること。それは、読書という体験をもっと味わい深いものにしてくれます。

物語を伝える本には多くの文字が並んでいます。それは、大体の場合、見た目の主張が少ないものです。ですが人は無意識に、文字の持つ、形・色・配置といった要素から様々な印象を読み取ります。読書という体験の中で、当たり前すぎて意識されない文字。それらにたくさんの要素を加えることで、登場人物の個性や鮮やかな色彩、躍動感といったイメージを表現しました。

文字表現によって助長されたイメージを感じながら、物語について考えることで、自分の持つイメージを深める。そんな読書の味わい方を提案します。



パラグライダーの 楽しさを伝える コミュニケーションデザイン

コミュニケーションデザイン
h2478×w297mm

千田 明由
デザイン情報コース

幼い頃から私にとって一番身近なスポーツだったパラグライダー。

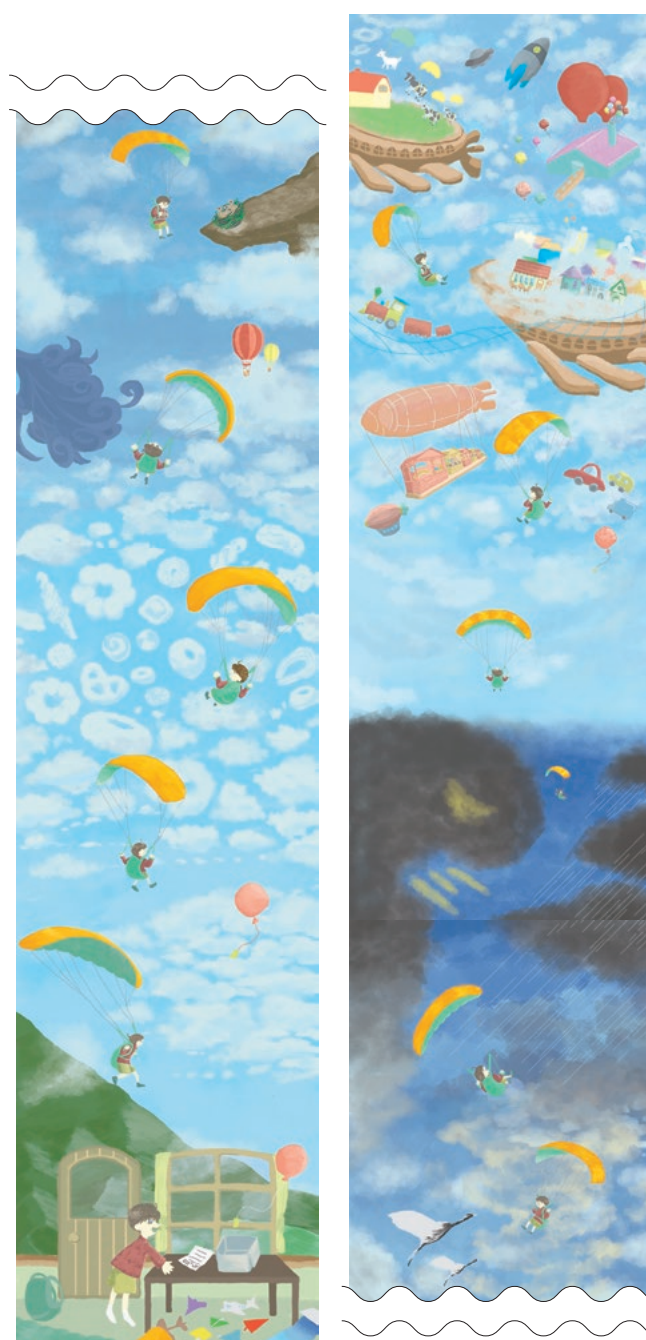
その頃はみんな空を飛ぶものだと思っていました。

しかし、実際には充分に知られていないスポーツであることを知り、
パラグライダーの存在、自分自身で空を飛ぶという経験から生まれる価値を伝え、
関心を持ってもらいたいと考えました。

そこで、子どもや親の心にパラグライダーの楽しさや魅力がじんわりと
浸透するようなコミュニケーションツールとして絵本を制作しました。



展開図



絵本「そらとぶぼうけん」

読んでいるようで 見ているタイポグラフィ

タイポグラフィ

木下 佑紀乃

デザイン情報コース

文字は「読む」ものだとも私たちは思い込んでいます。

しかし、文字には読解することで論理的に理解する「読む」情報だけでなく、文字の色や形などの視覚情報から印象的に理解する「見る」情報があります。例えば、知らないコンビニのロゴを初めて見た時はまずはただ単に文字を読みますが、次第にロゴの形や色、周囲の環境などが記憶に刷り込まれ、制服などの「見る」情報だけでコンビニの名前が特定できるようになります。

そこで、すでに別の意味が知覚されている視覚情報に、全く別の意味の読む情報を加えたタイポグラフィを制作することによって、新しいメッセージを簡単にわかりやすく伝えられるのではないかと考え、作品を制作しました。



※実在の商品等とは一切関係ありません。

地域の特徴を表現するデザイン

コミュニケーションデザイン

長沢 佳奈

デザイン情報コース

Geibun Prize 2018 受賞

都道府県にはそれぞれ特色があり、歴史的背景やその地をとりまく環境が大きく影響していると言われています。そして、各都道府県を特徴づけることができる傾向や考え方、文化や価値観の差異などを表すことができるものを「県民性」と呼んでいます。本作品では「県民性」の中でも「恋愛傾向」に着目し、「恋愛指南薬」を制作することで「県民性」の見える化を目指しました。

好きな人がどんな考えを持っていたり、どんな傾向にあるのかはつい気になってしまうもの。恋も病の1つ…という発想から、女の子に対する出身県別の「恋愛指南薬」を作品として作り上げました。相手にどんな「県民性」があるのか、自分にどんな「県民性」があるのか…。この薬を眺めてくすくす笑ってもらったり、2人の距離が近づいたりしたらいいと思います。



16	富山	◆富山では薬売りとしての誠実な心構えが残っています。朝早くから日が落ちるまで一軒一軒訪問し、丁寧に会話をし信頼関係を築いてきたという薬売りの性質の影響なのか、富山の人は真面目で現実主義な人が多いです。 ♥ロマンティックなことをしようと下手にかっこつけてと逆効果になってしまうかもしれません。あまりイキらない方が吉です。
17	石川	◆石川の人は面倒が嫌いなんびりやさん。「加賀のタヌキ寝入り」という言葉もあり、加賀百万石の祖である前田利家が取った行動が由来。幕府への反逆の意志がないことを示すために、百万石の財を美術品や工芸品の購入にあて、文化奨励策をとったのだそう。その結果幕府との衝突(=面倒)を避けられたといわれています。 ♥そんな面倒が嫌いな石川の女の子とは、のんびりとした付き合いをするのがよいでしょう。
18	福岡	◆福岡の人の県民性を表す言葉に、「死ぬくらいなら詐欺をしてでも生き延びる」というものがあります。賢く頭が回るので、頭を使って稼ぐことに優れています。その頭の良さは急成長企業全国1位という結果にも表れています。 ♥恋愛でもその頭の良さを生かしてカケヒキ上手な人が多いようです。騙されないように慎重にいきましょう。

※実在の商品等とは一切関係ありません。

日本、中国、韓国の異文化実情

コミュニケーションデザイン

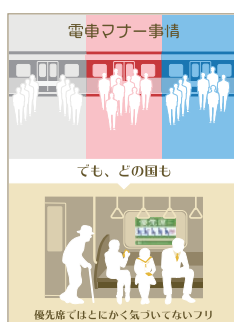
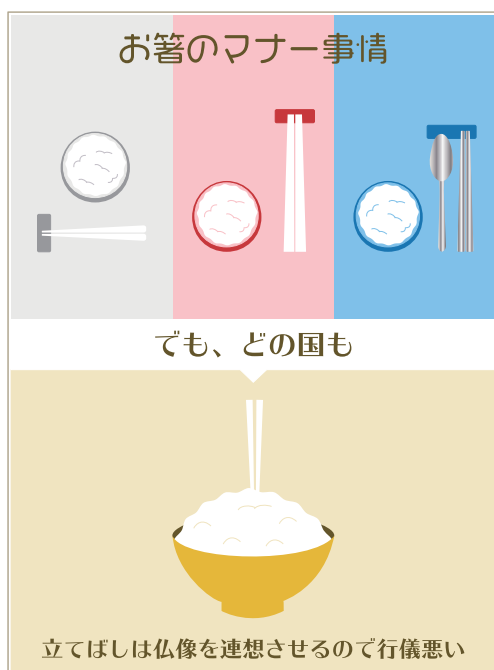
洪 恵娟

デザイン情報コース

異文化を知る機会の多くは、自国の教育機関や、マスコミによる一方的な情報発信によって与えられます。多くの人は世間に流れてくる誇張された印象的な情報で異文化を認識し、自分の偏見や思い込みだけで他国を判断しがちになります。しかし、そんなごく表面的な理解だけで、他国の文化や国民性に、ネガティブな先入観をもつことは、つまらないことだと思います。

国際的な交流が最も多い日本、中国、韓国ですが、地理的に近い分、不快な誤解や摩擦がいろいろ発生しています。しかし一切の偏見を持たずに、それぞれの国民が営む、当たり前の生活をじっくり観察してみると、たくさんの共通点が見えてきます。

そこで、同じ場面や状況を前提とした、日本、中国、韓国の「異文化の中の共通点」をイラストで分かりやすく表現することで、実はみんな同じ思いを持っていることを気づかせると同時に、三つの国同士の偏見や先入観をなくし、国民の友和をはかることを目的として制作をしました。



芸文生とあなたを繋ぐ雑誌

一人の魅力を引き出す付録付き冊子の提案ー

冊子 (全8種類) h210×w180mm 16ページ
パッケージ (真空パック) h350×w450mm

村中 仁衣奈

デザイン工芸コース

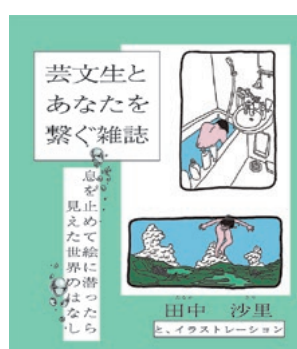
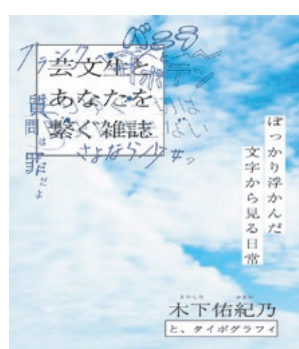
芸術文化学部で共に学んでいる様々な分野の学生をより魅力的に発信するための、雑誌と付録とパッケージのデザイン。

絵画、木工、金工、漆、タイポグラフィ、イラストレーション、建築、地域キュレーションを学ぶ8名の学生を選び、全8種類の雑誌を企画・制作した。

真空パックによって芸術文化学部生＝『芸文生』のいま、その瞬間の空気感を閉じ込めている。



芸文生と
あなたを
繋ぐ雑誌



和紙を用いた清酒のパッケージ提案

ー 祈 inori ー

和紙
h300×w150×d150mm

宮本 美咲
デザイン工芸コース

神聖な酒を包む為の一枚の楮紙から成る酒器。酒は古来より神聖な意味を持ち人々は神に捧げた物をいただく事で五穀豊穡や無病息災を祈っていた。

中でも酒は飲む事で神の領域に近づけるものとされる清らかな存在であった。その酒を包むに相応しい意匠を考察し、かつ生産可能なパッケージを目指した。

神事にも使用される木綿(ゆう)を原料とした 楮紙を素材とし、和紙の手触りや色味などによる神聖性の表現を試みた。一枚の紙を螺旋状に巻く構造は、和紙の美しさを引き出し、柔らかな面と滑らかな曲線の表現と生産の簡略化を実現している。糸を解くように開封する事で一連の所作を生み出し、形状と機能の調和を追求した。

この酒器は冠婚葬祭などの具体的な場面での使用を提案するものではなく、現代社会にて薄れつつある万物に神聖性を感じる日本の八百万の精神に応えるような表現と意匠を目標とした。



Miura, Momoe *Blanding for St.berry Coffee*

St.berry Coffeeのブランディング

三浦 百絵

デザイン工芸コース

セントベリーコーヒーでは、店主自ら世界中の産地へ足を運び、コーヒー豆を買い付ける。1杯のコーヒーに込める思いは熱い。店頭でお客様に手渡すコーヒーカップには、時折手描きの文字やイラストが添えられる。

St.berry's Coffee makes you smile.

すべてはコーヒーで笑顔を作るために。



1_ 木製の什器や手描きの黒板が印象的な店内。以前のイメージを残すため、黒板をモチーフにお店のツールをデザイン。2_ お店のユニフォーム。胸には店のロゴマークとラテアートの缶バッジ。バッジはギフト用のラッピングで、リボンの代わりとしても使われる。3_ コーヒーカップを上から覗いたような名刺。氏名は本人の手描き文字を使用している。お客様に手渡すコーヒーカップにも手描きのイラストが添えられ、手の跡を残す表現でコーヒーへの愛情を伝えている。4_ 本の表紙のようなメニュー表。中には、世界各国のコーヒー産地に訪れた際の旅の記録や、新作ラテアートのイラストが載っている。

富山大学のブランドデザイン

紙
h297×w210mm高村 ひかる
デザイン情報コース

私は統一感のある大学案内・学部案内の制作しました。大学生生活を通して、〇〇学部生という意識が強く、総合大学で学んでいる実感がないのではないかと感じました。そのことにどこか寂しさを感じ、大学の広報物に統一感を出すことで学生の一体感を高めることはできないかと考えました。

統一感を出すための手法としてパターンと色による分類を行いました。今回使用した三角形のパターンは立山連峰と富山湾を表現しています。富山大学の特色は、立山連峰と富山湾、高度差 4000m の多様な自然を背景に、9 学部からなる総合大学ならではの教育・研究を行うことだと考え、連なることで山にも波にも見える三角形をパターンに選びました。

また、今回制作した大学案内・学部案内を元に学生の目に触れるもの、学生に使ってもらえそうなものを展開案として考えました。様々な場面で共通のパターンを目にすることで学生に共通のイメージを作ることを目指しています。



国旗から展開する 応援グッズの提案

紙・布
h80×w132
h112×w32
h4×w130
h80×w132
h32×w30
h594×w594

原賀 美憂
デザイン情報コース

2020年、東京でオリンピックが開催されます。オリンピックは、東京だけでなく、国全体で盛り上げていくべきです。そのためには、地方都市が参加することが求められます。簡単にオリンピックに参加する方法の一つに「応援」があります。応援は誰にでもできる行為であり、直接、相手に思いを伝えることができます。そこで、私は国旗をパターン化することで、デザイン経験の少ない人でも簡単に応援グッズを制作できるシステムを考えました。それらを通して、国と地方の友好関係が深まることを願っています。

一つの事例として、ポーランドの応援グッズを作りました。私の住んでいる高岡市がホストタウンに決まり、その相手国が同国になったからです。構成は5点とし、日本らしいものをテーマにとりあげました。これらは、選手団の歓迎や、高岡での練習時、実際のオリンピックでの応援に使うことを目的としています。



▼折り紙リーフレット

手順通り折ると、折り紙がかぶつになります。



コミュニケーションを生むスタンプ ー「高岡クラフト市場街」における

「職人・町人スタンプラリー」の提案ー

コミュニケーションデザイン

河原 つかさ

デザイン情報コース

Geibun Prize 2018 受賞

「職人・町人スタンプラリー」とは、「高岡クラフト市場街」の期間中に実施するスタンプラリー企画です。実施期間中は、普段工場にいる職人さんや、お店の経営者などと、まちなかで出会うことができます。スタンプラリー参加者は、スタンプを持った職人・町人さんをまちなかで探し出し、声をかけるとスタンプを押してもらえます。このスタンプを押してもらうというやりとりをきっかけとして、普段はなかなか接点の無い職人・町人さんと、コミュニケーションを図ることができます。県外から来たお客さんでも、高岡で生活する人々のコミュニティに参加することができるでしょう。高岡のまちやひとが、高岡の魅力でもあることから、コミュニケーションを誘発するスタンプラリーを企画、実施しました。また、実施においては、こどもにも人気であったことから、スタンプラリーと連動したこども向けのwebサイトを制作しました。職人という職業を紹介する内容を追加し、こどもたちに知ってもらうことで、伝統産業の継続に繋げることができるように思います。



	2
1	3
4	5

1_ 制作物一覧。2_ スタンプを押したパスポート。3_ 職人さんがお客さんにスタンプを押す様子。4_ 大人向けwebサイト。5_ こども向けwebサイト。

カレンダーデザイン ー日常生活に防災意識をー

Illustrator・コート紙
h115×w297×d62mm

山林 大地
デザイン情報コース

魚津市道下地区におけるハザードマップの制作と、情報の提供方法を研究。

実際に公民館や市役所へ赴き、現状把握と調査を行った。高齢者にも日頃から防災情報を意識してもらえるようにと今回の制作に至った。見やすくするための工夫は、必要な情報の取捨選択と配色や文字のバランスに配慮した点である。

防災情報と月別カレンダーを一枚にまとめた壁掛けタイプの試作を経て、より使いやすく、わかりやすい卓上セパレートタイプにすることで情報をいつでも振り返ることができるようになっている。

使い方としてマップ部分に色ペンやシールを用い、家庭ごとにカスタマイズなどして避難経路をわかりやすくしてもらうことを想定している。



気付かれない家事の可視化

Webサイト・B3サイズポスター2点

井上 優希

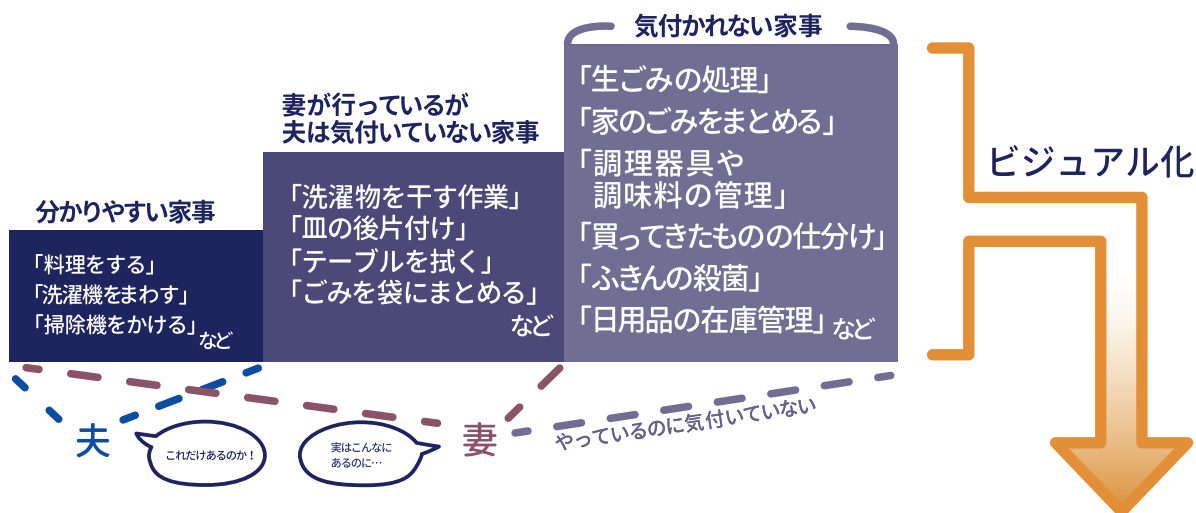
造形芸術コース

近年、共働き世帯は増加傾向にあるが、家事分担の比率は未だに妻に偏っている。この問題の背景には「気付かれない家事」の存在があると考えられる。

「気付かれない家事」とは夫婦から存在を認知されていない家事を表す言葉である。夫はその家事の存在そのものに気付いておらず、妻は「気付かれない家事」を行いながらも、その負担が思っている以上に大きいことに気付いていない。そのため妻は夫に負担を伝えることができず、夫婦間で家事の認識の差が広がってしまっている。

この「気付かれない家事」を周知する目的で「家事分担を考える週間」というプロジェクトを仮定し、その広告コンテンツとしてポスター2点とWebサイトを制作した。ビジュアル化に際し「気付かれない家事」を行う存在として黒子 + 小人をモチーフとした「黒子さん」というキャラクターを創作し、彼らがこっそりと「気付かれない家事」をしている様子をイラストにした。彼らのことを可愛らしいと思うとともに、自分の妻・母親が普段どんな家事を行っているのか一度考えてみてほしい。

「気付かれない家事」とは



電車内ドア横ポスター

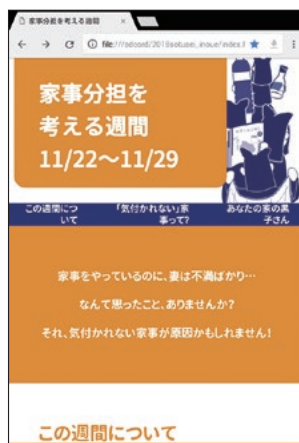


ポスター1

ポスター2

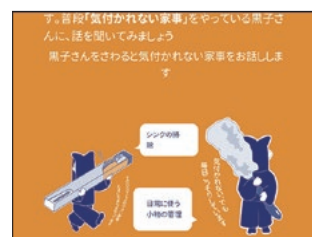


Webコンテンツ



トップページ

タッチすると黒子さんの
ふきだしの家事が変わる



日常生活における デザインを題材とした 中学校美術科教材の提案

デジタルコンテンツ ― パネル・Web Flash

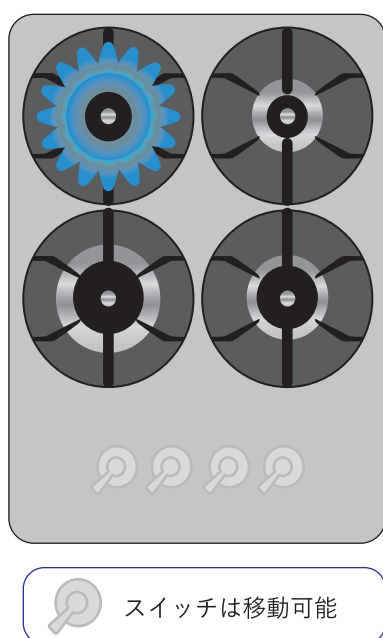
亀山 樹里亜

デザイン情報コース

現在の中学校美術科教育は、創作分野の学習内容が主軸であり、また学習指導要領の改訂に伴った授業の時間数の減少もあって、デザイン教育が不足している傾向にある。中学校で実施したアンケート調査においても、創作活動が主軸であることにより、多くの生徒は絵を描いたり、物を作ったりすることが美術の授業だと認識していることが確認された。創作活動だけではなく、デザインなど幅広く美術で学べることを生徒が認識するためには、今後の授業計画を見直す必要がある。

そこでデザイン教育の充実を図ること、生徒に自身と美術との関わりを理解させることを目的として、日常生活におけるデザインを題材とした中学生向けの美術教材を制作した。制作した4つの教材では、利用しやすい・使用者への配慮・機能性などのデザインの基礎となる要素がパソコン上で体験しながら学べるようになっている。実際に中学校において教材を取り入れた際のアンケートでは肯定的評価が得られ、教材の有効性を確認することができた。

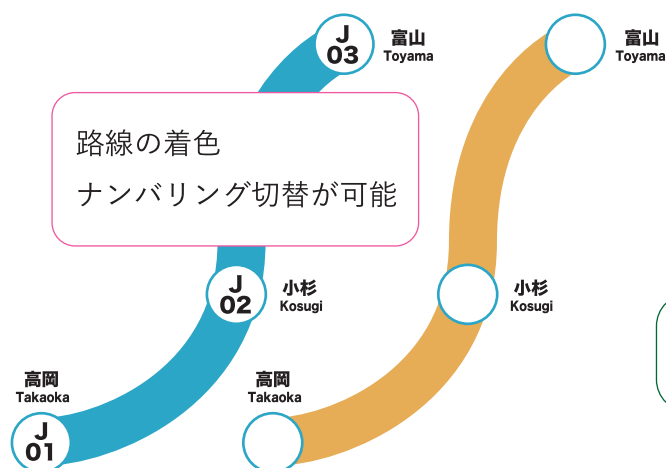
教材1：使いやすいスイッチの配置を考えよう



教材2：商品の配置の意図を考えよう



教材3：路線の着色、駅のナンバリングの意図を考えよう



教材4：美味しそうなサラダを作ろう



官民連携による地域づくりの提案

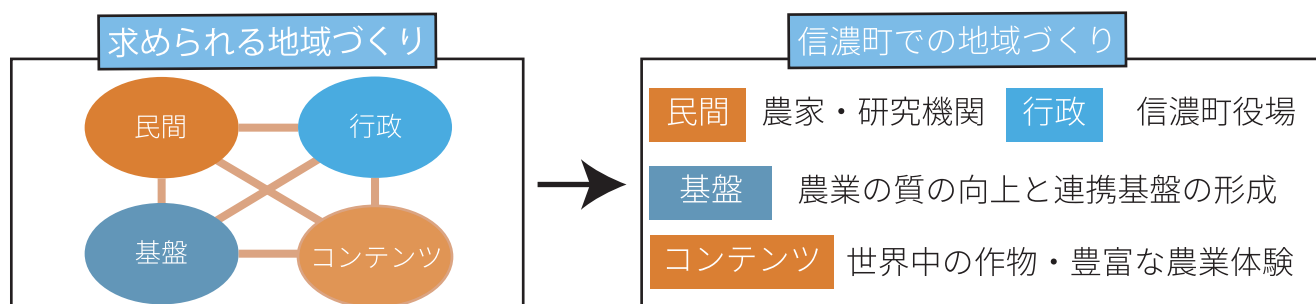
ー長野県信濃町を例としてー

模型・パネル・スチレンボード
h594×w841mm×4枚
h150mm×w1000mm×d500mm

笠原 大貴

造形建築科学コース

地域の課題解決の為にに行われている地域づくりは、事業内容や事業者など多様な形で行われている。今、求められている地域づくりの在り方とはどのようなものなのか明らかにするため、事業の先行事例の調査を行った。調査を通して、地域づくりにおいて最も重要な事は官民連携と事業連携であると考え、それを基に、官民連携による地域づくりの提案とそれに伴う施設の配置を行うため、長野県信濃町を例とした。信濃町は、農業が主産業であり、人口減少や高齢化が問題とされている。その為、地域を活性化するためには農業を活用すべきだと考え、新たな資源として世界中の農作物を集積し、地域課題の解決を図る。事業者として、信濃町役場・地域の農家・農業研究機関を設定する。共同研究の成果により、信濃町の農業をより質の高いものとし、産業資源として活用する事で地域の経済発展と人口増加を期待する。それらの事業を行う過程で生まれる連携の経験により、今後の信濃町は主産業である農業を軸とした地域づくり事業がより盛んに行われるであろう。



遊楽風土

～風土と Food で遊ぶ町～

信濃町に全国の農作物を集積して産業資源とする
様々な風土・Food を用いて町の活性化を図る



◎農業体験プログラム

- ①町にたくさんある畑で農業を体験してみよう
- ②シェアキッチンでとれたての野菜を食べてみよう
- ③信濃町はなぜいろんな野菜がとれるのか調べてみよう
- ④ケイシズで新しい農業を体験してみよう

農業振興施設『Case ; S』

信濃町の農業を象徴する複合施設

農業研究部門
世界農業博物館
収穫体験ブース
コミュニティキッチン
食品加工スペース

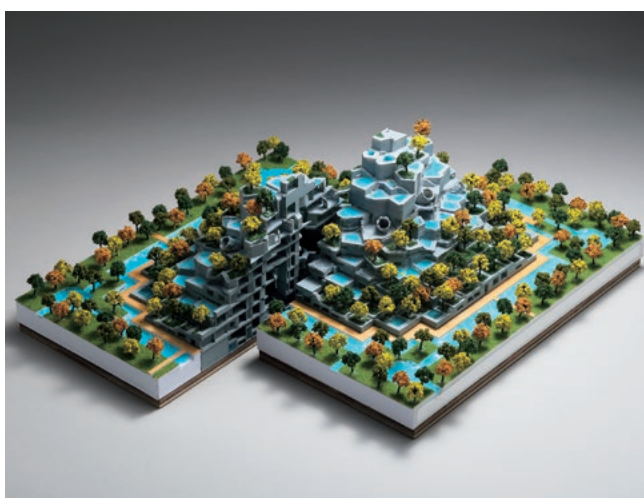


ジャカルタ旧市街地建築の再生 —雨水管理によるジャカルタならではの サステナブル空中庭園建築—

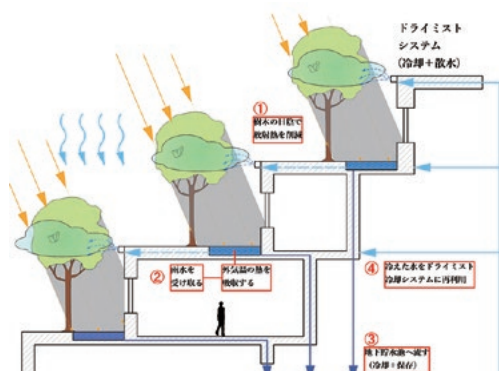
技法：ライノセラス・ベクターワークス・3Dプリンタ
素材：PLA樹脂、スチレンボード
h160×w400×d400mm

Andoko, Yosua A.P.
造形建築科学コース

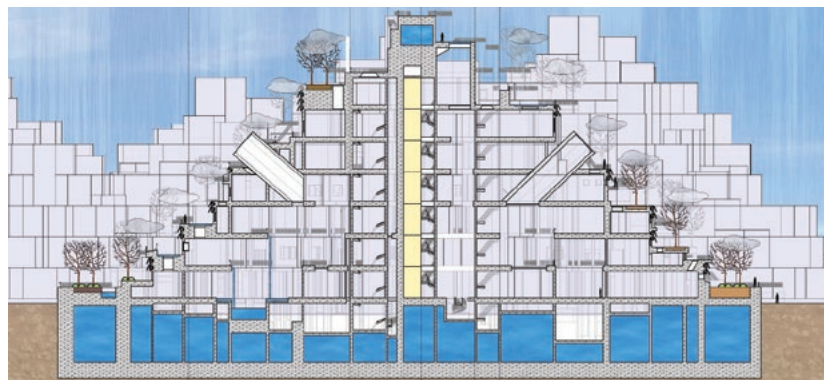
本作品は自然と建築の融合によりジャカルタのための新たな都市建築のタイポロジーに関する研究である。熱帯モンスーン気候を有しているジャカルタの平均気温は、 $\pm 30^{\circ}\text{C}$ ・湿度70%以上で、蒸し暑い日々が一年中常続く。本研究ではこの自然環境の中でエアコンに頼らずに室内環境の質を向上させる建築の具体化を試みる。そのためにジャカルタの多い降水量と太陽光を生かしたバビロンの空中庭園のように水と緑で囲まれた建築を設計する。選んだ敷地は旧市街の元パタヴィア城廃墟である。歴史性のある旧市街地の廃墟からジャカルタの未来を新たに塗り替える伝統工芸・芸術の蕾を咲かせるために、ここでクリエイティブハブを建てる。自然豊かなこの場所はジャカルタの伝文化の拠点になり、旧市街地が地域の住民が集まる活気のある場所になることを願う。



Detailed Diagram



Section



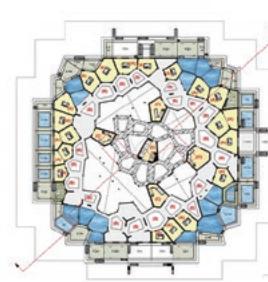
Floor Plans (1F-4F)



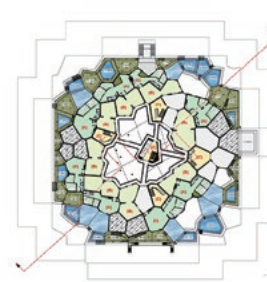
1F
Workshop



2F
Co-working



3F
Office



4F
Shophouse

UNIVERSITAS：新しい知の場

一地域再生の核として

原初の大学空間を応用する一

図面・模型

森田 哲平

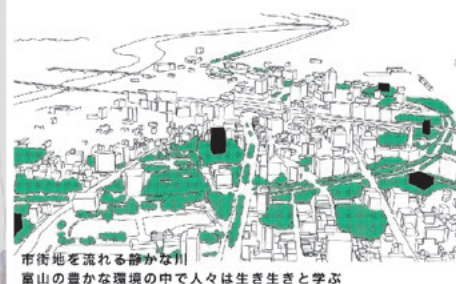
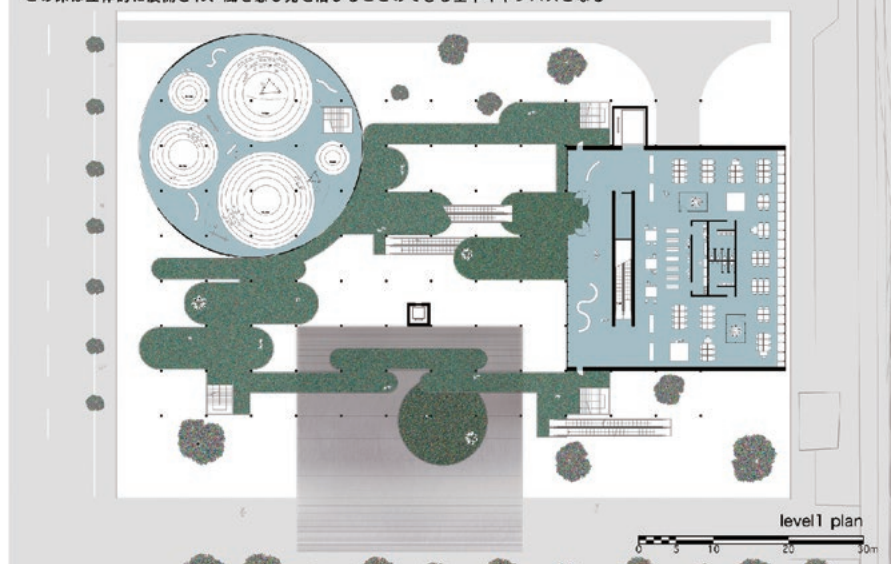
造形建築科学コース

地方都市は10年後どうなっているだろうか。さらにそこでは大学はどのような役割を负えるだろうか。中世までの大学はユニヴェルシタスと呼ばれ、教授と学生の集まりであった。彼らが、ある場所で一時的あるいは恒久的に知識を交換した時、そこに大学空間が発生した。私は立体キャンパスの中で、かつてのユニヴェルシタスのように人々が自ら場所を見つけて学び、そして様々な専門性を持った人々が侃侃諤諤と意見をぶつけ合う、そんな建築を目指して設計を行った。

敷地は、古くから産業が栄え、様々な分野において高い技術力を持っている富山県富山市街地を流れる桜並木の続く松川・いたち川沿いの一角で、現在は駐車場である。この豊かな環境で、私は大学を知識法人として新しく設定し、アートやデザインを学ぶ学生や市民のための新しい学びの場を設計する。建築には夢や知識の偉大さを表現する力があると私は考える。地方であっても、新幹線などのインフラを用いて、健康な日常生活を背景に大都市から知をまねくことができると考える。



部屋をつなぐ雲のような床
ここでは学生だけでなく市民など様々な人々が出会い、知識の交換が行われる
この床は立体的に展開され、風を感じ光を浴びることができる空中キャンパスとなる



都市公園のリノベーション ー西池袋公園をケーススタディとしてー

図面・模型
h320×w600×d2400mm

飯島 ひかる
造形建築科学コース

近年、都市部における緑の減少が問題となっている。また、大規模の都市公園は年々利用率が増加しているが、小規模の都市公園(街区公園など)の利用率は減少している。そこで本計画では、小さな都市公園の利用率を上げ、かつ都市部における緑を増加するため”都市公園のリノベーション”を提案する。

具体的には、既存の樹木を考慮した公園内の建築可能エリアに樹木を積層し、各層に樹木を使ったアスレチックや普段と違うアイレベルの緑との体験、などといった緑と密接に関係づけられた内外の空間を配置する。構築物は4棟の分棟形式とし、各棟ごとに芸術、子供、学問、スポーツといったテーマを持たせ、さらに各層の内部空間は入れ子形式の分散配置とすることで、各々の部屋を移動する際に、自然を体で感じられるよう必ず外部空間を散策する計画とした。また立体化された緑は、ヒートアイランド現象を低減し、周縁の建物の中層部からも緑を楽しめるようになっている。このように、都市の中で気軽かつ身近に豊かな緑を感じられる建築を私は提案したい。

model image



section



perspective



siteplan



ローカルコモンズによる 島集落の再構築

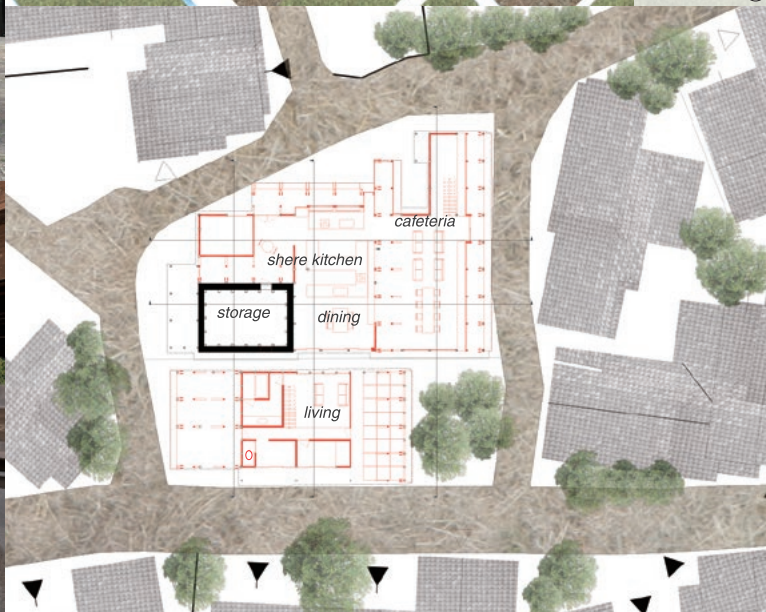
ー納屋の活用を中心とした
賃貸・シェアスペースの計画ー

模型・パネル

池田 駿希

造形建築科学コース

西ノ村は石川県白山市に位置する、人口103人36世帯の島状集落の一つである。以前は個別で稲作業が行われていたが、今は効率性を優先し集落営農によって営まれ、農業に従事する村民に限られていることから、かつて農作業を通じて盛んに行われていた村民同士のコミュニティも衰退し、個人の農器具を格納していた各戸の納屋は、曖昧な用途のまま存在している。そのような納屋が解体され、農業が行われていた証がなくなってしまうように、新たな役割を持たせ、納屋の存在が村の衰退した慣習を再生するような建築計画を行う。具体的には納屋を賃貸化することで村外住民を受け入れ、ローカルコモンズ化することで、住民間の交流の場をつくり、敷地を超えて村を広く使うことを提案する。納屋には屋外から室内にかけて雁木が通り、それが構造補強となったり、他者が利用するための道しるべとなる。小さな建築は大きくまちを変えられないが、地域に根付くものに気付き、その存在価値を再考することは潜在的な村の良さを引き出すために必要であるとする。



IDEC + Geo Lounge

一糸魚川の地域防災力を

展示するための防災ハイブリッド施設ー

スチレンボード・スチレンペーパー

ベニヤ板・プラ板・塩ビ板

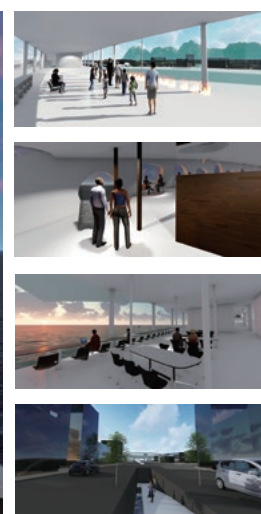
h300×w1800×d1100mm・h50×w900×d750mm

岩崎 遥華

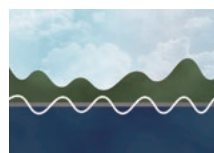
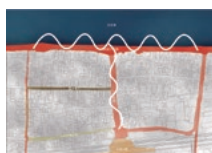
造形建築科学コース

Geibun Prize 2018 受賞

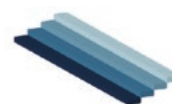
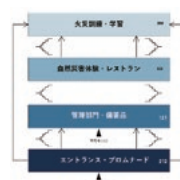
新潟県糸魚川市は 2016 年 12 月に市街地を大火で焼失した。昭和から数えるだけで既に 3 回も大火を繰り返してきた。その度に復興プランがつくられたが災害が続いた。私はこの原因を分析し、まだ誰も取り組んでいないポイントに着目した。それは、過去の大火が次の世代に伝える場所をつくり、海や川と関わりを取り戻すことである。私は、敷地を海と川の交点の人目に付くところに定め、ここに楽しく使いながら地域防災力を向上していける防災センターを提案する。山、川、海の波、燃える炎の記憶に結びついた建築形状を考え、海と接しやすく、そして糸魚川の自然を一望できるようにした。また、半世紀前に駅前を流れていた城之川を再び開渠にし、川に絡んでいくように歩行空間をつくった。また、貯水槽プールの水で霧を発生させ、視覚的に防災意識を高める。施設内部では、プロムナードに沿い、火災や自然災害に関する体験ができる。また、学習スペースや展望スペース、レストランやフィッシングコーナーがあり、糸魚川の自然を楽しめるようにしている。



DIAGRAM

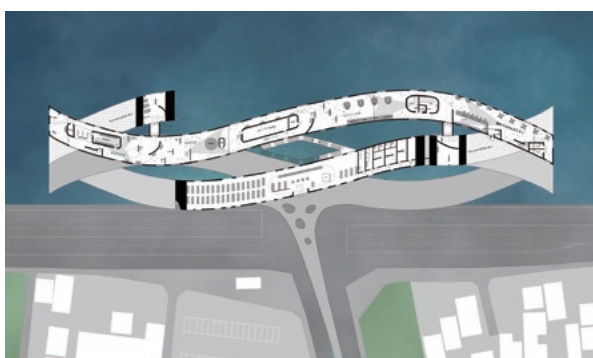


まちと向きを平面・断面的に縫い合わせていく

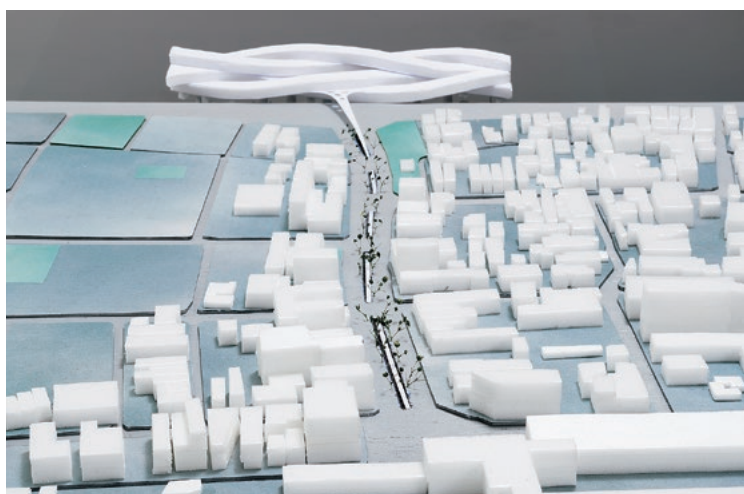


4つの機能の帯をねじって、帯をまたいだ移動を合理的に

PLAN



SITE



SECTION



次世代に適う市場の再構築

MDF合板・スチレンボード・アクリル板・ヒノキ棒
h400×w1800×d1200mm

表 佑佳

造形建築科学コース

本計画敷地である加賀橋立は、海と農作地の間に位置する小さなまちである。新鮮で豊富な水産物に関わる人々の営みが作り出す豊かな情景が色濃く残っている。かつては、北前船の船主の村として栄え、地域間交流の要として、当時の最先端の知識や技術の集積・発信の場となっていた。しかし、主たる流通が水運から陸運に移行した現在では、その役割を失い、海産物の需要減少や後継者不足等による漁業の衰退が地域社会の衰退に直結しかねない状態である。そこで本計画では青果市場と魚市場と加工場を統合し、さらに街の機能を付加したプログラムを挿入することで、市場を舞台とした生産者と消費者、地域のあらゆる世代の交流の場を創出する。朝日が昇る頃、漁師さんが漁から帰り、選別作業がはじまる。昼には、農家さんが朝獲った野菜を並べ、夕暮れ時になるにつれ市場が活気づき、消費者が見守る中で夕せりが行われる。この土地の特産物の売買に纏わる行為がエンターテインメント化され、生き活きとした浜の風景がこの屋根下空間に再び広がっていくことを期待する。



Kids' realm: 成長の場としての 新しい界隈を設計する

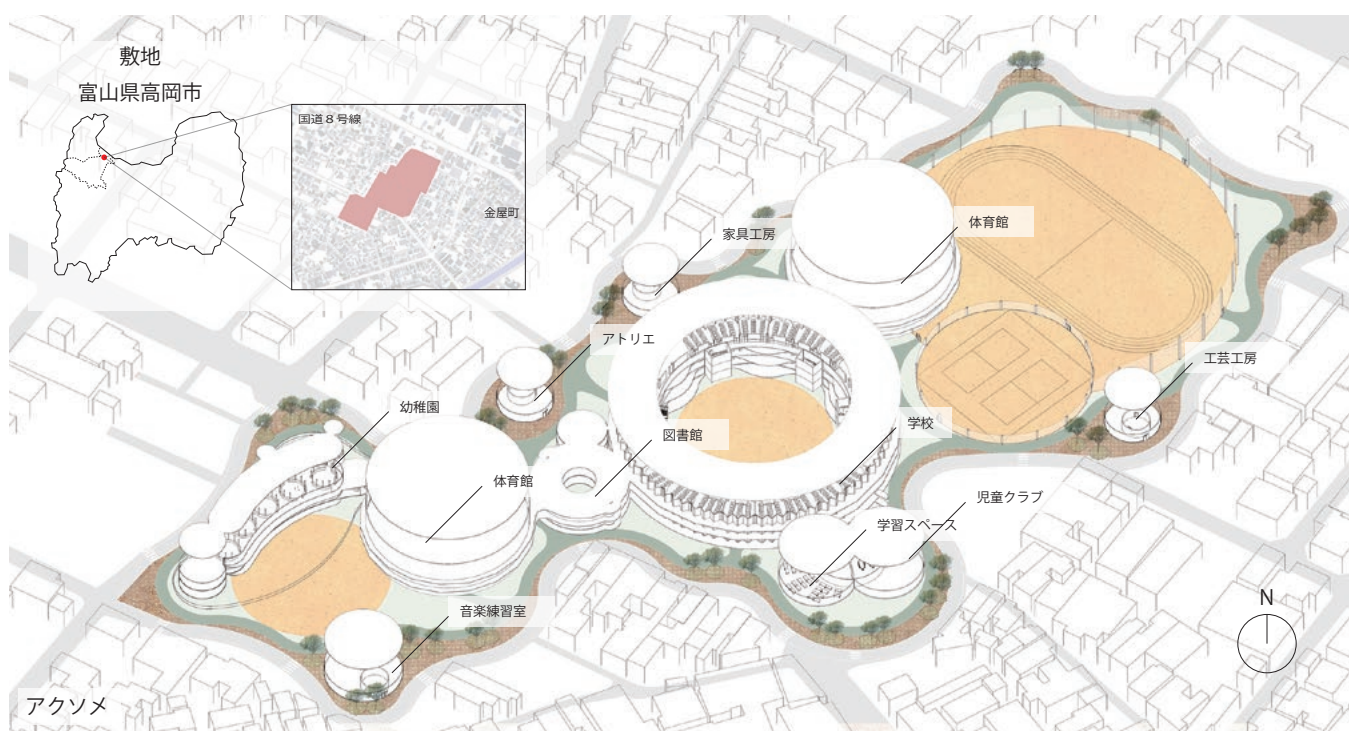
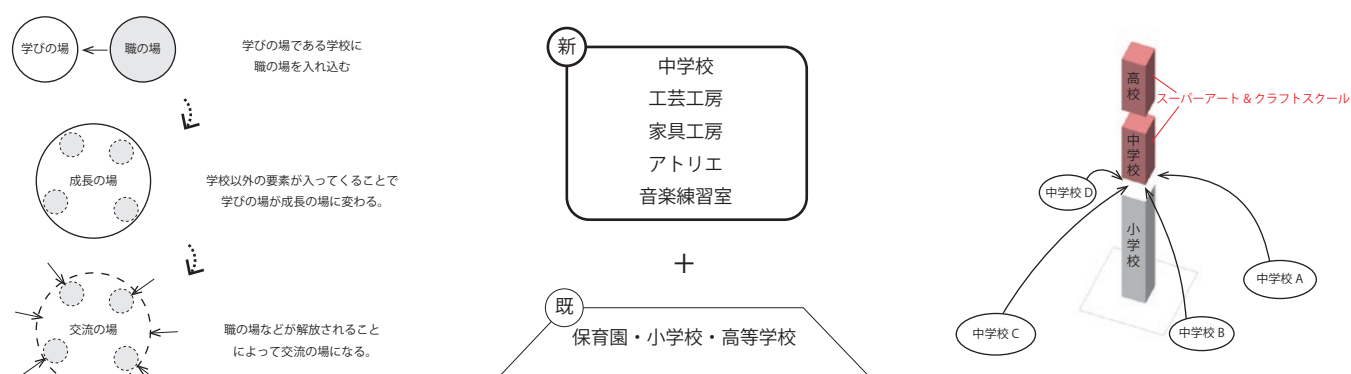
— 教育と職の相乗効果による地方都市の再建 —

図面、模型

江川 一樹

造形建築科学コース

富山県高岡市はものづくりの盛んな街として発展してきたが、現在後継者不足などにより伝統が失われつつある。そこで、教育と職の融合した新しい環境を成長の場と設定し、学校に職の場を持ち込むことで子供達に関心を持たせ、伝統的な職の後継者が増えることを目指す。子供達が工芸などのより多くのものに触れられるスーパーアート＆サイエンススクール提案する。さらに、「対立を自己解決する」等を目標とする PeacefulSchool という社会性教育プログラムを利用する。具体的には、学校や工房などを円形の建築にし、それらを分棟形式で配置することで、子供達が主体的に職の場に入り込むようにし、敷地を複数のプログラムで一体的に構成する。そして、周辺部を地域に開放することで、成長の場が交流の場にもなる。こうすることで子供、働く人、地域の人が密接に関わるような地方都市ならではの魅力的な街になり、高岡を再建することにつながることを期待する。



うつろい

一千曲市稲荷山地区の

土蔵造り町屋群の継時的変化についてー

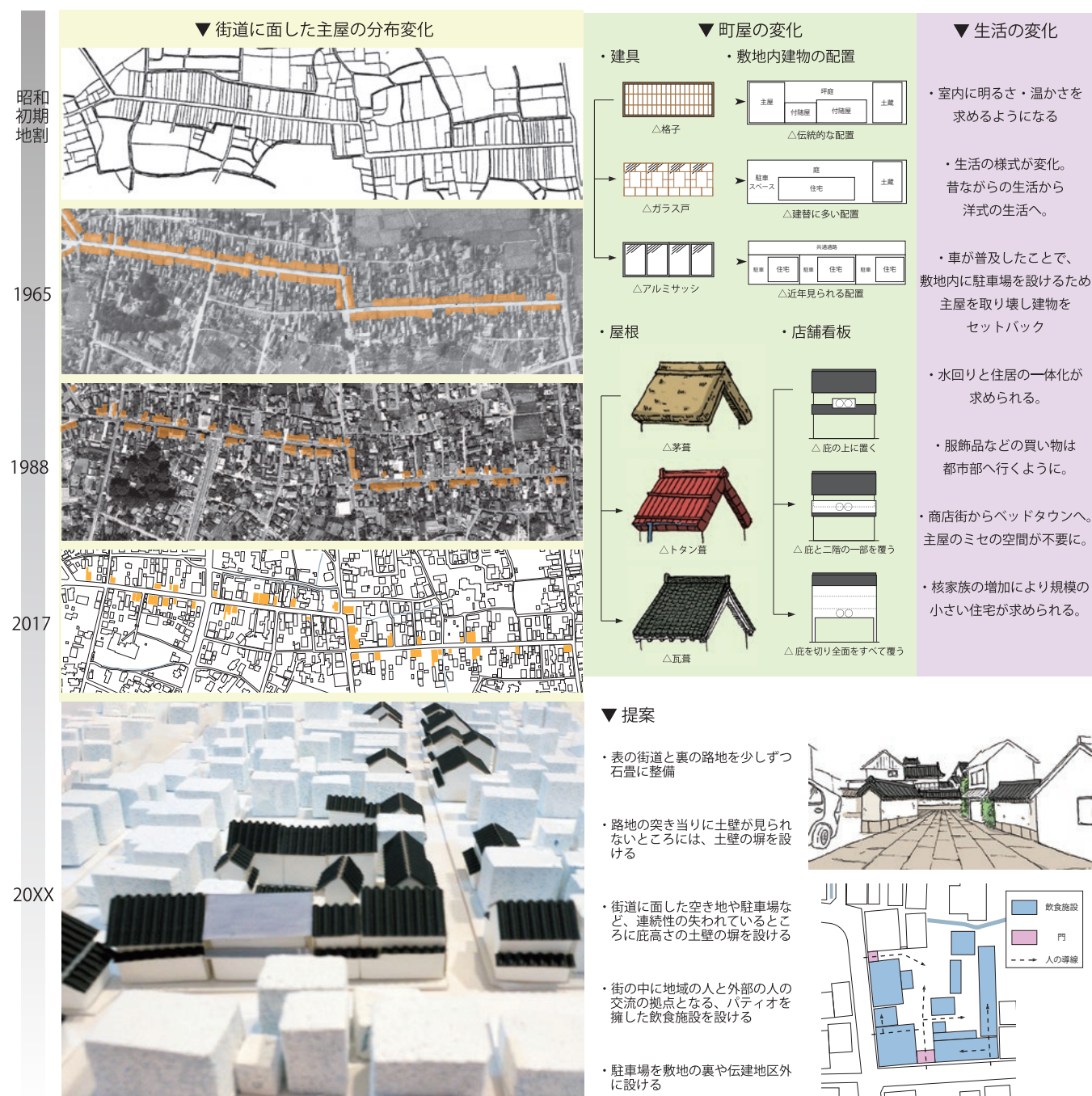
スチレンボード・スタイロフォーム・紙・アクリル板など
h60×w1000×d300mm

江本 有希

造形建築科学コース

重要伝統建造物群保存地区に選定された千曲市稲荷山地区には、土蔵造りや塗屋造りの町屋が多く残っている。一方、老朽化した町屋の取り壊しや生活様式などの変化による町屋の取り壊しや建て替え、空き地に建てられる新築の建物により、かつての母屋が軒を連ねる街並みは分断されている。そのような稲荷山地区について、現地フィールド調査、ヒアリング、航空写真、古写真などをもとに、街並み、建物単体、部分の形や素材について経時的变化を分析し、それらと生活がどのように変化し積層してきたのかを明らかにすることを試みた。

またその結果から、稲荷山がこの街並みを残しながら、さらに 30 年、50 年、…将来にわたって、変化しながらも、持続し、各時代が積層していくことを期待し、空地に伝統的な要素やデザインを用いた建物を建てる、空家をリノベーションすることで町の住民と外から来た人をつなぐ拠点を作る、道などに街の隠れた魅力や時代の層を発見できるような仕掛けを施す、などを提案する。



集落の景観・建築とくらしの継時的変化 —輪島市三井町新保地区と一家族を例に—

図面・模型

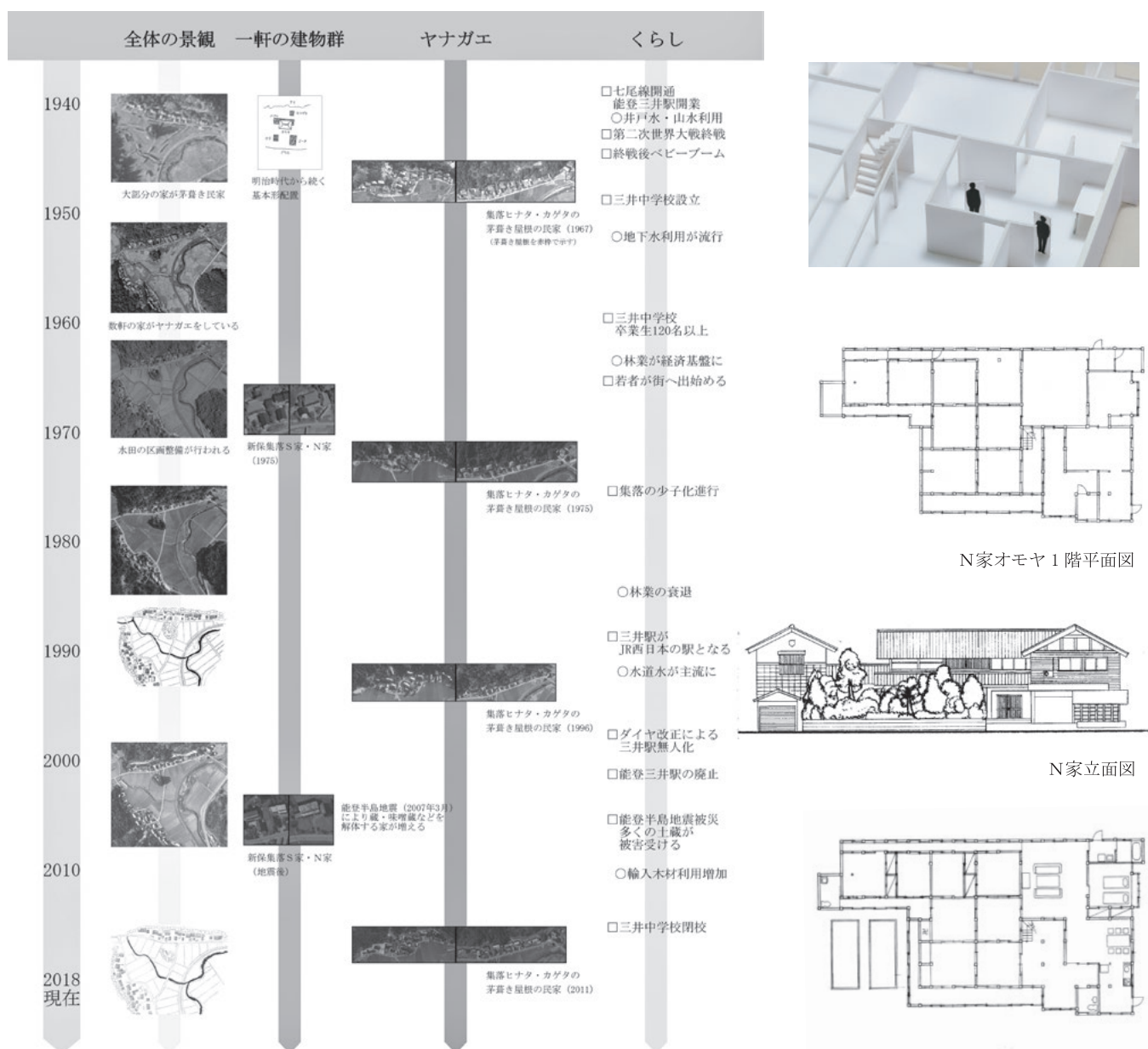
幸崎 加奈

造形建築科学コース

石川県輪島市三井町新保地区は、アテ（能登ヒバ）に覆われた山裾に民家が立ち並び、中央に田んぼが広がる、のどかで懐かしい景観が脈々と継承されてきた。しかし、くらしの変化、建物の変化や解体などにより、景観や建築は変化を続けてきた。

本研究では、新保集落での現地調査やヒアリング、過去に行われた茅葺き民家調査を基に、「集落全体」、「一軒の建物群」、「建物単体」、「部分系や素材」、「住民のくらし」などの観点から、継時的変化と、それらの関連性を探ることを試みた。その結果、茅葺きから瓦葺きへのヤナガエ、能登地震後の土蔵の解体など、「変化するもの」と、母屋の平面系や建物群の構成、自給自足のくらしなど、「不変なもの」の両方があることで、緩やかな変化を確認できた。

次に、本研究の展開として、新保集落の一家族であるN家を例に、将来の家族構成やライフスタイルの変化に応じて、「変化するもの」、「不変なもの」を意識しながら、持続するくらしのデザインを試みた。



新保集落の継時的変化 (2018年現在まで)

自然との調和との調和と対立

ー北アルプス室堂周辺における山小屋の研究ー

スチレンボード・発砲スチロール・木材・段ボール
h350×w420×d590mm

佐伯 江里子

造形建築科学コース

北アルプス室堂周辺における14の山小屋について研究を行い、その展開としてひとつの山小屋の持続的な将来計画を試みた。

研究においては、共時的研究として、平面・断面・外壁素材などの建築的要素と気候・土壌・水などの環境的要素を抽出し、それらの関係を分析した。次に、継時的研究として、山小屋の建築的変遷を分析した。その結果、「調和」と「対立」は相反せず、どちらの面も持ち合わせながら成立していることがわかった。

その展開として、雪崩・雪圧被害により倒壊・移築を繰り返した過去がある内蔵助山荘(くらのすけさんそう)を例に、長期的な建築計画を行った。具体的には、数年後に再度倒壊してしまったと想定し、倒壊した基礎を防壁として活用、部材のリサイクル、小規模建物の集合体によるデザイン、部材の規格化(小断面の短い木材他)、などの手法を用い、倒壊しても早期再建を可能とし、式年遷宮のように移築・再生を繰り返しながら自然とともに生き続ける山小屋のあり方を提案する。

内蔵助山荘の変遷



昭和30年代



昭和40年代

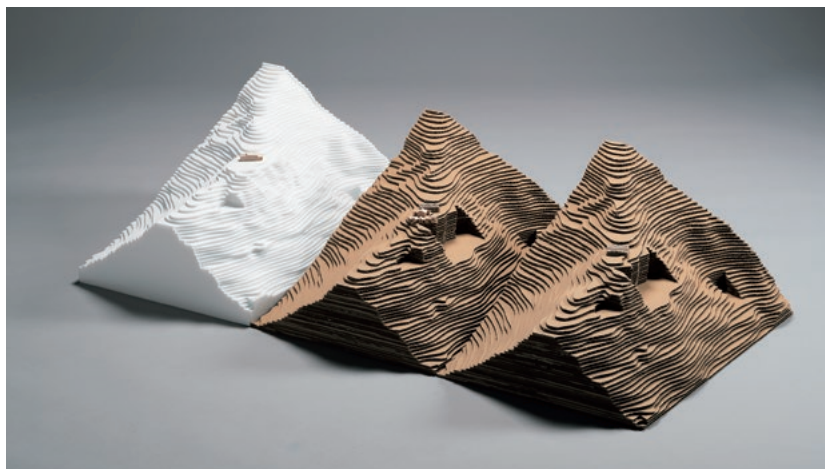
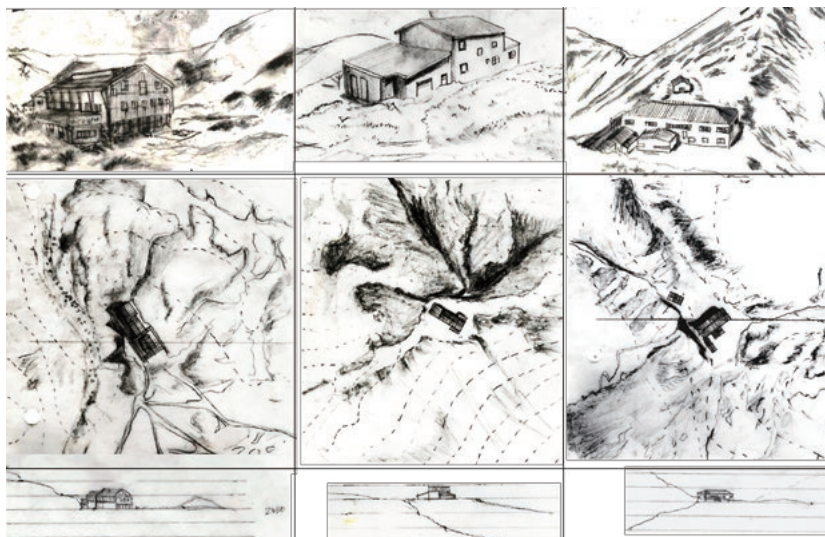


～平成20年代



現在

平面・断面スケッチ



これからの内蔵助山荘

Inbound Paradigm Shift

—Five Star Resort—

スチレンボード、パルサ材
w1200×d800×h250mm
w800×d1400×h300mm

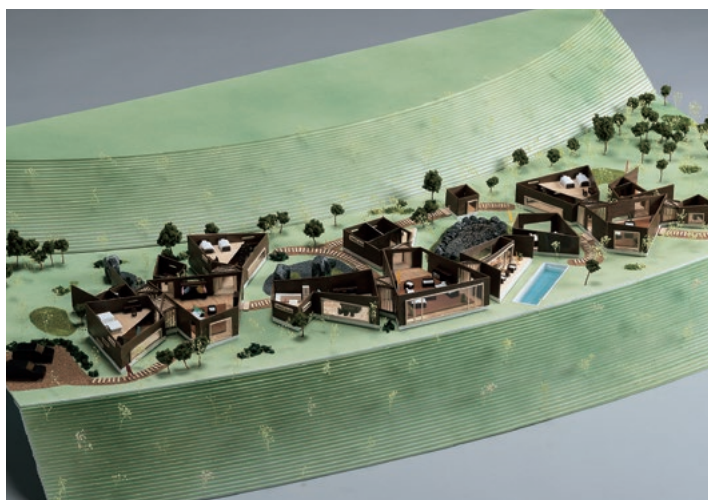
田渕 泰斗

造形建築科学コース

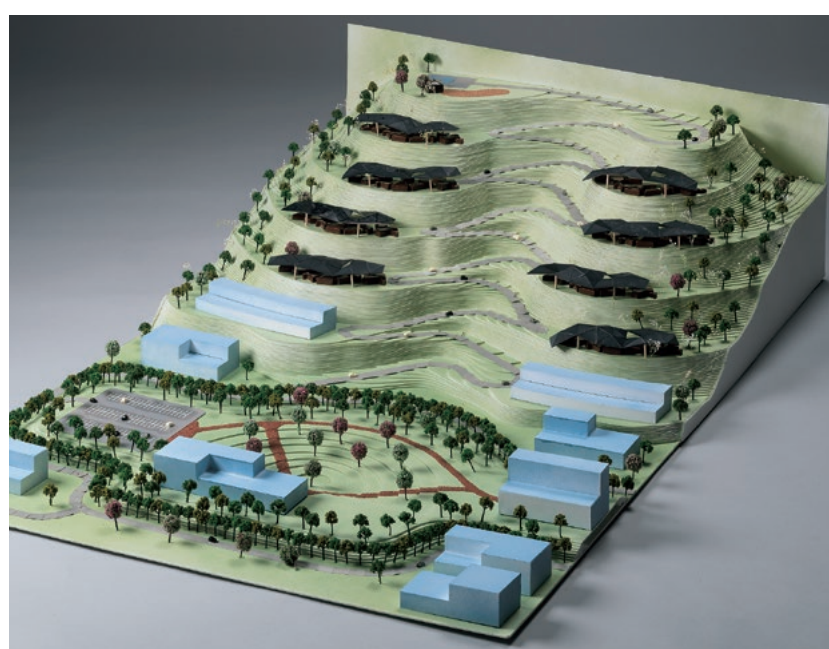
日本で、和を感じられる高級リゾートを開発し欧米から上客を誘致することで日本経済の発展を目指し、それらを地方で行うことの可能性を提示する。

国の観光収入を上げるためには欧米の上客を日本に長期滞在させることが必要であり、外国人観光客を長期滞在させるため、人間が退屈しない空間を造ることに挑戦した。

日本を訪れた外国人観光客が、和の空間を感じた時、最初は非日常的な一種の興奮を覚えるが長期間そこに滞在し、その感覚が日常的になった時、和の空間は落ち着きや安らぎの感覚を与えるものとなる。この他にも、周囲の環境や空間の変化によって、旅行客が退屈することなく長期滞在できる空間を提案する。



リゾート施設内で最高級ランクの宿泊施設、一家族用
1/100 模型



リゾート施設全体俯瞰写真
1/500 模型

アントニン・レーモンドの 木造住宅に関する研究

ー主要なる細部（ディテール）に注目してー

紙・スチレンボード・発泡スチロール・粘土・木

中村 真白

造形建築科学コース

アントニン・レーモンドは日本でも活躍をした建築家。彼が日本で設計を行った住宅には丸太をそのまま使用した構造、様々な形状の平面形、独特なディテールなど多くの特徴がある。そこで、本研究では、彼が日本で設計を行った木造住宅に焦点を絞り、全体形のデザインの多様性と、それを成り立たせている細部（ディテール）のデザインとの関係性を探った。

レーモンドの作品を、平面形の違いから四角・円・扇に分類し、その特徴を持つ代表的な3軒、井上邸（四角）、軽井沢の新スタジオ（円）、もみの木の家（扇）を研究対象として、それぞれの平面・断面・細部の研究や分析を行った。

その結果をもとに、展開として、レーモンドの設計手法を応用し、様々な環境に柔軟に対応できる小屋・様々な条件が変化しても、柔軟に対応ができる構造のシステムの設計を行った。

井上邸



軽井沢の新スタジオ



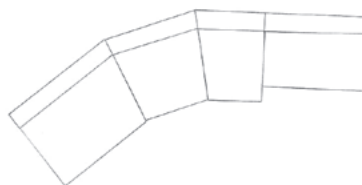
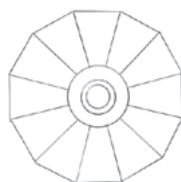
もみの木の家



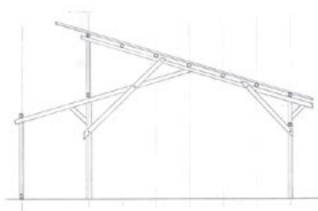
全体



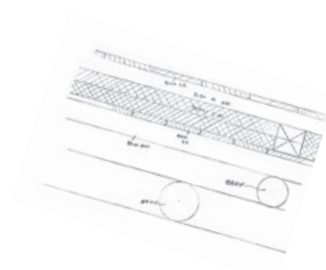
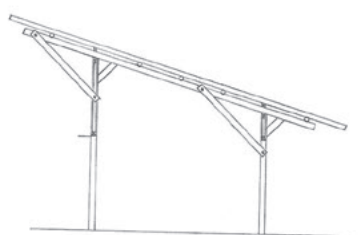
平面



断面



展開



知と地の巡環

ーメガフロートの保小中一貫校で
沖島を活性化するー

図面・模型

福井 美瑛

造形建築科学コース

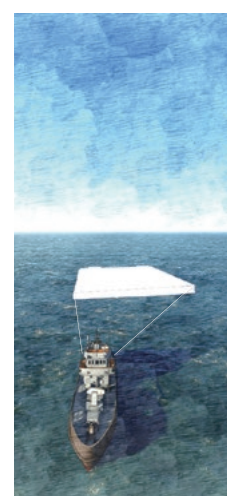
私は過疎地域出身である。過疎地域では若者の人口減少が著しい。過疎地域には、村の存続を担う教育の場が重要である。そこで過疎化や少子高齢化が進む、滋賀県沖島の一角に、海士町の学校による地域活性の事例、神山町のサテライトオフィスによる地域活性の事例を元に、次世代を担う若者を引きつけ育てる場としての、保小中一貫校を中心とした地域拠点地を設計する。琵琶湖というポテンシャルに囲まれた自然豊かなこの島は、都心部からのアクセスも可能な場に位置する。様々な用途の棟がグラウンドを囲むように配置され、周りには人々が出会う縁側空間やデッキ広場が広がる。また、様々な棟はメガフロートをいう浮遊構造の上に立つため、水面を移動し平面形体を大きく変化させることが可能である。島の周りや琵琶湖を巡り水上に新たな拠点の場を作っていく。ここに通う子供達はメガフロートの学校で学び、島に暮らす。この学校で学び、島民と関わり、島の一員となっていく。そして、過疎化が進む沖島を若者がいる活気ある島に変えていく。



平面図



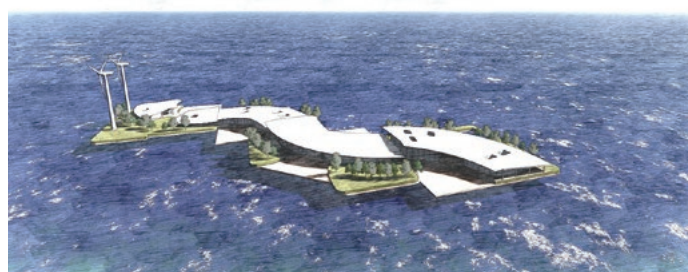
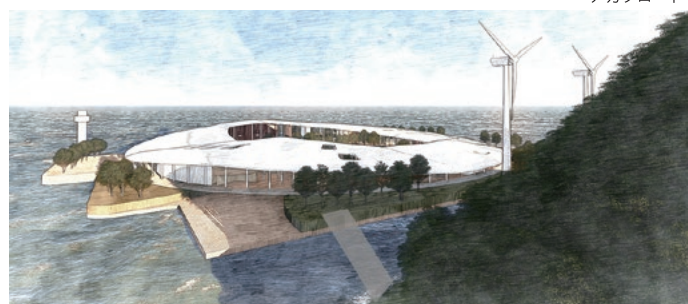
沖島の北側の水上に設置



メガフロート



立面図



形態を変化させる



内と外をつなぐ/しきる

一高岡市吉久地区の

街並み・住宅に関する研究一

模型・図面・ドローイング

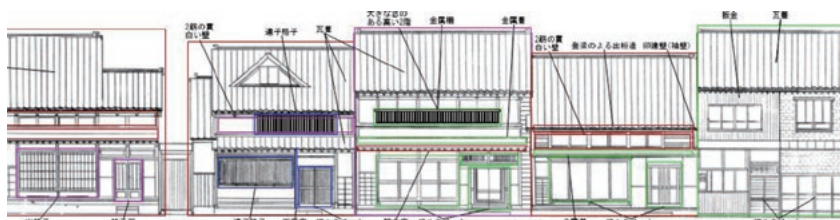
松野 慎也

造形建築科学コース

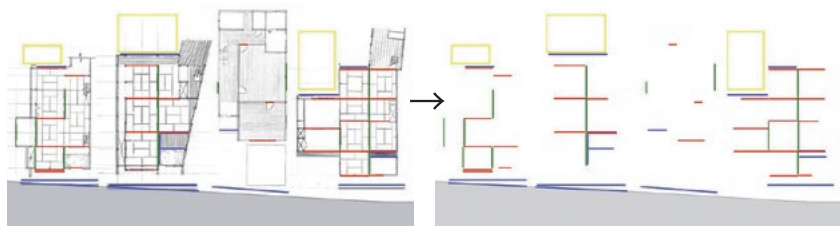
高岡市吉久地区は「さまのこ」と呼ばれる千本格子を持つ古い町屋がある一方で、空地や空家、近・現代住宅が建つなど、古い町並みとしての景観に対して様々な問題が顕在化している。

まず研究では現地調査を行い、自分の手で街並みや住宅の図面を描くことによって体感・理解し、内と外をつなぐ/しきる手法の様々なレイヤー(層)に注目して、立面的・平面的・断面的に分析を行う。

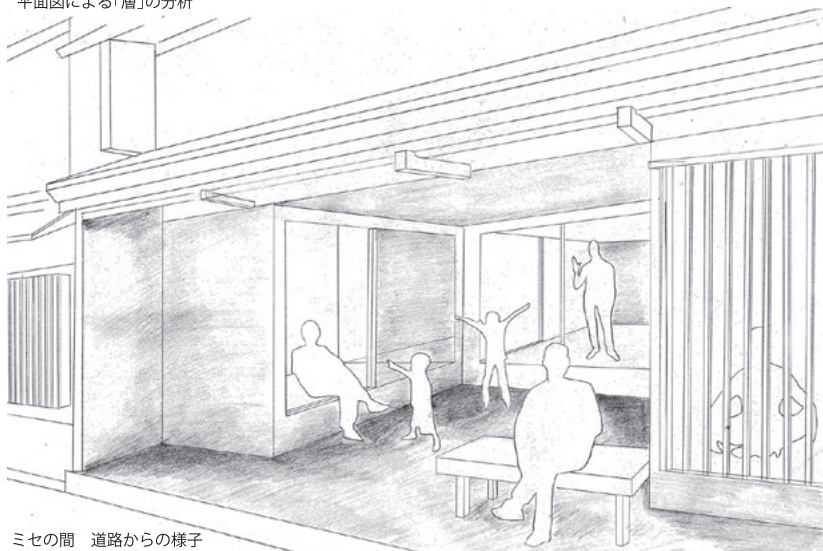
次に提案では、研究成果を元に、格子や庇などの吉久の町屋が持つ、歴史的コンテクストを尊重しつつ、「層」の重なりや現代の生活や間取りを意識し、1. 空家の改修案、2. 空地の新築案、3. セットバックした現代住宅前の空地への増築案の提案を試みる。「層」を意識したデザインは家屋内のみでなく、家屋と街とを「つなぎ」、また緩やかに「しきる」ものとなる。人と人だけでなく、家屋と街との関係を良好にするデザインの提案を試みる。



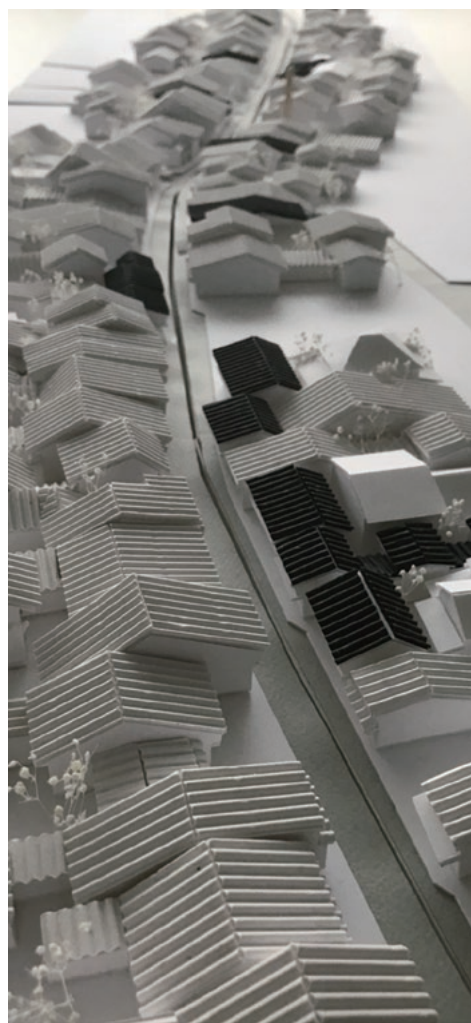
立面図による「層」の分析



平面図による「層」の分析



ミセの間 道路からの様子



Kanayama, Risa *Lina Bo Bardi's Adaptive reuse design.*

リナ・ボ・バルディのアダプティブリユースデザイン ーその後期作品における建築理論への影響ー

金山 りさ
造形建築科学コース

研究の背景と仮説：建築の適応性の追求

Lina Bo Bardi (リナ・ボ・バルディ /1914-1992) は、イタリア・ローマに生まれ、ミラノで“イタリアモダンデザインの父” ジョ・ポンティに師事し、建築雑誌編集の仕事に取り組んだ。その後、戦争で傷ついたイタリアを離れ、夫のピエトロ・マリア・バルディと共にブラジルへと渡り、その地に永住した。

筆者は、バルディの作品が放つ力強さと、人びとに寄り添うような優しさが感じられることに心惹かれ、彼女の建築と彼女自身に興味を持った。そして、彼女の建築作品を観察する中で、その作風の多様さに注目するようになった。『リナ・ボ・バルディの建築作品にみられる3段階の作風変化は、〈建築の適応性の追求〉という共通した目的により引き起こされたものである。』と仮説を立て、これについて深く研究することで、バルディの建築への理解がより一層深まることを期待する。

3つの作風変化：

I 近代・II ヴァナキュラー・III 甦生

第一期（1950年代）、ブラジルに渡った直後の1950年代は、“やや単純で大胆な形態”とも表現されるような、シンプルな幾何学形態で、ガラスや鉄といった素材を駆使した建築を展開する。

○代表例：ガラスの家

周囲の木々の径に同化させた柱によるピロティ /そこから伸びる軽い階段/前面のガラスファサード/リビング中央のピロティから伸びる一本の木が貫くヴォイドなど、ブラジルの自然環境と近代建築の融合が見られる。



第一期の特徴「ブラジルにおける近代建築の在り方」代表例：ガラスの家 1951 / copyright: Lina Bo Bardi : Brazil's Alternative Path to Modernism/2014/207 頁

第二期（1960-1970年代）、ブラジルの文化や民芸品への興味関心を示すようになり、1960-1970年代前後は、近代建築とブラジルの風土が融合された独自の建築を展開した。

○代表例：シレル邸

“自然とブラジルの伝統とモダニズムの融合” がみごとに表れ、バルディ独自のスタイルが確立されている。シレル邸は、そのスタイルの最初の作品でありながらも、もっともわかりやすく表現されている。コンクリートに石や貝殻が混ざり合う工芸的でヴァナキュラーな要素により、有機的な様相を呈している。



第二期の特徴「自然とブラジル文化とモダニズムの融合」代表例：シレル邸 1958 / copyright: Obra construida built work/2014/043 頁

第三期（1980-1990年代）、ほとんどすべてのプロジェクトが既存建築の活用であり、ここで新たな建築スタイルが確立され提示されている。

○代表例：SESC ボンペイア文化センター

この計画は、バルディの意向により、計画敷地内の既存部分を最大限に保存し、一部のみを新築して、完成した。隣接する既存工場の小屋の壁を取り払い大空間をつくり、また吹き抜けを利用することで、ラウンジや図書館・食堂・劇場・工房など、人びとが同じ空間にいらささまざまな活動ができるようになっていく。新築部分の体育館は敷地の角にコンパクトにまとめられ、70mもの高さを持ち、ランドマークとしての機能を担っている。このプロジェクトをきっかけに、バルディは、さまざまな衰退した既存の建築を、集会場や食堂、教会など、市民のための活動の場へと復活させている。



第三期の特徴「既存建築の活用」代表例：SESC ボンペイア文化センター 1986 / copyright:Obra construida built work/2014/113 頁

リナ・ボ・バルディの思考：

I 近代的な美・II 全体的な美・III 文化的な美

私は3期のどの作風にも一貫する論理性があると考えた。そこで、3つの作風変化の移行期に注目し彼女の建築表現を司っていたものを解明することで、様式変遷と思考との関係を明らかにできると考えた。〈第一期から第二期へ：都市環境への適応〉

バルディは、1957年に建築論についての論文を執筆している。論文内第1章「Concepts end meanings of architecture」にて、ブラジルの建築家が財力あるクライアントの言いなりとなっている状況が無秩序な都市の姿を導いていると言い、その現状を批判している。ブラジルの伝統的な素材を用いた建築スタイルの普及が、すべての人に同じ質の建築を提供し、それが都市環境や景観を整えようと考えたバルディは、近代的な作品を展開していた第一期とは対照的に、単純かつ質素な建築の典型を示し、それらが景観を構成することで統一感あるブラジル独自の都市がつくられることを意図した。こういった都市計画はいずれも実現することはなかったが、すべての人が同じ立場に立って都市を構成する一人としての自覚を持ち、建築家がこれを表現することこそが、建築と人びとの豊かな暮らしを深く関係づけることができるという考えを深めた。

〈第二期から第三期へ：使いこなしの発見と適応〉

その後の第三期では、既存建築に焦点を当てている。SESC ボンペイア文化センターのプロジェクトにおいてバルディは、廃業したドラム缶工場地に新たに公共のスポーツ文化センターを建設する計画を依頼を受け、そのための視察に訪れた時の様子を下のように語っている。『破れた屋根から落ちていく雨にもかまわず、子供たちは駆け回り、若者はサッカーを楽しんでいます。水溜まりに入ったボールを蹴りな

がら笑っています。この幸せをこのまま、すべてはここにあり続けなければならない。私はそう思いました。』※¹

労働者階級の地域で放棄された工場の中が自然と彼らが余暇を過ごす場所として生き生きと使いこなされている光景に感銘を受けたバルディは、優先すべきは、活気ある現在のアクティビティを持続促進することだと考え、計画は廃工場を最大限に保存する方針へと変更された。

『人びとがその場所を使いこなしているのなら、建築家はより使いやすく、彼らがより楽しめるように手を貸すだけでよい。』※²

人びとが空間を生き活きと使いこなしている姿に美を見出したバルディは、その空間がより情緒豊かなものとなるように、直感的でポエティックな空間へと昇華させていく。ここにおいても、人びとにとっての豊かな暮らしの追求が、その根底にあることが読み取れる。

アダプティブリユース

バルディに関する既往研究における指摘の中で、その最も特徴的なものとして、“アダプティブリユース” デザインが挙げられている。これは、既存建築物を用途変更して保護と活用を両立する手法で、一般的には、荒廃した建物を復活させること自体を目的としているのに対し、バルディは、人びとが空間を使いこなしている様に暮らしを良くするヒントを見出し、その結果として、既存建築の活用につながっていることが考察できた。

まとめ

バルディの作風変化に着目し研究を行った結果、そこには共通して、すべての人びとの暮らしの向上を建築的に解決する姿勢を見出すことができた。複数の作風が在りながらも、そのどれもがブラジルの人びとに愛され使い続けられているということからも、一貫する目的を持って、深い洞察力により現状を把握し、それに対する自らの直感に基づき行動を起こすことが、単なるユートピアではない、人に仕える豊かな建築を生み出すということを、建築活動を通して伝えてくれているのではないだろうか。(2018/01/22 現在の考察)

【主要参考文献】

○ Annette Condello, Steffen Lehmann / Sustainable Lina : Lina Bo Bardi's adaptive reuse projects / Springer / 2016
○ Cathrine Veikos / Lina Bo Bardi : the theory of architectural practice / Routledge / 2014
○ 和多利奈津子/リナ・ボ・バルディ：ブラジルにもっとも愛された建築家/TOTO 出版/2017
※1リナ・ボ・バルディ展/ワタリウム美術館より引用
※2CasaBRUTUS <https://casabrutus.com/architecture/14689/3>より引用

現代日本の建築家の模型表現に関する基礎的研究

高橋 愛花
造形建築科学コース

1. 序

建築における竣工建物以外の資料として図面や写真、模型などの建築資料の重要度が近年高まっている¹⁾。その中でも、模型は建築の立体的特性を、視覚を通じて速やかに伝達でき、建築専門以外の人にとってもわかりやすいことから、次世代に建築文化を継承するうえで有効なアーカイブであると考えられる。また、模型は竣工建物に忠実なものもあれば、部位や部材を抽象化したり省略したり、異なる採色を施したりするものもあり、実物の建物を分析することでは得られない建築家の表現特性を捉えることも可能であると考えられる。そこで本研究では、模型表現の基礎的研究として、現代の日本の建築家の実物の模型を資料対象²⁾とし、その模型表現の傾向の一端を明らかにすることを目的とする。

2. 表現模型と再現模型

2.1 模型の切り分け 建築模型には、竣工建物の完成時の姿を見せるため建物を忠実に再現する模型(以下、再現模型)と、竣工模型と差異があり、再現とは異なる表現をした模型(以下、表現模型)に大別できる(図1)。全資料136個の模型を分類すると、表現模型が99個、再現模型が37個みられた。このとき分類する際、竣工建物と比較するのは建物部分のみとした。

2.2 模型の制作範囲 模型は制作されている範囲がそれぞれ異なるため、模型の制作範囲を内部、建物、外構、周辺の4つに区別し、どの区分まで制作しているかにより分類した(表1)。その結果、制作範囲では外構、周辺まで作られている模型が多くみられた。

3. 表現模型について

表現模型における竣工建物との差異を「色」と「形」という二つの水準でとらえる(図2)。全ての表現模型99作品をさらに分類すると、形の表現模型が29作品、色の表現模型が27作品、色と形の表現模型が43作品みられた。また、その差異がみられた建築部位を図3のように分類して分析する。

3.1 形の表現 竣工建物と模型を比較したとき、差異が形に表れている模型を形の表現模型とし、形の変化が建物のどの部材に表れているかを分析した(表2)。次に模型ごとに形の表現を分析すると、垂直材のみに表れたものが13作品、水平材のみに表れたものが27作品、垂直材と水平材両方に表れたものが19作品みられた(図4)。

3.2 色の表現 竣工建物と模型を比較したとき、差異が色に表

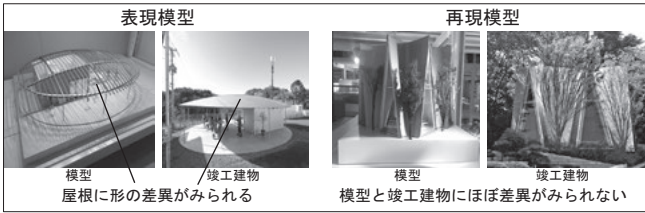


図1 表現模型と再現模型の切り分け

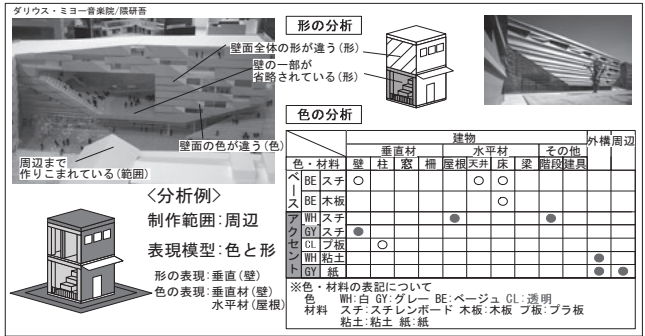


図2 分析例

表1 模型の制作範囲

	内部	建物	外構	周辺
	9/1 (10)	13/5 (18)	39/16 (55)	36/17 (53)
内部	○	○	○	○
建物		○	○	○
外構			○	
周辺				○

/や0は、表現模型の資料数/再現模型の資料数(各制作範囲ごとの資料数)の順番に表している。また、内部と建物は、外装の有無で分類している。

垂直材				水平材				その他	
壁	柱	開口部	柵	屋根	床	天井	梁	階段	その他

図3 表現がみられる建築部位

表2 建築部位ごとの形の表現

	垂直材				水平材				その他	
建築部位	壁	柱	開口部	柵	屋根	天井	床	梁	階段	建具
	24	12	11	7	39	34	10	14	4	5

形の表現がある模型 72個		垂直材のみ 13個		水平材のみ 27個		垂直材・水平材両方 19個
分析した模型 59個						
構造模型 13個						

図4 模型ごとの形の表現

表3 建築部位ごとの色の表現

	垂直材				水平材				その他	
建築部位	壁	柱	開口部	柵	屋根	天井	床	梁	階段	建具
	32	16	4	4	28	20	20	12	10	5

表4 模型ごとの色の表現の分類(外構・周辺におけるACの有無に形の表現の有無を付記)

	なし (18)	垂直材のみ (8)	水平材のみ (8)	垂直材・水平材両方 (27)
外構・周辺にACなし	 (4)	 (1)	 (1)	 (4)
	 (4)	 (0)	 (2)	 (3)
外構・周辺にACあり	 (4)	 (3)	 (3)	 (6)
	 (6)	 (3)	 (2)	 (14)

色の表現のみの資料数/色と形の表現の資料数(各資料の総数)の順番に表している。
表中の垂直、水平等の文字と数値は形の表現の分類の資料数のこと

れている模型を色の表現模型として捉え、その模型に使用されている材料と色に着目する。まず使用されている材料と色を列挙し、さらにその中で材料と色がどの建築部位(図3)、またはどの外構、周辺の部分に用いられているかを分析した(図2)。列挙した色の中から、模型のベースとなる色を設定し、ベースカラー以外の色(アクセントカラー、以下AC)がどの建築部位に使われているかを分析した(表3)。次に模型ごとに、表現の見られた建築部位の組み合わせと、外構・周辺におけるACの有無という2つの水準で分類した結果(表4)、その中で数が多くみられた6つを類型として抽出した(類型A~F)³⁾。

3.3 色と形 表4の外構・周辺におけるACの有無の水準に形の表現の有無を付記したところ、外構・周辺にACを用いないものは、形の表現では、水平もしくは垂直要素のどちらかを省略して表現するものが多くみられた。一方、外構・周辺にACを用いるものは、形の表現では、水平・垂直要素の双方を省略して表現するものが多くみられた。

4. 結

本研究では、建築模型を再現模型と表現模型に分類し、表現模型を形と色という2つの水準で分析した。その結果、アクセントとなる色

の用い方により、建物と外構・周辺の対応関係を示す6つの類型を見出した。

註

- 平成23年2月、我が国における近現代建築家により生み出された図面や模型等の資料について流出や毀損に瀕するものが少なくないとして文化庁は、「国立近代建築資料館」を早急に整備することとした。
- 日本の著名な建築家が自ら選定した建築模型を保存・展示する「建築倉庫」(2016年6月オープン)は、国内唯一の建築模型展示施設である。本研究では、「建築倉庫」に収蔵された模型253作品のうち、実際に竣工された136作品を資料対象としている。紙面の模型写真ではなく実物の模型を多角的な視点から直に分析できることは、模型の分析において重要であると考え、対象となる資料数は少ないが、模型表現の基礎的研究として意義があるといえる。
- 類型Aは、建物にも外構・周辺にもアクセントとなる色を用いないもので、建物の内外を同等に扱うことで、周辺環境に同調する建築の在り方を表現していると考えられる。それに対し、類型Bは建物の水平要素と垂直要素の双方にだけアクセントとなる色を用いるもので、建物自体を際立たせることで、外構・周辺から自立した建物の在り方を表現していると考えられる。類型Dは建物の垂直要素と外構・周辺にアクセントとなる色を用いるもので、壁や柱といった建築部位と外構・周辺の特定の要素との対応関係を表現していると考えられる。同様に、類型Eは建物の水平要素と外構・周辺にアクセントとなる色を用いるもので、床、天井、屋根などといった建築部位と外構・周辺の特定の要素との対応関係を表現していると考えられる。類型Fは建物の垂直要素と水平要素と外構・周辺にアクセントとなる色を用いるもので、類型D、Eと比べより積極的に外構・周辺の特定の要素との対応関係を表現していると考えられる。

Sakata, Miharu *Study on Alvar Aalto's housing thoughts and methods, and trial of housing design in dispersed settlement “Sankyo” of Tonami plain based on it*

アルヴァ・アアルトの住宅思想及び設計手法の研究と、それに基づく砺波平野散居における住宅設計の試み

坂田 美晴

造形建築科学コース

研究概要

20世紀を代表とする建築家アルヴァ・アアルト(1898-1976)は森と湖の国フィンランドの建築家である。アアルトは教会や複合施設などのフィンランドの地域性を感じさせるような公共建築を創造する一方で、地域に即した個人住宅やアパートメント、規格住宅も数多く設計した建築家である。住宅建築に着目してみれば、雑誌や新聞、講演会等で住宅の在り方について言及している。

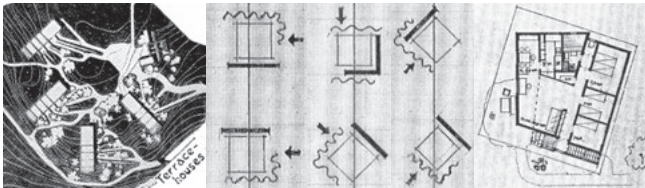
富山県西部の扇状地砺波平野には地域固有の特徴をもつ散居村が広がる地域である。この地域の宅地開発や工場誘致によって、水田の間に「小さな森」を形成した景観が失われつつある。砺波市は平成26年10月に施行した砺波市景観まちづくり条例により散居の景観を守るための取り組みをしている。本研究では、アアルトの住宅作品に焦点を当て、彼の住宅理念やフィンランドの地域性を組み込んだ思想や手法を研究し、それに基づいて、アアルトの住宅と自然風景の関係性等を参照し、砺波平野散居において住宅設計を試みると同時に、アアルトの思想と手法の根源をより詳しく研究した。

地形と建築形態

フィンランドは無数の湖と森が大地に広がる地域的特徴をもつ国である。この国でアアルトは測量技師の父と森林官の母との間に生まれた。彼は幼いことから父の仕事机であった「白い机」で遊んでいた。机の上はフィンランド広域の地図やインク、着色液などの色彩で溢れていた。普段は父の弟子たちが「白い机」に集まり地図を作成しているが、彼らが測量へ出掛けている時には小さなスペースが生まれるので、地図の隣で絵を描いていた。アアルトは幼い頃から地形の線に触れながら過ごしていた。スイスの建築史家でアアルトと親しいジークフリート・ギーディオン(1888-1968) はアアルトの建築形態に見られる緩やかな曲線についてとフィンランドの湖水の屈曲した輪郭から生まれたものだと言っている。幼い頃から触れていたフィンランドの線がアアルトの記憶に蓄積され穏やかな曲面へと導かれているのである。この曲線はヴィープリの図書館講堂の天井やマイレア邸の細部に至るまで用いられている。

地形の線はアアルトの公共建築や個人住宅だけでなく規格住宅や地域計画にも影響を及ぼしている。AA-規格住宅の提案では住宅を構成するユニットと敷地形状に合わせ規格化された「開く形態」を組み合わせることで陳腐な規格住宅ではなく、敷地に即した規格住宅を編み出すことに成功した。カウツトゥアの地域計画(1937～38)では敷地の傾斜に合わせてルーフトラスを共有する階段状の連続住宅を4棟提案し、円弧状を描く等高線に直行するよう配置されてい

る。同じ地上レベルの住居同士の視線の交わりが緩和され、かつ敷地に沿った計画をしているのである。



1. カウツトゥア地域計画 2. 規格住宅パターン一部 3. 規格住宅一戸の例
1. 円弧状の等高線に対して直交するよう4棟の連続住宅(テラス・ハウス)を配置。2. 敷地形状に合わせ玄関の位置を決定する。矢印は玄関を示している。3. 規格住宅面積 80 m²の間取、敷地形状に合わせて扇形に住戸を接続。

人間と住宅

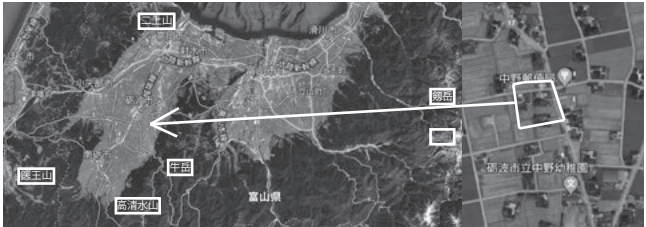
アアルトは、古い教会や百年前の農夫の手工芸には、手細工の痕跡や建材の建築的純粋性、風景に溶け込む単純な線など、情緒に訴えるものがあると述べている。古くから受け継がれてきた文化に、人間的要素があるからこそ美しさや芸術性を感じることができるといことである。また歴史は文化を紡ぐ過程を辿るものであり、自然環境と人間生活の調和を教えてくれるある種の統計を示している。それは文化と生活は切り離すことのできない現象であり、日々の些細なことでさえその一端となるということである。

アアルトの住宅の特徴は幾つもの要素が集まり統合され、建築形態は幾つものヴォリュームに分節され、視点によって印象が異なるという特徴をもっている。また1920年代から1970年代に至る50年以上もの年月をかけてアアルトの住宅の空間構成や建築形態は大きく変遷している。大きな時間軸の流れでそれらを分析すると3つの時期に分けることができた。初めは古典的要素をもったルネサンス期の建築で、1926年にオタヴァ出版社「アイツタ誌」の試供版の記事「ドア・ステップからリビングルームへ」で玄関ホール of 豊かさについてフラ・アンジェリコの受胎告知に描かれている列柱空間を設け、住宅内部へのアプローチ法の重要性を言及した。1930年代ごろからは近代建築の発展とともに合理主義から影響を受けながらもフィンランドの地域性を意識し水平方向の連続性と断面方向の連続性、そして外部要素を住宅内部に取り込み始めた。晩年には地形の線を住宅空間に用いり、以前よりも土地と住宅の結びつきを強め、アアルト独自の設計手法「開く形態」を編み出し、空間構成を大きく発展させ、自然と建築が調和する思想と手法を編み出した。

富山県砺波平野

富山県西部に広がる砺波平野の住宅に地域固有の特徴がある。平

野は扇状地であるため水持ちが大変悪く人々は水田を管理するために住宅の周りに所有している田を配置し各々の住宅が散らばって暮らす散居村を形成していった。砺波平野は東側に牛岳とその向うに立山連峰、南側に高清水山、南西側に医王山、北側の少し離れた場所に二上山があり、山々に囲まれ、その間を這うように南から北にかけて庄川と小矢部川が流れる場所に位置しているため、南西方向から強い季節風が吹き付ける。人びとは住宅を風から守るためにカイニョと呼ばれる屋敷林を敷地に数多く生やし小さな森を形成した。風土的条件によって水田の間に小さな森を形成する散居固有の景観形態が形成されたのである。

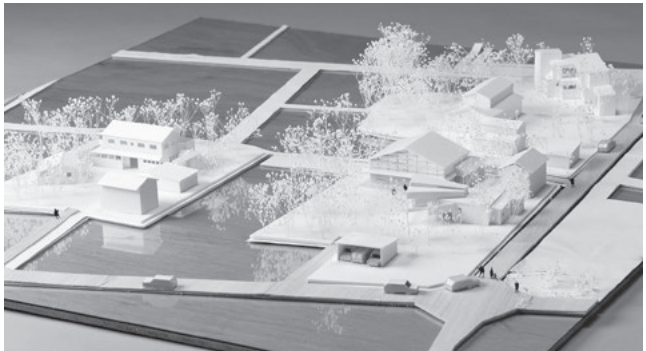


4. 砺波平野航空写真 平野、山、川の位置関係 5. 設計敷地航空写真

住宅設計の試み

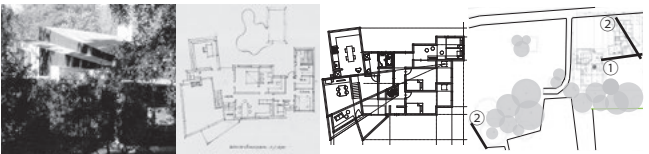
散居の景観の特徴や伝統的住居は後世に残すべき重要な存在である。人口減少や農家の担い手不足、宅地開発などによって大きく変化しかねない地域固有の形態の保全に砺波市は対策を打ってきた。

このような背景をもつ散居においてアアルトの住宅を参照することで彼が森と湖と住宅の関係性にフィンランドらしさを与えたように、屋敷林と水田と住宅の関係性に散居らしさを与え、住宅が持つ普遍的要素を探る中から散居の生活と風土を生かした新たな住まい方を提案する。また、散居固有の敷地形態を生かすため3つの隣あった敷地を選定し「人間と住宅」で記した3期をそれぞれの敷地で設計し、住宅の在り方について研究する。



計画敷地模型写真。散居の景観を残し、地域的要素を取り入れた設計の試み全体。

初期では重要視していた古典的要素を用いり、玄関とテラスを結ぶ外の軸と居室を結ぶ内の軸を互いに雁行させ、交差させることで自然と住宅内部の関係性を結んだ。中期では敷地にある斜めの線を住宅内部に取り入れ、屋敷林という直接的外部モチーフを内部に入れることでよりそれらの関係性を強めた。晩年では敷地を飛び越えて隣の地形の線、牛岳と医王山を結ぶ線とそれに直行する線を用いて「開く形態」を構成し、地域固有の形態で空間構成し、自然と建築の関係性をより密接に結びつけた。(図6、7、8、9)



6. シルツ邸南側の外観 7. シルツ邸平面図 8. 筆者による設計 9. 地形と住宅の関係性
7. シルツ邸(1970) 8. シルツ邸を参照した筆者による設計の平面図。9①は図5の牛岳と医王山を結ぶ線、②は隣の敷地の斜めの線を開く形態の構成要素に取り入れた。

研究結果

アアルトの思想と手法の根源は建築空間と自然や風景の調和にある。「白い机」から受けた影響は住宅と自然の関係性を重視したアアルトの重要な思想を形成した。設計手法はイタリアの古典的要素を参照することでそれらの関係性を繋ぐところから出発し、中期にはフィンランドの自然環境や地形を空間構成に取り入れ、晩年には「開く形態」を用いることで住宅と自然関係を密接に結ぶ方法を編み出した。アアルトのこれらの3つの時期の建築形態を参照し、各々の方法を砺波平野散居に隣接する3軒の住宅に応用して設計することで、自然と住宅の関係性を結ぶ思想と手法は空間構成を豊かにする普遍的要素を持っていることがわかった。アアルトの思想と手法に見出される地域的要素は、自然環境と住宅を結びつけ、風景と風土に調和した住まうこととしての建築を実現させているのである。

【主要参考文献、引用文献、URL】

○ヨーラン・シルツ著／田中雅美田中智子訳／『白い机:若い時[アルヴァ・アアルト 青年時代と芸術思想]』／鹿島出版会／1981年11月、『白い机:モダン・タイムス[アルヴァ・アアルトと機能主義の出会い]』／鹿島出版会／1992年12月
○ヨーラン・シルツ著／吉崎恵子訳／『アルヴァ・アアルト エッセイとスケッチ』／鹿島出版会／1981年5月
○砺波市立砺波散村地域研究所／『砺波平野の散村』／同研究所／2001年3月
○北日本新聞社／『砺波散居村 緑の知恵』／同社／1981年12月
(図1)ジークフリート・ギーディオン著／太田實訳／『空間・時間・建築』／丸善株式会社／1981年12月、(図2、3)ヨーラン・シルツ著／田中雅美田中智子訳／『白い机:円熟期—アルヴァ・アアルトの栄光と憂うつ』／鹿島出版会／1998年7月、(図4)Google map、(図5)Google map、(図6、7)Sirkkaliisa Jetsonen, Jari Jetsonen/“ALVAR AALTO HOUSES”/Rakennustieto/2005.8.

Yoshida, Ai *Study on the Álvaro Siza's architectural thoughts and design methodology*

アルヴァロ・シザ の建築思想と設計手法に関する考察

ーポルトガルの地域性・他の建築家の参照性・スケッチの造形性に基ついてー

吉田 愛

造形建築科学コース

Geibun Prize 2018 受賞

はじめに

旅行先で見た、ポルトガル出身の建築家アルヴァロ・シザ（1933ー）によって設計されたセラルヴェス現代美術館の新鮮な空間に惹かれ、本研究の研究対象とした。彼の作品は、コンテキスト（文脈）を読む建築として、親交の深いイタリア出身の建築家であるヴィットリオ・グレゴッチェに「状況をにらんだ」建築であると評されている。既往研究では空間構成の分析に関しては多いものの、思想について踏み込んだ研究は確認できない。彼の建築作品と思想を調べていく中で、キーワードを抽出し、3つの主要概念として「ポルトガルの地域性」、「他の建築家の参照性」、「スケッチの造形性」に分類した。これらをもとに言説などから、シザ固有の建築思想と設計手法の根底にある建築理念について考察する。

ポルトガルの地域性

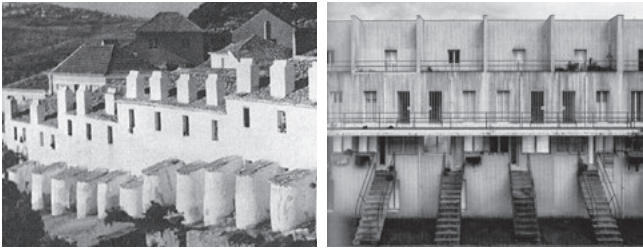
ポルトガルは、ヨーロッパ西端のイベリア半島の岩盤の上に国土が広がり、地理的な条件からその歴史は豊かである。ローマ人の侵略やイスラム文化の浸透、そして我々がよく知る大航海時代の貿易国として栄えた。そのためポルトガルには様々な建築様式、地方ごとに多様な文化が存在する。大きく分類すると南部地方ではモロッコなどの北アフリカから影響を受けた住宅形式が多く、北部では花崗岩を用いた住居が分布している。彼が師事していたフェルナンド・タヴォーラによってこのような伝統建築に関する研究がまとめられ、シザの初期作品では、直接的な参照が見られる。しかし、独裁的な右翼政治から抜け出すためのカーネーション革命（1974）以降から、伝統建築の影響を受けた作品中の意匠の明確な形態の輪郭ははやけ、独自の曲線を混合させたり、意図的に崩したりすることで間接的な参照にとどまっている。

ヴァナキュラーな建築には、「自然発生的で匿名の建物の持つ自然さの価値や魅力」（1）があるとシザは述べている。つまり、ある特定の人物が作り上げた物ではなく、人々によって使い続けられることにより、文化に適応しながら生成された本質的な形のことである。スペインのアリカンテ大学などに見られる中庭を持つパティオ型のプランの軸に角度を付け、囲むような形式や韓国のアルヴァロ・シザ・ホールの小さな開口といったシザ固有の建築言語は、ポルトガルの文脈に由来すると考えられ、無類の価値を備えている。

また、彼の作品には継続して用いられている造形がある。ポルトガルは大航海時代に黄金期を迎え、その後も船による貿易は活発であり、富をもたらした船の造形はポルトガルを象徴する形であると言えるのではないだろうか。シザの出身地近くのドウロ川はポート

ワインの産地として名を馳せ、その川の近くの敷地に住宅全体を船のモチーフとしたルイス・フィゲレド邸を設計した。港湾都市であるセトウバルに設計した教師範学校の一部に船の尖頭が校舎から突き出るようにデザインしている。両敷地は港から近く、その土地を表現するためのモチーフとして扱われたと考えられる。文化的象徴を地域のアイデンティティとして表現しているのである。

場所性から得られる地域固有の言語、アイデンティティの表現は積層された時間の表現であり、人々に喜びや癒しを与える。

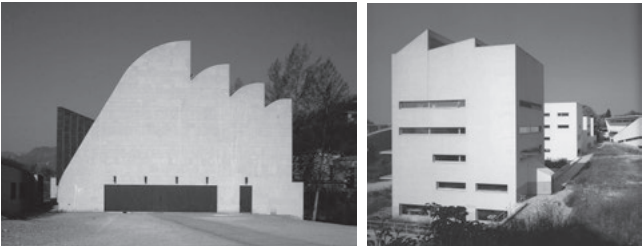


■ポルトガル中部のマフラにある農家労働者のための集合住宅。窯が住戸のモジュールとなっている（1950年代以前）（左）／シザ設計のボウサの集合住宅。ファサードの階段がリズムをつくる（1973）（右）“Neighbourhood: Where Alvaro meets Aldo”

他の建築家の参照性

シザは世界中の数ある建築作品からの影響について、度々示唆している。建築史家のケネス・フランプトンは、ガリシア現代美術館などの数多くの作品に、フィンランドを代表する建築家であるアルヴァ・アアルトの作品からの参照性を指摘している。実際シザは、1988年にアルヴァ・アアルト財団金賞を受賞している。アアルトは独立戦争を経験しており、作品はフィンランドの自然から造形の着想を得ている。民衆のアイデンティティを表現しようとしたのである。土着の固有言語と海外から外部の要素を取り入れた彼の設計手法をシザは参考になっている。現実的な人々の社会的、経済的、機能的問題を解決する際に世界中の優れた建築から参照するのである。

例えば、ボウサの集合住宅では、ブルーノ・タウトがベルリンのジードルンクで用いた赤色を使用している。革命前後の国が混乱し



■アアルト設計リオラの教会のトップサイドライトの窓（1966）（左）松政撮影／シザ設計ポルト大学建築学部アトリエ棟の鋸の刃のような屋根（1986）松政撮影（右）

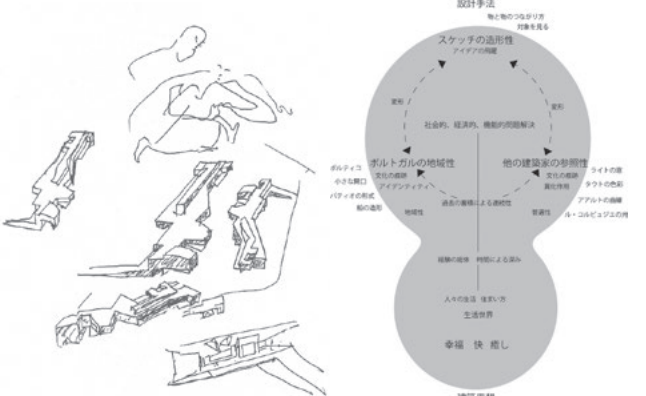
ていた時期に計画されたプロジェクトであり、スラムと化していた地区にシザは労働者のための住宅を設計した。タウトの用いた色彩は、「人間にふさわしい住まいを求める労働者階級の戦い」によって動機づけられ、「色彩に対する喜び」の表現として使用されている（2）。この事実について、シザはボウサ地区で感じ取った喜びに満ちた精神をタウトの用いた赤色で表現した。

シザは単なる模倣であることを否定し、参照対象からもたらされるインスピレーションは本質的なものであることを主張している。外部からのつながりの無い意匠は、全く異なる別の気候風土の蓄積から生成された一つの「道具」であり、それを設計時の問題に応用する。さらにそれはポルトガル文化から見れば、芸術的な異化作用にさえなり得るのである。

スケッチの造形性

シザは膨大な数のスケッチを描くことで設計を進める。彼の事務所で働いた経験を持つ戸室太一は、建築的行為の半分はスケッチの中にあると述べている。シザのスケッチの分析と言説から彼の造形性を分析し、それぞれの役割を見出した。

シザにとってスケッチすることは「見る」ことであり、旅行先の風景、プロジェクトの初期段階で敷地、優れた建築などを描き、取り込む。スケッチを描くことで条件や制約といった先に述べた様々な問題から逃れる「エスケープ」の役割も主張している。人や馬、天使などの空想の中の対象が描かれるのである。これはアアルトが設計の途中、息抜きとしてすることで飛躍したアイデアにつながることを例にシザは重要性を説明する。しばしばプランの形や空間の特徴でもあるシーンの継起を生み出す発想の源になっている。また彼のデザイン手法についてはピーター・テストによって、突拍子も



■シザ設計ナティール・アフォンソ財団現代美術館の設計過程で描かれた全体パースの変化（2005）（左）“Álvaro Siza twenty two recent project”／論文概念図（右）

無いひらめきを付与することに長けていると指摘されている。スケッチによってシザの建築に固有の造形性を付与するのである。

シザのスケッチの多くはパースによるスタディである。戸室によると、物のつながり方を見ていると記している。断片として想像にあるものを一つにまとめ上げる。スケッチする行為は、敷地を取り巻く環境から様々な要素を取り込み、統合する手段である。

結論

ポルトガルの気候風土、歴史、地形などの文脈と、時間を越えた人々の生活や文化の蓄積によって生み出された伝統的建築の対象は、固有の形態であり、無類の価値を有している。それは時間の経過とともに深みを得て、使い手、住まい手に様々な記憶や知覚を経験させ、想起させ、癒しをもたらすのである。また世界中の優れた建築作品を参照することは、ポルトガルとは異なった環境・文化をもとに生成された他者の営為を参照することであると共に、シザがポルトガルの地域性を参照することにその過去を参照することも含まれるように、時代を超えて他の地域で形作られた過去の要素の意味も含まれる。ポルトガルの現在と過去の地域性だけでなく、他の国の過去と現在のホンモノの参照もそこに関与させられ、「経験の総体」すなわち、共同的経験として、設計の対象となっている「社会の持つ問題を解決する」ために用いられるのである（3）。

現実に関わり添った住まい方は設計の根本的な問題として存在している。ポルトガルの地域性、他の建築家の参照性から得られる「道具」は、彼の描くスケッチを通して練磨され、混合し変形され、さらに人の動きや動物などの形から着想を得た、彼独自の造形が加えられる。アアルトやル・コルビュジエが、旅の各地で収集した価値ある建築的断片は、過去からの連続性を含み、見出されたアイデンティティとスケッチによって混合された。彼もまたそれを繋いで行く。シザの建築作品は、人々の幸福をめざして、蓄積された経験と人々の生活、住まい方という生活世界に立脚しているのである。

【主要参考文献、引用文献、URL】

○セゾン美術館、デルファイ研究所編／『アルヴァー・アールト1898-1976-20世紀モダニズムの人間主義』／デルファイ研究所／1998
○戸室太一他編／『アルヴァロ・シザの建築』／TOTO出版／2007
○Távora, Fernando/“Arquitectura Popular em Portugal”/Centro Editor Livreiro da Ordem dos Arquitectos/2004 4.ª edições
○Siza, Alvaro/“Alvaro Siza 68/69+95”, El Croquis/EL C. ed./2000
○Frampton, Kenneth/“Álvaro Siza Complete Works”/Phaidon/2000
引用1) Siza, Alvaro/“Alvaro Siza 140”, El Croquis/EL C. ed./2004/p.30/筆者訳
引用2) SD編集部編／『ブルーノ・タウト:1880-1983』／鹿島出版会／1982／66頁
引用3) Siza, Álvaro/“Álvaro Siza: une question de mesure”/Le Moniteur /2008 /p.27/松政訳

高断熱建築物の換気・漏気と空調エネルギー負荷に関する研究

－高断熱・高気密住宅における空気移動の実測－

井上 悠一郎
造形建築科学コース

1. 研究背景と目的

近年建築においても消費エネルギー低減が求められ、高い断熱性能をもつ省エネ住宅の義務化も予定されている。しかしながら、基準化が予定されている高断熱、高気密建築の水準（H25次世代省エネルギー基準）を有する住宅は新築の5％にも満たず、今後誘導されるHeat20 G1-G2など、さらに高性能な住宅における熱性状や省エネルギー性能、空調性能など環境性能の挙動は十分にわかっていない。このような背景の元、PHI（*The Passive House Institute in Germany*）によって推奨されている省エネルギー性能の認定を受けた住宅、「前沢パッシブハウス（MPH）」（写真1）が建てられた。PHIの基準では暖冷房負荷、換気回数および年間総一次エネルギー消費量について基準が設けられており、前沢パッシブハウスはこのPHIの基準に準拠して設計（表1）されている。北陸地域（富山県黒部市）の気候における高断熱、高気密住宅の運用エネルギー、室内環境を実測することが、これからの省エネルギー住宅の建築・運用の技術向上、地域の省エネルギー建築の設計、普及に対し資するために必要である。そのため本研究では、北陸地域（富山県黒部市）に建つ高い断熱性能、気密性能を持つ住宅において、どのように漏気が発生しそれが室内環境にどのような影響を与えているか明らかにすることを目的とする。



写真1 前沢パッシブハウスの外観

表1 PHI基準値とMPH設計値

項目	PHI基準値	MPH設計値
年間暖房エネルギー消費量	15[kwh/m ²]以下	15[kwh/m ²]
年間冷房エネルギー消費量	21[kwh/m ²]以下	20[kwh/m ²]
漏気量	0.6[回/h]以下	0.4[回/h]以下
年間一次エネルギー消費量	120[kwh/m ²]以下	120[kwh/m ²]以下

2. 研究方法

前沢パッシブハウスを実験の対象建築物とし、前沢パッシブハウスにおける換気回数と第一種換気の給気量を得るため以下の測定を実施する。

- i) 室内外の差圧測定
前沢パッシブハウスのリビング東側の開口部にて、差圧計を用いて室内外の差圧を測定する。
- ii) 炭酸ガスを用いた減衰法による換気回数測定
室内にトレーサガスを均一に充満させ、トレーサガスの供給停止後の炭酸ガス濃度減衰を測定、記録する。これによって得られた濃度減衰の傾きから換気回数を算出する。トレーサガスには炭酸ガス、室内の空気の攪拌にはサーキュレータを10台使用し、測定開始時の炭酸ガス濃度は5,000[ppm]程度とした。
- iii) 炭酸ガスを用いた一定供給法による第一種換気の換気量測定
マスフローコントローラを用いて、第一種換気のOAから室内に毎分一定量のトレーサガスを供給する。OA、SA、RA、EAそれぞれのCO₂濃度を測定、記録する。これによって得られた濃度から第一種換気の換気量を算出する。トレーサガスには炭酸ガス、ガス供給器材にマスフローコントローラを使用し、ガス供給量は5[SLM]とした。



写真2 前沢パッシブハウスのリビング

3. 測定結果

測定の結果は以下のようになった。

- i) 室内外の差圧測定
室内外の差圧は0であった。これにより第一種換気の給排気による圧力差は0に調整されていることがわかった。
- ii) 炭酸ガスを用いた減衰法による換気回数測定
測定データ（図1）から算出を行ったところ、換気回数は、0.34[回/h]であることがわかった。

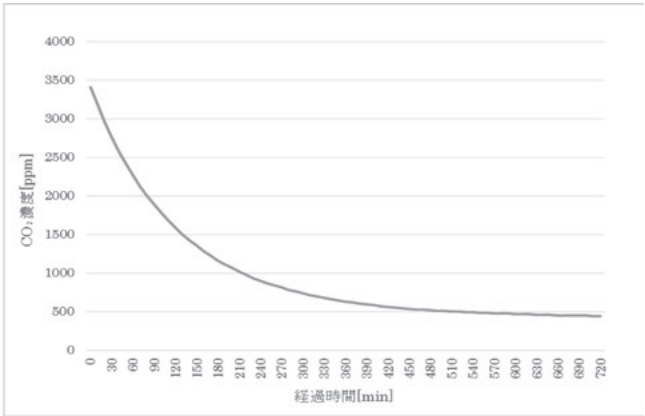


図1 換気回数測定結果

- iii) 炭酸ガスを用いた一定供給法による第一種換気の換気量測定
測定データ（図2）から算出を行ったところ、第一種換気の給気量は74.50[m³/h]であることがわかった。

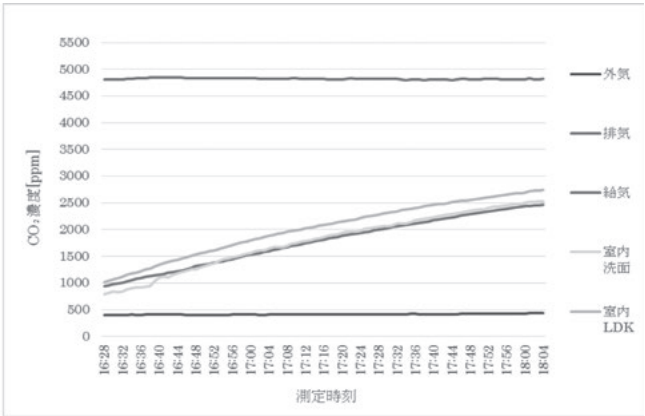


図2 第一種換気 換気量測定結果

以上の測定により換気回数と換気量を得ることができたため、そこから前沢パッシブハウスの室容積と漏気量（温度差換気）の算出を行うことができる。算出の結果、前沢パッシブハウスの室容積は256.89[m³]、漏気量（温度差換気）は10.96[m³/h]であることがわかった。

またこれらのデータをもとに、換気負荷の推定を行ったところ、29.26[W/K]という数値が得られた。

4. まとめ

今回の研究では、北陸地域（富山県黒部市）に建つ高い水準で高断熱・高気密化された住宅である前沢パッシブハウスの換気に関する実測調査を行った。実測データから換気回数と第一種換気の給気量を取得し、それをもとに前沢パッシブハウスの換気量、漏気量（温度差換気）、室容積の算出と換気負荷の推定を行った。これにより得られたデータは以下（表2）の通りである。

表2 データまとめ

換気量	85.45[m ³ /h]
漏気量（温度差換気）	10.96[m ³ /h]
室容積	256.89[m ³]
換気負荷	29.26[W/K]

これらのデータは一条件下での数値である為、今後様々な外界条件や異なる換気システムの運転設定下での実測を行うことで、より一層地域の省エネルギー建築の設計、運用技術の向上に貢献できる研究になると考える。

【主要参考文献、引用文献、URL】

- 1) 堀祐治／北陸地域におけるドイツ PHI 認定住宅の環境性能に関する研究－その1 富山県黒部市のPHI認定住宅“前沢パッシブハウスの概要”－／2017
- 2) 西田隆志／北陸地域におけるドイツ PHI 認定住宅の環境性能に関する研究－その2 前沢パッシブハウスの熱性能測定およびエネルギー消費量の予測－／2017

高断熱住宅の室内熱移動に関する研究

—高断熱住宅における蓄熱体の熱環境への影響について—

杓谷 知音

造形建築科学コース

研究背景と目的

近年建築においても消費エネルギー低減が求められ、高い断熱性能をもつ省エネ住宅の義務化も予定されている。このような背景の元、PHI (The Passive House Institute in Germany) によって推奨されている省エネルギー性能の認定を受けた住宅、「前沢パッシブハウス」(写真1)が建てられた。「前沢パッシブハウス」は、PHIの基準に準拠して設計されている。PHIの基準では暖冷房負荷、換気回数および年間総一次エネルギー消費量について基準が設けられており、Heat20・G2を超える性能を有している。

しかしながら、基準化が予定されている高断熱、高気密建築の水準(H25次世代省エネルギー基準)を有する住宅は新築の5%にも満たず、今後誘導されるHeat20 G1-G2など、さらに高性能な住宅における熱性状や省エネルギー性能、空調性能など環境性能の挙動は十分に明らかでない。北陸地域(富山県黒部市)の気候における住宅の運用エネルギー、室内環境を実測しそれらを明らかにすることで、これからのエネルギー住宅の建築・運用の技術向上、地域の省エネルギー建築の設計、普及に対し資すると考える。

本研究では、前沢パッシブハウスを対象とし、室内の熱移動を精緻に測定し、これからの高断熱住宅における熱性状の実態を調査する事で、蓄熱性能さらには暖冷房方法と省エネルギー性能について明らかにすることを目的としている。



写真1 前沢パッシブハウス

研究方法

建物の中でどのような熱移動が行われているのかを測定階層 全館(地下・1階・2階・3階)全、壁・床・天井面を放射温度計で測定。各部屋の空気温度を熱電対を使用し測定。得られたデータを前沢パッシブハウスの図面に照らし合せ、熱移動の動きを視覚化する。

i) 建物内壁面の表面温度測定

前沢パッシブハウス内全室の壁面を9分割し(写真2)その表面温度を24時間3時間毎に計8回測定。

測定にはFLIR社製の放射温度計を使用。

ii) 室内の空気温度測定

空気温度の測定にはT&D Corporation製の「おんどとりTR-72」を使用。各部屋に24時間設置。

iii) 室内の空気温度分布測定

約2500mmのポールに熱電対の先端部を一定間隔で取り付け、室内の空気温度を一定の高さ毎に計測。データロガーにはHIOKI製 8421-50を使用。(写真5)地下以外の全部屋を各1分ずつ計測。

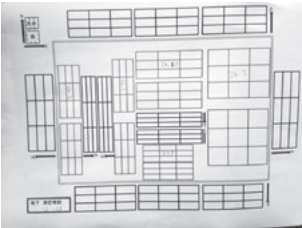


写真2 測定データ記入用紙



写真3 空気温度測定器



写真4 放射温度計



写真5 温度分布測定器

測定結果

表面温度測定データ全8回のうち代表的な例として2Fの15:00と3:00のデータを(表1)で示す。また同じ2Fの温度分布データを(図1)で示す。得られたデータからビジュアル化し、移動の差が大きかった2つを平面図と断面図を用いて比較したものが図2である。

南面の開口部における熱移動や地下の基礎コンクリートからの熱移動が特徴的である。

まとめ

今回の研究で、前沢パッシブハウスにおいて、どのような室内熱移動が起こっているかを把握することができた。得られたデータより考察を行ったところ、前沢パッシブハウスは屋根からの熱移動が少ないことがわかった。従来の建築では、屋根から多くの熱移動が見られるが、前沢パッシブハウスにおいてそれはなく建築全体として偏りの少ない熱移動であった。その中でも比較的熱移動が大きくみられた箇所としては南側開口部と基礎部分が挙げられる。今後さらなる省エネルギー性能の向上を目指す際は、この箇所の改善を行うことでより大きな成果を得られると考えられる。

表1 表面温度測定データ例

測定場所 2階		測定日 8月27日								
		測定時刻 15:00								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	27.7	27.7	27.7	27.6	27.6	27.3	27.0	27.5	26.9	
B	26.9	27.0	26.6							
C	28.1	27.8	27.6	27.8	27.3	27.1	27.2	27.0	27.0	
D	28.2	28.2	28.0	27.9	28.5	27.5	27.4	27.2	26.8	
E	28.3	28.3	28.2	28.4	28.3	28.3	28.4	28.4	28.4	
F	27.0	27.1	26.7	27.0	26.8	27.2	27.6	27.3	27.7	
G	27.9	27.7	28.1	27.6	27.8					
H	27.5	27.2	27.0	27.5	26.2					
I	27.8	27.7	28.0							
J	26.4	26.6	26.5							
K	27.6	27.7	27.6							
L	27.3	27.4	27.5							
M	28.0	28.2	28.1							
N	27.5	27.8	28.1							
O	27.5	27.7	28.0	27.4	27.9	28.1	27.6	27.5	27.8	
P	25.7	26.4	26.7	25.6	26.7	27.9	27.6	27.0	27.1	
Q	27.7	27.7	28.0	27.5	27.6	27.7	27.0	27.1	27.4	
R	28.3									
S	30.2	29.8	30.0	29.2	29.0	29.4	28.6	28.4	28.7	
T	28.3									
U	30.2	30.0	29.9	29.3	29.3	29.2	28.6	28.8	28.7	
V	28.2									
W	31.2	30.0	30.2	29.7	29.8	30.0	28.9	29.6	29.1	

		測定日 8月28日								
		測定時刻 3:00								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	25.5	25.7	25.7	25.5	25.8	25.5	25.5	25.6	25.2	
B	25.4	25.5	25.5							
C	25.9	25.7	25.6	25.7	25.7	25.7	25.6	25.6	25.7	
D	25.9	25.6	25.7	25.7	25.7	25.7	25.7	25.7	25.5	
E	25.7	25.8	25.8	25.8	25.8	25.7	25.8	25.7	25.8	
F	25.7	25.6	25.5	25.7	25.5	25.4	25.9	25.7	25.6	
G	25.7	25.7	25.7	25.5	25.6					
H	25.5	25.5	25.6	25.6	25.1					
I	25.6	25.1	25.7							
J	25.2	25.2	25.2							
K	25.5	25.9	25.7							
L	25.6	26.1	25.5							
M	25.7	25.6	25.7							
N	25.7	25.5	25.5							
O	25.8	25.6	25.6	25.6	25.7	25.7	25.7	25.7	25.6	
P	25.3	25.6	25.5	25.6	25.4	25.6	25.7	25.7	25.6	
Q	25.7	25.7	25.9	25.8	25.6	25.8	25.6	25.5	25.7	
R	26.3									
S	25.5	25.5	25.7	25.4	25.6	25.5	25.3	25.3	25.3	
T	26.2									
U	25.4	25.3	25.5	25.3	25.2	25.3	25.5	25.4	25.5	
V	26.7									
W	25.7	25.5	25.5	25.5	25.6	25.6	25.3	25.5	25.4	

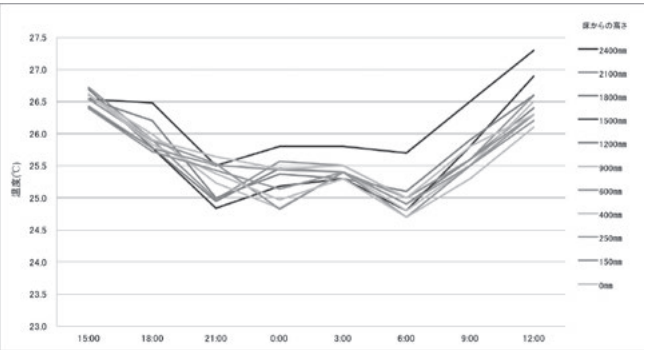


図1 3時間おきの室内空気温度分布データ(2F)

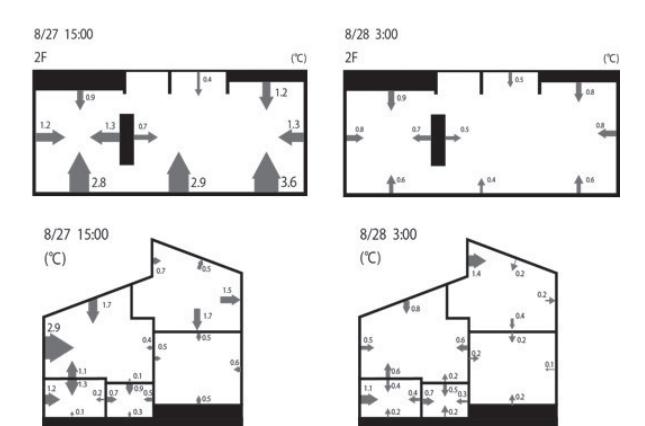


図2 熱移動のビジュアル化図(上段:2F平面図 下段:断面図)

[参考文献]

- 堀祐治/北陸地域におけるドイツPHI認定住宅の環境性能に関する研究-その1 富山県黒部市のPHI認定住宅“前沢パッシブハウスの概要”-/2017
- 西田隆志/北陸地域におけるドイツPHI認定住宅の環境性能に関する研究-その2 前沢パッシブハウスの熱性能測定およびエネルギー消費量の予測-/2017

省エネルギー基準が建物性能に与える影響
ー断熱性能と熱負荷・快適性・コストの関係ー

大窪 武弘
造形建築科学コース

1. 研究背景と目的

2020年以降すべての住宅において、これまでの次世代省エネルギー基準に準じた性能を持たせることが予定されている。また、「HEAT20」が2009年に発足し、快適・健康性を考えて本当に必要な性能レベルとしてG1、G2が提示され、さらなる省エネルギー住宅の普及も進められている。しかしながら、これらの性能向上は、消費者にとって十分に理解されているとは言えない。住宅の断熱性能と省エネルギー性能、室内環境の変化、価格の変化など、関係性を可視化し、住宅の高断熱、高气密化、熱性能の向上が、消費者にどのような利益をもたらすかの理解を図る必要があると考えた。

本研究は断熱性能と省エネルギー効果、室内環境の変化、価格の変化の関係性について調査、シミュレーション試算を行い、利益の可視化、これからの建築計画、環境設計に資することを目的とする。

2. 研究方法

建物熱性能の向上とその影響について、まずモデル住宅を計画し、省エネルギー性能、室内環境の変化、価格の変化で比較整理する。

モデル住宅の条件は床面積の異なる2パターンの住宅(100㎡、150㎡)を想定した。地域区分は高岡市、木造軸組工法の住宅で開口部比率は「ろ」とした。今回調査する断熱性能の条件は1979年10月施行の「エネルギーの使用の合理化に関する法律」により定められ、住宅金融公庫の融資基準として運用される「旧省エネルギー基準」。2020年にすべての新築建造物に義務化される「次世代省エネルギー基準」。HEAT20が「省エネ・環境の質・コストのバランス解」として定めた「G1」。HEAT20が「省エネ・環境の質のバランス解」として定めた「G2」の4性能条件を想定した。

3. 調査・シミュレーション結果と考察

住宅の断熱にかかる初期費用

工務店の価格調査から得られた熱性能別の建設費用について、旧省エネルギー基準との差額で図1に示す。このグラフから次世代省エネルギー基準が旧省エネルギー基準と比べて約44万円の差額で済むのに対しG2は約516万円の差額が必要であった。

設計1次エネルギー消費量

図2から住戸全体を冷暖房するのであれば高断熱化するに従い設計1次エネルギー消費量が減少しているが、居室のみの冷暖房ではある程度高断熱化すると設計1次エネルギー消費量の減り幅が少なくなることが分かる。

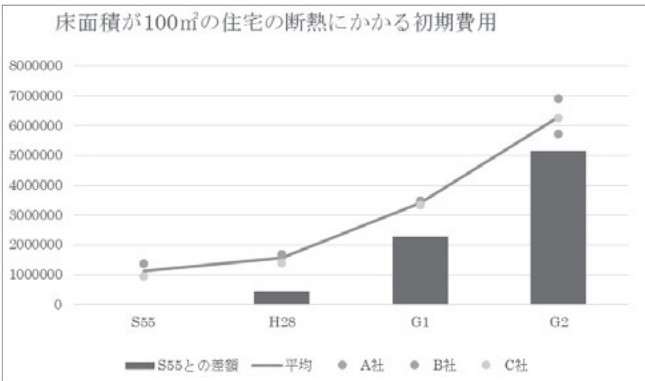


図1 建物熱性能のグレードと初期費用

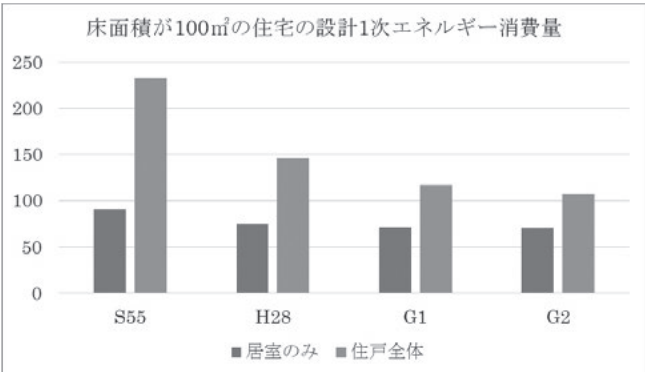


図2 建物熱性能グレードと年間一次エネルギー消費量予測

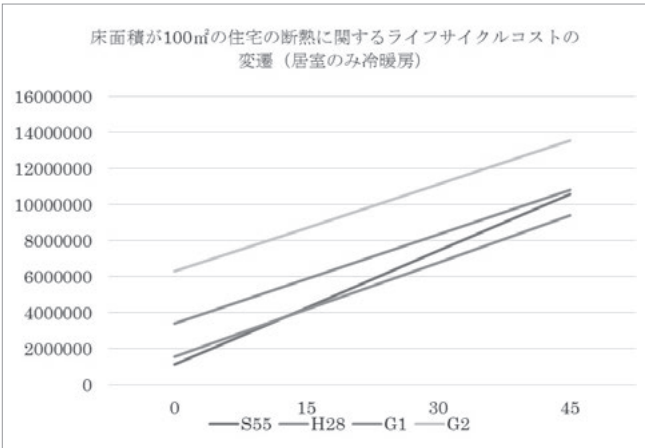


図3 建物熱性能グレードとライフサイクルコストの変遷予測（居室のみ）

年間の電気代

年間の電気代は設計1次エネルギー消費量を変換値で割り1kwh当たりの電気代でかけることで求めることができ、設計1次エネルギー消費量と比例関係にあるので、住戸全体を冷暖房するのであれば、高断熱化するに従い電気代が減少するが、居室のみの冷暖房ではある程度高断熱化すると電気代の減り幅は少なくなる結果となっている。

断熱性能向上とコスト

住宅の断熱にかかる初期費用のデータと年間の電気代のデータを合わせて作成した建物熱性能グレードとライフサイクルコストの変遷のグラフが図3、図4である。居室のみの冷暖房では次世代省エネルギー基準が旧省エネルギー基準より13年でコストが安く済むようになり比較早いことが分かる。G1以上の断熱性能はコストの面では劣っていると考える。住戸全体を冷暖房する場合では旧省エネルギー基準は非常にコストがかかることが分かる。G1は次世代省エネルギー基準よりも27年でコストが安くなり、住戸全体を冷暖房する場合ではG1はいい選択肢であると考える。またG2も長く住むことでそこまでコストの面で劣っていないことが分かる。

室温分布のシミュレーションの結果

断熱の性能差による室内環境の差を知る一つの指標として外気が0度の時、リビングを暖房で25℃に温めると非居室がどのくらい暖くなるか調査し、表1にまとめた。床面積が100㎡の住宅の場合、今回の平面図ではリビングと非居室があまり離れておらず、ある程度高断熱化すると差があまり出ない結果となったが、床面積が150㎡の住宅の場合、高断熱になるほど温度差が小さくなっており、次世代省エネルギー基準でもリビングとの温度差が約10℃あることが分かる。

4. まとめ

今回の研究で2020年以降すべての住宅で義務化される次世代省エネルギー基準はコストパフォーマンスに優れていることが分かった。超高断熱の住宅を消費者に売り込むためには、超高断熱の住宅の製造単価を下げて、超高断熱の住宅の快適性を分かりやすい指標でデータにし、消費者に伝えなければいけないと考える。また、スキップフロアを用いた住宅や大きな吹き抜けがある家などデザイン性を重視した住宅を推進することで、住戸全体を冷暖房する場合に分がある超高断熱の住宅を間接的に増やすことができる可能性があると考える。

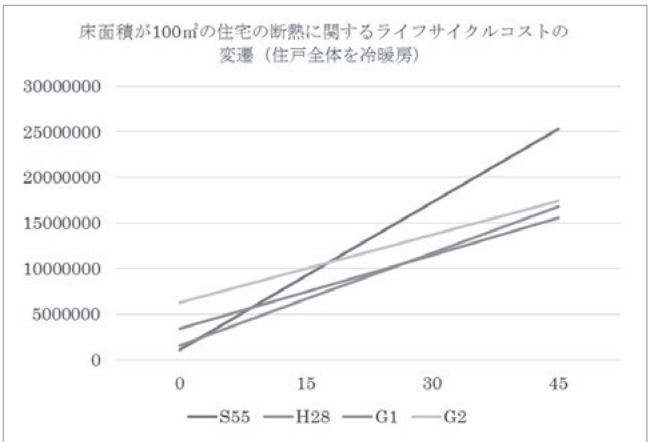


図4 建物熱性能グレードとライフサイクルコストの変遷予測（住戸全体）

表1 建物熱性能グレード別の室温分布のシミュレーションの結果

床面積が100㎡の場合				
	S55	H28	G1	G2
UA[W/㎡・K]	3.10	0.87	0.48	0.34
廊下[℃]	15.7	20.7	22.3	23.0
トイレ[℃]	15.0	19.9	21.4	22.1
浴室[℃]	7.8	16.7	19.8	21.1

床面積が150㎡の場合				
	S55	H28	G1	G2
UA[W/㎡・K]	3.10	0.87	0.48	0.34
廊下[℃]	11.0	16.6	18.6	19.4
トイレ[℃]	8.2	15.0	17.5	18.6
浴室[℃]	5.5	13.4	16.5	17.8

【主要参考文献、引用文献、URL】

引用1) <http://www.heat20.jp/>
引用2) <http://www.house-support.net/topix/dannetuhikaku.htm>
引用3) <http://www.kenken.go.jp/becc/>

Ohno, Hina *The Paintings of Kano School in Zuiryu-ji Temple*

瑞龍寺における狩野派の絵画作品について

大野 比奈

文化マネジメントコース

Geibun Prize 2018 受賞

序論 研究対象と本論文の目的

富山県高岡市に位置する瑞龍寺は加賀藩三代藩主前田利常が、二代藩主利長の菩提を弔うために建立した禅宗寺院で、前田家から寄進された数多くの宝物を所蔵している。その宝物の中には、江戸時代に幕府御用絵師であった狩野派の奥絵師の手になる作品が残されている。狩野派は、常にその時々の権力者に仕え、さらに諸藩に同派系譜の絵師を送り込むことによってその地位を不動のものとした。それに倣い加賀前田家も、藩御抱絵師として狩野派の画技を継いでいる家系を雇っていたにもかかわらず、瑞龍寺には狩野派の中で最も格式の高い奥絵師による作品が所蔵されている。それはいかなる理由によるものであろうか。

本論で研究対象とするのは、これら瑞龍寺所蔵の狩野派奥絵師の作品七点であり、それぞれの作品を加賀前田家との関わりを検証したうえで、狩野派奥絵師の作品が残されている意義について考察し、諸作の同派内での位置づけを検討することを目的としている。

第一章 狩野派と北陸

石川、富山県に残されている狩野派作品は、その土地に縁がある作者による作品、または加賀藩に仕えた作者の作品、そして加賀前田家由来の狩野派奥絵師や表絵師による作品の三種類に大別できる。

その中で、前田家由来の作品は、石川県の天神講が盛んであった菅生石部神社の天神画像や、善徳寺の仏画および婚礼のめでたさを言祝ぐ作品といったように、その画題が収められている場所に適したものが多い。したがって、これらの作品は前田家によって画題が選定され、発注に至っていると考えられる。

これをふまえて、瑞龍寺所蔵の作品七点を見ると、うち五点の画題が寒山拾得や布袋といった禅宗と関係の深いものであることが認められる。すなわち制作時の画題選出の際に禅宗を意識していることが明らかであり、それは寄進先が瑞龍寺という禅宗寺院であるからと考え

る。一方で、禅宗には関連のない鴛鴦という画題は、夫婦和合の象徴とされて親しまれている。このことから、利長夫婦が死してもなお睦まじくあれるようにという願いをこめて選出された画題であり、同じく、観音という画題も、信仰することによって現世利益や、極楽往生、死者の追善などが得られると思われていたことから、利常が利長の菩提を弔う気持ちの反映として選出された画題である可能性が高い。

したがって同寺所蔵の諸作は前田利常が自ら狩野派奥絵師に発注したと考えられる。



図1. 狩野安信《鴛鴦図》、一幅、紙本墨画淡彩、慶安元年（1648）2月奉納、瑞龍寺蔵／石川県立美術館編『瑞龍寺展図録』（石川県立美術館、1997年4月）



図2. 狩野尚信《観音・燕鳥・翡翠図》、三幅対、紙本墨画淡彩、承応4年（1655）5月奉納、瑞龍寺蔵／石川県立美術館編『瑞龍寺展図録』（石川県立美術館、1997年4月）

第二章 瑞龍寺所蔵の狩野派作品の特質

瑞龍寺所蔵の狩野派作品七点は、奥絵師三家の家祖として広く知られ、同派中興の祖とも仰がれる探幽・尚信・安信の三兄弟によるものである。諸作は、それぞれの作者の代表作と比較すると筆致は粗く、そして簡潔に描かれていることが認められた。それは、瑞龍寺が禅宗寺院であり、禅宗の教えである何事も理論的に説かず、意思表示は簡潔で含蓄に富んだ表現に止め、あとは相手の想像に任せるものであることが関係しており、さらに瑞龍寺で作品が掛けられたと推測される書院・上段の間の素朴な空間に合致している。

したがって同寺所蔵の狩野派作品は、各作者の代表作より劣っているのではなく、その簡潔な美が、他の狩野派作品には見られない瑞龍寺らしさを持つ作品であるという表現がより適切といえるだろう。

第三章 前田利常と狩野派

瑞龍寺所蔵の《鴛鴦図》に用いられている表具は、中縁が七宝繫ぎ地陰陽勾玉巴文様、一文字が宝尽文様の裂が取り合わされている。このおめでたい文様は仏画の表具裂としては珍しい。このことから利常

は利長の三十三回忌を祝っていることが理解される。それに加えて、瑞龍寺所蔵の狩野派作品七点はすべて利長の命日および月命日に寄進されている。したがって諸作は、利常が利長の菩提を弔うためへの気持ちが高く、利常の命日を偲び、祖霊となった先祖を祝う意思が感じられるのである。

しかし、なぜわざわざ幕府御用絵師である狩野派奥絵師に依頼する必要があったのだろうか。

当時の幕府にとり、前田家は豊臣恩顧の大名であり、百万石を誇る最大の危険因子であった。そのため幕府は前田家の行動を常に警戒しており、前田家は不審に思われないようにと心を配っていた。このことを鑑みると、利常は幕府御用絵師である狩野派奥絵師に絵を依頼することによって幕府への忠誠心を示そうとした可能性が見いだされる。各藩が狩野派奥絵師に絵を発注することは、絵師を幕府に準じることになるため、常に幕府の存在を意識せざるを得ず、それが一種の集団となることで、より幕藩体制を強固にしたと考えられる。そうなることによって、幕府は各藩が健全な思考を持っていることを把握でき、各藩にとっては自らの忠誠心を間接的に訴えることができる一種の方法となった。よって、ここに幕府と各藩大名の「利益の一致」が成り立っていたと考えられるのである。



図3. 狩野探幽《竹菊雀図》、一幅、絹本墨画淡彩、承応4年（1655）5月奉納、瑞龍寺蔵／石川県立美術館編『瑞龍寺展図録』（石川県立美術館、1997年4月）

その反面、利常は後水尾天皇や、天皇が開いていた寛永文化サロンを通して当時の芸術家たちと関わる中で平安朝文化を好んだとされる。瑞龍寺所蔵の《竹菊雀図》は奥絵師として活躍していた江戸狩野の狩野探幽の作品でありながらも、京狩野という天皇や公家に好まれた同派の別の系譜の特徴が随所に見られる。

したがって、瑞龍寺所蔵の狩野派作品は、寄進者である利常が画題の選定者であると推測される。そしてそれらは常に徳川幕府への恭順を示しているが、そうすることで皮肉なことに、前田家や瑞龍寺の宝物は、京の伝統文化と江戸の文化、さらには流行の狩野派という、当代の一流の文化のすべてを取り込む形となったわけである。

結論—幕府と狩野派と前田家の関係性から生まれた瑞龍寺の絵画

幕府と前田家の間で、狩野派にはどのような利益があったのか疑問が残る。狩野派が諸藩の依頼に応えることは、自身の収入に繋がるとともに地方の藩主らとの交流にもなり、門弟を地方に送り込むための重要な縁となった。すなわち江戸時代に連綿と続く狩野派の系譜はこうしたことで全国へと広まっていったのであった。

また当時、大名家の道具には狩野派系譜の絵師でなければ通用しないという認識がなされていた。そのため藩の重要な行事には、将軍の絵師である奥絵師との関係を前提とした格式ある絵師が求められていたのだと考えられる。

以上をまとめると、幕府、狩野派奥絵師、加賀前田家の三者それぞれの利益の一致が双方向に認められる。その背景には、下克上で地位を奪い合った時代を経て成った江戸時代では、当時政権を握っていた幕府や、大大名、そして絵師にあってもその地位を維持し続けるための必死な思いがあった。そのため、地位を守る一種の方法として、諸藩の大名が狩野派奥絵師に絵を依頼するようになったのではないか。そのような流れの中で、前田利常によって瑞龍寺所蔵の狩野派作品七点が依頼され、現在も瑞龍寺に残されているのではないかと結論づけられるのである。

【主要参考文献】

- 石川県立美術館編／『瑞龍寺展図録』／石川県立美術館／1997年
- 大友一雄／「幕藩関係にみる武家儀礼」『儀礼文化 26号』／儀礼文化学会／1994年／37－50頁
- 三宅秀和／「大名家と狩野派絵画―細川家の場合」『茶道の研究 56巻3号』／三徳庵／2011年／29－4頁

ほか

Kawanaka, Natsumi *Anthropomorphic representation of the cat by Kuniyoshi Utagawa.*

歌川国芳の猫の擬人化表現について

川中 菜摘

文化マネジメントコース

序論

歌川国芳(1797-1861)は、江戸時代末期を代表する浮世絵師の一人である。1827年(文政10)頃、当時流行していた中国の豪傑物語である『水滸伝』の錦絵を描いたことで「武者絵の国芳」とも称されるようになり、一躍評判となった。近年まで、国芳は葛飾北斎や歌川広重など浮世絵の巨匠と呼ばれるような絵師と比較すると、決して高い評価を受けてきたわけではないが、カラー図版の普及や、インターネットでの画像公開などにより、国芳の作品を目にする機会が格段に増えたことで、次第に注目を浴びるようになった。

国芳は猫好きとして非常に有名であり、常に何匹かの猫を飼っていた。そのため、猫を描いた作品、擬人化された猫が登場する作品が数多く描き残されている。本論文では、浮世絵師である歌川国芳の擬人化された猫の作品はどのような意義があったのか、また、国芳の猫の作品での特異性とは何かということを明らかにすることを目的とする。

歌川国芳について

国芳の画業を概観すると、武者絵や西洋画、風刺画、戯画、美人画、役者絵など実に様々な様式に手を広げていたことが理解できる。特に「武者絵の国芳」と称されるだけあって、国芳の武者絵には力強い線や大胆な構図、また画面全体が非常に綿密な描写がなされており、圧倒的な筆力が見て取れる。さらに、西洋画のように遠近法や陰影法といった浮世絵とは全く違う画法を積極的に研究し、自らの作品に取り入れるということを行いながらも、戯画や風刺画では独創的な作品を制作しており、幅広い技法と非常に豊かな発想力を持っていたのであろうということが考えられる。加えて、元々主役ではなかった子どもや猫を中心の題材としたり、一つの主題を三枚に渡って連ねる大胆な構図や、光の反射を表現する近代的手法など常に新たな表現に挑戦をし続けていった人物であることが理解出来る。

このような国芳の作品には三点特徴がある。まず挙げられるのが「大胆な動き」である。特に、国芳が得意とした武者絵にこの特徴が強く表れているといつて良いであろう。国芳の武者絵として代表的な《通俗水滸伝豪傑百八人之一個》を見ても、太く引かれた線や鮮やかな色使いから画面全体から力強さが感じとることが出来る。その力強さは、描かれている人物の動きによって強調されており、画面の中で今にも動き出しそうな身体や姿勢の描写がなされている。二点目の特徴として、「写実性」が挙げられる。西洋画への憧憬から、その手法を自らの作品に取り入れるということを行っていたこともあり、陰影法や遠近法といった技法を用いて対象を写實的に描写している作品は少なくない。そして、三点目には国芳特有の「滑稽さ」が指摘出来る。

戯画には特に表現されており、動物や物が擬人化されて動いていたり、見た目が面白可笑しく誇張されて描かれていたりして思わず笑ってしまうような作品が数多くあるのである。

日本での猫

国芳の猫の絵は、1841年(天保12)を期として集中的に描かれており、当時所謂「猫ブーム」が起こっていたといえる。そのブームが巻き起こった理由として、実際に行われた歌舞伎や見世物を題材にした猫の絵を描いたことや、国芳が下絵を担当した山東京山の合巻『朧月猫草紙』が関係しており、歌舞伎などを中心とした芸能や文芸作品と、国芳の猫の作品を同時に展開していくことで、江戸の人々に評価されるようになったということがいえる。また、同時に愛玩したり鼠を捕る益獣として、猫を飼っている人々も、この時代には多かったであろうことから、猫の作品と猫自体の魅力が江戸の多くの人々に広まっていったことで猫ブームは起こったと考えられる。

猫自体は、犬や鶏の埴輪はあっても猫はなかったことから、古墳時代(4～5世紀)に日本本土には存在していなかったと言われている。日本に姿を現わすのは、奈良時代からである。仏教の経典を鼠に食い荒らされるのを防ぐため、「唐猫」という猫を中国から輸入するようになった。平安時代には、宮廷を中心とした貴族社会で、猫を飼うことがしばしば行われており、この時期の猫に対する扱いの特徴は、純粋に猫を愛玩動物として捉えているという点にある。鼠を捕らえるために輸入されるようになった猫は、宮廷の帰属に唐猫は貴重であるからと逃げないように綱でつながれ、ペットとして扱われるようになったのである。

国芳以前に日本美術で描かれてきた猫の絵画作品は、身体的な特徴であつたり、仕草を見ても十分に猫を観察して描いていたようには考えにくい。また、吉祥画や美人画といった猫を画題のためのモチーフの一つとして捉えている場合もあり、そのような作品は猫自体を重要視して描いているわけではないように見える。国芳以前の猫の作品には、「猫自身の個性」というものが見られないため、「猫らしさ」のないどこか不自然な猫になっているのである。

国芳の猫の表現

国芳の描く猫は、外見がよく観察され描写されているのは勿論のこと、画中の猫特有の動きからも、猫一匹一匹に個性があるように捉えられる。国芳によって猫自身に意思があるような、より「猫らしい猫」が作品の「主役」として描き出されるようになったことが理解出来るのである。そして、国芳はただの猫だけではなく、これまで描かれて

きた猫の表現を超えた「擬人化された猫」を描いていくようになる。

擬人化とは人でないものを人に擬して表現することであり、美術史の中では、人間が動物に人格を仮託していることと定義されている。『十二類絵巻』や『鼠草子』のような国芳以前に出された動物を擬人化している作品では、動物が着物や鎧を着ていたり、髪の手もあることから非常に人間の特徴に寄せて表現されているということが理解出来るが、どの作品も描かれている表情からその動物の感情が読み取り辛いものが多い。

国芳の擬人化されている猫の作品には、役者の顔をしている猫の作品が多く、《流行猫の戯》のように現実にある芝居を猫に置き換えて演じている様子が描かれたものは粋な役者の魅力と猫の滑稽さを同時に味わうことが出来るのが特徴である。さらに、国芳の猫の擬人化で何より特徴的だといえるのが猫の「表情」である。《猫のすゝみ》では、特に分かりやすく、優雅な佇まいと落ち着いた表情の芸者と、仕事とはいえ楽しさや下心が表れているにやついた表情の船頭を見ると、同じ猫でも表情から読み取れる猫の感情が全く違うことが理解出来る。



図1 歌川国芳《猫のすゝみ》天保後期、団扇絵、個人蔵／府中市美術館編『歌川国芳 21世紀の絵画力』講談社、2017

単なる猫では細かな感情を表わした表情を作ることは限界があつただろうが、猫の習性をよく観察し、そこに人間のような多彩な表情を加えようとした結果、これまで描いてきた猫とは違う「擬人化」という表現に至ったのではないかと考えられる。それにより、今までの単に人間に近い恰好や歩き方をさせただけの動物の擬人化表現とは違い、着物や表情、動作からも理解出来るように、一匹一匹に猫としての感情を伴う「個性」を持った猫の擬人化表現がなされるようになったのである。

結論

以上を踏まえると、国芳の猫の作品はそれまで描かれてきた猫よりも生き生きとして自然な「猫らしい猫」が表現されており、なおかつ人格とも言えるような「個性」を持った猫がそれぞれに描かれているという特異性が見えてくるのである。そこから国芳の猫の擬人化作品における意義は、擬人化という表現を通して猫という動物の個性を捉えることにありと結論づけられる。作品に描かれた猫の個性を捉えるようになることで、作品鑑賞での作品意図の把握力を深めることや、誰よりも猫を愛し、表現してきた国芳自身を理解することにも繋がるのである。

【主要参考文献、引用文献、URL】

- 岩切友理子『カラー版 国芳』／岩波書店／2014.
- 府中市美術館編『歌川国芳 21世紀の絵画力』／講談社／2017.
- 恵俊彦監『もっと知りたい歌川国芳 生涯と作品(アート・ビギナーズ・コレクション)』／東京美術／2008.

Nakano, Yuko *Photographic Expressions of Contemporary Artist, Dinh Q. Lê*

現代美術作家ディン・Q・レの写真表現ーフォト・ウィーピングを中心にー

中野 優子
デザイン工芸コース

序章

ディン・Q・レは、1968年にベトナムのハーティエンに生まれ、写真を主な媒体として、作品を制作する現代美術作家である。レ独自の写真表現であるフォト・ウィーピングとは、「数枚の大判プリントを細長く裁断し、縦糸と横糸を編むようにして、異なるイメージを積み上げ¹⁾」ていったものである。レは、ベトナム戦争の報道写真や、ベトナム戦争を舞台にするハリウッド映画、また、ベトナム現地の骨董屋で買い付けた肖像写真などを作品に引用し、フォト・ウィーピングによって、1つの画面へと構成する。フォト・ウィーピングが、イメージを引用する表現方法を用いることから、美術史におけるシミュレーションイズムの動向との比較や、ポストモダニズム芸術の概念を検討することにより、本論では、その特質を明らかにすることを目的とした。

第一章 ディン・Q・レにとってのフォト・ウィーピング

フォト・ウィーピングは、一般的にベトナムとアメリカ間で揺れるアイデンティティを編んでいると論じられる。というのも、ベトナム戦争の際に、ボル・ポト派からの侵略から逃れるため、当時10才のレは家族と共に、1978年にアメリカへ移住した。レは10代をアメリカで過ごすこととなり、ベトナム戦争に関するリサーチを行うとともに、写真に興味を抱くようになる。この経験から、レはベトナムから、またアメリカから、ベトナム戦争を見つめることとなる。そして、カルフォルニア大学での講義で、ベトナム戦争の語られ方に憤慨し、《ベトナム戦争のポスター》(1989年)を制作する。このように、レは実際に戦争を経験した背景が制作動機にあった。しかし、フォト・ウィーピングの代表作である《無題(パラマウント)》(2003年)(図1)から確認できるように、ベトナム戦争にまつわる報道写真やハリ



図1 《無題(パラマウント)》2003年Cプリント、リネンテープ 101.6×152.4cm シャプアー家蔵／『ディン・Q・レ：明日への記憶』(森美術館、広島市現代美術館での展覧会カタログ)平凡社、2015年

ウッド映画、また現地のベトナム人の肖像写真など、複数の表象を用いることで、ただ作家の一視点から批判するのではなく、鑑賞者に多様な解釈を促す表現を試みている。そして、そのような表現に至るには、ベトナム戦争を、ベトナムから、またアメリカからみつめる第三者的な視点があったと考える。

第二章 フォト・ウィーピングの特質

本章では、レのフォト・ウィーピングにおける表現の変遷をたどるために、入手できた主要な作品画像をもとに、フォト・ウィーピングを(1)80、90年代、(2)2000-2001年、(3)2003年以降というように、3つの時代に区分し、その変化を考察した。(1)80、90年代で用いられるイメージは、キリスト教絵画とレ自身のポートレートを組み合わせるなど、自分自身のアイデンティティを探っていくものであった。(2)2000-2001年では、戦争の一場面を、ヘリコプターと兵士のイメージを用いて表現した。この時期から、マスメディアのイメージを用い始める。そして、(3)2003年以降では、《無題(パラマウント)》(2003年)(図1)で確認できるように、複数の表象の組み合わせによって、複雑で相対的な物語を感じさせる画面へと変化した。また、ここでは、レが制作において重視している作品の物質性について考察した。フォト・ウィーピングはゴザ編みを思わせる手作業で編まれていることから、見え隠れするイメージと手作業からなる画面の「物質性(触覚)²⁾」の要素を、レが大切にしていることがうかがえる。

第三章 ディン・Q・レにとっての「編む」という表現

フォト・ウィーピングの変遷を追うことで、イメージを引用する手法が一貫してつづけられてきたことが明らかとなった。このことから、美術史において、イメージの引用が顕著に実践されているシミュレーションイズムの作家であるマイク・ビドロとシェリー・レヴィーンとの比較を行った。榎木野衣が、シミュレーションイズムにほかならないと定義する「ボロフスキー的事態³⁾」を、レのフォト・ウィーピングに見いだすことが可能である。しかし、榎木は、マイク・ビドロとシェリー・レヴィーンのサンプリングする背景、性差や経験など、それぞれがもつ背景によって、サンプリングする意味合い、姿勢が異なっていると論じる。また、クレイグ・オーウェンスは、自身の論考「アレゴリーの衝動 ポストモダニズムの理論に向けて」において、モダニズムからポストモダニズムへ移行するなかで、作品に言説＝談話が問われるようになってきたと述べる⁴⁾。第1章で取り上げたように、レは自分自身がもつ経験によって、ベトナム戦争に対する第三者

の視点から制作していると述べた。そして、それは、ベトナム戦争の被害をうけた、また、焦点が当てられてこなかった人たちの声に耳を傾けさせるために、制作するというものであった。このように、第三者の視点からの制作を通じて議論を起こさせる取り組みは、ポストモダニズム芸術において、一般的であると言える。また、オーウェンスが述べるように、ポストモダニズムへの移行において、自然/文化の対立が崩れてきている今、サンプリングを通して、自然/文化の文化的諸価値のシステムに巻き込まれているかを暴き出しているレヴィーンと⁵⁾、レは共通する姿勢を見出すことができる。そして、そのような姿勢の裏には、レとレヴィーンそれぞれのもつ背景を読み取ることができる。その背景とは、レヴィーンが女性であることであり、レにとっては戦争と移民の経験である。それらの背景から、両者のサンプリングの下には、怒りが隠されていると見出せる。しかし、そのような背景を素地に、サンプリングを通じて怒りを冷静に操作し、社会へ投げかけている。すなわち、レにおいては、これまで述べてきた関心ごと、怒りといった要素は、編むという表現によって、コントロールされていると言える。

結論

最後に、レのもつ背景、これまでの作品と活動を踏まえ、ホミ・K・バーバが論じる「ハイブリッド性⁶⁾」の概念や、近年語られている「ディアスポラ⁷⁾」の概念を考慮し、レの特質について考察した。レの第三者の視点から制作する姿勢は、常に主体的に問いをもち続けるために、不可欠であることを見出すことができた。また、レを、ポストモダニズム芸術のなかで位置付けるための今後の課題としては、レよりも若い世代のベトナム人の現代美術作家との比較が必要となる。というのも、レよりも若い世代のベトナム人の作家達もまた、それぞれの視点からベトナム戦争をテーマに制作しているからである。未だに、ベトナム人の根底には、ベトナム戦争の傷跡がある。若い世代の作家にも、ベトナム戦争という過去の出来事に対し、どのように対話するのが、制作のなかでのアプローチとして問われていることがうかがえる。このことを踏まえ、言説＝談話が作品に問われているように、いかに作家は主体的に、そこに参加していくかが重要であると考ええる。そして、レの取り組みを追うことは、バーバが「ハイブリッド性」として論じたように、主体的に問いをもちつづけ、自らの状況を覆していくしたたかさが重要であることを考えさせてくれた。

【主要参考文献、引用文献、URL】

- 1) 荒木夏実著、「ディン・Q・レ：明日への記憶」、『ディン・Q・レ：明日への記憶』(森美術館、広島市現代美術館での展覧会カタログ)、平凡社、2015年、p.9
- 2) 「忘れえぬものに」、(アンドリュース・マークル＝聞き手) ARTiT、http://www.art-it.asia/u/admin_ed_feature/IwxkRHEoFpGXesL6lij8、(閲覧:2018年1月12日)
- 3) 榎木野衣著、『シミュレーションイズムーハウス・ミュージックと盗用芸術』、株式会社洋泉社、1991年、pp.10-14
- 4) クレイグ・オーウェンス著、新藤淳訳、「アレゴリーの衝動ーポストモダニズムの理論に向けて(第2部)」『ゲンロン3』、株式会社ゲンロン、2016年、pp.270-293 (Craig Owens “the Allegorical Impulse: Toward a Theory of Postmodernism ,” October, Vol.12, pp.67-86, Vol.13, pp.58-80, 1980.)
- 5) オーウェンス、同上書、p.270-293
- 6) ホミ・K・バーバ著、『文化の場所ーポストコロニアリズムの位相』、財団法人 法政大学出版局、2012年、pp.1-33
- 7) マーゴ・マチダ著、「アジア系アメリカ人の美術 太平洋を横断するヴィジョン アメリカ合衆国と太平洋のアジア人たち」『日本およびアジア地域におけるグローバル・アートとディアスポラ・アート Global Art and Diasporic Art in Japan and Asia』(森美術館+ニューヨーク大学グローバル・アート・エクスチェンジ+東京大学IHSプログラム共催シンポジウム記録集)、森美術館、2016年、pp.77-78

Onozawa, Kana　*Kusama’s Art in the 21st Century*

21世紀の草間芸術

—日常への増殖と浸透—

小野澤　佳奈

文化マネジメントコース

Geibun Prize 2018 受賞

はじめに

　草間彌生はいま世界で最も人気のある芸術家の一人であり、彼女の芸術は既成観念を打ち破ることで芸術の枠組みを超え、とりわけ21世紀に入ってから日常へと浸透し増殖を続けている。本論文では、芸術的価値、芸術と観照者との関わり、芸術と現代社会との関係といった美学的な観点から21世紀の草間芸術を分析し、日常への増殖と浸透という切り口から、その芸術の歴史と芸術の理論に占める位置を明らかにする。

芸術的価値

　あらゆる芸術は様々な性質を備えた価値を持っている。なかでも芸術の歴史と芸術の理論の文脈上の重要性に関わる芸術的価値は、芸術にとって最も重要な価値であると考えられる。とはいえ、芸術の価値はそれに尽きるわけではない。例えば21世紀の草間芸術は、消費主義社会のなかで商品として多く売買され、ともすれば作者への注目度が作品よりも高くなることさえある。それは一見すると、草間芸術が持つ芸術的価値が芸術の経済的価値や芸術家の名声と連動しているかのようである。確かに、芸術的価値が経済的価値や芸術家の名声といくつかの性質を共有する以上、それらは完全に切り離せるものではないが、その一方で芸術的価値とそれらの価値が連動することはない。なぜなら、それぞれが異なる判断基準によって測られた価値であり、まったく異なるものだからである。それでも草間芸術自体が、資本主義社会のなかで経済によって支えられ、さらにその芸術を広め、その評価を高めるものとしての芸術家の名声に支えられていることは事実であり、それらが芸術にとって重要なものであることは明白である。また、21世紀の草間芸術は、日常に接近することで芸術の制度からの逸脱を目論むものであるが、その芸術的価値が芸術の制度に支えられている以上、そこから完全に逸脱することは不可能である。しかしその一方で、その逸脱によってこそ芸術の範囲は拡大し、この意味においてその芸術的価値も増していくとも言える。

観照者との関わり

　21世紀の草間芸術は、美術館の中と外の双方において芸術を日常へ接近させようとしている。最近の美術館での草間の個展が人々を魅了し、大盛況となる要因として、様々なメディアを用いた情報発信や、誰もが知るモチーフとすべての人が関心を持つ「愛と平和」という主題の作品への使用、そして観照者を芸術行為に参加させることなどに代表される草間の前衛的な姿勢が挙げられるだろう。21世紀の草

間芸術は、誰もが観照者となれる芸術を提供しながら、芸術の閉鎖的な空間に多くの人々を誘い込み、普段芸術に興味のない人々の集う日常空間へと変貌させる。つまり、それは美術館を日常へと拡張し、侵食させることで、人々の生活に芸術を増殖させていくのである。

　その一方で21世紀の草間芸術は、美術館の外の公共空間に飛び出し、いわば日常に接近し、増殖することで、そこでは否応なしに芸術に興味のない大衆にも芸術を体験させることになる。しかし、芸術の制度の外に存在する公共空間で芸術が適切に評価されることはほとんどないと言っていいだろう。それでも草間の芸術は、独自の表現を貫きながらも周りの環境に調和することで、日常の中で芸術を受容させ、さらにその表現を通して「なぜこれが芸術なのか」という問いを大衆に投げかけることで、大衆が自ら草間の芸術を適切に理解したいと思わせるように仕向けている。草間の芸術作品が現在日常へ浸透している根底には、誰もが草間について何かしら知っているという状況があり、そこには草間芸術が誰でも受容可能なものであることや、草間のメディアに露出した宣伝活動が大いに関わっている。芸術がエリート主義を携えざるをえないなかで、21世紀の草間芸術は、芸術を低級にするのではなく、大衆を持ち上げることで、どこにあってもそれ自身が正当に評価されることを促すものとなっている。いわば、芸術と日常を双方向から接近させ、日常の芸術化と芸術の日常化の中で、着実に芸術を日常に浸透させ、増殖させることを可能にしているのである。

現代社会との関係

　21世紀の草間芸術は、資本主義社会や大衆社会、消費主義社会などといった現代社会の持つ様々な側面と連動しながら日常へ浸透している。その意味において、それは社会性を持つ芸術であるが、その一方で自己言及性を根拠とする自律性を保つものでもある。芸術が日常へ浸透するためには、芸術は大衆や社会との関わりを積極的に持たなければならぬが、草間芸術のふるまいは結局のところ、「芸術とは何か」という問いへの取り組みであると言えることができる。社会性と自律性という、本来相反する性質を併せ持つ21世紀の草間芸術は、積極的に社会性を高めることで、芸術の自律性を、単に芸術を芸術のためだけに創造するための性質として扱うのではなく、「芸術とは何か」という問いへの答えをぎりぎりのところまで押し拡げるための性質として扱い、それによって芸術の新たな領域を切り拓こうとしている。

　なかでもその社会との関わり方として重要な要素を挙げるならば、それは、草間とその芸術が前衛的な姿勢を取り続け、その芸術が一貫して「愛と平和」という主題を貫いているということである。なぜなら、前衛的な姿勢は新たに時代を切り拓く力そのものであり、同時に

「愛と平和」という主題は、現代社会がいま切に求めているものだからである。おそらく、それは人類が始まって以来求め続けているものであるが、未だ戦争は止むことなく、完全な意味で「愛と平和」を手にすることができていないと言ってもいいだろう。それどころか、貧困や環境問題など、複雑な問題の絡み合う21世紀の現代に生きる私たちは、絶え間ない進歩のなかで、かえって先の見えない不安と恐怖の中でもがきながら前進を続けている状況にある。不安や恐怖は、幻覚に悩まされる草間にとって、最初期からその芸術の隠れたモチーフでもあった。さらにいえば、1960年代の既存の社会に対する異議申し立てとしての、フラワー・ムーヴメントから続く「愛と平和」という主題は、21世紀に入って世界が（外見上だけであるかもしれないが）落ち着きを取り戻し、あるいはあらゆる既存の権威がすでに壊された後の、多元的な相対主義のなかで、漠然とした不安と連動しながら、21世紀の草間芸術において、よりはっきりと本質に迫るものになった。だからこそ、その芸術は、人々にとって強い説得力を持つて受け止められるものとなり、日常に浸透してきたのだと言える。

　21世紀の草間芸術は、優れた自律性と社会性を持つことによって、前衛芸術として、つねに現代社会と芸術の先頭に立ち、新しい芸術の可能性を切り拓きながら同時に日常へ浸透し、それがまさに真の芸術であるということを私たちに、現代社会に提示するものとして燦然と輝き続けている。

結論

　以上見てきたように21世紀の草間芸術は、様々な方法によって日常へ接近しようとしている。そこには草間の野望、すなわち世界中に草間芸術を増殖させることで世界を平和にすることがあり、その背景には芸術の新たな可能性を切り拓く前衛芸術家としての矜持がある。草間芸術の前衛的な姿勢の基盤は、1960年代に築かれた。60年代、草間は現代芸術の中心地ニューヨークにおいて、当時の芸術運動や社会の動きと連動しながら、過去の芸術を否定する新しい芸術を次々と生み出していった。これら一連の前衛芸術は芸術の可能性を拡げ、豊かにする一方で、人々が暗黙のうちに持っていた芸術の定義をわからなくした。その結果、新しい芸術はある意味で出尽くしてしまい、これ以後の芸術は過去の残骸を繰り返しているかのような様相を呈すようになった。この状況を目の当たりにしたアーサー・ダントーは、60年代の芸術動向によって、芸術が自らの哲学的問いに答えていくという物語は結末を迎え、一定の目的に向かって進化していくという芸術の歴史は終焉したと主張した。ダントーに従うと、もはや重要な芸術は生まれえないことになる。

　しかし私は、「芸術とは何か」が致命的にわからなくなった60年

代こそが、その物語の真の始まりであると考える。さらに現代の芸術は、モダンが終わった後のポスト・モダンの芸術やポスト・ヒストリーの芸術ではなく、前衛芸術としてのモダン・アートがなお続いていると主張する。なかでも21世紀の草間芸術は、ニューヨーク時代の前衛姿勢を保ったまま、「芸術とは何か」という問いに答え続け、日常へ増殖することによって芸術の新たな領域を最大限切り拓こうとしている。それは芸術と日常の境界を曖昧にし、芸術の領域を不確定なものにしてしまう危険な行為ではあるが、その一方でそこまでしなければ芸術の進化は止まってしまう。以上のことから、芸術の価値を保ちながら、モダン・アートとしての芸術の最前線で闘い続け、新しい芸術を創造し続けるものとして、21世紀の草間芸術はきわめて重要であると結論づけることができる。



草間彌生《華さけるチューリップたちの楽園へゆこう。》2009年、ミクストメディア、シンガポール／草間彌生『ヴァガボンス・スタンダード 01 草間彌生』平凡社、2014年

【主要参考文献、引用文献、URL】

- 草間彌生／『無限の網―草間彌生自伝』／作品社／2012年
- 西村清和／『現代アートの哲学』／産業図書／1995年
- 西村清和編／『分析美学基本論文集』／勁草書房／2015年
- ロバート・ステッカー／『分析美学入門』（森功次訳）／勁草書房／2013年
- テオドール・W・アドルノ／『美の理論』（大久保健治訳）／河出書房新社／2007年
- アーサー・C・ダントー／『芸術の終焉のあと―現代芸術と歴史の境界』（山田忠彰監訳）／三元社／2017年
- David Cottington/*Modern Art : a very short introduction* /Oxford University Press/2005
- 海野弘／『ワードマップ 二十世紀美術 1990-2010』／新曜社／2012年
- Michael Archer/*Art Since 1960*/Thames & Hudson/2002

Nishida,Miharu *Autonomy and Publicness of Art*

現代芸術作品の自律性と公共性

―美術館における撤去・修正騒動を例に―

西田 美晴

文化マネジメントコース

はじめに

近年、美術館で展示された現代芸術作品が撤去や修正を要請される騒動がたびたび起っている。多くの場合において、倫理的に問題があるとみなされる芸術作品が美術館という「公共の場」に設置していることが指摘されているにすぎない。注目すべきは、問題の焦点が作家個人に対する非難ではなく、美術館にこの芸術作品を展示してよいか否かという問題である。そこで、まず問わなければならないのは、美術館は公共の場なのかということである。さらに、美術館は誰のためにあるのかということについても改めて考える必要があると私は考えた。

芸術作品が美術館という元々閉じられた自律的な世界から外の社会に飛び出し、公共性を持ち始めたために、芸術表現は無制限に自由なものではなく、規制されることもあると人々は気づき始めた。また、芸術作品と社会との距離が縮まるなかで、より多くの人々が芸術作品と関わりを持つ機会が開かれている。現代芸術が置かれているパブリックな状況において、なおいっそう、何のために芸術作品があるのかということが見失われているのではないだろうか。本論文において、私は現代芸術作品が撤去・修正されることの背景に何があるのかについて、芸術作品の自律性と公共性の観点から考察し、社会と現代芸術作品の関係を明らかにする。

美術館の公共性

美術館展示における表現の自由をめぐる問題は、しばしば美術館の構造自体と自身が抱える課題点に直面する。日本の美術館は、その起源からも、研究機関でも展示会場でもなく、社会教育施設の位置づけにある。また、キュレーターは美術館の制度から独立して存在しているため、美術館が必ずしも学芸員を必要としない状況があり、学芸員の地位は不安定である。

近年、美術館の制度や場から溢れたところに芸術表現の場が広がっている。芸術作品を発表する場は美術館だけでなく、たとえば商業施設など様々な場で披露されるようになった。つまり、展示される場所の多様化とその境界線の流動化が起っている。芸術作品は美術館の中から日常の空間に溢れるようになり、芸術は人々にとって身近な存在になったと言えることができる。しかし、一方で、すべての人々が芸術を正しく鑑賞できるわけではないし、現代芸術に対する十分な理解があるとは限らない。日本の美術教育は絵を描くことが中心で、鑑賞教育自体は美術館が担うのが一般的である。現代芸術作品の鑑賞は鑑賞者が芸術作品に関わることを求められる作品も多く、「色や形を扱う」ような学校教育における美術教育で

は十分とは言えない。近年は特に近現代を扱う美術館を中心に様々な鑑賞教育の取り組みに力を入れる事例が見られるが、鑑賞教育自体実施しない美術館はかなり多くの数を占める。

さらに、展示する作品の表現の自由をどこまで許容するのかという判断は非常に難しい。にもかかわらず、裁判や警察のようないわば芸術の部外者に任せることには違和感がある。そもそも、専門知識がある美術館にとっても表現の自由を許容する範囲について判断をすることは難しいからである。それでもなお美術館は、様々な法令や差別に関してマイノリティの配慮をした上で展示しなくてはならない。さらに、多くの展覧会で企業との共催が不可欠となった現状において、美術館は、企業の意味を尊重しなければならない場合も多く、美術館を管轄する組織や経営する会社の考えも考慮しなければならない。つまり、美術館は様々な関係機関と複雑に関わりを持つため、美術館の自律的な意思決定を持つことはしばしば難しいということができる。

それでは一体展示の責任は誰にあるのだろうか。そこに何を展示するかを決めるのかは学芸員ではあるものの芸術家も自身の作品の責任を引き受けなければならない。芸術作品に規制が加えられる場合に取られている立場はあくまでも「現物主義」であり、芸術作品が社会に向けて作品を発信するものである以上、作品と芸術家を完全に切り離して考えることはできない。ただし、芸術家といえども、自分が何を意図して作品を作ったのかを正確に説明することはしばしばきわめて難しい。また、作品を制作する自由と、展示する自由が違うのと同じように、芸術家が表現したものの責任と美術館が作品を展示することの責任も違う。この違いが責任の所在を分散させ、個人では解決できない体制を作り出してしまう。さらに、芸術作品は誰にでも明らかな論理を持って制作されているわけではないため、根拠が弱く、例えば表現の自由をめぐる裁判になると立場が弱くなってしまう。だからこそ、芸術における表現の自由を担保するためには、芸術作品をサポートする制度や体制を作ることが重要である。

そうはいつても様々な歴史や事情を鑑みるに、美術館の制度を根幹から変えることは難しい。しかし、解決するための糸口として私が提案したいのは、学芸員の地位向上である。芸術の専門家としての学芸員の意識と能力を高めることもさることながら、学芸員自体をサポートする体制を作ることでも必要であり、環境を整えなければならない。そのために、まずは学芸員に対する社会の理解が不可欠である。

芸術作品の自律性

芸術作品そのものは展示されて多くの人々の目に触れて初めて人に

批評される。逆に展示しない芸術作品も存在できるが、その作品は誰からも評価されず認知されないただの自己満足である。芸術作品は社会と関わらなければ、その存在を保つことができないのである。

私は決して、芸術作品にクレームを言うなだとか、権力の介入は許さないという立場ではない。作品や展覧会に配慮すべき点が足りてなかったということはある得るし、社会的規範に沿った、望ましい姿に作品を修正する必要もあるだろう。なるほど一部の批評家や芸術家の中には「芸術のためには人権侵害していい」と考えている人もいる。現代倫理学によれば、何をしようとその人の行為を強制することはできない。しかし、美術館で展示すれば芸術性が担保されるのをいいことに、窃盗や殺人を犯してまで制作する作品はそもそもあつてはならないし、非難されるべきである。そのような倫理的に問題のある作品は芸術全体の質や信頼の失墜を招くだろう。こうした芸術制作は、現代倫理学における「『最大多数の幸福』を達成するためにも抑圧されるべきエゴイズム」に当たるのではないかと私は考えている。そもそも倫理的に問題のある作品は芸術性があるのかという疑問もある。しかし、作家が「芸術作品」という称号を与えた以上、それは芸術作品とみなされるものとなり、その芸術性についての視点を排除してはならない。

多くの騒動の場合、法を犯すことがそもそも制作の意図ではなく、本来の制作意図と離れた、作品のある一面のみが取り上げられて、指摘されている。しかし、規制された事例の中には、適用に値するには弱い根拠しかなく、規制すべきとした判断は過剰であるものがある。さらに、事態を困難にしているのは、芸術の中の「規律」は社会的、文化的な規範を基本としているものの、「芸術性」故に免除されている事柄も多くあるということである。論理的な解決を目指す法律と、究極のところでは論理的ではない芸術は、もともと測る尺度が違うのは当然のことである。さらに、時代によって法解釈も芸術の在り方も変化していく中であつて、その作品が倫理違反か否かを問うことはきわめて不確かなものとなり、その時代によって大きく結果が違うことにもなるだろう。芸術の規制をめぐる問題は、騒動が起きたその当時の見解によってでしか解決できないため、常に問い続けなければならない。そのために私たちはこれまでの事例を精査し、新たな問題に直面しても冷静に対応することが求められる。

まとめ

芸術は自律性を追求した結果、日常へと接近し、日常に浸透している。日常にありふれたものを表現に使用することも、日常の風景に芸術作品が設置されていることも、今では見慣れた光景である。

そこで、社会の中でその作品が、人々にどのような反応をもたらすのかを考える必要がある。鑑賞者のバックグラウンドや社会の考え方によって作品の受け取り方は違う。さらに、十分な鑑賞能力がない人々も芸術作品に触れる機会が多い中、芸術作品と日常のものと区別がつかないことは大いにありえる。その原因は鑑賞者の誤読、芸術家の驕り、美術館の不注意、その他にも様々な考えられる。

正しい鑑賞を可能にするためという名目で、展示配慮が行われているのはよくあるが、それは最良の策なのだろうか。展示配慮といったときに私が疑問に思うのは、それが作品の芸術性を検討しているのかどうかという問題である。私にはクレームを受けないように、さらに、良くない影響を鑑賞者に与えてはいけないという消極的な危機管理がなされているように見えてならない。さらに言えば、少しでも指摘を受けそうな不都合な部分を隠してしまうことは、戦時中の検閲と変わらないのではないだろうか。学芸員に、作品の芸術性を発揮できるように展示し、配慮すべき点は注意書きなどで配慮し、作品の意図を伝えるという義務を果たし、社会を説得できるような発言力があれば、作品を展示する場は守れるのでないか。

これからの芸術の動向は、より一層多くの人々を受け入れ、鑑賞者の関与を求めるものになっていくと予想される。それは芸術家だけでなく多くの人々が関与しているため、その芸術作品の責任の所在が非常に見えにくくなっている。作品を企画・制作した作家だけでなく、展覧会を企画・展示した美術館も責任を負うし、もしかしたら作品に参加した人々も責任があるとされる例が今後現れるかもしれない。一方、芸術作品は「公共物」ではない。結局、どの作品にも作者である芸術家のエゴイズムが含まれる。作品を制作することも展示することも関与することも行為者のエゴイズムであると言えることができる。しかし、その一方で、まさにそのエゴイズムこそが芸術性を保持することができると私は考えている。つまり、「私がこの作品に芸術の称号を与える」というエゴイズムが芸術性の根拠になると私は考えている。私の考える一人称は作品を制作した作家だけではないし、他者のエゴイズムを妥当と判断するか、疑問に思うかも人によって違うだろう。そして、そのエゴイズムが暴走しているときに、私たちは良く検討し対応する必要がある。芸術はどこまでその自律性を拡張できるのかという挑戦でもある。

私たちは、現代芸術に関する考察の中で、芸術作品をめぐる表現の自由の問題が公共性と自律性の間で揺れ動くそのバランスについて常に問い続けなければならない。社会との関わりの中で、その都度公共性の問題とぶつかり続けながら、新たな問いを提示し続けていくことになる。芸術をまさに芸術にしている芸術性を保ち、さらに発展させていくために、その時代と文化に適切な解決策を見出さなければならない。

Katayama, Honoka *An essay on self rotation and elements in narrative*

自己の輪転と物語要素についての試論

片山 ほのか
デザイン情報コース

はじめに

自己は絶え間なく更新をする。知覚が常に刺激を与え続ける故に、自己はゆらぎの状態にある。ゆらぎとは、一貫した自己を持たない不安定な状態を指す。一貫した自己の存在を過信すること―他者に対する性格の宣言などはく自己の呪縛>でしかない。性格は行動パターンの傾向であり、確率的なものに過ぎない。完全に統一された自己を過信することは迷妄に過ぎない。けれども、大方の人間は昨日今日と変わることなく、私が私であることを信じ、同様に他者もそうであると確信している。それは、今日の私が昨日の記憶を全てでなくとも引き継いでいるからだ。つまり、自己を維持するためには過去と現在の一致が不可欠である。誰しも現在までの経験の蓄積によって存在しうる。そして、誕生から今日までの「私」は時間的展開であり、物語といえる。したがって、物語という認識のフレームが、一貫性がない自己を繋ぎ合わせている。そこにはどのような機制が存在するだろうか。

物語と言語

ナラトロジーを基盤に物語の定義を検証する。ナラトロジーとは1960年代フランスで流行した構造主義の派生であり、物語内容ではなく、その構造を分析する手法である。ナラトロジーの研究を総括すると、物語の定義とは「〔プロップやブレモン、バルトの分析では）『機能』、つまり物語の時間を展開させる行為が主な分析対象となっていた……〔物語とは〕時間的展開がある出来事を言葉で語ったもの」である。（『ナラトロジー入門』橋本陽介，2016,46-47）<時間的展開はあるが言葉の表出がないもの>を「物語」と認識することはないだろうか。ここでは写真を例にとりあげる。写真は「はじまり・中間・おわり」という物語構造を宿していて、それをく見る>ということは、現実経験の断片をみずからも経験し、推論することになる。（『現代アートの哲学』,西村清和，1995）言語を伴わずともイメージの想起だけで物語を認識できるのではないか、という指摘もあろう。しかし、言語化なしにイメージだけを想起することは不可能である。机を指す言語なしには、机の画像を思い描くことはできないからだ。同様に、すべての事物は言語化できると考えられないだろうか。否、ソシユールに倣うのであれば、<言語がすべての実質に存在を与えている>というべきであらう。それを証明するためには、<言葉にできない>という言葉について説明していくのが近道である。「私は嬉しい」と「私は言葉にできない気持ちである」という一文を比較すると、前者は万人が明確な意味を読み取ることができるだろう。後者の場合はどうだろ

うか。言葉にできないくほど>嬉しいのか、言葉にできないくほど>悲しいのか、言葉にできないくほど>驚いたのか、感情の推測は溢れかえる。よって、先の一文だけでは特定するに至らない。<言葉にできない>は感情を推測させる要素―直接的な感情表現もしくは手がかり―を必要とする。したがって、すべての事物は言語化でき、言語がすべての実質に存在を与える。

記号論におけるコミュニケーション

バルトは物語の伝達方法について、コミュニケーションの伝達物であり、語り手と聞き手をもたない物語はありえないと主張する。すなわち、語り手と聞き手は、記号論における「発信者」と「受信者」と同様だ。言語学において、コミュニケーションは「自分が頭の中に抱いている『抽象的な』広義の思考内容のコピーを相手の頭の中にも創り出す行為」と定義される。コミュニケーションは発信者の伝達内容が受信者に正確に伝わる「『理想的』な伝達」と、受信者が主体的に解読しなければならない「コンテキスト依存型」とに分類される。前者においては、発信者の伝達内容はコードを媒介にして記号化され、メッセージとなる。次にそのメッセージを受け取った受信者は、コードを媒介にその内容を解読する。コードとは、受信者と発信者の共通の理解に基づく決まりメッセージを解読するアイテムである。現実の人間の行う「コンテキスト依存型」のコミュニケーションでは、発信者のメッセージ作成までは「理想的な伝達」と同様だ。受信者がそのメッセージを受け取った際に、コードから逸脱していると判断したならば、「コンテキスト」を参照し、その伝達内容を推論する。

発信者と受信者、双方の「コード」は共通であるか

コードとは受信者と発信者の共通の理解に基づく決まりとされるが、その共通項はどのように創出されるのだろうか。それは、経験の共通部分が発生源だと私は考える。コードを受信者と発信者それぞれが持つ、辞書のようなものと定義する。解釈と言われるコミュニケーションも、「コンテキスト」を用いずに説明できると考えられる。メッセージ化以前に、伝達内容は細分化される。次に、受信者は自身のコードに基づき、細分化された伝達内容を、認識できたものに限り受け取ることができる。受信者が認識できる伝達内容は、発信者と受信者の共通部分である。不可確定要素が伝達内容に影響を与えるコミュニケーションについて論じる。不確定要素として、まず先に考えられるのは、発信者と受信者の関係性ではないだろうか。例えば、発信者がレズビアン、受信者が異性愛者の女性で

ある場合、伝達内容にはくレズビアン>が付加されメッセージ化する。ただ、伝達内容は付加により肥大化し、思いもよらぬ破綻や誤解を引き起こすことがある。発信者は異性愛者にカミングアウトをすれば受信者は自身も恋愛対象だと誤解し、無意味な警戒をしたり友情が崩壊したりすることもあるだろう。何を発しようと、同性愛者という付加がなされる。また、不確定要素が伝達を妨害し、受信者がメッセージを正確に読み取れない可能性もある。つまり、伝達内容は細分化され、発信者との共通部分に限り、受信者は認識する。その上、不確定要素が伝達内容と結合し、コミュニケーションを屈折させ虚像を創り出すことさえある。

自己―経験主義的観点から―

私たちは五感によって自分自身が存在することを確認できる。知覚と自己の認識には因果関係が存在する。ところで、あなたは卒業文集に書いた将来の夢を叶えただろうか。すっかり忘れていたり、思い返して赤面したりすることはないか。間違いなく過去の自分が書いたものであるのに関わらず。よって、私は私自身についてさえ、完全なる不足のない自己を認識することはできず、その一片を拾い集め繋ぎ合わせているに過ぎないのだ。私が私と発するとき、間違いなく私は存在し、知覚を通してのみ私自身を認識できる。ゆえに、私が私を認識している間中、感覚の刺激に晒されることとなる。したがって、無防備な自己は絶え間なく更新を続け、常にゆらぎの状態にあると言える。

物語要素と自己の関係

わたしたちは物語というフレームなくして、時間的展開をもつ自己を認識することは不可能である。知覚だけでは、自己を繋ぎ合わせることはできない。昨日、今日と変わることなく、私が一貫して私と発することができるのは、自身を物語の枠組みに当てはめているからである。生を受けた瞬間に自己は崩壊し、何者かに余地を与える。

私たちはドラマや映画のような虚構に感情を動かしたり、人生を大きく左右されることがある。その理由を説明するに当たって、くヒトの自己に影響を与える>物語の構成分子を、物語要素と名付けることとする。ヒトが虚構に知覚を刺激される―感情を動かす起因を、物語要素が自己へ紡織されることにあると私は主張する。すなわち、「知覚の束」に物語要素が織り込まれるということである。そして、物語要素の排除と追加を繰り返し、自己は輪転する。それは生から死まで止まることなく。

結論

本論は偉大なる哲学者のように道徳を説くつもりは一切ない。主張は3点。第一に、この世界の全ては言語化できる。<言葉にできない>言葉は、他の言語との関連性に基づき推測できる。そして、その解読の経験を蓄積することで、わたしたちはく言葉にできない>言葉を認識できるようになる。したがって、全ての事物は言語化でき、言語が全ての実質に存在を与える。第二に、コンテキストは不必要で、コードの一語ですべて説明はできる。受信者と発信者の共通の理解に基づくとされる「コード」の定義を再検討することで、その問題を解決できる。本論では、コードを発信者と受信者がそれぞれ持つ辞書のようなものと定義した。そして、コミュニケーションにおいて、受信者は発信者の伝達内容をコードの共通部分しか認識できない。最後に、完全なる一貫した自己は存在しない。昨日と今日の私を一致させるために物語のフレームが必要である。そして、物語要素を紡織することで自己は生から死まで更新を続ける。したがって、自身の性格を宣言し、自身を運命づける必要はない。それが改良か腐敗かはさておき、自己は更新を続けるのだ。ましてや他者に一貫した自己を求めることなど、極めて愚かな行為である。自己は多面的という表現で補えきれないほど、無制限に変容するのだから。

本論において、今後の課題として。物語と物語要素の関連性が不透明であることが挙げられる。解決には、物語という認識のフレームの有効範囲を明らかにすることが必要である。

【主要参考文献】

○池上嘉彦／記号論への招待／岩波書店／1986
○大槻春彦(編)／世界の名著27 ロック ヒューム／中央公論社／1968
○橋本陽介／ナラトロジー入門 プロップからジュネットまでの物語論／2016
○ロラン・バルト／花輪光訳／物語の構造分析／みすず書房／2002

【注】

自己は死ぬまで更新を続けるという主張に準じて、輪転と表現をする。生をONとし死をOFFとする輪転印刷機械のようなものだ。そのため、一巡しへ戻ることを繰り返す循環や、元々の形を必要とする回転とは同義ではない。

Imai, Minori *A study on Japanese health faith and folk medicine*

日本人の健康に対する信仰と民間療法について

今井 みのり
デザイン情報コース

はじめに

現代医療を支える西洋医学や漢方医学などの「医学」以外に、日本人はこれまでどのような医療行為に頼り、病対策としてどのようなことを行ってきたのか。このような民間で育まれた医療は人々の日常生活と深く関わり合っており、民俗学の一部として研究されている。しかしその多くは療法事例の収集に手一杯で、医療の変遷や日本史的背景、宗教信仰の実情、療法の由来など、医療史や人々の多様な文化的観点を視野に入れた研究は多くない。そこで本論文では、民俗学に限らず医療史や宗教的な面の視点も取り入れながら、日本で行われてきた病対策をまとめることを目的とし、また病対策の面から見える日本人性についても考察した。

日本の医療

日本人が科学的医療だけでなく、信仰や祈願といった非科学的医療行為にも医療を頼る背景には、それらに頼らざるを得なかった日本の医療史があったのではないかと考えた。日本の歴史において、医療分野にはどのような制度が敷かれ、またどのような医療がなされていたのか。現在医療体制の根幹が成立した明治時代頃までを軸に、各時代の日本医療の実態をおさえた。

日本に国家として医療制度が敷かれたのは、奈良時代の律令制度に基づいた「医疾令」が初めてであったが、次に国家規模の医療体制が整えられたのは、明治時代の「医制」にまで時代がくだる。律令制度が崩壊し、武家社会に突入してから明治維新に至るまでの約1100年間、国内に公的医療制度はほぼ存在せず、この間の日本の医療は民間に託されていたと言え、時代によりその在り方や医療の担い手は変化した。明治時代になると、西洋医学の本格的な採用が決定され、「医制」では医師の免許制度が登場する。江戸時代、民衆の医療の中心は漢方医学であったが、明治期の医療改革はその漢方医学を排除する目的も大いに含んでおり、西洋医も育たない中で漢方医が消えた近代の日本は深刻な医師不足に陥った。

医療制度が成立していない時代が長く存在する日本は、医学的ではない民間の医療が重宝されやすい環境であったと言える。また制度が確立したはずの明治期以降でも、適切な医療機会に恵まれなかった民衆は、宗教者の祈祷など、古の病対策に頼らざるを得ない医療環境だった。民間による医療は、日本人に脈々と受け継がれていた療法であることに加え、日本医療史において、頼らざるを得なかった医療であったことに間違いない。

日本の医療神仏への信仰と病対策

医療が不十分であった時代、日本人の健康を支えた病対策のひとつに神仏への信仰が挙げられる。特に神道と仏教は日本人と関係の深い宗教であり、その観念の存在や伝来が認められる古代から信仰されていたことが明らかである。

古代、医療においては特に薬師信仰が盛んであった。薬師信仰とは医療の仏とされる薬師如来への信仰で、専ら治病や延命、産育といった現世利益が求められた。他に、奈良時代には施薬院や悲田院といった光明皇后による福祉事業、平安時代には御霊会など、神仏への信仰に基づいた病対策がいくつか見られる。この古代の病対策は天皇や皇族によって実施されるものが主であり、その目的には国家鎮護があった。すなわち古代の病対策とは、国家や、国家を背負う天皇のためのものであり、神仏への信仰そのものも権力者のためのものであった。また、特に平安時代以降は権力を得た貴族もまた神仏を信仰したが、その多くは来世利益を願うものであった。

古代の病の様子を伝える資料に《病草紙》がある。様々な奇病を絵と詞書で記した絵巻だが、病苦への同情などは添えられていない。「肥満の女」や「眼病の男」などでも、画中の人物の表情は淡々としており、病を深刻に捉えるのではなく、滑稽に描いていると言える。また当時の衛生環境なども伺うことができるが、病の紹介はあるものの、その治療法や留意点の記載があるわけではなく、神仏への信仰によって対処している図も特に見当たらない。



図 《病草紙（断簡）》「肥満の女」12世紀／copyright：家永三郎編集『新修 日本繪巻物全集』第七巻 地獄草紙 餓鬼草紙 病草紙（角川書店、1979年）

神仏への信仰は中世から近世にかけて変化し、神仏への信仰による病対策の在り方も同時に変化していった。天皇など権力者のものであった信仰は、やがて貴賤を問わず民衆も自由に信仰するようになり、国家鎮護のための信仰は民衆の生活のための信仰となった。また信仰の主眼も来世利益から現世利益へと移り、人々は自身の健康のために、現世利益である病気平癒を神仏に祈るようになる。近世には神仏を日常生活にうまく取り入れ、その力を利用することで当時の病対策のひとつとした。

民間療法と病対策

人々の健康を支えた病対策として、神仏への信仰以外に、民間療法がある。民間療法は、①まじない、②神仏に対する信仰、③薬物的療法、④物理的療法の4つに分類されるが、本論では①まじないによる病対策に焦点をあてた。日本に現存する病癒しのまじないは莫大な量であるため、比較的軽症とされる病で、中でも外傷に当たる病の部位を3点取り上げ、病の原因と現代の療法などと共に、まじないによる民間療法を数点まとめた。

そのひとつである目の病では、麦粒腫（ものもらい）といった、細菌感染によってまぶたに症状が現れる病へのまじない療法が多く確認された。麦粒腫は、メカゴ、メバチコ、メボなど、地域によって様々な呼び名があり、日本人にとって非常に身近な病であったことが伺える。麦粒腫に関するまじないには、

〔北海道〕
・小豆をなでてこれを井戸に落とす。
〔福島県 相馬地方/会津喜多方付近〕
・小豆粒を一つ井戸に落として、
「あッノメをほろつた（落した）」と言う。
〔山口県東部〕
・脛に小豆粒を挟ませて井戸を覗き、
自然にそれを落として井戸神に上げる。

などがあった。この3例はいずれも異なる地域のまじないでありながら共通して小豆や井戸を使用しており、小豆・井戸を使用する例は他地域にも確認された。小豆について調べると、日本人はかつて食用ではなく供え物や呪法に用いており、その色や形を珍重していたと言う。その美しさや光沢に何らかの呪力を認めており、麦粒腫の治病にその力をあてたと考えられる。井戸も水神といった神との関わりがあることが明らかになり、水神に治病の助力を求めて小豆を供える行為がまじない療法となったのではないかと推測される。

まじない療法を代表とするこの民間療法は、その名の通り、民間、つまり医療知識に乏しい一般の人々によって生み出された療法である。民間療法の起源は不明だが、まじない等が民間に浸透し、人々が気軽に常用するようになったのは、民衆の活動が活発化するようになった近世前後以降ではないかと推測される。また明治の医療制度改革によって深刻な医師不足となった近代以降、民間医療が民衆の医療の拠り所となった可能性は大いにある。医学的医療の恩恵を十分に得ることができなかった人々は、ただ病を受け入れるのではなく、抗い、自ら病対策を生み出すまでに至ったのである。

おわりに 一病対策からみる日本人―

医学的医療による診療の導入が遅く、身分階級等による医療格差が著しかった日本では、「医学」以外の医療が重用されてきた歴史があることがわかった。国家による国家のための病対策は、やがて民衆個人による自らのための、親しい者のための病対策へと変化した。その背景には、神仏がやがて民衆に寄り添い、民衆もまた今を生きるために現世利益を欲するといった宗教的変化が存在したのだ。ただ死を待つのみであった人々は、神仏の力に頼ることで病に抗うようになった。そして神仏も含め力あるものを利用することで自ら病を制するための民間療法を生み出すに至った。病対策とは病への抵抗であり、健康の渴望を意味するが、これはつまり“生きる”ことの渴望であったとも言えるよう。民間療法などといった病対策には、「生きるための知恵」が詰め込まれているのである。

またこれは特に民間療法に顕著だが、「生きるための知恵」からは、畏れ敬う存在であるはずの神仏を利用し、自ら病を制しようとする日本人の健康への欲求を伺うことができた。多様に存在する道具や信仰の良い部分を切り抜き、自分たちの都合の良ように解釈を加えて現世利益を得ようとする姿は、良くも悪くも日本人がもつたたかな性質を表わしている。生きることが容易でなかった時代、それでも日本人は目の前の今と向き合い、精一杯生きたのだろう。

〔主要参考文献〕

○五来重／薬師信仰総論——薬師如来と庶民信仰——、民衆宗教史叢書 第十二巻 薬師信仰／雄山閣出版／1986
○大塚民俗学会 編／日本民俗事典／弘文堂／1972
○根岸謙之助／医療民俗学論／雄山閣出版／1991 他

Tamura, Hono *Body Hair and the Significance of Its Presence*

田村 穂乃

文化マネジメントコース

体毛の存在意義 一人と体毛の関係性―

田村 穂乃
文化マネジメントコース

はじめに

本論文の目的は、人にとって体毛とはどのような存在なのか、人と体毛の関係性を明らかにすることである。目に見える部分である頭髮や眉毛から、露出されていない腋毛や陰毛まで、体毛はそれぞれ部位に応じた処理を受けている。整えられたり、剃られたり、抜かれたり、付け加えられたりなど、人は身体に生えている体毛を処理して生活している。私たちが毛において重要視したいことは、何かしらにおいてそれを「良い状態」へと処理することである。その捉え方が、無意識のうちにある。現代の人々にとって、体毛は外見の印象を決定づけるもの、そしてそのために処理するものという認識でしか無くなっているのではないだろうか。何故毛を処理するのか、当たり前になっているその行為の理由は私たちにはどうでもよいことなのだ。体毛の処理は、生活の一部として定着しきっている。常識として定着しきっている行為であるゆえに、人は毛を処理しているに過ぎないのではないか。とはいえ、「処理していないとどこか恥ずかしい」「何だか不潔に感じる」のような感情だけは確かにある。研究前のこうした体毛への印象から、体毛に対する曖昧な捉え方があるように思い、人と体毛の不思議な関係性を感じた。

さらに、処理され要らなくなってしまった、切り離された毛は、汚いものという印象を持たれることがある。お風呂場の排水溝に溜まる抜け毛や、他人の抜け毛をみて、多くの人は汚いと思うだろう。「髪は美の象徴」と言われたりもするが、私たちの身体の一部として生えていた毛は、身体から切り離された途端に汚いものになることもしばしば有り得る。この点からも、人と体毛における不思議な関係性を感じる。

そこで、本論文では人と体毛の関係性について、文化的・社会的側面から考察する。人々のほとんどが所持している体毛だからこそ、今一度その存在意義について考えたい。

体毛は「記号」

体毛の存在意義として、体毛は他者と自己を区別する一番身近な指標となる「記号」ということが言えるだろう。フランスのジャーナリストであるマルタン・モネステイエの著書『図説毛全書』では、体毛について「本能の中心にある生得の記号」と表現している。体毛は、人の肉体面、精神面における状態や人の価値観を目に見えるものに置き換えた存在、人にとって最も身近な距離にある「記号」なのである。体毛はその人がどのような人なのかを目に見える記号として表している。どのような環境で育ち、どのような価値観を持ち、どのようなものに関心に向けているのか、人の内面性について体毛の処理の仕方を

見ればある程度理解することが出来る。さらには、健康状態などの身体的な部分もわかる。坊主頭の少年を見れば野球部かもしれないと感じるだろうし、いきなり知り合いの女性が髪を切ったら失恋したのかもしれないと感じるだろう。髪だけじゃなく、他の体毛も同じである。寒くなり長袖などを着る季節に、ふと腕の毛が伸びている女性を見ると、気が抜けているなど感じるだろうし、フォーマルな場で髭を伸ばしている男性を見ると不快に思う場合があるかもしれない。

このように私たちは日常的に、そして無意識に、体毛から他者のイメージを作り上げている。さらに、モネステイエは同著書でさらにこう言っている。「それぞれの分野には、それぞれの体毛に『語らせる』方法が存在するのである。時代や文化にかかわらず、体毛は個人的にも集団的にも重要な役割を果たしてきた。たわいないことや親密さ、迷信、宗教心、教権、性科学、政治、流行、そしてもちろんその精神的分野や行動と結び付くことによって、体毛は手につけられないほどたくさん人の迷信や信仰、タブーを生み出してきた。」(マルタン・モネステイエ 4-5)

「語らせる」方法、つまりそれは本論で考える「記号」としての役割に関連があるのではないか。体毛には「語らせる」方法があり、その方法を用いて私たちは体毛にある意味をもたらし、視覚的に察知出来る「記号」として私たちの内面を語らせている。体毛が語るもの、体毛に語らせたいもの、体毛に語らせるための方法は、時代や文化によって変容するだろうが、「語らせる」という体毛の機能性は時代や文化にかかわらず重要な役割として現代まで生き続けてきたのだろう。この体毛の「記号」としての役割が、現代の人にとってムダとは言い切れない体毛の存在意義の鍵となるのではないか。

体毛の特性

体毛の「記号」として重要な役割には、二つの性質が大きく関わっている。一つは「身近」という点である。体毛は、体に付け加えるものではなく、着飾るものでもなく、ただそこに生えているものだ。だからこそ、毛は人の「記号」として絶大な存在になるのである。というのも、自己を視覚的に表現するための「記号」という機能を持つだけでよいなら体毛でなくてもよく、代わりはいくつもあるのだ。それは、ファッションであったり、メイクであったり、自己を表現し卓越化するものは多様にある。しかし、それらによって個人の健康状態はわからないし、それらは常に個人についてくるものではない。体毛は、他の「記号」の機能を果たす媒体よりも生態的な面を表し、かつ一番「身近」であり、常に人と共にある。

体毛の「記号」としての重要なもう一つの役割は「再構成」出来るという性質である。体毛は、剃ってもまた生えてくることで、何度で

も再構成することが出来る。それは、人は体毛を使って何回でも自己を再生、変容出来るということである。体毛は変容性を持つからこそ、記号として機能しやすい。

ディスタंकシオンの概念における体毛

体毛は「記号」としての役割を持つ。しかし、体毛という記号が視覚的に表している意味は必ずしも一つではなく、人々の価値観によって多様に変化し、違う意味をもたらすということに注意しなければならない。

体毛を「記号」として捉えるにあたり、注目したいのはピエール・ブルデューのディスタंकシオンという概念である。ディスタंकシオンとは、自己と他者を区別し卓越化することである。自己と他者とを区別し、卓越化することで、区別された者同士の価値観に差異が生じることが、記号としての機能を曖昧にするのだ。趣味や嗜好は、それぞれの階層や集団によって大きく異なり、差異が生じる。「自己を他者とは違う何かに区別したい」「自己を確立したい」、その精神がそれぞれの人にある限り、その「区別」という行為が、むしろ体毛が示す意味を「曖昧」なものにし続けるのだ。

切っても切り離せない関係

最後に一つ付け加えておきたい話がある。それは毛がテーマとなっている映画『スイートプールサイド』についてである。この作品におけるラストシーンがとても興味深い。毛が生えないことに悩む主人公の中学一年生太田彦彦は、毛深いことに悩む同級生の後藤綾子の腋毛、腕毛、すね毛を剃ってあげるヒミツの関係を築いていたが、その間に太田は後藤に恋をする。しかし、体毛によって築かれてきたその関係ゆえに、太田は体毛に執着する形で自分の感情を示そうとし、体毛に捉われるあまり、異常な行動にまで発展する。その太田が、最後には後藤の陰毛を見て「そんなキレイなもの剃れない」と言い、二人を繋げていた体毛を剃るという関係に終止符を打つ。このとき太田は、「体毛はただの体毛にすぎない」ということに気づいたのだ。体毛で繋がれていると思っていた関係を通して、体毛そのものが重要になっていた彼が、体毛の奥にある自分の感情、何が後藤のためなのか、自分のためなのかに気づく。体毛に捉われていた奥底にある本当の感情に気づくと同時に、コンプレックスである体毛について気にしないようにしようと決心する。重要なのは、毛が生えるか生えないかではなく、自分の気持ちだと気づいたのだ。「体毛はただの体毛にすぎない」というのは、言い換えれば「体毛は個人の感情を視覚的に感じ取れるよう変換した記号でしかなく、感情そのものではない」というこ

とだ。体毛は語らせるものでしかなく、私たちはそれを利用しているに過ぎない。この点を意外と私たちは見落としてしまっているのではないだろうか。人と体毛の関係性において、語る能力である「記号」としての体毛の存在は重要であるが、それはあくまでも「記号」であるということは意識しておきたい。

体毛は他者と自己を区別する一番身近な指標となる「記号」であり、私たちは体毛を語らせることで個人をより視覚的に容易な形で卓越化する存在である。体毛の存在意義はこの「記号」としての役割にあり、体毛の重要性もまた「記号」という点にある。しかし、私たちは体毛は記号でしかなく、語らせたいものそのものではないということに注意して体毛を捉えなければならない。体毛という存在の本質的な部分を捉えるには、人と体毛の関係性を客観的に捉えるべきである。何気なく生えている見慣れた毛であるが、その毛に秘められているものは非常に複雑であり、とても奥深い。先祖の進化におけるヒトの無毛化の名残で残されたか細い頼りなげな毛には、人類の営みが凝縮されている。体毛は「記号」として、人の一番身近な場所で生き続ける。人と体毛は切っても切り離せない関係なのである。

【主要参考文献、引用文献、URL】

○カート・ステン/『毛の人類史 なぜ人には毛が必要なのか』/ 太田出版/2017年
○ピエール・ブルデュー/『ディスタंकシオン』/ 藤原書店/1990年
○マルタン・モネステイエ/『図説毛全書』/ 原書房/2005年
○松居大悟/『スイートプールサイド』/ 松竹/2014年

Aiba, Satoko *Self-Expression on the Internet*

インターネット上の自己表現に関する研究

合場 聡子

デザイン情報コース

はじめに

現在、インターネットは多くの人が容易に情報を発信できる場となっている。日本では2000年初めごろから個人のホームページやブログが流行し、2007年のiPhone登場を機に、スマートフォンの急激な普及によって、インターネットやSNS（Social Networking Service）の利用が人々にとってより身近なものになった。SNS利用者は若年層を中心に年々増加しており、このような展開は、人々がインターネット上に他者との交流を大いに期待している表れと言えるだろう。インターネット上のコミュニケーション（Computer-Mediated Communication：以下CMCと記す）が好まれるのは、単に対面コミュニケーション（Face-to-Face communication：以下FtFと記す）に代わる役割を果たすからではなく、CMCにしかない利点や魅力があるからである。本論では、特に若年層のSNS利用に焦点をあて、インターネット上での自己表現の特徴を明らかにしたい。

CMCにおける情報発信

自己表現の対象として、本論では言語による表現についてのみ扱う。一般的にコミュニケーションの場では、相手の表情や身振り手振りなど、言語以外から読み取れる情報もあるが、伝達しようとした内容は表現した言葉の中に集約されることが多く、他者とのコミュニケーションにおいては言語表現が基本となるからである。

CMCでは情報を発信する際、実名を公開する、ハンドルネームを使用する、完全な無名にするなどの選択肢があり、匿名性を自らコントロールすることができる。匿名性が高い状況では、現実社会の自分を保護した状態での発言が可能であり、より自由な表現に繋がる。また、FtFでは伝達する内容やタイミングはある程度相手に依存するが、CMCでは不特定多数を相手に、自分の好みに沿った話題を選択し、好きなタイミングで発信することができる。その結果、これまで人は目を気にして言えなかった情報や、伝えるべき相手がいなかった情報を扱う機会を得られる。さらに、他者に伝えようとは思いつかなかったような情報も、誰かとのコミュニケーションに繋がる可能性が見え、新たに自己表現の対象になりうる。そのうえ、CMCでは文章に表していない情報は伝わりにくいため、公開したくない余分な情報は隠し、公開したい情報のみを意図的に発信することができる。情報発信に対する受信者からの応答は、文章による応答や、全く反応がない場合の他に、「お気に入り機能」や「拡散機能」など、利用するサービスの機能を用いた反応が返ってくることもある。この応答は言葉を使わないため、受信者が発信者の自己表現に何を感じたのかは、発信者の想像に委ねられるが、何らかの応答があると届いた喜びを感じら

れ、次の情報発信に対するモチベーションに繋がる。

当然ながらCMCでは情報発信者と受信者の立場を行き来することになるため、受信者の視点を念頭に置くことは自己表現に多少とも影響を及ぼす。FtFにおける会話では、受信者は発信者の言葉とともに表情や身振り手振りなどの非言語情報を入手し、また発信者の社会的情報も参考に、受信した言葉を補完する。文章表現によるCMCでは、これらの付随情報を匿名の発信者から直接得ることは難しいが、公開されている情報を手がかりに発信者の人物像を想像することができ、発信者が特定のハンドルネーム等を使用して情報発信を繰り返している場合は、これまでに発信された情報の蓄積によって「ネット上の人格」が形成され、情報を補完することが可能である。その場合、正しく補完されることもあれば、人を騙すことを目的とした虚偽の情報発信をもっともらしく感じてしまう場合もある。つまり、CMCでは受信者にどのような印象を持たれるかを考慮した情報発信がしやすく、公開する情報をうまくコントロールすれば、ある程度は理想的な印象を持ってもらうことができる。良い印象を与えるような情報発信は、インターネット上での他者との信頼関係やコミュニケーションの向上にも繋がるため、発信者にとって重要な行動と言える。

若者のTwitter利用の実際

現在、SNSを中心に様々なネットメディアが情報発信の場として利用されている。各サービスが推奨しているコミュニケーションの性質や、匿名性の高さなどメディアの特性も考慮しながら、利用者の目的に合わせた環境選びをすることで、理想的な自己表現の場を手に入れることができる。特にTwitterは、LINEやFacebookなど他の代表的なSNSと比べても若年層の利用率が高く、匿名利用率が高い傾向があり、若者の自由な自己表現の場として好まれているメディアである。そこで、Twitterに関する各種の調査結果や筆者が行ったインタビュー結果から、以下Twitterの特性を活かした利用の実際をまとめる。

まず、Twitterにはアカウントを容易に追加・削除できるという特徴があり、複数のアカウントを所有している利用者が多い。参加するコミュニティごとに使用するアカウントを分けると、仲の良い友人だけにツイートが公開される環境や、同じ話題に興味を持つ利用者だけにツイートが届くような環境をつくることができるため、その居心地のよさで表現の自由度が高くなる。また、Twitterアカウントは「ネット上の人格」を持っており、利用者は興味を持った相手のアカウントから得られる過去のツイートの蓄積、自己紹介欄、アイコン画像などの情報を参考にその人物像を想像する。その結果、フォローするか否か、積極的にコミュニケーションを取るか否かのなどの判断に繋が

る。同様に、自身のツイートは他者にとって大きな判断材料となるため、内容を意図的に操作することで、他者に与える印象をある程度都合よくコントロールすることもできる。「いいね」機能は、言葉を使わずに他者のツイートに反応を示す手段の一つである。Twitter社は「いいね」の解釈の広さを重視しており、様々な感情を「いいね」にのせて送ることができる。「いいね」を貰う側の目線では、「いいね」の意味について自由に想像を膨らませるようなコミュニケーションを楽しむとともに、自分の言葉が誰かに届き、「いいね」と思ってもらえた嬉しさから、Twitterで情報発信を続けるモチベーションにもなる。

当然ながら、Twitterが引き起こす問題やデメリットも存在している。Twitterの匿名性やアカウントを削除すればすぐにやり直せる気軽さは、責任感に欠けた不適切な表現に繋がりがやすく、コミュニティに適応したアカウントの使用は、内輪感を生み、不特定多数の利用者が見ていることを忘れてしまう危険性がある。「いいね」機能のような応答手段も、場合によっては発信者を振り回してしまう。SNSの拡散力によってある情報発信に対する反応の数が急激に伸び、その体験が癖になってしまうと、他者の反応を目的とした利用へと移り変わってしまう可能性がある。多くの反応を得るために表現が過激になると、炎上問題を引き起こす場合もある。

インターネット上の自己表現

CMCはメディアの特性によって様々な形態を持っているが、それぞれがインターネットの特性を活かし、FtFにはないコミュニケーションを可能にしている。自己表現という視点から見ると、公開する情報をコントロールできる点は、表現の自由度を上げ、他者からの見え方に理想を反映させやすくしており、相手が不特定多数である点は、これまで扱えなかった話題を扱う機会を与え、他者の反応が返ってくる喜びをもたらすなど、多くの利点があげられる。若者のTwitter利用におけるアカウントの使い分け、人格の判断・形成、「いいね」機能の利用などからも分かるように、利用者はメディアの特性を活かして自己表現や他者との交流を楽しんでいる。しかし、CMCの魅力を支える自由度の高さは、様々な目的を持った情報発信を手伝うため、使い方によっては自己表現の意義を失ってしまう可能性がある。不特定多数の受信者に引つ張られすぎることは、インターネットならではのコミュニケーションの一つであるかもしれないが、表現することを楽しめているとは言い難い。他者にとって有益な情報発信でなくとも、自分の内面を誰かに向けて文章化することは自分を見つめなおすきっかけにもなり、そういった情報発信が個人の財産となることで、インターネット上の自己表現は有意義なものになる。メディアア

の持つメリットを享受しながら、本来の楽しみを見失わないような利用を心がけることが肝要である。

おわりに

今後、インターネット上の自己表現やコミュニケーションは、情報技術の発展やSNSの進化など、メディアの変化にともなって形を変えていくと思われる。本論では自己表現を言語による表現に限って考察したが、インターネット上では画像、映像、音声など、文章以外のメディアを用いた表現活動や情報発信も盛んに行われている。「2017 ユーキャン 新語・流行語大賞」では「インスタ映え」が年間大賞に選ばれ、写真をインターネット上にアップロードすることは、多くのネットユーザーにとって身近なことになっている。写真はスマートフォンを使えばすぐに撮影・投稿できるうえ、文章より情報の伝達が早く、見た目も華やかであるため、コミュニケーションにおいて優秀なメディアである。しかし、発信者が伝達しようと思った情報と受信者が読み取る情報が大きく食い違う可能性や、特定の人物の見た目や位置情報を不用意に公開する危険性がある。これらのことを含め、私たちには、今後情報技術によるコミュニケーションにどのような変化があらうと、情報を発信する危険性を把握しながら、新しい環境に応じた自己表現を楽しむ積極性と柔軟性が求められるのだろうと考えている。

【主要参考文献、URL】

○古川良治／インターネットにおける自己開示研究の方向性に関する考察 成城大学社会イノベーション研究 3 (2) ,1-17／2008
○三浦麻子／ネットコミュニティでの自己表現と他者との交流 電子情報通信学会誌 91 (2) ,137-141／2008
○総務省／平成27年版情報通信白書／
http://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/h27/

Shirai, Nanami *The depiction of the age of 17 in the American movies.*

アメリカ映画における17歳の描写について

白井 ななみ
デザイン情報コース

要旨

本論文では、題名に17歳とつく映画を対象に、その描写を分析した。題名に17歳とつく映画は、特にアメリカで数が多い。アメリカでは、17歳をどのような時期と捉えているのかを明らかにしていく。アメリカでは、ジョン・ヒューズをはじめとして、学園映画の製作が盛んである。山崎まどかと長谷川町蔵は、アメリカの学園映画を分析している。彼らはジョン・ヒューズ作品の特徴の一つとして、登場人物が高校卒業後の人生に希望を抱いていないことをあげている。こうした学園映画の特徴をもとに、本論では17歳映画の分析を行った。まず、映画の舞台設定に注目した。舞台は大きく2つに分けられる。ニューヨークを中心とした東海岸と、西海岸を中心とした郊外を舞台とする場合である。

次に注目したのは、映画を製作したスタッフたちの17歳に対する認識である。彼らは17歳を特別な時期と捉えていた。心理学では、青年期後期にあたる17歳は、自己を心理的に再構築する時期にあたる。映画内でも、自分自身を改めて見つめ直す描写がある。この描写は17歳の主人公だけでなく、親や周りの大人たちにも見受けられる。成長しきれていない大人を描くことを通して、17歳の登場人物の成長を強調している場合もある。17歳だけでなく、大人の成長も描くことは、アメリカ映画における17歳の描写において特有の点である。

分析対象作品の一つである『サムサッカー -17歳、フツーに心配な僕のミライ』は、17歳になっても親指しゃぶりがやめられない主人公の物語である。同作品のマイク・ミルズ監督は、人間は実年齢と精神的な年齢の2つを同時に生きていると考えている。父親役を演じたヴィンセント・ドノフリオは、演じるうえで、父親が息子の親指しゃぶりを羨ましく思っていると解釈した。こうした解釈ができるのは、年齢を重ねた大人が、内面に潜む大人になりきれない部分を持っているからだ。このように、17歳の描写に注目してみると、アメリカのアイデンティティーは、自己と葛藤する「少年」の姿をしていると考えられる。

はじめに

本論文を着想するきっかけになったのは、『17歳の肖像』というイギリス映画であった。調べてみると、題名に17歳とつく映画が多いことが分かった。なぜ多いのか、惹きつけられる魅力は何かに興味がわき、映画における17歳の描写を分析し、17歳へのイメージや想いを探ることにした。

17歳映画一覧を作成し、20作品中8作品でアメリカが製作国と

なっていることが分かった。そこで描写分析の対象をすべての国にせず、アメリカ映画とした。日本で劇場未公開の作品に関しては、分析が困難になるため、対象外とし、『17歳のカルテ』、『17歳の処方箋』、『ロイヤル・セブンティーン』、『サムサッカー 17歳、フツーに心配な僕のミライ』、『セブンティーン・アゲイン』、『スウィート17モンスター』の6作品に関して描写分析を行った。

17歳の認識

17歳は、青年期の後期にあたり、身体的にも、社会的にも成熟に近づいている年齢である。青年期とは、自己と向き合い、心理的に再構成する重要な時期で、また身体よりも、心理的に大きく成長する時期である。

このような時期を描く創作ジャンルの一つとして、映画以外に、ヤングアダルト小説がある。ヤングアダルト小説は、比較的新しいジャンルで、この分野がいち早く発達したのはアメリカであった。ヤングアダルトとは、子どもから大人に成長する時期のことを指す。ヤングアダルト小説は、大人の文学を読むには早い年齢層に必要とされてきた。だがヤングアダルト小説の購買層についての調査によれば、若者だけでなく、18歳以上の大人が約30％を占めている。このことは、アメリカ社会において、ヤングアダルト小説が扱う内容が、大人にも必要とされていることを示している。

アメリカ郊外の特徴

『サムサッカー』、『スウィート17モンスター』、『セブンティーン・アゲイン』の3作品は、主人公が高校在学中であり、学校を舞台に物語がすすんでいく。またいずれの作品も、オレゴン州を中心にアメリカ西部の郊外を舞台にしている。これは、学園映画の特徴と同じである。郊外は、その土地の開発が顕著に見られる。この土地の発展の様を、成長していく主人公の姿に重ね合わせている場面が散見され、郊外やその土地がもつ特徴は、主人公の成長と重ね合わせられやすいことが分かる。では、ニューヨークを中心としたアメリカ東部の場合はどうか。土地開発は既に終わっていて、公共交通も整備された地域では、どのように彼らの成長を捉えていくのだろうか。

大人の格下げ

17歳映画では、親子関係が描かれる。どの作品も、自己認識の過

程で、子供は親を差別化の対象者としている。一方で、親も子供の言動から学び、成長している。つまり、17歳映画では、親子がともに心理的成長を果たしていると考えられる。だが、こうした親子関係のほかに注目したいのが周囲の大人の描写である。そこには大人が格下げされる様子が表現されることがある。その描写は、『17歳の処方箋』が顕著である。主人公のイグビーは、それまで頼っていた人々のもとを離れ、自立していく。一方で、イグビーの父親とイグビーの名付け親の愛人の描写は対称的である。社会的な逸脱や、依存状態といった格下げされた大人の状況を描くことで、自立しようとする17歳の姿が強調されるのである。

アメリカのアイデンティティー

17歳映画が、17歳の心理的成長や、子供を対象とする親の葛藤を、描いていることが分かった。私はそこにアメリカという国のアイデンティティーを見出せると考える。山崎は、「アメリカという国のアイデンティティは少年の姿をしている。アメリカについて語るために、わたしたちはイノセントというフィールドのキャッチャーになるべき。そして自分のなかの永遠に成長しない子どもを見つけるべきなんだわ。』¹と述べている。私は、この少年が指す時期は、青年期の心理的成長を抱える時期のことであると考える。この時期は特に、自分自身が何者であるかを問う貴重な時期である。こうした時期に自分と向き合うことが、自己肯定感につながっていると考えられる。また内閣府の調査（2014）によるとアメリカでは自分自身への評価が諸外国に比べて高い。それは、彼らが自己認識を活発に行っているからではないだろうか。

こうした自己と向き合い続ける姿勢が、「少年の姿」をしたアメリカのアイデンティティーの現れである。『サムサッカー』の父親マイクを演じたヴィンセント・ドノフリオは、主人公のジャスティンの親指しゃぶりを、父親のマイクが羨ましく思っていると解釈している。自分は必死に大人らしくしようとしているのに、何度注意されても親指しゃぶりをやめられない息子は大人になるために必死にならなくてもよいようにみえるからだ。こうした成長しきれていない大人の描写は、アメリカのアイデンティティーの表れである。

まとめ

アメリカ映画における17歳の描写の分析を通して、17歳における体験が特別なものとして描かれていることが分かった。その体験は、17歳にとって大事件であるように思えるのだが、過ぎ去ってみると大きな問題ではないのだ。彼らにとって重要なのは、自分と向

き合うことであり、いつだって家族や友人に、そして周りの大人達は彼らを見守っている。カーストで下層にいる生徒をはじめとして、17歳映画は生徒の多様性も描いている。語られるのは、決して大人が決めつけた17歳観ではない。そして、時代設定は異なっても、17歳映画で描かれるテーマは、変わらない、普遍的なものである。つまり、強すぎる他人指向型から、内部指向型へと移行して、バランスの取れた評価軸を構築し、自己を見つめなおしていくというテーマだ。

心理的に葛藤し、自分がどういう者であるかを親や周りの大人達を例にとつて考えながら、17歳は自己を確立していく。その際、参考にされる大人たちもまた、葛藤している。こうした大人達の葛藤は、アメリカという国のアイデンティティーが、少年の姿をしていることを示す。年齢を重ねていても、気分的年齢の中で、成長しきれていない自分を抱えながら、大人たちもまた、17歳とともに迷い、悩み、そして彼らとともに葛藤から解放される。アメリカ映画には、17歳にまつわるその様子が様々なかたちで描かれている。

【主要参考文献、引用文献】

○長谷川町蔵 山崎まどか著／ハイスクールU.S.A. ―アメリカ学園映画のすべて／国庫刊行会／2006
○長谷川町蔵 山崎まどか著／ヤング・アダルトU.S.A ―ポップカルチャーが描く「アメリカの思春期」／DU BOOKS／2015
○17歳のカルテ ―コレクターズエディション(girl,interrupted)／Dir.JamesMangold／Global EntertainmentProductions／1999／Sony Pictures Entertainment／2014
○17歳の処方箋(IGBY GOES DOWN)／Dir.Burr Steers／Atlantic Streamline Film Productions／2002.／SPO／2004
○ロイヤル・セブンティーン(What a Girl Wants)／Dir.Dennie Gordon／Warner Bros／2003／Warner Bros／2003
○サムサッカー ―17歳、フツーに心配な僕のミライ(thumbsucker)／Dir.Mike Mills.Sony Pictures Entertainment／2010／Sony Pictures Entertainment／2010
○セブンティーン・アゲイン(17again)／Dir.Burr Steers／Warner Bros／2009／Warner Home Video／2009
○スウィート17モンスター(The Edge of Seventeen)／Dir.Kelly Fremon Crag／STX Financing／2016／Sony Pictures Entertainment／2017
引用1)長谷川町蔵 山崎まどか著／ヤング・アダルトU.S.A ―ポップカルチャーが描く「アメリカの思春期」／DU BOOKS／2015／p218

Miyazato, Mao *A study on the description of multicultural coexistence in French suburban movies.*

フランス郊外映画は多文化共生をどう描くか

宮里 麻緒

文化マネジメントコース

概要

フランスにはバンリューと呼ばれる、移民たちがまとまって暮らす大都市郊外の地域、低所得世帯用公営住宅団地（Habitation à Loyer Modéré）がある。彼らの多くは貧しい暮らしをしており、様々な問題を抱えている。ひとつの国に多様な文化が入り混じる現代社会においては多文化共生を求める声が多いが、フランスではまだ課題が多く、郊外で度々犯罪や暴動が起こっている。そんな郊外を舞台に移民の生活を描いた「郊外映画」が増えつつある。本研究ではフランスの「郊外映画」に多文化主義的主張が含まれていると仮定し、なぜフランスで「郊外映画」が制作されるのか、それらの作品が今後のフランス映画界に、またフランス社会全体にどのような影響をもたらすかについて考察する。

フランスにおける移民とは

フランス革命以降、市民の平等を謳う共和国理念がフランスを形作ると同時に、文化や言語を統一する同化主義が国民や移民たちに適用された。19世紀後半から労働力確保のため積極的に移民を受け入れ始め、戦後の復興期にも植民地から大量の移民が流入したが、1970年代から景気が後退し始めると国内で反移民の声も挙がるようになる。大都市郊外の劣悪な環境に暮らすようになった移民たちは社会から孤立し、様々な差別の対象となっていく。80年代頃から、社会に不満を持った移民による郊外での暴動事件が次々と起こるようになった。

多文化共生の概念

同化は移民たちがフランスでフランス人として認められ、市民としての権利を得る手段である。しかしそれは同時に、フランスの共和国理念に賛同できなければフランス人としては認められないことを意味する。宗教的、文化的な共和国理念との相違によって国籍を得られない、あるいは差別を受ける外国人がいる。

ここで注目したい概念が「共生」である。元は生物学用語であったが、社会学では「多文化共生」の観点で議論されることが多い。その場合主に、異質な文化を理解していること、文化集団間でコミュニケーションが遂行されていること、文化集団間が対等な関係であることなどが共生だと捉えられている（樽本　2009）。

本研究ではフランスで制作された、主にフランス郊外を舞台として移民の生活を描いた映画における共通のテーマが「多文化共生」であると仮定し、映画内の多文化主義的主張がフランス社会にどのような問題提起を行っているのか、どのように有効かを論じる。いくつかの

映画作品において移民たちのフランスでの生活に多文化共生の概念が重要な役割を果たしていることを主張する意図があるかどうか、実際に作品を鑑賞し、製作者のインタビュー、制作当時の社会背景も踏まえ考察する。

「郊外映画」の社会的役割

映画は芸術とも娯楽ともメディアともみなされる。

映画の起源が無声映画であったことから分かる通り、本来映画は言語を問題とせず、映像を通じて国境を超えてメッセージを伝えることが出来る存在であった。

アメリカではグローバルに支持される映画制作を重要な娯楽産業としてきた一方、ハリウッドの覇権に対抗するように、フランスを初めとしヨーロッパでは文化的多様性と芸術性に重きを置いた自国の映画制作への助成を行ってきた。現代では映画制作の技術的ハードルが下がり、インターネットなどの映像配信サービスが登場したことなどから、より多様な映像作品が生まれている。

こうしたことから映画は非常に混成的な存在であるといえる（山本2013）。映画は様々な時代、場所の景色、芸術、文化を体感できるだけでなく、時には制作者の意図、社会問題へのメッセージを読み取ることもできる。スクリーン上の光景は現実世界をそのまま表している訳ではないが、映画は確かに社会を知る手がかりと成り得る存在なのである。

映画誕生の地はフランスであるとされる。1894年にエジソンは絵を動かす覗き式の機械「キネトスコープ」を発明したが、スクリーンに動画を映し出し観客に見せる装置を発明したのはフランスのリュミエール兄弟だった。エジソンの発明から1年後の1895年、リュミエール兄弟によってパリで世界初の映画上映が行われた。この発明は「シネマトグラフ」と名付けられ、人々に大きな衝撃を与えた。ハリウッドで初めて映画が製作される1900年代初頭まで、フランスは映画大国として多くの作品を生み出した。次第にアメリカ映画が娯楽産業として巨大化していくと、対照的にフランス映画は娯楽性よりも芸術性を高めていくことになる。

アメリカでは1900年代初期から移民映画を製作していたが、フランスでは、イタリア系、スペイン系、ポーランド系の労働者を描いたジャン・ルノワール『ト二』（1934）を除き1970年代まで移民映画はほぼ皆無だった。ヌーヴェル・ヴァーグなどのブームが起き、フランス映画が芸術性に重きを置いて発展していくなか、ヌーヴェル・ヴァーグの監督たちが社会の動きを映画に取り入れることに関心がなかったのがその理由の一つと考えることが出来る。ヌーヴェル・ヴァーグが終わりを迎える1970年代、戦後復興の労働力として移民

が歓迎された時期が過ぎ去ったこの時期に郊外の貧困地域を指す「バンリュー」という言葉が使われ始める。1990年代に入ると郊外に住む移民が問題視され始め、移民に対する差別も大きくなる。同時に、移民映画、郊外映画が次々と制作されるようになる。このことから、移民たちが郊外で貧しく暮らす状況がフランス社会で浮き彫りになっていくにつれ、映画は積極的に移民を描き出そうとしているとみなすことが出来る。

「郊外映画」の中の多文化共生

「郊外映画」の諸例を分析していくと、移民や郊外の描かれ方にある共通点を見出せた。それは「郊外映画」には郊外がどのような場所であるか、そこで何が起きているかを、あるがままの形で伝えようとする意図が共通して存在するということである。郊外映画が「共生」の意義を主張することは、郊外とそこに生きる移民たちをありのまま示すことで、彼らの多種多様な生活、文化、感情までも人々に共有させる試みであると言える。郊外に生きる者ではないフランス人や他の国々の観客は、郊外映画で描かれる移民たちの日常に強烈な印象を抱くだろう。郊外という場所を犯罪にまみれた極端に悪いイメージとして描くことも、人情のある移民が暮らす良いイメージとして描くことも、物語をより面白くするための手段としては考え得るもので、現実的にも可能ではあるが、殆どの移民映画には「郊外」に偏ったイメージを付けずにありのままに描こうとする意志がある。リアルな郊外を描くからこそ物語は自然とドラマティックになり、映画に入り込んだ観客は人種、文化が混ざり合う郊外とフランス社会と一体となるのである。

「郊外映画」がフランス社会にもたらすもの

「郊外映画」を観た観客は郊外やそこに住む人々や文化を内在化し、ある種の「共生」を体感することができる。それが郊外映画の存在意義であり、他の芸術やメディアには真似できない魅力である。しかし、郊外映画が次々と制作される1990年代以降も郊外での暴動は起こり続けている。郊外の現状を広く人々に伝える役割を持って誕生した「郊外映画」の力は現代社会においてはまだ弱いと言える。

様々な人種が混ざり、絶えず国境を越えて移動するグローバル化社会においては、映画の役割も映画が誕生した19世紀末から大きく変化しており、これからも変化が求められる。「郊外映画」がより効果的に多文化共生の概念を広めるためにどのような変化をするべきなのか、制作側にとってはこれからの課題となってくる。「郊外映画」が今後ますます多様化し、フランスや世界中に親しまれ、あらゆる人種、

文化の相互理解のきっかけとなり、「多文化共生」に向けて一歩踏み出すために、「郊外映画」の魅力を今後さらに広めていきたい。

【主要参考文献】

- 樽本英樹『よくわかる国際社会学』/ミネルヴァ書房/2009/82-83頁
- 中条省平『フランス映画史の誘惑』/集英社新書/2003
- 山本博之「混成アジア映画の海——時代と世界を映す鏡」/10-16頁/『地域研究 Vol.13 No.2』/昭和堂/2013

Takematsu, Mana *How is the Western Style Dance Promoted in Toyama?*

富山にどのようにして洋舞が根付いてきたのか

竹松 茉那

文化マネジメントコース

はじめに

富山県は、他県から比べると洋舞が盛んな県だと言われる。県内にある洋舞団体は、全国舞踊コンクール等のコンクールで数々の荣誉ある賞を取り、公演は県内各地にとどまらず、時には海外にも出向き舞台公演を行う。また、4年に一度富山県内で開かれている国際的なアマチュア舞台芸術祭（現在名：「とやま世界こども舞台芸術祭」）は、前回の2016年夏の開催で10回目を迎え、今では20カ国約3000人もの人々が一堂に会する舞台芸術祭へと発展した。私自身、5歳から高岡市に本拠地を置く可西舞踊研究所に所属し、様々な県内の公演はもちろん、海外公演・県外公演にも出演してきた。多い時には年間20公演以上の舞台に立っていた時もあり、私にとって多くの舞台に立つ機会を持つことは常にあり、これが当たり前になっていた。しかし、県外から舞踊団体をお招きしたときにお話ししたり、県外の舞踊関係者と会ったりすれば、「富山は羨ましい」という声がいくつか聞こえてくる。

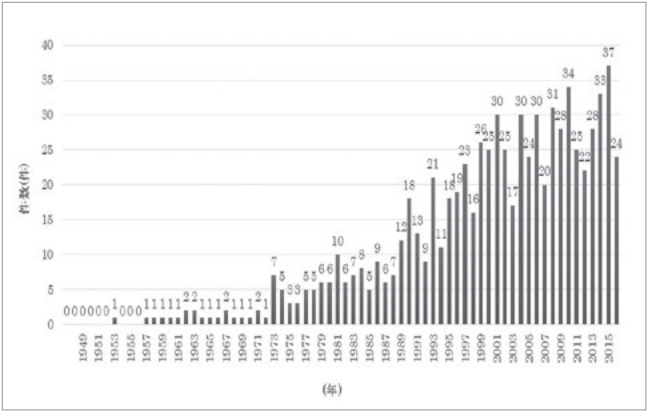
そこで本論文ではなぜ、都会から離れた地方でこんなにも洋舞が発展してきたのかということを検証し、どのようにして富山に洋舞が根付いてきたのかということを明確にしていきたいと思う。とりわけ、洋舞の中でもモダンダンスに焦点を当ていく。それは、私が所属する研究所が、モダンダンスが主流であることも理由の一つである。しかしそれ以上に、富山は、洋舞の中でも少なからずモダンダンスによって舞台芸術が発展してきたように感じられるからである。富山で洋舞が盛んなことを明らかにし、今までの富山での洋舞の活動記録をたどりながら、富山にどのようにして洋舞が根付いてきたのかを検証する。

富山は洋舞が盛んなのか

富山で洋舞が本当に盛んであるのか検証するために、県内に本拠地を置く洋舞団体が参加した公演（県外・国外での公演も含む）、及び県外・海外の洋舞団体が富山で行った洋舞公演の記録を年表にし、年間における公演数の推移を見てみた。

公演数は年々増加傾向である。1950年頃、年間に数件しかなかった洋舞公演は、2010年代では年間平均は大きく増加した。また、富山県内における洋舞団体数の推移もみてみると、1940年代では2つの教室しか存在していなかったが、現在は8倍の16の数まで増加している。約70年間で、富山の洋舞公演数と洋舞団体数が増加しているということから、富山の洋舞は盛んになってきていると言える。

そこで、実際に富山でどのような公演が行われているのかみえるために、洋舞公演を主催者別に分類した。そこから、富山の洋舞が盛んになった3つの仮説を立てた。3つの仮説とは、第1に洋舞をバツ



富山県芸術文化芸術文化編／『藝文とやま』／1973－2007
可西希代子舞踊研究所／『可西希代子舞踊研究所 50 周年記念誌遙かなる風をうけて』／可西希代子舞踊研究所後援会／2002
などから作成

クアップしている組織がしっかりとしていること、第2に舞踊団体そのものに力があること、そして、県内には舞台芸術を支える充実した環境が整っているということである。この3つの観点から、富山で洋舞が発展してきた理由を考察する。

盛んな理由①バックアップしている組織

洋舞団体を支えている組織は多くある。中でも、洋舞が大きく発展してきたのは、洋舞をバックアップしてきた(一社)富山県芸術文化協会(以下：芸文協)の力が大きく、この協会なしには富山の洋舞を語ることはできない。また、芸文協だけではなく、行政やマスコミなどの民間企業の多くが協力して、公演は成り立ってきた。特に行政、芸文協、マスコミのそれぞれが、資金面、運営面、報道面といった役割分担をし、協力し合い、そして密接な関係を築いてきたからこそ、多くの公演が行われ、国際的な舞台芸術祭も何度も続けて開くことができている。その協力体制が顕著に現れた結果、富山では「とやま世界こども舞台芸術祭」のような大規模な祭典が開催されている。

また、富山の洋舞の特徴として挙げられるのは、洋舞以外の舞台芸術分野とコラボレーションして、公演を多く行っているということである。富山では、積極的に国際交流やコラボレーション公演が行われることによって、他分野の芸術分野と触れ合い、互いの価値観を共有し合い、新たな視点を取り込むことができてきた。これらの国際交流や海外公演、コラボレーション公演など、交流のきっかけを作ったのは、行政や芸文協などの組織であり、特に芸文協力が大きく関わっている。

交流が活発であることは、富山の洋舞における一つの大きな特徴であり、同時に、それらによって洋舞は磨かれ、そしてそれがまた次の公演

へと繋がる。この循環が富山の洋舞をより発展させてきたのである。

盛んな理由②洋舞団体の力

富山の洋舞団体は、国内外のコンクールで数々の受賞をし、県外や海外公演にも多数出演している。コンクールで確かな実績を積んでいるということは、十分に実力があることを示している。

また、洋舞公演を主催別に分類してみると、富山の洋舞団体は、洋舞団体以外の公演や海外公演に多数出演していた。他分野の交流や国際交流、コラボレーション公演のきっかけを作ったのは、行政や芸文協の力を大きい。しかし、次回に繋がるかどうかは、実際に洋舞公演を行った洋舞団体の実力次第である。その点、長年続けられて行われている公演や、規模が大きくなっていったもの、新しく展開していった公演などが富山には多くあった。つまり、富山の洋舞団体は、十分に実力をもっているからこそ、次の公演依頼もくるのである。

富山の洋舞団体は、コンクールで確かな実績を残し、海外公演や国内外の様々なレセプションなどの公式な場にも多く出演している。また、他団体や県外の団体、さらには海外からの出演依頼も多く受けている。その長年の実績が名声へと繋がり、また次の公演へと繋がってきた。実力と名声の両方が伴っているからこそ、多くの公演が実現され、そしてそれがまた、洋舞を成長させてきたのである。

盛んな理由③充実した施設

総務省統計局の「平成28年度劇場、音楽堂調査」によれば、富山は人口あたりの文化ホール、音楽ホール等の施設数が全国で1番高い。日本全国に、1850館の劇場や文化ホール、音楽ホール等の施設数があるうち、県内には31の施設がある。これを人口100万人あたりの施設数を換算すると、富山は人口100万人あたり28.9館であった。ちなみに全国平均は14.8館であり、富山はその倍近くの数字をたたき出している。つまり、富山は劇場などの文化ホール、音楽ホール等の施設数が他県よりも充実しており、富山は県民に十分に充実した芸術文化を享受できる環境が整っている。

また、洋舞公演を施設別に分類すると、劇場・ホールで行われた公演が大半を占めていたが、約13%の公演は劇場・ホール以外の社会福祉施設や文化施設、教育施設で行われていた。その代表例が「県民ふれあい公演」であり、公民館や学校などで、入場無料で広く県民に公開されている。富山の洋舞公演は、劇場やホールで洋舞公演を観劇するだけでなく、学校や公民館など、身近な施設でも洋舞に触れることができるといった多様な観劇の仕方もできる。

しかしながら、劇場・ホールだけがそろっていても、練習する場所

がなければ、いい舞台を創ることはできない。富山には、富山市に富山市民芸術創造センターという練習施設があり、多くの県民に利用されている。充実した練習環境があるからこそ、富山の芸術家たちは存分に創作に打ち込める。

富山は、県民に広く芸術文化が提供できる大小様々な劇場ホールが県内にはちりばめられ、また練習施設もある。この両面が備わっているからこそ富山では、多くの舞台芸術が生み出されつつけられる。

洋舞の現状と今後

他県の洋舞団体から「富山は羨ましい」と言われるのも、今までの積み重ねと、洋舞と組織の信頼関係の構築が発展してきたからこそその結果である。芸術を続けていくためには、多くの費用と時間がかかり、多くの人の協力なしには成り立っていかない。今後更なる向上のためにも、それぞれの組織と洋舞の関係がこれからもさらに強くなり、今後も多くの公演がなされることを期待したい。

しかし、多くの公演がなされ、国際交流も盛んではあるが、実際に続けていく人がいなければ、さらなる発展は望むことができない。多様なジャンルが生まれる中で、洋舞を守っていくために、次世代へ繋ぐ子供たちにとって、洋舞が価値ある存在であることが重要なのである。そのためにも、新たな視点を常に模索しながら、挑戦し努力していく必要がある。



北日本新聞 Webun / http://webun.jp/

【主要参考文献、引用文献、URL】

- 富山県芸術文化芸術文化編／『藝文とやま』／富山県芸術文化協会／1973－2007
- 可西希代子舞踊研究所／『可西希代子舞踊研究所 50 周年記念誌遙かなる風をうけて』／可西希代子舞踊研究所後援会／2002
- 総務省統計局／「平成28年度劇場、音楽堂調査」／http://www.e-stat.go.jp/SG1/estat/List.do?bid=000001087271&cycode=0

Tahara, Miyuki *Efforts to Revive Traditional Vegetable Cultivation at Gokayama in Nanto City*

南砺市五箇山地域における伝統野菜栽培再興の取り組み

田原 美幸
文化マネジメントコース

研究の背景と目的

1995年、五箇山の菅沼集落と相倉集落が「白川郷・五箇山の合掌造り集落」の一部として世界遺産に登録された。現在、観光地化に伴う急激な変化は落ち着いたものの、かつて地域で行われていた生業、特に農林業は衰退しつつある。そのため耕作放棄地が増加しており、世界遺産周辺の景観に影響を及ぼしている。これらは、白川郷・五箇山の合掌造り集落における世界遺産としての価値を保つ上で重要な課題である。

また、近年伝統野菜を活用して地域活性化を目指す地域が増加している。伝統野菜とは「その土地で古くから作られてきたもので、採種を繰り返していく中でその土地の気候風土に合った野菜として確立されてきたもの」である。多くの活用事例から、伝統野菜は栽培から流通における過程で地域の歴史、魅力、文化を地域内外に発信する素材になり得るということが分かる。

これらの状況を踏まえ、本論では五箇山の伝統野菜「五箇山ほべら」の栽培とブランド化を目指す取り組みに注目した。五箇山ほべらは、かつて五箇山の特産品であったかほちゃで、「ポーボラ」「ボビラ」などとも呼ばれていた。皮は深い緑色で、実は濃いオレンジ色をしており、ラグビーボールのような独特の形をしている（写真1）。長い冬を乗り切るための重要な食糧でもあり、学校帰りの子供たちや農作業終わりの人々にとって五箇山ほべらを甘く煮付けた料理はとっておきのおやつであったという。昔に比べてその栽培量は減少していたが、一部の農家によって栽培され続けていた。

この五箇山ほべらに注目したのが「合掌の森再生協議会」である。五箇山ほべらの栽培が耕作放棄地の減少と農村景観の保全に貢献することや、また古茅を活用して栽培するという特徴から、古茅の価値の上昇や新たな茅場の造成にも繋がると考え、五箇山ほべらの再興を目指した取り組みを開始した。

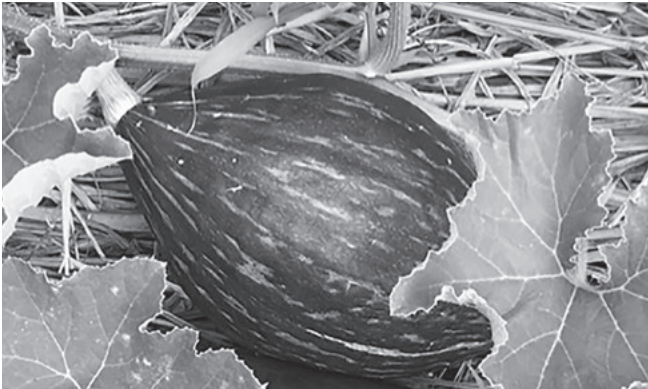


写真1 古茅の上で栽培される五箇山ほべら／copyright: 筆者

本研究では、この活動が先述の五箇山の農業や景観における課題の解決に関わると考え、以下のように目的を設定した。まず現在行われている五箇山ほべらの活用について文献調査とヒアリング調査をおこない、栽培や流通、ブランド化に関する現状を明らかにする。そして、五箇山ほべらの栽培が五箇山の抱える課題に対して果たし得る可能性と今後の展望を考察する。

五箇山ほべらの栽培と活用

五箇山ほべらの栽培方法の特徴の一つとして、定植の次の段階に「古茅を敷く」という作業がある。五箇山では昔から、合掌造りの屋根を葺き替える際に発生する古茅を畑のマルチ資材として活用するという習慣があった。古茅を敷く効果としては、土が保温されること、通気性が良く、腐りにくいこと、雑草が生えにくくなること等が挙げられる。特に五箇山ほべらにおいては、古茅が土との間のクッション材となり、実に傷がつかないという点も重要である。また畑に敷かれた古茅は、収穫後耕す際に畑にすきこむことで堆肥となる。このように五箇山の農業を中心とした昔ながらの暮らしと、古茅を活用した伝統的な循環農法は、古くから受け継がれてきた五箇山の知恵とも言える。

現在では合掌の森再生協議会と五箇山農業公社、そして地元の農家を中心に、ボランティア団体とも協力し合いながら五箇山ほべらを栽培している。合掌の森再生協議会は、世界遺産の合掌屋根に使用する茅場再生活動を主目的とし、五箇山の住民によって組織された団体である。少子高齢化が進む五箇山において茅場を守るために古茅の活用、茅場再生ツーリズム等を実践しており、茅場再生に向けた支援の仕組みを確立することを目指している。2014年より五箇山ほべらの再興へ向けた取り組みを始め、現在も五箇山ほべらの栽培やそのブランド化における活動の中心を担っている。五箇山ほべらを名乗る栽培条件としては、①五箇山農業公社の種で作ること、②合掌造りで用いた後の古茅を敷いて栽培すること、③五箇山で栽培すること、④できるだけ無農薬で作ること、の4項目をルールとして取り決めている。

合掌の森再生協議会では様々な形で五箇山ほべらの商品化を進めている。コロツケのほか、ペースト状に加工し、クッキー、パウムクーヘン、アイスクリームなどを開発した。今後も様々な商品への加工、販売を目指したいとしている。2017年9月には、五箇山ほべらが県内初の「フードアルチザン・食の匠」のブランド食材として登録された。「フードアルチザン・食の匠」とはイオングループによる地域の伝統的な食文化を守る生産者を応援する取り組みで、2001年から開始されており、現在29道府県の食品が登録されている。

合掌の森再生協議会は今後もイオンとの協議を重ねる中で、インターネットによる販売や商品開発についても検討する方針である。ま

たフードアルチザン登録をきっかけに合掌の森再生協議会に加えて五箇山ほべら生産者部会、なんと農業協同組合、南砺市、富山県とイオンを構成員として「五箇山ほべら推進協議会」を設立したことにより、行政との協力体制が構築されたことで、これまで以上に活動の幅が広がった。このようにフードアルチザンによるブランド化は、これから五箇山ほべらについて研究し、より有効な販売方法を考えていくためのスタート地点であると言える。

五箇山ほべら栽培と地域との関わり

現在、平、上平地域で唯一の小学校である上平小学校では、五箇山ほべらを扱った食育活動が授業として実施されている。2014年より行われているこの活動の提案者は、元・南砺市地域おこし協力隊隊員の渡邊麻衣氏である。

上平小学校で実施した授業では、五箇山ほべらを栽培する他、調理実習を通じて収穫した五箇山ほべらをどのように料理したいか等を子供たちに考えさせ、オリジナルの五箇山ほべらのパンフレットを作成した。このような活動は現在も続いている。

一方で茅場の保全について、近年「五箇山上平茅場」の管理において国から補助金を受け取ることが可能になったことで、五箇山の民間観光企業が茅場の造成事業を開始した。そのため、今後五箇山の茅の自給率が大幅に上昇することが予想される。茅の自給体制が整うことで、古茅を使う五箇山ほべらがより地域内で循環が完結する產品となる。そのことがよりブランド力を高めることにも繋がるだろう。茅場の保全には、様々なボランティア団体や企業のCSR活動も関わっている。例えばNEXCO中国日本は社員が茅場の造成や手入れ、刈り取り等を支援している。そのつながりから近年では五箇山ほべらの栽培にも協力するようになった。今後も合掌の森再生協議会は、ボランティア団体が参加するイベントのプログラムの中に五箇山ほべらの収穫等の作業を組み込む予定である。

総括

以上のような調査の結果、五箇山ほべらの活用や、ブランド化、また地域とのつながりなど、現在の五箇山における五箇山ほべら栽培の取り組みとその広がりが明らかになった。またこれらの取り組みが、五箇山の地域内外に様々なプラスの影響を及ぼしていることが示された。

まず地域内では、ここ数年で五箇山ほべらという伝統野菜の名称がブランドとして認知されると同時に、農業に対する地域全体のまとまりが高まった。地域外については、これまで以上に五箇山ほべらの名称が露出する機会が増え、ブランド力の基礎が築かれた。その結果、

今後五箇山ほべらの栽培を支える新たな仕組みができつつある。五箇山ほべらは、昔から五箇山で栽培され、地域住民の生活の一部として存在していた。現代においても、そのような風景が当然のように五箇山で見られることこそが、世界遺産の保全、そして地域住民の豊かな暮らしにとっても望ましいことと考える。

【主要参考文献、引用文献、URL】
○南砺市／「南砺市五箇山世界遺産マスタープランー合掌造り集落と五箇山地域の価値を守り、豊かに暮らし続けるための基本計画ー」／南砺市／2012

Hatakeyama, Nozomi *Technoscape in Toyama Prefecture from aspects of landscape*

富山県の工場景観

―景観異化と工場萌えの視点から―

畑山 のぞみ

文化マネジメントコース

研究の背景と目的

2007年に工場写真や工場鑑賞場所を掲載した書籍『工場萌え』が出版された。それ以降、「工場萌え」は、工場の景観を愛でるという意味でメディアに取り上げられるようになった。

本論文で研究対象とする富山県内の工場も鑑賞の対象として取り上げられるようになっていいる。新聞や観光冊子でも取り上げられており、このように富山県内にも「工場萌え」の動きが取り入れられつつある。

本研究では、岡田がテクノスケープを評価する際に用いた「景観異化」の視点を援用しつつ、「工場萌え」ということばが表現する意味内容を明らかにし、それらに基づいて富山県の工場景観がどのような特徴を持つのかを明らかにすることを目的とする。

研究方法

まず、工場景観に関する既往の研究として、岡田による「景観異化」概念を用いたテクノスケープの評価について1)に基づいて整理した。

次に、「工場萌え」という評価の意味内容を明らかにするため、インターネット上の記述やマスメディアが、どのような形で「工場萌え」という言葉を使用し始めたのかを整理するとともに、実際にどのような形で表現されているかテキスト分析を行った。インターネット上の記述としては、Blog「工場萌えな日々」の記事・コメントを使用した。書籍『工場萌え』で写真を担当した石井が管理人を務めており、工場萌えという内容に即した内容や表現が多数記述されている。2017年7月現在で351件のコメントが掲載されている。また、マスメディアとしては、朝日新聞系の記事検索サイト朝日新聞データベース聞蔵Ⅱビジュアル、日本経済新聞系の記事検索サイト日経テレコンを使い、関連する記事の抽出を行った。上記検索の結果、抽出された記事数は、朝日新聞データベース聞像Ⅱビジュアルは94件、日経テレコンは41件であった。これらをあわせて、計589件の書き込みと記事を分析対象とし、「工場萌え」の視点やそこに表現されている内容、感性などを明らかにする。

分析に際しては、集めたテキストの中から工場に対する具体的イメージが述べられているテキストを抜き出した。また、同じコメントや記事でも工場に対するイメージが複数書かれている場合は、分けて分析を行った。集めたテキストから工場に対するイメージが書かれているテキストは、ブログ記事31件、ブログのコメント111件、朝日新聞37件、日経新聞3件の182件となった。これらのテキストをもとに工場に対するイメージの分類を行う。さらに、「工場萌え」が工場のどの部分を対象にしたかという分析も行い、実際の工場景観の場

面との対応関係を明らかにする。

最後に、実際の富山県内の工場景観を対象として、主要な工場の外観を観察、撮影し、以上の「景観異化」と「工場萌え」の2つの概念によって、どのように富山県の工場景観を記述できるのかを試みた。

「景観異化」の技法

岡田は人々がテクノスケープの景観を再発見し美的価値を見出すことを「景観異化」とした。岡田によれば、異化の方法は大きく2つに分けられる。構造物が生み出す「対象の変歪」と構造物と周りの景観・場所との関係によって生み出す「コンテクストの変歪」の2つである。「対象の変歪」をもたらす『対象の操作』はさらに6種類、「コンテクストの変歪」をもたらす『コンテクストの操作』は9種類に整理されている。

「工場萌え」のテキスト分析

「萌え」はアニメのキャラクターに対する感情をもとに90年代前半から使われ、インターネット掲示板とともに広がった。全体の意味や文脈から切り離して、ある特定の部分に強い感情移入を行うことという意味で使われている。「工場」と「萌え」が組み合わさって使われたのは2001年に立てられたインターネットの掲示板が嚆矢とみられる。その後インターネット上には工場景観の写真を掲載したブログや工場景観鑑賞愛好者のコミュニティが作られた。2007年に石井、大山の『工場萌え』が出版され、その後、工場景観に関する写真集も多数発売された。大きな工業地帯を有している自治体では工場景観を観光資源として活用する流れも出てきた。個人的な感性にとどまっていた「工場萌え」は、情報社会の中で価値の共有化が進むことで、社会を動かす現象になった。

ブログ・新聞のテキスト分析から、工場萌えの評価内容を(1)イメージを社会的な意味の部分からプラス評価をしているものを「形而上の異化」、(2)工場の外観に対して評価しているものを「形而下の異化」、(3)映画や未来、非日常と感連づけているものを「異世界」、工場を別のものに見立てて比喻しているものを(4)「見立て」、相反する二つの感情が両立している状態の表現を(5)「両義性」、工場の存在に力をイメージする場合を(6)「存在」、美しい・機能美として評価している表現を(7)「美」として分類することができた。それぞれに該当するテキストの件数は図1の通りである。

「異世界」ではアニメやゲームの世界観を工場景観に反映されている点を考えると「萌え」という言葉を使っている層と工場景観を魅力的に思う層とは関連性がありそうに思われる。「見立て」では、生

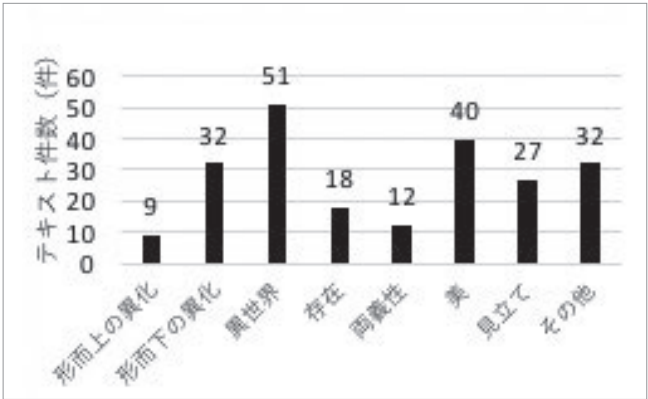


図1. 工場萌えの評価内容

き物や人がいるというように見立てられる様子が見られた。工場という金属質の外観が多く無機質さを感じさせる場合が多いが、生き物や人がいるというような有機性を持った表現に例えられた。

次に工場萌えの評価対象を分析した。評価している対象が①工場地域や工場地帯、工場の周辺環境を含めた内容である場合と、②工場そのものである場合、③配管やタンクなど構造物の構成要素を評価している場合、そして④視覚以外の評価を行っている場合、の4分類を行った。①は74件、②は90件、③は45件、④は5件であり、評価内容とともに見ると、見ている対象が広がる(対象分類①、②)と「異世界」的な感じ方が多くなり、見ている対象が狭くなる(対象分類②、③)と「美」が多くなる傾向があった。

③の構造物の構成要素については、具体的にどのような要素があるかを分類した。構造物の構成要素の上位3項目は、「配管」と水蒸気や火など煙突から出る「排出」と「光・照明」であった。これらの構成要素が「工場萌え」に大きく関わっていることが明らかとなった。

工場萌えは工場に対する個人の好みの集合体であり、景観異化は工場景観から美を見出す手法という意味合いが強いが、「工場萌え」の評価内容を分析した結果「景観異化」によって説明することのできるものが多く、両者の共通性は高かった。

富山県の工場景観における検討

富山県の近代産業は、江戸時代の売薬による資本形成の影響や豊富な水力発電事業により、近代初期から鉄鋼・化学・紙パルプなどの工場が建設され工業地帯を形成した。高度経済成長期にはアルミニウムを含む非鉄金属が伸び、その後、高度加工型の軸受け・工作機械・抵抗器・オートバイ・医薬品などが好況となった。現在では富山県の製造品出荷額上位5産業は化学、非鉄金属、金属製品、生産用機械と

なっている。

実地調査を行うにあたり、化学、非鉄金属、金属加工、電子部品、はん用機械、プラスチック加工、鉄鋼、パルプ・紙、の各産業の工場を抽出した。

実地調査の結果から、タンクやパイプなどの装置が外から見える工場は「異化手法」や「工場萌え」の項目が多くなる。業種別にみると、化学や紙・パルプなど近代初期から操業していた業種は異化手法や工場萌えの項目が多くなる傾向がみられた。一方で、電子部品など最先端技術産業では、生産設備が上屋の中に収められてしまうことにより、異化手法や工場萌えの項目が少なくなる傾向が見られた。

大都市圏に比べれば大規模な工場地帯を有していない富山県にも、「景観異化」や「工場萌え」の要素が豊富に見られた。本論での分析のように「異化」や「萌え」の要素が強い工場をピックアップすることで、工場景観鑑賞を観光資源として活用できる可能性が様々な地域にあるだろう。

本論で対象とした工場景観はすべて昼景であったため、夜景については検証を行わなかった。工場景観は夜景にも重要な魅力が含まれているが、夜景の評価については今後の課題としたい。

【主要参考文献、引用文献、URL】

○石井哲写真 大山顕文／工場萌え／東京書籍／2012
○岡田昌彰／テクノスケープ 同化と異化の景観論／鹿島出版会／2003
○朝日新聞 / 記事データベース 聞蔵Ⅱビジュアル <http://database.asahi.com/library2/main/top.php>
○日経テレコン <https://t21.nikkei.co.jp/g3/CMNDF11.do>
○工場萌えな日々 <http://d.hatena.ne.jp/wami/>
引用1) 岡田昌彰／テクノスケープ 同化と異化の景観論／鹿島出版会／2003／p158-p171

Yamazaki, Ai *Analysis of Meteorological Landscape in Paintings Based on the Subject Matter of Toyama*

富山を題材とした絵画作品からみる気象景観

山崎 亜依
文化マネジメントコース

はじめに - 雨・曇り・雪・霧の気象の視点から -

身の回りの風景には常に「気象」が存在している。富山県は日本列島の日本海側に位置し、世界的にみても湿潤な日本の気候の中でもさらに多湿である。気象庁のデータから東京地点と富山地点との比較を行うと、富山県は降水量と相対湿度が年間通して変動も少なく高いレベルにある。夏季の気温は同じ程度であるが、冬季には差が開いている。しかも多湿な気候に加えて豪雪地帯も抱えている。このような気候条件のもとでは、雪、雨や曇り、そして非常に細かな水の粒である霧などが一般的な気象現象となる。従って、これら、雨・曇り・雪・霧の4つの気象を富山の地域性をあらわす気象だと考えた。

一般的に景観の分析は、空が晴れている状況を前提とし、あるいは気象条件を含まずに分析することが多い。しかし、雪景など気象と関わった景観が評価されている例も存在する。通常の景観鑑賞では悪条件として捉えられることの多い、雨・曇り・雪・霧の気象も扱い方によれば、鑑賞者の心を惹かせる方向に発揮できるのではないかと考える。そして、富山県で身近な気象の視点で景観を考察することで、富山県の新たな地域性の発見につなげることを本研究の目的とした。

研究対象と分析方法

本論において以上の4気象が現れた景観を「気象景観」と呼ぶことにした。今回の研究対象は地域を題材とした景観が描かれた絵画作品である。中でも気象景観が描かれた作品を主に分析を行った。本論で絵画作品を選んだのは、気象が扱われている景色を視覚的に調べられることに加え、現実の自然だけでなく作者の意図も絵に反映されるからである。調査対象とした画集は、富山を題材にしたものとして、富山県立近代美術館編『富山を描く―100人100景』(1)、②富山県近代美術館編『ふるさとの美 富山を描く120景』(2)、③西田亨子編『私の風景画』(3)、④西田亨子編『私の風景画Ⅱ』(4)、⑤小山正隆・下平正樹編『風景画全集美しい日本5 信州／北陸／飛騨』(5)、⑥砺波市美術館企画展『第11回至高の精神 広田郁世「在る日の風景」展』刊行パンフレット(6)、の6点である。比較対象として東京を題材とする、⑦岩崎吉一編『風景画全集美しい日本3 東京』(7)を対象とした。

分析方法としては、景観の地域らしさを感じさせる対象物とそれを取り巻く気象との関係を調べた。作品の画面構成を「近景」「遠景」「背景」の3部に分け、各部ごとに描かれた対象物と気象を特定した。「背景」は画面構成上1番奥になる対象物のない部分で、主に空を指す。対象物は、「水面」「山岳」「平地」「人工物」「植物」「人」「動物」「その他」に大区分した。さらに、富山を題材とした絵画作品を基準

に「水面」は「河」「海」「その他」、「山岳」は「立山連峰・剣岳」「他山岳」、「平地」は「農地」「市街地」「空地」、「人工物」は「道」「橋」「建造物」、「植物」は「樹木」「草花」、「人」は「人だかり」「人物」の小区分に細分化した。「背景」の雲の具合を、「晴れ」と一面に曇っている「曇り」、一部分だけ青空などが見える「薄曇り」、一定の以上の暗さの曇りを「鉛空」と分類した。

風景画に描かれた気象景観の分析

収集された富山を題材とした作品は、気象景観が描かれていないものを含めて120点であった。そのうち気象景観が描かれた69点を対象とした。

近景で多く扱われた対象物は「水面」「平地」「人工物」の3つに集中した。「水面」はそのうち6割強が「河」であった。「水面」の近景は6％が降雪、35％が積雪だけの状態であった。その際の背景の気象は晴れ12％に対し曇りがかった気象は76％あった。「平地」は7割程が「農地」で次が「空地」である。近景の気象表現の割合は積雪のみと気象表現なしとで、ほぼ半分ずつに分かれる結果となった。その際の背景は、晴れが最も多く、曇り・鉛空が2番目であった。近景と背景とでの気象の組合せを見ると、気象表現なしで背景が晴れは1組にとどまっていた。一方で、近景が平地の積雪の場合、背景部分は曇りがかかっている場合が多かった。「人工物」の中では小区分「建造物」を描いたものが多く、その際の近景の気象表現は積雪43％、気象表現なし57％であった。背景は晴れが36％と最も多く、次に曇りが22％であった。

遠景にて多く扱われた対象物は「山岳」「人工物」「水面」の順であった。「山岳」のうち56％で「立山連峰・剣岳」が題材にされていた。遠景の山岳とともに描かれた気象は83％が積雪、霧が15％、雪が2％であった。山岳の場合は、霧の表現が現れることがひとつの特徴である。一方で背景の気象は晴れが42％、薄曇りが22％となり、暗い空の描写は少なかった。山の雪と空の青の対比が好まれていると考えられる。遠景が「人工物」の場合の気象は、気象表現なし46％、積雪36％、残りは不明と気象表現のあるものは多くない。しかし、背景の気象は曇りが28％で1位であり、晴れの割合は3位にとどまっていて、背景で気象景観を扱いやすいと考えられる。「水面」は近景とは異なり「海」が題材となったものが過半数であった。遠景の水面とともに描かれる気象は、積雪のみ、降雪、霧が各14％で、最も多かったのは気象表現なしであった。そして背景の気象では晴れのものがなく、曇りが57％を占めていた。遠景に「水面」が広がる主に日本海の気象景観は背景に低気圧的な地域性のある気象が扱われやすいことがわかる。

作品に描かれた主な主対象について、気象との関係を調べた。16点の作品がある「立山連峰・剣岳」は遠景に描かれることがほとんどで、遠景に描かれた気象の割合は積雪が94％と圧倒的である。しかし近景は気象表現なしが72％、背景は50％が晴れである(図)。春でも雪を冠る立山はその存在だけで気象景観の要素となる、非常にシンボル性が高い景観である。つまり、事物としての地域性と気象からの地域性が両立する存在である。10点の作品がある「水面」が主体の作品は立山とは傾向が異なっており、近景、遠景、背景いずれも地域性のある曇りや雪の気象表現が多く、背景の気象に至っては晴れの描写がない。背景の空が広くとれる水辺の景観には、富山らしい空の描写が多く使われている。

雪には対比と白色統合の景観効果がある。「白色統合」は雪が事物を一面白くすること、「対比」は雪の白さが他の事物の色味と対照的なコントラストを成すことで対象が無彩か有彩かでさらに分かれる(9)。雪を扱った作品を分析すると、白色統合部分の周り是有彩色の事物が多く配置されている。つまり、富山の雪は有彩色対比の扱い方が無彩よりも優位である。雨を扱う作品は2点のみであるが、近景側に気象表現がなく遠方の事物(主に山)を雨煙でぼかすという扱い方が用いられる。霧には色とティティールを隠す効果がある。富山の霧を扱う作品は、霧を部分的に使うか画面のフレームのように扱うかで表現が分かれる。霧の作品に近景、遠景、背景が揃ったものはなく、山中の風景をフレームで切り取ったような構図をとる。

画集(1)～(4)からは作者のコメントが得られた。描かれた気象との出会いは偶然的な発見による傾向があり、一方で画題とする場所はあらかじめ富山の地域らしさを想定していた場合が多かった。富山らしさを求めて訪れた場所で気象景観と出会うことで、より地域性を感じさせる描写が生み出されていると言える。

富山と東京を比較すると、気象景観が描かれた作品の割合は富山で

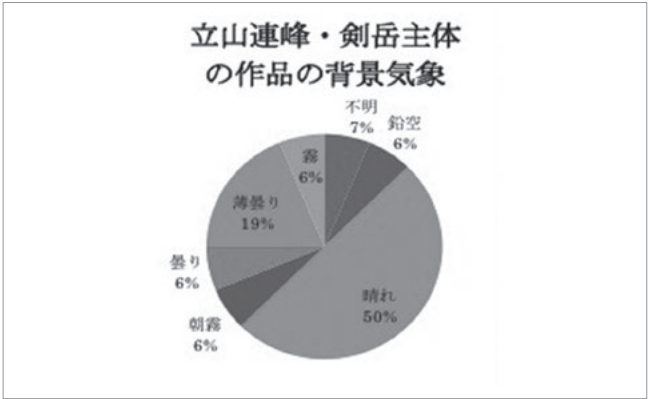


図 主対象が「立山連峰・剣岳」である作品の背景部の気象割合(分析結果の一例)

約57％、東京で約33％であった。東京の気象景観はその内7割程が灰色の空である。対象物はほとんどが「人工物」や「市街地」であり、街や人工物の無機質さと空の灰色が組み合わせやすいと考える。

【主要参考文献、引用文献、URL】

- (1) 富山県立近代美術館編／「富山を描く―100人100景」展／富山県立近代美術館／1983
- (2) 富山県立近代美術館編／「ふるさとの美 富山を描く120景」展／富山県立近代美術館／2005
- (3) 西田亨子編／私の風景画／2008
- (4) 西田亨子編／私の風景画Ⅱ／2011
- (5) 小山正隆・下平正樹編／風景画全集美しい日本5 信州・北陸・飛騨／ぎょうせい／1988
- (6) 砺波市美術館企画展／『第11回至高の精神 広田郁世「在る日の風景」展』刊行パンフレット／2010
- (7) 岩崎吉一編／風景画全集美しい日本3 東京／ぎょうせい／1988
- (8) 小林亨／移ろいの風景論―五感・ことば・天気／鹿島出版社／1993
- (9) 埴生雅章／雪景画の考察からみた雪見の対象となる風景の構成方法、『造園雑誌』54(5)／日本造園学会／1991

Okugauchi, Miku *To Restore or Not to Restore?*

文化財建造物修復における塗装修復は本当に修復といえるのか

— 厳島神社を例として —

奥垣内 美来
文化マネジメントコース

序論

本研究は、文化財建造物での外観塗装修復における修復方法が復原修復の考え方に沿っているものか否かを検討し、そもそも「復原修復」の定義とは何かを明確にすることを目的とする。研究対象となる厳島神社は、信仰上、海上に建立するという独特な景観を持ち、平安時代の建築様式を表わす貴重な遺産として世界遺産に登録されている。その中で「保存」とは「文化財を理解し、その歴史と意味を知り、その材料の保護を確実にし、さらに必要な場合には、その復元や整備を行うための全ての作業」とされている。したがって、修復では伝統的な材料や技術を使用すべきであり、ましてや外観塗装は「塗り替え」の手法をとるため、材料の変化による色調の変化は建造物の印象の変化にも繋がると考えられる。しかし、現在の修復において、最新の技術や材料を使用する事例が増加しており、文化財の貴重な建築様式の外観のみを補うだけの修復に変化しているといえる。

このような観点から、日本の修復方針と照らし合わせながら外観塗装の修復方法について改めて修復の考え方を見直すこととした。

社殿建築と塗装修復

本研究における「文化財建造物」とは有形文化財の中でも国宝・重要文化財に指定されているものの総称とする。これらは長年の修復の繰り返しによって姿を保ち続けてきた。日本の修復方法は基本的に「復原修復」の理念が掲げられ、これは建造物全体を健康な状態に戻す総合的な修理であり、構造の傾斜や歪み等も修正し建造物を組み直す方針である。一方で、西洋では、建造物の健康的な部分には手を加えることなく、修復が必要な部分にのみ個別の対応がされる「現状修復」の方針が主流である。西洋の中にも例外的に「restoration」という過去の形態に戻す行為が見られるが、これは現状修復のより深い介入とされ、損壊部分の形態を明確にできるものがなく、推測による再現が多いため、部材に過去の痕跡が多く、転用もされている日本より復原の確実性が低くなり、復原修復とは異なるものとされる。

日本の復原修復には独自性があるものの、ひとくくりにまとめられるものではない。文化財建造物の中でも多数の割合を占める「神社」と「寺院」ではその方針に至るまでの経緯が異なる。前者は「式年造替」による一定の周期で修復がなされる。これは伝統技術の継承や部材の寿命のこと等が考えられ、当初の状態に全体を建て替える手法がとられている。後者は、元々中国からの伝来によるものであるため、歴史の中で建築様式が和様化してきた。その変化の過程が重要視され、最も価値のある年代の姿を保つ手法がとられている。つまり、ある一定の時期を定めて修復することには変わりはないものの、復原する時期や

意味は異なるのである。

そのような中で、本研究で焦点を当てる外観塗装は、単に景観的な美しさを持たせるためだけでなく、基本的には本部の保護を目的として全体に施されてきた。建造物は美術工芸品のように保護することはできず、常に風雨にさらされた状態になるため、経年変化が早い上に塗装をしているか否かでは風食に明らかな変化が出るとされる。また、社寺建築は信仰空間であるゆえに塗装で豪華に仕上げ、視覚的な印象や材料の高価さ、荘厳な佇まいが権威の象徴の役割も担っていた。建造物的にも社会的にも重要とされる外観塗装は、主に「漆塗」「彩色塗」「ベンガラ」等大まかに区分されているが、その中でも細かな種類や使用場所に違いがあるため、修復においてもどのように進行していくか慎重に決めていかねばならない上に、未だ解明できていない部分はこれからさらに研究が必要とされる。

現在最も一般的な塗装修復方法は、「旧塗装を掻き落とし、新しく塗装を塗り直す」手法である。当初は現状維持修復がとられていた痕跡も見られるが、日光東照宮の影響や信仰、社寺建築が文化財建造物の多数を占める等の理由により現在の手法に至ったと考えられる。しかし、旧塗装を掻き落とすことで過去の痕跡を消失することにもなり得るので、入念な記録が必要となるのだが、大規模な工事になると塗装修復の記載はおろそかになる傾向があるとされた。さらに、現状、当初の状態から多くの修復がされてきた中で、社会や環境の変化に伴い、金銭的な問題だけでなく、技法や材料の不足が注視されている。国の事業として対策は進んでいるが、修復現場での影響は既に出ており、例えば、本来なら国産漆を使用するはずが、今は中国産と国産を7：3で用いられていること等が挙げられる。

厳島神社修復の歴史と現状

厳島神社は創建以来、絶えず修復を繰り返してきた。その記録は明治以降から神社職員や修復技師によってとられ、現在まで続いている。本研究で参考とした資料は、その中でも公刊文献として現存している昭和時代以降の記録である。厳島神社の塗装修復の記録から考えられる問題は大きく二つに分けられる。一つ目は、化学材料の使用である。建築当初にそのような材料が存在しないことは明白であるにも関わらず、少なくとも昭和時代にはすでに使用された記録が残されている。この影響による色調の変化の可能性や経年変化の差異、保存機能の優劣にあまり変化がないことは、記録の中でも明らかになっているため、化学材料を使用する明確な意図が見当たらないのである。二つ目は、国産と中国産の漆の併用である。これは現在国産100％化に向けて動き出している。利点欠点はあるものの、問題視すべきはこの二つの問題が矛盾しているということである。本来の資材を押し

ける形で化学材料が介入し、試験体のような状態が進行している一方で、本来の資材を使用することの重要性を見出し、伝統と文化財を保護しようとする動きもあるのである。これは今後の修復現場において統一しておかなければならないことと考える。

厳島神社は信仰上の理由により洲浜に建立されたため、その構造には損壊を免れるためにいくつか特異性が見られる。それは、淡水が介入しないように背後の河川に手を加えていること、回廊を防波堤代わりにしてあること、場所ごとに柱の種類を変えていることが挙げられた。つまり、当初から立地上、損壊に対する不安はあったとされ、実際に、創建直後に損壊した場合の修復依頼も申請されていた記録が残されている。このように厳島神社は創建当初から修復が約束されており、その後の構造拡大も相まって、部分的に見ていくと様々な時代の構造様式が見られるものとなっている。また、近年は塗装修復の経年変化が早まっていることの原因究明が求められている。しかし未だ明確な理由は発見されていないため、貴重な建造物を残すために細かい研究の積み重ねが必要なのである。

他の社寺建築との比較

本研究では、比較対象として中尊寺金色堂と日光東照宮を挙げた。

一例目の中尊寺金色堂では、復原修復を方針として先に掲げているにも関わらず、実際の修復工程を見ると、現代的な手法や科学的な材料が適用されている等、「復原」ができていなかったことが判明した。また、塗装修復のことではないものの、覆堂の建設について、科学的手法の過信とも思える施工がなされ、結果、文化財建造物を損傷させてしまう事例が起こり、科学の手が入り込みすぎている現状を如実に表すこととなっていた。

二例目の日光東照宮は、現在の修復方法の基盤ともいえる手法が確立された歴史を持ち、復原を目指す考えも見られた。しかし、実際には金銭的な事情で記録とは異なる現状の部分が発覚したことや、理由は不明であるものの、当初の文様とは異なる仕様の文様が施されている事実がある等、復原ができていない姿が今に残されている。さらに、退色等の原因を調べるために、建造物そのものに別種の塗料を使用した暴露実験を敢行するというような研究の行き過ぎた方法が確認された。寺院の中で他に例をみないほどの漆の装飾がみられる中尊寺金色堂、現代における文化財建造物の修復方法の起点ともいえる上に、非常に華やかな外観塗装を持つ日光東照宮、そして木造建造物で最悪ともいえる環境下に建立された厳島神社、この三社それぞれの問題を合わせて検討すると、近年の社寺建築における塗装修復の問題が見えてくる。

三社で共通して問題視されるのは、科学的材料が使用されているこ

とである。これは序論で先述した「保存」の定義に反することといえる。木造建築は腐朽が免れないゆえに耐久性の問題が度々挙がるが、修復において材料や伝統の保護は非常に重要なことである。また、三社各々で問題は異なるものの、共通した課題も見られた。それは「復原修復」というには矛盾点があることである。修復工事の背景や、手法、矛盾点はそれぞれ異なるものの、修復後の状態が復原したものとはいえないのである。先の化学材料問題もそうだが、当初と異なる技法で修復する等、復原修復の方針とは違う工程が多々あり、「復原修復」の考えに沿った建造物修復が一つもないことが浮かび上がってくることとなった。

結論

本研究では、厳島神社を中心に取り上げ、文化財建造物の外観塗装修復について検討してきた。その結果、日本特有の修復方針といえる「復原修復」を掲げながらも、修復過程の中で、そうとは言えない部分が多数判明した。これは、厳島神社のみならず、他の社寺建築でも同様のことがいえる。しかし、修復現場を取り巻く環境の影響で、古来の技術や材料を整えることが不可能である場合と、現代的要素が修復に入り込みすぎている場合の二種類があることが確認された。また、「復原修復」とは、各建造物の価値ある年代に当時の技術、材料を用いて再現する行為を指し、その中に細かな規定や基準がないと考えられる。したがって、今後は修復環境の整備を始め、塗装修復における統一した基準の設定、そしてそこから波及すると考えられる問題についての考慮が必要といえるのである。

【主要参考文献、引用文献、URL】

○公益財団法人文化財建造物保存技術協会 /『国宝重要文化財厳島神社反橋（ほか）三棟保存修理工事報告書』/ 宗教法人厳島神社 /2015
○北野信彦 /「建築文化財における伝統的な塗装材料の使用と歴史－問題の所在と通史－」『建築文化財における塗装材料の調査と修理』/ 独立行政法人国立文化財機構東京文化財研究所 /2012

地方創生における自治体プロモーション活動の効果と課題
—新潟県柏崎市のシティセールスの取り組みから—

阿部 祐香
文化マネジメントコース

第1章 序論

地方自治体において地方創生の流れが強まり、自治体間競争が激しくなる中、自治体プロモーション活動の必要性が向上している。本論文では、新潟県内の自治体、特に新潟県柏崎市のシティセールスの取り組みを取り上げ、その実態を調査することで自治体プロモーション活動の効果と課題を明らかにすることを目的とする。

第2章 地方創生とは

2014年、第2次安倍改造内閣によって地方創生が発表された。地方創生とは、地方からの人口流出、特に「東京一極集中」を抑制し、地方への人の流れを作ること、日本全体の活力向上を目指す政策である。同年12月に地方創生の方向性を提唱した「まち・ひと・しごと創生長期ビジョン」とビジョン実現のための目標や施策などを提示した「まち・ひと・しごと創生総合戦略」を発表した。2017年12月に改訂された総合戦略では、地方移住の推進のための施策として、「地方生活の魅力発信」や「関係人口」が重視されている。

国の計画を受け、都道府県と市町村では各地域の実態を踏まえた地方版人口ビジョン及び総合戦略を策定した。新潟県内30市町村の総合戦略をみると、「子育て支援」、「雇用」、「産業活性化」、「定住促進」、「地域づくり」、「観光」を重点分野としている自治体が多かった。さらに分析すると、自治体プロモーション活動を実施する分野は「定住促進」が多かったが、それ以外の分野でも検討している自治体があることもわかった。つまり、自治体プロモーション活動は、移住・定住に限らず、地方創生を全体的に推進するためのツールとして機能しているのである。

第3章 自治体プロモーションの現状

新潟県内30の市町村から自治体プロモーション活動を実施している自治体を15抽出し、活動内容を見てみると、①主に市民を対象としたイベントや人材育成などの「市民向けの活動」、②市外在住者を対象としたPRやイベントなどの「市外在住者向けの活動」、③市民・市外在住者の両者を対象とした事業の「市民・市外在住者どちらにも係る活動」の3つに整理することができた。さらに、活動の推進主体に着目すると、行政主導ではなく、一般の市民(市外在住者も含む)が組織を作り、自発的なPR活動などを行う組織の存在が明らかとなった。本論文では、この取り組みを「PRサポーター制度」と呼び、自治体プロモーションの重要な活動と考え、その考察を行うこととした。まず、PRサポーター制度の役割は、①地域内部の意識づくり、②

地域と関わるきっかけづくり、の2つが考えられる。「地域内部の意識づくり」とは、地域内での自治体プロモーション活動に対する意識の啓発であり、自治体職員や住民に対して活動趣旨を周知することである。また「地域と関わるきっかけづくり」とは、「定住人口」や「交流人口」に当てはまらない、地域を離れていてもその地域に関わる「関係人口」を創出し、受け入れ体制を整えることである。効果的なPRサポーター制度は、この2つの役割を両立させているものと考える。PRサポーター制度の主体を形成することで、地域内では自治体プロモーション活動に対する認知度の向上や活動のきっかけとなり、地域外では関係人口の創出や受け入れ機能を果たすと考えられるためである。

第4章 事例研究—柏崎市を事例に—

自治体プロモーション活動の事例として、新潟県柏崎市のシティセールスを取り上げる。「柏崎市シティセールス推進計画」では、柏崎市におけるシティセールスを「地域が有する資源と目的を繋げていくための一連の活動」と定義している。



図1. シティセールスシンボルマーク／copyright: 柏崎市HP
http://www.city.kashiwazaki.lg.jp/citysales/shise/city/citysales/sinnboruma-kumanyuaru.html

また、柏崎市のPRサポーター制度である「柏崎ファンクラブ」は2016年10月に設立された。柏崎市を愛する人が柏崎市の魅力を発信することで、柏崎市の認知度向上や訪れる人数を増やすこと、また、会員同士で交流し、楽しみながらシティセールス活動を行うことでの地域活性化を目的としている。ファンクラブには柏崎市を愛する人であれば市内外を問わず入会できる。会員には①家族や友人にファンクラブを紹介する入会促進活動、②インターネットや口コミで柏崎市の魅力を発信する情報発信活動、③柏崎市での買い物や食事、また旅行や帰省などの柏崎での消費活動の3つのミッションを示している。

そこで今回、柏崎ファンクラブの実態と機能を探るために、柏崎

ファンクラブ主催の市内外のイベントでアンケート調査を実施した。調査の結果、柏崎ファンクラブがPRサポーター制度の持つ、①地域内部の意識づくり、②地域と関わるきっかけづくりの2つの役割を両立させ、効果的に活動していることが明らかになった。

①地域内部の意識づくりでは、市民向けイベントのアンケート結果において、入会促進活動や情報発信活動など、ファンクラブ会員は非会員に比べ意欲的に活動していること、ファンクラブへ入会し、愛着が増したか?の問いに「はい」、「どちらかといえばはい」と回答した会員が76%と高い数値になったことから、ファンクラブは地域住民の自治体プロモーションに対する意識づくりや愛着の醸成に寄与していると考えられる(図2)。

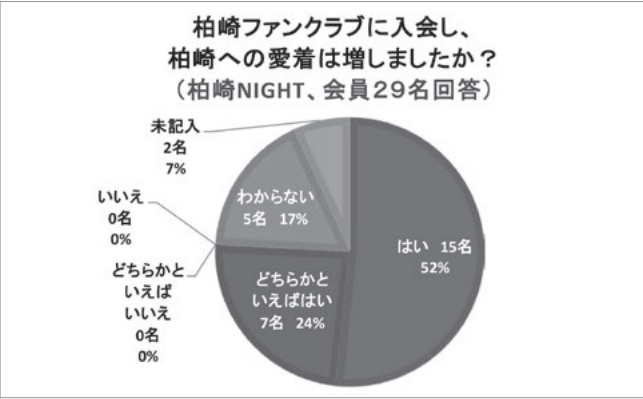


図2. 市民向けイベント「柏崎 NIGHT」での愛着の醸成に関するアンケート結果

また②地域と関わるきっかけづくりでは、市外在住者向けイベントのアンケート結果において、ファンクラブへ入会し、愛着が増したか?の問いに「はい」、「どちらかといえばはい」と回答した会員がほぼ全員であったこと、3つの会員ミッションに対して意欲的で、特に情報発信活動や帰省や旅行などの頻度が高かったことから、ファンクラブが関係人口のきっかけづくりの場や受け入れ先として機能していると明らかになった。(図3・図4)

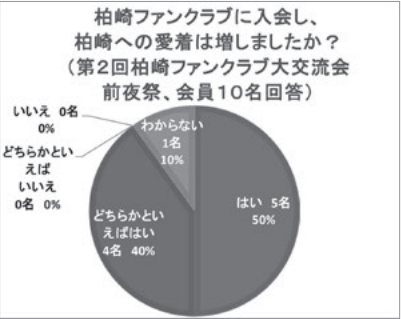


図3.

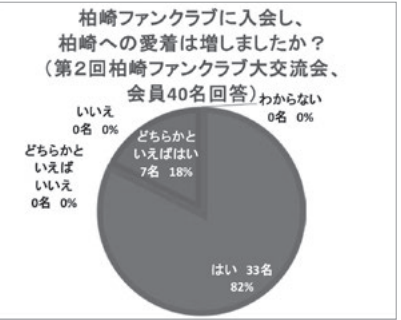


図4.

第5章 結論

地方創生における自治体プロモーション活動の実態を調査したところ、行政主導ではなく、市民主体で組織を形成し、行政や民間団体と連携しながらプロモーション活動を行う「PRサポーター制度」の存在が明らかとなった。そして、PRサポーター制度の役割と効果として、地域内部の意識づくりと地域と関わるきっかけづくりの2つを見出すことができた。また、柏崎市の自治体プロモーション活動及びPRサポーター制度の「柏崎ファンクラブ」について調査した結果、これら2つの役割をうまく機能させる活動を展開していることがわかった。今後、行政が主導するのではなく、市民主体の組織づくりを行い、2つの役割と効果をバランスよく機能させることが、今後の自治体プロモーション活動において必要になると思われる。

【主要参考文献、引用文献、URL】
○柏崎市／柏崎市まち・ひと・しごと創生総合戦略(改定版)／2017
○柏崎市／柏崎市シティセールス推進計画／2014
○柏崎シティセールス／http://kz-cs.com/
○総務省これからの移住・交流施策のあり方に関する検討会／これからの移住・交流施策のあり方に関する検討会中間とりまとめ／2017
○地方創生／https://www.kantei.go.jp/jp/singi/sousei/
○牧瀬稔・中西規之／人口減少時代における地域政策のヒント／東京法令出版／2009

Inami, Mayuka, Activities of local societies to make local railroad attractive

地域鉄道の魅力づくりに向けた地域社会との関わり ー富山県内 4 つの鉄道をもとにー

稲見 まゆか
文化マネジメントコース

はじめに

本論文では、主に地方で運行され、地域に根差した鉄道路線に注目した。地域鉄道は人口減少やモータリゼーションの進展を受けて、経営悪化により廃止される路線が相次いだ。しかし、高齢者の移動手段の確保や環境問題等の課題によって、地域鉄道の社会的意義は見直されるようになってきている。第一に地域交通サービスの提供が重要ではあるが、第二に地域の活性化に資する可能性にも着目されるようになったのである。

本研究では、富山県内を走る地域鉄道の特徴を把握し、地域社会との関係の中で地域の魅力、鉄道の魅力がどのように創出されているかを明らかにすることを目的とした。具体的にその意義を示すため、高岡市内を走る万葉線を事例に、事業者や支援組織などの関係者へのヒアリング調査や実地調査をふまえ、過去、現在の動向を考察した。また、他県の地域鉄道の取り組みとも比較しながら、今後に向けた可能性についても論じた。

富山県内の4つの地域鉄道

国土交通省が、全国91の地域鉄道事業者を経営環境や経営状況に基づいて類型化した結果をもとに富山地方鉄道、富山ライトレール、黒部峡谷鉄道、万葉線の4つの地域鉄道の位置付けを確認した。

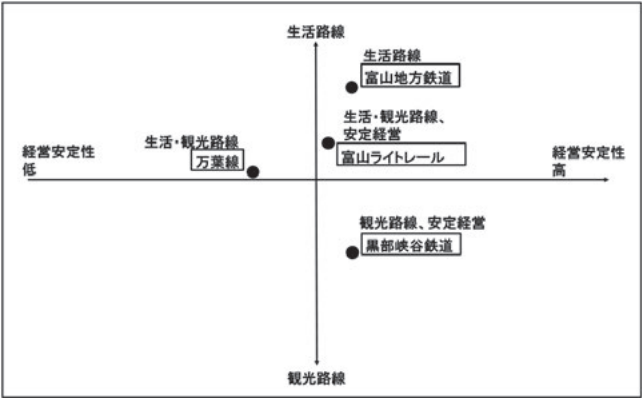


図1. 富山県内 4 つの地域鉄道の特徴 / 『地域鉄道の再生・活性化等研究会報告書』、国土交通省鉄道局、2013 年をもとに筆者作成

富山地方鉄道は県内で最も多くの路線を持ち、環状線はオフィスビルや百貨店等がある中心市街地を走っていることから、買い物や通勤・通学での利用者が多いということが特徴であり、生活路線グループに位置付けられている。富山ライトレールは、通勤・通学・私用での日常生活での利用はもちろん、終点岩瀬浜の観光資源化の影響によ

り観光客の足としての利用もあることから、生活・観光路線、安定経営グループに位置付けられる。現在、富山駅を介して富山地方鉄道と富山ライトレールの南北接続事業が進められている。富山市が掲げる「コンパクトシティ構想」の一部として、両鉄道の路面電車を活用する施策は重要な位置づけにあり、地域社会の中での鉄道の在り方が明確化されている。黒部峡谷鉄道は、県内で唯一観光に特化した路線であり、観光路線、安定経営グループに位置付けられる。春から秋にかけてのシーズンは、アジア圏からの観光客も多い。自然資源の中にある観光列車であるため、天候やメディアへの露出度などによって、観光客の増減は左右されやすい。万葉線は、富山ライトレールと同じく生活・観光路線として位置付けられている。しかし、県内4つの鉄道の中では経営安定性が低く、過去には利用者減少により経営が悪化し、市民、行政、地域社会全体を巻き込む存続問題が生じた。一度再生した地域鉄道として、なぜ再生したかという部分が着目されてきたが、そこには万葉線を支え、利活用を考える沿線住民の活動があった。

「万葉線」の事例

万葉線の存続から15年を経て、万葉線を支えてきた地域の各種団体の連携や課題について現状把握を行った。万葉線が第3セクターとして再出発したのは、平成14年4月である。利用者は、開業以降増加し、平成26年度の125万人は過去最高であった。だが、ここ数年は定期利用者の減少もあり、減少傾向である。平成27年の北陸新幹線の開業では、高岡市にも新駅が設置されたことにより、県外、海外からの利用者が増えると予想を立てていたが、開業による効果はあまり出ていないのが現状である。事業者は、最終列車の増便やダイヤ改正、電停のバリアフリー化など輸送面での努力だけでなく、各種イベント列車や企画切符、ツアーの開催など楽しめる企画も実施している。

万葉線が存続した背景には、利用者促進や鉄道の活用を考え、支援する団体の存在があった。「万葉線対策協議会」は昭和55年に高岡、射水両市及び市議会、商工会、自治会などによって設立され、路線存続に向けた活動を行ってきた。「万葉線を愛する会」は、万葉線対策協議会をサポートする組織として、市内の個人・法人によって構成されている。高岡、射水両市の交通課担当者が事務局となり、事業者とともに利用者状況や開催する企画内容についての話し合いが月に一度行われている。どちらの団体も企画運営等は市が中心に担っているが、市民の意見や提案を直接反映する団体とはなっていないのが現状である。もうひとつの市民団体である「路面電車と都市の未来を考える会・高岡（通称、RACDA高岡）」は、路面電車を活用したまちづくりを目的として設立された。中心メンバーは25人程で、ほとんどが会員の人づてで入会している。月に2回の定例会では、それぞれ

が持ち寄った議題について議論するほか、行事前になるとその内容についての意見交換がされている。毎回同じ内容で進められるのではなく、一人一人が意見を持ち、共有する場となっている。自由に議論できる場があることで、他の団体や事業者にも提案をしていく起動力となっている。協議会と愛する会は、地元客に向けた取り組みがほとんどであるのに対し、RACDA高岡は全国への視察やサミット、シンポジウムへの参加等、市外との交流も多い。

このように、万葉線を巡っては異なる性格をもつ支援団体が存在している。これらの団体による企画も含め、万葉線の利用促進のために行われている取り組みとその企画主体を図2に示した。事業者へのヒアリングでは、イベントの内容については自治会などから一部意見をもらうこともあるといい、企画に対して、比較的自由な発想で提案され、柔軟な対応がなされていると言える。万葉線の場合、鉄道の魅力も、地域の魅力も引き出し得る支援者、組織は存在しているが、現在はその思いや熱意は一部の人々の間で留まり、その他の人々へと波及していない部分があると考えられる。



図2. 万葉線で実施されている取り組み

考察

全国を見ると、沿線住民が事業者と議論をし、鉄道の活用を具体的に考え、実践している事例が存在する。茨城県のひたちなか海浜鉄道は、事業者の地道な経営努力と応援団によって支えられている事例であり、一般市民と事業者が議論や情報交換する場が設けられ、日常的な利用者の利便性をしっかり改善してきた。福井県のえちぜん鉄道は、市民の声を取り入れ、創意工夫された事業やイベント企画によって利用者が増加していた。岐阜県の長良川鉄道は、県内4つのローカル線の連携により、積極的な情報交換を行なって共同企画なども実施し、県を挙げて地域全体で鉄道を支援している。

このように市民や自治体行政がより主体性を持って地域鉄道の支援や沿線の魅力づくりを行なっている例も多い。行政側からの支援は利用促進に向けた企画やその補助だけでなく、市民が求める鉄道の需要を掘り起こすことが重要である。万葉線においても市の交通課担当者が事業者とともに経営状況やその利活用について議論する場が設けられていることは評価できる。だが、これからは万葉線を地域の中でどう位置づけるかを具体的に沿線住民や利用者に提示し、地域の活性化や交通弱者福祉の増進、公共交通以外に与える効果等も視野に入れて考えていく必要があるだろう。他県の事例をそのまま適用することはできないが、市民が意見を言える場を、自治会や婦人会、観光協会の中など小規模なところから始め、自由に発することができることでよりよい活用方法を見出していけるのではないだろうか。さらに地元の公共交通の在り方について活発に意見交換し、提案する場があれば、市民同士の交流になり、それは鉄道だけではなく、地域社会全体を考えていくことにもつながる。事業者と行政、そして市民の求める地域鉄道の方向性が一致し、地域社会のもつ潜在力を引き出すことができれば、クルマ社会と共存し、魅力ある鉄道であり続けられると考える。廃止か、存続か、という問題が起きたときだけでなく、市民が乗りたいと思う鉄道の在り方を模索し続けなければならない。

【主要参考文献、引用文献、URL】

- 国土交通省鉄道局・観光庁／『地域鉄道の再生・活性化等研究会報告書「観光とみんなで支える地域鉄道」』／2013
- 万葉線株式会社／「平成22年度～平成28年度鉄道・軌道安全報告書」(http://www.manyosen.co.jp/corporate/report/index.html)
- 国土交通省鉄道局／『地域鉄道の再生・活性化モデル事業の検討調査(平成25年度)』／2014

コミュニティビジネスにおけるクラウドファンディングの可能性

ー内と外を繋げる場としての役割ー

梅基 里佳

文化マネジメントコース

研究の背景、および仮説と目的

『第二次国土形成計画(以下、国土形成計画)』(2015)によれば、日本の総人口は2008年をピークに減少を続け、地方では生活サービス機能が著しく低下し、現在の生活水準の維持が困難となる可能性が高くなる。また、若者の流出や高齢化などによるコミュニティ構成員の高齢化と減少による、地域コミュニティの弱体化が課題となっている。国土形成計画では「対流促進型国土」を基本構想としている。地域住民が主体となり、集落生活圏の将来像の合意形成を行うことが求められ、生活サービスの不足している部分については、住民主体のコミュニティビジネスで解決することが望ましいとしている。さらに、そうした活動を続けるための資金調達の仕組みを整備する必要があるとし、その一つの手法としてクラウドファンディングの活用を提案している。

クラウドファンディングとは、法人や個人の新規事業に対し、インターネット等を活用した専用のプラットフォームを使用して不特定多数の出資者が集まって資金提供を行う仕組みである。本論文では、モノやサービスを生み出す際にクラウドファンディングを用いることが、地域の外の人間が地域と関わるきっかけとなり、地域の内と外の交流が生まれるのではないかと考え、コミュニティビジネスにおいて使われるクラウドファンディングは地域の内と外を繋げる場となる、という仮説を設定した。一般的なビジネスとは違う住民主体、地域資源中心のコミュニティビジネスにおいて、クラウドファンディングを使用しているからこそ起こる新しいつながりの実態を明らかにすることを目的とする。また、内と外を繋げる場として見たときのクラウドファンディングの課題と発展性についても考察を行う。

研究対象

本論文では地域・地方に特化したクラウドファンディングサイト「地域×クラウドファンディングFAAVO(以下、FAAVO)」を調査対象として取り上げた。運営者は株式会社サーチフィールド(本社東京)であり、地域の誰もが気軽にクラウドファンディングに挑戦でき、誰もが気軽に全国の地域とのつながりを作っていくためのプラットフォームを目指して活動している。FAAVOは購入型のクラウドファンディングサイトであり、その多くがAll or Nothing方式(定めた期間内に目標金額に達しない場合、プロジェクトが成立しない)で設定されたプロジェクトである。FAAVOのホームページトップに掲載されている情報によると2017年11月時点で、これまでに全75エリア、1402件のプロジェクトが起案されてきている。

FAAVOの特徴の一つに、起案者への支援制度としてのエリアオー

ナー制度がある<図1>。エリアオーナーはFAAVOの現地運営パートナーのことであり、エリア限定でFAAVOの名義とシステムの権限を持ち、FAAVOの一員となってプロジェクトの様々なサポートを行う。

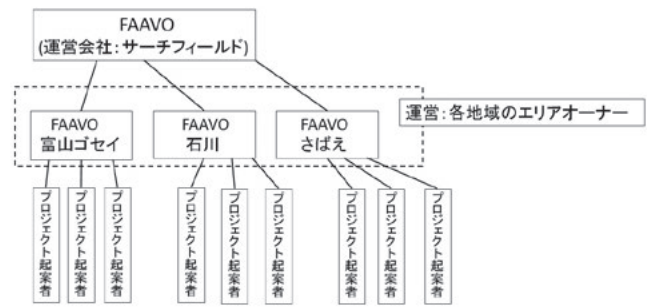


図1 エリアオーナー制度の仕組み

本論文では、運営会社の株式会社サーチフィールドに加え、北陸3県にある計5つのエリアのうち、2017年春まで富山ゴセイのエリアオーナーを担当していた株式会社地域交流センター企画と、さばえのエリアオーナーである鯖江市役所財務政策課にヒアリングを行うことで、運営主体の現状を明らかにする。また、プロジェクト起案者は富山ゴセイエリアの1名、石川エリアの2名に対しヒアリングを行った。

結果と考察

プロジェクトを起案する際にFAAVOを使用する決め手となった理由として、起案者二名がFAAVOの地域に密着する姿勢に共感したことを挙げた。FAAVOのメリットとして共通して挙げられたことは、エリアオーナー制度が整っていることである。自分の町やプロジェクトに対して持つ思いを、エリアオーナーとの打ち合わせを通してより具現化し、うまく文章化することができるという意見が共通していた。またリターン品の設定やプロジェクトの目標金額設定、効果的な広報の方法など、エリアオーナーからのサポートは多岐にわたり、起案者自身満足している様子を伺うことができた。一方、デメリットとして挙げられたのは手数料の高さである。エリアオーナーという中間支援団体を挟むため、他のサイトよりも高い手数料が徴収されることになる。手数料が高い分、エリアオーナーに対する期待は高くなるといえる。富山ゴセイのエリアオーナーを務めていた明石氏は、エリアオーナーの業務に対して利益性はないといい、鯖江市も起案者から手数料を徴収していないことから、それぞれの企業や団体がエリアオーナーとなる動機には、地域貢献の意味合いが大きいと考えられる。

支援者の割合の多くは起案者の知り合いが占めており、これまでに

関わりのなかった人からの支援はあまり多くはなかった。ただし、クラウドファンディングに内と外を繋げる力がないのかといえばそうではない。繋がりを、自治体の内か外かにとらわれず、交友関係の視点で見ると新しい繋がりは確実に生まれている。プロジェクトを始める前の起案者は、そこの地域住民に対し、日常の交友関係の視点から見ると外の人間である。起案するにあたり、エリアオーナーのサポートによって自分の思いが整理されていると、身近な人だけでなく、これまで関わりのなかった地域住民に対しても、町への思いやプロジェクトについてうまく伝えることが可能になり、支援の有無に関わらず応援してもらえるようになる。また、クラウドファンディングの記事がSNSでシェアされることで新しい関係性や、新たな事業につながるチャンスとなり得る。これらのことより、クラウドファンディングは地域の内と外を直結する力は無くとも、身近な交友関係からつながりを広めていく力があるといえる。

起案者やエリアオーナー達の努力は着実にプロジェクトを成功させ、クラウドファンディングを通して、これまでに多くのモノやサービスが新たに生み出されてきた。これらのプロジェクトは地域の経済循環に繋がり、旅行者や地域住民が行き交う場所づくりとして成り立っている。このことは、クラウドファンディングがコミュニティビジネスの後押しをする仕組みとして有効であることを示している。プロジェクト期間やプロジェクト成立後も続いて、地域住民やその他事業者と関わる機会が増えることで、現在各地で危惧されているコミュニティの崩壊や弱体化の歯止めとなる可能性も十分にあるといえるだろう。現在のクラウドファンディングはこのように、地域の内側の繋がりを強くする仕組みとしては十分に力を持っている。そこで満足するのではなく、さらにその外側との繋がりに目を向けることが重要である。「対流促進型国土」を目標像としたとき、クラウドファンディングの不特定多数からの支援を集める仕組みは、地域の内と外を繋げ、まさに対流を促す力を持っているに違いない。

コミュニティビジネスにおけるクラウドファンディングは地域の内と外を繋げる場となるという仮説に対し、現在、地理的な範囲としてはその効果は狭い範囲にとどまっているという結果となった。しかし、起案者を取り囲む交友範囲の観点から見れば、交友範囲の内側から外側へ着実な広がりを作り出す効果があり、内と外の関係性は新たに生まれているといえる。今後、外との繋がりをより意識することで、地域の内と外を繋げる場としての役割を担うツールとして発展性があるといえる。融資や補助金から始める一般的ビジネスとは違い、近隣住民のほか、エリアオーナーや支援者といったクラウドファンディング特有の関係性が新たに生まれることにより対流の促進につながると考えられる。FAAVOに限らず、まちづくりのクラウドファンディングへの出資には地域貢献の気持ちが根底にあり、地域のためにプロジェ

クトを考案するのが本来のあり方だろう。FAAVOの現状は、プロジェクトを起案している“人”を応援して投資する仕掛けになっていると考えられる。地域への思いを糸口としたプロジェクトとしてより支援者に伝わりやすいよう、他サイトと構成上の差別化を行うなど、新たな仕掛けづくりを考えることで、個人ではなく地域に支援をしたいという層との繋がりが新たに生まれると考えられる。現在の地域特化型のクラウドファンディングは、資金調達の面では成功しているといえるが、地域活性化の視点からすると発展の余地があるといえる。

【主要参考文献、引用文献、URL】

○佐々木敦也／『ザ・クラウドファンディング』／一般社団法人金融財政事情研究会／2016

○国土交通省政策局／第二次国土形成計画(全国計画)／2015

Fukumura, Sayaka *Is Starbucks coffee regarded a tourism resource ?*

スターバックスは観光資源となり得るか―富山環水公園店を例に―

福村 清香
文化マネジメントコース

Geibun Prize 2018 受賞

はじめに

富山駅北側エリアの開発事業の一環として建設された富山県富岩運河環水公園は、富山を代表する都市公園である。また環水公園内にあるスターバックス富山環水公園店は「世界一美しいスターバックス」と評されたことで、地元の人だけでなく多くの観光客が訪れるようになった。これは世界中でチェーン展開するスターバックスが富山の特色ある観光資源となり、富山県の観光事業に影響を与えていると考えられる。そこで本論文ではスターバックスと富岩運河環水公園との関係に着目する。そして、スターバックスはなぜ人を集める力があるのか、またコンセプトストアが富山に誕生した経緯を明らかにし、チェーン店であるスターバックスが富山の観光資源となり得るのか考察していく。

観光資源と観光施設

満尾は観光資源を『ヒトを旅行に駆り立てる対象』と表現し、観光施設は観光資源を観光の対象として機能させる役割を担う施設やサービスを指すと述べている（1）。一般的な公園と公園内にある飲食施設の場合は、公園が観光資源、飲食施設が観光施設となる。しかし公園自体がもつ誘引力は通常、観光資源と比べて弱いため観光対象としては機能にくいのが普通である。

新しい公園のカタチ

都市公園は元々緑地保全と確保が目的であり、観光のために造られたものではなかった。しかし近年公園をまちづくりの一環として整備し、魅力あふれる都市創造のために活用する動きが高まっている。そのため、これまでただの緑地スペースだった公園では各種イベントを開催する等、街の賑わいの拠点となるべく新たな方向へ力を入れている。公園が持つ多機能性を都市・地域・市民のために引き出し、都市の新しい魅力創出のきっかけになる社会資本へと生まれ変わらせていくことが求められている。

賑わいの拠点となる環水公園

富山市の中心部を流れていた神通川の氾濫は、長年住民たちに甚大な被害を与えていた。そこで1890年代から河川の改修事業が開始され、市街地を蛇行していた川筋をほぼ直線で富山湾に流す工事を実施した結果、氾濫は治まり、洪水の被害は大幅に減少した。しかし旧河川跡が廃川地となり、都市計画に悪影響を与えていたため、運河を開

削し、その土砂で旧河川跡を埋め立て新市街地として整備することが決まった。運河が完成したことで駅北地区の工業化は進んだが、戦後の高度成長期から運河利用は衰退し、大量のごみや水質汚染が問題視されるようになった。そこで富山駅北地区の再開発事業が計画され、運河周辺の土地を活用し、富山の自然と都市が共存する親水文化公園を目指して環水公園が整備されることとなった。2006年に発足した「環水公園等賑わいづくり会議」には、商工会議所や地元住民等が参加し、公園の魅力を積極的にPR、多様なイベントを開催することで賑わいの拠点となる公園づくりを目指すとともに、民間活力を取り入れ飲食施設などによって賑わいを創り出す提案もされた。

地域に寄り添うスターバックス

スターバックスに多くの人が集まる理由の1つとして高いブランド力が挙げられる。スターバックス元CEOであるハワード・シュルツはブランドを築くための一番の要因は、魅力的な製品を持つことだと述べている（2）。スターバックスの目的は、上質なコーヒーを提供するだけでなく、人々に喜びを提供することだ。そのためスターバックスの情熱や思いを顧客に伝えるパートナー（従業員）の育成、「スターバックス体験」と呼ばれる店で過ごす体験の向上に力を入れブランド力の維持と強化に努めた。1995年初の海外進出としてスターバックスコーヒージャパン株式会社が設立され、国内の店舗数は現在1000店舗を超え日本の第2次コーヒーブームを牽引している。各ストアは地域住民や来店者にとっての「サードプレイス」になることを目指している。サードプレイスとは「とびきり居心地よい場所」（3）と表現され、自宅や職場、学校以外の場所を指す。スターバックスは、サードプレイスを意識した店舗づくりを展開することで、多くの人の憩いの場として認知されるようになった。

公園内の憩いの場 スターバックス富山環水公園店

スターバックス富山環水公園店は全国に現在14店舗しか存在しないコンセプトストアのひとつである。コンセプトストアとは「いつものお店とすこし違うスターバックス体験」ができる特別なストアを指す。環水公園店は公園に広がる芝生と豊かな水辺空間を活かした店舗デザインが特徴的で、2008年スターバックスの社内コンクールにおいてストアデザイン賞最優秀賞を受賞した。これは口コミやSNSで広まり「世界一美しいスターバックス」と称され日本中、世界中から多くの観光客が訪れるようになった。このような観光客が旅行の目的として来店するストアを社内では“Destination Store”と呼んでいる。全国のコンセプトストアと比較して、その特異性をみてみたい(表1)。

	店名	所在地	コンセプト	設立日
A	京都三条大橋店	京都	鴨川納涼床で楽しむコーヒー	1999.12
	京都烏丸六角店	京都	歴史ある京の古寺とコーヒー文化の融合	2009.1
	大宰府天満宮表参道店	福岡	伝統的な木組み構造を用いたデザイン	2011.12
	上野恩賜公園	東京	緑あふれる自然と文化・芸術を調喚する	2012.4
	東急プラザ表参道原宿店	東京	緑豊かな天空のスターバックス	2012.4
B	出雲大社店	島根	和と洋の縁結び	2014.4
	表参道 B-SIDE 店	東京	都会の中のアオアシ	2001.1
	鎌倉御成町店	神奈川県	漫画家、横山隆一氏の邸宅跡地で寛ぐ	2005.10
	神戸北野異人館店	兵庫県	登録有形文化財である2階建ての洋館	2009.3
	弘前公園前店	青森	伝統と革新が共存する登録有形文化財	2015.4
C	福岡大濠公園店	福岡	環境に配慮したグリーンストア	2010.4
	銀座マロニエ通り店	東京	アート展示など、さまざまな催しを開催	2001.3
	目黒店	東京	日本ならではのおもてなしの心を表現	2013.5
D	富山環水公園店	富山	水と芝生が広がる憩いの場	2008.9

表 1 分類されたコンセプトストア

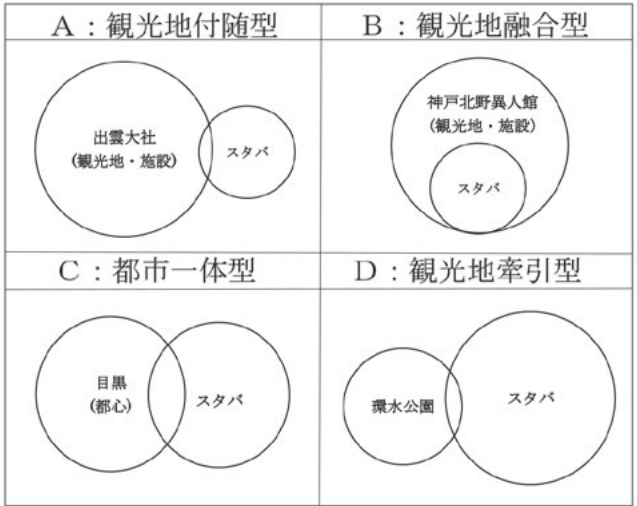


図 1 4 グループの誘引力の関係性

図1は分類されたグループの誘引力の関係性を図式化したものだ。円の大きさはそれぞれの誘引力の大きさを表し、大きい方がより強い誘引力を持っている。Aは、島根県にある出雲大社のような大きな誘引力を持つ観光資源と関連付けたデザインを店舗に取り入れることで、ストア自身の誘引力を高めている。つまり『観光地付随型』のコンセプトストアと分類できる。またBは、付随する観光資源の中に入り一体化していることが特徴である。兵庫県にある神戸北野異人館は登録有形文化財に指定されており、その中にスターバックスが来店している。これは『観光地融合型』のストアであり、スターバックスと

観光資源が共に1つの大きな誘引力を生んでいる。Cは、人が多く対流する都会で社会の最先端な関心事をテーマとしている『都市一体型』コンセプトストアである。まだ世間では注目を集めていない価値観に目を向け、関心をもたせるきっかけを与えている。しかし富山環水公園店はこれら3つのグループのどこにも該当しない。このストアは「世界一美しいスターバックス」という評判とスターバックス全体が持つブランド力により誘引力を高め、結果環水公園が付随する形で誘引力と知名度が高まった。よって『観光地牽引型』であるといえる。

総括

スターバックスが人を集め愛されている理由は確立されたブランド力にある。そのブランド力は主に上質なコーヒーと、人との交流を楽しめるスターバックス体験、そしてサードプレイスを意識した空間で構成されている。また現在全国に14店舗しか存在しないコンセプトストアは、その場所でしか機能できない目的を持っている。富山環水公園店は、コンセプトストアとして出店された明確な意図は公表されていない。しかし環水公園は、まちづくりの一環として活用するためにスターバックスという民間事業を取り入れたことで公園の新たな可能性を見出した。元々富岩運河環水公園は観光資源としての役割を担い、環水公園が観光地としてより魅力を発揮できるよう、飲食サービスを提供する施設としてスターバックスが出店した。しかし、スターバックスのブランド力と「世界一美しいスターバックス」という特別さが、環水公園自体の誘引力を上回る形で人を惹きつけることとなった。つまりスターバックス富山環水公園店はチェーン店でありながら富山の観光資源となり得ている。ただこの先もストア自体が観光資源であり続ける保証はない。駅北地区では富山県美術館の開館等、新たな観光資源が誕生し一層賑わいの拠点化が進んでいる。それによって親水文化が発展すれば、地区全体が持つ観光資源としての誘引力が高まり、スターバックスの誘引力を上回る可能性もあるだろう。しかしこのストアがこれからも地域の人たちの憩いの場となり、公園の賑わいを創出し支えていく、環水公園とスターバックス、地域住民3者の良好な関係を保ち続けることが極めて重要である。

【主要参考文献、引用文献、URL】

- (1) 溝尾良隆／観光学全集 第1巻 観光学の基礎／原書房／2009
- (2) ハワード・シュルツ他／スターバックス成功物語／日経BP社／1998
- (3) レイ・オルデンバーグ／サードプレイス コミュニティの核になる「とびきり居心地よい場所」／みすず書房／2013

地域社会における文化資本の機能
ー石川県小松市における曳山子供歌舞伎を事例にー

山本 美咲
文化マネジメントコース

はじめに

現在、全国で文化を活かしたまちづくりが行われている。そしてそれらは地域への経済効果を期待するものが多い。しかし、地域で行われる文化のまちづくりの様子を見ると、地域は決して経済効果のみを期待しているわけではなく、また波及する効果も複雑で多様である。本論文では、それらの効果のうち地域社会の内部に及ぶ効果に着目し、文化のまちづくりで用いられる「文化」を文化資本の枠組みで捉えながら、文化資本が地域社会へもたらす効果を検証し、その機能を明らかにする。

文化のまちづくり

まちづくりの定義は、ハード面のまちづくりから、ソフト面のまちづくりまで幅広く、論者によっても様々な定義付けがなされてきた。しかし、多様な定義を持つまちづくりは、地域活性化を目的にしているという点で共通していると考えられる。例えば住宅・住環境の整備を行うまちづくりや、市民が主体的に活動するまちづくりは、理想的な生活環境の実現や、地域のつながりの強化を目的としており、これらは地域活性化に通ずるものと考えられる。このことから、まちづくりとは、様々な側面からのアプローチによって、地域活性化を目的として行われる事業等の総称と言える。そこで、本論文では、文化を「人類がみずからの手で築き上げてきた有形・無形の成果の総体。それぞれの民族・地域・社会に固有の文化があり、学習によって伝習されるとともに、相互の交流によって発展してきた」（デジタル大辞泉）ものとし、文化のまちづくりを「地域に存在する文化を活用することを通して、地域の活性化を行う取り組み」と定義した。そして、この文化のまちづくりに活用される「文化」を本論文では文化資本と捉えることとした。

文化資本

文化資本の概念はいくつかの異なる定義がされているが、本論文では社会学者のピエール・ブルデユの考えを援用する。ブルデユは、文化資本を、家庭環境で身につく礼儀や言葉遣いなどの「身体化された文化資本」、絵画や書物などの「客体化された文化資本」、資格や学歴などの「制度化された文化資本」に分類し、それらの総体である文化資本は、人間の人格形成や教養の獲得などに影響し、社会的地位や経済的利益を生み出すものであると指摘した。このブルデユの考えをもとに、文化資本を、文化資本に関わる人々の行動や動きである「人」、物として存在する「モノ」、文化資本を維持する制度やルールの「し

くみ」の3つに分類される要素の総体であると新たに定義した。この人・モノ・しくみの3つの視点をもとに文化資本を構成するそれぞれの要素の検討を行い、文化資本が地域社会へもたらす効果を明らかにしていく。

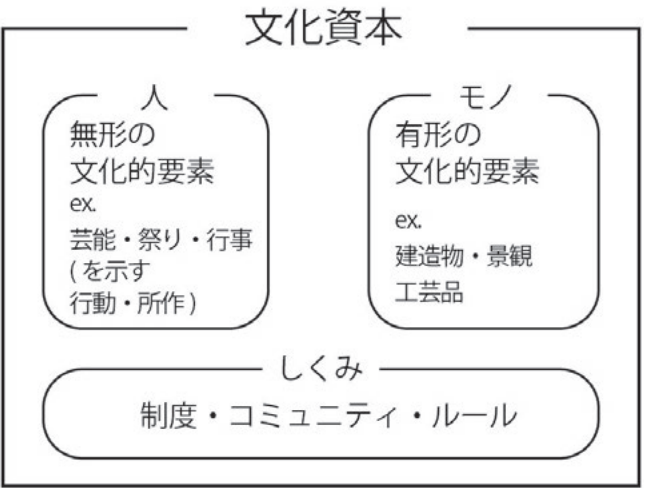


図 1 文化資本（著者自作）

曳山子供歌舞伎

本論文において文化資本の事例として取り上げるのは石川県小松市の曳山子供歌舞伎である。曳山子供歌舞伎とは、曳山の上で子供が歌舞伎を演じるもので、主に全国8ヶ所で行われている。小松市の曳山子供歌舞伎は、1766年に菟橋神社・本折日吉神社の春季祭礼であるお旅祭りの奉納神事として始まり、現在も毎年5月中旬に開催される



写真 1 曳山子供歌舞伎（著者撮影）

お旅祭りとともに行われている。上演は、曳山を持つ市街地の8町のうち、毎年2町が持ち回りで行う。取り組みは住民主体で、役者や裏方は上演する町の住民がその役割を担っている。役者は小学3～6年生の女子が、裏方は男性住民がその役割を担う。裏方は、小松の曳山子供歌舞伎特有の五人衆・若衆と呼ばれる組織を構成し、五人衆は題目決めや資金集めといった全体の取りまとめ、若衆はツケ打ちや後見といった上演の裏方と、それぞれ異なる役割を行う。

事例研究

本論文における文化資本の定義のもと、石川県小松市の曳山子供歌舞伎を構成する要素を人・モノ・しくみの3つの視点で分類すると人の面では役者の歌舞伎の演技や、裏方の仕事、モノの面では、曳山や関連施設、しくみの面では、運営制度やルール、組織構造を捉えることができる。これらの分類された要素から想定される地域社会への効果としては、人の面では、歌舞伎を演じる役者や裏方経験者の知識や教養の向上、モノの面では、曳山が地域の象徴としての役割を果たすことや、それを通しての住民の愛着の増加、しくみの面では、地域のつながりや連帯感の強化が表れると仮説を立てた。これらの仮説の検証方法として、人の面では、曳山子供歌舞伎の演技経験者や裏方経験者へのヒアリング、モノの面では、既存の市民アンケートの結果や曳山及び曳山交流館みよっさに関する調査、曳山及び曳山子供歌舞伎関係者へのヒアリング、しくみの面では、曳山子供歌舞伎の演技経験者、裏方経験者など関係者へのヒアリングを通して調査を行った。

	人	モノ	しくみ
要素	役者の演技 裏方の仕事	曳山 こまつ曳山交流館みよっさ	運営制度 ルール 組織構造
効果の仮説	知識・教養の向上	地域の象徴となる 愛着の増加	地域のつながり・ 連帯感の強化
調査方法	演技経験者・裏方経験者へのヒアリング	アンケート結果・ 関連する事柄の調査 住民へのヒアリング	演技経験者・裏方経験者・関係者へのヒアリング

表 1 曳山子供歌舞伎の人・モノ・しくみ分類（著者作成）

その結果、人の面からは、曳山子供歌舞伎の関係者が歌舞伎及び曳山に関する知識を身につけ、教養の向上を図ることができるということ、モノの面からは、曳山が小松市の象徴としての役割を果たしてい

るということ、しくみの面からは、曳山子供歌舞伎に関する活動を通して、地域のつながりが広まり、地域の連帯感が強化されること、そして、地域の現状を知り、地域の問題に向き合うきっかけを与えるということが分かった。

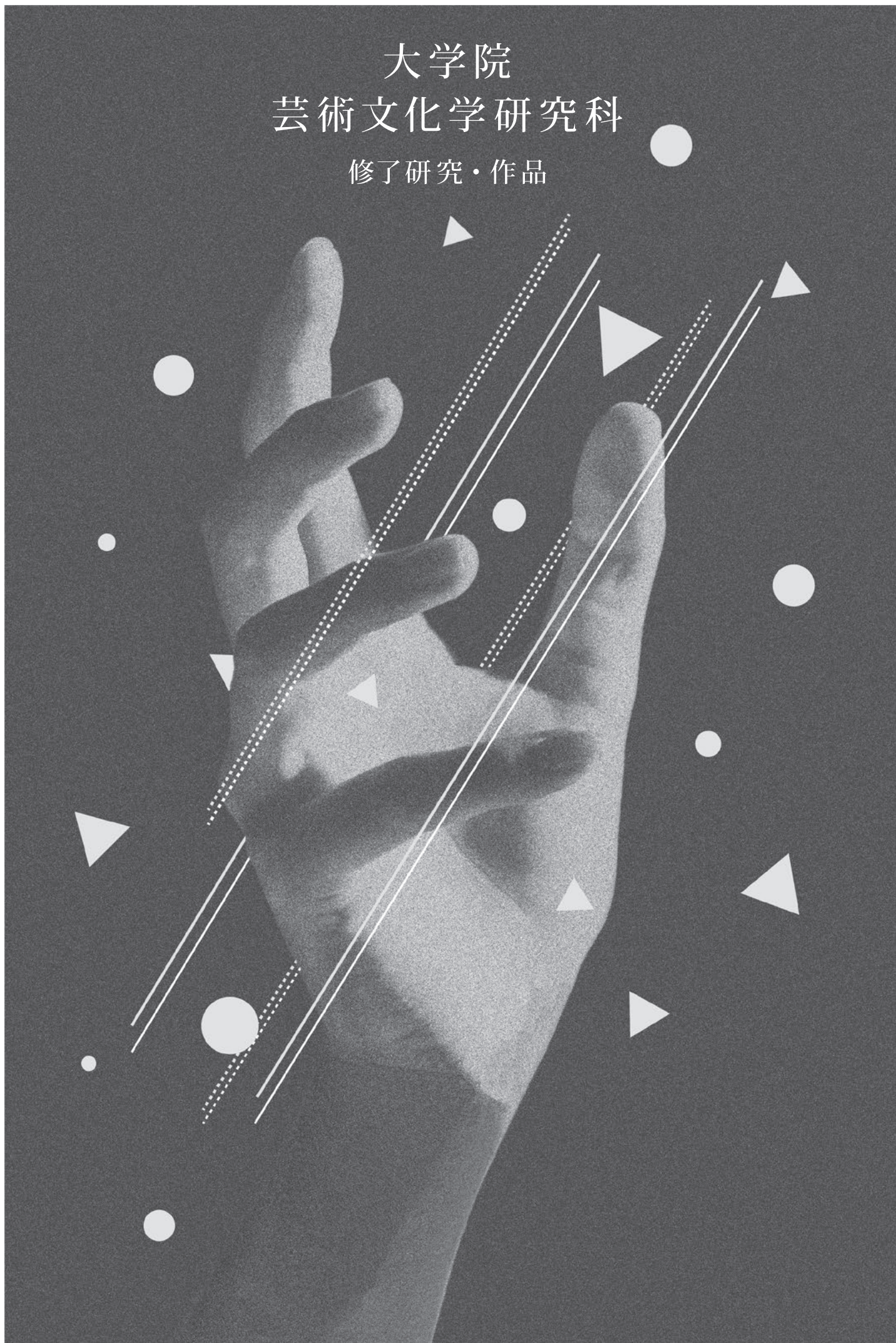
結論

以上の検証結果を通して、文化資本は地域社会において、①関わる人々の知識や教養を高める、②地域の象徴としての役割を果たす、③地域への愛着を増加させる、④地域のつながりを広め、連帯感を強化する、⑤地域の現状を知り、地域の問題に向き合うきっかけを与えるという5つの機能を持つことが明らかになった。

【主要参考文献、引用文献、URL】
○佐藤滋／まちづくり教書／鹿島出版会／2017
○鬼木和浩／自治体文化資本論のためのスケッチ、調査季報 175 号特集横浜の人口を読む／横浜市／2014
○小松市ホームページ／曳山子供歌舞伎の歴史
<http://www.city.komatsu.lg.jp/4686.htm>

大学院 芸術文化学研究科

修了研究・作品



明くる日

岩絵具・水干絵具・和紙
h2273×w1620mm

稲沢 瞳

芸術文化学研究科

Geibun Prize 2018 受賞



Nojiri, Erika *anxious Ufufu & Mufufu*

不安気な うふう と むふう

油彩、鉛筆、金粉、白亜地、キャンバス
h2273×w1620mm

野尻 恵梨華
芸術文化学研究科



うどん

アクリル絵の具・モデリングペースト・木炭・キャンバス
h1640×w1920mm

橋本 朋香
芸術文化学研究科



Morii, Masahito *shell - a threat of mechanical, gene - electronic media*

shell-蝕巧
gene-巧伝因子

ミクストメディア（水性インク・ペン・黒鉛・膠・インジェットプリント）・白亜地・木製パネル
h1920×w1640mm

森井 大仁

芸術文化学研究科



花と錆の座

一霧のなかの馬酔木ー

銅・真鍮・造花・ワイヤー・接合（蠟付け、溶接）
h2650×w5000×d500mm

構井 綾香

芸術文化学研究科



蒔絵脇差拵 一秋水の夜一

漆・朴・麻布・金・銀・炭・螺鈿・四分一・銅・綿・竹
h590×w45×d25mm

力田 飛奈

芸術文化学研究科

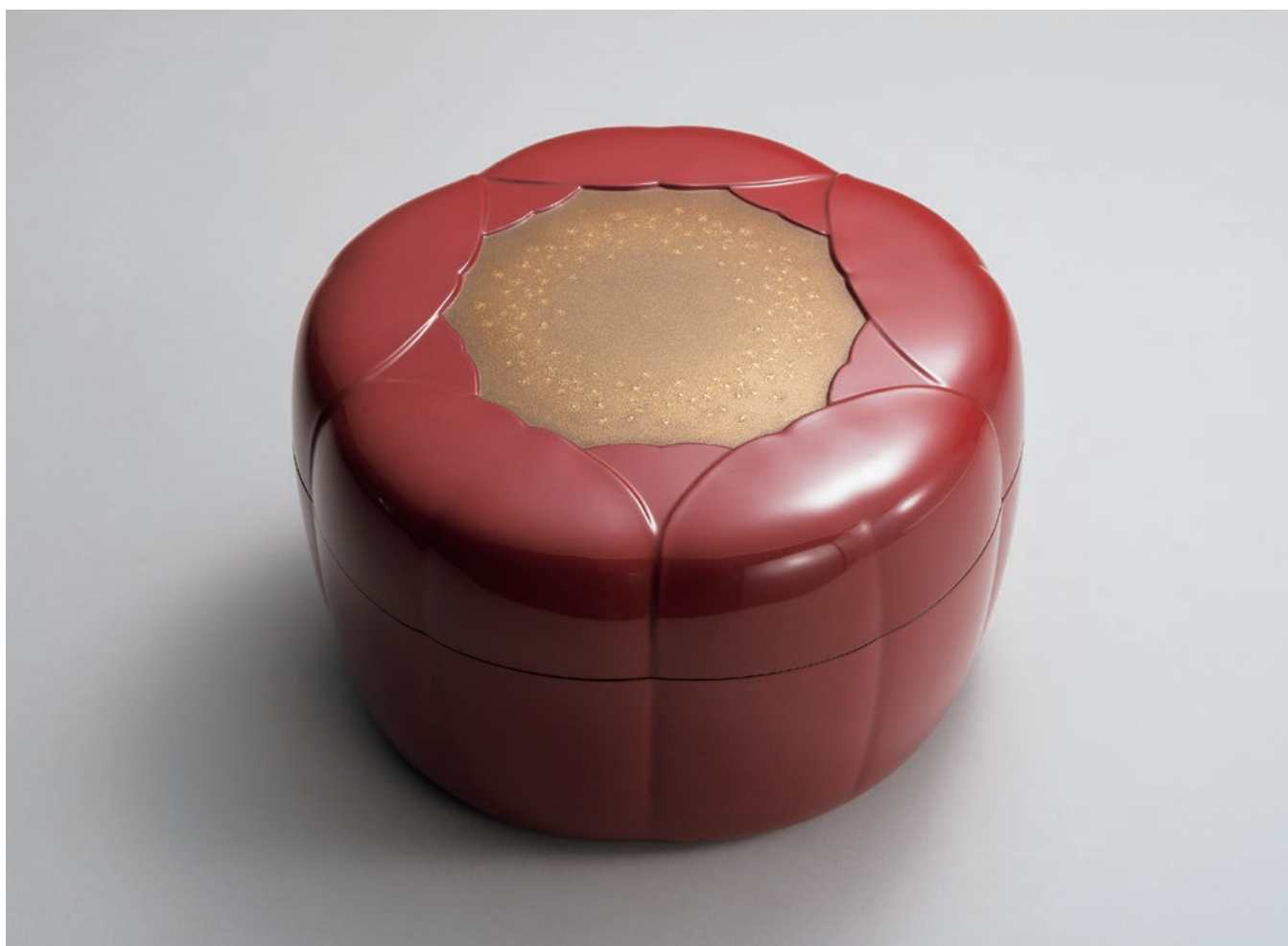


乾漆蒔絵食籠「寒椿」

漆・麻布・顔料・金粉
h130×w220×d220mm

内田 千月
芸術文化学研究科

Geibun Prize 2018 受賞



紙胎椰子蟹立像 阿吽

一紙を用いた漆造形の研究・制作一

漆・ケント紙・和紙・紙パルプ・立体造形・紙胎
h500×w1700×d1000mm
h500×w1700×d950mm

小泉 巧

芸術文化学研究科

Geibun Prize 2018 受賞

紙と漆を用いて制作した作品。“平面の紙を一度折ることで立体になる”ということから紙に興味を持ち、この研究を始めた。紙を切る、折る、巻くといったような加工を紙に施し、漆と組み合わせることで面白い表現ができるのではないかと模索し、実践している。今回の制作では、紙と漆による工芸品である立烏帽子の製造技法を用いた。立烏帽子は和紙に錐でしわを寄せ、その和紙を立烏帽子の形に成形して作られている。立烏帽子の工房へ取材をし、未熟ながらも技術を習得して、表現技法として取り入れた。

この作品では陸上で生きる節足動物の中で最大のヤシガニをモチーフとして選んだ。自分が対峙した時に、憧れ、己の無力さ、モチーフに対する恐れなどといった、強いコンプレックスを感じた生き物をモチーフとしている。



建築物の再生・活用に関する研究

ー文化財以外の活用についてー

模型・図面・論文
h200×w900×d850mm

山中 怜奈

芸術文化科学研究科

近年、人口減少等社会構造の変化により建築ストックの飽和がクローズアップされている。ストックのうち歴史的価値のある建物は保存されるが、一般的な住宅や空きビルは経済的観点から建て替え、もしくは放置される。建て替えは建築の経済的価値や機能を回復するが、同時に地域としての心理的な一体感や個性を喪失させる。すなわち日本国中に均質な街並みを生産する元凶となり、巡って個性ある地域づくりを困難にする。地方都市が個性と独自性を残しつつ新たな魅力を獲得するためには、現状のストックを維持しながら活用する方法を見つける必要がある。特に街の景観が持つ心理的な影響を考え、建築単体ではなく街区としての再生活用が求められる。

今回、高岡市古城公園近くの敷地にサテライトオフィスをコアとした街区再生を計画した。既存住宅をオフィスやカフェ・食堂等に活用し、6階建ての旧ホテルをレジャー・リラクゼーション施設へコンバージョンを行う。減築や複数建築の一体化などにより、風情を残しつつ大胆な改修を行う新たな提案を行った。

平面ゾーニング



- カフェ、塾など地域住民との交流スペース
- レジャー・リラクゼーション施設
- サテライトオフィス
- 広場

鳥瞰図



Furukawa, Yuzuki *A study of the place makes the connection*

「地域創造」の定義と「自発的地域創造」の定義

「自発的地域創造」の定義と「地域創造」の定義

地域の『いりぐち』について―地域の内側と外側を繋ぐ『場』を考える―

古川 優月
芸術文化学研究科

「地域創造」の定義と「自発的地域創造」の定義

「自発的地域創造」の定義と「地域創造」の定義

「自発的地域創造」の定義と「地域創造」の定義

<はじめに>

「自発的地域創造」の定義と「地域創造」の定義

●背景・動機：現在の日本において地方都市を取り巻く状況は人口減少・高齢化を背景に、いかに移住者を獲得するか、また観光客の入込み数をどう増やすか等様々な“競争”が見受けられる。本研究ではそのように“競争を勝ち抜いていくための地域論・都市論”という視点ではなく、縮小していく地域のなかで、どのように豊かな生活環境をつくっていけるのかという視点でこれからの地域創造を考えていきたい。また、現在多くの地域でまちづくりと呼ばれる様々な活動や事業が行われている。それらの多くは“まちをどのように変えていくか、作っていくか”という視点で語られているが、実際には、まちは様々なものごとが影響し合って成り立っており、なにかひとつの主体のみによってつくられている訳ではない。そのような視点においてまちを見てみると、まちは“つくるもの”ではなく“つくられていくもの”だと言える。本研究においてはそのような“まちがつくられていく”因子に目を向けて、その仕組みや具体的な要素を明らかにしたい。

●研究目的：本研究では地域の中にある交流拠点、特に地域の外側と内側を繋ぐ機能を持つ「場」に着目し、その「場」において見られる事象およびその構成要素を明らかにする。そしてその上で、地域への刺激を生み出す装置としての「場」及び「地域のいりぐち」の在り方についての考察を行う。

●研究概要：本研究ではまず先行研究を整理するとともに、基本的概念の定義を行う。そして、全国の外側と内側を繋ぐ機能を持つ「場」の中から地域や活動内容を鑑みて本研究における研究事例として「ヒミングアートセンター（富山県氷見市/カフェ、NPO事務局）」、「たみ（鳥取県東伯郡湯梨浜町/ゲストハウス、カフェ、シェアハウス）」を調査対象として選出した。そして、これらの場所において、調査を行うことでその「場」の持つ仕組みや具体的な要素等の情報収集・分析を行い、また対象を「地域の『いりぐち』となる『場』」としてみた時にどのような要素があるのかについても情報収集・分析を試みる。そしてその結果を元に「場」にどのような要素があるのか、またそれらは地域の中でどのように作用しているのか分析・考察を行う。

<基本的概念と先行研究>

「自発的地域創造」の定義と「地域創造」の定義

本研究には3つの基本的概念がある。「自発的地域創造」、「地域の『いりぐち』となる『場』」、「新たな人と人の繋がり」である。まず、それぞれの概念に関してそれらを支える理論を整理し、その定義を行う。

●「自発的地域創造」:自発的地域創造とは筆者による造語である。地域住民が地域の資源や文化を活用し、自発的に地域をつくっていくという内発的な動きを意味する。ここでは「内発的發展」の概念をベースにし自発的地域創造の定義を行う。

内発的發展の概念は1970年代後半に生まれ、1980年代から現在に至るまで、さまざまな分野で使われてきた。しかし、その捉えられ方は年代、分野、立場によって様々であり、現時点において内発的發展論を取り巻く状況は複雑である。本研究においては、1970年代に内発的發展の概念が誕生した当初の考えを元に、「自発的地域創造」の定義を行う。内発的發展論において、筆者が注目した点は以下の5点である。

- 地域発展の主体を、地域住民を始めとする市井の人々とした点
- 地域の資源や伝統・文化を生かした発展を提唱した点
- 地域の発展において、「内発性」を重視した点
- 地域の発展の過程において、「創造性」を重視した点
- 発展のゴールを物質の増大ではなく、物質的、精神的な人間の基本的必要を充足することとした点

以上の5点を踏まえて、「自発的地域創造」の定義を行う。すなわち、自発的地域創造とは、地域において、地域住民を始めとする市井の人々が、地域の資源や伝統・文化を活用し、「内発性」かつ「創造性」を重視し、地域を発展させていく動きであり、そのゴールは利潤の獲得や個人的効用の極大化ではなく、人権や人間の基本的必要の充足である。

●「地域の『いりぐち』となる『場』」:筆者は「自発的地域創造」において、地域の内側と外側の繋がりが重要であると考えてる。たとえば、地域の内側の人々（以下「地域住民」）は日常生活の中で新しいものごとに出会う機会は少ない。そのような人々がなんらかの形で地域の外側の人々（以下「来訪者」）と接点を持つことで、それまでにはなかった情報や価値観、ものの見方を得ることができる。またそれに対して「来訪者」は、ただ単にその地域を訪れるだけではその地域の表面的な情報しか得ることができないが、「地域住民」と接点を持つことで、地域のより深い情報を得ることができる。

このように異なる視点、情報をもつもの同士が地域の中で出会い、関係を築くことにより、各々が新たな視点や情報をいわばお互いに「交換」するようなかたちで獲得する。そしてその過程において、「新しい価値」が創り出される。本研究ではそのような「場」を「地域の『いりぐち』」と呼ぶ。以下に本研究においての「地域の『いりぐち』」の定義を記す。

「地域の『いりぐち』」とは地域の内側と地域の外側を繋ぐ機能を持つ「場」である。そして、その「場」において地域の内側の人々

と地域の外側の人々が交流をもつ（相互作用する）ことによって、地域の中に新しい価値が創り出される。

●「新たな人と人との繋がり」:筆者は「自発的地域創造」を考える上で地域において、「伝統」を作り変えていくことが重要であると考えてる。しかし、現況を見てみるとほとんどの地域において「伝統」は基本的には変わらないものとして捉えられており、「伝統の再創造」が興ることは稀である。このような状況の中、どのように地域においての「伝統の再創造」を考えていくのか。筆者は、「伝統の再創造の過程」において、地域の中に、「新たな人と人との繋がり」が生まれることが重要であると考えてる。以下に本研究においての「新たな人と人との繋がり」を定義する。

「新たな人と人との繋がり」とは、地域においての「伝統の再創造の過程」において重要な役割を果たす要素である。「新たな人と人との繋がり」が地域の中に生まれることにより、地域の中にそれまでになかったような関係性が生まれ、そこから地域の未来を作り出していくような新しい動きが生まれる。

<事例研究1 ヒミングアートセンター>

●概要：ヒミングアートセンター（以下ヒミングAC）は富山県氷見市を拠点に活動を行うNPO団体「アートNPOヒミング」（以下ヒミング）の運営するカフェ/ギャラリー/コミュニティースペースである。ヒミングACはカフェの常連客である地元のおじちゃん達やアーティストをはじめとしたプロジェクト関係者、NPOのサポーター、大学生、プロジェクトやイベントの参加者など、様々な人が出入りする場になっていた。

●調査結果：ヒミングACは「来訪者」と「地域」を繋ぐ「場」となっていた。アーティストをはじめとした「来訪者」は、ヒミングのスタッフ、カフェの常連客など、ヒミングに集う人々を通じて、「地域住民」と繋がり、地域に関する様々な情報を獲得する。たとえば、アーティストであれば、プロジェクトや作品の構想の過程において、リサーチを「地域住民」と共に行ったり、またはリサーチの中で「地域住民」と出会い、様々な情報を直接聞くことによって、より深く、よりリアルな情報を獲得する。つまり、アーティストは「地域住民」を通してその地域をみる事が出来るのである。同時に「地域住民」もプロジェクトへの参加や作品の鑑賞を通して、アーティストという「外部の人間の目線」で自分たちの地域を見直す。このように、ヒミングACにおいては「来訪者」と「地域住民」との間に上記のような相互作用がみられた。

<事例研究2 たみ>

●概要：たみは鳥取県東伯郡湯梨浜町にあるゲストハウス/カフェ/シェアハウスである。築50年の建物を改修し、2012年にオープンした。たみは上述したようにに3つの機能を持つ複合施設であるため様々な人が出入りする。宿泊者、カフェのお客さん、シェアハウス住民に加えて、カフェやリビングで行われるイベントの参加者や主催者、そして近隣住民など様々である。

●調査結果：たみは「宿泊者」と「地域」を繋ぐ「場」になっている。宿泊者は、たみのオーナーやスタッフ、カフェの常連客など、たみに集う人々を通じて、地域に関する様々な情報を獲得する。そして、地域の祭りやコミュニティースペースへの参加など地域の生活の一部を体験する中で、「地域住民」との交流が行われる。このように、たみは「宿泊者」と「地域」を繋ぐ「場」になっており、両者の間に相互作用が確認できたものの、多くは一時的なものであった。

また、たみはヘルパー、インターン、シェアハウスの住民など「たみに一時的に居住している人々」（以下「一時居住者」）と「地域」を繋ぐ「場」にもなっている。「一時居住者」は宿泊者と同様、たみに集う人々を通じて、地域に関する様々な情報を獲得するが、宿泊者と違い、それらは彼らの「生活の一部」となっていく。また、「地域住民」にとっても一時的に訪れるだけの宿泊者とは違い、「一時居住者」は、「たみの人」として扱われる。本来、知らない地域に移り住む際には、例えば、ゴミの出し方、その地域の人間関係など、その地域の一員として生活するための振る舞いを身につける必要がある。「一時居住者」はたみといういわば「膜」の中でその地域に住むために必要な情報や、振る舞いをゆつくりと知っていくのである。同時に、「地域住民」もたみという「膜」を介して少しずつ「一時居住者」のひとつなりを知っていく。現在湯梨浜町内には、11名の元「一時居住者」が住んでおり、さらに彼らの家族も合わせると、その数は20名にもほなる。彼らが湯梨浜町に住むことを決めた理由は様々であるが、上述したような「緩やかに地域に溶け込んでいける環境」がその背景にあることは間違い無いだろう。

【主要参考文献、引用文献、URL】
○アートNPOヒミング(2014)／『氷見ing』／アートNPOヒミング
○熊倉純子(2012)／『アートプロジェクト―芸術と共創する社会―』／水曜社
○Robert D.Putnam(1993)／「MAKING DEMOCRACY WORK-Civic Traditions in Modern Italy-」, Princeton University Press.（ロバート・D・パットナム, 河田潤一（訳）(2001), 哲学する民主主義―伝統と改革の市民的構造―, NTT出版）
○河合雅司(2017)／『未来の年表―人口減少日本でこれから起きること―』／講談社
○鶴見和子・川田侃編(1989)／『内発的發展論』／東京大学出版会
○内閣府国民生活局市民活動促進課(2003)／『ソーシャル・キャピタル：豊かな人間関係と市民活動の好循環を求めて』
➤https://www.npo-homepage.go.jp/toukei/2009izen-chousa/2009izen-sonota/2002social-capital

平成29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					
阿久津 香音	確執	絵画	高島 圭史	安達 博文	8
石川 久里子	夢みる細胞	絵画	安達 博文	高島 圭史	11
稲場 美里	I look pretty	絵画	安達 博文	高島 圭史	12
井上 優希	気付かれない家事の可視化	コミュニケーションデザイン	藤田 徹也		70
梅沢 友希	きょうせい	絵画	安達 博文	高島 圭史	13
加納 萌子	少女	絵画	安達 博文	高島 圭史	14
重田 郁美	リメンバーミー	立体造形	中村 滝雄	ベルトネン 純子	31
西村 彩花	ほくたちのおとな	絵本	ベルトネン 純子		19
能村 奈央	安息	絵画	高島 圭史	安達 博文	9
水野 千佳子	廻る	絵画	高島 圭史	安達 博文	10
溝口 紗也佳	春近づく	絵画	安達 博文	高島 圭史	16
森 富花	桜	絵画	安達 博文	高島 圭史	17
デザイン工芸コース					
石瀬 麻美	万葉ホルン	工芸	林 曉		36
宮本 美咲	和紙を用いた清酒のパッケージ提案 －祈 inori－	パッケージデザイン	内田 和美		64
森崎 湧斗	波打つ	彫刻	後藤 敏伸		29
吉田 淳	趣味のためのあつらえ家具 －自転車為例に－	家具デザイン	小川 太郎		45
上田 千尋	ご縁	立体造形	齊藤 晴之	後藤 敏伸	30
上野 舜香	布スクリーンとレーザーセンサーによるインタラクション	メディア・アート	辻合 秀一		27
大橋 なつ絵	結 －伝統工芸「水引」を用いた家具の提案－	製品デザイン	渡邊 雅志		43
荻原 七虹	折り紙から発想を得た新しいお弁当箱の提案	製品デザイン	内田 和美		47
尾崎 七夕	乾漆螺鈿盛器 「月虹」	工芸	林 曉		37
小塩 碧里	睡蓮	工芸	齊藤 晴之	林 曉	38
小淵 史織	うるみわ	工芸	高橋 誠一		35
紙 遥	暮らしの中のものづくり －紡ぎ車の製作－	家具デザイン	内藤 裕孝		46
川上 裕子	男性アイドルを応援するグッズの研究	コミュニケーションデザイン	ベルトネン 純子		50
河村 郁	「人生の選択」をテーマとした漫画制作 －夢見る少女は本音が言えない－	漫画	ベルトネン 純子		20
小池 杏奈	乾漆蒔絵飾箱	工芸	林 曉		40
佐藤 真衣	インスタ映えるおうちごはん	ソーシャルデザイン	ベルトネン 純子		54
谷口 凧穂	ママパパパーク －親子のボディー・コミュニケーション遊具－	製品デザイン	内田 和美		48
土田 麗奈	Little flowers	工芸	清水 克朗		33
出口 翔太	The petal sofa	家具デザイン	小川 太郎		44
寺中 勇太	The story of movement	表現・技法研究	渡邊 雅志		52
中西 愛美	Bon appetit !	工芸	高橋 誠一		42

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）					
中野 優子	現代美術作家ティン・Q・レの写真表現 ーフォト・ウィービングを中心にー	芸術・美術論	松田 愛		106
深山 碧生	accessories	工芸	ベルトネン 純子		34
堀 雅代	格子のリズム ーGrasshopperによるアルゴリズムックデザインー	アルゴリズムックデザイン	辻合 秀一		53
堀内 快	終わりにて	工芸	三船 温尚		32
前田 隆将	VISION AGRILIFE	製品デザイン	内田 和美		49
三浦 百絵	St.berry Coffeeのブランディング	ブランディングデザイン	渡邊 雅志		65
宮田 智光	合子	工芸	中村 滝雄	ベルトネン 純子	41
村中 仁衣奈	芸文生とあなたを繋ぐ雑誌 ー人の魅力を引き出す付録付き冊子の提案ー	エディトリアルデザイン	渡邊 雅志		63
若杉 綾子	花咲ふ	工芸	高橋 誠一		39
和田 直樹	グラフィティアートにおける自己表現	イラストレーション	三船 温尚		18
デザイン情報コース					
倉本 浩幸	ファンタスティック友達	映像	三船 温尚		26
今井 みのり	日本人の健康に対する信仰と民間療法について	文化研究	三宮 千佳		114
相當 美咲	読書をもっと味わうタイポグラフィー	コミュニケーションデザイン	沖 和宏		58
合場 聡子	インターネット上の自己表現に関する研究	文化研究	小松 裕子		118
梅岡 萌	思い出を拡げるフォトデザイン	製品デザイン	内田 和美		51
戒井 友里乃	本棚のある風景	コミュニケーションデザイン	有田 行男		57
柿崎 萌音	どくのはり	アニメーション	西島 治樹		22
片山 ほのか	自己の輪転と物語要素についての試論	哲学	深谷 公宣		112
亀山 樹里亜	日常生活におけるデザインを題材とした 中学校美術科教材の提案	美術教育	藤田 徹也		71
川植 隆一郎	23年 応え	絵画	安達 博文	高島 圭史	15
河原 つかさ	コミュニケーションを生むスタンプ ー「高岡クラフト市場街」における「職人・町人スタンブラー」の提案ー	コミュニケーションデザイン	有田 行男		68
木下 佑紀乃	読んでいるように見ているタイポグラフィ	視覚デザイン	沖 和宏		60
小林 礼実	色覚タイプによる見え方の違いを有効利用したパターンの提案	ユニバーサルデザイン	沖 和宏		55
定者 流星	GEAR OF LIFE	アニメーション	西島 治樹		23
白井 ななみ	アメリカ映画における17歳の描写について	文化研究	深谷 公宣		120
神通 佳奈子	ベジェ曲線を活用したアニメーション制作	アニメーション	有田 行男		24
千田 明由	パラグライダーの楽しさを伝えるコミュニケーションデザイン	コミュニケーションデザイン	有田 行男		59
高村 ひかる	富山大学のブランドデザイン	コミュニケーションデザイン	武山 良三		66
立中 翔子	未完成の腰	インスタレーション	西島 治樹		28
田中 沙里	重度な後遺症を抱える患者とのコミュニケーション	漫画	沖 和宏		21
長沢 佳奈	地域の特色を表現するデザイン	コミュニケーションデザイン	有田 行男		61
西沢 明恵	ほこりをかぶった体温	アニメーション	西島 治樹		25
原賀 美憂	国旗から展開する応援グッズの提案	コミュニケーションデザイン	武山 良三		67

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）					
宮原 菜緒	外来語の漢字化	基礎デザイン	武山 良三		56
山林 大地	カレンダーデザイン －日常生活に防災意識を－	人と情報の コミュニケーションデザイン	小松 裕子		69
洪 恵娟	日本、中国、韓国の異文化実情	コミュニケーションデザイン	沖 和宏		62
造形建築科学コース					
杓谷 知音	高断熱住宅の室内熱移動に関する研究 －高断熱住宅における蓄熱体の熱環境への影響について－	建築環境・設備	堀 祐治		98
井上 悠一郎	高断熱建築物の換気・漏気と空調エネルギー負荷に関する研究 －高断熱・高気密住宅における空気移動の実測－	建築環境・設備	堀 祐治		96
笠原 大貴	官民連携による地域づくりの提案 －長野県信濃町を例として－	都市デザイン	大氏 正嗣		72
森田 哲平	UNIVERSITAS：新しい知の場 －地域再生の核として原初の大学空間を応用する－	建築デザイン	上原 雄史		74
飯島 ひかる	都市公園のリノベーション －西池袋公園をケーススタディとして－	建築意匠	横山 天心		75
池田 駿希	ローカルコモンズによる島集落の再構築 －納屋の活用を中心とした賃貸・シェアスペースの計画－	建築デザイン	横山 天心		76
岩崎 遥華	IDEC + Geo Lounge －糸魚川の地域防災力を展示するための防災ハイブリッド施設－	建築意匠	上原 雄史		77
江川 一樹	Kids' realm: 成長の場としての新しい境界を設計する －教育と職の相乗効果による地方都市の再建－	建築意匠	上原 雄史		79
江本 有希	うつろい －千曲市稲荷山地区の土蔵造り町屋群の継時的変化について－	建築、保存・再生	萩野 紀一郎		80
大窪 武弘	省エネルギー基準が建物性能に与える影響 －断熱性能と熱負荷・快適性・コストの関係－	建築環境・設備	堀 祐治		100
表 佑佳	次世代に適う市場の再構築	建築デザイン	横山 天心		78
金山 りさ	リナ・ボ・パルティのアダプティブリユースデザイン －その後期作品における建築理論への影響－	建築意匠論	上原 雄史		88
幸崎 加奈	集落の景観・建築とくらしの継時的変化 －輪島市三井町新保地区と一家族を例に－	景観研究	萩野 紀一郎		81
佐伯 江里子	自然との調和との調和对立 －北アルプス室堂周辺における山小屋の研究－	建築意匠	萩野 紀一郎		82
坂田 美晴	アルヴァ・アアルトの住宅思想及び設計手法の研究と、 それに基づく砺波平野散居における住宅設計の試み	建築意匠論	松政 貞治		92
高橋 愛花	現代日本の建築家の模型表現に関する基礎的研究	建築意匠論	横山 天心		90
田淵 泰斗	Inbound Paradigm Shift －Five Star Resort－	建築意匠	横山 天心	大氏 正嗣	83
中村 真白	アントニン・レーモンドの木造住宅に関する研究 －主要なる細部（ディテール）に注目して－	建築意匠	萩野 紀一郎		84
福井 美瑛	知と地の巡環 －メガフロートの保小中－貫校で沖島を活性化する－	建築意匠	上原 雄史		85
松野 慎也	内と外をつなぐ/しきる －高岡市吉久地区の街並み・住宅に関する研究－	建築意匠	萩野 紀一郎		86
吉田 愛	アルヴァロ・シザの建築思想と設計手法に関する考察 －ポルトガルの地域性・他の建築家の参照性・スケッチの造形性に基いて－	建築意匠論	松政 貞治		94
Andoko,Yosua A.P.	ジャカルタ旧市街地建築の再生 －雨水管理によるジャカルタならではのサステナブル空中庭園建築－	都市建築デザイン	上原 雄史		73
文化マネジメントコース					
竹松 茉那	富山にどのようにして洋舞が根付いてきたのか	文化研究	島添 貴美子		124
阿部 祐香	地方創生における自治体プロモーション活動の効果と課題 －新潟県柏崎市のシティセールスの取り組みから－	まちづくり	安嶋 是晴		134
稲見 まゆか	地域鉄道の魅力づくりに向けた地域社会との関わり －富山県内4つの鉄道をもとに－	まちづくり	奥 敬一		136
梅基 里佳	コミュニティビジネスにおけるクラウドファンディングの可能性 －内と外を繋げる場としての役割－	まちづくり	奥 敬一	金岡 省吾	138
大野 比奈	瑞龍寺における狩野派の絵画作品について	芸術・美術史	三宮 千佳	大熊 敏之	102
奥垣内 美来	文化財建造物修復における塗装修復は本当に修復といえるのか －厳島神社を例として－	文化財科学	大熊 敏之		132
小野澤 佳奈	21世紀の草間芸術 －日常への増殖と浸透－	美学	伊東 多佳子		108

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）					
川中 菜摘	歌川国芳の猫の擬人化表現について	芸術・美術論	大熊 敏之		104
田原 美幸	南砺市五箇山地域における伝統野菜栽培再興の取り組み	景観研究	奥 敬一		126
田村 穂乃	体毛の存在意義 ー人と体毛の関係性ー	文化研究	深谷 公宣		116
西田 美晴	現代芸術作品の自律性と公共性 ー美術館における撤去・修正騒動を例にー	美学	伊東 多佳子		110
畑山 のぞみ	富山県の工場景観 ー景観異化と工場明えの視点からー	景観研究	奥 敬一		128
福村 清香	スターバックスは観光資源となり得るか ー富山環水公園店を例にー	まちづくり	奥 敬一	金岡 省吾	140
宮里 麻緒	フランス郊外映画は多文化共生をどう描くか	国際社会学	深谷 公宣		122
山崎 亜依	富山を題材とした絵画作品からみる気象景観	景観研究	奥 敬一		130
山本 美咲	地域社会における文化資本の機能 ー石川県小松市における曳山子供歌舞伎を事例にー	まちづくり	安嶋 是晴		142
芸術文化学研究科芸術文化学専攻（大学院）					
橋本 朋香	うどん	絵画	安達 博文	高島 圭史	148
古川 優月	地域の『いりぐち』について ー地域の内側と外側を繋ぐ『場』を考えるー	まちづくり	内田 和美	金岡 省吾	156
力田 飛奈	蒔絵脇差拵 ー秋水の夜ー	工芸	林 曉	齊藤 晴之	151
稲沢 瞳	明くる日	絵画	高島 圭史	安達 博文	146
内田 千月	乾漆蒔絵食籠「寒椿」	工芸	林 曉	中村 滝雄	152
構井 綾香	花と鎧の座 ー霧のなかの馬酔木ー	立体造形	中村 滝雄	林 曉	150
小泉 巧	紙胎椰子蟹立像 阿咩 ー紙を用いた漆造形の研究・制作ー	立体造形	高橋 誠一	渡邊 雅志	153
野尻 恵梨華	不安気な うふふ と むふふ	絵画	安達 博文	高島 圭史	147
森井 大仁	shell- 蝕巧、gene- 巧伝因子	絵画	安達 博文	高島 圭史	149
山中 怜奈	建築物の再生・活用に関する研究 ー文化財以外の活用についてー	都市デザイン	大氏 正嗣	萩野 紀一郎	157

GEIBUN 9

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 29 年度

発行日：平成 30 年 3 月 20 日

企 画：富山大学芸術文化学部

編 集：富山大学芸術文化学部卒業委員会

研究・制作集編集班

アートディレクション：沖 和宏（富山大学芸術文化学部准教授）

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）

リサイクル適性 

この印刷物は、印刷用の紙へ
リサイクルできます。