

平成二十六年年度

塚本学院教育研究補助費
研究成果報告集

第二十一卷

学校法人 塚本学院

塚本学院教育研究補助費は、塚本学院教育研究補助費規程第1条により「教育職員の研究活動を助長するため、教育職員が計画する研究成果を期待するもの」であり、この塚本学院教育研究補助費成果報告集は、同規程第9条に基づき刊行するものである。

凡 例

1. この報告集は平成26年において、塚本学院教育研究補助費規程に基づき補助費を支給され、研究を終了した教員による研究成果報告書を収録したものである。
2. 掲載は、学校別、学科別、役職別、氏名の五十音順（共同研究の場合は代表者の）とした。「学科」「役職」は、平成26年度中のものを掲載した。

目 次

研究課題一覧	5
成果報告	
大阪芸術大学	7
大阪芸術大学短期大学部	41
大阪美術専門学校	47

研究課題一覧

完結研究

<大阪芸術大学>

学 科	役 職	氏 名	研 究 課 題 名	掲載頁
美 術	教 授	河田昌之	宗達の物語絵・和歌料紙下絵における金銀装飾の研究	8
美 術	准教授	柳楽隆一	温故知新する彫刻－ I	9
テ`サ`イン	教 授	中川志信	認知症ケアを高齢者の感情面から抑制する情動ロボット・サービスによる新療法	10
建 築	教 授	久保清一	公営住宅団地の環境改善に向けた設計手法の開発	11
建 築	准教授	杉本真一	建築 CAD 教材開発⑥ Powerpoint プレゼンテーション編	12
文 芸	教 授	団野恵美子	王政復古期のシェイクスピア改作劇と女優たち	13
文 芸	教 授	出口逸平	『研辰の討たれ』の成立	14
文 芸	教 授	山田兼士	萩原朔太郎再評価	15
工 芸	教 授	小野山和代	CONSTRUCTED TEXTILES による制作・研究 ＜バスケットリー＞	16
工 芸	教 授	熊野清貴	韓国国立博物館収蔵木家具資料翻訳並びに復元制作・二層籠	17
工 芸	教 授	福本繁樹	染色技法による創作と理論、自己の創作姿勢の解明を中心に	18
環境デザイン	教 授	下休場千秋	日本の住文化と風土建築	19
環境デザイン	教 授	福原成雄	南河内地域(羽曳野市)における名勝庭園についての調査研究 －羽曳野市吉村家庭園の調査研究－	20
環境デザイン	教 授	松久喜樹	縮小する都市の住環境におけるランドスケープデザイン	21
環境デザイン	教 授	若生謙二	動物園再生における生息環境展示の計画手法に関する研究	22
映 像	教 授	太田米男	映画『金鶏輝く建国の聖地』に関する調査研究	23
映 像	講 師	大橋 勝	ペーター・チェルカスキーのフィルム作品研究	24
芸術計画	教 授	犬伏雅一	写真受容における日韓比較研究:「写真」とフォトグラフィー	25
芸術計画	教 授	豊原正智	映画における時間表現の特殊性－同時性と持続性－	26
音 楽	教 授	志村 哲	電子テクノロジー音楽の保存方法に関する研究	27
音 楽	准教授	市川 衛	モーションキャプチャーデバイスによる先端芸術表現の研究	28
初等芸術教育	教 授	駒井古実	琉球列島のハマキガ相に関する研究－その3	29
初等芸術教育	教 授	田中裕美子	ナラティブ再生を用いたダイナミックアセスメントについての検討 2: 言語発達障害児への適用を中心に	30
初等芸術教育	教 授	西林幸三郎	大津市のいじめ事件をもとに「いじめ問題の解決策」を考える －子ども心に寄り添い、学びを共にすることの大切さ－	31
教養課程	教 授	石井元章	長沼守敬の渡伊以前と帰国後の活動に関する研究	32
教養課程	准教授	田之頭一知	舞踊美学の試み－バルクソンの観点から－	33

学 科	役 職	氏 名	研 究 課 題 名	掲 載 頁
教養課程	講 師	加藤隆明	変身思考－彫刻作品を通し制作研究をする－	34
教養課程	講 師	小谷訓子	アントワープの版画と日本イエズス会制作作品の関係性について	35
大 学 院	嘱託助手	伊地知栄美	戦後の日本における鳥類画の研究	36
大 学 院	嘱託助手	原田紀子	ジョージ・シーガル作品における非日常的光景について	37
大 学 院	嘱託助手	本多紀朗	具象彫刻における生命感の研究	38
大 学 院	嘱託助手	神尾康孝	写真における「とき」の表現	39
大 学 院	嘱託助手	萩原英子	中世の茶の湯に見られる和様化と日常性の問題について	40

<大阪芸術大学短期大学部>

学 科	役 職	氏 名	研 究 課 題 名	掲 載 頁
英米文化	教 授	原 光 代	Money Laundering and Financial Institution マネーロンダリングと金融機関	42
保 育	教 授	山本泰三	複数のモダリティーによる音韻発声法(プロソディ)教育の可能性	43
保 育	講 師	森岡伸枝	婦女子の役割の変容－『家庭』『日本婦人』に着目して－	44
教養課程	教 授	畑 雅 弘	EU諸国における行政法の動向について	45

<大阪美術専門学校>

学 科	役 職	氏 名	研 究 課 題 名	掲 載 頁
総合デザイン	教 授	細沼俊也	【ARコンテンツ試作と運用法】	48
総合アート	教 授	伊藤 均	3Dプリンターで鋳込み成形の原型を作る試み	49
総合アート	教 授	日下部一司	写真としての版表現	50

大阪芸術大学

宗達の物語絵・和歌料紙下絵における金銀装飾の研究

大阪芸術大学 美術学科 教授 河田 昌之

本研究は、桃山時代を中心に活躍した装飾性と意匠性を特徴とする宗達の作品のうち、やまと絵の主題として伝統的なジャンルを形成している物語や和歌を題材にした作品を取り上げ、そこに多用される金銀箔による装飾手法について現存する作品を調査し、物語絵ならびに和歌料紙下絵の各作品に金銀箔がどのように扱われ、それが表現上どのような効果をもたらしているのかを考え、このジャンルの研究の基礎的なデータとして活用できることを目指した。

対象とした作品は、宗達ならびに宗達の画風の特徴が認められる作品である。「伊年」印が捺された団家旧蔵の源氏物語図屏風（以下、団家本「伊年」印源氏物語絵と呼ぶ）と、これに関連する藤井家旧蔵の源氏物語絵（以下、藤井家本源氏物語絵と呼ぶ）、ならびに宗達が下絵を描いた「花卉に蝶摺絵新古今和歌巻」（岡田美術館蔵）である。

団家本「伊年」印源氏物語絵は、源氏物語五十四帖の全段が描かれていた6曲1双の屏風絵であったが、昭和期に屏風の形状から掛け軸装や額装に改められ、現在は美術館やコレクターに分蔵されている。宗達および宗達が主催する工房の作品であることを示す「伊年」印を備えていたため現在も「伊年」印源氏物語絵、あるいは団家本伝宗達源氏絵と通称されている。宗達に関わったと考えられる宗達派源氏絵の作例としては、この旧屏風の源氏絵だけが源氏物語全54帖を描いた作品であり、宗達の源氏絵の特徴を考える上で重要である。また宗達が関与したと考えられるもうひとつの作品が18場面を持つ藤井家本源氏物語絵であるため、比較研究の上で両者の源氏絵は基礎的な作品と言える。これらは平成25年度塚本学院教育研究補助費の助成を得て調査を行ったが、所蔵不明の作品が大半であったこと、所蔵先が判明した場合でもそれらが多所にわたっていたために全作品の調査を完了するには至らなかったところから、本年度も継続して調査した。

宗達に関与した和歌を書くための下絵の装飾技法との関連にも視野を広げることの必要性が感じられたため、平成26年度の塚本学院教育研究補助費の研究対象として、団家本「伊年」印源氏物語絵や藤井家本源氏物語絵の未調査作品と、和歌の料紙下絵を取りあげた次第である。

宗達に関わった和歌の料紙下絵の重要な作品として知られていながら、個人コレクターの蔵品であったために一般公開がなされなかったのが「花卉に蝶摺絵新古今和歌巻」である。この作品は平成25年度に箱根に開館した岡田美術館の主要作品の一つとして一般公開された。これによって待望の作品調査が可能になった。この作品は雲母や箔を用いて草花や蝶が大胆に装飾された料紙に本阿弥光悦の書で新古今和歌集の和歌が散らし書きされた卷子で、装飾の手法は宗達下絵光悦書として知られた他の作品と共通するものであるとともに、料紙が継がれた部分の紙背に「紙師宗二」の墨印が捺されている点で宗達の特徴的な装飾を研究する上できわめて重要である。「紙師宗二」の墨印は角倉素庵や本阿弥光悦が制作した「嵯峨本」（京都大学附属図書館ほか）にも確認されている。宗達工房で装潢に関わった人物と考えられる紙師宗二の制作を介して宗達や宗達派の作風の特徴が熟覧できたことは大きな成果であった。

本年度に調査を終えた作品は目的としていたすべてには至らなかったが、宗達もしくは宗達派の独自性や創意を知る上で貴重なデータが得られ、今後継続して金銀箔を用いた加飾法を研究する上で意義が見出せた。

調査対象作品

団家本「伊年」印源氏物語図

「末摘花」1巻（MOA美術館蔵）、「紅葉賀」1幅（MOA美術館蔵）、「紅梅」1幅（MOA美術館蔵）、「早蕨」1幅（MOA美術館蔵）、「手習」1巻（MOA美術館蔵）、「花散里」1幅（個人蔵）、「藤裏葉」1幅（個人蔵）、「東屋」1幅（個人蔵）、「蜻蛉」1幅（個人蔵）、「初音」1幅（個人蔵）、「夕霧」1面（個人蔵）、「蓬生」1幅（個人蔵）、「若菜上」1幅（個人蔵）

藤井家本源氏物語絵

「明石」1面（岡田美術館蔵）、「花宴」1幅（個人蔵）

和歌料紙下絵

「花卉に蝶摺絵新古今和歌巻」1巻（岡田美術館蔵）

温故知新する彫刻ー I

大阪芸術大学 美術学科 准教授 柳楽隆一

125代 2673年世界一長く続く皇室・江戸時代の就学率70%から86%で世界一・100年以上続いている老舗5万社200年以上3000社・世界最古の建築会社金剛組・世界最古の旅館法師・最古のホテル慶雲館、これらには世界が注目する日本の工芸と芸能の精髓が脈々と交差し流れている。大きな岩を流すに十分な水量と水量を保持する森林と森林が持続できる風土の河を、ごつごつした岩が流れ下るに従って丸くなる様に、流入した宗教や文化が日本らしい姿に変換され、いま日本文明とさえ呼ばれる国になった。2015年中東の過激派組織ISILによる日本人人質殺害テロが起き、日本だけで対応できないことが明らかになった。世界の変化は日本を瞬時に震撼させる。いま、安倍首相の積極的平和主義外交による国際連帯は日本を守る強力な方法であろう。安倍政権は教育改革も政策の重要な柱と位置づけている。「教育」のスピードと広がりはいずれもどこか。ウィキペディアより。2009年11歳のマララ・ユスフザイさんはブログで女性への教育の必要性や平和を訴える。2012年テロ組織TTPの銃撃を頭と首に受ける。2014年17歳、ノーベル平和賞を受賞。授賞式でのスピーチ「1人の子ども、1人の教師、1冊の本、そして1本のペン、それで世界を変えられます。教育こそがただ一つの解決策です。エデュケーション・ファースト（教育を第一に）」と。マララさんは「黒板」に「女性に教育を！」と書く。シャルリー・エブド社は「週刊誌」に「風刺画を掲載する」。テロ集団は「ネット」に「捕虜焼殺映像を流す」。元経産官僚は「テレビ」で「I am not ABE.」と発言する。思想・信教・表現・報道など「自由」には命をかけるに値する「表現」がある。しかしその表現の良否善悪を人々は正確に厳格に判断する。このような「自由」という広く深く重い言葉と美術の「自由な表現」の間にある隔たりについて考えることになった。

「世界の変化のスピードがこれだけ速くなると、〈地図〉はもはや役に立たない。必要なのは〈コンパス〉です。」「日本に限らず、世界中のどこにも『何にも興味がない』という子どもたちはたくさんいます。」「学ぶべきは、『何を学ぶか』ではなく、『どうやって学ぶか』なのです。」とMITメディアラボ所長の伊藤穰一氏は『WIRED』VOL.5で述べている。氏の視点にたつて言えば「美術を選んだ・選べた人」は「自由」を得るために命をかけるマララさんの国や地域の人と比べると日本はたいへん幸運な平和な状況にある。ところが、ようやく美術を選んで大学で学び始めたとき、「自由な表現を」と白い紙とひと塊の粘土がわたされると困惑する。「自由」に戸惑うのである。このとき具体的な『創造における自由の深さを学ぶ方法』が必要になる。

古事記や万葉集や縄文土偶や寺院彫刻、茶道や華道や能や俳句など数々の芸術芸能などは今もいたると

ころ、たとえば居酒屋の接客やデザインにさえ影響を与えている。14世紀ルネッサンス発生を刺激したギリシャ・ローマ文化、浮世絵や影響を受けた印象派など「価値が定まった地図」もある。その素晴らしさから勇氣やインスピレーションをえて「模倣」から始める手法がある。20世紀初頭キュビズムが発した廃材を組み合わせたコラージュ技法や立体廃物を寄せ集めたアッサンブラージュ、廃棄物を素材とする1950頃からのジャンクアートがある。その流れにあるアメリカの彫刻家ジョン・チェンバレンは自動車のスクラップを集め折り曲げ固めて現代彫刻作品を創る。誰もが「自由」に創れるわけでもないのだが。ここで美術基礎教育課題の「自由に戸惑う」ことから回避するもうひとつの方法を再び以下に示す。日常、ムシャクシャした感情から紙をびりびり破りつぶしたりすることはあっても、無目的に切ったり折ったりすることはない。勢いにまかせて破られた紙も不定形という形を持っている。一枚の紙を「適当に切る」ことから立体造形の制作は始まる。何をつくるか考えずに、まずはでたらめに切る。そうするとふぞろいな形の小片が多く生まれる。切り屑のような紙片はすべて違う形を持つ。そのなかから二片を選び出し瞬間接着剤で接合する。最初に二つを選ぶ・どのようにつぎつぎに接着するか。いきあたりばつりの旅のように、その時々のお会いが次の行動をいざない決める。そこにあるのは共に勘である。勘は感性の一部で速度がある。一瞬の感性による取捨選択によって、残りの紙片がつぎつぎに選びつぎつぎに接着されていくと立体造形作品ができる。計画もなく目標がないにもかかわらず作品は「生じ、生まれ、成る」といえる。制作のコンパスとしてあったのは、知識ではなく、長い長い年月の間に日本人にしみ込んだ感覚と、日常生活で得てきた技術（例えば切る・並べる・磨く）と感性（どれを選ぶか、どこどこを接着するか）だった。日常の感性と技術を「使う」だけで、「表現」を目指さない方法であった。にもかかわらず、美術にかかわるとしかいえない「もの」が出現した。しかし、上記の“困惑を回避する方法”には「私はこのゴミの塊や寄せ集めにさえも美を感受する力を、すでに持っていた！」ことが示される。江戸時代の庶民は搾取されこびへつらう人々ではなく、権威や権力さえも笑い飛ばす柔軟性を持ち、人間味あふれる生活を送り「自由」人の気質にあふれていたことが近年知られてきた。禿げても直し使い続けるジャパンと呼ばれるまでになった漆の器・ぼろきれを数十種の文様で繋ぎ合わせた刺し子・火のなかで歪んだ陶器、これらに「美」を観る力が日本人にはある。それがいつもよみがえる。西表島のサキシマスオウやモモタマナなどのタネや富貴蘭を大きく木彫制作しドローイングする過程で「日本の背骨は臨機応変・融通無碍に自由である」ということがますます理解されてきたのだった。

本研究では、家族とのビデオ通話機能と情動ペットロボット機能を有する認知症ケアロボットシステムを研究開発した。目的は、介護施設に入居する認知症高齢者の認知症進行抑制である。

予備実験1：携帯電話から電話一本で通話可能な認知症高齢者と家族間のビデオ通話システムを想定した予備実験を行った。結果は、録音でも初めてのように楽しく認知症高齢者は家族と通話していた。このビデオ通話は2.5次元顔自動情動生成画像（バーチャルロボット）技術により、家族の顔写真データのみで、通話内容の感情に沿って家族の情動表現を行う。そのため、相互の動画を撮影する必要は無い。

予備実験2：複数の介護用ケアロボットで、認知症高齢者への評価実験を行った。その結果、大きな情動（瞬き、鳴き声、身体動作）のあるアザラシ型ロボットが認知症高齢者を魅了していた。

以上から家族とのビデオ通話と情動ペットロボットの2機能をもつ認知症ケアロボットシステムを製作し、認知症高齢者の視覚、聴覚、触覚を通して感情を刺激する同様の実験と脳波測定を行った。被験者は中度認知症の高齢者10名である。

認知症高齢者と家族とのビデオ通話は、被験者10名全員が良好であった。対話内容は録音であるが、10名とも初めてのように楽しく話され癒されていることが確認できた。感動して涙を流す被験者も多く、明るく楽しそうに通話されていた。特筆すべきエピソードとしては、介護施設入居以来歌うことを拒絶してきた認知症高齢者が、このビデオ通話で家族と「ふるさと」の歌を3回も一緒に歌ったことである。この光景に介護職員全員が驚き、改めて家族とのつながりを持たせることの重要性を再確認できた。

しかし情動ペットロボット時は課題が多かった。ロボットから先に認知症高齢者へ働きかけることや、動物の子供など高齢者の誰もが共通して親しみのあるキャラクター設定に移行すべきことも理解できた。さらに、ほとんどの被験者がキャラクターの顔が映る画面を突いたり触れる行為をすることから、タッチセンサーを画面上に再設計しなおすことも明らかにできた。

脳波測定にはフューテックエレクトロニクス株式会社製 BrainPro を活用した。被験者全員が体調の良い時間に、ビデオ通話などの実験前と実験後（1回目と3回目）の脳波を測定した。

1回目後の結果は、ほぼ全ての被験者から脳波が活性しているデータが得られた。特に実験時に感動のあまり涙を流された2名の被験者のデータは、 θ 波と α 波の平均電位が大きく下がり脳が活

性化するときの典型的な結果となっている。実験前後の結果が微差の被験者もいるが、実験中の生き生きした対話や表情から脳が活性化した（情動した）と考えられる。

しかし3回目後の結果から10名中6名の被験者の脳波が活性化した結果が確認できたが、脳波平均電圧からも1回目後より3回目後の方が全体として活性度が低くなっている。一日に何度もビデオ通話を繰り返すと脳の覚醒度が低くなる傾向も確認できた。各脳波の意味は以下の通りである。

θ 波：4-7Hz で浅い眠りなど意識レベルが低下した状態。 α 波：8-13Hz でリラックスし、脳が機能低下した状態。 β 波：14-40Hz で脳が緊張や興奮している状態。

実験を通して、全ての認知症高齢者が元気に楽しく家族とのビデオ通話を行い実験後脳波が活性化していたことから、認知症ケアロボットシステムによる認知症高齢者への新療法の可能性が確認できた。

今後はこのビデオ通話システム確立のため、認知症高齢者家族が各自の携帯電話から認知症高齢者と簡単に通話でき、それを自動録音再生できるようにする。それを介護者が日々のデイケア時に、タブレット端末を活用し日に何度もビデオ通話による新療法を行う。これにより介護施設へ頻繁に行けない家族の負担や、多用のため療法を行えない介護者の負担も軽減できる。

情動ペットロボットについては、子犬などにキャラクターを変更し情動ペットロボットから先に認知症高齢者に働きかけるコミュニケーションシステムを開発していく。さらに、子犬や子猫の顔に触れる触覚刺激の画面タッチセンサーと、それに触れた後のキャラクター（子犬など）の多様な反応をプログラムで盛り込み飽きさせない笑いなどの多様なプログラムをつくっていく。常時は情動ペットロボットと対話し、時折家族からビデオ通話（直接と録音）がある認知症ケアロボットシステムを開発する。介護者の手をわずらわせない全自動を目指したい。

このようにタブレット端末を用いた簡易な ICT 技術とロボット技術の活用により、認知症ケアの新療法として発展が期待できる。感情を表現する家族の2.5次元顔自動情動生成技術をカラオケ画像に応用すると家族と一緒に歌えるようなカラオケ療法になり、ゲーム画像に応用すると家族と一緒に麻雀ができるゲーム療法が簡単につくれる。家族の昔の写真を用いることで、認知症高齢者が若かりし頃に戻った感覚（錯覚）で家族とビデオ通話ができるなど今後の展開は幅広い。

倫理的な面は、以降の全実験において介護施設と各家族に事前承認を受け、倫理委員会の手続きに従った。

公営住宅団地の環境改善に向けた設計手法の開発

大阪芸術大学 建築学科 教授 久保 清一

1. 研究目的

公営住宅団地が抱える問題に関連して、各行政庁では団地再生計画を立案するものいまだ多くの問題が未解決のままとなっている。その主要因は、入居者の高齢化によるコミュニティの崩壊や管理・運営費の不足による整備の遅れ(老朽化、耐震強度不足)等が挙げられ、社会ストックとしての価格の低下が著しい状況にある。本研究は、公営住宅団地がもつスケールメリットと地域社会との関係が深い立地環境等に着目し、新しい機能と役割を担う公営住宅のあり方について、研究者自身がこれまで蓄積してきた計画及び実施設計事例を紹介しながら、それをより具体的な設計手法として構築することで、「団地再生」の効果を促進しようとするものである。

2. 公営住宅団地の現状と課題

総務省が 2013 年、全国の都道府県、市区町村にアンケートしたところ、取り壊しを検討する公営住宅が 2810 棟という結果がでた。これは取り壊しを検討する公共建築全体の実に 23%を占め最多であり、同時に公営住宅団地が抱える問題を象徴している。現在の公営住宅数は約 219 万戸で、1 棟 100 戸で換算すれば、取り壊し検討の住宅は全体の約 1 割にのぼる。その主要因は、国及び地方公共団体の財政難によるものだが、建物の高経年ストック(老朽化、耐震強度不足)の増大と既存入居者の高齢化によるコミュニティの崩壊という大きな問題が重くのしかかっている。昭和 50 年代以前に管理が開始された公営住宅は 152.5 万戸(69.6%)であり、優先すべき大量のストック全てを建替えることは不可能と断言している。それが現実である。

これまで公営住宅では様々な改善事業が実施された。1974 年に建物増築などの規模改善、1976 年に環境改善として公園や集会所の設置、1982 年頃より身障者及び高齢者対応への改善と安全性能の向上改善、1997 年にエレベーター設置の促進などが進められた。2000 年に「公営住宅ストック総合活用計画」が制度化され、全面的改善事業(トータルモデル事業)を創設し、建替えによる更新量の調整や管理する全ストックの整備方針を定めた。さらに 2009 年に「ストック長寿命化計画」の制度化に踏み切ったが、量的制約の中で、更新コストの削減ばかりが目立ち、実際の効果は貧しく大胆な発想に欠けていた。

3. 公営住宅団地の環境改善に向けた取り組み

ここでは研究者自身がこれまで手掛けた基本計画や実施設計等 10 事例を紹介しながら、公営住宅の環境改善に向けた設計手法と理論について解説したい。まず対象プロジェクトは、大阪府営住宅が 5 団地で、そのうち 2 団地が基本計画・基本設計・実施設計を行っており 1998 年から 2014 年まで 16 年間にわたって設計を費やした業務もある。他の 3 団地は全体配置検討を行っている。また、大阪市営住宅が 4 団地で全体配置計画策定業務を遂行、以下、富田林市営住宅では基本設計と実施設計をまとめた。

各プロジェクトについて実施した設計案を活用しながら、それを継承発展させるための実践的な設計手法としてまとめた。そこには従来に無い計画手法の導入や設計プロセスを示している。共通のコンセプトは、周辺環境や地域特性などのコンテクストを読み込み、社会ストックとしての新しい価値を生成するような「団地再生」を目指すことである。具体的なテーマとして、自然環境保全、地域特性の促進やまちなみ景観保全、インフラ整備、地域防災拠点、地域コミュニティの回復、賑いの復活、福祉のための生活環境改善等が挙げられる。

【研究者が計画・設計した団地の概要】

- ①府営和泉寺田住宅 (和泉市寺田)
6~12 階 276 戸 延床面積 19216.3 m²
※幅員 3m の外遊道と 95m の緑モールを設置し、地域住民の生活環境の向上とアクティビティを創出。
- ②府営橋寺住宅(大阪市旭区)
11 階 130 戸 延床面積 8524.81 m²
※淀川河川敷の緑空間を導入したプランで地域に開放されたポケットパークとボンエルフ歩道を計画。
- ③府営すみれ北住宅(大阪市城東区)
4 階 50 戸 延床面積 2801.673 m²
※府営と市営住宅の合併施策。活用地の確保を検討する高層建て替え全体配置計画。以下④から⑩まで
- ④府営すみれ住宅(大阪市城東区)7~9 階 317 戸
- ⑤府営今福北住宅(大阪市城東区)5~14 階 215 戸
- ⑥市営長吉長原東第 4 住宅(平野区)14 階 823 戸
- ⑦市営菘之茶屋住宅(大阪市天王寺区)14 階 130 戸
- ⑧市営飛鳥西住宅(大阪市東淀川区)14 階 246 戸
- ⑨市営中津住宅(大阪市北区)14 階 273 戸
- ⑩富田林市営若松第 3 住宅(富田林市若松町)
6~7 階 79 戸 延床面積 4764.84 m²
※富田林寺内町のコンテクストを反映した景観創出。

4. 公営住宅団地の新しい設計手法の構築

これまでの公営住宅の設計は、公営住宅法の基準に従い、公平性遵守のもと定められた標準設計の枠内で大量生産されてきた。しかし今後は、人口や世帯の減少に伴い、質的向上を目指すと共に高齢者や子育て世帯への支援施策が重要となってくる。いわゆる住宅セーフティネット機能の充実とまちづくりに貢献する公営住宅の計画が必要となる。従来の居住専用の考え方をやめ、保育所やデイサービスセンターなどの生活支援施設、また役場の出張所、公民館などの公共施設をはじめ、ショッピングセンターやクリニックモールなど商業・医療施設の導入までも視野に入れ、地域の人々と共に創るまちづくりの推進にシフトすべきである。公営住宅団地を活用して地域力が向上するまちづくりを目指すためには、自然環境や現存するインフラ、また人の営みと文化など、場のコンテクストを読み込んだデザインの方が最も必要な時を迎えている。

建築 CAD 教材開発⑥ PowerPoint プレゼンテーション編

大阪芸術大学 建築学科 准教授 杉本真一

〈研究の背景および目的〉

現在全国のほとんどの大学の建築関係学科では CAD 授業がおこなわれている。大阪芸術大学建築学科では建築デザイン教育の一環としての建築 CAD 授業を、1987 年より学部教育としては全国に先駆けて行ってきた。CAD 教育の先進国であるアメリカでは、1980 年代に入りようやく CAD 教育が実験的に導入された。本学での授業導入の早かったことがわかる。建築学科卒業生の多くが CAD 操作の能力を社会的にも求められるようになり、CAD 授業は 2001 年のカリキュラム改定に当たり必修授業となった。そのころには CAD の授業は全国の建築学科に広がっていたため、本学ではさらにレベルアップを目的として「CG プレゼンテーション」という選択の授業を始めた。この授業では CAD で作成した 2 次元の図面や 3 次元のモデルやパースを用い、プレゼンテーション用に加工するスキルを身に付けさせ、表現力の幅を広げ、さらに学外のコンペや就職に役立てることを目的とした。使用ソフトとして Photoshop, Illustrator, PowerPoint を用いてきた。

CAD 授業開講当初より DRA-CAD を主軸に行ってきたが、建設業界での DRA-CAD のシェアの落ち込みなどの理由により、2008 年度より VectorWorks を主軸としたカリキュラムに変更した。これに伴いオリジナルテキストの開発のために本研究費を用いて準備を進めてきたが、2012 年 4 月に「建築デジタル・デザイン 1 ～ CAD (VectorWorks) 編～」としてまとめることができた。これに続く「建築デジタル・デザイン 2 ～CG プレゼン (Photoshop, Illustrator, PowerPoint) 編～」の Photoshop の教材開発を 2012 年度、Illustrator の教材開発を 2013 年度、さらに PowerPoint の教材開発を 2014 年度に行った。

授業の目標は、単に PowerPoint を使えるようにすることではない。どのように使えば成功するプレゼンテーション作品が出来るかを教えることを目標としている。

〈建築と PowerPoint〉

建築分野におけるプレゼンテーションには、従来通りの紙に出力したものと、もうひとつはモバイルプレゼンがある。後者は、パソコンと液晶プロジェクターを使い、映像をスクリーンに投影するプレゼンテーションである。モバイルプレゼンは、設計者が施主に設計内容を説明したり、コンペで作品説明をしたり、学生が自分の作品説明をしたり広く行われている。モバイルプレゼン作品の制作には、一般的に PowerPoint が使われている。

〈オリジナルテキストの必要性〉

PowerPoint は建築のプレゼンテーション用に多く用いられてきている。Illustrator や Photoshop と同様に非常に多くの解説本が出版されている。しかし、PowerPoint の市販の解説本は一般向けに書かれたものであり、建築のプレゼンテーションに必要な機能や使い方を詳しく解説・編集したような本は出版されていない。

他にも市販本をテキストとして使えない理由として、独習用で授業には適していない、高価な割に必要な部分が少なく、その解説も建築用としては不十分で

ある。またソフトのバージョンが上がるたびに絶版、新版を繰り返し、本の内容が大きく変わってしまい教材としての一貫性がなくなり、継続的な授業のテキストとしては不向きである（次々新しく加えられる機能は、授業ではほとんど必要ない）。そのため建築に必要な機能に絞って、具体的な例を示しながら授業の手引きとなるテキストが求められる。

〈テキストとしてまとめた項目〉

基本操作編

- PowerPoint とは
- 新規作成
- タイトルの入力
- タイトルの書式変更
- タイトルの背景色変更
- 2 枚目のスライドを作成
- 表示サイズの変更
- スライド一覧表示と表示サイズの変更
- 文字の入力
- 図の挿入
- 図の編集
- 図形の挿入
- 図形の順序の変更
- アニメーションの設定
- 図形の移動
- スライドの印刷

実践編

- モバイルプレゼンの企画
 - (プレゼンの目的を明確にし、聞き手が何を求めているか予測する)
 - ストーリーの組み立て
 - (時間内にどうしても伝えたい項目を整理し、全体の構成を考える)
- 素材作り
 - (紙の出力のプレゼンとの違いを知り、素材準備をする)
- レイアウト
 - (テンプレートを使わず、統一感のあるレイアウトをデザインする)
- 図解のテクニク
 - (コンセプトなどの説明にはできるだけ単純な図を効果的に使う)
- 色の使い方
 - (統一感のある色使いで訴求力を高める)
- 文字のサイズとフォント
 - (聴衆の数や会場の大きさを考え、見やすい文字のサイズとフォントを選び、ルール化する)
- 効果的なアニメーションの使い方
 - (聞き手がいろいろなことを考えないで、話されている内容だけに集中するような使い方)
- 発表のテクニク
 - (発表の時間配分、リハーサル、配布資料の作成と配るタイミングなど)

PowerPoint についてのテキスト準備は一通り終了したので、授業での使用をしながら改良を加え、「建築デジタル・デザイン 2 ～CG プレゼン (Photoshop, Illustrator, PowerPoint) 編～v3」にその成果を反映させたい。

王政復古期のシェイクスピア改作劇と女優たち

大阪芸術大学 文芸学科 教授 団野恵美子

1660年にフランスから戻ったチャールズ2世の王政復古とともに、ロンドンでは劇場が再開された。フランス文化の影響を受けた王がパトロンとなり、新奇な舞台装置を備え、女優を登用する演劇作品は、劇場封鎖以前の演劇にはなかった要素を含んでいる。シェイクスピアの作品を改作した劇も数多く作られ人気を博した。

1. 王政復古期シェイクスピア改作劇

ウィリアム・ダヴェナントとジョン・ドライデン共作の1667年初演である『嵐、あるいは魔法の島』(*The Tempest, or the Enchanted Island*)や、ネイハム・テイトの1681年初演『リア王一代記』(*The History of King Lear*)は、シェイクスピアの原作を改作したものである。

『嵐、あるいは魔法の島』では、新たに登場人物が付け加えられた。一度も男を見たことがなかったミランダの男性版として、女を見たことがないヒッポリトが登場する。シェイクスピアでは王位篡奪されたプロスペローが魔法を用いて復讐を遂げ、地位を取り戻す話であったが、改作版ヒッポリトは会う女性に次々と惚れ、当時人気だった恋愛喜劇の要素を強く打ち出している。

そのうえ、男役ヒッポリトを演じたのが女優であり、舞台上で女性が半ズボンをはく男装をしたことで、普段隠されているはずの脚を見せ、男性観客の欲望を巧みに操り人気をもたらし、可動式の背景の書割を使い、スペクタクルな装置を多用したことも、王政復古期の観客の好みに合わせたものである。

テイトの改作劇『リア王』では、女優が演じるコーデリアに焦点が当てられ、エドガーと結婚するまでの恋愛物語となっている。リア王が娘にバーガンディ公と結婚するように命じ、ヒロインの苦境が描かれるのである。父親を助けに荒野に行ったコーデリアがエドモンド配下の悪漢に襲われそうになるところをエドガーに助けられる。最終幕にはリア王は死なず、コーデリアとエドガーは結婚するのだが、これが観客には人気であった。

2. イギリス演劇における女優登場の影響

最初の女優登場は、1660年12月8日の国王一座による『オセロー』の中のデズデモーナ役だと言われている。1661年には女優は一般化して、しばらくは男優の女役と共存していたが、1662年4月25日にチャールズ2世が舞台では女性以外の者が女性の役を演じてはいけないという布告を出してからは、女優が女役を演じるようになった。

女優の登場とともに、王政復古期の悲劇では女性のセクシャリティを強調する演出がされるようになる。『リア王』のデズデモーナも、女性が演じることで優しくはかなげな仕草だけでなく、その身体を利用した。

ニコラス・ロウ編の *The Works of William Shakespeare*(1709)の扉絵には、ベッドの中で胸をはだけたデズデモーナが描かれている。

ヒロインが無防備に眠る場面も、舞台では数多く挿入された。“couch scene”といって、長椅子やベッド、屋外の土手などで女優が眠り、そこに悪漢が襲い掛かったり、ヒーローに救出されたりするものである。

シェイクスピアの『シンベリン』でも、ヒロインの寝室を覗く場面はあるが、トマス・サザンの *The Fate of Capua*(1700)では、ヒロインの寝姿を覗く悪漢(ヒロインの夫の友人)は欲望が掻き立てられる様子を語り、それが舞台上の女優の肉体と重なりあうことで、観客の熱を高めた。

王政復古期のラブシーンでは、扇情的な言葉が用いられ、それは演じる女優の姿を想起させるような形容詞が使われる。以前は美しい目や声を褒めるのに“sweet”, “bright”といった言葉を使ったが、例えばドライデン作1667年の *Secret Love* では、演じる女優ネル・グウィンの姿を描くのと同じように、ヒロインは“oval face, clear skin, hazle eyes”と語られる。

3. 『じゃじゃ馬馴らし』の改作

シェイクスピアの『じゃじゃ馬馴らし』の翻案物であるジョン・フレッチャーの『女の勝利、またの名じゃじゃ馬馴らしが馴らされて』(*The Tamer Tamed or, The Woman's Prize*, 1611)は、シェイクスピア作品の続きとして書かれたもので、チャールズ2世が戻り劇場を公に再開した後最初に演じられたものの一つであった。

サミュエル・ピープスも何度も別の劇場で見たことを日記に残し、チャールズ2世の御前でも2度演じられている。

ペトルーチオが妻ケイトの死後、新しい妻マライアを娶るところから始まるのだが、マライアは従姉妹のビアンカと協力して、このペトルーチオを馴らすとする。シェイクスピアの作品とは逆に、女性が男性を様々な手を使って馴らす話となっている。1611年の作品が、1633年に再演され、1660年以降も何度も王政復古期の舞台で人気を博した理由は、女性の描き方と、馴らしのテクニックが現実離れしており笑劇的であるからと言える。

俳優ジョン・レイシー作の『スコットランド人ソーニー、またの名じゃじゃ馬馴らし』(*Sauny the Scot*, 1667)も、ペトルーチオの下男を主役に、スコットランドの方言を話すソーニーが笑いを誘い、ペトルーチオの慣らしのテクニックは残酷であり、受ける演出を狙ったものである。

王政復古期のシェイクスピア改作劇、翻案は、女優の登場とともに、その内容を変え、観客好みの言葉遣いと演出がなされたことが分かる。

『研辰の討たれ』の成立

大阪芸術大学 文芸学科 教授 出口逸平

歌舞伎『研辰の討たれ』は、1925（大正十四）年雑誌『歌舞伎』9月号（秋季臨時増刊）に載った木村錦花の読物を、平田兼三が一幕三場の台本に脚色し、同年12月市川猿之助主演により歌舞伎座で上演され、好評を博した作品である。今回はこの異色の仇討劇が、どのような経緯をたどって生み出されたかを、具体的に検証する。

1 木村錦花の読物『研辰の討たれ』

1923年の関東大震災直後、劇作家で松竹幹部だった木村錦花(1887~1960)は関西に居を移し、上方の仇討本を読みあさったが、そのなかに『敵討高砂松』があった。これは1827（文政十）年閏6月讃岐で起こった敵討を、いち早く御家騒動の枠組みに取り込んで同年9月大坂で舞台化されたもので、幕末から明治にかけて上方を中心に、くりかえし上演されてきた。そこに半道敵（道化た敵役）として登場する、研屋上がりのにわか武士守山辰次（通称・研辰）の「弁才利口な所と、人間味のある点」（『近世劇壇史・歌舞伎座篇』）に、錦花は目をつけた。

読物『研辰の討たれ』は、『敵討高砂松』では脇筋の仇討ちシーンに的をしぼり、研辰の必死のあがきとそれに手こずる討手の兄弟の困惑を事細かに描写する。全体にドタバタ調の喜劇であって、それゆえ旧来の仇討物の勧善懲悪のパターンに則ってはいない。

武芸に一流を極めた兄弟が、遁足に成った敵を後から斬つたとあつては、名誉な敵討とは思はれない。こんな弱虫の人間に、欺し討にしろ、殺された兄は気の毒である。何といふ張合の無い、馬鹿馬鹿しい敵討であらうと、敵の死骸を前に置いて、『嗚呼、詰らなかつた』と兄弟が嘆息して、然うして国へ帰る事を中止にしてしまった。

仇討成就にて一件落着の『敵討高砂松』と異なり、この結末には何としても生き延びたいともが研辰への同情と、敵討に対する作者の皮肉な視線が感じられる。

2 平田兼三の戯曲『研辰の討たれ』

じつは雑誌『歌舞伎』9月号は、錦花『研辰の討たれ』のほか長谷川伸『討たせてやらぬ敵討』や直木三十三『春女報讐記』など10編の仇討読物を載せ、同時にその読物の脚色を一般募集していた。合計189編の脚本が投稿され、その中から第1席に選ばれたのが平田兼三(1894~1976)の『研辰の討たれ』であった。

そこではまず討手自ら「毎日、毎日西から東と、この様に探し廻つて居乍ら、いまだに敵の行衛はわからぬ」「あてもなく、あるいてゐるといふ事は苦しい事だ」と敵討の旅の徒労感を滲ませている。また研辰も

ただ逃げ回るだけでなく、二人に追いつめられたあげく、こう叫ぶ。

私は命が惜しい、私はあなた方に、只殺される様な気がします、あなた方は兄を殺された、敵と言ふにきまつてゐる、それが私にはわからない、武士の習ひとおつしやるが、私は武士ぢやない、そんな掟は通用しない、それに私は勝負をするのはいやなのだから、その私を殺すのは人殺しだ、敵討と人殺しとは違う、私を殺して、あなた方は、大手を振つて故郷に帰るのだらう、人殺しをして

これは敵討ではない、人殺しだという研辰の訴えは、観客の胸をダイレクトにゆさぶる力がある。

さらに戯曲の結末も読物とは異なり、兄弟は「辰次のいふ通り人殺しをした気がしてゐる」「国に帰つて、人々に褒められる事が苦しい」と罪の意識をもちながら、やはり家名や出世を考え帰国することになっている。研辰も討手の兄弟も、ともに仇討ちの非情さ・虚しさを実感するという敵討批判のテーマが、戯曲では明確に打ち出されている。

3 歌舞伎『研辰の討たれ』の初演

それにしてもこうした風変わりな仇討劇が、なぜ大正末期に評判となったのか。その背景には大正デモクラシーの進展、封建道徳への批判の高まりが考えられようが、舞台としては主演の二代目市川猿之助(1888~1963)の熱演が一番の見所であった。「猿之助が又その生の執着を能く見せてみた。兄弟に真剣勝負を迫られて、立つたり座つたりする間のどうにもならない、鼠とりの中の鼠のやうな一生懸命のをかしさと哀れさが堪らなかつた。あれを見てみて、人間の運命といったものに何処かで、ひやりと触つたやうな気持がした」（「猿之助と『研辰』」）と評論家浜村米蔵は、「のをかしさと哀れさ」を体現した彼の演技を高く評価している。

さらに研辰のみならず、敵討を取り巻く野次馬たちの存在も注目され、「群衆を舞台に出し、これほど巧みに群衆を利用したのは恐らく此芝居がはじめてではあるまいか」（平山蘆江「研辰の芝居」）と、歌舞伎には珍しい群衆劇としての斬新さも評判を呼んだ。

こうした舞台の好評を受け、ただちに続編『稽古中の研辰』『恋の研辰』が作られ、さらに演劇・演芸・映画の分野に影響作が現れて、昭和初年代には一時「研辰ブーム」が巻き起こったといわれる。この研辰というアンチヒーローの流行と変貌については、稿をあらためて考えてみたい。

萩原朔太郎再評価

大阪芸術大学 文芸学科 教授 山田 兼士

まず、平成26年度に発表したおもな研究業績(著書、論考・評論・エッセイ・書評など)を挙げる。

- (1) 萩原朔太郎《宿命》論(単行本、単著) 濤標、2014、7、4
- (2) 杉山平一の詩学(2)『ミラボー橋』は詩集か小説集か(論考)『びーぐる一詩の海へ』第23号、濤標、2014、4、20
- (3) 谷川俊太郎〈こどもの詩〉その後 誕生から末期まで(論考)『現代詩手帖』2014年5月号、思潮社 2014、5、1
- (4) 字余りソングの詩的リズムについて一吉田拓郎の言語革命(評論)『洪水』第14号、洪水企画刊、2014、7、1
- (5) 三井葉子の詩 『浮舟』を中心に(評論)『びーぐる一詩の海へ』第24号、濤標、2014、7、20
- (6) 心からこころへ 谷川俊太郎『62のソネット』と『こころ』の間(評論)『現代詩手帖』2014年9月号、思潮社、2014、9、1
- (7) 都市における群衆と分身について 詩学的考察(評論)『PO』2014年冬号、竹林館、2014、11、20
- (8) 詩とは何か 散文詩問題に即して(エッセイ)『詩の練習』第11号、詩の練習、2014、3、20
- (9) 対論・この詩集を読み(第22回) 時里二郎『石目』(細見和之との対談)『びーぐる一詩の海へ』第23号、濤標、2014、4、20
- (10) 詩論時評(6) 詩人論の快楽『びーぐる一詩の海へ』第23号、濤標、2014、4、20
- (11) 晩年の三井葉子さん(追悼文)『日本現代詩人会報』第134号、日本現代詩人会、2014、4、30
- (12) 対論・この詩集を読み(第23回) 三井葉子『秋の湯』(細見和之との対談)『びーぐる一詩の海へ』第24号、濤標、2014、7、20
- (13) 木澤豊『かもめホテル』(書評)『びーぐる一詩の海へ』第24号、濤標、2014、7、20
- (14) 詩論時評(7) 豊穡な詩人論『びーぐる一詩の海へ』第24号、濤標、2014、7、20
- (15) 詩論時評(8) 詩論の領域・詩の領土『びーぐる一詩の海へ』第25号、濤標、2014、10、20
- (16) 対論・この詩集を読み(第24回) 宮尾節子『明

日戦争がはじまる』(細見和之との対談)『びーぐる一詩の海へ』第25号、濤標、2014、10、20

- (17) 小池昌代『たまもの』(書評)『びーぐる一詩の海へ』第25号、濤標、2014、10、20
- (18) 渡邊一民『福永武彦とその時代』(書評) 週刊『読書人』2014年11月14日号
- (19) 藤富保男『一壺天』(書評)『現代詩手帖』2014年12月号、思潮社、2014、12、1
- (20) ベンヤミン『この道、一方通行』細見和之訳(書評)『樹林』2014年冬号(通巻599号)、大阪文学学校、2014、12、1
- (21) 粟津則雄『美との対話 私空想美術館』(書評)『現代詩手帖』2015年1月号(思潮社)2015、1、1
- (22) 小池昌代『悪事』(書評)『樹林』2015年春号(通巻602号)、大阪文学学校、2015、3、1
- (23) 動物の謝肉祭(ユゴー、アポリネール、ルコント・ド・リール等の翻訳) 京都フランス歌曲協会、コンサート用プログラム、2014、12、13

以上、昨年度と全く同じ23点。特筆すべきは(1)の萩原朔太郎論の刊行である。以下にその「あとがき」の一部を引用する。

本書は、三十年近い年月にわたって私が書いてきた、詩集『宿命』に関する論考のすべてである。初出一覧に示したように、既刊書からの再録(再々録)を含んでいるが、共著『萩原朔太郎の世界』はずでに絶版であり、この本収録の三篇なしでの『宿命』論は成立しないので、敢えてこういう形での出版に踏み切った。(中略)

長いあいだ正当なかたちで刊行されていなかった『宿命』の完全版(未来社、二〇一三年)もようやく出た現在、萩原朔太郎の全詩業の再評価がすすむことを願って、また、そのための一助にでもなり得ることを祈りつつ、小著を世に送り出す次第。願わくは、『月に吠える』と『宿命』の相互関連に注目する読者が少しでもふえることを。

刊行後、幸いにして日経新聞その他の書評欄に取り上げられる等、反響は好調であり、今後の萩原朔太郎研究への貢献が期待される。

CONSTRUCTED TEXTILES による制作・研究 〈バスケットリー〉

大阪芸術大学 工芸学科 教授 小野山和代

バスケットリーは比較的堅固でしなやかな繊維を編んだり組んだりすることによりつくられる、かご状のものを製作する方法で、これらの暮らしの道具類を総称して「編組品」という。多くの場合、材料はその土地に自生する植物の繊維から得られ、近年まで生活の道具として日常的に用いられてきた。

かたや芸術分野では 1960 年代、ファイバーワークの隆盛と時期を同じくして、バスケットリーの創作活動が始まった。日本で現代バスケットリーをひろめた関島寿子氏によれば「バスケットリーという語は、英語圏では普通名詞なので古くから「かご作り、あるいはかごを含む編組品一般」を意味する単語として使われています。それに現代的な創作活動の意味が加わった経緯は、ED. ROSSBACH がパークレーで染織全般の再定義をした造形を始めた頃からと思われる。JOHN MCQUEEN を含むたくさんの方が使い、作品の多様性の拡大とともに意味も拡大し広がりました。英語なら contemporary basketry, contemporary basketmaking という言葉が正確で、作品は contemporary baskets が使われます。収集家のコレクションなどの名前で basketwork を使っているのは見当たりません。が、批評などの文中では作品を basketwork と書くこともあります。日本で誰が広めたのかということですが、欧米では上に述べたように昔から使われており、ROSSBACH に帰するという性質の語ではありません。

日本では私が 1979 年に帰国して現代造形的な可能性を含むかご作りの意味を強調するために敢えてカタカナの語を使ったのが始まりです。日本でバスケットリーをとりあげた展覧会として、「素材の領分」展 東京国立近代美術館工芸館 1994/「世界を編む」展 横浜美術館 1998/「幻想植物園」展 平塚市美術館 1998/「指先から広がる 4 つの世界〈かご〉バスケットリー + Contemporary Works + 民具」展 平塚市美術館 2004 などの広範な活動や記録を通して言葉が定着しました。その間、拓がるとともに変質もありました。例えば、籐かごを趣味の教室で教える人たちも「バスケットリー」に改名し革新を試みるのに利用するようになったので、バスケットリーと一口に言っても、レベルは色々です。@関島寿子 一部抜粋]

このようにバスケットリーをとりあげた展覧会が美術館でも開催されるようになり、現代バスケットリーは工芸から「用」を切り離す考えにより、かご編みに適した材料の性質を造形上の利点としてとり入れ、素材の持つ魅力を引き出した創作で、独自のジャンルを確立していった。

バスケットリーは、Interlacing (インタレーシング) というカテゴリーに含まれる。インタレーシングは、結ぶ、編む、織る、を基礎とする繊維状のもの構成技法全般を含む言葉で、一つの要素が偶然であったさまざまな要素の上と下を通過する、すべての織物に対する用語である。多くの構造やかたちを含み、織り、組み、編みなどに共通する典型的な構造で、多くの結び紐やバスケットリー、レースもその要素の範囲内にある。さまざまなバスケットリー類は、わずかの道具を使ったり、まったく使わなくても作成できる。鋼鉄、竹、繊維、粘土などのさまざまな素材は要素としての役割を果たし、あらゆる創作のなかでも古く、普遍的なものである。回転運動より古くからあるごくありふれたもので、その方法に無限の応用法があり用途が広く、広範囲の素材が簡単に利用できることや素材の準備の容易なことが、インタレーシングの普遍性につながっている。

織機の発明以後、特に産業革命以降、織物が繊維製品の中心となったために、人々はインタレーシングのルーツを忘れてしまったのではないだろうか。織物生産に都合のよい経と緯の構造だけを考えてきた織手にとって、インタレーシングの概念が広がることは大発見だっただろう。

第 27 回バスケットリー展に出品したポリエステル布裂で編んだ私の作品は、三内丸山遺跡の針葉樹の樹皮で編んだ縄文ポシェットと同じ網代編みである。

参考文献

『Interlacing the Elemental Fabric』

Jack Lenor Larsen 著 (講談社インターナショナル) 1986

『バスケットリーの定式』

関島寿子著 (住まいの図書館出版局) 1988

韓国国立博物館収蔵木家具翻訳並びに復元制作—二層籠

大阪芸術大学 工芸学科 教授 熊野 清貴

1982年に韓国で朴 榮圭氏の著書により出版された「韓国の木家具」の翻訳を平成20年に開始し、これまでに、文匣・書案・経床・冊櫥・卓子・衣掛櫥・枕元籠を翻訳復元制作を行なってきた。今年度では二層籠を翻訳、復元制作を行い、今年度を持って「韓国の木家具」の大型家具の大方の復元制作が出来たと考える。この著書は、朴 榮圭氏の個人的なものであり、1000部程度しか発刊されておらず貴重な資料と言え、翻訳するにもこれを直接配布できるとは考え難く、2004年に、塚本学院出版助成で監修訳出版させて戴いた、李 宗碩著「韓国の木工藝」から得たデータや、また現韓国木家具作家への聞き取り調査、構築・採寸等を併せ、更なる個人の資料化として、日本国内に於いて特に良い状態の李氏朝鮮朝時代の木家具制作に関する貴重な資料としての一端となるよう、また広く提示出来るようになれば良いと考えている。今年度の翻訳作業については、翻訳者の都合により例年に比べ遅くなり、先ずは原本の作図より原寸製図を起こし、構築等の考察に入り、木取りに入っていくこととした。構築材には塩路材を用い、板材には桐材を使用することにし制作に入る。今年度主題の二層籠の翻訳からその一部を次に紹介する。二層籠は二層櫥の一つと紹介されており、復元に関しても二層櫥を中心に行ない、二層籠の紹介もその中で行っていく。

二層櫥

韓国は四季節がはっきりしており、季節によって多くの種類の服が必要であり、それに限って服を保管するための櫥・籠・函などが発達して来た。韓国の木家具の中に櫥・籠が主流となったのはそのためである。

籠は各層が別々になっており上下に積み重ねて置き、本来は蓋のあるゴリを積んで使っていたが、それでは下のものが使いにくいので少しでも使いやすくするため改善して各層に扉を作って発展させたことが籠である、一般的には脚を付け高くするか、脚を付けずに積み重ねて使う事がある。

櫥は一つの長い板で側板を組み立て各層を分けずに二・三層の構成がほとんどである。全体の荷重を支えるため側板は分厚い板を使い、四本の柱も太く丈夫な材質が必要となる。しかし三層櫥の中でも

高さがあるものは運ぶことを考え三層だけを分離できるように組み立てたものもある。

櫥と籠は形によって一層・二層・三層櫥と籠とに分けられ、用途によって枕元櫥・衣掛櫥・綿櫥・冊櫥・鴛鴦櫥がある。材料によって純粹に木目を生かしたもの・竹張・螺鈿・華角・花草櫥など多くの種類がある。

この櫥は分厚い両側板を使って丈夫にし、長い天板の上には函・箱子など小物を載せることが出来有用である。この櫥の見掛けだけ見ると衣服だけの櫥ではなく舎廊房で大事な小物を深く入れて置く一般櫥の用途として使われたことが分かる。

引き戸の上にモルム間がない代わりに下のモルム間が広くて深くものを入れることが出来て全体的に分割がきれいに整えすっきりとさせた。また二層より一層目を高くし、安定感を与えた。

細部構造を見ると、天板と側板、層板と側板の仕組みはア・イは図21-1のようにチョグ であり、背面から楔を打ち込んで抜けないようにしている。

引き戸の中板は門の縁取りに挟まずに板の其のままを使っていたが扉がそることを防ぐために上下に門の縁取りウを図21-2のように掘り、横の木目を別に貼った。引き戸の下のモルム間は長い板材を付けた後に仕切り板エを図21-3のように形式的に挟んで等分にしていたが、これは全体の分割のバランスを保つためのことと考えられる。扉の両側の門の縁取りと壁線を無くして扉の金具を中板と立木に直接つけていたが、壁線を無くしたのは引き戸を大きくして実用性を高めるためのことであろう。

このようなことから、今回、制作の木家具二層櫥では、衣類の保存型家具の中でも大型であり、移動性の機能を持ち合わせた家具であると考えられる。先に述べたように、今後は今までに翻訳作業、これら復元制作から得られたもの、またこれらに付帯する金具などについても更なる聞き取り、現地での朝鮮朝時代家具の実寸採寸等の調査を行う事により、今までの資料の肉づけを行うと共に個人的な資料化を図り、広く多くの方に資料提供できるよう進めていきたいと考える。

染色技法による創作と理論、自己の創作姿勢の解明を中心に

大阪芸術大学 工芸学科 教授 福本 繁樹

ライフワークとなっている「染色技法による創作と理論」を研究課題とし、制作と論考の両面を連動させる研究を平成 25 年度に改めて計画して、数年後の目標のひとつとして、作品と著作をくみあわせて編集した単行本の出版を設定してきたが、初年度課題の「技法のメカニズム研究を中心に」に引き続き、当該年度は「自己の創作姿勢の解明を中心に」を課題に研究活動を推進した。

染色による創作活動では、布に蠟染め技法などを持ちいて、最近研究をすすめている独自技法を「なるほど染め」と命名して、その理論的裏付けの論述をすすめた。最近では、色うつりを利用したうつし染め技法のヴァリエーションを展開している。この技法をさらに進展させるために試行錯誤をくりかえし、素材の吟味、独自技法の工夫、プロセスの開発にとりくみ、大小さまざまな作品の連作をすすめた。とくに「なるほど染め」を布象嵌のしごとにも効果的にいかすように、これまで 4 ミリ角の細片中心だったのを、8 ミリ角中心にパーツの大きさを切り換えて制作をつづけた。

理論研究は執筆と作品撮影・整理などをすすめた。ちょうど論考の一部を発表する機会があったので、その発表成果を報告する。

ひとつは、きょうと現代染色アーカイヴ vol.III「翻る美」展に関連したギャラリートーク「染色の表現と形式」(9月6日、染・清流館、京都にて)のパネリストとしての発表である。

企画進行：深萱真穂。パネリスト：清水愛子(京都工芸繊維大学文化遺産教育研究センター特任准教授・近代工芸史)、福本繁樹(出品作家、大阪芸術大学教授)、八幡はるみ(出品作家、京都造形芸術大学教授)

ここでは布本来の素材感についての、相反する解釈について発表した。ここにくわしく記載する紙幅はないが、たとえば須藤令子(株式会社「布」の取締役デザイナーディレクター、東京造形大学教授)の「布は水平にならない。わたしたち織をやっている者にとって、布を水平にするというのがあこがれなんです」「織機にかかった布ってかっこいいんです。テンションがかかっています。でも織機からはずされると、布はでれんとなってしまう。」といった「素材への挑戦」にかかわる発言は、「翻る美」とはまったくちがった「布本来の素材感」についての見解であることである。また私自身が考える、テンションがかかって張りのある布の、輝きや艶がある素材感の重要性について、制作現場の立場から発表し、「翻る美」派と「テンションの美」派の視点の相違を指摘した。

もうひとつの機会は、民族芸術学会 135 回研究例会(染・清流館共催)セッション「染めの本領・面目を問う」(10月18日、染・清流館、京都にて)である。

これは学会の担当理事として自身が企画進行をつとめたものである。その第一部「染めのここがおもしろい」で、提言「染めの本領・面目について、overt culture から」を発表した。

セッション：染色の本領・面目を問う

第一部「染めのここがおもしろい」提言：福本繁樹
出品者プレゼン：梅崎瞳、清水愛乃、西村藍、河合 芙幸

第二部「染色の本領・面目を問う」パネリスト：
田原由紀雄、外館和子、福本潮子

その内容をくわしく記述する紙幅はないが、企画趣旨について発表したものの一部を下欄に記したい。

芸術表現における SOMĒ (染め) の面目はどこにあるのだろうか。染めの本性にあるはずだが、それをみきわめるのは容易でない。しかし素材と技法に眼をむけると、軽薄長大な布と繊細巧緻な手業がきわだっている。先人は染織の素材技法の特性を存分に展開した。70メートルのバイユーのタピスリー、130メートルのアンジェの黙示録、衣掛山やクリストのランドアートの巨大な布をはじめ、随所に幕、帳、幟、旗などをおおきくひろげ、かかげてきた。また、京友禅、鹿子絞り、江戸小紋、ジャワバティックなどの繊細巧緻をきわめた職人芸は目をみはるばかりだ。

この素材と技法にきわだった特性は、染色にインパクトある表現を可能としているはずだ。SOMĒ の面目を問うべく、大風呂敷をひろげ、旗をあげ、幕をひらくのもいいではないか。とくに若いエネルギーによる、ますますの染めの本領発揮、面目躍如に期待したい。

以上二つの発表については、染・清流館のホームページで録音を公開している (<http://somesairyu.net/>)

なお、作品発表の成果として、作品発表展覧会も下欄に報告したい。

●Fired Earth, Woven Bamboo, Contemporary Japanese Ceramics and Bamboo Art (同時出展、新収蔵品展、ボストン美術館、ボストン、2013年11/12～2014年9/8)

●俳句からの創造《染と書》(染・清流館、京都、3/1～4/20)

●収蔵品展 植野藤次郎のコレクションから(丹波市立植野記念美術館、丹波、5/31～6/29)

●翻る美(染・清流館、京都 9/2-21)

●第8届国際繊維芸術双年展 8th International Fiber Art Biennale (1895 文化創意産業園、南通 Nantong, 9/30～10/16)。この展覧会のシンポジウム(学術研究会)では Organizing Committee の一員として国際状況の傾向についての見解を発表した。

●開館 20 周年(丹波市発足 10 周年)記念企画展「植野コレクションⅢ エンバ美術コンクールの軌跡」(丹波市立植野記念美術館、丹波、3/7～4/5)

日本の住文化と風土建築

大阪芸術大学 環境デザイン学科 教授 下休場 千秋

1. はじめに

住文化と風土建築に関する研究は、建築学、造園学、地理学、文化人類学、民俗学、歴史学の各研究分野においてなされてきた。また、日本における風土建築の保全に関する法制度としては、文化庁の文化財保護法に基づく重要伝統的建造物群保存地区制度やユネスコの世界遺産、都市計画・地域計画の観点からは、景観法や歴史まちづくり法などが存在する。

本研究は住文化と風土建築に関するこれまでの研究成果を基にして、日本における失われつつある住文化と風土建築の現状と課題について考察する。

2. 研究目的

日本列島には、北海道から沖縄まで、多様な自然環境と民俗文化が存在している。地域住民は、厳しい自然環境に適応するために、地域の自然と歴史文化に基づく風土建築を生み出してきた。しかし、近代化の流れの中で、日本国内からはこれらの多様な風土建築が失われつつある。本研究の目的は失われつつある風土建築に関する現地調査と文献調査を通して、日本における風土建築の現状と課題を明らかにすると共に、日本の住文化の特徴について検討することにある。

3. 研究方法

本研究において、風土建築とは、地域の自然と歴史・文化から影響を受けて伝承されてきた地域性豊かな民家を中心とする建築及び、町並みや集落景観を構成する建築群のことを意味する。本研究では、国内外の風土建築と住文化に関する文献資料の収集と比較調査研究を行うと共に、日本国内において、特徴的な住文化と風土建築が保全されている地域の現地調査を実施することにより、それらの地域における現状の課題と今後の保全のあり方について考察し、日本の住文化と風土建築の地域性を明らかにする。

4. 研究結果

本研究において選定した現地調査地は、瀬戸内海沿岸の広島県福山市鞆の浦、広島県廿日市市宮島、大分県竹田市、大分県臼杵市、大分県国東半島である。また、これらの地域と比較することによって日本の住文化の多様性を理解するために、アイヌ先住民の文化が色濃く残っている北海道沙流郡平取町を取り上げた。これらの地域を選定した理由は、瀬戸内海は古代より、大陸、朝鮮半島と日本とを結ぶ大動脈の海路であり、沿岸には多くの港町が形成され、豊かな文化が伝承されてきたからである。地域の豊かな歴史と文化、瀬戸内海の温暖な気候によって、瀬戸内海沿岸地域には、独自の風土建築と住文化が育まれてきた。

一方、日本の先住民族・アイヌの文化は、北海道を中心として伝承されてきているが、明治以降の近代化の動きの中で、そのほとんどが消え去り、限られた地域だけにその痕跡が残されているに過ぎない。しかしながら、日本の住文化と風土建築を考察するにあたり、アイヌの先住民文化を忘れることはできない。

研究結果の概要は、次の通りである。

①広島県福山市鞆の浦

広島県福山市鞆の浦は、瀬戸内海の中央部に位置する港町で多様な歴史・文化資源が存在している。現地調査では、通過交通のための道路建設を目的とする架橋・埋立事業問題が続いてきた鞆の浦の現況把握を行い、景観保全と地域開発の課題について考察を行った。

②広島県廿日市市宮島

古代より信仰の対象とされてきた安芸の宮島に、平安時代に平清盛によって社殿が整えられた厳島神社は、有名な観光名所であるとともに、平成8年にはユネスコの世界文化遺産として登録された。島内には、厳島神社の海上社殿と大鳥居、さらには、民家や社寺及び宿泊施設によって形成された集落が発展しており、年間300万人以上の観光客を迎え入れる町並みの景観や自然環境の保全問題が存在する。

③大分県日田市

本地域における景観保全の取り組みとして、平成16年には、豆田町が文化庁の重要伝統的建造物群保存地区に選定された。平成19年に、「小鹿田焼の里」が重要文化的景観として選定されている。日田市も少子高齢化の傾向がみられ、美しい景観を守る担い手が不足しており、町並みや文化的景観を保全する方策が求められている。

④大分県臼杵市

臼杵城跡、二王座を中心とする旧市街地の町並みや臼杵石仏は、臼杵市の貴重な歴史・文化資源であり、今後、個性豊かなこれらの景観を、周辺の自然景観と共に保全してゆく必要に迫られている。

⑤大分県国東半島(宇佐市、中津市、国東市、杵築市、豊後高田市)

国東半島全体において継承されてきた宇佐八幡信仰と山岳信仰に由来する六郷満山の文化に関連する歴史・文化資源として、多くの石造物や寺社、各地域の集落に残る伝統的な行事や祭礼などが存在する。これらの価値を保全し伝承することが課題である。

⑥北海道沙流郡平取町

日高山脈に源を発する沙流川沿いの平取町二風谷地区には、自然と共に暮らしてきたアイヌの狩猟採集文化を支えてきた豊かな自然環境と、アイヌのチセ(住居)に代表される厳しい自然に適応するための生活の知恵とが伝承されている。このようなアイヌ文化をどのように受け継いでゆくかが問われている。

5. おわりに

本稿では、研究成果の概要を示したのみであるが、今後、さらに、文献調査の結果も踏まえ、他の地域における現地調査を継続することにより、これまで、近代化する中においても日本の各地に残されてきた地域性が豊かで、多様な住文化と風土建築についての調査研究を続けてゆく所存である。本研究によって得られた知見は、これからの芸術性豊かな環境デザインを考える上での貴重な示唆となり得るであろう。

1. 研究目的

日本の庭園は、原始、飛鳥、奈良、平安、鎌倉、室町等の各時代に大陸からの庭園・建築技術や風俗習慣の影響を受けながら世界に類を見ない自然風景美を基本とする神仙庭園、寝殿造庭園、浄土庭園、枯山水庭園などの庭園形態を生み出した。そして日本独自の庭園文化を発展させてきた。しかし、庭園の殆どが社寺や宮廷の文化財庭園で、江戸、明治、大正時代に多く作られた民家の庭園は、未調査、未整理のままである。本研究は、南河内地域（羽曳野市）の名勝庭園（未指定）を調査し、どのような形態、庭園手法によって作られたのか、民家の庭園が現代の庭園文化に影響を与えたのかを整理し、明らかにするものである。

2. 研究方法

南河内地域（羽曳野市）の史跡及び名勝などの文化遺産（庭園など）を調査（分布・測量記録）し、本地域の史跡・名勝に対する認識を醸成する機会を創出するとともに、本地域の文化財遺産として保存活用を図るために必要な基礎的資料を収集する。また本地域の庭園の特徴を把握するために、南河内地域庭園の基礎調査を継続実施するとともに、これらの庭園の保存活用を進めるための資料を整理し、その成果を公表する講演会、造園学会発表などを行う。

そして、民家の庭園が日本庭園文化に与えた影響について明らかにし、日本庭園史に民家を位置づける。

主に関連する民家の建築（登録有形文化財、未指定）・庭園の資料の収集整理、資料の考察、庭園作図を行う。

幾つかの民家（登録有形文化財、未指定）庭園の現況事例調査、羽曳野市に現存する庭園実測調査を行うことにより、その類似性、時期を少しでも明らかにする。

庭園調査によって得られた情報は、今後指定、登録に向けての基礎的な資料になるだけでなく、それを作成する過程の様々な研修活動によって、羽曳野市地域における名勝庭園にたいする認識が醸成される。平成26年は、羽曳野市吉村家住宅の庭園調査を行った。

3. 民家（登録有形文化財）の庭園現況事例調査

江戸時代初期に作庭された住宅庭園

桂氏庭園（月の桂の庭）

所在地：山口県防府市下右田1091-1

作庭年代：江戸時代初期 正徳2年（1712）

作庭者：桂忠晴 庭園様式：平庭枯山水

徳山駅から車で約1時間、桂家北側（右田ヶ岳）の岩山が美しい麓の南、両側に梅林の緩やかなカーブの先に質素な門を構えた桂家はある。門を潜ると延段が左に伸び、直接玄關式台を見せず1段分を坂にし、そこから飛石が式台と庭門に向かって打たれている。

控の間と客間の欄間彫物が月をテーマにした近江の風景とお聞きした。三井寺から見た山並みと琵琶湖の松林、民家の風景、近江富士に上る満月が見事に掘られている。

庭門床、築地塀の外と内の高さを見比べると約60cmほど庭園が高くなっているのが分かる。また築地塀が建物側で高くなっているのが分かる。築地塀の地面からの高さが内と外では違い、書院からは、南側築地塀を低くし庭園を通して左手の天神山、右手の桑山等防府平野の景色を借景とし、石庭と景色が一体となるように作られたことが分かる。

庭園は築地塀と書院縁側に囲まれた逆L字形で、書院の南向き、東向きの平庭石庭である。

南側築地塀は西側建物角からの長さで東側建物からの長さを変え、手前西側を長く奥を短くして庭を大きく見せている。建物と庭の空間、築地塀の高さ、立石と平石の大きさ、選定、配置等バランスが絶妙である。右手に庭門、左手台石

に存在感と動きのあるL字形の石、兎石（とし）が乗り、中央左寄りに同じく台石に長方形の立石、須弥山石が乗っている。

石組みの構成は、この立石を中心にして石が組まれ、夫々が役割を持ち立石の添え石、立石前平石、左右平石の配石が巧である。立石には何やら文字が掘られている様にも見える。

立石前平石は、礼拝石を感じさせ、左右平石はL字形の石と、右手の白石を乗せた般若の船形石組群と繋がりを持たせるように配置されている。

縁側を歩き、L字形の石に続く東向きの石庭は、縁側に接して台石に水鉢が乗り、左手壁際に一群の陰陽石組、そして平石がL字形の石と結び付けるように配置されている。水鉢は桂離宮庭園内笑意軒の水鉢「浮月」を感じさせる。

南向き、東向きの両石組群は連続しているが、大仙院石庭と同様に同時に見ることはできない。そのことが石庭を広く暗示させ、感じさせている。

桂氏庭園 平庭枯山水石組の考察

桂氏庭園の平庭枯山水石組はどのようにして行われたのだろうか、石組をする場合、作庭場所、建物との関係、回りの風景を見て、作庭意図を考え、そしてその意図、その場所に相応しい石選びを行う。

石が運ばれ、順次石を据えて行くのだが、南側石庭は、庭門から入り、二番石、靴脱ぎ石、縁側とこの場所が大変重要な場所である。ここから庭と外の景色を見ながら石組が始められたと考えられる。最初に庭の中心となる立石（須弥山石）とL字形の石（兎石）、白石の般若の舟形石の配置と高さを見て決め台石が選ばれ据えられた。そして、中心石に従って回りの石が据えられている。須弥山石組、兎石石組、舟石組を結びつけるために据えられている。

東側石庭は、縁側水鉢の配置場所が要である。ここから南側須弥山石組と兎石石組が眺められ、兎石組と水鉢との関係で陰陽石の中心が据えられ、その回りの石が据えられ、兎石組と陰陽石を結びつけるように据えられたと考えられる。

4. 民家（登録有形文化財）の庭園現況実測調査

羽曳野市重要文化財吉村家住宅庭園調査

所在地：羽曳野市島泉5丁目3-5

作庭年代：江戸時代初期

作庭者：不詳 庭園様式：築山林泉回遊式、平庭

2014年度の調査概要

吉村家住宅は、江戸初期に建てられたと考えられ、昭和12年主屋が民家として日本で最初の国宝（現重要文化財）に指定された。主屋は桃山時代の書院造様式を残す建物で、上段の間、客間、居間、茶の間、供部屋、たたき土間、カマヤ、大戸口、武者窓等、敷地には長屋門や土塀、庭園があり豪農の屋敷構えがよく残されている。

庭園調査は、5月から基礎調査を開始した。

母屋北側の池泉式庭園を平板測量（1:100）による現況調査を行った。池護岸石組、飛石、建物周りの飛石、灯籠、井戸、築山に上る階段、土留め石垣、築山上部の灯籠、景石等の実測調査を行った。

調査に際しては吉村家御当主から庭の様子をお聞きしながら、実生樹木、堆積度を慎重に取り除きながら測量を行った。飛石、述段上部に堆積した土を取り除いた。土留め石垣に覆いかぶさっていた地被植物を取り除いた。

今回の調査では、池周り、滝落ち口下部に堆積土の下に石組が存在することが分かった。築山への登口の石敷き、階段、土留め石垣が明らかになった。

築山が二重に築かれ、築山上部の要所に石組がされ、奥行きのある庭園構成であることが分かった。

縮小する都市の住環境におけるランドスケープデザイン

大阪芸術大学 環境デザイン学科 教授 松久喜樹

研究の目的

日本の都市部において、近年新規住宅需要の60%はマンションのような集合住宅である。昨今では住宅の需要者意識の変化によって、30~40年前に造成されたニュータウンなどの団地から都心の民間マンションへの転居者が後を絶たない。日本の住宅市場においてはマンションか一戸建かといった選択肢しかない住宅形式は、多用な需要側の要求に对应しているとは思えない。一戸建住宅の中古市場が形成されていない問題もある。一方将来の日本の急激な人口減は、60年後には人口が現在と比べ半減することが予想されている。このことによって都市が縮小することは、新たに住宅を大量に造る時代から減らす時代へと移行することを意味している。都市が縮小する時代のとりわけ住環境を取上げ、筆者自身の関わった集合住宅プロジェクトの検証を含めてランドスケープデザインの観点から考察することが目的である。

一昨年、ニュータウンの原点とも言われるロンドン近郊のハワードによるレッチワース田園都市を見学する機会を得た。今なおその理想を失わず、進化していることに感銘を受けた。

筆者がこれまで日米で関わった集合住宅の実践を紹介。自身の関わった集合住宅プロジェクトについて元々のデザインがどのような理念でつくられ、デザインの特徴は何であったのか、今だから理解できることも多い。実際に関わったプロジェクトの計画手法やランドスケープデザインに当時の時代背景が反映されている。

1 集合住宅の変遷

日本の近代的な住宅地開発は大正、昭和初期から始まる民間主導の郊外住宅地開発から始まる。ハワードの田園都市理論やペリーの近隣住区論の影響を受け、私鉄の沿線の住宅開発によって行われた。阪神急行電鉄社長であった小林一三の行った沿線の宅地開発、百貨店、宝塚などのレジャー施設などは先駆的役割を果たしたことでよく知られている。その後昭和40年代から始まる公共主導のニュータウン開発が大規模に行われた。十分な道路網と快適性を追求した公園緑地と緑道、利便性を考えた近隣センター、コミュニティの中心である小中学校の校区を単位とした近隣住区論に根ざした敷地計画など郊外型住宅地の理想を追求した歴史であった。

一方海外においても戦後同様のニュータウンが欧米を中心に多数建設され、ベビーブーム世代の需要に対応した。近代都市理論であった十分なオープンスペースと高密度高層住宅の南面平行配置は極めて均質なランドスケープをもたらしている。このニュータウン流れは、現代でも中国で巨大な規模で建設が行われている。実際に見学した印象は、将来

廃墟化するのではないかとといった危惧であった。

2 現代の動向

欧米では高層の大規模集合住宅の問題点が指摘され、イギリスではスラム化防止のため高層住宅を中層にする改築工事が行われている。そのことで中産階級が入居しやすく資産が維持されるという。日本では、高齢化したニュータウンの様々な問題点が顕在化している。また新しい動きとして千葉の幕張ベイタウン開発は、先進的な郊外型の事例と言える。従来のニュータウン開発とは異なり、細部にまでデザイン重視を浸透させるために、個々の建物の作品性よりも空間の構成要素の関係性をデザインする手法が取り入れられた。千葉県企業庁と各街区の事業者と都市デザイナーによって事業システムがつけられ基本問題が決定された、日本では極めて稀なケースである。

3 人口減少にどう集合住宅は対応すべきか

日本は縮小していく都市と人々のライフスタイルの変化から変容する住環境のランドスケープをどのようにすればよいのであろうか。

少子高齢化が急激に進む中で、近年様々な方法で減築と呼ばれる住宅のリノベーションが行われている。減築は密集市街地だけでなく、郊外の住宅地においても変化をもたらしている。これまでの集合住宅が現状に合わなくなっていることがその背景にある。減築時代の住環境を取りまくランドスケープについては、住民の高齢化と自動車をどう取り扱うかは最も重要なテーマである。減築と駐車場の縮小によって生まれたオープンスペースをどのように再構築し、近隣コミュニティを育てるかがテーマである。減築や団地内の土地利用に関する法制度の運用解釈が定まっていない現状では、ランドスケープデザインの観点からの方法論に対する研究が不可欠であろう。

新たに生まれた場所をどのようにするかによって様々な利用が考えられる。緑のオープンスペースを増やすなど環境面からの効用、子供の遊び場やフリーマーケットなど地域コミュニティに使用することもできる。避難地や延焼の防止などの防災対策や地域コミュニティを高めることができれば、孤独死や治安対策に繋がる。見学した東京都日野市にある多摩平団地の実験的な団地再生手法は、今ある資源を最小限のコストで人々のつながりを蘇らせることができるかを問うている。従来の土地区画整理事業や市街地再開発事業などに比べれば、区画変更を行う必要がなく、地域の合意形成が取りやすく進展しやすい側面もある。従来考えられていた団地再生だけでなく、都市の改造を念頭においたオープンスペースの再構築が求められる。

動物園再生における生息環境展示の計画手法に関する研究

大阪芸術大学 環境デザイン学科 教授 若生 謙二

動物園における展示の課題は、動物の生息地での環境の再現を通じて、野生動物の本来の行動や習性を発揮させて展示することである。その具体的な課題は、生息環境の再現をいかに図るのかにある。野生動物をめぐる生息環境は厳しくなっており、近年の展示では動物の生息環境や生物多様性についても認識することのできる展示が求められている。

近年、多くの動物園では年月を経た動物園の再生計画が検討されており、再生計画では既存の展示や飼育動物の制約の中で、計画を立案することが求められるため、新規の計画とは異なり、既存の資源を活かして新たな設計思想を具体化するという力が求められる。

本研究では、再生計画の必要性が考えられる動物園等を対象に、現地調査をふまえて、生息環境展示を具体化するための空間構成やデザインを具体化するための方策を探り、生息環境の再現の可能性についての課題を整理し、既存園で生息環境展示を実現するための具体的な計画手法についての提言と考察を行う。

動物園再生計画で生息環境展示を行う際の課題は、敷地の読み込みと現存種を含めた種の展示方針の検討である。

旧来の計画では周辺の景を活用することは希であったが、丘陵地などでは、樹林や遠景の山脈等は展示に取り込むべき景としての資源となる。また、周辺施設による景観の阻害が見られる場合には、植栽等での遮蔽が必要になる。

最大の課題である展示方針については、現存する動物種の繁殖による継続性、困難な際には今後の入手の可否等、継続性の検討が問われる。その上で、現存種をもとに、アフリカの動物を主にするか、霊長類を増やすか、日本産動物を中心とするか等、希望する展示計画に必要な種の入手を検討し、その方針のもとに展示種を決める。

本研究では、生息環境展示の計画手法について述べるので、生息環境と展示の関係について述べる。

野生動物の生息環境は大きく、森林、疎林、草原、岩場、砂漠、岩礁、池沼、河川、海洋等に分けられる。さらにこれらは、生態地理の概念であるバイオームの考え方をとり入れることで、熱帯雨林（アフリカ、アジア、南米）、照葉樹林（アジア）、温帯林（欧州、アジア、北米）、サバンナ（アフリカ、インド、南米、オーストラリア）高山等に区分される。

新計画で展示する動物の種については、樹上、草原、岩場、水中等の生息環境を念頭に置いて検討し、その種と固体数のリストを各区分のエリア毎に配する。これにより、必要な概ねの面積が割り出される。この基礎的な条件のリストをもとに、敷地を検討する。

敷地は、敷地の平坦地、樹林地、丘陵地、崖地、借景がみられる地等を考慮して検討する。平坦地にはサバンナ等の草原、樹林地については、林相により照葉樹林や温帯林等としてそのまま活用する場合と、残存させて背景林とする場合が考えられる。丘陵地については、一般に利用が困難と考えられがちであるが、南向き斜面では利用価値が高い。観客の観察園路を南側に、展示動物を斜面に配し、奥の樹林を背景林として活用することで、見上げの視線高の展示の場としての活用が可能になる。また、崖地がある場合には遠景の山脈などを借景として活用することで、雄大な景観が演出できる。サバンナ景の奥にこうした空間が見られる場合、広がりが見られ効果的である。また、河川が園内を流れている場合には、これを展示の障壁として活用することや地域的区分の結界として活用することも可能である。

これらの敷地条件を検討したうえで、地図上にサバンナ、熱帯雨林、高山等のエリアを配してゆく。

次に各エリアでの動物種毎の個別の展示について考案する。この際に、動物種単体ではなく、肉食動物と草食動物等、捕食関係にある種は同じ視界で展示する構成が種間関係への理解を深めることになる。また、捕食関係がなく同一空間に飼育することが可能な種については、混合飼育を行うことも効果的であり、近年、欧州等では多くの成功事例がみられている。

全体構成の次に動物種レベルでの展示案を構成する。例えば、ライオン、シマウマ、キリン等からなるアフリカサバンナでは、さらに小型動物であるミーアキャットやハイラックス等を加えて景を構成すると効果的である。個別の展示では、カワウソの川、テナガザルの森、ニホンザルの森等が考えられるが、これらについても同じエリアに生息する他種との通景をとり入れることで生息環境としての理解が深まる。

これらの想定される展示の単位をもとに、敷地条件と地理的地域性を考慮して、地図上で全体のレイアウトを行う。この際に入園から退園までの動線を考慮した展示のシナリオを考案することが重要になる。例えばサバンナのような雄大な景観は、最初ではなく、しばらく森林景観の展示を体験した後に遭遇した方が、開放感があり、効果的である。給餌等の管理動線は原則的に外周の内側に配し、動物の寝室はそれに隣接させて、共に観客の視線から隠す構成が必要になる。

このようにして、全体のレイアウトとシナリオを決め、種を単位とする展示毎に個別の展示を考案する。個別の独創性は、生息地の現地調査や敷地の条件によって裏づけられ、堀、ネット、ガラス等、観客との多様な障壁の活用もシーンの独創性の要素となる。

映画「金鷄輝く建国の聖地」に関する調査研究

大阪芸術大学 映像学科 教授 太田米男

今回の研究は、昭和15(1940)年に朝日新聞社が製作した映画『金鷄輝く建国の聖地』の復元に携わる機会を得て、この作品の詳細な内容分析と調査を行うことであった。

前年の昭和14年に「国家総動員法」が制定され、翌16年に太平洋戦争が勃発している。思想や報道の統制が行なわれ、ニュース映像や記録映画も、国の統制下にあった。昭和15年に国を挙げて催された「紀元二千六百年」という歴史的な行事の記録映画の復元が、右傾化が進んでいるとも評される現在、更に助長させるかもしれない、あるいは反対に、戦争への過ちを警鐘する資料的な意義があるのかもしれない。そんな迷いが復元に携わる前から頭をかすめた。しかし、この映像が重要な昭和史の証言者のひとつであることは間違いなかった。

まずは、この映画の復元に至る経緯を説明する。

2013年、奈良シネマクラブの方から相談を受けた。赤錆びた古い35ミリ・フィルム缶が見つかり、その調査の依頼だった。可燃性フィルムは引火性が強いので、映写機にも掛けることができず、その内容を把握できないまま長く放置されていた。

調べた結果、『金鷄輝く建国の聖地』、全8巻中の冒頭の1巻と、その映画を再編集し、短縮版として奉賛会映画大会用に編集された上・下2巻ものと判明した。短縮版も含め、冒頭に「紀元二千六百年」、製作：朝日新聞社、のタイトルがあり、昭和15年に橿原神宮で催された紀元二千六百年紀元節、奈良県での紀元大祭の記録であることが分かった。映像には、昭和天皇の参拝、並びに満州国皇帝愛新覚羅溥儀の参拝風景が撮影されている。とりわけ満州国皇帝の動画映像は極めて珍しい。

すぐに東京国立近代美術館フィルムセンターに問い合わせ、このフィルムが所蔵されているかを確認した。他にも各種機関のアーカイブ、朝日新聞社、橿原神宮にも問い合わせたが、この映画の存在すら知られず、唯一残存した大変貴重なフィルムであることが分かった。

内務省警保局版「日本映画検閲時報」を調べることから始める。『建国の聖地』をタイトルにした作品には、宮崎県高千穂とするものもあり、混乱はあったが、『金鷄輝く建国の聖地』(朝日映画)は、たった1項目しか見つからなかった。これは、発見されたフィルムが、世の中にたった1本しか存在しないことを示している。当時の内務省警保局の検閲では、

上映するプリント毎に申請を行い、審査を受けなければならなかった。例えば5本プリントを作れば、5か所審査項目がある訳で、1項目しかないとする、たった1本の上映プリントという事を示す。この項目には、「12月21日、登録番号50,222号、8巻、2,041メートル、『金鷄輝く建国の聖地』一、朝日映画、新規免除」と記載されている。ここで推察できることは、この歴史的な行事を記録する目的で撮影され、保存用、あるいは関係者のみの鑑賞を前提に申請されたものであろうということだ。この年の6月1日に施行された映画界統合によって、時事映画は、朝日新聞、読売新聞、大阪毎日・東京日日、同盟の活映部(映画部)は一つに統合され、「日本ニュース映画社」になっている。12月に申請されたものは、既に朝日新聞社としては公に上映できない規則であった。昭和天皇の参拝は6月11日、満州国皇帝の参拝は7月4日で、共に映画界統合後のことである。その意味では、朝日新聞は、橿原神宮又は国家的な特別の機関から依頼を受けた、あるいは朝日新聞自らが記録保存を目的に製作したものと推察できる。

さらに、奉賛会映画大会用の短縮版には検閲印がなく、検閲審査すら受けていない。この背景には、内務省と皇室、橿原神宮との関係から、特別に上映許可が得られたことが考えられる。

明治政府は、明治22年に大日本帝国憲法(明治憲法)を發布し、正式に2月11日を「紀元節」とした。「日本書紀」の記述を元に、畝傍山の麓には神武天皇の陵を、その官幣大社として明治23年に橿原神宮を創建した。橿原は、万人が汚すことのできない「聖地」となった。この『金鷄輝く建国の聖地』は、「聖地」橿原神宮での2月11日、紀元節大祭を克明に記録した映画であり、橿原神宮の歴史的な歩みを語るものでもあった。終戦間際GHQが追及する戦犯追及を逃れるため、大半の映画資料が廃棄隠蔽された中で奇跡的に残存し、日本の近代史を語る重要な資料的価値を有することとなった。今回の研究の意義は、そんな歴史的なフィルムの発見と復元に携わることができたことであった。

尚、「映画『金鷄輝く建国の聖地』復元委員会」を立ち上げ、フィルム復元することができた。JR畝傍駅の貴賓室特別公開(2014年11月20~24日)に合わせ、映画『金鷄輝く建国の聖地』復元版(20分)が一般公開されたことを付記しておく。

オーストリアの映画作家ペーター・チェルカスキー／Peter Tscherkassky(1958-)の作品は、主に既存の映画フィルムを暗室作業にて複写・変形することにより制作されている。これは表面的には1960年代にアメリカを中心に展開した構造映画／Structural filmと、特にその流れを受け継いでイギリスを中心に展開した構造的＝物質主義映画／Structural-Materialist Filmの形式を踏襲している。しかし、このスタイルと技法のミュージック・ビデオやモーショングラフィックなどへの応用など、大衆化を経由した今日においては、全く異なる意味をおびることになる。

構造映画という語は、映画評論家ポール・アダムス・シトニー／Paul Adams Sitneyの「フィルム・カルチャー」誌に掲載された論文で示された実験映画の形式であり、映画を成り立たせているフィルムの特性や、撮影・編集・映写などの映画の仕組みを主題とし、映像をコンセプト的に構成した傾向の作品を指す。シトニーは、構造映画の特徴を以下のように定義している。①固定されたカメラ、②フリッカー（明滅）の効果、③ループ（反復）、④映写された映像の再撮影である。この定義には曖昧さと矛盾が内包されているが、彼の指摘に合致する代表的な作品としては、白コマと黒コマによる光の明滅だけで構成された『フリッカー』（トニー・コンラッド、1965年）、限定的な写真素材と色彩、反復するサウンドトラックの『T,O,U,T,C,H,I,N,G』（ポール・シャリッツ、1968年）、45分かけて壁に貼ってある写真にズームアップしていく『波長』（マイケル・スノウ、1967年）、スクリーンに映写された古い映画を再撮影することのヴァリエーションで構成された『トム、トム、笛吹きの息子』（ケン・ジェイコブス、1969年）などがある。これらの作品は、実際には同時代の美術や音楽などの芸術動向と関与しつつ、多様に生み出されたものであった。

構造的＝物質主義映画は、構造映画の流れを踏襲しながらも、ロンドンを中心に独自に展開した映画動向で、映画理論家作家であるピーター・ジダル／Peter Gidalによって提唱された。これは映像による物語性やメッセージ性だけでなく、「記録」「再現」などの基本的性質を批判的に扱うものであり、カメラで撮られた対象と映像の関係を唯物的に問い直すものであった。構造的＝物質主義映画の特徴は、ジダルやマルコム・レグライス／Malcolm Le Griceなどの指導的

理論家兼制作者がグループを牽引していたことと、ロンドン・フィルム・コーポを基盤とした現像、プリントのラボを共有していたことが大きい。個人制作においても、現像、プリント作業は、現像所に外注するのが普通であるが、この過程を作家自身が行うことには大きな意味がある。つまり、自然で忠実な再現性を要求されるラボ・ワークを作家の手によって解放し、映画フィルムに無意識的に負わせられていた役割を批判的に暴くことができるのである。また制作過程をすべて作家の手で行うことにより、映画を伝統的な意味での美術・工芸的な位置に引き寄せる意味合いも生まれてくる。

ペーター・チェルカスキーはこの動向とは直接的には歴史的連続性のない状況で作品制作を行っている。しかし彼の著述などによれば、これらの映画の歴史を十分に意識した活動を行っていることが理解できる。これらを踏まえた上でチェルカスキーの作品を『未知の世界／Outer Space』を中心に分析した。『未知の世界』（1999年）は『エンティティ・霊体／The Entity』という1981年にアメリカで製作されたB級ホラー映画を素材とする、ファウンド・フッテージであり、この映画の上映用プリントの一部を、暗室作業で複雑に転写することで作られている。主人公の女性が目に見えない幽霊に暴行されるという暴力的かつ恐怖心をあおるシーンが選択されているが、チェルカスキーの特殊な技法と構成によって、元の映画で表現されていた主人公の女性の抱く不安から恐怖、観客が共有を要求される感覚が、より強調されて表現されている。映画を唯物的に扱ったかつての構造的＝物質主義映画と似た外観を持ちながら、元となる映画の狙いを（一見）肯定的に受け止め、増幅させているのである。これは従来のある意味素朴な批評性を超えて、作品の内容と存在がコノテーションのレベルで映画や映画史に対する批評性を持つことに繋がってくる。

報告者はこれまで映像制作と表現の実験において、映画フィルム、ビデオテープ、デジタルデータなど様々なメディアを使用してきたが、チェルカスキーの作品とその方法論を検証することによって、それらに新たな美学的文脈を見いだすことができるのではないかと考えている。それはフィルムに対するノスタルジーでも、従来の映画に対する批評的視点とも異なる、新たな創造性を開拓する試みになるのではと考えている。

写真受容問題については、とりあえず「写真」が **photography** ではないことを、日本と同様に韓国の場合も区別しておかなければならない。この点を明確かするために、「寫眞」を使う。**photography** の受容に先行し、日韓ともに「寫眞」という言葉が流通しており、この「寫眞」がどのような経緯を踏んで **photography** の意味で機能するようになったのかが、写真受容問題の核心である。この問題を考えるために、洋学が中国の文化的影響圏に到達する前と、その後を区別することが肝要である。

まず **photography** 以前の「寫眞」の問題についてであるが、日本については、すでに佐藤道信によって手際よく整理されている（佐藤道信『明治国家と近代美術』第II部、第3章、吉川弘文館）。中国的な絵画伝統を移入継承する過程で、「寫眞」が中国的な意味を継承しつつローカライズされるプロセスがかなり明解に記されている。一方、李氏朝鮮の時期までの半島における中国絵画との関わりにおける「寫眞」の受容は、たとえば崔仁辰の『韓国写真史』において、趙善美の美術史的議論（趙善美『韓國肖像畫研究』悦談堂）に拠りつつ肖像画をコア概念として実現した経緯が明らかにされている。

「寫眞」の **photography** 以前の意味論的な布置はこうしておよそ明らかになっているのであるが、実は、この意味論的な場から、**photography** へ接続していくプロセスとメカニズムは必ずしも明らかではない。日本については、既に研究に蓄積もあり一定の道筋は見えているが、必ずしも解決済みとはいえない。韓国における研究も上記した崔仁辰の議論は最初のとまった試みであるが、なお研究すべきことは多く、たとえば、西欧美術の移入のプロセスと絡めた日本での研究をひとつの補助線としてそれを深化させる必要がある。

一方、「寫眞」が布置された意味場の変動を解析するために、西欧的知との遭遇後の洋学移入の実態とその広がりを見定めなければならない。一般的な洋学移入とそれとの関わりにおいて、「寫眞」は概念場の中でどのような変動を被り **photography** と繋がっていくのであろうか。

この問題の考察の前提として、洋学がイエズス会の布教活動とともに、中国に到達したことと、中華中心システムの中では、洋学的知がすべて漢籍化されなければならなかったことを確認しておく必要がある。ただし、朝鮮半島の場合、鎖国下で、漢籍の形でだけ洋学知が移入されたかに見えるが、実際には、燕京使といった定期的使節等によって、高級

官僚ならびに非両班層の中人の通訳官がかなり頻繁に北京と半島を往来していた。したがって、北京で直接在京のイエズス会士と接触をもつことが可能であった。日本の場合、一般的イメージとしては、江戸期になれば漢籍と出島に限定された西欧人との接触を介してかろうじて洋学知の移入が可能であったと思われる。西欧人との接触という面でも、一見日本が西欧とのインターフェースの点で劣位に立つかにみえるが、江戸期の進行とともに出島において高度な通訳官養成蘭学受容システムが確立した。すなわち、洋学知が清ならびに李氏朝鮮の場合、漢籍によることを核心としたために、イエズス会士などが現地の意向を汲んでその知の漢籍化を行ったものの、あくまで、彼らのフィルターを通過した洋学知の提供に留まる恨みがあった。これに対して、日本の場合、ローカルなポリティクスが要求する知を選択的に受容し、『厚生新編』の幕府による翻訳プロジェクトにも見られるように、あらゆる分野にわたって選択的に、また迅速に知を移入するメカニズムが醸成されていった。

加えて、日本における洋学移入は、天草の乱などを経て実学的知を宗教的知と分離した移入であったが、朝鮮の場合、洋学的知が天主教といわばカップリングされて移入されたために、19世紀初めにおける天主教弾圧による洋学知の全チャンネルにおける遮蔽へと繋がった。日本の場合、江戸幕府の政治・経済運営上の変化から、江戸初期の洋学知への移入抑圧が、徐々に解除されて移入の中身が上記した選択的な可能性にも支えられて厚みを増していたことが見逃せない。実際、李氏朝鮮においてはカメラ・オプスクーラの原理面を含めた移入は日本の場合より時間的にも先行していたので、かりに洋学弾圧が19世紀早々に実施されずにとすると、「寫眞」をコアとする絵画的な描画に関わる概念場に、**photography** は、富国強兵的な実学である技術としての **photography** という媒介を経ずに取り込まれた可能性もある。朝鮮半島において、洋学弾圧下、「寫眞」の伝統がどのように命脈を保持しつつ **photography** の受容と接続するのかを解明する課題はなお大きい。すなわち、「寫眞」と肖像画を連携させる伝統が、日本の文化的プレゼンスが絶大であったにしても、半島における **photography** 受容を実現させた原動力であることを視野において、受容のメカニズムを更に追求していく必要がある。

はじめに

映画における時間表現は、その基礎は、1秒間に24枚の写真が連続的に撮影されるということにある。その撮影された写真が、同様に1秒間に24枚づつスクリーンに投影され続けることで、現実の時間と等価な時間がスクリーン上で流れる。そのことだけをとりえれば、そのプロセスは単なる機械的な記録であり、現実の模像(double)であり、複製にすぎない。それは「表現」ではない。映画史初期において、その芸術性が、以上のような根拠によって否定される。しかし、映画は、そのメディアの特殊性が次第に理解され、主観的な時間表現が試みられてきた。持続時間として定着された映像の断片が、表現者によって、恣意的に、従って現実の物理的な時間の一方方向性あるいは不可逆性から解放されて、映画的に独自の時間表現として結合され、豊かな物語を構成されてきた。

そのような一般的な時間表現よりはさらに特異な同時性と持続性の時間表現を試みた監督たちをここでは採り上げたい。彼らは、その試み自体が新しい時間表現の形式の創造となるような方法を提示してきたといえる。テオ・アンゲロプロス、ジム・ジャームッシュ、アッバス・キアロスタミ、溝口健二そして大島渚の時間表現における特異性とその持つ意味を明らかにしたいというのが本研究の目的である。

1.

アンゲロプロス、溝口については、前年度の研究の主として、「時間・空間の表現手法の系譜」という文脈で異なる時間系列の同時性という問題を探り上げた。そこでは、同一空間における異なる時間系列の並在として、『旅芸人の記録』と『雨月物語』における同時性が「系譜」の一部として論じられたが、今回はさらに、アンゲロプロスの他の作品、特に「ギリシャ現代史三部作」(『1936年の日々』『旅芸人の記録』『狩人』)の第3作『狩人』の独特の時空間の同時性を深く掘り下げた。ここでは同一のワンショットのなかの同時性ではなく、24時間の物語の中での複数の時系列が混在するというものである。また彼は一方で、『1936年の日々』ではワンショットの長回しという方法で極端な持続性の試みも行っている。溝口もまた、幻想という珍しくはない映画手法の枠組みではあるが、『雨月物語』の最後で長回しによる持続性をベースに異質な時間の同時性を行うが、『西鶴一代女』における長回しは、物語る手法とはいえ、独特の持続性の表現となっている。

2.

ジャームッシュは『ストレンジャー・ザン・パラダイス』(1984)において、実にシンプルなワンショ

ット=ワンシーンで時間の単調に前進する持続性を表現する。一方、『ミステリー・トレイン』(1989)や『ナイト・オン・ザ・プラネット』(1991)では、異なる空間的事象が同時性を共有するというものであるが、前者は狭い街あるいはホテルで共有する時間が表現され、後者では、地球レベルの異なる空間的事象が同一時間での出来事として描かれる。

同様に時間・空間の表現に関しては実に単純な構成を行うキアロスタミは、映画のもつ原初的な記録性を信頼し、作られた構造への不振から長回しによる持続性を手法とする。1997年のカンヌ国際映画祭パルムドール賞を受賞した代表作『桜桃の味』(1997)は、自殺願望の男が彼の自殺を手伝ってくれる人物を車で捜していく単純な構成を長回しで綴っていくのだが、一つ一つのそれらの時間の流れの中にイランの複雑な人間模様が浮かび上がってくる。敢えて演出を最小限にし、シンプルなカメラワークと物語の構成が、持続する時間を観る者に意識させる。

大島の『青春残酷物語』(1960)『日本の夜と霧』(1960)『東京戦争戦後秘話』(1970)等における長回しや手持ちカメラによる撮影などがそれらの内容と共に、いわゆる「松竹ヌーヴェルヴァーグ」と呼ばれたが、大島自身の実験性は、時間・空間の特異な表現手法というよりは、作品のもつテーマ性がそのような手法を引き出したといつてよい。次々と過去の映画的手法を破壊するゴダールの革新性とは趣を異にする。

3.

これらの監督たちによる時間表現の同時性と持続性は、通常の映画的手法と比べるとやはり特殊であり、物語の必然的手法からもたらされているとはいえ、その時間・空間の感覚は新鮮であり、新しい時間意識、新しい空間意識をもたらしているように思われる。非常に個性的な彼らの手法に、何か共通の普遍性を見出すことはもちろん困難であるが、長い歴史の中で、一般的にはその物語性が主軸とされている一方で映画というメディアのもつ、映画独自の特殊性が明示され、われわれの視覚の在り様や表象の新しい在り方が目指されることも映画研究にとって重要であろう。

本研究は、資料蒐集とその分析の途中にあり、現時点で十分な結論に至っていないが、更なる分析と考察を進め一定の結論を得た論文にまとめたい。

参考文献

- (1)Dictionnaire de la Nouvell Vague, Flammarion
- (2)Jacobs,L:The Rise of the American Film, MIT Pr.
- (3)ルグレ、W.:アンゲロプロス、フィルムアート社
- (4)Suarez,J.A.:Jim Jarmusch, Univ.of Illinois Pr.
- (5)Elena,A.:The Cinema of Abbas Kiarostami,SAQI
- (6)溝口健二:溝口健二著作集、オムロ
- (7)大島渚:大島渚著作集第1,2,3,4巻

電子テクノロジー音楽の保存方法に関する研究

大阪芸術大学 音楽学科 教授 志村 哲

1. 研究の目的

本研究は、主に20世紀に、電子テクノロジー、あるいはコンピュータを応用することで初めて実現した音楽を扱い、その保存方法を考察する。これらの音楽の特徴は、作曲当時の電子機器、コンピュータ等が使用できなくなると再演できないという共通の問題を抱えている。そこで、資料化および、擬似的復元のための保存方法を検討する。音楽史上、20世紀において新しい創作環境・制作技術をもたらしたもののひとつに、電子技術やITの発展があげられる。それにより、作曲家は過去には実現が不可能であった音楽様式、上演方法を手にすることができた。21世紀に入り、おおよそそれらの評価は定まりつつあり、幾つかの音楽様式として音楽史の1ページに組み込むことも可能となりつつある。ところが、これらの音楽は、そのシステムの特性上、すでに再演が困難なものも多く、メディア、テクノロジーが発達した現在においても実現する手立てがないことは大きな問題である。本研究は、歴史的な作品群の分析から、これらの問題点を洗い出すとともに、よりよい保存方法を考察し、アーカイブを作成する。また、将来的にこれらを本学オリジナルのデータベース教材として活用する方法論を検討する。

2. 研究の方法と成果の概要

本研究で対象となる音楽作品は多種多様な形態を有し、膨大な量であることはいままでのないが、本学にはNHK電子音楽スタジオで制作された主要作品の資料があるので、それらの分析に着手することができる。また、通信教育部で蓄積してきた音楽のマルチメディア・データベース構築のノウハウがあるので、これらを最大限に活用して歴史的アーカイブを作成できると考えられる。本研究は、以下の手順で実施した。

2.1. 歴史的な作品の楽譜の整備と制作・上演資料のアーカイブ

電子音楽やコンピュータ音楽の楽曲には、楽譜のあるものと無いものが存在するが、楽譜が不完全なものでも、作曲家や制作スタッフが残した書付や制作手順書が存在する場合もある。これらをデータ化し、Web教材として活用するためには、共通のフォーマットでアーカイブする必要がある。ところが、これまでの調査で明らかになったことは、作曲家自身の記した音楽構造やアイデアを記した図形楽譜は存在するものの、実際に音響合成した際の記録および、機器操作（ある種の演奏）の記録はほとんどなく、あったとしても記述者（および当時の制作スタッフ）のみが理解できる程度のメモ書きが残る程度である。そこで、それらに関してはデータ化し、いつでも参照できることが望ましく、その分析作業を進めた。

2.2. 作品資料のマルチメディアによるドキュメンテーションとデータベース化

楽曲にかかわる資料を学生が「巨視的および微視的」に観察し、多角的に分析できることを目指して、マルチメディアによ

る提示方法を検討した。ところで、それに使用するアプリケーションは、これまではコンピュータ単体ごとにインストールされたデータベースアプリケーションを使用することが、その高度で多機能な仕組みを活用できるという意味で有効であった。しかし、近年のハードウェア、ソフトウェアの多様化から、データの汎用性を確保することが困難になった。一方、クラウドへのデータベース構成の方法が実用的な段階に入ったので、いまださまざまな問題は残されているが、これらを活用する方向で作業を進めている。将来的には公開・活用が可能な楽曲に関しては、擬似的な研究演奏あるいは、鑑賞が可能な方法を検討し、教材化する予定である。

3. まとめ

音楽は、あるとき個人によって作曲されたものであっても、そうでないもの（たとえば虚無僧本曲のような無名性が特徴の音楽）であっても、それが演奏された時間、空間にしか存在し得ないものである。そこで、レコード再生や楽曲に関連した諸資料（たとえば楽譜）から、その当時のかたちを感得することはできない。しかし、我々が、その音楽から何かを学び取るためには、諸資料を分析し、記述する行為自体がもっとも有効な手段であると報告者は考えている。その意味で、音楽を情報として捉え、だれかに受け渡すためのデータベースを作成することは、大変、有意義な手段であると確信する。今後も本研究を、さまざまな方法で発展させていきたいと考えている。

参考文献：

- 石上和也；泉川秀文；志村哲 2011 「<IT 社会のための情報音楽 Web 博物館>プロジェクト」(社)私立大学情報教育協会 H. 23 年度 教育改革 ICT 戦略大会、アルカディア市ヶ谷(講演論文)。
石上和也；泉川秀文；竹内明彦；志村哲 2012 「歴史的電子音楽資料データベースとその21世紀音楽教育への応用」(社)私立大学情報教育協会 H. 24 年度 教育改革 ICT 戦略大会、アルカディア市ヶ谷(講演論文)。
泉川秀文；石上和也；志村哲 2009 「地無し尺八特性付加ツールの開発」情報処理学会・音楽情報科学研究会・夏のシンポジウム 2009 (研究報告)
川崎弘二；松井茂(編) 2013 「志村哲」『日本の電子音楽 続 インタビュー編』京都：engine books、261-291。
CD 『音の始源を求めて』第1～8集、東京：サウンドスリー(発行：音楽工学有志の会、解説または編集：志村哲)。
志村哲 2007 「1.3.2 笛のリズム、尺八」「2.5.1 音響合成 合成音の模索と終極、そしてノイズからの出発」『事典 世界音楽の本』徳丸吉彦；高橋悠治；北中正和；渡辺裕(編)岩波書店。
志村哲他 2007 『音楽文化のすすめ - いま、ここにある音楽を理解するために』小西潤子；仲万美子；志村哲(共編著)ナカニシヤ出版。

モーションキャプチャーデバイスによる先端芸術表現の研究

大阪芸術大学 音楽学科 准教授 市川 衛

研究目的

2010年にマイクロソフトのゲーム機のXbox 360向けにKinect(キネクト)という画期的なゲームデバイスが発売され、ジェスチャーや音声認識によって直感的で自然なプレイができるようになった。キネクトは単なるゲームコントローラーにとどまらず、さまざまな用途で利用されるようになり、先端的なメディア芸術表現やデザイン領域でも数多くの作品が生まれるようになった。2013年現在、キネクトの互換デバイスも複数発売され、PCやMacで動作する開発環境も整備されている。

そのような状況を踏まえて、平成26年度の教育研究では互換デバイスのXtion(エクシオン)を用いた先端芸術表現の研究を行うことを計画した。実際のメディア芸術作品を想定したシステムを構築して動作検証を行い、鑑賞者の手や身体の動きなどによって音楽や映像をコントロールする作品の制作を行う。それによって得られたノウハウやシステムを、担当授業である卒業制作や芸術工学の授業での学生の指導や作品制作に役立てようと考えた。

研究内容

研究は以下の手順で行った。

最初にキネクトの互換デバイスのXtion PRO LIVEを動作させるためのオープンソースOpenNI2.2+NiTE2.2のSDKを使用して、サンプルプログラムでMacOSXをベースとした基本的な動作検証を行った。

OpenNI2を動作できるプログラミング環境としてはXcode、Processing、openFrameworks、Unityなどがあるが、そのすべての環境についても動作検証を行い、それぞれの利点や欠点を研究した。

次にキネクトで動作するインタラクティブなサウンド・インスタレーション作品を構想し制作した。鑑賞者が右手と左手をそれぞれ挙げることで異なる歌声のワンフレーズをダンスミュージックに合わせてシャウトすることができる「Hands Groove」という作品で、ProcessingおよびMax6でプログラミングを行い、10名までの鑑賞者が参加して、それぞれ異なるフレーズをシャウトできるようにした。オープンキャンパスで音楽学科の参加型展示として映像出力に映像モニターを使用した形式で3度にわたる公開を行った。

「Hands Groove」の制作経験を踏まえて、開発環境をProcessingからUnityに変更した新たな作品制作に挑んだ。一人の鑑賞者の手足の上下など動きに初音

ミクの3Dモデルが音声と動作で反応する「mikuに会える」という作品を制作した。この作品は映像を短焦点の液晶プロジェクターで投影するという形式で大学祭での展示を行った。

「mikuに会える」の作品制作と展示で得られた問題点や課題を検討し、「プロジェクター画面と鑑賞者の距離が短いと動作が困難である」、「縦長の3Dモデルの表示は横長の画面にはあまり向いていない」などのプロジェクターでの投影による課題が明確となった。そのため、当初の研究計画では基本システムとしてMac mini+Xtion PRO LIVE+短焦点プロジェクターという基本セットの4セットの構築を計画していたが、計画を修正して映像装置を短焦点プロジェクターから明るい場所でも使用ができ縦置きができるデジタルサイネージに変更する決定をした。

また、研究予算を考慮してトータルシステムを基本システムの4セットから3セットに修正し、当年度はデジタルサイネージを1セットだけ整備し、今後の研究で2セット追加していくことにした。

最後にデジタルサイネージベースの基本システムを複数使用した大規模なインタラクティブ・インスタレーション作品として「mikuに会える」を発展させた「MikuMikuに会える」というタイトルの作品を制作した。対象となる初音ミクの3Dモデルを個性の異なる9種類のうちから選べ、それをイーゼルスタンドで縦置きしたデジタルサイネージで表示できるようにした。現在は基本セット1台だけの展示しかできないが、最大で9セットのデジタルサイネージを並べた大規模なインタラクティブ・インスタレーションが可能となっている。

自己評価と将来展望

インタラクティブ・エンタテインメント作品の3作品の実制作を通して、キネクトのようなモーションカメラセンサーを使用した先端芸術表現の研究が大いに進んだ。

「Hands Groove」はProcessingとMax6のふたつのプログラムで構成されていたが、より利便性が高いUnityの単体のアプリケーションに統合したバージョンアップを行う予定をしている。

「MikuMikuに会える」については平成27年度に3セットを使用した展示を行う予定である。また、最終形態である9セットを使用した大規模インスタレーションの展示の実現に向けての努力もしていく。

本研究によって得られた成果は今後の作品発表への発展だけでなく、担当している授業や学生指導に大いに生かしていきたい。

琉球列島のハマキガ相に関する研究—その3

大阪芸術大学 初等芸術教育学科 教授 駒井古実

琉球列島は北から大隅諸島、トカラ列島、奄美諸島、沖縄諸島、宮古諸島、八重山諸島が配列する約1000kmにわたる大島弧で、南西諸島とも呼称される。トカラ列島と奄美諸島の間には生物地理学的な区分である旧北区と東洋区を区分する渡瀬ラインが認められ、このラインを境に動物相・動物相は異なっている。琉球列島のアジア大陸の南東部に位置し、何回もアジア大陸と陸続きになり、その度に大陸の生物が繰り返し侵入し、孤立化して琉球列島独自の生物相が形成されていった。このような成立過程から、各島の生物の多様性は極めて高く、固有種も数多い。これらは長い時間をかけて形作られた二度と創りだせない貴重なものであると同時に、われわれの生活にもさまざまな面からの恩恵を与えてくれる重要な資源でもある。しかし、この地域は現在もっとも自然破壊が進行しつつあり、多様性の解明と保護はもっとも重要な課題になっている。

申請者は過去30年間、鱗翅類(チョウ類と蛾類)、特にハマキガ上科の系統分類学的研究に従事してきた。この群は世界から約8000種が知られる大群で、様々な植物を寄主とし、数多くの森林や農林上の重要害虫を含み、生態系の保護および、害虫防除の観点から、その分類の進展が望まれている。しかし、我が国では多様性が著しく高く、研究が進んでいるとは言い難い。申請者はこれまで種子島・奄美大島・沖縄島・石垣島・西表島のマングローブ林や亜熱帯常緑広葉樹林でのハマキガ相の調査を数多く行ってきた。その結果多くの新種、および未記録種を発見し、いくつかの種の寄主植物や生態を解明した。これらの結果の一部はすでに論文として発表している(Komai, 1999, 2002など)。しかし、申請者は主としてこの群の高次分類群(属以上)の系統関係の解明に研究の焦点が当たっていたため、琉球列島におけるこの群の種レベルの分類学的研究はまだ不十分で、まだ多くの未記載種や未記録種が残されている。また、寄主植物などの解明も十分でない。現在、環境破壊によるいくつかの種の絶滅や希少化の危機が迫っており、できるだけ早く多くの種に学名を付して、その種について記載する必要があると考えている。平成26年度は3カ年継続研究の3年目にあたる。

1. 研究の概要

調査場所および期間: 2014年度は次の地域の亜熱帯林で調査を行った。与那国島(2014年4月1日~2日)、沖縄島(4月3日、4月19日~21日)、久米島

(4月18日~19日)、屋久島(5月1日~4日)、種子島(5月4日~6日)、石垣島(10月3日~4日)、西表島(10月4日~6日)、西表島(12月24日~27日)、石垣島(12月27日~29日)、北大東島(2015年1月16日)、南大東島(1月17日~19日)、石垣島(2月13日~15日)、西表島(2月16日~19日)。琉球列島との比較のため、2014年10月31日~11月7日に小笠原群島母島で、11月7日~11日に父島でそれぞれ調査を実施した。

調査方法: 森林内を歩いて飛翔する成虫だけではなく、各種植物の葉や果実を摂食する幼虫を採集した。また、植物への加害の痕跡は認められない場合でも、見つけた果実や種子、虫こぶはすべて採集し、それを研究室に持ち帰り、加害の有無を確かめた。このようにして集めた幼虫は飼育し、成虫を羽化させた。夜間の調査は林内に発電機を持ち込み、水銀灯により昆虫を集めた。

研究結果: 多くの種の飼育を行い、新たな知見をえた。本年度は以下の植物の科に寄生する種を重点的に調査した。

クスノキ科: マダラハマキガ亜科の *Lopharcha* 属の以下の種がこの科に依存していることが判明した。*Lopharcha* sp. 1 がタブノキの新芽を(石垣島)、*Lopharcha* sp. 2 がヤブニッケイの新芽(久米島)をそれぞれ摂食する。小笠原群島では、これらとは異なる3種がクスノキ科のコヤブニッケイ、ムニンイヌグス、コブガシに寄生する。これらはすべて新梢や芽に穿入する。*Eudemopsis toshimai* がバリバリノキの新芽を摂食する(屋久島)。*Eudemopsis* 属の新種がヤブニッケイの新芽に寄生する(北大東島)。

マメ科: *Grapholita* 属の新種がナハキハギの莢に潜る(西表島)。*Acanthoclita* 属の新種がクロヨナの新葉を摂食する(石垣島)。*Fulcrifera* 属の一種がクロヨナの新梢に潜る(石垣島、沖縄島)。

アカテツ科: 従来琉球列島に分布する *Trymalitis* 属は小笠原に分布する種と同一種で、学名は *T. escharia* とされてきた。小笠原群島の調査で両者は異なる種であることが判明した。琉球の種は新種である可能性が高い。小笠原群島の種も幼虫はアカテツの果実に潜る。

2. 研究成果

現在、得られた多くの標本の整理と同定作業を行っている。現在小笠原群島産の種も含めた *Lopharcha* 属の論文をまとめつつある。

【はじめに】

ダイナミックアセスメントとは、子どもに認知・言語学的ストラテジーなどを教え、新しい課題を習得する過程を観察し、その新しいストラテジーをどの程度使えるようになるかを調べるものであり、近年、アセスメントのみならず指導法としても適用されている。本研究では、言語発達障害児に提示されたナラティブを複数回再生させる中で、主人公、問題、感情、結果などのナラティブのマクロ構成要素について絵、アイコン、付箋などを活用して教え、発問を通じて内省させ、どの程度単なる再生から自分自身の体験の語りに発展させられるかをみることで、指導法としての有用性について検討した。

【方法】

(1) 教材の作成

ナラティブの内容は問題発生後、登場人物が解決するというストーリーで統一した。ナラティブを聞かせる際に用いる5枚絵や、マクロ構造の指導に用いるアイコンを作成した。

(2) 実施法

原則週1回の個別指導の中で平均30分取り組んだ。

1. ベースライン期(4回)では、ナラティブを聞かせ、子どもに再生させるが、指導的な関わりは行わない。
2. 指導期(12回)では、①ナラティブを5枚絵とアイコンを用いながら聞かせた後、1回目の再生させる、②子どもの再生発話に沿って、絵か言葉を付箋に書きとめ、5枚絵の下に貼っていく、③話のマクロ構造について質問する、④2回目の再生をさせながら、追加の絵や言葉を付箋に書きとめ、貼り付ける、⑤ナラティブに含まれた言葉の意味について質問する、⑥3回目の再生をさせながら、付箋に書きとめ、貼り付ける、⑦提示されたナラティブに似た自分自身の体験について話させ、話に沿ってアイコンの下に言葉や絵を付箋に書きとめ貼っていく、⑧出ていないアイコンを提示しながら、話を補足するように促し、補足の話を書きとめ貼っていく、⑨アイコンのみを提示し、自分の体験をもう一度話すように促す。

3. 対象児

東京都および横浜市のことばの教室に通級している学童男児8名(小2:1名、小3:4名、小4:3名)。

【結果】

全員ベースライン期を終え、2～5回の指導を終えた段階で、途中経過ではあるが、各児の変化について報告する。

A児(小2:横浜市) 特異的言語発達障害(SLI):指導3回

- ・自分の発話が付箋に書かれていることに気づき、ナラティブ再生に利用する
- ・アイコンを手掛かりに自分の経験について言葉を補い、相手に伝わりやすく話をするようになった
- ・前回の指導で出てきた語句を覚えていて使おうとする。

B児(小4:横浜市): 構音障害現在は改善+SLI:指導2回

- ・指導期1回は、再生の時付箋を見なかったが、2回目は付箋を読んでいた。

- ・言葉の意味の学習後、学んだ言葉を再生に用いるようになった。

C児(小4:横浜市): SCD+ADHD:指導2回

- ・1回目の実施時は、ほぼ暗記して、再生する。難しい語句もそのまま使おうとするが、意味は分かっていないので言い回しに誤りがある。

- ・2回目は、再生前におしゃべりを始めたので、雑な再生になった。

- ・自分の体験の内容はベースライン期と同じだが、指導期の方が表現が増えた。

D児(小3:東京都): 言語発達障害:支援4回

- ・絵やアイコンを手がかりに話すことで、再生をくり返しても、内容がおおきくずれることなく話せるようになってきている。

- ・似たような自分の体験については、まったく出せずにいたが、支援期の3回目になってようやく話せた。しかし、内容は適切なものではなかった。

E児(小3:東京都): 言語全般が脆弱・特に読み書きが困難:支援4回

- ・自分の発話を書かれた付箋を活用し、ナラティブを再生している。

- ・内容理解の質問を通して学んだことを、次のナラティブ再生に利用するようになってきた。

- ・少しずつ自分の経験について話すようになってきた。

F児(小3:東京都): 構音障害・SLI:支援4回

- ・付箋に書かれた自分の発話をもとに、ナラティブ再生をするようになった。

- ・1つの絵や1つのアイコンについて、長々と話すことが少なくなってきた。

- ・自分の経験については、「経験したことはあるが忘れた。」「話せない。」といった状態が続いている。

G児(小3:横浜市): ASD:指導5回

- ・自主的にベースラインの時から復唱を行っていた。指導を重ねる内に、アイコンの内容を入れるよう意識する様子が見られた。

- ・自分の体験については5枚絵の内容とほぼ同様のものを話していたが、自分の話もできるようになってきた。

H児(小4:横浜市): SCD:指導4回

- ・1度目の再生以外は付箋を読み上げるだけだった。

- ・自分の体験は、感情の部分が抜けがちだったがだんだん話せるようになってきている。

【考察】

指導が途中経過とは言え、すでに効果が明らかになった点がある。1つめはマクロ構造を示す絵やアイコンを手掛かりとし、また、質問による学習を通じて、ナラティブ再生に求められる要素が分かってくる、発話の内容をそれに合わせるようになってきている。2つめは、子ども自身が発した言葉が付箋に書きとめられるため、自分の発話を意識し、それを次の再生に利用するなど、言語表現への意識が高まってきている。今後、予定の指導を終え、どの程度自分の体験の語りにつながるか、結果を数量化するとともに、個々の子どもの問題と照合した分析・検討を行う予定である。

① 大津市のいじめ自殺事件の概要

2011年10月11日、大津市立〇〇〇中学校2年生徒が、自宅マンションの最上階（14階）のベランダから身を投げ、転落死した。当初、遺族は「同じマンションの方々に迷惑になる」と考え（聴き取り調査での遺族の証言）、なるべく表沙汰にしたいとの意向があり、大津市教育委員会の担当者にそう訴えかけた。それ以来、8か月、表面的には収束するかに見えた「事件」であった。ところが、2012年7月4日、共同通信社の記者が、子どもからの情報として「自殺の練習をさせられていた」とのスクープ記事を掲載したことによって、にわかにもマスコミ各社の重大事件に発展した。

そこで、大津市長部局は「市長直属の第三者委員会を立ち上げ、教育委員会から独立した調査を行う」ことを決定した。遺族推薦の尾木直樹氏をはじめ3名の委員、滋賀県臨床心理士会会長の野田正人氏をはじめ3名が市役所推薦の受けて、8月25日に発足したものであった。ところが、野田氏が発足前日に一身上の都合で、第三者委員の就任を辞退するという「まれに見る展開」となってきた。

研究担当者は、2012年9月22日から大津市長の推薦を受けて、「大津市立中学生いじめ自殺事件の真相究明のための第三者調査委員」に就任した。（空席となっていた臨床心理士枠の委員に就任したものである。）それ以来約1年6ヶ月間、他の5人の委員と一緒に「真相究明のための活動」に従事した。

自殺した中学生をめぐる友人関係の聴き取りや、教職員への聴き取り、澤村教育長をはじめとした教育委員会関係者への聴き取り調査と共に、700ページに及ぶアンケートの記述内容をつぶさに読み解き、時系列に並べることによって、見えてきた「いじめの実態」について、明らかにしてきた。

② 聴き取り調査結果の報告集

その結果、19項目におよぶ「いじめ事象」が、「いじめられた子どもを自殺に追いやった」と、いじめと自殺の因果関係についても、あきらかにしてきた。

その調査結果については、2013年1月31日、越大津市長に「大津市立中学生いじめ自殺事件の真相究明のための第三者調査委員会報告書」として提出した。231ページにおよぶ膨大な報告書は、日本全国の注目を浴びるところとなった。

③ 聴き取り調査における留意点

この聴き取り調査を始めるにあたって、第三者委員の中にも「警察が時間を掛けて調査し、教育委員会も同様に調査している。その上に、まだ第三者委員でも聴き取りをすることに疑問」が寄せられていた。そこで、研究担当者は聴き取りを警察や、教育委員会の聞き取りとは、違ったものになるべきである。事実関係の追及と共に、聴き取ることが、頑張ってきた子どもや保護者の心の癒しになるものとしたいとして、カウンセリング機能を持たせた聴き取りのありようを提起した。（朝日新聞全国版 平成25年3月14日付け記事）

④ いじめ問題の解決策（いじめをなくすための提言）

究極のところ「人間社会が営まれるにおいて、強者と弱者が発生するものであるし、いじめはなくなるといえないのではないか」という悲観的な見方も否定できない。しかし「いじめを無くす」という努力は出来得るものである。となると、どのような方策で「無くすことが出来るのであろうか」という疑問が多数寄せられてきた。被害者の遺族と加害者の間で、裁判が起っており、その接点は見出し得ないままであるように受け止められている。（因みに裁判所の勧告を受けて、2015年3月大津市と、被害者遺族が和解するとの情報が流れている。）このように裁判では「勝つか負けるか」の二者選択のようにしか取れないが、教育の力により、双方にいじめに対する認識の高揚を得ることによって、解決しようとする動きを作りだされるものであると、理解した。この経験は、全国でいじめ問題に苦しんでいる事案への解決への糸口を提供することになると考える。ここに、教育の力を見出し得るのではないかと、結論づけた。

長沼守敬の渡伊以前と帰国後の活動に関する研究

大阪芸術大学 教養課程 教授 石井元章

本年度は、予め提出した計画に沿って長沼の全作品・一次資料を整理し、可能なものについては現地調査を行った。

まず6月3日に岩手県花巻市萬鉄五郎記念美術館に赴き、同館元館長千葉瑞夫氏、同館学芸員平澤広氏、一関市博物館学芸員大衛彩織氏と長沼の残した一次史料を調査検討し、読み下すべき資料の選択を行った。当該資料は来年度以降専門家の協力によりデータとしてインプットし、今後の研究の基礎とする。

次いで、現存する数点の作品を調査した。まず、数回に分けて東京大学本郷キャンパスに現存する作品を撮影・調査した。《榊俣》(東京大学医学部精神医学教室)、《濱田玄達》(東京大学医学部産婦人科学教室)、《エドワード・ダイヴァース》(東京大学理学部)、《エルウィン・ベルツ》《ユリウス・スクリバ》(東京大学医学部)がそれである。《濱田玄達》の肖像は東京御茶ノ水濱田病院にも存在するため、そこでも確認を行った。

藤田組の創立者《藤田傳三郎》の立像は、第二次大戦中の金属供出により失われたが、大阪市都島区の藤田美術館に台座、および関連資料が所蔵されているため、学芸員に連絡を取り、調査を行った。萩市に立っていた《藤田伝三郎》立像に関する調査は来年度に持ち越しとなった。

11月18日千葉県市川市香取の郵政博物館資料センター、および東京スカイツリー内の郵政博物館において、日本の郵便制度創始者である《前島密》の肖像を調査した。前者は著色の石膏原型、後者はそれを基に鋳造した最初の像である。

2015年1月26日東京国立博物館に収蔵される《岩倉具視》《木戸孝允》《近衛忠熙》の3体の石膏原型を調査した。これらはこれまで研究者の間で存在が確認されていなかっただけに興味深い。郵政博物館資料センターの《前島密》と同様、著色の石膏原型である。

10月中旬に福岡県と佐賀県に存在したとされる2体の像《鍋島閑叟公》《久良知寅次郎》を調査し

た。本来は2日間を費やしてじっくり調査する予定であったが、13日に現地を通過した台風のため交通機関が麻痺し、双方とも14日に調査せざるを得なくなった。前者に関しては、像主の子息である鍋島直大がローマ駐箚日本大使であった時にヴェネツィア留学中の長沼が知遇を得ており、また萬鉄五郎記念美術館には建設委員長としての大隈重信から長沼への制作依頼の書簡が所蔵されているため、これまで長沼の作品であると考えられていた。しかし、佐賀市徴古館での調査によって、同像は長沼から依頼を受けた武石弘三郎の作品であることが明らかとなった。他方、後者は筑豊炭鉱王の一人久良知寅次郎を像主とするが、この像も戦時中の金属供出によって失われたと考えられていた。ところが、世界記憶遺産に登録されて一躍名を知られるようになった炭坑の語り部・山本作兵衛の作品を所蔵する田川市石炭・歴史博物館が本像の顔の部分を持っていると連絡が入り、博物館からの依頼に基づき調査に向かった。当該作品は顔の前面部分だけが焼き切られて残されていた。金属供出の最中に、同像を境内に所蔵していた寺の住職が同像の顔部分を自ら焼き取ったと証言を残しているほか、様式的にも長沼の作品に近いと彼の手になる可能性が高いと考えられる。しかし、結論は更なる調査の後に出したい。

長沼は日本が台湾を領有していた時代の初期に台北に2体の彫刻を制作した。《水野遵》(台北市円山公園)と《長谷川謹介》(台北駅前)がそれである。前者は初代民政長官である水野遵が像主であり、後者は台湾縦貫鉄道を完成させた長谷川謹介を表す。これらについては既に論文を完成し、大阪芸術大学大学院紀要『藝術文化研究』第23号に掲載される予定なので、詳しくはそれに譲る。

夏季休暇の間にヴェネツィア美術学校古文書館に通って、現地に残る長沼の学籍記録等を洗い直した結果、いくつかの新知見を得ることができた。これについては稿を改めたい。これらの成果に基づき、今後も研究調査を継続する。

アンリ・ベルクソン (1859-1941) は、藝術論と題された著作を遺していないものの、藝術に対する関心が極めて高かったと言ってよい。『意識に直接与えられているものについての試論』(以下、『試論』)では音楽が、彼の哲学において中核をなす持続について説明する際に取り上げられ、『創造的進化』においては、誕生まもない映画が、知覚との兼ね合いで一章を割いて論じられている。また藝術は、晩年の『道徳と宗教の2つの源泉』においても言及されている。このような扱い方から彼は、藝術を単独で論じるのではなく、それを人間の行動様式との関わりの中で、あるいは、社会生活におけるひとつの活動領域として、総合的に考察しようとしていたことが分かる。他方、ベルクソン哲学においては、その時間論の中核をなす持続の捉え方とともに、身体が極めて重要な位置を占めている。特に、『試論』に続く名著『物質と記憶』において、身体は事物と表象の中間としてのイマージュと位置づけられ、中でも「私の身体」は世界の中心に位置するものとされる。本研究は、このようなベルクソン哲学の中に舞踊美学の可能性を見いだそうとするものである。もちろん、彼の哲学全体を見渡してみても、舞踊が主題化されているわけではない。とはいえ、舞踊を考えるうえで重要な観点が、まずは『試論』において、身体運動としての優美な動きについて示されているので、ここではそれを中心して述べることにする。

さて、ベルクソンは美的感情に含まれる優美 (grâce) の感情について、それは「外的運動における或る種の自在さ (aisance) と何らかの容易さ (facilité) の知覚に他ならない」(Œuvres, p.12) と述べる。いま目の前で行なわれている運動に、優美が認められるか否かは、そこに自在さや容易さを感じ取られるかどうかにかかっており、この自在さと容易さは、彼によれば、その運動の諸部分が互いに準備し合っている点に求められる。つまり或る動きには、それに先立つ動きが溶け込んでおり、そのような動きが、あとに続く動きを準備する。各瞬間において、諸要素が相互に浸透し合っている運動が、優美の感情をもたらすことになるのである。ベルクソンはこのような運動を曲線と結びつけて考える。すなわち、直線的な運動、あるいは、ぎくしゃくした運動が優美を欠いているのは、動きの構成部分が自足してしまっていて、動きの各要素の間に相互浸透が生じていないからであり、「優美がジグザク線よりも曲線を好むのは、曲線は絶えず方向を変えるが、しかし、各々の新しい方向がそれに先立つ方向の中に示されていたから」(ibid.) である。それゆえ、優美な運動が曲線的であるということは、その運動に絶えざる変化があるということであり、また、いま目の前で繰り広げられている曲線的運動に、先立つ動きと続く動きが溶け込んでいるということは、まさしく「いま・ここ」を充実したものにすること、かつ、その運動に予見可能性つまり次なる動きへの期待をもたらすということである(こうした考え方の背後には、言うまでもなく、諸要素の

相互浸透としての持続の捉え方が横たわっている)。このように、絶えざる変化、いま・この充実、来たるべき動きへの期待(予見可能性)といった要素を含み込んでいる運動が、優美な運動なのであって、逆に、そのような要素を動きが内に含んでいるとき、私たちはそこに自在さや容易さを感じ取るのである。優美な運動とは、一種のゆとり、或る種の余裕を含んだ運動と言ってよい。

もちろん上に述べた事柄は舞踊ではなく身体の動きについてのものであるが、ベルクソンの捉え方で注目すべき点は、リズムや音楽の付加という条件付きではあるものの、この自在な運動に一種の身体的共感が伴う、という点である。この観点が舞踊を美学的・藝術哲学的に考えてゆくうえで重要なヒントを与えてくれるように思われる。そこで本稿では、2拍子の動きと3拍子の動きを考えてみたい。まず2拍子の動きであるが、それは直線的な動きになり、その典型は行進である。2つの拍の繰り返しが身体運動を直線的に進めてゆくことになり、それはどこかへ向かってゆくという明確な方向性を示す。このような運動は、変化に関して言えば、絶えざる変化ではなく、或る瞬間における不意の変化、原則として予期せぬ変化をもたらす(つまりジグザク線の運動)。他方、3拍子の動きにおいて重要なのは3拍目である。3拍目が1拍目と同じになるならば、2拍子と異なるところがなく、直線的な動きにならざるを得ないため、3拍目に必ず変化が生まれてこなければならない。そのような動きは、絶えざる変化を示して、曲線的な動きになる。したがって、このような動きは、明確な方向性を示すわけではない。それはいわば円を描くような動きとなって、そこに「いま・ここ」における動きの充実が生まれ、この充実がさらに「いま・ここ」から絶えず逃れ出てゆく動きを生み出して展開してゆく。いま・この充実から次なる動きが溢れ出てくるのである。ベルクソンの考える身体的共感は、このような運動の充実とその横溢によってもたらされると言うべきであろう(紙幅の関係からここでは触れることができないが、この身体的共感、奥深いところで、ベルクソンの言う生命の飛躍 élan vital と結びついていると考えられる)。

ベルクソンにおける身体は、周知のように、まずもって「私の身体」であり、それは知覚および行動の中心として世界の中心である。別の言葉を用いれば、世界は私が身体として行動し振舞うことによって築かれるのであり、その意味で世界とはそもそも身体的世界である。とすれば、世界は私の身体の行動の網の目として、それゆえ、「複数の私の身体」の網の目として築かれている。このように考えるならば、世界はいわば間身体的なものであり、そうであるからこそ、優美な運動としての曲線的な運動に、身体的共感が生まれるのである。舞踊の美学的基礎は、先に見た優美な運動の有する特質が、根本的には「私の身体の振舞い」が示すべき基本的特徴に他ならないということに求められるであろうし、舞踊とは、この振舞いの共同体験の場として示されると言うべきであろう。

変身思考—彫刻作品を通し制作研究する—

大阪芸術大学 教養課程 講師 加藤隆明

この変身というテーマについて私の作品から考察するに、1990年代からのドンゴロス（麻袋）を素材に制作した作品から今日の豚真皮素材を使用した作品までのコンセプトの根幹を構成している。なぜ、変身というテーマを作品コンセプトの根幹に置いたのか。

変身と云うと文学作品カフカの「変身」が有名である。またヨーロッパ絵画の主要なテーマであるギリシャ神話、御伽噺、現代美術、そしてマンガやテレビの戦隊ものなど現在では日常的にも数多くみられる。余談ではあるがいまだに続く仮面ライダーシリーズの名言「変身」はカフカの変身から来ているといわれている。その変身概念は人間にとって魅力的であり興味の対象としてあり今後も創造されていくテーマであろうと考える。

その変身概念を明確に制作コンセプトにしてきたのは1991年なびす画廊と1992年Galerie16で発表した高さ150cm長さ300cm程度のカボチャ形を2つ繋ぐように制作された作品からである。素材はドンゴロス布、石膏を着色した素材などで制作されている。その作品は表層しかなく内は空っぽである。それを天井から吊るし形態を保っている。自立不可能な彫刻である。

制作内容は、使用済みドンゴロスを数十枚繋ぎあわせ内から黄色に着色された石膏をドンゴロスの荒い目から練りだす。目の粗いドンゴロスの素材と石膏のテクスチャが鑑賞者の目を留めるように表面を制作してある。

この形態は蚕繭からきている。なぜ蚕繭の形態を模して作品にしてきたか。これが今回の変身を研究テーマにした理由である。昆虫類の成長過程には、幼虫、蛹、成虫という段階があり、幼虫と成虫の形態には類似性が見当たらないほど大きく異なる場合が多い。その過程に蛹という特異な過程がある。蛹の表面は固く外界から内部を守り、そして内部ではすべての器官は流動化し成虫の形を作り直す。この哺乳類等にはあり得ない変身形態に興味を抱きその形態をイメージできるような作品を制作した。

この成長過程に見られる蛹の現象を考察してみた。外界から隔離し明確に内と外を分ける膜とは変身概念とどのような形で接することが可能だろうか。この時期の私の作品は、形や質の変化が変身として考えたのではなく、変身中の閉じた空間、決して視覚できない世界を守る殻に意味を見出していた。内的空間は外界と遮断され、無関係な時間と空間によ

り変化を続ける。これを外部の時空間から閉ざされた「聖なる時空間」と考えた。私の作品は変身中の聖なる時空間を内包し、しかし視覚化できず外部の皮膚しかとらえることができない。この表面だけの彫刻は変身のために必要な時空間を守るもので外界から切り離す膜であった。

彫刻の話に戻す。彫刻の基礎的概念は塊としてあり、物資の内の存在が空間と接する場所が表面となる。例えば木を削ったとしよう、物質の内を彫り進めるが現れるは内ではなく表となる。つまり内の存在はないともいえる。内の存在は常に信頼の中にあるいは触覚にあり肉眼は内を捉えることはない。彫塑の制作方法は表面の転写により可能になる。物質の表面が空間の表面ともなる。膜に守られた変身の場所は現実世界の外にある。

次に、裁縫彫刻シリーズ（1996年～2008年）と豚真皮を使用し同質の糸で縫い上げた作品、生きもの死にもMetamorphoses（2009年～現在に至る）を考える。この作品の前まではすべての作品は空洞を重視して制作している。このシリーズも空洞化が進むが重要なのは豚真皮という素材にある。もう一つMetamorphosesというタイトルを付けた。まさに変身である。この言葉は絵画の重要なテーマの一つギリシャ神話に数多く出てくるオウィディウスの「変身物語」などを参照に名づけた。これらの作品に使用される素材は豚真皮で生体である。素材は半透明で包まれた空間も透過し背後の風景を写し出す。ここに「聖なる時空間」はない。透過する性質のため三次元のボリューム感は希薄になる。作品形態は繭型から生命的イメージを連想できるようになっている。あくまで生命的なイメージであり繭からの変身後ともいえる。生体の皮膚を持った彫刻作品である。ダイレクトに生体イメージの素材を生物の皮膚を使用していることで、繭型作品とは反対の構造を持つように考える。そして彫刻の素材に生体を選択した理由は彫刻のフェティシズムを消去したかったからだ。人間と同じ質の素材をすることで素材の意味と背景を消失させたいと思っている。今までの作品を変身という概念で考えてみた。このテーマはまだまだ続く。作品は2015年10月東京なびす画廊で発表した。近年蚕作品も同時に展開している。変身のイメージを与えてくれた天蚕を具体的に扱ったシリーズとなっている。

アントワープの版画と日本イエズス会制作作品の関係性について

大阪芸術大学 教養課程 講師 小谷 訓子

この研究は、戦国時代から安土・桃山時代にかけて日本イエズス会のキリスト教布教活動のために使用されたヨーロッパ芸術の中でも、特にアントワープの版画を取り上げ、それらを手本として制作された日本イエズス会の作品との関係性を明らかにすることを目的に進めた。

考察した作品の一つ目は、1591年に日本イエズス会のコレッジオによって出版されたキリシタン版、『サントスの御作業のうち抜書』の表紙に採用された版画である。洗礼者ヨハネや聖ペテロなど大勢の聖人たちを表すこの表紙は、16世紀後半のアントワープで数多く制作された主題であるAll Saints(全ての聖人)に倣ったものである。従って当時アントワープで活躍した版画家たちの作品の中から『サントスの御作業のうち抜書』の表紙と類似するものを探した。その結果、Pieter van Borch (1545-1608)のAll Saintsを見つけ出し、それとキリシタン版の表紙との細部に渡るまでの類似性を確認した。つまり、二作品はモデルとコピーの関係にあるということを見出した。Pieter van Borchは、メヘレンやアントワープで芸術活動に従事した版画家である。1564年以降はChristophe Plantin(1520-1589)の下で版画制作を行っていた。

次には、九州国立博物館蔵の《花鳥蒔絵螺鈿聖龕》と題される作品で聖家族と洗礼者ヨハネを描く油彩画の様式を分析し、そのモデルとなり得る銅版画を数点発見した。それらは、いずれもHieronymus Wierixの作品で、聖家族又は聖母、と眠っている幼児キリストを描く作品である。Hieronymus Wierixはドイツの画家デューラーの様式を学び、アントワープで活躍した版画家である。彼も1570年からChristophe Plantinの下で働き始めている。

Plantinは当時ヨーロッパの中でも印刷業が最も盛んなアントワープにおいて卓越した出版業者であった。そして彼は1570年には、フェリペ二世にアントワープの印刷業者の首長に任命された。フェリペ二世はローマ教皇から領内の教会を統治する権限を与えられていたことを考慮すると、ヨーロッパや新大陸におけるスペイン領の教会のミサ典書や日禱書の出版に関わる利益のほとんどは、Plantinが独占できるような状態であったといえよう。実は、日本イエズス会も、特に16世紀末以降、Plantinが出版した印刷物を布教活動に使用していた。何故なら1581年にフェリペ二世がポルトガル王家の領土や権利を主張した

ことから、その結果極東における彼の影響力も増大したという経緯があるからだ。名目上、Padroado(ポルトガル王室擁護下の教会)とPatronato(スペイン王室擁護下の教会)は、それぞれ独立して展開されていたものの、日本イエズス会も1581年以降は、フェリペ二世に様々な援助を申し入れるようになる。例えば、1583年12月12日には、巡察師のAlessandro Valignanoが日本の布教活動に関してフェリペ二世の援助が受けられるよう嘆願する指示を書き記している。

要するに、アントワープのPlantinの下でPieter van der BorchtやHieronymus Wierixによって制作された図像が、日本まで伝来し、日本イエズス会制作の絵画作品やキリシタン版のモデルとして採用されたということは、Valignano指揮下の日本におけるイエズス会の布教活動においてフェリペ二世の理解と援助を獲得することに成功したことを表す一事象なのである。

イエズス会がアントワープだけでなく、イタリアや、スペイン、ポルトガルから芸術作品を輸入し、布教のツールとして使用していたことは周知の事実である。しかしながら、それら舶来物は、キリシタン大名や信者たちのコレクションとして切望され、常に不足している状態であった。従ってイエズス会のセミナリオ付属の工房にて、舶来物を模倣した作品が日本で制作されることとなるが、その工程においては、当然、日本人制作者が模倣の手本とするための画像が必要となる。そして、1590年にはValignanoによって日本に最初の印刷機が持ち込まれたことから、日本イエズス会の印刷事業も開始され、お手本としてのヨーロッパの出版物や版画の需要が著しく高まったわけである。しかも版画は費用が嵩まず大量に運搬できるという利点があるため、極東へヨーロッパの図像を輸出する際の最適な媒体となったのである。

本研究は、16世紀後半から17世紀初頭にかけてアントワープからの図像が、片道二年以上の年月をかけて版画として渡来した事実を、芸術の伝播の最遠方のケースとして捉え、芸術地理学などの理論を用いて考察した。つまり、フランドル地方と極東の島国、民族的、歴史的、文化的、社会的にも全く異なる二つの場所が、イエズス会の布教活動によって繋がり、図像が伝播したというケースの検証である。

戦後の日本における鳥類画の研究

大阪芸術大学 大学院 嘱託助手 伊地知 栄美

はじめに

本研究は日本における鳥類画を巡る動向を科学絵本を通して考察をする試みである。ここで取り上げる鳥類画は、科学絵本のことを「絵が主体となって事物や事象、科学全般の知識などをわかりやすく伝達する絵本」と定義する。そのため挿絵は科学的な正確さが求められると同時に、絵としての芸術性も必要となる。しかし科学絵本において科学的な正確さと芸術的な創造性と美しさを両立するのは容易ではない。

大阪府立中央図書館国際児童文学館に所蔵されている鳥に関する科学絵本の調査研究を行った。それらの鳥類画は、戦後から高度経済成長期（1980年代）にかけてどのように発展したのか。その流れの様相について科学絵本や鳥類図鑑などを手掛かりに解明することを目的とした。

1. 戦前の科学絵本

戦後の日本の科学絵本を考察するにあたって、比較のためにまず戦前の科学絵本の流れを辿っていく。戦前の日本において、鳥を扱った絵本で科学的な正確さを持つようになるのは昭和初期からである。

フレーベル館の「観察絵本キンダーブック」は昭和2年に創刊された。この「観察絵本キンダーブック」で、最初に鳥をテーマとしたのは『鳥の巻』（第2輯第2編、1929年刊）で、対象とする読者が幼児ということもあり、鳥たちが人間との生活にどのように関わるのか、という観点から描かれている。

また「講談社の絵本」も同じように小学校入学前の幼児を対象とした絵本で、注目すべき点が二つある。一つ目はその挿絵の芸術性である。講談社は一流の画家を起用し、印刷は極彩色にして原画の再現性を高め、絵本の美術的な価値を上げた。二つ目は科学的な正確さである。監修には鳥類学者の内田清之助を迎え、科学的な誤りをなくした。このことから『鳥づくしと動物物語』は科学的な正確さと芸術性が両立した絵本であったといえる。

しかし、戦前に刊行された鳥をテーマとした科学絵本の挿絵の多くは一場面完結型であり、一冊の絵本を通して物語が展開しているわけではない。一冊の絵本全体を通して物語が展開していくような絵本は戦後を待たなくてはならなかった。

2. 戦後から高度経済成長期までの科学絵本

1960年代以降は多くの科学絵本が刊行されるようになった。それに伴い、動物を専門に描く画家も出てきた。その中のひとりが動物画家の藪内正幸（1960-2000）である。

藪内は専門的な美術教育を受けていない。しかし高校卒業後に福音館書店に入社して動物学の専門書『世界哺乳類図鑑』の企画に際し、その挿絵を描くために動物学者の今泉吉典監修のもと、国立科学博物館に所蔵されている動物の骨格標本のデッサンを一年かけて徹底的に描き、解剖学的な構造を頭の中に入れた。

休日には動物園へ行き、動物の行動をじっくりと観察した。『世界哺乳類図鑑』の出版企画は中止となったものの、その企画のために培われたデッサン力と動物への知識はその後の科学絵本の制作へとつながった。

その動物に対する知識とデッサン力が発揮されたのが、ピアンキ作の『くちばし』（福音館書店、1965年刊）の和訳の挿絵であった。この絵本の中で主人公のヒタキが空中で身体をひねらせながら蛾を捉えようとしている場面がある。この姿は藪内自身がフィールドで観察していた時に、ヒタキが見せた一瞬の動きである。その姿と頭の中にある解剖学的な知識をもとにこの場面は描かれた。

『くちばし』は海外の絵本を田中かな子が日本語に訳し、挿絵は藪内が新たに描きおろした絵本である。この絵本の構成を参考にして日本で一から企画されたのが川田健『しっぽのはたらき』（福音館書店、1969年刊）であった。さらに一種類の動物の生態や習性、子育ての様子をじっくりと取り上げて、物語として一冊の絵本にまとめた『くまげら かがくのとも』（福音館書店、1980年刊）などが出版された。この『くまげら』は生態学に基づき構成された。さらに挿絵は解剖学的な知識と鋭い観察力を持っていた藪内が担当したことで、科学的な正確さと芸術性の両方が兼ね備えられている。

画家として正確に描く技術のみが求められる専門書の図版を担当していただければ、藪内は標本画家としての枠を超えることができなかつたのではないかと考えられる。研究者向けの専門書の挿絵に芸術性は求められてはいないからである。

科学絵本の挿絵では科学的な正確さだけでなく、読者を魅了する表現や読者を内容に引き込むような物語が求められる。画家の持つ解剖学的な知識や自然観察力の上に、絵本の物語性が強く作用することによって、描かれた鳥や動物はさらに躍動的に動き生命力のある表現へと広がっていったのである。

おわりに

戦前にも美しい図版の科学絵本が出版されたが、それらは一場面完結型であり、絵本の本来の特色であるはずの物語性はなかつた。しかし戦後には海外の科学絵本の真似から入り、やがて日本で企画された物語性を持った科学絵本が出版されるようになった。高度経済成長期には数多くの科学絵本が出版され、それに伴い挿絵に携わる絵本画家も増え、表現も多様化した。そして科学絵本で鳥や動物を描いていた画家たちはタブローとしての作品を描くようになっていったのである。

本研究では主に戦前と戦後の科学絵本の発展から鳥類画の様相を考察した。しかし動物の科学絵本が物語性を持ったことで、鳥や動物の擬人化表現の問題が新たに出てきた。物語展開における主観的な擬人化と同時に客観的な視点が求められる科学との関係の問題である。これらについては今後の研究課題としたい。

ジョージ・シーガル作品における非日常的光景について

大阪芸術大学 大学院 嘱託助手 原田紀子

ジョージ・シーガル (George Segal, 1924-2000) は、20 世紀後半のアメリカで活躍した芸術家であり、生きた人間の身体から直接に型を取った石膏像と、既製の工業製品や生活設備などの「物」を組合わせて、当代アメリカの日常の光景を自らの作品の中に盛んに取り込んだ作家として今日よく知られている。わが国においても初めての本格的な『シーガル展』が 1982 年から 1983 年にかけて、東京展をはじめとして、軽井沢展、富山展、大阪展として開かれている。それ以降、全国的にあちこちの美術館において、シーガル作品が競うようにして所蔵されており、常設で展示されているシーガル作品を目にする機会は多い。しかしながら、シーガル没後 10 年以上を経た今日、わが国はもとより諸外国においてもシーガルの大規模な展覧会や本格的なシーガル研究書の発行はいまだなく、シーガル研究は停滞していると言わざるを得ないだろう。一見リアルでわれわれとなじみが深いようなシーガル作品ではあるが、実はさまざまな問題を内包しており、それらの問題に気づき、考えていくことができればシーガル作品はおもしろい。しかしながら、それらの問題は、芸術的な問題からわれわれの社会やライフ・スタイルに関する問題まで多岐にわたっており、シーガル作品について考えれば考えるほど、どの問題に焦点を置いてシーガル作品を眺めればいいのか分からなくなってくる。さまざまな側面があり、どこから考えていけばいいのか分からない。こうしたシーガル作品の複雑さがまさにシーガル研究を停滞させている大きな原因なのではないだろうか。しかし、こうした複雑さこそがシーガル作品の魅力ではないだろうか。

そこで、今年度は、シーガル作品のよく知られた日常的な光景の作品ではなく、非日常的なテーマの作品に光を当てるべく調査を進めた。あまり広くは知られていないが、シーガルの作品群の中には、宗教的なテーマの作品が少なくないし、人種差別や戦争をテーマとした作品もある。こうした作品が現れた背景には、ユダヤ人であるシーガルの出自がかかわっているといえるだろう。そして、そのシーガルのユダヤ性は、非日常的な主題の作品だけではなく、日常的な光景を扱った作品の原点にもなっているのだ。

本研究ではシーガルのユダヤ性に注目しながら

非日常的なテーマの作品について分析をした。まずは、人体型取りの石膏像によるシーガル作品誕生に至るまでの画家時代の作品にさかのぼった。シーガルは旧約聖書の物語をテーマとした絵画作品を数多く残しているのである。そして、次に、人種差別や戦争をテーマとしたシーガルの彫刻作品について分析をした。

特に取り上げた作品は、「ロトのシリーズ」(1958-1959)、《大量虐殺》(1982)、《バスの乗客たち》(1962)、「FDR プロジェクト」(1991)である。「ロトのシリーズ」はシーガルの画家時代の作品で、三次元の世界へと制作の場を移すきっかけとなったシリーズである。《大量虐殺》はナチスによるユダヤ人虐殺を追悼する記念碑のコンクールに出品して優勝した作品である。《バスの乗客たち》と「FDR プロジェクト」は、一見すると日常的な光景だが、重要な社会問題を暗示する作品でもある。これらの作品について、内容的な面と造形的な面の両方にアプローチし、詳細に分析した。その過程で、日本人の第 2 次世界大戦における敗戦の記憶や、日本の美術との共通点も見出した。これらの作品においては、日常的な光景を扱ったシーガル作品とはまた別の一面を発見することができた。シーガル作品の本質に迫るためには、よく知られた日常的な光景の作品だけではなく、あまり知られていない非日常的なテーマを扱った作品にも光を当てる必要があるのだ。

シーガルの非日常的なテーマの作品は、ユダヤ人としてシーガルが経験した第 2 次世界大戦の記憶に基づいて制作されていると考える。ナチスによるユダヤ人大量虐殺に対する強迫観念がシーガルに生涯つきまどっていたことは、シーガルの言説を振り返れば明白である。シーガルは、ある人間の非道な行為によって他者の命が奪われることは、宗教も民族も関係なく、誰の身にも起こりうる、という危機感を、非日常的なテーマの作品において観者にストレートに植えつける。シーガルは、ユダヤ人としての強迫観念をもつゆえ、常に非人道的な死を意識しながら生を見つめているのではないだろうか。シーガルのユダヤ性、つまり、残虐な死に対する恐怖心がシーガルの制作活動の原点であり、日常的な光景の作品も含めシーガル作品の根底に常にあるものなのだ。

具象彫刻における生命感の研究

大阪芸術大学 大学院 嘱託助手 本多紀朗

申請者本多紀朗は、公募展、展覧会、その他において、彫刻作品を発表し続けてきた。そしてその過程において、彫刻作品の持つ「生命感」とは何かという問いをもつに至った。申請者はこの問い、「具象彫刻にみられる生命感とは何か」という問いを正面から問い直すと共に、作家としての立ち位置を確認し、同時に、それらの活動から自分自身の価値観、表現方法等を、客観的に確認し、そのことによって、より幅広い視野を持つことを目的としている。そして、結果として本申請研究の課題「具象彫刻における生命感」という問いへの何らかの解答の糸口がみつかることを考えている。

これらを踏まえて、本研究「具象彫刻における生命感の研究」では、申請者が制作した作品を発表し、自分自身の作家としての立ち位置を確認することで、それらの作品がもつ「生命感」の強さを遡及的に考察することを実践してきた。

まず、公募展においては、2014年4月に東京都の東京都美術館で開催された2014春季二科展（主催：公益社団法人二科会、東京都美術館）に、会友として作品《誠》（H700×W370×D370（mm）樹脂）を、そして同じく4月に京都の京都市美術館で開催された第49回関西二科展（主催：公益社団法人二科会関西支部、京都市美術館）に、会友として作品《意》（H550×W720×D270（mm）樹脂）を出展した。

7月には、大阪市立美術館で開催された第60回全関西美術展（主催：大阪市、読売新聞社、大阪市立美術館）に、招待作家（会員）として女性の座像《想》（H2000×W650×D1100（mm）樹脂）を出品した。これらの作品は、9月の二科本展に向けて発展させる試作品と考え、人体、動物の首等をモチーフとして取り上げた。

9月の第99回二科展（主催：公益社団法人二科会、東京都、国立新美術館）においては、作品《起》（H2450×W1300×D1600（mm）石膏、樹脂、鉄、木）を会友として出展し、10月には第99回二科大阪展（主催：公益社団法人二科会、大阪市立美術館）に、作品《起》（H2450×W1300×D1600（mm）石膏、樹脂、鉄、木）を会友として出品（地方巡回展）した。

本作品《起》は、麒麟の力強く、スピード感がある首をモチーフとして取り上げた。寝ていた麒麟が目覚まし、起き上がる姿を念頭に表現している。また、私自身が何事からも起き上がり挑戦し、作品を制作し続けることに情熱を持ち、突き進む制作を常に心掛けていることから、作品名を《起》とした。

11月の第68回堺市展（主催：堺市、堺市文化館）では、無鑑査として二科展で発表した《起》を発展させた作品を出展した。

次に、公募展以外の展覧会としては、6月に2014宮崎国際現代彫刻空港展－開催25周年記念－（主催：2014宮崎国際現代彫刻・空港展開催実行委員会）に作品《起》を出展した。会場は空港1階のオアシス広場で彫刻家59名（国内52名、海外5カ国から7名）による彫刻作品が並んだ。

7月には、堺市文化館で開催されたNEW FACE

ART展展一第67回堺市展芸術新人賞受賞作家による－（主催：堺市、（公財）堺市文化振興財団、堺市文化館）に出品した。本展は、昨年11月に開催された第67回堺市展において芸術新人賞を受賞した作家による展覧会で、堺市が若手アーティストの制作活動を奨励し、作家のさらなる制作活動の支援を図るとともに、今後のより一層の飛躍を願い企図した展覧会である。申請者は人体、動物の首をモチーフとした作品《想》、《意》、《遊》、《起》、《夢馬》の5点を出展した。

また、申請者は、作品発表以外にもマケット作品から実制作へと展開するという際の研究をし、その結果、公共の場（一般社団法人 堺市医師会 2階ロビー）に作品《起》を設置することになった。

一方で、申請者は、学校関係（幼稚園、小学校）、介護施設、公共の場などで、指導者として造形制作の指導なども行なった。今後は、高齢化や少子化の時代に入る中、社会、地域との交流を図り、指導者として高齢者や子供たちに作る楽しさなどを教えることも視野に入れ、その活動からも自分自身の価値観、表現方法等を客観的に確認し、視野を広めることを考えている。

本研究を踏まえて申請者は、地方（大阪）からの出品でありながらも、全国に自らの存在を示す作品を発表することに、常に重点を置いている。しかし、その際も自分自身の気持ちの焦りや不安で目先のものを追うのではなく、時間をかけ、物事や対象物の本質を読み取り、制作と研究を継続するための基盤をつくることが重要であると考えている。

申請者が追究する「具象彫刻における生命感の研究」とは、作品に自らの思考を与え、鑑賞者を惹き付ける魅力を生み出す要素となるものの探究である。彫刻作品を見た人が感動する、あるいは素晴らしいと評価する想いを作品の魅力とするならば、それは作品から感じられるオーラや印象、存在感、重さのようなものであり、そこには制作者の個性や思いが反映されている。作品が作家の手を離れてひとり歩きを始めるとき、それはひとつの生命あるものとして存在し、見る者に訴えかける。作家の生き方や日々の生活、また作家が感じた快樂や苦悩などの生き様が作品からにじみ出る。それこそが作家が作品に与えた「生命感」ではないだろうか。

つまり、「彫刻作品の生命感」とは、ただ作り続けることで作品が単純に発展・展開し、成果が直ちに得られるものではなく、無我夢中に制作に取り組む中で孤独と苦しさの葛藤に何度も耐え、試行錯誤を繰り返すことで形態に必然的な形や偶発的な形が生み出されると考えている。また、申請者が美術館で作品展示をした際に、他の作品より自分の作品が目立つためには、面白い形や色の綺麗さといった単に表面的な部分だけではなく、作品の内面から湧き出てくる力強さが存在感となって鑑賞者の心を魅了するということが必要なのではないかと考え、次の研究課題「彫刻作品における存在感」という問いへの解答の何らかの糸口がみつかることを願いさらに制作と研究を進めたいと思う。

写真における「とき」の表現

大阪芸術大学 大学院 嘱託助手 神尾 康 孝

【研究の目的と背景】

本研究の目的は、写真における「とき」の表現を写真作品の制作を通して試みることである。

申請者は平成25年度学位（博士）申請論文「写真における『影』の表現」において、目には見えない感覚や感情が「影」を通して写真に表現されることを論考した。この論文では目に見える対象を〈もの〉として、また目には見えない感覚や感情を〈こと〉として区別した。そして「写真は〈もの〉が写された〈こと〉である可能性がある」と推論した上で、「写真に再現された見える影〈もの〉は、その姿を通して見えない影〈こと〉を表現する」と結論した。さらに古墳を撮影した作品《影》において、撮影者（申請者）は古墳に対峙した際に感じた死生観や、そこに潜む何者かの存在感を「白と黒の間に広がるグレーゾーンを感じる感覚」と考え、モノクロ写真で表現した。

しかし上記の研究では、「影」および「古墳」の〈もの〉としての歴史性には触れたものの、〈こと〉としての時間性に深く言及することができなかった。こうした背景を踏まえ、本研究では写真における〈こと〉としての「時間性」＝「とき」の表現とその考察を課題とした。

【研究の内容と方法】

本研究では、写真における「とき」の表現を「遺跡」の撮影を通して試みた。主な撮影地とした百舌鳥・古市古墳群は、堺・羽曳野・藤井寺の3市にまたがる巨大古墳群である。当該古墳群では、4世紀後半から6世紀前半にかけて200基を超える古墳が築造され、現在でも89基の古墳が残されている。百舌鳥古墳群の中には、前方後円墳は22基存在し、うち3基が200メートル以上の大型墳である。なかでも仁徳天皇陵古墳（大仙古墳）は墳丘長486メートルという全国最大の規模を持っている。古市古墳群は大和川流域の沖積地に突出した丘陵地に位置し、前方後円墳24基、方墳11基、円墳10数基以上で構成されている。これら百舌鳥・古市古墳群の前方後円墳は、そのほとんどが天皇陵古墳とされ、現在は宮内庁によって管理されている。なお主な撮影地とした百舌鳥・古市古墳群に関しては、現在、世界文化遺産の登録を見据えた産官学協働による登録推進のための積極的な活動が行われている。

こうした状況を勘案すると、当該地域での作品制作は、単に申請者の個人的表現活動にとどまらず、社会的に有意義なものになると思われる。

博士修了作品《影》では、「神域」ともいえる天皇陵古墳から得られる神的、霊的な印象を「影」として表現したが、本研究では《影》の視点を継承し、古墳が「いま」なお存在するという、その〈こと〉、すなわち〈もの〉としての古墳が内包している〈こと〉〈時間性〉に着目し撮影した。また古墳に限らず、

周辺に位置する諸遺跡にも撮影対象を広げ、当該地域のなかに「かつて」あった人々の営みを思い描きながら表現した。

過去から現在、現在から未来へと流れる「とき」は、カメラのメカニズムによって区分され、〈もの〉の姿かたちと共に写真に定着される。だがここでいう「とき」は、機械的に区分された「時間」、つまり〈もの〉としての「時間」のみを指し示すものではない。対象が内包する「とき」、対象と撮影者の間に生ずる「とき」までも、〈こと〉として写真は表現する。さらに表現された〈こと〉としての「とき」は、鑑賞者と作品との間に別の新たな「とき」が表出されることで、「出来事」つまり〈こと〉としての作品を成立させる可能性をもつ。

作品制作には大型カメラを用い、6x12センチのフォーマットで撮影した。古典的なカメラとフィルムによる撮影のメリットは、デジタルカメラが進化した今日迅速さという点においては皆無であるといっても過言ではない。しかし撮影に要する時間は、結果として対象とそれを見つめる撮影者との間に、必然的に「とき」を生じさせ、このことを撮影者自身は自覚することになる。またフィルムの粒子が形成する画像は、それ自体が〈もの〉として存在し、さらにその存在感を〈こと〉として表現する可能性がある。こうしたことから、申請者はこれまで一貫して大型カメラを用いたモノクロ写真による写真表現を試みている。

本研究においては、これまで深めてきたモノクロ写真の技法を継承しながらも、視覚的な再現性や現実性をより効果的に作品に反映させることを意図し、新たにカラー写真による表現を展開したいと考えた。なおカラー写真による作品制作の方法として、昨今のデジタル化の流れの影響もふまえ、撮影をフィルムで行い、これをスキャンすることでデジタル化し、インクジェットプリンターにより出力する方法を用いた。

【研究の成果】

本研究では、写真における「時間性」の表現可能性を課題とし、遺跡の撮影を通して写真作品を制作した。遺跡とその周辺の景観はまず〈もの〉の姿をとって写真に再現されるが、同時にまた、〈もの〉と共にある〈こと〉、すなわち〈もの〉としての対象（古墳）が内包する「とき」が写真に記録される。だが写真に写された「とき」は、単に被写体〈もの〉が内包している「とき」だけにとどまらない。撮影者と対象との間に生じた「とき」、つまり〈こと〉としての「とき」が、〈もの〉として写真に内在する「とき」を通して写真に表現されていることになる。さらに今後、この作品が鑑賞者の目に触れることで、鑑賞者と作品との間に別の新たな「とき」が表出されることを期待したい。

中世の茶の湯に見られる和様化と日常性の問題について

大阪芸術大学 大学院 嘱託助手 萩原 英子

本研究は、中世の茶の湯に見られる和様化と日常性の問題について考察するものである。

日本における喫茶の風習は、奈良時代末期から平安時代初期に始まる。中国・唐の文化を受容することで行われるようになり、やがて日本に定着した喫茶の風習は、その後、日本の風土や風習に適応し、次第に和様化していく。そうした喫茶文化の長い歴史の中で生み出されたのが本研究において取り上げる「茶の湯」である。

喫茶の場では、主として中国から輸入された唐物と呼ばれる美術工芸品が珍重され用いられてきた。しかし、室町時代後期に茶の湯が隆盛すると、中国から輸入した高価な唐物に対してだけではなく、日本でつくられた和物の茶道具に対しても美的価値が見出されるようになった。和物の茶道具の中には、茶道具としてつくられたものとは別に、日常雑器としてつくられたものが茶道具に見立てられ用いられた場合が多く見られる。

本研究では、こうした日常性を併せ持つ茶道具に焦点を当て、日常雑器が茶の湯において取り上げられるようになった背景について考察を試みる。さらに、こうした日常雑器の使用と茶の湯に見られる和様化との関連についても考察する。

茶の湯の祖とされる珠光の遺文に「心の文」と呼ばれるものがある。これは、珠光が弟子の古市澄胤に書き与えたもので、その中には次のような記述が見られる。

此道の一大事ハ、和漢之さかいをまきらかす事、肝要肝要、ようしんあるへき事也、又、當時、ひゑかるゝと申て、初心の人躰かひせん物・しからき物などをもちて、人もゆるさぬたけくらむ事、言語道断也

「心の文」の中で用いられている「和漢」という言葉は、茶の湯で使用する道具つまり和物道具と唐物道具を指していると考えられる。和物道具とは、「心の文」の中にも記されている「ひせん物・しからき物」の言葉が示している通り、備前や信楽でつくられた日常雑器のやきものことであり、唐物道具とは、中国から輸入された美術工芸品や茶道具のことである。

珠光のこの言葉は、茶の湯において日常雑器が使用された事実を示しているとともに、そうした日常雑器と中国から輸入した唐物道具とを用いて茶の湯が行われたことを窺わせる。

また、同時代に行われるようになった能楽の関係史料である『禅鳳雑談』の中にも、茶の湯において日常雑器が用いられていたことが記されている。

金にて茶の湯の道具の物語、細々被申候。数寄の方は、備前物の割れたるには劣り候べく候。たゞ能の方は、凍み氷れたるが面白く候。

この記述は、茶人が、日常雑器に対して茶道具としての美的価値を見出していたことを窺わせる。

室町時代後期は、唐物道具のみならず和物道具すなわち備前や信楽でつくられた日常雑器をも茶道具として取り入れた時代であった。そのため、和物道具の使用は、和物の登場、和物に対する美的価値の萌芽などとも捉えられたが、こうしたことは茶の湯においてのみ突如起こった意識ではない。茶の湯とほぼ同時代に確立された狂言や俳諧連歌などとの関連において生じた意識であると考えられる。

室町時代には能楽に対して狂言が芸能の一ジャンルとして確立された。そうした狂言の中には、庶民の生活を窺わせるものもいくつかある。たとえば、昔話や社会問題に取材したものや現実に利益を与え幸福をもたらすと考えられた大黒や毘沙門などの福神が登場するもの、さらに、世相の風刺や日常生活における失敗談など中世の人々の日常を滑稽に表現したもののなどである。そうした狂言は、中世の人々に受け入れられ、室町時代後期に至り、ある程度まとまった形で演じられるようになった。そうして、狂言は、芸能の一ジャンルとして能から独立し、確立されたと考えられる。

一方、文芸においては、有心連歌に対して俳諧連歌が発達する。

俳諧連歌は、室町時代後期に俳諧を専門とした連歌師である山崎宗鑑や荒木田守武らによって文芸の一ジャンルとして確立される。宗鑑や守武らは、和歌の伝統的な風雅を重んじた有心連歌に対して、卑近や滑稽を旨とする俳諧連歌を目指していた。彼らが目指した俳諧連歌は、和歌の伝統を受け継ぎ、幽玄で優美な作品を重んじた有心連歌とは全く異なるものであった。

こうした俳諧連歌では、日常のくだけた卑俗な表現に用いられる俗語、世間一般で日常的に用いられる漢語、その時代に用いられた当代語、古くから人々の間で言い習わされてきた俚諺など、和歌や有心連歌では用いられない「俳言」が用いられた。

俳諧連歌における俳言の使用には、狂言に見られる中世の人々の日常生活を題材とした滑稽な表現や茶の湯における日常雑器の使用に通底する感覚があったと思われる。本論文においては、こうした感覚を中世の人々に見られる日常性と捉えた。

この日常性は、室町時代に流れる諸芸能に共通する美的理念とも繋がり、その後、茶の湯における「わび」や「さび」へと推し進められていく。

本研究では、茶の湯に見られる中国文化の和様化の問題を考えるにあたって、日常性という概念を導入した。そして、その日常性が、茶の湯の和様化の一端でもあることを提示した。

大阪芸術大学短期大学部

マネー・ロンダリング（資金洗浄）とは、犯罪その他の違法な手段で獲得した資金を流通証券や宝石、貴金属、土地など合法的な資産に変える様々な手口のことをいう。多くは麻薬取引などの国際犯罪にまつわるもの、もしくは個人・組織の脱税手段としての資金洗浄であり、タックスヘイブン（租税回避地）が頻繁に用いられる。経済のグローバル化が進む中で、各国のマネロン対策は厳しさを増し、最近では、テロ防止の側面も強調されている。これまで、たとえ小口の国際送金であっても、それらが集積してテロリスト集団を支える資金源となってきたことから、金融機関を通じた資金の流れを徹底して見張る国際協力の必要性が一段と高まってきているためである。マネロン対策及びテロ防止のため、一定の金額を超える国際送金を行う顧客等に関し、銀行その他の金融機関には本人確認の徹底とおびただしい分量の情報提供義務が課されてきた。

1989年のアルシュ・サミットで設立された政府間会合 FATF (Financial Action Task Force on Money Laundering: 金融活動作業部会)は、翌1990年にマネロン対策として金融規制を含む40の勧告を提言、1996年にはマネー・ロンダリングを麻薬関連罪に留まらない重大犯罪として位置づけ、メンバー国金融機関に対し疑わしい取引届出の義務づけを要請、さらに犯罪の巧妙化に対処するため2003年には提言の再改訂を行った。FATF勧告後、各国政府は、マネロン情報の一元化を図るため、1998年よりFIU (Financial Intelligence Unit) と呼ばれる情報収集機関を相次ぎ設置した。日本でも警察庁等から組織されるJAFIO (Japan Financial Intelligence Office) が置かれた。さらに、2001年同時多発テロ後のG7声明を受け、FATFは新たに9の勧告を発表、本勧告はマネー・ロンダリングのみならずテロ資金対策に係る国際基準となっている。

米国のマネロン対策は日本その他と同様、まずは麻薬取引との戦いとして始まった。しかし9.11以後は、どの国より強くテロとの戦いが打ち出されている。1970年に制定された銀行秘密保護法 (BSA) を皮切りに、金融機関には多くの文書提出義務が課されてきた。同法に基づき、1万ドル以上の金融取引はすべて詳細に調査され、通貨取引レポート (CTRs) や疑わしい行動レポート (SARs) として財務省に報告されることになった。しかし、肝心のマネー・ロンダラーたちは1万ドル未満の小口取引で巧みに法の網の目をくぐり、銀行に多大な負担を強いたわりには、BSAによる対マネロン効果は薄かったといえる。そこで規制当局は調査対象を1万ドルから総計5千ドルの金融取引に拡大したのだ

が、ロンダラーたちが犯罪痕跡の残る銀行取引をすで見限ってしまったため、金融機関の負担増に見合う効果は得られなかった。むしろ市民からは、プライバシー侵害の声が高まってきたのである。

こうした背景から、1978年には金融プライバシー法が制定された。それでもマネロン犯罪に関わる金融機関の定義は徐々に拡大し、銀行等によるデータの過剰生産も進んだ。9.11後に生まれた米国愛国者法 (The US Patriot Act of 2001) にはテロリズムに対する徹底した厳格さが盛り込まれたが、米国民は個人をスパイする当局の行為を許すものだと批判を強めた。同法制定により米国の全金融機関は‘Know Your Customer’ (KYC) 基準を受け入れざるをえず、それぞれが独自に顧客識別プログラム (CIP) を発展させていくことになる。Fin CEN (Financial Crimes Enforcement Network: 金融犯罪取締ネットワーク) によれば、BSAに基づき金融機関が費やしたコストは労働力3年半分と3,260万ドルに及ぶハード・ソフト両面での出費であった。

OECDメンバー国である日本はFATF勧告を重んじ、2000年には金融庁内に日本版FIUとして、警察庁、検察庁、税関、厚生労働省麻薬取締官事務所から構成されるJAFIOを設置した。さらに2002年には、テロ資金供与防止のための国際条約を批准し、国内の金融機関に対し、取引の記録等を要請することとした。逮捕件数で見ると限りマネロン罪は日本ではまだ主要な犯罪には至っていない。例えば2006年の検挙数114,000件のうち、資金洗浄関連で起訴されたのはわずか50件である。そのうちテロリズムに関するものは一件もない。それでも2007年には、マネー・ロンダリングの管轄は金融庁から警察庁へと移り、担当官数も増加している。他方、金融機関に対する本人確認はじめ顧客情報の文書化及び文書提出義務に関しては議論の多いところである。この問題は国会でも取り上げられ議論がなされた。金融機関以外でも弁護士、会計士、不動産業者、宝石商等が顧客情報の提出要請を受けることとなったが、日本弁護士連合会は、顧客からの信託義務と職務遂行の妨げになることを理由に強く反発、そのため弁護士からの顧客情報の提出は実現していない。

東京オリンピックまでにカジノ解禁を求める声の一部国会議員より出されたが、今回も同法案は見送られた。カジノはマネー・ロンダラーにとっては垂涎の施設であり、将来実現すれば日本のマネロン対策もいっそう厳しいものにならざるをえないだろう。

複数のモダリティーによる音韻発声法(プロソディ)教育の可能性

大阪芸術大学短期大学部 保育学科 教授 山本 泰三

目的

本調査は、保育士教員養成において、対象者のコミュニケーションチャンネルを開き、その意識が芽生えるコンテキストを作る「教育の方法技術」獲得のための、効果的な学習環境を探るものである。そして、ここでいう「教育の方法技術」について、今回は音声発話によるものとし、その技術習得のために、複数のモダリティーによる情報処理が学習者に効果的な教育効果をもたらすのではないかと、という仮説を立て、検証し環境を探るものでもある。

外国語教育では、ピッチ曲線を見せながら聞き取りトレーニングを行うというように、第二言語習得のために聴覚と視覚の二つのモダリティーを用いたトレーニングの有用性が報告されている。それは、ここ数年の IT テクノロジー技術の向上によるところが大である。本橋(関西外国語大学 2010)によると、私達は実際のコミュニケーションにおいて音声を知覚する際に、聴覚という単一のモダリティーだけに頼るのではなく、相手の発話時の口、唇の動き等の視覚という他のモダリティーからの情報も用いて情報を処理している。このような複数のモダリティーによる情報処理における研究は、成人の第一言語や聴覚障害者の言語療法において主になされてきている。代表的な例でいえば、発声された音声と口唇の動きが一致しない場合、口唇の動きに惑わされるという所謂マガー効果をもたせることができる (McGurk & McDonald 1976)。また、乳児の第一言語習得においても、口唇の動きが音声理解に重要な役割を持つことが様々な研究によって明らかにされている (Melzoff & Kuhl 1994 ; Patterson & Werker 1999 ; 麦谷ら 2004, 2006 など)。さらに、聴覚と視覚情報を統合させることにより音声処理能力が向上することが報告されている (Massaro 1998 ; Grant & Seitz 2000 など)。de Bot (1983) において初めて、イントネーションのディスプレイを用いたオランダ語話者による英語学習への効果が実験により示され、Hardison (2004) ではさらにフランス語を学習する英語母語話者を対象に、従来の音声のみのトレーニングに加えてコンピューターのディスプレイ上に発話と同時にピッチ曲線を見せるトレーニングを行い、その効果を報告している。その他ピッチ曲線と共に知覚と生成のトレーニングを行う効果を検証した研究に Anderson-Hsieh (1994)、Chun (2002)、Hardison (2008)、Hincks & Edlund (2009)、Levis & Pickering (2004) などがある。そこで、保育士教員養成校において、幼児の意識に反映される様な「伝え方」音韻発声法(プロソディ)教育のトレーニングツールとしての音声波形の可能性を検証する。発話の流れの中で学習目的のターゲットとなるピッチ曲線やスペクトログラムをこれまでの調査で収集した発話サンプルから典型的なパターンを作成し、視覚情報として提示する役割を音声波形にもたせる。それにより聴覚という単一のモダリティーだけに頼るのではなく、音声波形等の視覚という他のモダリティーからの情報も用いる事の学習効果を検証する。

その為に視覚情報として提示する音声波形を、過去の調査に基づき修正、また教材に適した状況を考慮して新規作成する。幼児の意識に反映される様な「伝え方」発声法教育のトレーニングツールとして用い、音声波形という視覚情報が学生の学習効果に影響があるのかを検証する。

方法

映像教材製作目的に効果的な保育士や教員の対象教育機

関保育施設に依頼、協力同意団体と交渉、同意確認し、コンプライアンスの説明、環境調整後、映像記録を順次実施した。記録映像に関して、一つは保育士が保育を行っている発声をタイピンマイク等で音声記録し、もう一つは子ども達の全体映像をビデオカメラで保育者側左右上方からそれぞれ2台以上で同時に録画する。画角は対象が全員範囲内になる様、カメラを調整固定する。保育者にプロソディ(韻律)パターンを色々な発声タイプ(早口・ピッチの上下・平坦・レベルの上下・音圧変化のバリエーション等)で行う事を依頼する。調査環境は、幼児一人一人に対して同一の刺激環境に揃えるため、一斉指導による設定保育とする。そして具体的には対象年齢の一般的な発達に合わせた言葉がけ内容、かつ日常保育でよく使用されている、対象幼児に期待する行動についての指示目的などの言語内容を、あらかじめ調査し想定し、可能な限り短い文章で設定し、刺激の内容とする。ただし、立つ、移動するなど、幼児にとって他者との差異が明解な内容のものとは採らず、机上の物の操作を指示するなど、幼児側では自他の差異が明解でないが、観察者が両者の差異を撮影映像により確認できる様な行動が予想されるものを、色々組み合わせしておく。それは、前者の場合、保育者の発語発声後、求められている行動をとれたレベル以上の少数の幼児に、他の幼児が視覚的に反応し、つられて動くなど、習慣的な反射になっている個体数を排除する必要があるが、それは集団の動きの中で識別するのが難しいからである。

そして学生を2グループに分け、複数のモダリティーによる学習到達目標のあるグループと、言語で提示理解させるグループの学習結果をピーク波形とサウンドスペクトログラムで比較検証する。

・前者には、提示教材を視聴しながら同時に、学生自身のリアルタイムな発話のピーク波形とスペクトログラムを見せる環境を構築する。後者には、ただ形容動詞や擬態語などの言語のみで学習到達目標を提示イメージさせ、両グループの比較評価を行う。

成果と評価

・方法4において、タイピンタイプのマイクでは色々な摺動音が音声レベル以上に記録される事が多く、集音方法の更なる工夫が必要と感じられた。

・方法4の幼児の反応同定環境の設定について、この様な統一的な状況を、個々の保育者が同様に再現する事の困難さを感じた。

・結果として方法6のサウンドスペクトログラムには視覚的なパターンの異なりを感じたが、そのみを音声部分と分離してひとつのモダリティーとせず、原音と共に教材化する方法を考えた。

・方法8について、個々の学習者の発話能力に合わせ、複数モダリティー群側の被験環境を柔軟に対応する必要がある。総数約40名の学習者に対して、全員が教則データの発話状況に適しているとは言えない事が分かった。しかし8割ほどの対象者には発話運動として対応可能な物であり、対照群との差異が認められた。

・教則データと自声データとの比較フィードバック環境については、ハードソフトと共に改良が必要で有る。視野角の関係でヘッドセットディスプレイ等の方が有効かと考えられた。

・効果の要因に付いては、まだ予測の域を出ないが、学習状況はゲーム性を帯び、動機付け理論に答えが有る物と考える。

婦女子の役割の変容－『家庭』『日本婦人』に着目して－

大阪芸術大学短期大学部 保育学科 講師 森岡 伸枝

本研究の目的は、雑誌『家庭』（大日本聯合婦人会発刊）とその後継雑誌『日本婦人』（大日本婦人会発刊）の記事分析から、1930年代から1940年代にかけての婦女子の役割の変容を捉えることである。

本論で対象とする時期に訓令「家庭教育振興二関スル件」が出されており、本訓令は国家が政策として家庭教育に初めて関わったという点で、社会教育史上注目すべきものである。また、太平洋戦争が開始されてからは1942年に文部省は「戦時家庭教育指導要綱」を發表し、戦時体制下の家庭教育のありようを定めていった。

よって1930年代以降の婦女子の役割の変容を研究対象とすることは、申請者がこれまで研究課題としてきた家庭教育政策史をとらえる上でも非常に重要な意味を持つ。申請者はこれまで文部省が中心となって結成した婦人団体である、大日本聯合婦人会が発行した雑誌『家庭』を検討し、家庭教育政策の目指したものについて分析したが、婦女子の求められた役割の分析については検討の余地があった。

そこで、本研究では雑誌『家庭』とその後継の雑誌『日本婦人』に着目し、婦女子の役割に関する言説の変容をとらえることにした。なお、両雑誌の発刊元である、大日本聯合婦人会と大日本婦人会は、その組織編成からみて質的に異なっている面は否めない。すなわち前者は文部省との強い関わりのある団体であり、後者は大日本聯合婦人会、愛国婦人会、大日本国防婦人会という官製の3団体との統合で結成されたものである。その意味で、両雑誌を比較検討することの一定の限界は否めない。しかしながら、日本という国にとって、婦女子の役割はどのようなものであったのかを考える際に、国家と結び付きの強い性格の両雑誌を取り扱うことは有効であると考へた。

先行研究についてみると、宮坂広作『近代日本社会教育政策史』（国土社、1966年）、『日本近代教育百年史（社会教育）』（国立教育研究所、1974年）、千野陽一『近代日本婦人教育史』（ドメス出版、1979年）などの研究では、家庭教育政策史の概要が明らかになっている。そこで本研究において雑誌を取り扱うことで、婦女子の実態が国家の側にどう認識され、婦女子の役割が家庭教育などの他に具体的にど

のようなものが読者に提示されていたのかをみることができると考へた。

この他の先行研究では、1)伊藤めぐみ「文部（文部科学）省による家庭教育『奨励』施策の歴史的変遷と問題点－婦人教育との関連を中心に－」（『家政学原論研究』36、日本家政学会、2002年）、2)柳井郁子「家庭教育振興政策下の家庭教育論－大日本連合婦人会『家庭』を手がかりに」（『洗足論叢』35、洗足学園、2006年）、3)伊藤めぐみ・志村聡子「大日本連合婦人会による家庭寮事業の展開－機関誌『家庭』の記事を中心に－」（『総合女性史研究』23、2006年）がある。1)では、1930年代に国家により家庭教育政策が始められ、戦時期になると総力戦を支えるため、より一層家庭へのまなざしが向けられていったことを明らかにしている。2)では雑誌『家庭』は「主婦の『教科書』」であったこと、家庭教育論が変質して婦人の「修養」論に力点が置かれたとされている。また、対象が都市部から農村へ、年齢層が母親層から女学生へと広がりを見せたと分析されており、本研究をする上で示唆を得た。

そして本研究と密接に関わるものが奥村典子『動員される母親たち－戦時下における家庭教育進行政策－』（六花出版、2014年）である。奥村は家庭教育政策が行われた背景を詳細に検討し、「子どもを教育するという母親の役割の縮小が共有される中で發表された」のが「戦時下家庭教育指導要領」であったという重要な指摘をしている（著書148頁）。では、「母親の役割の縮小」のために、雑誌ではどのような言説が用意されていたのだろうか。

こうした研究目的から、申請者は国立国会図書館などへ赴き、雑誌『家庭』『日本婦人』原本を検討し、婦女子の役割に関連する資料を複写・収集し、分析を行ってきた。また、該当雑誌の発行元である大日本連合婦人会、大日本婦人会が発刊に関わっていた、その他の文献の調査も行った。

その結果、今回明らかとなったのは、『家庭』では既婚の母が読者対象の中心にあり、家庭を經營する役割が強調されていたことである。そして『日本婦人』では、母だけではなく未婚の女子を含む、女性全体が対象とされ、勤労者としての役割が強調されていたことがわかった。

EU 諸国における行政法の動向について

大阪芸術大学短期大学部 教養課程 教授 畑 雅弘

1 日本行政法の基本的性格

日本の行政法を、たとえば外国人から説明を求められとき、どう説明するか。筆者は、以前（ベルギー・カソリックルーバン大学法学部での講義の際）、「行政裁判制度はアングロサクソン型であるが、行政法理論はヨーロッパ大陸型である。」と説明した。

この混合状態は、日本の行政法学がその成立時にドイツ行政法の影響を受けたことおよび現行憲法がアメリカ型の裁判制度を採用したことが、その原因であるが、これが、良くも悪くも、日本独自の行政法を形成した。

つまり、アングロサクソン系行政法（英国、アメリカ）とヨーロッパ大陸系行政法（フランス、ドイツ）とでは、行政法問題に対する思考および裁判制度は大いに異なるが、それぞれの良さを吸収して出来上がっているのが、日本行政法である。

2 日本の行政法学と英国行政法

ところで、日本の行政法学界では、ヨーロッパ大陸型行政法（ドイツおよびフランス）の研究者が多い。たとえば行政手続論においては、アングロサクソン型行政法研究が寄与しているが、行政法の法律関係論や行政訴訟論は、ヨーロッパ大陸型行政法の思考が基本になっているように思われる。

そして、アングロサクソン系行政法の場合、それはアメリカ法であり、その源泉である英国行政法の研究は、わが国行政法学界ではマイノリティーである。英国行政法には学ぶべきところはないと考えられているのであろうか。

筆者は、わが国における「行政法とは何か？」の議論をする際、とくに公法私法の二元論に基づく行政法理解に関連して、英国行政法の成立過程および現在を分析することは有意義であると考えている。

3 英国行政法の現在

(1) 行政法の定義

英国の代表的行政法学者である、H.W.R. WADE は、行政法を「政府権限の統制に関する法」として定義している（Administrative Law 10th, ed. 2009）。また、行政法は政府の義務に関する法でもある（行政法が行政機関の権限および義務をコントロールするための法であることは、アングロサクソン系、大陸系で異なることはない）。

(2) 英国行政法の特徴

英国行政法は、その性格において、他のヨーロッパ諸国の行政法とは異なる。その一番の特徴は、普通裁判所—つまり特別裁判所ではない—が、行政機関の行為の効力が問題となる事件を解決することである。つまり、行政機関にも通常の国法が適用されるということであり、これは「法の支配（rule of law）」の一つの帰結である。

この制度には、利点および欠点がある。利点は、国民は、独立性において高い評価を有する裁判所に救済を求めることができることである。一方、欠点としては、裁判官が行政法の専門家でないということである。ただ、欠点については、近時、司法部が行政法に通じるようになるにつれ、その問題性は小さくなってきており、さらには、裁判制度の革新的改革（行政部あるいはフランスの Conseil d'Etat のような行政裁判所の設置の議論も出てきている。

(3) 英国行政法の骨格

A 英国行政法における行政作用法

英国行政法は、最高裁にあたる上院が形成する判例

法である。

司法たる裁判所が行政権限を統制するときの基本原則となるのは、法の支配および議会主権という憲法原理から導きだされる権限踰越の原理（doctrine of ultra vires）である。権限踰越の原理とは、行政権限は議会制定法の根拠に基づき、且つそれに従って行使されなければならないのであって、その与えられた権限を越えた行政権限の行使は違法・無効であるとする法理である。いかなる場合が、踰越となるかについては、広くも狭くも解することができるが、とくに裁量の場面でこれが問題となる。この点、判例法として、合理性（reasonableness）の原則、比例原則（proportionality）、不当な動機（unreasonable motives）、信義誠実（good faith）の原則などの、行政裁量が適法か違法かを判断する際の基準が形成されてきている。

そして、権限踰越の原理と共に、司法審査の基準となるのは、自然的正義（natural justice）の観念である。この自然的正義の観念は、英国において、長い歴史のなかで形成されてきたもので、文字どおり行政における正義のことである。その中身は、行政における公平性の確保であり、具体的には偏見に基づく行政決定の排除、言い分の機会付与、正当な期待保護の原則などの要請を議論する（日本法でいうところの行政手続）。

B 英国行政法における行政救済法

「救済のないところに権利なし」の思想の下、伝統的に、行政救済の手続きが存在する。それには、私法上の救済である通常救済（ordinary remedies）と公法上の救済である大権的救済（prerogative remedies）とがある。これらは、わが国での行政訴訟に相当するものである。

また、国家機関および地方自治体機関の不法行為による損害賠償責任の法制度が発展してきているが、とりわけ、この領域はEU法の影響を大きく受けている。

<参考>

英国行政法で議論されるテーマを、標準的テキストで見てみると次のとおりである。

Part1 インTRODクシヨ

1. 序—政府、法および正義、法の性質 2. 司法権の憲法的基盤—法の支配、議会主権、法の優位、権限踰越の原理

Part2 行政主体と行政作用

中央政府および地方政府、—地方行政、地方政府への不服申立て、警察、地域開発機関、スコットランド、ウェールズ— 公法人、民営化—公法人、民営化と国有化のメカニズム

Part3 ヨーロッパ法がもたらす影響

ヨーロッパ法との合併

Part4 行政権限と裁判権

行政権限の根拠、事実および法に対する裁判権

Part5 裁量的行政権限

裁量権の保有および裁量権の濫用

Part6 自然的正義

偏見に基づく行政決定の防止および公正なヒアリングを受ける権利

Part7 救済手続および不法行為責任

行政機関の権限濫用、義務の不履行の場合の訴訟手続と行政の不法行為責任の問題

Part8 行政立法および行政審判

委任立法の必要性とその統制、行政審判所およびその他の尋問制度

* 今年度は、英国行政法のみの研究となった。ドイツ、フランスなど大陸型行政法国家については、今後の課題とする

大阪芸術大学附属美術専門学校

【ARコンテンツ試作と運用法】

大阪美術専門学校 総合デザイン学科 教授 細沼俊也

【研究目的】

本研究では前年度行ったAR基礎研究結果を踏まえ、印刷メディアと連動したプロモーションに於けるARコンテンツ事例とAR技術に関わる現況調査およびAR技術を取り入れたリッチコンテンツ試作・公開・運用を行い、今後のコミュニケーションデザイン領域に関わるARリッチコンテンツクリエイター育成のための学習教材用データベースの拡充を目的に継続研究を行う。試作したARコンテンツの一部は、官学協同「ECO365プロジェクト」エコ教育イベントでも使用される。

【研究計画・方法の全体調整】

ECO365プロジェクトメンバーから人選しイベント開催日に合わせスケジュール日程を定める。

【AR技術を中心とした現状調査】

印刷メディアとの連携によるAR表現効果の可能性を探る。ARは情報を可視化する次世代のインターフェースとして五感を拡張し、人と人、人とコト、人とモノをつなぐ連子符-AARとなる。

《ARコンテンツ事例調査及びARアプリ調査》

①プロモーション②シミュレーション③エンターテイメント等に分類し調査を行う。特にECO教材と連動させる為、プロモーション及びシミュレーションを中心に調査を進める。

【AR研究現地取材調査】

(1) 2014年5月16日「J P 2014情報・印刷産業展」取材する。AR技術と印刷メディアを連動したプロモーション手法について解説を頂く。(2) 2014年7月31日 株式会社パセリプロモーションを訪問し取材する。「PPAR」の使用権について解説を頂く。

(3) 2014年12月24日 サイバネットシステムズにて開催された「insideAR2014開催報告セミナー」に参加する。Metaio最新技術情報を収集する。(4) 2014年12月24日 ナレッジワークス取締役 亀山 悦治氏とパセリプロモーション代表取締役 嘉屋本 暁氏と面談し取材する。様々なARを活用したプロモーション手法を理解することができた。

《ARエンジン調査》

【ARエンジン】と【ARの利用方法】

①英Autonomy社「Aurasma Studio」
「汎用アプリ：Aurasma」または「専用アプリ」
②独metaio社「metaio Creator」
「汎用アプリ：Junaiio」または「専用アプリ」
③米Qualcomm社「Vuforia」
「独自開発汎用アプリまたは専用アプリ」

【AR作成技術の基礎研究とワークフロー】

《「PPAR」「Aurasma Studio」による基本ワークフロー》

本研究では専用ARアプリ「PPAR」を共用し制作する。
【ARエンジンとコンテンツ編集ツール】を英Autonomy社「Aurasma」、「Aurasma Studio」、
【ARブラウザ】を専用ARアプリ「PPAR」に決定する。

《ARコンテンツ作成技術法の基礎研究》

ARを活用するうえでコンテクスト、ストーリー設定は重要であり、アニメーションとして重畳表示する際に、適合した動画を作成することが必要である。

【ARに適合した動画データの作成】

【ARマーカーの作成】

【ARコンテンツワークフローの決定】

【ARアプリ外注に関するワークフローの決定】

本研究では予算枠を超えてしまうことと判断し既存ARアプリケーションの使用許諾を得ることとする。専有ARアプリケーションではないが、ARコンテンツの閲覧環境としてユーザビリティが格段に向上することとなった。

【AR教材試作と運用・公開】

継続学習用「おみやげ」ツール<エコマスター>AR機能付きエコ学習教材本をエデュテイメントツールとして新規に制作する。

《AR機能付きエコ学習教材の企画・制作・運用》

(1) AR機能付きエコ学習教材本を新規封入するため企画制作を行う。「おみやげ」ツールの一つとして園児1人に1部追加封入された。(2) AR機能付きイベント記念ポストカードの企画制作を行う。OUATVでの放送日程案内と合わせて参加園児渡るように園に送付された。

《教材開発コラボシッピングクリエイターの決定》

【エコマスター】：CD専攻2年5名・CD専攻3年4名[その他のツール] CD専攻アシスタント1名、CD専攻OB1名
【Webディレクター】：糸数康明 [イベントプロデューサー/アートディレクター]：細沼俊也

《ARコンテンツ試作の公開》

【エコマスター】をエコロン村オフィシャルサイトに公開する。利便性を高めるためプリント出力した原稿をかざしAR表示して閲覧できるようにした。

【AR学習教材用データベースの追加構築】

本研究成果の一部を今年度中にWWW上にアップする。

【研究プロジェクトの検証】

【ARコンテンツ試作】について

本研究では印刷メディアと連動されたARの魅力や可能性を感じることができた。今年度の本学卒業制作展ポスター・DM・パンフレットにはAR機能付きとなっている。卒業制作ではAR技術を取り入れた学生作品が高い評価を得た。またビジネスプロデュースコンペティションに於いて、本学2年生の<街のARシティ化事業>プランがグランプリと経済産業政策局長賞を受賞したことも大きな成果である。

【学習教材用データベース】について

次年度から本学でのAR表現教育の追加教材資料として、制作技術の習得に役立つ共有データベースとなる。

【まとめ】

印刷メディアとネットメディアを繋げるAR技術は、今後もウェアラブル端末の普及に伴いコミュニケーションデザイン領域に於いて多くの可能性があると思われる。しかしながらインターネット検索最大手の米グーグルは1月15日、眼鏡型のウェアラブル端末「グーグルグラス」の個人向け販売を中止すると発表した。内蔵カメラがプライバシーを侵害するとの問題があったからである。このようにAR対応のデバイスにも課題が残されているが、AR技術を使用したARコンテンツは私たちの社会をより円熟した情報社会に変えると推測される。今後はウェアラブル端末の普及に伴ってAR技術の応用範囲も広く、SPに於ける広告展開は基より、あらゆるシチュエーションに於いて新しい価値や楽しさ・便りさを領域やニーズを越えて提供できるARリッチコンテンツクリエイター育成を目標としたい。また、幸幼稚園でのエコ教育イベントの様子は、「大阪芸術大学テレビ」番組内(平成27年2月13日・14日)で放映され、参加園児達の保護者の方に見て頂ける機会を得られたことに感謝したい。最後に、本研究にご理解とご協力を頂きました全ての関係者の方々に厚く御礼を申し上げる。

3D プリンターで鋳込み成形の原型を作る試み

大阪美術専門学校 総合アート学科 教授 伊藤 均

研究の背景

陶磁器制作における、PC/CAD の導入は大命題である。近年、「3D CAD」・「3D CG」ソフトも安価なものや無償のソフトが提供され、樹脂や金属を積層して立体物を自動で作製する「3D プリンター」も出現、制作環境の進化によって大掛かりな設備がなくても、「PC/CAD」を用いた「モノづくり」が可能となり、各機関で注目を集めている。長崎県窯業技術センターでは、「3D スキャナー」で取り込んだデータで形状を出力後データを微調整し、再度原型を出力し従来の石膏原型と同様に鋳込み型を制作している報告がある。

本研究は、「3D CAD ソフト」と「3D プリンター」を併用し、原型制作から鋳込み型の石膏取り、鋳込み成形、焼成までを実施する試みである。

研究計画

「3D プリンター」の出力方式は、樹脂溶融押出積層式で造形物の内側を空洞とする。

1: 「一輪生け」の原型を出力し鋳込み型の原型

磁器土の収縮率は 15% と設定し出力する。一辺 59.5 mm の立方体を出力し、3 面割の鋳込み型を作り、鋳込み成形の後、焼成する。焼成に伴う収縮、歪み、を原型でどのように修正するかが課題である。

2: 「マグカップ」の原型を出力し鋳込み型の原型

カップは焼成後の寸法を、直径 6 cm ・高さ 7 cm の筒型のマグカップ及び 6 面体・8 面体の 3 種の形状を基本とする。

3: 「ハンドル」の鋳込み型の原型

「123D Design」は「3D CAD ソフト」でありながら、「3D CG ソフト」の様な操作も可能で、曲線の作図も簡単な操作で様々なフォルムをモデリングできる。

4: 原型と石膏型との離型の考察

原型は樹脂の積層で出力される為に僅かな凹凸があり、石膏との離型が可能であるかを確認する。

研究結果

「一輪生け・マグカップ・ハンドル」の原型の制作は、「123D Design」を使いモデリングを実施した。

Primitives の Box を使い一辺 59.5 mm の立方体のモデルを作成し、その後、Transform の Scale で作成したソリッドを拡大/縮小しイメージを確認した。Primitives は立体の基本形状を作成するコマンドで、直方体、球、円柱、円錐、ドーナツ形状、があり又平面は、長方形、円、楕円、多角形、を作る機能があり陶磁器のほぼ全ての形状を作成できる。

Construct は、スケッチから立体を作成するコマ

ンドで、最も「3D CAD」らしいコマンドで、〈任意の平面を直線方向に押し出し〉、特に多面体の筒状の形態に有効である。〈断面をある軌道に沿って動かす〉ハンドルの曲線の形状を作図するとき、〈断面をある軸に沿って動かし〉シンメトリーな形態を、〈複数の断面をつなぐ〉、などの形状を作る機能がある。

Modify を使う事で一度作成した形状を修正する事ができる。〈押す/引く〉、〈任意の面を傾ける〉、〈面の分割〉、〈面取り〉、〈任意の半径で丸める〉、〈面全体を分割〉、〈任意の一面をくりぬき箱にする〉、などの機能を使い多様な形状が得られ、『Primitives ・ Construct ・ Modify』のコマンドを主に使いモデリングを実施した。

出力した原型から、鋳込み成形の型に使う石膏は、「サンエス石膏 特急 緑」を用いた。原型から石膏型を取り出すとき、従来の原型が粘土の場合、さして問題は無いのだが、今回の場合、原型が樹脂であり、石膏型から原型を取出すとき原型を変形さす事はできないので、従来 1 面型で鋳込み成形が可能な形態も 2 面割にした。そして片面の石膏取りができた段階で、一度型と原型との離型を試み、石膏面にカリ石鹼を塗布しもう一面の型を制作した。懸案であった、樹脂と石膏の離型に関してはさほど問題にする必要は無いようである。積層時の段差も、ノズル孔径が 0.4mm で積層しているのでさほど問題は無かった。

鋳込み素地は、「日本陶料 磁器土」10kg に解膠剤は珪酸ソーダを 0.5% 添加した。この素地の流動性はすこぶる良く、特にハンドルの排泥には流動性が要求されるのだが特に問題はなかった。原型の段差は鋳込み成形後、型から外した時はさほど気にならないのだが、乾燥した時点では器物の表面に筋状の痕跡が発生したが、器物の仕上げの段階で、ハケで水拭きする事で筋状の紋様は無くなり焼成後もその痕跡が見られなかった。

マグカップとハンドルの接着は本体とハンドルが、完全に乾燥した時点でおこなった。接着面の整合性に多少の時間がかかったが、焼成後変形や歪みは認められなかった。ハンドルの鋳込み成形は、排泥後、着肉層が完全に硬化してから脱型した方が、乾燥時の歪みが少なかった。

研究成果

「3D プリンター」と手作業を併用する事で、デザインした形状のイメージを短時間で確認でき、学生の造形力や表現力の領域が大きく広がる。鋳込み成形は、比較的新しい成形技法であり、石膏型があれば同一の物が数多く作れる利点があり、クラフト制作などに適した技法である。その為にも型の生命ともいえる原型の重要性が問われる。新たに「3D プリンター」・パソコン、で原型づくりを導入することでクラフトの分野だけでなく、装飾タイルや立体造形物の分野にも創作領域が広げられる可能性が大いにある。

写真としての版表現

大阪美術専門学校 総合アート学科 教授 日下部 一司

ニセフォル・ニエプスによるヘリオグラフィー (1826 年) に始まり、これまでいくつかの写真術が考案されたが、もっとも実用的な方法として定着したのはイーストマンコダック社によるネガフィルムの発明 (1889 年) である。それ以来、近年までこの「ネガポジ法」による写真現像が主流であったが、デジタルカメラの出現 (1975 年) によって写真の現像方法に新たな革命が起こった。

一つはオリジナル画像の有無であろう。ヘリオグラフィーやダグレオタイプでは一枚の金属板に定着した画像そのものであったし、ネガポジ法においては「ネガ」という原版の存在自体がオリジナルだったわけだが、デジタル写真においてはいわゆるオリジナルがないのである。

二つ目は複数性の概念が変わったことである。本来写真のプリントはカウント可能であるが、ネットを介した写真イメージの拡散は数値に置き換えられない無限のイメージ共有を生んでしまった。

三つ目は、写真イメージの支持体が変化したことである。アナログ写真においては、特定の物質に付着したかたちで写真イメージが存在した。しかし、デジタル画像には支持体が存在しない。もちろんスマホやパソコンのモニターによって写真を見ることにはなるが、恒久的な写真イメージの定着場所ではない。電源を落とせば画像は消えるのである。

ヴァルター・ベンヤミンは「複製技術時代の芸術作品」 (1936 年) において「アウラ」の喪失について語り、オリジナルが持つ「いま」「ここ」にしかないという固有性・物質性の喪失、そういう時代の芸術作品について積極的に評価しようとした。

しかし、アナログ文化の渦中であって「複製技術時代の芸術作品」(デジタル文化) をイメージすることと、すっかり複製時代に住んでいる現代人から見るアナログ文化とは、意識のレベルが大きく異なっているのと言うまでもない。

しかし、考えてみれば、Web 上で無限にコピーされるデジタル画像も、最初に撮った一枚の写真が「ネガ」的な存在となって複製されたに過ぎないとも言える。複製するということはクローンのように同じイメージを量産することである。だが、個々の写真 (たとえば紙焼きされた一枚の写真) は、A という個体と B という個体とはまったく別の個体である。つまり物質として異なるものなのだ。Web 上の写真も見られる国や

場所、モニターの大きさや性能によって違う写真イメージを写しだしているとも言えよう。こうした、写真における唯一無二性とでも呼ぶべき問題に再び焦点をあてながら、写真としての版表現を探るのも意義があると考えこの研究を進めた。

印刷物は、紙の触感や色・厚み、インクの乗り具合や光沢・・・など様々な触覚性を有している。こうした物質感のバリエーションはモニターの上で現像されるデジタル写真とは対極にある写真の原初的なあり方である。

ここで「写真の印刷現像」という新たなジャンルを提案してみることにした。「現像」という概念を別の視点でとらえ直すことで「写真としての印刷表現」への新しいアプローチができるはずである。

以上のような観点から、今回は二つの方法で制作実験を試みた。

一つはガム印画を用いたものである。これまでこの技法では 4×5・8×10 サイズのネガフィルムを用いて行ってきたが、今回はデジタルネガフィルム(商品名・PICTORICOPRO Digital Negative Film TTS100)を用いた。デジタルネガフィルムとは、銀塩モノクロプリントを制作するために開発されたデジタルネガ用フィルムで、デジタルカメラで撮った写真をインクジェットプリンタで白黒出力し、暗室で密着焼きをするための新材料である。

このデジタルネガフィルムを用い、カラー印刷で行われる CMYK のカラー分解によって分版し、それぞれの色の水彩絵の具で印画を行った。つまりそれは顔料による刷り重ねによってカラー写真を作ったことになる。版画的な写真現像とも言えよう。

二つ目はオフセット印刷による印画である。具体的には近年撮影を続けている円形フォーマットの写真を本(Book)形式にめくれるように編集し簡単な製本作業を行った。

写真画像と支持体の持つ「触覚」についてもっと着目をしてみたいと考えた。たとえば紙に刷られた写真イメージは、選ばれた紙の質感と、印刷に使われたインクの質感、少なくとも 2 種類の触覚を持つ。触っても感じる事ができるし、視覚的なイメージのレベルでもその存在を感じる事ができるだろう。「印刷物」という視覚の制度をいったん受け入れ別の視点で再構成する試みであった。こうした一連の仕事を個展等で発表できたのは収穫であった。

**平成26年度
塚本学院教育研究補助費研究成果報告集**

平成27年6月1日

学校法人 塚本学院
