

平成二十九年度

塚本学院教育研究補助費
研究成果報告集

第二十四卷

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29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29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.....	39
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	近世やまと絵画派における大画面物語絵の構図と主題	8
美 術	准教授	柳楽隆一	塚本学院教育研究費制度を受けた研究、まとめ	9
建 築	教 授	久保清一	建築装飾の軌跡	10
建 築	教 授	杉本真一	中国地方を中心とした重要伝統的建造物群保存地区等における環境物件に関する調査	11
建 築	教 授	福原成雄	大阪府下(豊中市西山氏庭園、堺市妙法寺庭園他)における名勝庭園についての調査研究	12
建 築	教 授	門内輝行	知識社会におけるイノベーションのための創造的なデザイン思考に関する研究	13
文 芸	教 授	団野恵美子	ズボンをはく女— <i>Twelfth Night</i> の Viola の場合	14
文 芸	教 授	出口逸平	建部綾足『西山物語』と歌舞伎	15
文 芸	教 授	福江泰太	日本の近代書物の誕生 2—洋装本の定着と写真製版へ	16
文 芸	教 授	山田兼士	福永武彦論完成に向けて	17
映 像	教 授	太田米男	小津安二郎「突貫小僧」(1929年)の復元について	18
音 楽	教 授	志村 哲	3D 造形技術を応用した楽器修復に関する研究	19
音 楽	教 授	長野順子	マイアベーア《悪魔のロベール》研究: グランド・オペラとバレエとの関係	20
初等芸術教育	教 授	田中裕美子	読字習得の躓きを幼児期に発見するスクリーニング法の開発1: 健常幼児の調査	21
アートサイエンス	教 授	市川 衛	トラスを活用したメディア芸術表現の研究	22
アートサイエンス	教 授	中川志信	アート&サイエンス領域におけるデザイン研究 II~プログラミングデザインの可能性追求~	23
アートサイエンス	准教授	中野 圭	人工知能を応用したアートの制作環境研究	24
アートサイエンス	准教授	平原 真	芸術領域の学習者に向けた電子工作教材の研究開発	25
アートサイエンス	特任講師	木塚あゆみ	デジタル機器を用いた伝統的文様の展開手法の研究と教材開発	26
教養課程	教 授	五十嵐公一	京都御所の障壁画	27
教養課程	教 授	石井元章	ヴェネツィアにおける「正義」の擬人像の変遷	28
教養課程	教 授	純丘曜彰	日本の見えざる美	29
教養課程	教 授	田之頭一知	ロマン派ピアノ音楽の時間論的研究—ショパンの場合	30
教養課程	教 授	若生謙二	動物園の生息環境展示において行動を発現させる手法に関する研究	31
教養課程	准教授	小谷訓子	日本イェズ会の布教政策とセミナリオの絵画制作について	32
教養課程	講 師	加藤隆明	ポストメディウムとメディウムの間 —参加型作品分析と制作実践で考察する—	33

学 科	役 職	氏 名	研 究 課 題 名	掲 載 頁
大 学 院	嘱託助手	李 京彦	日本の地域社会における写真館文化についての考察:戦争にかかわる写真館文化を中心として	34
大 学 院	嘱託助手	梅崎 瞳	一枚型による型染め表現の可能性	35
大 学 院	嘱託助手	齋藤幸亮	文学における魔術的リアリズムの表現技法について	36
大 学 院	嘱託助手	游 礼奈	舞踊創作におけるリアリティの反映についての研究	37

<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	米国ジャーナリズムの変遷と影響(The change and influences of American journalism)	40
保 育	教 授	山本泰三	生理指標と視聴者の動機覚醒について	41
保 育	准教授	森岡伸枝	道徳教育政策の動向と課題—幼児教育史の観点から—	42
メディア・芸術	教 授	松尾理也	戦時下新聞統合がもたらした関西メディア空間の変容	43
メディア・芸術	特任講師	河邊こずえ	空間の「間」と現代舞踊の「間」に関する研究	44
教養課程	教 授	畑 雅弘	行政裁量と司法審査	45
保育(通教)	特任教授	阪本美江	奈良県の斑鳩尋常高等小学校における「新教育」—師範附属との交流から展開した公立学校「新教育」の一事例	46

<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	VR コンテンツの現状と可能性について	48
コミック・アート	教 授	日下部一司	写真イメージの重層化とその構成について	49

大阪芸術大学

近世やまと絵画派における大画面物語絵の構図と主題

大阪芸術大学 美術学科 教授 河田 昌之

本格的なやまと絵の画派である土佐派が近世絵画史に果たした意義を明らかにするための基礎的研究を目的として、大画面の屏風を中心に調査と考察を進めた。

本研究は、平成28年度に塚本学院教育研究補助費の交付を受け、土佐光吉、光則、光起を中心に画帖や掛け幅など比較的多く残る作品を調査し、その特徴について考察を進めた「近世やまと絵画派と画風の研究」の成果を継続したものである。

今回の調査では近世やまと絵の大画面物語絵を対象として考えていたが、代表的絵師である土佐派による作品もしくは土佐派絵師による伝承作品を含めても、物語では色紙型やそれらを添付した画帖と屏風、あるいは掛け幅が大半であった。したがって近世を遡る室町時代の説話絵や景物画の要素が看取できる大画面作品も対象に加えた。また表記の大画面に限定せず、作風の比較検討のために小画面の作品も調査に加えた。

今回の調査を通して、室町時代のやまと絵大画面の作品として知られている屏風絵、模本の襖絵からは、題材や構図、描写に近世やまと絵大画面の屏風や襖絵へと移行するなかに、やまと絵画派としての特性があることが推察された。たとえば、説話絵的要素がたどられる景物画の「浜松図屏風」(東博)のデフォルメを生かした構図に見られる山岳描写は、江戸時代の「源氏物語図屏風」(今治市河野美術館)の山岳描写では量感が抑制され、空間の広がりが増して色彩的にも爽快な印象が加わる。ただしその違いは絵師による画風の個性差も考慮しなければならない。そのような特性がよって来たるところをたどり、考察することが今後の課題である。物語絵に関しては、源氏物語、平家物語が該当したが、そのうちの源氏物語絵は定型化した図様を踏襲するケースが多く、造形面ではストーリーや逸話の描写に視点が集まり、構図や画面構成に新味を出すことが主となっていく。その反面、物語の抒情性は減少するように見える。これらは景物画や物語絵は調査対象が限定されていたため、近世やまと絵の大画面全般

に該当すると断定はできず、一側面として捉えておかねばならない。

近世土佐派が作画上で目指してきたものを探り、果たした意義を明らかにするという当初の目的を達成するためには、今後も調査と考察が必要に思われる。

光起以降の光成、光祐、光芳、板谷派の絵師の大画面物語絵をも調査対象に加えたいと考えていたが、対象となる作品の追跡ができず、今回の調査からは省く結果になった。

以下には、今回調査した作品のうち、近世やまと絵の大画面作品とそれらに先行する室町時代の作例とを併せて挙げる。

- 1 浜松図屏風 伝土佐光重筆 6曲1双 紙本著色 室町時代(15世紀) 東京国立博物館
- 2 松図屏風 画中極め・土佐光信筆 6曲1双 紙本著色 室町時代(16世紀) 東京国立博物館
- 3 月次風俗図屏風 6曲1隻 紙本著色 室町時代(16世紀) 東京国立博物館
- 4 塀田図襖 模本 井上昆得筆、糺晴岱筆(原本 土佐光茂筆 室町時代・16世紀) 4面 紙本墨画淡彩 江戸時代(1840年) 東京国立博物館
- 5 源氏物語図屏風 伝土佐光信筆 6曲1双 紙本著色 室町時代(16世紀) 今治市河野美術館
- 6 源平合戦図屏風 伝土佐光起筆 6曲1双 紙本著色 江戸時代(17世紀後半~18世紀前半) 今治市河野美術館
- 7 犬追物屏風図 写 四枚(マクリ) 紙本著色 江戸時代(18世紀) 松浦史料博物館
- 8 日月松鶴図屏風 6曲1双 紙本著色 室町時代(16世紀) 三井記念美術館

塚本学院教育研究補助費制度を受けた研究、まとめ

大阪芸術大学 美術学科 准教授 柳 楽 隆 一

平成 11 年 (1999 年) から平成 29 年 (2018 年) まで、塚本学院教育研究補助費制度を受け、15 の研究を行ってきました。15 番目の「塚本学院教育研究費制度を受けた研究、まとめ」が研究の最後となります。今にして、大阪芸術大学の 5 つの「建学の精神」に先見性を見えています。国際的視野に立って自由な精神で合理的な実用物を創造したのか自らに問えばいささか心もとないのですが、建学の精神のひとつ「総合のための分化と境界領域の開拓」からは、陶芸・染織・漆芸・生花・環境・建築・デザイン・植物学・動物分類学・写真など異分野に意識をむけるエネルギーを受けました。この精神 (理念) は、平成 13 年 (2001 年) 大阪芸術大学に通信教育部が設置され、科目「立体基礎」を担当することになったとき大きな役割を果たしました。次の 3 つの前提は、制作研究と学部教育の融合過程から生まれ通信部教育に還元されたものです。今回はじめて、本研究の目的のひとつとしていたスクーリング科目「立体基礎」を BOOK にまとめました。学部は通年でスクーリングは年にわずか 6 日ですが目標は同じでした。

わずか 6 日で完了する科目「立体基礎」を始めるにあたり、3 つの前提と 2 つの目標を置きました。

前提 1 : 歯を磨く・服を選ぶなど、制作技術もアイデアも日常の「動詞」のなかにある。

前提 2 : 天文学者には星・料理人には野菜や肉・小説家には言葉、職業には材料が要る。

前提 3 : 「適当」「その場しのぎ」は技術である。

目標 1 : 芸術は生むのではなく生じる、これを見る。

目標 2 : 現代抽象美術を楽しむ。

6 日間で 3 つの作品制作を次のように展開しました。

■ 1 「日常の化石」: ソフトビニールのおもちゃ怪獣やピーナツやネジなどを粘土に「適当」に押し付け石膏で型をとりレリーフを作る。構図やバランスや調和などは、すでに日常で育まれた直感にある。

■ 2 「石膏スカルプチャー」: 彫刻素材の塊を用意され「彫刻してください」と言われると「彫刻らしい彫刻・作らねばならない」との既成概念が力みを生みます。力みを軽くする方法が必要とされます。

① 10 cm 立法くらいの発泡ウレタンを「適当に」7 回くらい切る。大きさも形も違うカケラが多くできる。躊躇なく切り刻むには「適当に切る」のが適当である。適当に切ると「考えてもいない形」が出現する。切り屑も形を持っている。

② すべてのカケラを削り磨き整える。

③ ひとつだけ「お気に入りの発泡ウレタンのカケラ」を選ぶ。

④ そのカケラを大きく石膏で作り、ひたすら刻み・彫り・磨くなどする。こうして石膏スカルプチャーが生まれる。

⑤ 石膏スカルプチャーを「置く場所を探す。」

それまで「廊下」「かたすみ」「手すり」であった場所や物が変化する。

* ④ への展開は直前まで説明しません。すべてのカケラは制作者にインスピレーションを与える要素を持ちます。「表現の主体は私である」を外す方法です。

■ 3 「厚紙スカルプチャー」

① すべての発泡ウレタンのカケラに文様を描き彩色する。

② 厚紙を適当に切り彩色する。

③ 文様が描かれ着彩された紙とウレタンのカケラをとりあえず成り行きにまかせて「適当に」接着していく。ここで初

めてウレタンと厚紙のカケラをつなぐことを伝えます。

日常生活で培われてきた構成・バランス・調和などの感性と瞬間接着剤を道具として、素材であるカケラと対話するのです。ゆったりとした時間が流れる仕掛けをつくったのです。カケラからはアイデアを引き出すヒントが出てきます。

このカケラをつなぐ技法の名を「その場しのぎ」としました。

「その場しのぎ」という言葉の類語・関連語・連想語は「・・・戦略的でない・つじつま合わせ・偶然に任せた・イージー・ゴーイング・偶発的・思いつきで・その場その場・無原則な・神頼み・直感を頼り・気まぐれな・臨機応変・無手勝流・場当たりの・出たとこ勝負・成りゆき任せ・段取りをしない・出合いがしら・運を天に任せる・応急修理・・・」とあります。まさに その場しのぎ の言葉が並ぶ。参考作品もなく最終着地点も見えない曖昧な状態のままでも、作業は坦々と進められたのです。

「立体基礎」では、秩序ある物を適当に切って、偶然にできる無秩序で意味のない形を意図的に作り出し、再び寄せ集めつなぎなおし構築します。適当なその場しのぎの技法や日常にある道具で偶然にできた形を持つ材料を使って立体物を作るのです。これはまさに人類が古くから用いてきた創作の方法「ブリコラージュ」です。器用仕事とよばれるブリコラージュは、余り物や廃品を使ってとりあえずの役に立つ物をつくりだしますが、「立体基礎」では抽象彫刻が出現するのです。

世界遺産の自然遺産やニューヨークや東京の景観や夕日は自然が作り出します。ここには事象や物が存在するばかりで表現意志も意図もありません。目的や意図を設定しなくても「立体基礎」では自然のように「作品が生じる」仕掛けをほどこしていたのです。美術を選択した通信部生であっても、抽象的な作品を作った経験は初めてのようでありました。いままで「美術作品には意味がある。それが判からなければ、作品を味わえない。」と思ってきた人達から「抽象作品を私が作ることになろうとは想像もしなかった。自由を実感した。」『『これが好き!』を、抽象美術を楽しむ基準にする。そこから楽しめばいいんだと気がついた。スッキリした。』という意見が聞けたのです。

補助費を受けた研究の中心には日本の伝統工芸がありました。日本の伝統工芸は、特に自然と対峙し自然を見切り自然から学ぶことから始まり、今も継続しています。日本人は臨機応変に融通無碍に、自然の真実を「厳密で精密な適当なその場をしのぐ」技術を駆使し、今に至っていると考えます。そのとき「『その場しのぎ』や『適当』の負の部分」は、自然に合致した倫理観や道徳観を基準に徹底的に正に濾過され逆転され、伊勢神宮や日本刀は創造されたではなく自然から生じた、このように考えるのです。「独創的に創造し表現する」などということは「しんどいこと」であり、発明や発見も「成る時に成る」ように、独創的表現も「生じる」のではないのでしょうか。

多様な様相を持つ木の枝と岩石などどこにでも転がっている材料・素材・対象物が語ることに耳を傾け、切り割り磨き絵具で文様をつけ写真に撮っていく、そのような研究当初から変わらない方向を再確認したことを研究成果とします。

建築装飾の軌跡

大阪芸術大学 建築学科 教授 久保 清一

1. 研究目的

建築物と人の関係が大きく変化する中、現代建築（特にモダニズムの建築）の文化的価値をどう評価すべきかが問われている。本研究では、装飾の存在と意味に関する史的解釈を踏まえ、特に 2000 年以降の現代建築に焦点をあて、装飾論的見地より分析を行うことで、現代建築の文化的価値を明確化しようとするものである。

2. 研究方法

本研究は、研究者がこれまで蓄積してきた建築装飾に関する研究成果を活かしたもので、特にアロイス・リーグルの芸術意欲説（美術様式論/1893）とゴットフリート・ゼンパーの唯物理学説（様式論/1860、1863）についてまとめた比較装飾論を発展させ、「装飾の存在と意味に関するカテゴリー分析」や「現代建築にみられる装飾モチーフの解明」、さらにはポスト・モダン以降の建築思潮の分類による代表的な現代建築の装飾性を検証する。

3. 装飾の否定と復権

旧石器時代、人類最古の手の跡とされるジグザグ線の発見から 18 世紀後期まで、装飾は芸術文化の源泉として確実にその歴史を刻んできた。そしてそれは建築における輝かしい時代様式を形成した。しかしモダニズムの台頭により装飾は否定され、そのレゾンデートルは解体された。1920 年代から 1930 年代にかけてモダニストたちが繰り広げた近代運動が齎した装飾の否定は、第 2 次大戦を経て正統派モダニズムに対する不満とともに再検討の対象となった。ロバート・ヴェンチャーリの「建築の複合性と対立性/1966」を契機としてポスト・モダニズムの思考が高まり、チャールズ・ジェンクスの「ポスト・モダンの建築言語/1977」によって近代建築への批判は頂点を極める。機能主義や合理主義といった近代思想に陰りが見えはじめ、人間性の回帰と装飾の復権を命題にポスト・モダンスタイルの建築が勢いを増す時代が到来した。しかし、その終焉は想像以上に早いものだった。ポスト・モダンの建築以降、装飾の復権を担う現代建築は多元化の傾向を孕みながら今日に至っている。

4. 建築装飾と存在の意味

リーグルの芸術意欲説とゼンパーの唯物理学説の比較論を介して、近代建築運動に与えた影響を考察しながら、建築装飾の存在と意味に関する 3 項目のテーゼを設定し、建築における装飾行為の様態を検証した。この分類作業によって、18 世紀後期までの様式建築と近・現代建築の装飾性の差異が多少なりとも明確化した。また、時代様式の変遷の過程で変化する装飾モチーフに着目し、現代建築の装飾性が何如なる装飾モチーフによって構成されるかについて言及した。

以下に建築装飾のテーゼ 3 項目を示す。

I. 建築装飾とは、建築に係わるすべての装飾行為をいい、その装飾行為によって建築本体の価値を誘

引し強調するものであるが、そこに存在する装飾の種別・形状は問わない。

- II. 建築装飾は、時には建築本体と対立し、建築装飾そのものが独立した美的価値を有し、一つのエネルギーを持って空間に影響するものである。
- III. 建築装飾とは、建築本体の生存を左右する領域にまで関連することもあり、建物の表層にのみ存在するものではない。

5. 現代建築の装飾性

1990 年代から 2000 年代、いわゆるポスト・モダン以降の現代建築の流れは、単一の様式に収束せず多元的な様相を呈する世界に突入する。ここでは、ポスト・モダニズムが掲げた理念である人間性の回帰や装飾の復権という眼差しが、現代建築にどのように反映されているかを現代建築思潮の 7 項目について装飾論的見地より検証した。

以下に現代建築思潮 7 項目を示す。

- ①ハイテクノロジー/装飾された機械
- ②デコンストラクティビズム/脱構築の装飾
- ③コンセプトチャリズム/コスモロジーの装飾
- ④ヒストリシズム/伝統様式的な装飾
- ⑤キッチュ/俗性や界限性を象徴する装飾
- ⑥リージョナリズム/民族・地域文化の装飾
- ⑦ヴァナキュラリズム/装飾された自然

6. 都市装飾という概念

機能的な箱が整然と建ち並ぶ。このような風景は、都市部に限らず郊外にも数多くみられる。例えば戦後大量に供給された公営住宅団地などもその一つだ。L +nb プランが導入され、当時としては先端の技術と文化的で新しい生活イメージをもつコンパクトな優れものであった。しかし機能を失った箱は、果たして美しい風景となったであろうか。長い時間をかけて醸成されるより人間的な環境の獲得と成長がなければ、風景は死んでしまう。都市装飾という概念は、都市空間を形成するあらゆる事例を対象とし、そこにみられる装飾行為が人にとって如何に重要で文化的価値が高いかについて言及している。

7. まとめ

現代建築の装飾は、古典的な装飾モチーフ（幾何学文様や植物文様）を枠組みされた輪郭や部位に使用することはほとんど無い。そのかわり光や影、雲や霧、風や水の流れ、炎や煙のように一定の形が無いもので、しかしその様相が形を含め現象効果で伝達可能なものが活用される。それをここでは現象モチーフと位置づける。それによって装飾は必ずしも物質的に表層に付加されるものだけに限定されない。装飾はより純粹に過剰世界を創出する方向へと進み、それは過剰付加行為と過剰消去行為を反復する段階に至ると考えられる。古典的なモダニズムの建築はまさに過剰消去行為の流れの中に位置づけられた建築と言える。

中国地方を中心とした重要伝統的建造物群保存地区等における環境物件に関する調査

大阪芸術大学 建築学科 教授 杉本 真一

<研究目的>

昭和 50 年の文化財保護法の改正によって伝統的建造物群保存地区の制度が発足し、城下町、宿場町、門前町など全国各地に残る歴史的な集落・町並みの保存が図られるようになった。国は市町村からの申し出を受けて、特に価値が高いと判断したものを重要伝統的建造物群保存地区に選定している。

「この章において「伝統的建造物群保存地区」とは、伝統的建造物群及びこれと一体をなしてその価値を形成している環境を保存するため、次条第一項又は第二項の定めるところにより市町村が定める地区をいう。」(文化財保護法 第九章 伝統的建造物群保存地区 第百四十二条より)、「国は、重要伝統的建造物群保存地区の保存のための当該地区内における建造物及び伝統的建造物群と一体をなす環境を保存するため特に必要と認められる物件の管理、修理、修景又は復旧について市町村が行う措置について、その経費の一部を補助することができる。」(文化財保護法 第九章 伝統的建造物群保存地区 第百四十六条より)、重要伝統的建造物群保存地区にはここに示されているように「伝統的建造物群と一体をなす環境」も含めて保存し、「管理、修理、修景又は復旧」することが求められている。ここでの環境とは、「これと景観上密接な関係にある樹木、庭園、池、水路、石垣等を環境物件として特定します」(「歴史を活かしたまちづくり」文化庁 2014 年より)とあるように、重要伝統的建造物群保存地区にとっては重要な要素である。

本研究は、中国地方の 15 地区を中心に、建造物の影に隠れて着目されることの少ない環境物件が、どのような状況にあるのかを調査し、明らかにすることを目的とした。

<研究方法>

中国地方の重要伝統的建造物群保存地区は以下の 15 地区である。

- 鳥取県倉吉市打吹玉川(商家町)
- 鳥取県大山町所子(農村集落)
- 島根県大田市大森銀山(鉦山町)
- 島根県大田市温泉津(港町・温泉町)
- 島根県津和野町津和野(武家町・商家町)
- 岡山県倉敷市倉敷川畔(商家町)
- 岡山県津山市城東(商家町)
- 岡山県高梁市吹屋(鉦山町)
- 広島県呉市豊町御手洗(港町)
- 広島県竹原市竹原地区(製塩町)
- 山口県萩市堀内地区(武家町)
- 山口県萩市平安古地区(武家町)
- 山口県萩市浜崎(港町)
- 山口県萩市佐々並市(宿場町)
- 山口県柳井市古市金屋(商家町)

研究の最初として各地区の文化財課などに問い合わせ保存計画書を収集した。次に現地調査を行った。

<分類について>

各地区の保存計画書を分析してみると、指定している物を大きく伝統的建造物と環境物件に分け、さらに伝統的建造物をさらに建築物と工作物に分けている

場合が多かった。地区によっては環境物件ではなく必要物件と呼ぶ場合もあった。呼び方は違っているが、各地区とも 3 つ(建築物、工作物、環境物件)に分類している。しかし、石垣など工作物と環境物件の振り分けが地区によって多少のばらつきが認められた。

<調査結果>

倉吉市打吹玉川地区(商家町)の環境物件は玉川をはじめ、商売の荷物を運搬するための水路、路地、石橋などがあり、商家町としての特徴がみられた。

大山町所子地区(農村集落)の環境物件は 23 件あり、農村集落であるため各家の敷地が広く、敷地を取巻く屋敷林、生垣、境界木が半数を占め、残りは敷地内の庭園、庭池であった。

津和野町津和野地区(武家町・商家町)の環境物件は 28 件あり、屋敷内の高木 5 本以外は津和野を特徴付ける水路と庭池であった。

倉敷市倉敷川畔地区(商家町)の環境物件は 2 件だけであるが、倉敷川畔を彩る柳 84 本が 1 件としてまとめて指定され、残りの 1 件は大原美術館に隣接する庭園であった。

高梁市吹屋地区(鉦山町)は山間の道に連なる弁柄色の建物が特徴であるが、環境物件としては町並みを特徴付ける樹齢 300 年と言われる杉と松 3 本が指定されている。

呉市豊町御手洗地区(港町)は瀬戸内海の芸予諸島に位置する大崎下島の東端に存在する港湾集落で、江戸時代より北前船の寄港地として発達してきた歴史があり、17 件の環境物件の中には他の地区では見られない墓碑、石碑、墓所、道標が 12 件指定されていた。

竹原市竹原地区(製塩町)は塩で財をなした屋敷が多く、お屋敷町でよく見られる見越しの松が町並みを特徴付けていた。

萩市堀内地区(武家町)は萩城下の高級武士の屋敷が集められた地区であるが、現在も昔の大きな屋敷の町割りがそのまま残されている。環境物件は中国地方の重要伝統的建造物群保存地区では最多の 140 件が指定されている。その大半の 136 件は屋敷を取巻く生垣であり、工作物の石垣と共にこの地区らしいものであった。

萩市平安古地区(武家町)は堀内地区の外側に造られた中級武士の屋敷が広がる地区であった。環境物件は 16 件で、先の堀内地区同様大半が屋敷を取巻く生垣で、屋敷内の川辺に立つ松の大木の存在も大きい。

萩市浜崎地区(港町)は萩の繁栄を支えた港町であるが、先の武家屋敷とは違い町家を中心で、16 件ある環境物件の大半はうなぎの寝床のような町家の奥に造られた小さな庭であった。

柳井市古市金屋地区(商家町)は、地形の関係から雨水、汚水の処理を行う排水路が環境物件に指定されており、町割りの特徴をよく示すものとなっていた。

前年度の近畿地方の調査に続きデータを収集することが出来、比較することによる特徴が見え始めた。

大阪府下（豊中市西山氏庭園、堺市妙法寺庭園他）における名勝庭園についての調査研究

大阪芸術大学 建築学科 教授 福原成雄

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、江戸時代後期から明治初期に多く作られた庭園は、未調査、未整理のままである。

本研究は、大阪府下の名勝庭園（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、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

大阪府下、南河内地域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、南河内地域の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、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。

幾つかの建築（登録有形文化財、未指定）、庭園の現況事例調査、大阪府下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、名勝庭園にたいする認識が醸成される。

平成 29 年は、当初予定していた豊中市西山氏庭園調査が、諸処の事情で実態調査が行えず、資料収集のみとなった。実態調査、実測調査を行ったのは、大阪府交野市磐船峡、磐船神社の実態調査、奈良市高畑大道町の非公開の貴重な文化財的価値を有する棲霞園実態調査、堺市日蓮宗妙法寺庭園（鎌倉時代創建）の実測調査、兵庫県淡路島磐座実態調査、長野県上田市男石神社現況実測調査等である。これらは、文化財の実態を知り、維持管理、活用の方法がどの様に行われているかを明らかにするものである。

3. 豊中市西山氏庭園調査

所在地：豊中市岡町南

作庭年代：昭和 16 年

依頼者：西山家

作庭者：川崎潤一郎、重森三玲

洋館、離れ、茶室、待合、渡り廊下、高屏

2007 年（平成 19 年）12 月 5 日 登録有形文化財

4. 大阪府交野市磐船峡、磐船神社調査概要

磐船峡は交野市を北流する天野川が形成した峡谷の自然地形に、名所としての関心や信仰等を集めた自然・人文的名勝である。天野川は花崗岩質であった生駒山系を深く刻んで溪谷をなし、峡谷の両崖のいたるところには巨石が重なり、その合間を流れる溪流や滝などが立体的な美しい景観を織り成す。大阪と奈良を結ぶ峡谷沿いの街道は古くから往来が盛んで、その様相は大阪府山間部における代表的な名勝として認識されており、江戸時代後期（享和元年（1801））『河内名所図絵』にも景勝地として紹介されている。

この溪谷のうち特に、奈良県との府県境より 1.1km の間は、磐船峡の峡谷にあらわれた幅・高それぞれ約 12m を超える巨石をご神体とする磐船神社及び周辺、天野川が作り出した落差の大きな鮎返しの滝といった景勝地が続くため、「大阪府史蹟名勝天然記念物等保存顕彰規程」に基づき昭和 16 年（1941）1 月 27 日に名勝指定されている。

古くから顕彰され、府内に今も残る数少ない景勝地である名勝磐船峡の価値の核をなすものである。府指定名勝として保護されるべきものである。これらの実態調査を行った。

5. 奈良県棲霞園現況調査概要

所在地：奈良市高畑大道町

作庭年代：昭和 3 年

依頼者：山田安民

作庭者：木津宗詮 庭園様式：茶庭、平庭、借景庭園

春日山原始林に接した敷地約 2 万 m² の高台に木造平屋建て入母屋造棧瓦葺の邸宅が建築されている。和洋折衷で、伝統的な日本建築でありながら、近代モダンが取り入れられている。若草山を借景に芝生の庭園が配置され、母屋に接して茶室が作られ、母屋と茶室の中庭に茶庭が配置されている。山田安民は、ロート製菓の創業者で、宇陀市出身である。昭和 3 年に私邸、棲霞園を建築し、武者小路千家茶人、三代木津宗詮が庭園を設計している。奈良市内の隠れた貴重な文化財庭園である。これらの実態調査を行った。

6. 堺市日蓮宗妙法寺庭園（鎌倉時代創建）実測調査概要

長榮山（ちょうえいざん）妙法寺は、興国（こうこく）4 年（1343）4 月、京都の大本山妙顕寺（みょうけんじ）開山日像（にちざう）の直弟子、微妙坊日祐（びみょうぼうにちゆう）を開山とする寺院である。創建後、天文（てんぶん）年間（1532～1554）に北向道陳（利休の最初の師）、京屋道寿（きょうやどうじゅ）等によって再建された。大坂夏の陣（1615）で焼失したが、檀徒の茶屋四郎次郎と地割担当奉行風間（かざま）六右衛門の援助により旧南宗寺の寺地を得て現在の地に復興した。境内には北向道陳の墓碑や、豊臣秀吉に御伽衆として従え、落語家の始祖とも言われる曾呂利新座衛門の 350 年忌碑がある。現在も茶人が墓参りに訪れている。

未指定の池泉庭園であるが、今後の実測調査で来歴、価値を明らかにし、文化財指定を視野に調査を行う事例である。今年度は、7 月 1 日、2 日池庭の現況測量を行った。

7. 淡路島磐座調査概要

1) 岩上神社：淡路市柳澤乙

神籬岩（高さ 12m、周囲 16m の巨石）

本殿は兵庫県指定文化財

2) 山王神社：淡路市高山甲

船形石、磐座

3) 舟木石上神社：淡路市船木磐座

3カ所の巨石実態調査を 9 月 6 日行った。巨石は何も神社境内にあり、信仰の対象として祀られていた。

特に保存状況、維持管理状況の調査を行った。

8. 長野県上田市男石神社現況調査

所在地：上田市赤坂、上田市殿城

瀧宮神社、男石神社境内には、高さ 15m 以上の巨石群が点在しており、旧北国街道（旧上州街道）に接して栄え、夫婦和合のシンボルとして祀られている。

平安時代に書かれた庭園書物「作庭記」に記述されている枯山水の原型とも感じ取れる石群である。

男石神社境内の巨石群の実態調査を 9 月 7 日、8 日に、実測調査を 12 月 24 日、25 日、26 日と行った。

21世紀を迎えた今日、地球環境の持続可能性の問題などの複合的な問題を解決することが求められているが、そこでは、個々の人工物を超えて、人間-環境系というシステムの転換を目指す「イノベーション」を創出することが重要な課題となっている。

本研究の目的は、人間-環境系のデザインにおけるイノベーションを創出するための「創造的なデザイン思考」とそれを支援する「デザイン方法」を提案することである。この目的を達成するために、①人間-環境系のデザインにおけるイノベーションのあり方を明確化したうえで、②イノベーションを創出するデザイン思考を記号過程として分析し、③デザイン思考を支援する創造的なアイデアを生成する発想のメカニズムを探究した。そして、④創造的なデザイン思考を支援するデザイン方法を構築するとともに、⑤デザインイノベーションの実践を通して、創造的なデザイン思考のあり方について考察した。

1. 知識社会におけるイノベーションの意義の明確化

筆者は、21世紀のデザインは「関係性のデザイン」「育てるデザイン」として特徴付けられることを指摘し（第18期日本学術会議：21世紀の人工物設計・生産のためのデザインビジョン提言）、それを「人間-環境系のデザイン」として定式化した。これは人工物に意味を与える活動であり、「人間中心のデザイン」が求められる。今日、プロダクトのデザインを超えて、サービスやエクスペリエンスまでデザインすることが課題となっており（門内輝行：デザイン学の基礎理論、石田亨編：デザイン学概論、共立出版、pp.3-20、2016）、イノベーションと創造的なデザイン思考の意義と必要性を明確にした。

2. 記号過程としてのデザイン思考の仕組みの分析

実践的かつ創造的な問題解決の方法として、「デザイン思考」が注目を集めている。スタンフォード大学デザインスクールが提唱している「共感・問題定義・創造・プロトタイプ・テスト」という5つのステップはデザイン思考の実践的モデルとしてよく知られているが、本研究では、C.S.パースの「記号論」に基づいて、こうしたデザイン思考を記号過程（意味を解釈し生成するプロセス）として記述することにより、デザイン思考の仕組みを分析した（記号とは何かの代わりになるとともに、新たな記号である解釈項を創り出すものである。それゆえ、記号が創り出す新たな記号が次の解釈項を生成するように、記号過程としてのデザイン思考は記号連鎖として記述できる）。

3. デザイン思考における創造的な発想のメカニズムの探究

創造的な発想のメカニズムについては、記号論・認知科学・人工知能等の諸分野で研究が進んでいる。本研究では「メタファー」と「アブダクション」に注目した。メタファーとは「ある事柄を別の事柄で理解すること」であり、創造的プロセスでは重要な役割を果たすものである。また、アブダクションとは「驚くべき事実Cが観察される（C）。しかしもしAが真であれば、Cは当然の事柄である（A→C）。よって、Aが真であると考えられるべき理由がある（A）」という仮説推論であり、デザイン思考を支える仕組みの一つである。これらの理論的蓄積を踏まえて、デザイン思考における創造的な発想のメカニズムを探究した。

4. 創造的なデザイン思考を支援するデザイン方法の構築

デザインイノベーションのプロセスを支援するデザイン方法が数多く提案されているが、現代の多くのデザインは複数主体によるコラボレーションを可能にする「対話によるデザイン」の方法である。記号論等の理論的視点から、既往のデザイン方法の体系化を図るとともに、新たなデザイン方法としての人間-環境系のデザインの方法の特徴を明らかにした（酒谷粹将、門内輝行：建築のデザインプロセスにおける創造的な対話を導く個人の思考、日本建築学会計画系論文集、Vol.82、No.742、pp.3093-3103、2017.12）。

5. デザインイノベーションの実践に基づく創造的なデザイン思考の考察

これまで建築設計やまちづくりにおいて、対話によるデザインの実践を蓄積している。そこで、革新的なアイデアの生成を促すデザイン思考をデザインイノベーションの実践に活用し、創造的なデザイン思考のあり方について考察した。まず、集団による学びの場としてのブックワールド（京都市立洛央小学校の学校図書館）のデザイン実践を対象として、子どもたちを中心とした対話による創造的なデザイン思考がどのように展開されたかを分析し、その成果を書籍としてとりまとめた（門内輝行監修・著：シリーズ・変わる！学校図書館 ③最先端の図書館づくりとは？、ミネルヴァ書房、2018.4 刊行予定）。また、景観まちづくりにおけるデザイン思考についても検討し、多主体による対話のプロセスが、コミュニティ形成とも深く結びついていることを明らかにした（門内輝行：美しい都市景観の創生に向けて、Ace 建築業界、p.27、2017.12）。

ズボンをはく女—*Twelfth Night* の Viola の場合

大阪芸術大学 文芸学科 教授 団野恵美子

16世紀から17世紀にかけて、約150年もの間、イギリスでは女性向けの日常生活の手引書、女性の地位に関する論説や説教集、礼儀作法書が出版されてきた。そこでは、女性は父親や夫への従属意識を持つべきであり、男性を立てるよう説かれている。

男性優位主義が社会に流布していたとしても、エリザベス一世は独身を貫き、女房の尻に敷かれた亭主を非難する詩や、強情で口喧しい女を嘲笑する芝居が数多く見られるのである。そのなかで、シェイクスピアは男装するヒロインを数多く描いている。当時、社会的弱者であった女性は、旅の道中の危険から身を守るために男の格好をしたり、生活するために男になりきり兵士の職につくこともあった。舞台では、少年俳優が女役をする伝統から、男でありながら可憐なヒロインを演じる少年の魅力を引き出すことになる。

ウィリアム・シェイクスピアの『十二夜』(*Twelfth Night, or What You Will, 1600-2?*)は難破してイリアに流れ着いた Viola は、小姓として仕えるために男装する。女性が男装して社会に溶け込もうとするとき、その男らしさを服装以外にも行動様式や言葉として身につけようとする。服装だけを変えても失敗することは、女主人の寵愛を得ようと、偽手紙の指図に従って黄色の靴下や十字のガーターを纏って嫌悪される Malvolio の例で示される。

冒頭では、『十二夜』の登場人物は全て独身である。その上、Orsino は Olivia に恋し、Olivia は男装した姿の Viola に心惹かれ、Viola は主人である Orsino の恋心を隠している。道化 Feste は悲恋の歌を歌い、すれ違う想いが、人物の取り違えのテーマと共に描かれている。

劇構造を見ると、間違いが引き起こす喜劇であるが、異性装という「変装」を通して浮かび上がる「外見」と「真実」というテーマが幾重にも描かれる。贅沢禁止法が一番多く出されたエリザベス朝において、衣服と諸経費、衣服と社会的階級についての出版物も多く、贅沢な服飾は階級の乱れを招き、特に男装は性別を曖昧にする危険なものとして非難された。

Viola の男装が社会的弱者であった女性の立場を守ることから始まり、それが危険な状況を招くことにもなる。男装をすることで男性としての体験を得るヒロインは、女性としての性格に影響が及ぼされる。最後に Orsino との結婚に至る過程において、この男性としての体験と女性としての感情を融合させるヒロイン像とはどのようなものか。

1. 男装の理由

男装する決断は、一つの理由があるわけではなく、様々な動機に基づいている。家族や恋人に会いに旅をする道中の安全のため、祖国を守るため、貧しさゆえの経済的動機などが挙げられる。

『ヴェローナの二紳士』の Julia のように、恋人に会うため遠方まで安全に旅をするための男装もある。東インドへの旅は半年以上もかかる長旅だったので、

東インドへ渡ろうとする女性は、東インド会社が女性を乗せなかったため、水夫や水兵となって密航しようとした。

エリザベス女王は、アルマダ海戦で英国軍を激励するために軍服を着たアマゾンの女王のような恰好をして演説したことが記されている。この勇姿は、戦争に勝つための力を見せるものだが、軍服であっても化粧を忘れず女らしさを残している。

中世の諺に、貧窮した男は聖職者になるか兵士になるかの選択肢があった、というものがある。男性なら兵士になって衣食住を確保できたので、困窮に陥り、売春という典型的な選択をせず、男装して兵士や水夫として勤めようとした女性がいた記録も残っている。理論的に、男装することで通常は女性には閉ざされている職業に就くことができるのである。

2. シェイクスピアの男装するヒロイン

『ヴェニス商人』の Portia と Nerissa は、法学博士と書記に扮して、裁判の場面で知的な権力を振う。法学も男性だけに許された分野だったので、知性という武器を振うための男装である。

『ヴェローナの二紳士』の Julia は男装して旅をし、愛する男性の小姓となるが、自分の恋人が別の女性と結婚する気配を見せると気絶をする。『お気に召すまま』の Rosalind も、Orlando がライオンに襲われたと聞き、血まみれのハンカチを見て気絶する。

Viola の男装は Olivia に惚れられるほど上首尾に見えるが、恋の三角関係に陥り、主人である Orsino と恋心について語り合う時に、自分の恋心を妹の話として打ち明けることとなり、Sir Toby Belch に諮られて決闘をする羽目になったときには、男装したことを嘆き後悔する。

男装の麗人として活躍するヒロインたちが、最後に結婚するのは、男装する中に女らしさの風情を残しており、また男装中の澁刺とした振舞いの相乗効果によるものである。じゃじゃ馬が躡けられて結婚にいたるように、シェイクスピアのヒロインは、どんなに活発で賢くても男装を解くと、伝統的な女性の役割に戻ろうとする。これは男装する女性が社会にとって危険であるという風潮からの安全策だったのかもしれない。最後に結婚にいたる男装するヒロインは、伝統的な女性の生き方を否定はせず、男装の麗人が実は可憐な乙女だったという外連味を舞台演出上も導き出している。

建部綾足『西山物語』と歌舞伎

大阪芸術大学 文芸学科 教授 出口 逸 平

明和四（1767）年十二月、京都一乗寺村の百姓源太が、隣家の渡辺団次宅で、実妹かゑを斬り捨てるというショッキングな事件が起こった。当時この「源太騒動」は大いに評判となり、翌年にはさっそく歌舞伎『けいせい節用集』と建部綾足の小説『西山物語』が作られ、その後も上田秋成『ますらを物語』『死首の咲顔』や歌舞伎『けいせい倭荘子』と続いた。

近代に入り、この綾足や秋成の小説を踏まえて小山内薫『西山物語』（1928）や食満南北『にしやま物語』（1929）といった新歌舞伎が生まれ、特に小山内作品は戦後も繰り返し上演されている。

今回はこの恋愛騒動の敵役となった渡辺団次の人物像に的をしぼって、その演劇的意味を考えた。

1 建部綾足『西山物語』の大森八郎

当時の裁判記録では、渡辺右内（団次の息子）とかゑの「身持放埒」「密通」が重く見られ、その結果源太と母つやは「御構いなし」、逆に右内は手鎖三十日と庄屋役取り上げ、殺人に直接関わりのない団次まで監督不行届で五十日押し込めとなった。

綾足はレトリカルな雅語と古歌を用いて、若い男女の「密通」をむしろ「悲恋」として歌い上げるとともに、（団次に相当する）大森八郎も単純な敵役にはしていない。すなわち彼が結婚を許さなかったのは、「もし逢ふときは、ふたりともに命あらず。又はなれてすら、いづれ片かたの命はきはまりたり」との悪しき予言を聞き、その悲劇を避けるための苦渋の決断だったとするのである。

たしかにこの八郎の「告白」から、二人の運命的な「悲恋」を強調する作者の意図は推察できるが、それにしてもこれまでずっと頑迷貪欲であった男の突然の「告白」はいかにも唐突で、芝居じみてみえる。

2 食満南北『にしやま物語』の大森八郎

食満南北は練達の劇作家らしく、舞台化にあたって綾足原作の擬古文的修辭、冥婚譚的要素や怪奇趣

味は大幅に削っている。

ただし原作の大枠である『太平記』の大森彦七の太刀のエピソードは、「祖先大森彦七殿、湊川の合戦に楠判官正成殿の太刀を奪ひしが、久しく我家に伝はりしを崇りありとて一旦御寺へおさめしを、この程七郎とりかへし我家置きしが、又もや崇りは今目前」とそのまま引き継いでいる。

そして最後の八郎の「告白」では、「アツアツ、刀の崇りをおそれて、思ひすごしが仇となつた」と、二人の結婚を許さぬ理由として今度は「予言」ならぬ「刀の崇り」を持ち出している。すなわち予言や崇りといった外在的な要因によって悲劇が生まれるという図式が、結局本作でも踏襲されることになるのである。

3 小山内薫『西山物語』の渡辺団次

ところが小山内薫の『西山物語』では、こうした幻想的、非現実的要素は一掃され、役名もすべて実際の人物名に合わされる。

そしてもとは「源太の方がわしより腕が確かだ」と勝ちを譲るほど「心の正しい御人」であった団次が、「一時の栄達に目が眩み、次第に「親の権力をもって、子の心を抑える」ようになる。この変化のプロセスが本作では丁寧に描かれるが、これらは綾足原作になく、すべて小山内の創作による。

最後のかゑの死の場面も、次のように改められる。

源太、いきなり妹の襟上を掴み、太刀を抜いて、胸を刺す。

団次 な、な、何をするのだ。

源太 獣のような貴様の心がこうするのだ。

（略）

団次 まあ、待て。

源太 嫁入りは済んだ。もう用はない。

源太、出て行く。団次、死骸の前に崩れる。

「団次の欲心もたらした悲劇」というテーマが、ここでは簡潔かつ明瞭に描かれており、「歌舞伎の近代化」を目指した新歌舞伎のリアリズム表現の一つの達成と見ることができる。

日本の近代書物の誕生 2——洋装本の定着と写真製版へ

大阪芸術大学 文芸学科 教授 福江 泰太

昨年度の教研成果概要報告書において、石黒忠恵が佐久間象山を訪問した際、棚に並べられた洋書を望遠鏡だと勘違いしたエピソードを紹介した（石黒忠恵『懐旧九十年』岩波文庫、1983年4月、原著1936年）。そこから洋装本の本質にかかわる定義として、背を正面に向け、垂直に書架に立ち、その背には書名等が記された仕様を第一義と考える旨述べた。同時に、西欧においても、書名等が記された背を正面に向け書架に垂直に立つまでには、想像以上に長い時間がかかったことを、ヘンリー・ペトロスキーの『本棚の歴史』（池田栄一訳、白水社、2004年2月、原著1999年）から教えられた。近代的読書空間や選書・購書空間（「購書空間」という語は柴野京子による）ではあたりまえの書物の並べ方を保証する、背に書名が入り、書架に垂直に背を向けて立てる書物の姿は、日本においては、明治期の20～30年の間に獲得されていく。その道のりは段階的、連続的なものではなく、洋本の「背景がすっぱり抜け落ちたまま、洋本がわが国に移入された」（貴田庄『西洋の書物工房』芳賀書店、2000年12月）がゆえに、和本職人、洋本職人の実験的精神に溢れた、混沌とした面白さに満ちた一時期となる。

石黒の見た洋本は「丸味を持った赤や青の脊革に金で飾の入れてある、五、六寸から七、八寸の長さのもの」とあり、丸背の革装本を示している。洋書を掲げる象山に、当時は攘夷派であった石黒は、「横文字ばかりは御免下さい。見ると眼が汚れます」と辞退する。もし、石黒がそれら洋書を手にしていたら、表紙の堅牢さにも驚いていたに違いない。

丸背、革装（通常「革装」という場合は全革装のことをいい、背やコーネルだけに革を使う場合は、革の分量にかかわらず「半革装」という一貴田庄、同上）、堅牢な表紙、このどれもが和本にはないものである。

とりわけ、書写材料がパピルスから羊皮紙に代わり、その時代の長かった西欧では、書物に皮革を使うことは伝統的なことであったが、日本では想像すらできないことだったのではないか。そして西欧古典籍には「とじつけ製本」が多いが、大貫伸樹は『製本探索』（印刷学会出版部、2005年9月）で、明治には「とじつけ製本」はなかったのではないかと、いう。当時の欧米においても「くるみ製本」主流であったため、私も大貫説に原則的に賛成である。「版元製本」であるわが国では手間のかかる「とじつけ製本」は難しかったのであろう。私は、丸背、ミゾなし、折丁を「かがる（膝る＝sew）」際の支持体が表紙の表面に取り付けてあり、かつてはタイトバックであったと思われるが、長い時間の経緯でフォローバック化してしまった「とじつけ製本」を思わせる書籍を数点架蔵しているが、これらはあくまで例外であろう（明治8年と11年の刊行書）。全革装が広まるのは明治30年以降、それまでは背革のコーネル装が日本の「革装」の主流で、書物への皮革の扱いに苦労したことが察せられる。職人たちの中には、一気に洋本化を目指す者たちと、和本の伝統から洋装本へと漸次進もうとした者たちがあ

り、その渦中で膨大に作られた「ボール表紙本」が読書の大衆化に貢献した。

本格的洋装本を目指した者にとって、明治6年は記念すべき年となる。民間による本格洋装本の試みとして、日就社（のちの読売新聞社）より子安峻・柴田昌吉の『附音挿図英和字彙』が刊行（1月）、同年には民間に洋式製本所ができ、医師から転向した岡上儀正が、東京製本同業組合の初代会長となる（『東京製本組合五十年史』1955年12月）。官もまた、同年、印書局に、W.F.パターソンをお雇い製本教師として招く。

本格的な洋装本の指向に対し、「ボール表紙本」は表紙に板紙を使い、表と裏の表紙をリボン・クロスや布でつないだ背に本文を接着した独特の外観を持っている。木戸雄一は「明治期「ボール表紙本」の製本」（『調査研究報告書』21号、2000年9月）や「明治期「ボール表紙本」の誕生」（『明治の出版文化』《臨川書店、2002年3月》）で、「ボール表紙本」の製本構造を丹念に調査しているが、手製本経験者にはどれも制作可能で目新しさはない。平綴じの丸背という一見難しそうなお造りも案外簡単にできる。私は「ボール表紙本」の最大の特徴を背にタイトルが入っていない点においている。「ボール表紙本」は書架に立てるものではなく、机上に平置きする書物であろう。これは刊行者の意図として、シリーズの桐箱（たとえば『世界旅行万国名所図会』全7巻《明治18年～22年》の全巻購入者に、版元の青木嵩山堂が贈呈したと思われるもの）においても、本を立てるのではなく、寝かせて置くように棚板がついている。そして、なによりもボール表紙本の多くに三方小口マーブルという、当時としては豪華な装飾が施してあるものが多い。これは平置きした場合、書物の豪華さを読者に訴える目的があったと思われる。

ボール表紙本には、印刷された折丁をかがる（sewing）ことなく、平綴じにしたものもある。つまり、現在で考えるならば、印刷と製本のちぐはぐさがごく当たり前に存在する。「書窓」（1941年3月）掲載の上田徳三郎翁の回顧談にあるように、「ボール表紙本」（同翁は「なんきん」といっているが）は、和本職人も洋本職人も作っていた証左だ。また、今でいう「ソフトカバー」本で、背幅があるにもかかわらず、表紙のみにタイトルを入れ、背には何も印刷されない本もかなり多く存在する。明治期の読者は、まだ、和本の読書体験から、本格洋装本のように背にタイトルが入り、書架に立てて並べ置くものだという書物像に辿り着くまでには、少しの猶予があった。その間に、活版一辺倒でなく、銅版印刷、転写石版印刷、クロモ石版など、今見ても素晴らしい印刷物を作り出す。写真よりも銅版で描いた事物に現在の私は「存在感」を感じるのだが、当時の人々は、本文の記事に付された写真（銅版写真）にこそリアリティを感じ、手書き文字よりも鉛活字に読みやすさを感じ始めた時、現代人とさほど変わらぬ書物像を獲得したことになり、印刷も製本も画一化の道に進むこととなる。

福永武彦論完成に向けて

大阪芸術大学 文芸学科 教授 山田 兼士

- (1) 近代詩最後のトライアングル 萩原朔太郎／伊東静雄／小野十三郎『詩と思想』2017年5月号、土曜美術社出版販売
- (2) 谷川俊太郎の詩論詩 「權」から現在まで『るる』 第4号、現代詩／詩論研究会 2017、6、25
- (3) 中原中也と谷川俊太郎——かなしみについて『エウメニデスⅢ』第55号、2017、12、31
- (4) 「荒地」の現在『北川透 現代詩論集成Ⅰ』を読む『P0』 2017年夏号（竹林館 2017、5、20）
- (5) ボードレール『小散文詩 パリの憂愁』—現代詩の決定的発端『樹林』2017年春号（通巻625号、大阪文学学校、2017、2、1）
- (6) 対論・この詩集を読み（第33回）能祖将夫『魂踏み』『あめだま』（細見和之との対談）『びーぐる一詩の海へ』第35号（濤標、2017、4、20）
- (7) 森田美代子詩集『寒風の中の^{シグナル}合図』（書評）『樹林』2017年夏号（通巻628号、大阪文学学校、2017、5、1）
- (8) 詩の自由と不自由について（特集「詩の自由」）『びーぐる一詩の海へ』第35号（濤標、2017、4、20）
- (9) 対論・この詩集を読み（第34回）八重洋一郎『日毒』（細見和之との対談）『びーぐる一詩の海へ』第36号（濤標、2017、7、20）
- (10) 野村喜和夫詩集『デジャヴュ街道』（書評）「図書新聞」2017、9、16
- (11) 対論・この詩集を読み（第35回）『続続・新川和江詩集』（細見和之との対談）『びーぐる一詩の海へ』第37号（濤標、2017、10、20）
- (12) ボードレール『パリの憂愁』名フレーズ22『びーぐる一詩の海へ』第36号（濤標、2017、7、20）
- (13) 愛の詩 「瞑想」ボードレール『P0』2017年冬号（竹林館、2017、11、20）
- (14) 谷川俊太郎全詩集カタログ『Quartette』第4号（濤標、2017、11、30）
- (15) 詩の連続講座（昼）について『樹林』2017年冬号（通巻635号、大阪文学学校、2017、12、1）
- (16) 対論・この詩集を読み（第36回）小池昌代『野笑』（細見和之との対談）『びーぐる一詩の海へ』第38号（濤標、2018、1、20）
- (17) 小池昌代『幼年 水の町』（書評）『びーぐる一詩の海へ』第38号（濤標、2018、1、20）
- (18) 高階杞一を読む 第十三回 更なる冒険の書—『千鶴さんの脚』『びーぐる一詩の海へ』第38号（濤標、2018、1、20）

- (19) 現代文学の決定的発端 ボードレール『小散文詩 パリの憂愁』『藝術人』第6号（大阪芸術大学通信教育部、2018、1）
- (20) フォーレとケ克蘭 京都フランス歌曲協会 2017、5、20（ヴェルレーヌの詩による歌曲13篇の対訳）コンサート用プログラム
- (21) ボードレール『パリの憂愁』21～22『びーぐる一詩の海へ』第35号（新訳と解説）（濤標、2017、4、20）
- (22) ボードレール『パリの憂愁』30～34『QUARTETTE』第3号、2017、4、22（新訳と解説）
- (23) ボードレール『パリの憂愁』23～26『びーぐる一詩の海へ』第36号（新訳と解説）（濤標、2017、7、20）
- (24) ボードレール『パリの憂愁』27～29『びーぐる一詩の海へ』第37号（新訳と解説）（濤標、2017、10、20）

以上、昨年度とほぼ同じ24点だが、特筆すべきなのは、長年にわたって研究・翻訳を続けてきたボードレール『小散文詩 パリの憂愁』の新訳と解説が完成したこと。二つの詩誌での連載終了の後、さらに全面的に点検、改稿を経て、現在出版社で編集を進めているところで、近く刊行の運びとなる。この出版は、平成27年度の研究課題であった「ボードレール『パリの憂愁』のさらなる研究」の最終成果でもある。本作品はまた、平成29年度の本研究対象である福永武彦が60年前に翻訳刊行したもので、フランス文学者としての福永武彦の主要な業績の一つであるばかりでなく、福永文学全体においても重要な位置を占めるもの。その新訳は福永文学へのアプローチに欠かせないものだった。これと並行して進めてきた福永武彦研究については、本年度は明確な研究実績（論考の発表など）を挙げる事ができなかったが、次年度に向けて準備は着々と進んでおり、近くその成果を示せると考えている。平成30年は福永武彦生誕百年でもあり、これまでの集大成となる福永武彦研究書の刊行も予定している。

小津安二郎「突貫小僧」(1929年)の復元について

大阪芸術大学 映像学科 教授 太田米男

小津安二郎監督の映画「突貫小僧」(1929)のフィルムが発見された。パテ・ベビーという特殊な9.5ミリフィルムによるものだった。かつて1988年にも発掘され話題になったが、これも同じパテ・ベビーで当時のものは冒頭部分が欠落していた。今回は、パテ・ベビー版としては完全なものであった。

京都国際映画祭2016で上映され、そのニュースが朝日新聞の外電によって世界に発信された。小津監督は、国内はもちろん海外の映画界でも神格化された存在で、イギリスの映画専門誌『サイト&サウンド』誌上で、BFI(イギリス映画協会)2012年世界の映画監督が選んだベスト1に「東京物語」が選ばれたこともあり、OZUの世界的な評価の高さがうかがえる。海外に報道されたことで、イタリアのポルデノーネ無声映画祭(現在最も評価の高い無声映画専門の映画祭)からオファーがあり、上映を計画された。期間中に国立フィルムセンター(現・国立映画アーカイブ)などの援助を得られなかったこともあり、計画の35ミリフィルム上映はできず、デジタル化したブルーレイでの上映を希望した。しかし、デジタル上映の場合は劇場での標準規格であるDCP(デジタルシネマ・パッケージ)規格が原則のため、準備が整わず、2018年秋に延期上映されることになった。現在35ミリ化やDCP化は国内では実現できず、アメリカのロチェスター大学の協力で、DCP化が可能になり、ポルデノーネ無声映画祭2018で上映できることになった。

これも小津作品という意味は大きい。特に、小津監督の無声映画時代、アメリカのブルーバード映画やキーストン映画の影響を受け、コメディを専門にした時代のもので、小津のコメディということで興味を持たれたことも起因している。

この映画「突貫小僧」は、小津安二郎がデビューして2年目の作品。小津の「キッド」(1917年、チャップリンの名作)ともいうべき作品で、ユーモアとペースにあふれている。特に子供を使った演出は秀逸で、突貫小僧に扮した青木富夫が、人攫いに連れ去られたものの、その大人たちを翻弄させ、手古摺らせる。その遣り取りが軽妙で面白く、斎藤達雄や坂本武というシリアスな作品を専門にした俳

優たちがコメディアンと思わせるほど、喜劇的な演技を際立てさせた。最後には、「元に戻すか、捨ててこい！」ということになるが、元に戻したものの、「あの小父さんに何でも好きなものを買ってもらえるよ」ということから他の大勢の子供たちに追い駆けまわされるところで映画は終わる。のちに青木富夫は、突貫小僧の芸名で、小津ほか松竹蒲田の映画には欠かすことのできない名子役となった。

今回のパテ・ベビー版「突貫小僧」は、20分程度の短い作品で、オリジナルが1,031m、約35分。35分のうち15分のカットは大きい筈なのだが、人攫いと突貫小僧のやり取りが軽妙で、どの箇所がカットされたのか良く分からないほどだ。泣けば何でも買ってもらえるというので、駄々を捏ねたり、いたずらの限りを尽くす。ギャグ的なコントの繰り返しで、今以上に駄目押しのジョークなどが散りばめられていたことを想像する以外にない。

パテ社は、フランスのリュミエールの機材を引き継いで発展した会社で、日本でも伴野商店が独占契約を行って販売された。伴野商店は、関東大震災があった1923年(大正12年)に設立され、パテ・ベビーは戦争が迫る1935年頃(昭和10年頃)まで普及した。16mmと並び、小型映画として一般家庭に広がっていったが、富裕層に限定された。その時期は、モダニズムの広がりやアバンギャルド運動の時代で、新しい風俗が広がった時期でもあったが、関東大震災後の不況、また昭和4年の世界恐慌により、経済はどん底の状態にあった。ロシア革命後の影響で社会主義思想が広がり、傾向映画の時代、また軍国主義へ向かう時期でもあり、その時期に作られたパテ・ベビーの映像は一般のホームムービーとしても時代や社会を映す貴重なものとなっている。

今回のパテ・ベビーの発見も、昭和の初頭時代を反映した映像で、映画史の欠落箇所や資料類の欠落した生の風俗が動く映像として、生き活きと描写されているところに価値がある。

今回の研究期間に、海外からの上映希望もあり、ネットの時代として、海外の映画研究者やアーカイブとの連携も急に接近した感があり、今後の展開にも興味がそそる。

3D 造形技術を応用した楽器修復に関する研究

大阪芸術大学 音楽学科 教授 志村 哲

1. 研究の目的

本研究の目的は、歴史的文化財としての楽器を保存、分析、あるいは複製するために、こんにちのテクノロジーとして注目される3D撮影技術および、3D造形技術がどのように応用できるかを検証するところにある。なお、これまでも西洋楽器に関しては、さまざまな素材による複製が可能となっているが、邦楽器においては、いまだ限定的な利用のみで、楽器複製に関しては、よい結果がえられていないと考えるので、その理由についても考察する。

申請者は、これまで日本の伝統楽器である尺八に関し、長年にわたって全国的なフィールドワークを行ない、その楽器構造や演奏上の特徴について研究してきた。その成果は、学術書『古管尺八の楽器学』東京：出版芸術社（志村哲 2002）として公刊された。ただし、その当時の調査・記録機器は、X線撮影による断面の写真や外観各部の静止画などによる、平面的な計測と観察を可能としたが、自然の竹を生かした複雑な形状の尺八の精密な検討はできなかつた。ところが、近年、文化財撮影用のCTスキャンなどにより3D撮影が可能となり、改めて同様の研究資料を撮影してみると、これまでは知ることができなかった様々な特徴を発見できることが明らかになった。また、3D画像をもとにした3D造形機器も、我々、楽器研究者の手の届く範囲で実用化されたので、現物と形状を同じくする複製モデルの作成が可能となった。

そこで、これらを活用すれば、楽器の保存・修復または制作技術に新たな方法が提供できるとともに、これまで不可能であった邦楽器の歴史的な名器の複製も、将来、何らかのかたちで実現できるかもしれない。本研究は、これらの可能性について、現在のテクノロジーの応用方法を検討することを目的とする。

2. 研究の方法と成果の概要

2.1. コンピュータ画像処理による3D画像の作成と楽器各部の観察

本学、通信教育部で開講されている音楽学科必須科目「音楽データベース1」において、その設置当初から運用してきた楽器撮影専用のX線透視図撮影装置は、これまで学生が研究対象とする世界中の楽器のレントゲン写真を作成し、楽器を非破壊に観察／分析する演習に役立ってきた。また、受講生のなかには、その研究成果によって、専門誌への論文掲載が叶った者もいる。また、インターネットを活用した通信学習教材においては「IT社会のための情報音楽Web博物館」を開設してから、もうすぐ20年になろうとしている。報告者は、その設置当初から、楽器史料のデータ化とその展示方法について研究してきたが、これまでも大量の静止画を組み合わせての、擬似的な3D画像の作成は可能であった。

ところが、近年の考古学資料を対象としたCTスキャンの実用化によって、精密な3D画像が撮影できるようになったので、諸機関の協力のもと尺八の歴史的

名器の撮影とそのより詳細な観察が可能となった。そこで、その結果を楽器製作者／演奏伝承者とともに検討し、完成された楽器を外から見ただけでは分からなかつた、楽器内部にある楽器製作上の秘められた技術が幾つか明らかになった。

2.2. 3D画像データに基づいた3D造形機器による楽器複製

楽器の3D画像データを3Dプリンタおよび、立体彫刻機で造形可能なファイルフォーマットへ変換し、さらに楽器の複製モデルを作成する方法を調査して、楽器研究に向けた幾つかのモデルを作成した。尺八は、管内の気柱形状がその楽器の基本性能に関わることは、以前から明らかであったが、報告者は、その先にある人間が吹奏した際の音色を決める要因の特定に研究を進展させたいと願っており、そのためにはできるだけ精密に再現された実験モデルが必要であると考えている。このたび、印刷方法やグレードの異なる3種の3Dプリンタでのモデル作成と、立体彫刻機によるモデルを作成し、オリジナルの楽器との形状、特徴の違いを検討した。

3. 現状としてのまとめ

3D複製モデルとオリジナルの楽器との構造的、音響的比較および有効性の検討を多角的に行なうため、幾つかの演奏の場をえて、演奏者／聴衆双方の立場から、試奏／試聴の予備実験を試みた。現状としては、複製楽器において、調律上および吹奏感（息受け、演奏技法の操作感ほか）は、かなりオリジナルに近いところまで再現できており、これまでの楽器複製方法とは格段に違う再現性がえられたように感じられた。

ただし、演奏者、聴衆共に試演時に感じ取れる音色においては、評価が様々であり、今後、その要因について、追究したいと考えている。なお、その試奏動画の一部は、インターネットを介しても閲覧できるよう動画配信サイトに保存したので、各方面の研究者と情報を共有し、共同研究の機会もえられれば幸いである。

参考文献

志村哲 2011「地無し尺八と地塗り尺八 - 現行の2つの精神世界を理解するために」(招待講演) 日本音響学会全国大会スペシャルセッション音楽音響[音楽と楽器の相互作用 II] 講演論文集。

志村哲 2012「収録に用いた古管尺八について ～心地よい三曲尺八の音色空間を目指して」『箏の古典と白蘭の響き ～太助箏による』CD 浜松市楽器博物館会館コレクションシリーズ 49における古楽器演奏と解説 (コジマ録音) 37-43。

志村哲 2015「地無し尺八 ～尺八音楽多様化時代の極み」『浜松市楽器博物館 (ガイドブック)』浜松市楽器博物館 13-17。

マイヤベーア《悪魔のロベール》研究：グランド・オペラとバレエとの関係

大阪芸術大学 音楽学科 教授 長野 順子

1831年にパリのオペラ座で初演された《悪魔のロベール》は、フランスに定住していたドイツ人作曲家G.マイヤベーアの音楽とE.スクリーブの台本によってフランスのグランド・オペラの始まりを告げた作品である。中世の伝説に基づく〈悪魔〉の音楽表現は、新しいロマン主義時代を予告する大胆な管弦楽法とメロディによりショパン、リスト、ワーグナーらに影響を与えた。この作品のもう一つの注目すべき点は、その中のバレエの場面がロマンティック・バレエ誕生の機縁となったことである。その後オペラとバレエの二つの路線を生み出す分岐点となったこのオペラ作品を中心に、パリ・オペラ座の一時代を画したグランド・オペラの歴史的意義を明らかにすることが、本研究の目的である。

1. グランド・オペラの台頭と作曲家マイヤベーア

1815年のナポレオン失脚以後、パリではイタリア座でのロッシーニ旋風に始まりイタリア・オペラが支配的であったが、1830年代になってペルティエ通りのオペラ座を本拠地としてフランス語のオペラ作品が徐々に優勢になってきた。グランド・オペラ（グランドオペラ *grand opéra*）の誕生である。1830年の七月革命そして「市民王」ルイ・フィリップの即位以降、48年まで続いた王政期を中心にグランド・オペラは隆盛を誇り、宗教や階級の対立に恋のドラマを重ねた長大なオペラ（4幕から5幕）を提供した。さらにオペラ・コミック座、リリック座等の劇場が、経済力を得たブルジョワ層を含む広い聴衆層に向けて、より親しみ易いオペラ作品を提供することになる。大革命後の19世紀、社会的・政治的変動が目まぐるしかったフランスにおいて、新興のブルジョワ市民層が劇場に通うことはその社会的な地位や公的立場を自他ともに確認させることでもあったのである。

作曲家マイヤベーア（Giacomo Meyerbeer, 1791-1861）は、ベルリン生まれでウェーバーと同じ師に作曲を学んだユダヤ系のドイツ人であり、イタリアで修行のちヴェネチアでオペラ作曲家となった。そして1826年よりパリに定住するようになり、オベール（Daniel-François-Esprit Auber, 1782-1871）やアレヴィ（Fromental Halévy, 1799-1862）らフランス人作曲家たちとともに——前者の《ポルティチの物言わぬ娘》（1828）や後者の《ユダヤ女》（1835）等と並んで——《ユグノー教徒》（1836）、《預言者》（1849）他のオペラで成功を収めた。これらの主要作品には、台本作者スクリーブ（Eugène Scribe, 1791-1861）が貢献した。また劇場にはガス照明が導入されはじめ、舞台装置でも写真術の発明者ダゲール（Louis Daguerre, 1787-1851）らによって壮大で奥行きのある背景が可能となった。さらにオペラ座上演には必ずバレエの場面が含まれていたことは特筆すべきである。ここから、その後のロマンティック・バレエが独立するようになったのである。

とくに、マイヤベーアの初期作品《悪魔のロベール》（1831）におけるバレエ場面は、さまざまな意味で画期的なものであった。

2. グランド・オペラ《悪魔のロベール》の特徴

グランド・オペラの特徴としては、①新しい管弦楽法による劇的な表現、②宗教的な争いや階級の対立とシリアスな恋愛劇のからむ物語構造、③合唱の大きな役割——例えば反乱を起こす民衆など——などが挙げられる。最初の代表的な作品である《悪魔のロベール（*Robert le diable*）》には、その萌芽がはっきりと見られる。中世以来の悪魔伝説にもとづいて作られた物語と、ダイナミックな音楽表現によって、この作品は一大センセーションを引き起こした。人間の母親と悪魔との混血児ロベールとその父＝悪魔ベルトラムとの葛藤や地獄の悪霊の咆哮を表わす管楽器や打楽器の大胆な使用、また終幕でのオルガンの初めての導入は人々を驚かせ、妹アリスや恋人イザベルの美しいアリアだけでなく、挿入されたバレエ場面もきわめて印象的なものであった。パリに到着したばかりのショパン、数年前からパリに居を定めていたリスト、2年後の1833年にケルンからパリに出てきたオッフエンバック、この3人の作曲家たちはそれぞれ、この作品からインスピレーションを得て生気に満ちた数曲の器楽曲を作っている。

とくに本作品の第3幕に挿入されたバレエ（尼僧の亡霊の踊り）の新しい試みは画期的であった。「尼僧達の行進」から始まり、「バッカナル（*Baccanale*）」、バレエ曲（*Air de ballet*）としての「酒の誘惑」「賭け事の誘惑」「愛の誘惑」、そしてそれに続く「合唱と踊り」と順を追って展開するこの場面は、不気味さを感じさせると同時にその音楽スタイルの変化によっても人々の関心を引くものであった。その舞台装置も、現在残っている数枚の絵画作品から、明暗を強調した印象深さがうかがわれる。そしてこの場面の振付けを担当し、[ロマンティック]チュチュをバレエ衣装に採用したタリオニ（Filippo Taglioni, 1777-1871）は、翌1832年に最初の独立したバレエ作品《ラ・シルフィード》を制作して、ロマンティック・バレエを先導することになる。端緒となったこのオペラ作品でのバレエ場面についてはバレエ史では言及されるのみであるが、その意義は大きい。

グランド・オペラはその後のフランス・オペラの進展につれてあまり顧みられなくなったが、最近再び注目され始めている。コヴェント・ガーデン王立劇場での2012年の《悪魔のロベール》上演は、新しい演出でこの作品を復活させ、日本でも2015年に一部省略の形で初演が実現した。全5幕という長大さが問題ではあるが、その物語や音楽上の革新性には魅力的な面が多く、今後も研究を進めていく予定である。

読字習得の躓きを幼児期に発見するスクリーニング法の開発1：健常幼児の調査

大阪芸術大学 初等芸術教育学科 教授 田中裕美子

【はじめに】

子どもの読字能力は、就学後の学習に欠かせない。そのため、文字習得に躓きがあるかどうかの早期発見・支援は、学習不振や意欲の低下だけでなく、自尊心の低下や不登校などの二次的な問題を予防するために重要である。近年、ディスレキシアなど文字習得の困難な児童についての理解は進んだものの、発見は早くも小学校低学年である。我々も小2でかな習得を中心としたスクリーニングテストを開発し、6%の子どものかな習得に躓きがあることを明らかにしたが、発見後の支援があったとしても、4年後の小6ではその3/4が読み能力が低いままであったことが分かり(田中ら：Tanaka et al., 2014)、低学年での発見・支援では遅いことが分かった。

近年、英語圏の米国ではPEARL(Predicative Early Assessment of Reading and Language, Petersen & Spencer, 2014)が開発され、就学前の子どもの無意味語の読み方(フォニックス)を学習させてどの程度習得できるかを捉えることができると報告されており、読字能力に関する潜在力を評価できる可能性が示唆された。そこで、本研究ではこのダイナミックアセスメント法(Pena et al. 2014)を用いた評価法で、日本語のかなの読字習得のつまずきを捉えられるかを検討するために、その基礎データとして健常児の調査を行ったので結果を報告する。

【方法】

調査対象児：複数の幼稚園や小学校の学童保育に通う年長児から小学3年までの29名(男児18名、女児11名)が参加した。

実施課題：A:ダイナミックアセスメント①疑似文字の読み：万葉仮名(例：)で表記された特殊音節を含む2モーラの無意味語(例：「まっこ」「ざっこ」など)を用いた。促音の無意味語は7語(学習3語、応用4語)、濁音の無意味語は8語(学習2語、応用6語)を用意した。②各子どものfeasibility(変化の可能性)いわゆる学習可能性について、「スムーズに取り組めた」「ルールがすぐにわかった」「自分で応用できた」の3つの項目から実施後テストが(6点満点で)評価した。B 発達の確認：各対象児の認知・言語発達レベルを確認するために、標準化検査の下位検査を実施した。認知能力にはWISC-IV「絵の概念」、言語理解にはPVT-R(絵画理解語彙検査)、言語表出にはKABC-II「表出語彙」を用いて確認した。

実施方法：ダイナミックアセスメントとは、子どもに課題を教えて、その習得度をみるものである。本研究では、疑似文字の単語の読み方を教え、どの程度その規則性(促音や濁音の読み方)を習得できるかを見るため、パワーポイントで提示用プログラムを作成した。各対象児にテストがパソコンを用いて、無意味語の読みを教え、学習したかを確認した後、新しい無意味語で規則性が習得できたか評価した。実施時間は5分程度であった。

【結果】

(1) 促音「っ」の2モーラ無意味語の読み学習

課題の習得について各ステップ(学習、応用)における正答率で学年別に調べたところ、年長児(17名)では学習77.1%(SD=17.1%)、応用93.8%(SD=19.4%)、小1(4名)では学習87.5%(SD=16.0%)、応用100%、小2(4名)では学習91.7%(SD=9.6%)、応用100%、小3(4名)では学習87.5%(SD=16.0%)、応用100%となった。

このように、促音を含む読みの規則性の習得については、就学前の年長児でも9割以上が習得して応用でき、小1以降は100%の子どものみが応用できることが分かった。また、本課題の読み(促音)の規則性がそもそも理解できなかった子どもが、年長児(17名)に1名見られたことから、年長児の約6%は文字と音の連合(decoding)における規則性について理解が難しいことが示された。

② 促音+濁音の2モーラ無意味語の読み学習

課題の習得について、学習と応用の各ステップにおける正答率を学年別に見たところ、年長児では学習段階で76.5%(SD=32.4%)の子どものみが規則性を習得するが、新しい無意味語の読みの応用段階になると、63.7%(36.7%)と正答率が落ちる。一方、小1以降は、すべて正答率が100%であったため、濁音の規則性の追加は年長児について難しい課題であることが分かった。この課題の実施の際、読みの規則性は理解できるが、どのような「音」になるか分からないと言った年長児がおり、規則性の理解と文字-語音の連合とは別の能力であることが示唆された。

③ feasibility(変化や学習の可能性)の評価結果

年長児の9割以上は促音の規則性を学習し、新奇文字に應用できたが、そのうち4名はfeasibilityの評価で3点以下となった。つまり、そもそも課題に取り組めず、学習の段階から難しいものが1名みられた。また、取り組むものの全般的に反応が乏しいもの(1名)や、学習はできるが應用が難しいもの(2名)が認められた。

【考察】

ダイナミックアセスメント法を用い、文字と音の連合の規則性について理解、学習、應用が可能かどうか、年長から小3まで学年別に正答率をみたところ、促音の規則性の習得は年長児にも可能であり、就学前の学習のつまずきスクリーニングに用いることができ、5歳児健診や就学時健診への適用可能性が示唆された。また、濁音の読みの規則性課題を追加すると、小1からできるため、就学後の読み習得能力の評価にも適用が可能であり、就学後に学習ができない場合は、読み困難の可能性が高いことが分かった。ただ、正答率に基づく「できるかどうか」の視点では年長児もできると言えるが、変化や学習可能性という視点からみると、心配な子どもや再評価が必要な子どもが認められ、この点についてさらなる調査が必要である。

トラスを活用したメディア芸術表現の研究

大阪芸術大学 アートサイエンス学科 教授 市川 衛

研究目的

インタラクティブアートやプロジェクションマッピングなどでセンサーやプロジェクターなどを人の身長より高い位置から床やテーブルなどに下方に向けて設置する作品を構想することがしばしばあるが、設置方法が容易でないために、そうした作品群の構想の実現を断念することがよくある。

そうした困難を解消する方法として、小規模なトラスを利用して空中から機材を吊り下げることが適切だと考えた。トラスは部品を様々な組み方をするので、いろいろな形状に展開ができ、作品の制作や展示の自由度を高めるメリットがあることから、トラスを活用したメディア芸術表現の実践的なノウハウ蓄積を平成29年度の研究対象とした。

研究内容

研究は以下の手順で進めた。

(1) トラス部品の購入と組み方の検証

最初に様々な形状に組み立てることができるように選定した小規模なトラスを予算内で購入し、実際に様々な形状に組み立ててみて問題がないかチェックした。

購入したトラス部品は STAGE EVOLUTION というシリーズの 35mm 径、22cm 幅の四角アルミトラスで、50cm・100cm・200cm のストレートトラスをそれぞれ4個、3方向90度トラスコーナーを4個、3方向垂直T字トラスコーナーを2個、2方向90度トラスをコーナー4個、4方向交差トラスコーナーを1個、ベースプレート4枚を入手した。

トラスの連結部がタイトで手での連結が容易でないことが判明したので、潤滑スプレーなどを用いたが効果はほとんどなかった。小型のゴムハンマーで打ち込んでみてもあまり効果がないため、大型のゴムハンマーを購入して大きな力で押し込む方法で連結をすることにした。

次に、これらのトラス部品で可能となる高さ200cm以上のトラスの組み方のバリエーションを検討した。その結果、350cmの高さの正方形トラスが1種類、300cmの高さの正方形トラスが1種類、250cmの高さの正方形トラスが2種類、250cmの高さの直方体トラスが1種類、250cm高さの日の字型トラスが2種類、250cm高さのH型トラスが2種類、250cmの高さのC型トラスが4種類、250cmの高さのX型トラスが2種類、200cmの高さのX型トラスが2種類、200cmの高さのC型トラスが1種類、250cmの高さのT型トラスが2種類、200cmの高さのT型トラスが2種類、350cm/300cm/250cm/200cmの高さのコの字型トラスが各3種類、400cm/350cm/300cm/250cmの高さのコの字型脚付トラスが各3種類を理論的には組めることがわかった。

(2) トラスに取り付けるための部品の製作

次にトラスを利用する目的であるセンサーやプロ

ジェクターなどの機材をトラス上部に取り付けるための方法を考え、そのための取り付け部品を自作した。

3000ルーメンクラスの短焦点プロジェクターをトラスの最上部に垂直に吊り、下部に向けた投影ができるようにするため、5mm厚の乳白アクリル板をレーザーカッターで加工してベース板にして鉄製のスパーサーでプロジェクターを取り付け、アクリル板に円形フックを取り付けることでトラスの35mm径のアルミパイプ部分に吊れるようにした。

また、マイクロソフトのキネクトセンサーも同様の方法でアクリル板と円形フックで吊る部品を製作した。また、プロジェクターやセンサーが落下して事故が起こらない安全対策に、ベースのアクリル板とトラスのパイプを連結できるフック用の穴をつけた。

(3) 作品に合わせた設置の最適化の検討

実際の作品への組み込みを想定して、作品形態に応じたトラスの組み方とトラスへの機材の取り付け方の最適化を検討した。

トラス上部に吊った短焦点プロジェクターは用途に応じて床またはテーブル面に投影する画面サイズを想定して、200cmから300cmまでの高さの正方形トラスを組み立てることが最も一般的だと考えた。正方形トラスの幅は150cm/200cm/250cmから選ぶことができ、250cmの高さの直方体トラスなら150cm×200cmの3:4の比率の画角も選ぶことができる。

キネクトセンサーを空中から床に向けて使用する場合は、200cm以上の高さが必要となる場合が多いので、最適な高さから安定して動作させることができるようになった。

他のトラス部品を追加すれば、さらにバリエーションある組み方ができるが、今回のトラス部品だけでインタラクティブアートやプロジェクションマッピングなどでかなり実用的な使い方ができることが確認できた。

プロジェクターをトラスに吊って使用する環境は必ずしも暗くできないので、その対策としてトラスの周囲を暗幕で囲う方法を考えた。軽量で安価で使いやすいものを探した結果、LOGOS製のタープテント用のポリエステル製の100%遮光率のサイドウォールを選択し、最大サイズの300×193cmの黒いものを2枚入手してトラス周囲を覆うことができるようにした。

(4) 今後の展開

アートサイエンス学科のオープンキャンパスやX展で展示しているインタラクティブ作品などで、トラスを利用すればより見栄えの良い展示ができることが期待されるので今後の利用を検討する。

自己の作品でも今後いろいろな利用をして、研究成果として得られた展示方法のノウハウを授業の中で紹介して作品展示に役立てていきたいと考える。

[研究背景と課題]

本研究では、先端技術の加速により人々のライフスタイルや生活ニーズが大きく変化している状況から、それらの課題解決の端緒となる予備実験的な試行研究を行った。

具体的には、IOT（インターネットオブシングズ）とシェアリングサービスが市場に導入され始め、市場の期待が大きい中、世界的な課題となっている環境問題への解決策を模索した。さらに、IOTによりスマートフォンで日常の生活情報を収集し（例えば、その日の歩数など）、そこからヘルスケアサポートを行うサービスが導入され期待されている。本研究では、これら2つの課題に着目し、研究と実験を進めた。

[IOTを活用した新エコシステム]

地球温暖化が加速し、新興国隆盛による炭素社会の増加により、地球環境問題が直近かつ巨大な課題となってきている。その解決策として、電気自動車など電気エネルギー中心の社会へシフトしようとしている。さらに、シェアリングエコノミーの普及で、車（タクシー含む）や生活用品から仕事まで幅広くシェアリングする社会にシフトしようとしている。これらの背景から社会システムだけでなく、それを使う人自身の意識を変えることで、地球環境問題に大きく寄与するデザイン提案を構想した。

具体的な構想は、IOTにより家庭内の照明器具や生活家電がインターネットとつながる。そのことで、今使われている電気使用料の状態と、それら照明器具などがつながり情報伝達できるシステムが容易に構築できる。そのシステムに、生活者が環境問題に寄与できるデザインを盛り込む提案を行った。

本研究では、照明器具に焦点を絞り、電気使用量が拡大すると照明が少し暗くなったり点滅して何らかの情報を生活者に知らせるシステム提案をした。そのサインで、生活者は照明を落したり家電の電気を切るなど意識が電気使用量削減に向かうことを期待している。

実験機として、プログラミングを行い、電子部品を本体に接続することによってさまざまな機能を実装できるラズベリーパイを活用した。安価で容易にIOT環境がつけられるのが長所である。これを基軸に、照明器具と、本研究提案となるプロダクトを研究開発した。このプロダクトには、電気使用量の増減に反応して照明の輝度が変わり、その天面を押すと照明の電気が暗くなるシステムを設計した。

本実験機を用いて、被験者30名を想定した実験を行い、その効果や効用を検証する予定である。実験後、被験者が環境問題への意識が高まることを期待している。

このようにIOTを活用した新エコシステムとして、照明器具などの家電に、電気使用量の情報を、生活者に無意識的なサインで知らせることは、生活者の意識を環境問題に向けさせることの有効であることが明らかになった。今後は、照明器具だけでなく、テレビやパソコン、冷蔵庫などの家電にも展開して研究を深

めていく。

[ヘルスケア IOT サポーター]

高齢化が世界的に進む中、IOT技術を駆使したヘルスケア機器が普及拡大している。本研究では、関節症に着目したヘルスケア IOT サポーターの研究開発を行った。高齢化に伴い、膝関節がO脚やX脚になっていく。そのため、膝が健康時と異なる角度になり、膝関節内の半月板が片方のみにも負荷がかかり、すり減る痛みを伴ってくる。この症状は若年層にも多く、跳躍を必要とするバスケットボールなどのスポーツ障害として広く認知されている。本研究では、これら関節症を緩和するヘルスケア IOT サポーターを提案する。

現状採用されている関節症対策として、膝角度を調節して健康時の膝角度に戻す伸縮性生地のサポーターが普及している。サポーターの締めつけ度合いによって、膝角度が変わり患者の膝関節の痛みを和らげる効果がある。

本実験では、ラズベリーパイを活用して、サポーター内部に関節角度を計測するポテンシオメーターを装備する実験機を開発した。ポテンシオメーターからの関節角度の情報はスマートフォンの画面に表示される。

これにより、伸縮生地サポーターが歩行時に締めつけが半減したことを患者に知らせる機能を付加した。そうすることで、歩行時にも再度締めつけを行わせ、半月板の痛みを極力無くす効果を狙った。

実験は、被験者が体調の良い時間に、サポーター無し、サポーターあり、ヘルスケア IOT サポーターありの3つの状態で進めた。サポーターは右関節のみに装着した。

20分ごとに痛みを5段階でチェックし、連続3回計60分の歩行実験を行った。被験者は1名（男子20歳、スポーツによる半月板損傷患者）、歩行はトレッドミルで行った。痛み以外の主観評価も極力多く実験ノートに記述してもらった。

実験結果から、サポーター無しの実験が最も痛みが大きいことが明らかになった。次に、サポーターあり。最も痛みが少なかったのが、ヘルスケア IOT サポーターありであった。

主観評価からも、関節角度の調節により痛みを抑える効果が大きいことが理解できた。また、サポーターを装着していない左関節の痛みが大きいことや、右関節との痛みの差も明らかになった。

本実験を通して、ヘルスケア IOT サポーターの半月板損傷患者への効果が確認できた。今後は、被験者数を10名として本格的な実験を行っていきたい。

本研究では、IOT技術を駆使した2つの異なるアート&サイエンス領域におけるデザイン研究を行った。ラズベリーパイを活用した機器を創作し、その実験結果の効果からプログラミングデザインの可能性も確認できた。今後も継続して、研究の拡大を図っていきたい。

人工知能を応用したアートの制作環境研究

大阪芸術大学 アートサイエンス学科 准教授 中野 圭

【研究目的】

ゴッホ風の画像を写真から生成するシステムやモノクロ画像からカラー画像を類推できるシステムなど人工知能(AI)の応用は現実的なものも多く発表されている。音楽においても楽曲の選曲システムや自動作曲なども多い。このような研究例を調査し芸術作品としていくつか制作する。制作環境や最終形態としてはタブレットやコンピュータなど既存に出回っているものとする。人工知能を芸術に応用した研究例を調査するためには、まず人工知能を利用する環境を構築する必要がある。人工知能をタブレットやノート PC から利用するための人工知能サーバーコンピュータを設置・整備し、人工知能ライブラリのインストールを行う。人工知能を芸術に応用した最新の研究例についての調査を行う。研究例の調査と検証の成果を踏まえて、独自のアート作品のプロトタイプ制作を行う。

【研究内容】

AI を応用したアートや音楽の創作を行うにあたってコンピュータの設置と昨今の AI に関する研究成果を調査しソースコードやライブラリの設置ができる研究例に関しては新たにコンピュータに設置して研究開発を行った。本年度の研究において実現できたものは以下の通りである。

1. 人工知能サーバーコンピュータの設置、整備。
サーバーコンピュータに関しては Docker などの仮想環境にて Unix 環境も構築した。人工知能ライブラリについては Python、Haskell、Julia を用いたものを主とした。
2. 人工知能を芸術に応用した研究例の調査
早稲田大学石川研究室の研究成果のソースコードと Google Magenta のソースコードを主に活用した。
3. 独自のアート作品への展開

【研究成果発表】

1. キテミテ中之島 2017 作品展示

2017 年 5 月 20 日から 6 月 25 日までの期間中に『キテ・ミテ中之島 2017』(主催:京阪電気鉄道株式会社・中之島高速鉄道株式会社)が大阪市内の中之島の幾つかの地点で同時開催された。その中で美術作品展示の企画に参加することになり、京阪電車大江橋駅外(アイアイ広場)にて新作「記憶の彩度」を展示することになった。本作は大阪芸術大学アートサイエンス学科市川衛教授との合作であり、早稲田大学石川研究室と大阪市立図書館の所蔵するオープンデータとしての大阪市内の歴史的画像アーカイブとのコラボレーションでもあった。「大阪の思い出」として大阪芸術大学の学内展示したものをベースに iPad 上での展示作品

とした。基本的な画像処理の部分までを中野が担当し、iPad 上の写真アプリ制作を市川が担当した。写真のディゾルブ効果を扱い写真鑑賞の今日性について一石を投じるものともなった。その後、2017 年 8 月 18 日には作品展示のインターネット上の記録として大阪市立図書館より「オープンデータ活用事例・オープンデータ画像を美術作品に活用」の記事が掲載され、展示会場の風景と作品の動画記録を紹介された。

2. 大阪と東京での講演会

2018 年 2 月 10 日にグランフロント大阪・ナレッジサロン・プレゼンラウンジにおいて、続いて 2018 年 3 月 11 日東京の大手町サンケイプラザにおいてシンギュラリティサロンと題される AI をメインテーマにした講演会に招かれ「なにわのシュルレアリストによる AI とアート」と題する講演を行った。「記憶の彩度」や音楽生成の例を実際にデモンストレーションを行いながらコンピュータプログラミングの基本から論理学とプログラミングの関係や人工知能のアルゴリズムについて解説し、シュルレアリスム芸術の観点から技術の批評を行い、いち早く作品化を目指すことの重要性を説いた。特に東京の講演会においては近年、人工知能美学芸術研究会を立ち上げて批評などの活動も行なっている美術家の中ザワヒデキ氏も講演を行い、来場者を交えたディスカッションも行った。AI についての誤解と理解、Google の囲碁 AI である Alpha GO を例にフレーム問題の現在など興味深い意見も飛び交った。

【研究を終えて】

特に講演会においては人工知能に関して過度の期待や人間にとって変わる存在としての不安が来場者からはさやかかれていた。このような状況においては今回の研究のような地に足がついた成果を見せることは重要であったと思う。様々な意見はあるのだろうが、依然としてコンピュータソフトウェアの結果である AI にはフレーム問題が存在していて、人間のイメージネーションについてはまだまだ活躍できるだろうと考えている。フレーム問題を将棋に例えるといわば詰め将棋であるといえそうである。AI にアーティストがとって変わることが今後シンギュラリティとしてあるかどうかという問題とともに、芸術以外に先に AI が人間にとって変わる分野が多くあるだろうからますますアーティストになるチャンスが増えたとも実感できる今回の研究であった。今後詳細に更なる研究を推し進めていく必要がある。

芸術領域の学習者に向けた電子工作教材の研究開発

大阪芸術大学 アートサイエンス学科 准教授 平原 真

本研究は、技術解説に終止しがちな従来の電子回路の入門書に対し、魅力的な作例を平易な表現で解説することで、芸術領域の学習者にとって効果的な電子回路の教材を開発することを目的とする。

・研究の背景

近年、センサーやマイコンなどの電子機器を利用したエンターテインメントやアート作品が数多く発表されており、それらの技術習得を望む芸術領域の学習者の増加が予想される。しかし、既存の電子回路の入門書は、解説が難解、多くの前提知識が必要、成果物が魅力的でない、などの問題があり、芸術領域の学習者にとって効果的な学習を妨げている。本研究では、これらの問題を改善し効果的な学習が可能となる教材を開発する。使用する機器の種類や数量によって難易度の異なる5種類の作例を制作し、それぞれの作例ごとに、回路図、プログラム、制作手順などを文書にまとめる。また、オームの法則や回路図の書き方など、電子回路の基礎的な知識及び、マイコンのプログラミングの基礎的な内容についても取り扱う。

1. 実践的作例の制作

作例は、入力部品、出力部品、造作の複雑さ、プログラミングの複雑さなどの観点から、難易度の異なる以下の5つを制作した。単なる技術紹介にとどまらず、内容的に面白みを感じられるよう配慮した。

(1) 鼓動を感じる卵：卵型の容器を両手で包み込むように触れると、鼓動のような動きが感じられる。静電容量センサーで手の接触を検知し、ソレノイドで振動させる。(2) バースデーケーキシミュレータ：ケーキの模型にロウソクを差し込むと先端が赤く光り、息を吹きかけるとロウソクの光が消え、メロディが流れる。ロウソクを差し込む穴の底に設置したフォトリフレクタで光が弱まった事を感知して LED を点灯させる。息の吹きかけは、コンデンサマイクの反応で読み取り、3つのフォトリフレクタが反応した状態で、マイクの反応が一定以上になった場合に、圧電スピーカーからメロディを鳴らす。(3) カラーピッカー：プローブを置いた場所の色を読み取り、その色で着色することができるペイントツール。プローブに内蔵したカラーセンサーで対象の色を読み取り、色のデータを PC へ送信する。デザイナー向けプログラミング環境である Processing で受信した色のデータを用いて、画面に描画する。(4) 3D ボール転がし：立体的な迷路を傾けると、3D ゲームエンジン Unity で制作したアプリケーション内の 3D オブジェクトが連動して傾斜し、物理演算によってボールが転がる。3DCAD ソフト Fusion360 で制作した同一の形状データをアプリケーション内の 3D モデルと、実物を制作するためのレーザー加工機用データとして利用した。(5) みまもりバード：鳥の巣箱のような装置の前を通過すると、Twitter の専用アカウントにツイートされ、部屋の入退室を共有できる。焦電センサーが熱源の移動を検知した際に、Web サービス同士を連結する Web サービスである IFTTT を利用して Twitter への投稿を行う。

2. 制作手順の文書化

1. で制作した作例を含めた教材が「実践 Arduino！電子工作でアイデアを形にしよう」(ISBN 4274220818)として、株式会社オーム社より出版された。書籍化にあたり9つの章に分割した。1章から3章は概要及びチュートリアル、4章から8章は電子部品を用途によって分類し、使用方法を紹介した。9章は5つの作例を詳細に説明した。1章は筆者が過去に制作した電子回路を使った作品や、9章で制作過程を説明する作例を紹介した。教材で扱う内容の概要を把握することができる。2章では、電子回路に慣れることを目的に、手順を追って具体的な回路を組み立てる。3章は、電子回路や電子部品、プログラミングの基礎知識を説明する。4章はセンサー、5章は表示装置、6章は駆動部品、7章は発音部品、8章はPCとの連動方法についてそれぞれ説明した。見出しを部品の名称ではなく、動作の結果で表しているため、目的に合わせて項目を探ることができる。それぞれの部品は共通して、動作の仕組み、基本的な使用方法の配線図、写真、サンプルプログラムを紹介している。また購入先を示し、実際にその回路を作る事ができるよう配慮している。9章は、5つの作例の具体的な制作過程を紹介する。全ての作例が、4章から8章で紹介した部品を使用しており、紹介ページへのリファレンスを掲載している。

3. 成果物の評価

2. で制作した教材を用い、芸術領域の学習者に向けた電子工作の授業を行った。授業後、受講者を対象にアンケートを行った。

実施日：2018年1月11日、対象者：大阪芸術大学アートサイエンス学科1回生電子工作基礎受講者(70名)、調査方法：Webサイトのアンケートフォームへの入力、回答件数：26件(37%)

「電子工作基礎を学んで、どのように感じましたか？

(5段階)」には1(満足)が34.6%、「今後の作品制作に役立つと思いますか？(5段階)」には1(満足)が42.3%だったのに対して、「授業の内容は理解しやすかったですか？(5段階)」には1(理解しやすい)が19.2%となり、満足はしたものの、十分な理解には至らなかったと考えられる。自由回答欄では、以下の回答があった。「回路は理解できるようになったが、プログラムがあまり理解できてない」「プログラミングのコードが自分であまり書けなかったので自分で書けるようになりたい」

・考察

アンケートの結果から、成果物は芸術領域の学習者に向けた電子回路の教材として一定の効果があったと考えられる。一方で、ごく基本的な段階でつまづき、理解が進まないまま教材の通りに作業するに留まる受講者も見受けられた。また、プログラミングの理解不足という回答があったことから、電子回路と合わせてプログラミングについても初歩からの教材の必要性を感じた。モチベーションを維持しつつ徐々に複雑な事に取り組めるよう改善していきたい。

デジタル機器を用いた伝統的文様の展開手法の研究と教材開発

大阪芸術大学 アートサイエンス学科 特任講師 木塚あゆみ

情報技術を活用し国際的競争力を向上させるために、我が国では新しいスキルを持った人材育成が急務となっている[1]。近年求められている新しいスキルとは、豊かな発想力を持ち情報技術を活用して問題解決を実現できる力である。つまりアートとサイエンスの知識とスキルを合わせ持った人材が求められている。

著者はこれまでにユーザ・センタード・エンジニアリング（以降 UCE と呼ぶ）スキルを獲得するための学習プログラムを開発および実践してきた。UCE とは技術者がユーザ中心設計の考え方と実践スキルを身に付け、豊かな発想力でアイデアを実現する手法である。特に情報技術を学ぶ学生の認知的特性に着目し、発想力豊かにするために、視点を広げたりアイデアのバリエーションを増やしたりすることに重点を置いている。2016 年度までに公立はこだて未来大学や会津大学など情報系の大学院生に対して、この手法を実践したところ一定の効果が見えてきた。そこで本研究では、新たに芸術系の学部生を対象とした教育手法を開発することを目的とする。そのために、まず芸術系の学部生の認知的特性について調査し、その結果を元にワークショップを開発する。

当初、芸術系の学部生は芸術やエンターテインメントについての知識やスキルはあるが、科学的な発想や情報技術のスキルに乏しいと予想していた。しかし、2017 年度の大阪芸術大学芸術学部アートサイエンス学科の学部 1 年生に対して事前調査を実施した結果、予想と異なった。芸術やエンターテインメントについて興味・関心のある学生は多いが、知識やスキルのある学生はほとんどいなかった。また同様に、科学や情報技術について興味・関心のある学生は多いが、実際に科学的発想をしたり情報技術を扱ったりする学生もほとんどいなかった。つまり、アートとサイエンスの知識やスキルをあまり持っていなかった。そこで、まずは学習者に情報技術や科学的発想に興味を持ってもらうための導入やモチベーションを維持するための工夫が必要であることが分かった。

今回開発するワークショップのテーマは、伝統的文様と数式表現図形との関わり、および幾何学的展開とした。このテーマは文様という芸術やエンターテインメント、科学的発想と関わりが深い対象を扱い、幾何学的展開をデジタル機器を用いて行うことで情報技術とも関連させることができる。

事前調査の結果に伴い、本研究では次のプロセスに従ってワークショップを開発することとした。

- (1) 伝統的文様の調査（アイヌ文様を対象）
- (2) 数学的解釈と展開手法の研究
- (3) 展開の実践と教材の開発
- (4) ワークショップの設計と実施、まとめ

まず、プロセス（1）伝統的文様の調査結果について述べる。アイヌ文様はアイヌ民族における伝統的な文様で、男性が木や骨、角に彫刻して表現する文様と、女性が布に刺しゅうして作り上げる文様とがある[2]。刺しゅうの多くは衣服に施され、既存の文様のパターンだけにとどまらず、制作者によってアレンジが施さ

れているものもある。魔除けの意味が込められているものも多く、襟や袖など口が外に開いた部分に文様が集まっていることも多い。文様を分解してみると、3つの基本的な図形から成り立っていることが分かる。モレウ（渦巻の文様）、アイウシ（荊棘の文様）、シク（結び目・星の文様）の3つである。これらを制作者が組み合わせることによって、多様な文様が作られる。

次に、プロセス（2）数学的解釈と展開手法の研究について述べる。視覚的表現をプログラミングで簡単に作成できるソフトウェア Processing を用いて、3つの基本図形を2次元で描画できるようにした。座標と使用する基本図形の種類を入力すると、その座標から基本図形を組み合わせさせた使ったパターンが展開される仕様である。そのため、アイヌ文様や数式表現図形に詳しくない学習者でも簡単に様々な文様のパターンを作成することができる。

次に、プロセス（3）展開の実践と教材の開発について述べる。作成した2次元パターンを3次元に展開するために、平面から立体への展開手法開発した Paul Jackson 氏の作例を参考に作成した[3][4][5]。『Cut & Fold Techniques for Promotional Materials』に掲載されている 2.2. Square Flexagon をもとに1つの基本図形を4つの組み合わせに展開した。さらに 2.1. Tri-hexaflexagon をもとに6つの組み合わせへも展開し、さらに立方体のような展開 2.5. Pivoting Cubes や 3.5. Tetrahedron、帯的な展開 6.4. Expanding Booklet を用いることでユニークな展開物が得られた。

『Folding Techniques for Designers』における 3.1.2. Box Spiral や 6.1.3. Roll Box によって折りによる展開物を作成した。さらに、『Cut and Fold Techniques for Pop-Up Designs』における 5.1.2. More than Two Gutters などを参考に、切断による展開物を作成した。これらの試作品を作成した結果、アイヌ文様の2次元展開の面白さだけでなく、3次元展開による空間的な面白さを発見できた。この展開物に対して、光の当て方を変えたり、人に対して反応するようなセンサやアクチュエータを組み込んだりすることで、さらにユニークな表現が可能になるのではないかと考えられる。

最後に、プロセス（4）ワークショップの設計と実施、まとめについて。本研究ではアイヌ文様などの伝統的文様に対する数学的解釈をもとに、デジタル機器で2Dや3Dの工艺品へ展開するワークショップを開発したが実施には至らなかった。ワークショップの実施と改善については今後の課題とする。

参考文献：

- [1] IT 人材白書 2017: IPA 独立行政法人 情報処理推進機構, (2017).
- [2] 伝統のアイヌ文様構成法によるアイヌ刺しゅう入門-カパラミ編-: 津田命子, 株式会社クルーズ, (2010).
- [3] Cut & Fold Techniques for Promotional Materials: Paul Jackson, Laurence King Publishing (2013).
- [4] Folding Techniques for Designers: From Sheet to Form: Paul Jackson, Laurence King Publishing (2011).
- [5] Cut and Fold Techniques for Pop-Up Designs: Paul Jackson, Laurence King Publishing (2014).

京都御所の障壁画

大阪芸術大学 教養課程 教授 五十嵐公一

江戸時代、規模拡張や焼失などが契機となり、禁裏御所造営が八度行われた。その造営費用を負担したのは江戸幕府だった。この八度の禁裏御所造営が行われた年を順番にあげてゆくと、慶長度（慶長十八年・1613）、寛永度（寛永十九年・1642）、承応度（承応四年〈明暦元年〉・1655年）、寛文度（寛文三年・1663）、延宝度（延宝三年・1675）、宝永度（宝永六年・1709）、寛政度（寛政二年・1790）、安政度（安政二年・1855）となる。そして、これらの禁裏御所造営の際、その建物の内部を飾る障壁画が多くの絵師たちによって描かれた。

いま、この八度の禁裏御所造営に伴う障壁画制作に注目すると、興味深い事実気づく。最初の六度（慶長度、寛永度、承応度、寛文度、延宝度、宝永度）と、その後の二度（寛政度、安政度）では制作体制が全く異なるのである。

最初の六度の障壁画制作は、江戸幕府に仕える狩野一門の絵師たちが中心となった。狩野一門の中で当時最も有力だった絵師が、禁裏御所障壁画の中で最も重要な紫宸殿の賢聖障子を描く。そして、狩野一門の血縁者や門人たちがそれ以外の障壁画を分担して描いた。彼らの普段の活動拠点は江戸だった。そのため禁裏御所障壁画を描くため、彼らは江戸から京都に派遣され、この仕事を行ったのである。

絵師にとって禁裏御所障壁画を描くのは名誉なことだった。そこで多くの絵師がこの仕事することを望んだ。しかし、望めば叶うというものではなく、そこにルールがあった。この仕事に参加できるか否かは、その絵師あるいはその絵師が属する家の御用履歴が重視されたのである。それ以前の禁裏御所障壁画の仕事に参加した絵師は、次の禁裏御所障壁画制作にも参加できる。その絵師の子も参加できる。その結果として、禁裏御所障壁画制作では狩野一門を中心とした体制が維持されることとなったのである。狩野一門以外の絵師がこの仕事に参加することもあったが、重要な仕事は狩野一門が担っていた。狩野一門ではない絵師が、禁裏御所障壁画制作に新規参入するのは極めて難しかったのである。

ところが、この体制が変わる。その契機は天明八年（1788）の天明の大火だった。これは京都市中を焼失させる大災害だった。これに伴い、新たな御所造営も着手される。その際、幕府は焼失前の規模での禁裏御所造営を再建しようとしたのだが、時の天皇であった光格天皇は長く途絶えていた朝儀を復興させるため、平安時代と同じ規模の大きな紫

宸殿と清涼殿の造営を強く望んだ。そこで幕府はその対応に困る。幕府側でこれにあたったのは老中の松平定信であり、定信は天皇の希望を容れる。しかし、財政が悪化していたため、幕府は禁裏御所造営のための経費削減を狙った。それが禁裏御所障壁画の制作体制に反映されることとなったのである。

定信は寛政二年（1790）の禁裏御所障壁画制作で経費削減のため前例を改めた。障壁画制作を京都在住の絵師たちに任せただけである。こうすれば江戸から狩野一門の絵師たちを派遣するのに比べ、経費が削減できる。また、京都在住の絵師たちへの賃金は狩野一門の絵師たちのそれに比べて安い。定信の目的に叶うものだったのである。

しかし、禁裏御所障壁画制作という重要な仕事を素性の怪しい絵師に任せる訳にはいかない。そこで京都在住の絵師たちの中での選別が必要となる。

この選別の結果、それまでの朝廷での御用履歴の有無などが選考基準となり七十人の絵師が禁裏御所障壁画の仕事をする事となった。更に、以前から朝廷の絵所預を務めていた土佐家、禄を得ていた鶴沢家の当主が絵師頭取に任ぜられ、京都在住の絵師たちを統括することになった。このように寛政二年の禁裏御所造営に伴う障壁画制作は、それ以前の禁裏御所障壁画制作とは体制が大きく違うものになったのである。

この寛政二年（1790）に造営された禁裏御所は、嘉永七年（1854）の火災で焼失する。そこで江戸時代になって八度目の禁裏御所造営が行われ、安政二年（1855）に新たな御所が完成する。これが現在の京都御所である。この時にも御所障壁画が描かれたが、この時の制作に際し、参考にされたのは先の寛政二年の事例だった。つまり、この時にも京都在住の絵師たちに障壁画制作は任されたのである。この時は九十七人の絵師が禁裏御所障壁画の制作の仕事を行い、やはり絵師頭取の土佐家と鶴沢家の当主が彼らを統括した。現在の京都御所の障壁画は彼らの仕事なのである。

以上のことから分かるように、御所障壁画制作の体制が大きく変わったのは寛政度（寛政二年・1790）だった。それ以降、京都在住の絵師が御所障壁画制作を行うようになったのである。そして、絵師頭取を務めた土佐家と鶴沢家が彼らを統括した。このことにより、土佐家と鶴沢家が京都の絵師たちの中で特に高い地位を得るようになり、ここに新たな絵師間の序列が出来たわけである。

ヴェネツィアにおける「正義」の擬人像の変遷

大阪芸術大学 教養課程 教授 石井 元章

プラトンの代表作『国家』は「正義について」という副題を持ち、10巻に亘る長大な対話形式の著作の中で、国家に必要な美德としての「正義」「知恵」「勇気」「節制」を説く。これらの美德は国家、特に共和国に必要な不可欠の美德として中世ヨーロッパで擬人化され、後に「枢要徳」と呼ばれるこれらの美德の図像は、キリスト教の「対神徳」と共に発展を遂げる。

ヴェネツィア共和国もその例に洩れない。421年3月25日、聖母受胎告知の日にサン・ジャークモ・ディ・リアルト聖堂の礎石が置かれたことを共和国の起源とする、所謂ヴェネツィア神話は、神が人類を原罪から救済するために神の子イエスを遣わしたのと同様に、西ローマ帝国滅亡（476年）前後の混乱にある人類を政治的に救済するために泥の中にヴェネツィアを奇跡的に創出したという。ここではヴェネツィア共和国と聖母マリアの並置が重要で、そこからヴェネツィアにおけるマリア崇敬、特に受胎告知の意義が確立されたとされる。ヴェネツィアの場合には、この共和国＝聖母という図式に正義も組み込まれる。それは、貿易立国が固まった14世紀以降のことと思われる。

シャルル・マーニュの息子ピピンの攻撃（800年頃）を受けてリアルト群島に移住した古ヴェネト人は、828年にアレキサンドリアから福音書記者聖マルコの聖遺物を奉遷（*translatio*）し、以前の守護聖人テオドルスに代わってこの福音書記者を共和国の首席守護聖人に据えた。この新しい守護聖人を祀る聖堂は11世紀以降、度重なる改築によって荘厳され、離れて隣接していた総督宮と15世紀に結ばれて「晴朗極まる共和国」としてのヴェネツィアの宗教的・政治的中心を形成するに至る。

そのきっかけがおそらく、1297年に行われた大評議会の「閉鎖（*Serrata*）」である。共和国の中核となる貴族（商人）集団を決定したこの「閉鎖」によって、共和国ヴェネツィアの基礎は磐石になった。1423年にフランチェスコ・フォスカリが総督に選ばれると、翌年から1442年にかけて総督宮の拡張工事を行い、その結果、前述のように聖堂と宮殿が連結されることになる。

拡張された部分の総督宮を第一層で支える柱の柱頭には、先例を引き継ぎながらも、正義を強く意識した所謂《正義の柱頭》が作られ、そこにはヌーマ・ポ

ンピリウス、ソロン、大スキピオの自制等、正義の具現化とされる人物が彫り込まれた。また1435年頃ナンニ・ディ・バルトロの作と考えられる《ソロモンの審判》が総督宮の北西角に据えられ、《正義の柱頭》と並んで正義の表象の一翼を担った。

しかし、何と云っても象徴的なのは、一般に総督宮が拡張された1424年頃の作とされる《正義としてのヴェネツィア》である。拡張部分と古い建物との境の柱に据えられたこの彫刻は、「正義」と「ヴェネツィア」を重複した最初の作例であり、その重要性は高い。加えて同じ時期に画家ヤコベッロ・デル・フィオーレが総督宮内裁判所のために描いた《正義としてのヴェネツィア、大天使ミカエル、大天使ガブリエル》は、一層進んだ図像重複を見せる。すなわち、中央の女性像は、左手に天秤、右手に剣を持って、ライオンのいるソロモンの玉座に座っていることから《正義の擬人像》であることが明らかである。しかし、その向かって右に大天使ガブリエルが描かれていることで、正義としてのヴェネツィアであるこの女性像は聖母マリアの機能を持つ。

聖母マリアの処女性は、この図像を「乙女座」へと導く。この星座は、黄道十二星座では「獅子座」と「天秤座」の間に位置する。獅子は、正義を体現するソロモンの座る玉座を守ると共に、聖マルコの象徴、有翼の獅子に通じる。また当然、天秤は正義の象徴である。

処女性は別の女神「北極の処女神アストラエア」へと連なる。1508年以降に完成された《サン・マルコ広場旗竿台座》で、原型作者アントニオ・ロンバルドはアストラエアの図像を浮彫に盛り込み、不可侵の処女としてのヴェネツィア共和国を表す。1508年にヨーロッパ全土がヴェネツィア共和国に敵対するカンブレール同盟が結ばれ、ヴェネツィアは9年間に亘って滅亡の危機に瀕する。この戦争中は、芸術作品の制作は行われなかったと考えられるが、それを乗り切った後に制作が再開されると、不可侵の処女としてのヴェネツィア共和国というイメージは、共和国のプロパガンダとして一層説得力を持つことになったと考えられる。

日本の見えざる美

大阪芸術大学 教養課程 教授 純丘 曜 彰

近年、観光振興と絡んで日本文化に注目が集まっている。外国人向けの本を開けば、サムライ・ゲイシャ・カブキ・スモウ、マンガ・アニメ・ゲーム・コスプレ・アイドル、キョウト・ギンザ、ハラジュク・アサクサ、キモノ・ワシヨク・サドウ・ゼン・オジギ・カメラ・オリガミ、こんな言葉が並んでいる。

だが、日本のものであれば、なんでも日本文化であるわけがない。それどころか、文化論争となると、日本がシルクロードの東端にあり、また、欧米の後追いで近代化したこともあって、大半のものが外来ではないかとさえ疑われる。

そもそもサムライは、江戸時代でも人口の1%そこそこ。ましてゲイシャやカブキ、スモウとなると、往時においても、異形であって、およそ日本的とはいいがたい。マンガやアニメなども、一部に熱烈なファンがいるというだけで、日本人一般が日常的にマンガやアニメを読んだり見たりしているわけではない。京都や銀座、原宿、浅草なども、日本人でさえ観光で行くところであって、日本を代表する典型的な日本の街ではない。和装も、成人式などの特別な日しか、ふつうには見かけることが無い。

漱石に言わせれば、歌舞伎など、日本の極めて低俗な連中が同程度の連中の需要に応じて作ったもの、とまで貶される。一方、彼が賛美したのは能であり、芸術というキモノを何枚も着せた悠長なふるまい、と讃えている。また、小林秀雄は、兼好、西行、宣長を挙げている。ドナルド・キーンも、兼好とともに、定家や利休、そして能を日本的な美意識として評価し、アレックス・カーは、翻って歌舞伎を認めつつも、京都は嫌い、奈良を褒めた。では、つまるところ、日本的な美は、たんに好みの問題なのだろうか。

しかし、漱石が、能を評して、低俗な連中にはわからぬ芸術を何枚もまとったもの、と表したことは、看過すべきではない。というのも、世阿弥が打ち立てた「夢幻能」という形式は、旧跡においてワキの夢に過去のシテが現れ、シテの過去がそこに再現される。この劇中劇として引用された元の物語を「本説」と言い、定家の「本歌」取りの技巧を継承したものであり、芭

蕉らに引き継がれ、ひいてはコスプレなどのサブカルチャーにもつらなる。佐々木健一は、このような日本の美意識をズラシと呼んだが、漱石のカサネがあればこそそのズラシだろう。

ここで重要なのは、目の前の作品として見えるものではなく、その奥に、それが差延として継承している元のものがあるか、という問題である。つまり、相応の高度広範な文化的教養がなければ、そこに見える以上のものが秘められていることがわからない。それは、オマージュやエピゴーネン、パロディ、キャンブ、ときにはもっと直接的で現在の怨念遺恨、郷愁後悔、喪失感そのものでもあろう。いずれにせよ、この重層性によって、意味は複雑な奥行を持ち、深遠な反響を生み出す。

しかしまた、この本歌本説は、表現行為の時点においては、もはや実在性を失った夢幻でしかない、ということも忘れてはならない。概して、直線的な発展史観を持つ欧米の美は、現実離れした理想をめざす。一方、永遠的な循環史観を持つ東洋の美は、転変の根底にある真相を露わにする。これらに対し、とめどない外国文化の襲来で、恒常的に彷徨史観に立たざるをえない日本の美は、循環的な季節感を持ちながらも、けっして元には戻れず、かといって過去に積み残した「残念」を切り捨てることもできない重層性を、光に伴う影として心の中で引き受けなければならなかった。そのせいで、カサネは、つねにズラシになってしまう。時を経てなお、重なったままで残っているものは、ありえない。この差延に、あわれの侘び寂びという独特の心情、わかる者にしかもうわかるまいという孤立の諦感が胸を締めつけることになる。

この意味で、見た目では奇抜奇天烈なだけのキッチュを羅列した、昨今の日本売り出しの馬鹿騒ぎは、もっとも日本的な美から遠いのかも知れない。世阿弥の言う、秘すれば花のような、古くからの文化的教養を積み上げにおいてのみ理解される重層的な奥行は、せわしない現代において、まさに失われていく美そのものかも知れない。

ロマン派ピアノ音楽の時間論的研究——ショパンの場合

大阪芸術大学 教養課程 教授 田之頭一知

フレデリック・ショパン (1810-1849) は、言うまでもなく、19世紀ヨーロッパのピアノ音楽を代表する作曲家の一人である。彼が生きた世紀は、ピアノという楽器が大きな発展を遂げた時代で、パリで活躍したショパンはプレイエル社製のピアノを愛用していた。その彼が手を染めた曲のジャンルは多岐にわたっている。ウィーン古典派以来の伝統のつとめたピアノ協奏曲やピアノ・ソナタなどの比較的大がかりなジャンルはもとより、周知のように、彼の故国ポーランドの舞曲であるポロネーズやマズルカ、あるいは同じ舞曲のワルツ、ジョン・フィールド (1782-1837) によって確立されたノクターン、さらにそれらに比べれば規模の若干大きなバラードやスケルツォ、および曲集として編まれた2つのエチュード集やプレリュード集等々と、多種多様である。また、ショパンは他に例を見ないほど自身の作品に対して推敲に推敲を重ねた作曲家であり、そのため同じ曲に対していくつもの版の楽譜が存在することになった。もっとも、このことが逆に、同一作品に対してさまざまなヴァリエーションの存在を肯定するといった態度、こう言ってよければ、彼の曲を開かれた作品として考えるという捉え方にもつながることになる。ショパンのピアノ曲に関しては、オリジナルと呼んでよいものは一つに限定できず、複数あると言ったほうがよいのである。本研究はそのような背景を視野に収めつつも、音楽が音響運動ないし響きの継起によって、独特と言いつく時間を構築する点に着目し、彼のピアノ曲の分析と解釈を中心に進めてゆくことによって、その音楽が包蔵している時間的特質を析出することを目的とする。ただしここでは紙幅の関係から、バラードに絞ってその特徴を眺めることにし、以下で第2・3番について概観することにする(なお、第1番と第4番は以前、芸大紀要『藝術』第31号で考察を加えたので、そちらを参照されたい)。

さて、バラードというピアノ曲のジャンルを開拓したのはショパンであるが、このジャンルは一般に、何かしら物語的なものと関連を持つとみなされている。もちろん、響きの連なりである音楽に、言葉と深く関連しているがゆえに文学的なものと捉えられる物語をそのまま見ることはできない。しかし音楽も物語言説も、時間とともに進んでゆくのであるから、つまり、両者とも現実の時間の或るときに始まって、或るときに終わる(あるいは終わらせる)というかたちをとるとともに、さらに、その音楽や物語言説の内容に関しても、展開とか進展などといったことが語られるのであるから、音楽と物語が重なり合うものを持っていることは確かである。私たちのこの日常の時間の中で、音楽は或るフレーズを奏で、それを展開・発展させて終わりを迎えるのであり、他方、物語言説は、或る主人公が何かしらの振舞いをなすとともに或る出来事が生じ、それがさらなる振舞いを呼び寄せるというかたちで——たとえば、主人公に何らかの課題が与えられ、それを解決あるいは克服してゆくといったようなかたちで——物語が進行するのであって、主人公の振

舞いを構築し結び合わせてゆくところに、物語構成の要諦があると言ってよいのである。この点から見れば、音楽にあっても、いわゆる主要モチーフとか主題が物語言説における主人公の位置に立ち、そのモチーフや主題がいわば音楽的振舞いを示すことによって、何かしら物語的と呼ぶことのできるような展開を形成し得ると考えることができる。言葉を換えれば、モチーフとか主題の展開や進展が、こう言ってよければ音楽的出来事の構築(組立て)となることのできるのである。それによって音楽の進展が時間的なものとなる可能性が開けるだろう。ただし、ここで注意しなければならないのは、そのような音の展開はやはりいまだ音の運動、音響運動の進展であって、時間的な展開とは呼びにくいという点である。別の角度から言えば、音響運動が時間的なものとなるためには、そこに時間様相が認められなければならない。すなわち、音の動きが何らかのかたちで過去や未来を呼び寄せる必要がある。物語言説においては過去と未来が「かつて」や「やがて」などといった言葉によって組み込まれているが、それに相当するものが音の連なりにも求められるのである。とすれば、音楽における物語、それは音の組立て(関連づけ)によって過去や未来を喚起する、あるいは少なくとも示唆することから生まれてくると言えよう。この観点からバラード2・3番を見るならば、音の組立てを物語へと変換させる触媒として、イアンボス的リズムが音の動きに組み込まれている点に留意しなければならない。第2バラードの場合は、そのイアンボスの韻律そのままに曲が始まり、それによって、音の動きが詩的なもの(さらには時間的なもの)へと変換される素地が示される。すなわち、第2番はイアンボス的リズムを底流に宿しつつ、主題Ⅰが平穏な牧歌を歌うことで穏やかな田園風景を呼び寄せてくる。そこには過去からの懐かしい歌があると言っても過言ではなかろう。これに対して主題Ⅱは上昇と下降を激しく繰り返す、その動きは田園の平和な風景をかき乱す嵐の咆哮となっている。第2バラードは、或る意味で不自然とまで思えるくらい鮮明なコントラストを形成しているが、そのコントラストは、不意の変化、予想だにしない変貌を表わすことで、時間においては諸々の出来事が私たちに不意に襲ってくることを象徴化していると言っても過言ではなかろう。一方、第3バラードは右手と左手の対話で始まるが、この対話に続いてイアンボス的なリズムを示す踊りの歌が紡がれてゆき、そのリズムが転がる響きを紡ぎだしてゆく。曲の最初の方のその部分に、のちの展開のすべての要素が含まれていると言ってよく、第3番はそれらの要素を変容させてゆくかたちになっている。そこには時間的進展にあって変わることなく同一性を保つものと、変化してゆくものとの関係が象徴されていると言えよう。このように、ショパンのバラードは私たちが日常の時間の中で体験するさまざまな現象に伴っている時間意識を、音の連なりによって奏でていると言っても過言ではないのである。

動物園の生息環境展示において行動を発現する手法に関する研究

大阪芸術大学 教養課程 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。生息環境展示はこれらの課題を実現するものであり、生息地の環境を再現して、動物の行動をひきだす生息環境展示には大きな役割が期待されている。

近年、開園したときわ動物園での樹林でテナガザルの腕渡りを引き出す展示や水辺のカピバラと樹上を移動するクモザルの展示では、生息環境の再現が行動の発揮に大きな役割を果たしていることが確認されており、行動を発現させるために有効な生息環境を実現する最先端の手法が求められている。

生息環境に対応した動物の行動は多様であり、動物種に対応した展示を行うには、生息環境と種毎の行動との関係について体系化することが望まれる。

本研究では、動物がそれぞれの生息環境での行動を發揮させるには、いかなる自然環境が必要か、野生動物の生息環境と動物種の分類項目毎の対応関係についての整理を行い、行動を発現させるための環境についての分析を行う。その上で、それらを実現するための具体的な手法についての考察と提言を行う。人工物と自然物での行動にいかなる違いが見られるのかを探ることは、展示の質と共に、動物にとっての生活の質を高めることにもつながるものである。

動物園展示での生息環境の再現と行動の発現の関係について、全国の動物園での事例調査を行った。事例調査では、動物の行動が効果的に発揮されている事例について、人工的環境も含めて、動物種毎に分類項目として全体的な調査を行った。野生動物の生息環境については、森林、水辺、岩場等の環境とそこでの行動について整理し、事例調査の結果とあわせて、行動を発現しやすい生息環境についての分析を行った。

また、野生状態での行動には、採餌、逃走、求愛、テリトリー防護などの際に、典型的な行動がみられることから、これらの行動と環境の関係についても探り、これらの展示の実現が図られている海外の事例との比較を行い、わが国の生息環境展示で、活発な行動を発現させるための環境を実現する手法や方策について考察を行った。

森林性動物—霊長類：東南アジアの森林にくらすテナガザルは、樹上の枝を手でつかんで、樹林の中を俊敏に飛び交う腕渡しという行動を行う。動物園ではいかにこの行動を發揮させるかが重要になる。ネットケージでの展示の場合、跳躍の距離が限定されるため、自然界でのような雄大で俊敏な腕渡しは見られにくい。オランダのアップンフェールでは森林の中に水平

方向の雲梯状の木製の運動器具を配しており、横方向の腕渡し行動はみられている。また、日本モンキーセンターでは、アーチ状の鉄製の運動器具を配している。これらの場合、運動行動が雲梯器具の通りに行われることと、腕でつかむ器具の位置が定位置であるため、行動は一定であり、個体によって腕渡りの速度が異なる。これに対して、高木と低木の樹林を配したときわ動物園の事例では、テナガザルの腕渡しは樹林の間を自由に移動する行動の選択がみられている。また、実際の樹木で、つかんだ枝がしなるため、曲線状の移動がみられている。類人猿のチンパンジーでは、高木層での採餌行動が行われるため、旭山動物園では鉄製のジャングルジムが配され、他の多くの園でも鉄塔で高所の行動をひきだす取り組みが行われている。これに対してズーラシアでは、生息環境展示を行っているため、人工的鉄塔ではなく、高木を配してそこに登る行動を発現させている。高木への昇降行動は、実際に野生でも行われている。クモザルでは伊豆シャボテン公園や長崎バイオパークで数本の高木とロープを配しており、ときわ動物園では数本の高木と低木を配して、その間を擬薦でつなぎ、移動経路として活発な樹上行動を発現している。

食肉目：オオカミは群れ行動で採餌のために森林の中を移動する。移動時以外は休息するため、休息時の姿を観察する場とともに、移動のための誘導域を起伏のある空間に楕円状に配することで、集団での移動走行行動が観察しやすくなる。旭山動物園では、休息時の姿を観察する場を設けており、スウェーデンのノルデンズアークでは随時、展示場内に肉を配して、採餌行動を誘発している。また、ハノーファー動物園では、円形型の展示構成で展示ストーリーをつくり、オオカミには円状の誘導域を配している。夕方の群れでの咆哮は圧巻であるので、視点場を決めると効果的である。

水生動物：フンボルトペンギンでは、水中の遊泳行動が人気である。飯田市動物園ではアクリル水槽で遊泳行動を見せ、さいたま自然動物園では、水槽に造波装置を配して、波に乗る遊泳行動を展示している。

森林性の樹上行動の発現では、高木・低木層の横枝の張った樹木の植栽とその維持が課題であり、樹間に擬薦を配することで樹上行動は促進される。ロープや擬薦は有効であるが、樹木の枝といかにかからませて、移動路を構成するかが重要である。動物は誘導域をもつので、展示場内に楕円状のルートをつくることで誘導行動は促進される。

日本イエズス会の布教政策とセミナリオの絵画制作について

大阪芸術大学 教養課程 准教授 小谷 訓子

この研究では、1579 年に来日したイタリア人巡察師アレッサンドロ・ヴァリニャーノの実施した布教政策が、どのように日本イエズス会のキリスト教美術制作に反映されたかを検証した。フランシスコ・ザビエルの来日以来 30 年ほど継続されていた日本布教は、その規模こそ拡大していたものの、1570 年代末には、制度や組織の改善を必要とする停滞の状態であった。来日後そういった実情を把握したヴァリニャーノは、布教の在り方を日本文化や日本人の慣習に適応させるという方針に政策転換した。本研究は、このイエズス会の布教政策転換の経緯を、美術史的な観点から具体的に論じて行くことを最大の目標とした。

ヴァリニャーノは、1579 年から 1582 年まで、1590 年から 1592 年まで、1598 年から 1603 年までの、合計三回来日している。そして第一回目の来日時に、イエズス会の定住地を全て訪問してから、日本布教の現状把握と問題整理を行い、日本の改宗者がよりキリスト教信仰をしやすいように、布教のあり方を日本特有のエチケットや基準に適応するように方針転換した。そしてその内容は『日本の風習と流儀に関する注意と助言』(1581)にまとめられ、イエズス会の日本布教の枠組みの再構築における重要なガイドラインとなった。

この画期的な政策転換を念頭に、ヴァリニャーノは、日本文化とヨーロッパ・キリスト教文化を融合させた教育機関としてセミナリオやコレッジオなどを組織し、イエズス会士と日本人の間を繋ぐ橋となる人材の育成を目標とした教育プログラムをデザインした。また、予想をはるかに上回ったキリスト教図像の需要に関しては、彼のデザインした教育プログラムに付属する形で芸術制作の工房を立ち上げ、数多くのヨーロッパ様式の作品を制作させた。この工房は、1583 年に来日したイタリア人画家のジョヴァンニ・コラの指導の下、セミナリオの学生たちが、ヨーロッパの絵画作品などをモデルに模倣しながら制作するという形で展開された。

当然のことながら、この工房における作品制作もヴァリニャーノによる新しい布教の方針に従って日本文化や日本人の慣習に適応する形で実施された。従って、ここではイエズス会の芸術工房の絵画作品群について、具体的に何がどのように現地の文化や慣習、基準や価値観に適応しているのかを検証した。まずは、現存する具体的な現地への適応の証拠として、絵画作品のフォーマット或いはフレームなどが挙げられる。最もわかりやすいのが、掛け軸のフォーマットで制作された京都大学総合博物館蔵の《マリア十五玄義図》である。この作品の他には、祈祷用の図像として制作され、フレームが螺鈿と蒔絵の漆工芸になっている作品群も日本的な要素を明確に指摘できる。例えば、名古屋市博物館蔵の《花樹鳥獣蒔絵螺鈿聖龕》などがそうである。螺鈿や蒔絵の施された漆工芸は、日本では茶道具や至高の家具、器などに使用されていることから、これをキリスト教図像のフレームとすることは、図像そのものの価値を高めるし、支配層のコレクションの一部として重宝されるだろうと簡単に想像できる。これら二つの例を見てもわかるように、絵画作品の場合、フォーマットやフレームという作品の外枠に日本的なものを確認することができる。この他にも、芸術工房特有の模倣主体の制作方法や生産形態についても、日本の伝統と慣習に適応した要素が認められることを議論した。イエズス会セミナリオの芸術工房にはその特殊な作品制作方法や成り立ちなど、議論すべき問題が数多く存在する。従って今後も更なる検証をし続け、最終的には一冊の本にまとめたいと考えている。

今回の研究は、じしんの過去から現在までの作品の検証を行い考察する。

ポストメディウムとメディウムの間とは、ロザリンド・E・クラウス、マイケル・フリード、クレメント・グリーンバーグの美術理論の流れを考えるとともにポストモダン以降の作品構造に表れてくる参加型という行為も参考にしたいと考えた。

私が制作発表を始めた1980年前後のアートシーン状況はモダニズム作品からの脱却が数多く試みられていたと考える。しかしまだまだモダニズムに影響を受けた作品が展開されてもいた。

当時はコンセプチュアル・アート、ミニマル・アート等の反動で、絵画イリュージョンの復権が試みられていた。日本国内の代表的美術コンテストである日本国際展や毎日現代展は、一点透視法的遠近法を使用しない具象的イメージの作品が溢れ、彫刻立体は動く要素のある作品など軽やかな仕掛けものが注目されていた。それらの作品の動力は微細な空気の流れや重力を利用したものなどである。またレリーフ作品も注目され絵画の拡張などと云われる現象もみられた。モダニズム的還元主義の絵画彫刻に行き詰まりを感じたことにより反動としてそのような作品が生まれてきた。またこの時期から実験映像やビデオアートという分野が急速に広がり始めた。8mmフィルムやホームビデオの普及によって新しい芸術領域が生まれてきた時期でもある。ビデオアート作品はフィルムの上映とは異なり、美術館の通常の展示室で可能となり多くの場所で公開発表されていた。

このようなアート状況で私は制作を開始したわけだが、最初の作品の一つ、石膏で制作したコピー作品がある。彫塑は型が必要な表現物で、複数の作品が制作可能である。その作品は彫塑と版画の概念を結び付けた立体作品だと理解している。この頃の版画の動向はむしろ一回性の版画作品を特徴にしていた。

また、じしんの制作では薄い杉板を図面に合わせ加工し一点透視法での制作を厚みにある平面作品として制作してきた。この作品もイリュージョンの復活でもある。

還元主義的絵画の批評としてあるメディウム論がある時代の作品を批評するには適していたが、時代の変遷とともに絵画、彫刻の間にアースワーク、パフォーマンス、ビデオアート、ストーリー・アート、映画などの作品が現れる。これまでの作品とは異なりこれらの新しい作品は空間だけでなく時間という要素が付加されることになった。グリーンバーグの批評形態では作品批評が困難になってきた。そこでマイケル・フリード、ロザリンド・E・クラウスなどはそのような作品群に対応する批評を考えたとのことである。

1980年後半、自然物を使用した作品を制作する。丸木舟イメージした作品を制作、その中に本物の稲や金魚を入れ展示した。この当時エントロピーという概念が注目をされ、現在では人新世という概念で新しい世界観を思考している。この当時の作品は人間の都合の良い環境に置かれるものではなく作品が人より優先させるべき環境を持つことをコンセプトとしていた。

参加型作品の出合いは、アースワークのアーティストの一人、クリストの作品から学んだ。1970年当時はまだポストモダン以降といわれる作品が溢れるような世界ではなかったが、私にとって、近代芸術が培ってきたオリジナリティという概念ではなく「共同制作」という複数形の魅力に取りつかれる時代でもあった。クリストの原点に、幼少の頃のソビエト時代のホルホーズ体験を挙げていた。そこから共同参加型の構造が生まれ定着し現代の多様な参加型作品へと展開しているのではないかと思える。現在、参加型作品において、大きな展開を見せている。また、私個人では教育機関等で展開される参加型の作品では限界を感じてしまう事もある。

参加型作品を具体的に意識したということでは2000年豚真皮に素材を変えた時からである。制作方法は他人の痕跡を介入させ、それを私が辿るということで作品を成立させていた。制作手順を明確にその方法で各作品を反復する。私の作品への他人の介入ということだが、基本的には制作者の予測の範囲で他人の介入があるということでもあった。この方法は一定期間実践し作品化してきた。しかし一見すると現在言われている参加型の作品とは異なるように見える。それは幾つかの起因があるがここではそれぐらいの説明にする。

豚真皮という素材は強く他者性を感じていた。モノとしての物質は生物とは異なる成分で充足している。しかしこの豚真皮という素材は、人間と同じ物質で作られている。当然親和性が高く鉄や石などよりはるかに同質性である。

しかしそのような物質に対しなぜ他者性を感じるのかである。1つは死を感じるからである。鉱物の死というものはイメージできないが生物なら生死の要素は重要な視点となる。親和性だからこそ死のイメージは敵対するモノに変わる。さらに生物的視点を科学的医学的にみるのではなく社会的視点、豚と人間の社会的政治的在り様からこの素材を見ると親和性のないあるいは敵対する関係にも見える。それにより他者性が生まれてきたのかもしれない。

今回の研究の大枠の説明である。

写真館は、写真の発明初期に、写真という新しい媒体の普及に大きな役割を果たした商業施設である。それは、写真の持つ記録という特性を活かし、家族儀礼、社会的制度などと結合し、各地域社会で確固たる役割を果たす施設として位置付けられた。私はこれまで写真館で行われる「儀式的行為」としての写真撮影について研究し、この行為と結合された代表的要素である「通過儀礼」を中心に研究を進めてきた。今回の研究では、写真館の業務と大きなかわりを持つもう一つの要素（事象）である、戦争・軍を中心とし、それらにおける写真館の役割や、写真館で制作される軍関連写真の社会的意味について研究を行った。本研究では、文献資料の分析とともに、西日本の戦争・軍にかかわる写真館業務の経験を持っている写真館や、地域の郷土研究者などを訪れ、フィールドワークを行い、その実際の状況などを把握した。

1. 兵士の肖像写真

写真が日本に伝来した後、開港地や都心などに写真館が開業し、肖像写真を中心として営業を行った。その時期、西南戦争で九州に赴く官軍たちは神戸港に集結し、その際、神戸の「平村写真館」で自分の遺影になるかも知れない肖像写真を撮影した。それは日本において初期の「兵士の肖像写真」とされている。すなわち、軍人が写真館のスタジオでポーズをとり、自分の像を制作するという「儀式的行為」を行った初期の例の一つなのである。その儀式的行為は、その後も様々な戦争や戦争（死）に備えている軍人の日常の中で、多くの兵士たちが行き、一種の「擬似儀式」として位置付けられた。

兵士が写真館を訪ねて撮影する肖像写真はその行為の目的により、次の3つの側面で考えることができる。まずは、ピエール・ブルデューが言った「記憶の鍵」としての役割で、兵士が死に、家族に会えなくなった時、家族はその写真を記憶の鍵とし、一緒に過ごしていた時間を思い出すことができる。また、セルジュ・ティスロンが述べているように、写真の中での兵士自身は自分の背後にある状況や背景などと結び付けられるので、写真を見る家族には言葉で表現できない部分を伝える一種の「遺書」のような役割をする。そして肖像写真を撮った後、その兵士が死んだ場合、彼の写真は葬儀で遺影写真に使われ、亡くなった本人を「視覚的に示す道具」としての役割をする。

2. 軍隊の「内部」と「外部」の写真

軍関係の写真は、写真撮影という儀式的行為を生じさせる背景により、その制度の「内部の写真」と「外部の写真」に分けて考えることができる。

軍隊という制度の「内部の写真」は報告用写真、身

分証用写真、軍隊で行われる儀式の記念写真・集合写真などがある。これは軍隊という集団により制作される写真で、軍人という概念を目に見える画像として創ることを数え切れないほど反復し、社会の中での「軍人像」を生成させる *effigy*（肖像）である。そしてその「軍人像」としての写真は、画像に表われている情報だけでなく、写真を見る人にその背後にある「軍」を想像させ、写真の中の人物を、軍という社会的背景と結びつける。すなわち、これらの写真撮影は、軍隊内部の結束を強めると同時に、外部の社会に凛々しく映る姿を演出し、その姿が「真実」であるように思い込ませる役割を果たす。

また、「外部の写真」は、自らの意思によって撮影される写真で、一般的には軍人という身分を持っている「個人」を表現する。これらの写真には訓練や作戦中に内緒で撮影する写真、軍人の家族写真などがある。しかし、軍人の肖像写真は写真を撮るきっかけが自分であるという面で「外部の写真」であるが、軍という背景の特性で、「内部の写真」のような性質も含む。

軍人の肖像写真は、軍人という視覚的モデルに自分を当てはめる行為で、それを通してそのモデルの構築に参加する儀式的行為として考えることができる。また、このような軍人のモデルに自分をはめ込む行為は、自ら選択している（外部の写真）ように見えるが、その選択は社会に強要された（内部の写真）とも考えられる。

3. 写真館の空間としての特性

写真館は、写真師とモデルが創る一種の演劇性を持った空間である。写真館の肖像写真はその人の「ペルソナ」を撮影することを目的とする、「*effigy* を創り出す」商業施設である。すなわち、社会的役割を演じる空間である。

このような写真館の特性は、軍関係の写真の他、今日の写真館の主な業務である、七五三、入学・卒業・結婚写真やお見合い写真などでも確認できる。顧客は社会の中の位置や役割のモデルに自らを当てはめる。写真師はこのような社会的モデル生成の専門家であり、演出・技術を通して顧客を社会的モデルに適合する人物として表現する。顧客はこのような儀式的行為である写真撮影を通して自らの社会的身分や役割を確認することとなる。

今後の計画

より広い範囲の地域・時代における、写真館について調査・研究を行い、地域・時代などの背景により、写真館が果たしてきた役割について、研究を続けて行きたい。そして戦争以外の、写真館が結合している社会的要素についても研究を続けたい。

一枚型による型染め表現の可能性

大阪芸術大学 大学院 嘱託助手 梅崎 瞳

1、はじめに

本研究は、染織技法である型染め技法を使用し、型紙を複数枚使用する型染めと、型紙を一枚だけ使用し染色することで現れる表現の可能性について研究するものである。型紙を繰り返し使用し、一枚の布に連続の模様を作ることや、複数の型を使用し複雑な絵模様にすることが型染めの使用方法として知られているが、ここでは特に、型紙を一枚だけ使用し、一枚で完結する模様でシンプルに描くことで理解できる型の面白さの追求が目的である。

実際の「一枚型」での作品制作では、機械に任せるのではなく、手仕事で型紙にこだわって制作する意義を探る。型紙のできるデザインの有利性を、芸術表現としての型染めと、型染めだからこそ生み出せる作品を制作することで一枚型への理解が深められると考えられる。

2、本研究の学術的背景

近・現代に多く見られるようになる芸術表現による型染め使用が現れる。私もその流れをくむが、一枚型へのこだわりは、世界の型染めが一般的に、小さな型文様を布地に繰り返す手法で、その目的のための型として使用されてきた。日本で開催された「KATAGAMI Style」展などで、染められた布ではなく、型紙を中心に展覧会がおこなわれ、連続模様であることや、絵画のようなプリントではなく、一枚型の模様を中心にヨーロッパへ影響を与えたことから、一枚型の可能性を知ることが、型紙を使用し染める意義につながるのではないかと考えているからである。

水の表現では、さまざまな水の動きをとらえ表情をみつけていく。水の文様は日本で独自に発達してきた。日本にはたくさん水や波の文様があり、さまざまな絵や工芸品に描かれてきた。それらを研究しながらオリジナルの表現を模索していく。モチーフを理解することで型のデザインの精度をあげていく。

3、研究期間内の取り組み

私の制作方法はまず、型紙を制作する前にどのようなモチーフにするのかを決定し、下書きを描き型紙を制作することからはじめる。しかし今回は展覧会に出品することから、展示場所やテーマがあらかじめ決まっていることから、型紙へのアプローチをおこなった。2017年6月24日～7月2日に開催したあやなす展「十一人のしつらえ」(祇をん小西)は、和の空間を使用したギャラリーである。そのスペースの一部を頂き作品展示をおこなった。生活に使用する布、実際には団扇や暖簾といった生活用品を染めた。団扇は小さな面積であることから、モチーフに伝統文様を少しアレンジした、連続模様を制作し小さな文様の集合体の型紙を制作した。連続模様の美しさが整然と並ぶことでリズムが生まれ、美しさが引き出されるものだと仮定した場合、同じ連続文様でも少しずつ線の太さを変え、制作したものにも連続のリズムが生まれるかを考えた。小さな面積を染める型紙だからこそ連続模様をすべて手で描き少しずつ変化を持たせたものを型紙に

彫ることを考えた。暖簾は、丸い窓枠から覗いて波をみているような表現方法をとったが、象徴的な図柄を意識した。入り口の看板になるものという意識から、印章としての紋を考えた。これによって、丸に収まることでインパクトのある絵ができるのではと試みた。

2017年11月29日～12月17日に開催した、企画展第2回若手アーティスト支援事業「型染の海」(東大阪市民美術センター)では、テーマを「型染めで感じる海の中」とした。展示物は13メートルの型染め作品「鯨者六鯨ト申候 長須鯨」、4メートルの縦長の作品「陽をみる」は制作に使用した型紙を対で展示、「帯」は小作品として異なる一枚型をそれぞれ複数枚染め19点のパネルを壁に配置した。四角の部屋の角に緩やかなカーブを壁に作り、13メートルの鯨の作品を展示。まっすぐ展示するのではなく、カーブのついた壁に展示するのは初めてであったが、作品の前に立つと鯨とそれに群がる魚たちに包まれ迫力がまじりを感じる。「陽をみる」は4メートルあり天井からつるし床に垂らした。下から作品を見上げることを考え、水中から空を見上げ底から見える光はどのような波を映すのかを想像し、水の動きやそこに生きている生物たちを描いた。この作品では布を染めるのに使用した型紙と一緒に展示した。型染め技法とはどのようなものを使用して染めているのか、一枚型で制作していることを強調し、一枚型の魅力を布だけでなく「型紙だけでも美しい」を感じてもらえたらと考えたためである。一枚型が美しいということ、実際にみることで展覧会場に来てくださった方々によりわかっていただけたように感じる。「帯」とタイトルを付けた小作品の集合体は一枚型で染めながらも同じ型紙で複数枚染めそれらを壁に配置した。同一の型紙であるが、色染料のにじみの変化一つ一つに表現のバリエーションをだすことで、同じ型を使用しても連続的面白さ以外の表現を探った。モチーフでは魚の群れで流れを作ること、小作品の集合体としても、単体としても面白くなるように工夫した。様々なものを染めることで挑戦的に単一の型紙の多様な使用方法を探ることができた。

4、さいごに

今回の作品制作を通して、一枚型の表現が展示の仕方や、普段使いの布を染色することでも変化させることができると分かった。作品の提示方法を考えることで、一枚型の新たな型染め表現ができるのではないかと考えている。モチーフの水の表現も文様だけではなく、様々なところで描かれている水の描き方にも注目し、文様としてではなく水の動きの表現としてどのようなアプローチができるか模索する。一枚型はどれだけシンプルにもものを表現できるかであると考えているが、線を引き算して一枚の型紙をつくることで、モチーフに対して線の表情を増やしていけるのではと感じている。デザインからも、展示からも型染め一枚型における表現の可能性をこれからも作品制作を通して精進していきたい。

文学における魔術的リアリズムの表現技法について

大阪芸術大学 大学院 嘱託助手 齋藤 幸亮

私の研究は『文学における魔術的リアリズムの表現技法について』である。魔術的リアリズムとは、ラテンアメリカの作家であるガルシア＝マルケスが確立した手法であり、それまでの幻想文学とは異なり、現実と幻想が違和感なく混交しているのである。現実の描写のディテールを徹底して積み重ねていった先に、幻想と見まがう「驚異的現実」を描写することにより、魔術的リアリズムの手法に達するのである。それには書き手である作者が、現実の限界を見極めていなければならない。読者がその「驚異的現実」を幻想として読み取る、というところまで考えるのである。つまり、魔術的リアリズムとは、厳密に言えば、現実と幻想の混交というよりも、現実の延長線上に幻想のような「驚異的現実」を描くことである、というほうが正しいであろう。

この研究は昨年度からの継続であるのだが、それは執筆中の小説『座敷童の春』の枚数が膨大になりつつある、というのもある。私の宮城の実家の屋敷を舞台に、祖母から聞いた話をもとにして書き継いでいるのだが、明治、大正、昭和、平成の時代を含めた三部構成である。昨年度の研究では、第二部である昭和の時代を四百字詰め原稿用紙換算枚数にして約 300 枚を書き上げた。

今回の研究では、第三部を書くのではなく、第二部を書き上げたからこそ、いろいろと欠点が目についた第一部をすべて書き直した。もとは四百字詰め原稿用紙換算 150 枚ほどだったのを、随所にディテールと魔術的リアリズムを書き込むことで、プロットはほぼ変わることなく、350 枚ほどになった。冒頭の 30 枚ほどは、すこしの推敲だが、それ以降は改稿であり、まったく新しく書いたものである。第二部を書き上げたからこそその反省による修正が多分に含まれているが、魔術的リアリズムの表現技法についての要素がほとんどである。

今回の研究では、第一部を新たに書き直したことで、魔術的リアリズムの表現技法の奥深さを学べたと考えている。第一部の背景は明治である。時代に翻弄されながらも懸命に生きる宍戸家の盛衰を、魔術的リアリズムを駆使して書き継いできた。祖母から聞いた昔話とその表現のもととなっている。新婚の夫婦が、生まれてくる子を次から次へと失っていくという不幸を背負いながらも、逞しく生きて行き、明治三陸地震の津波の被害で村がほとんど崩壊したのを、新しい品種の米を開発することで立ち直ろうとする物語である。続けざまに襲って来る不幸をそのまま描写しては救いがないので、魔術的リアリズムの持つユーモア性で、均衡を保っていたのだが、その表現を突き詰めていくと、日本人の忘れていた仏教的信仰心という大きな主題に行き着くことになった。南無阿弥陀仏と念仏を唱えることが、救いへの道となり、それを表現するのに、魔術的リアリズムという手法がもっとも適しているという結論に達したのだ。それは、ガルシア＝マルケスの小説における魔術的リアリズムの表現の要因

が、ほとんどキリスト教的信仰心に基づいているのと同じように、舞台を日本に移して、仏教的信仰心に基づく魔術的リアリズムの描写に徹したのである。つまり、東北の片田舎のひとつの家族の物語を通して、日本人のすべてが共感できる普遍性を、書き継いでいくうちに掘り起こしたのである。この主題は、この作品に通底すべき重要なものである。さらに言えば、魔術的リアリズムでなければ表現できない種類の主題である。この普遍的な主題に行き着いただけでも、今回の研究は非常に意義深いものであったと考えられる。

私としては、文章表現の技術が未熟であるのは十分に理解しているのだが、私の知る限り、魔術的リアリズムという手法が、小説における手法の中でもっとも高度であるというのは、幅広い読書経験から学んでいる。その表現を突き詰めていき、最終的に、日本人が忘れていた仏教的信仰心を思い起こさせる、という主題に行き着いたのは、不思議な縁のようにも感じた。つまり、小説を書き直すことによって、私自身が、小説の魔力のようなのに導かれて、その主題に行き着いた気がしたのだ。あたかも、魔術的リアリズムの特質である、幻想と見まがう「驚異的現実」を、小説の物語世界を通して、目の当たりにしたようである。

結論として、私は、魔術的リアリズムというラテンアメリカで出現した表現技法によって、自らの家族の歴史を辿り直し、最終的には、日本人の忘れていた仏教的信仰心という、普遍的な主題に行き着いた。つまり、外国で発生した手法により、日本を再発見したということになる。すなわち、宗教や文化や言語が違っても、そこに生きている人間の普遍性というものは変わらないのだというのを知るに至った。そしてその普遍性は、文学のみにとどまらず、あらゆる芸術の分野で通底しているだろう。

第一部を書き直してわかったことは以上だが、作品としても、第一部の書き直しに伴い、第二部の書き直しが必要であると感じた。それは第一部と同様、ほとんどすべてを改めて書き直す作業になる。膨大な分量になるであろうが、今回の研究結果で明確な主題を意識できるようになったので、方向性を見失うことはないだろう。そしてほとんど手をつけていない第三部は、以上の研究結果により、明確な方向性を得られた。時代が昭和と平成なので、自分が生きている時代である分だけ、書きやすいだろう。昨年度の研究報告では、小説の進捗状況が、ようやく山の中腹あたりまで辿り着いたのではないかと、思えたが、実際はそうではなく、山の頂は雲に覆われて見えないほど高いことがわかり、現在の状況は、二、三合目あたりである、というのを知った。しかし、途方に暮れるのではなく、山頂の雲が流れていき、目的地がぼんやり見えてきたと、一息ついて地道に登るように、さらに主題を深めた表現で書き継いでいきたい。

舞踊創作におけるリアリティについての研究

大阪芸術大学 大学院 嘱託助手 游 礼奈

本研究は、昨年度に引き続きダンスクラシック及びモダンダンス、コンテンポラリーダンスの技法を用いての作舞を通して、リアリティの表現についての可能性を探るものである。肉体を駆使しての創作活動で行うことと、現代の若者がバーチャルの世界で行う自己表現は、虚構の中からリアルを感じ取り、虚構を通じてリアルを感じさせるといった意味では似通っている。ただ、決定的に違うのはそこに自己と他者の存在を改めて感じることでできる濃密な人間関係の有無である。身体を駆使して行われる虚構の創造の現場で、結果としてそれが人々のリアルを再生させる。そこに実際に存在することで空間を満たし、空間を支配するのではなく享受することで自分自身に回帰する。つまり、現代の若者言葉のひとつである「リア充」の虚しい響きではなく、回帰することで文字通り自分自身のリアルを充たして初めて、その場に存在できるのである。上記の観点から、将来的には指導者としての活動を視野に、より実験的に舞踊の新たな方向性を示す試みとし、それらを舞踊作品に反映することを目的としたい。また、より研究目的への理解を深めるために、今年度は主に振付家マシュー・ボーンの舞踊作品におけるリアリティの反映についての考察もしていきたいと考えている。

①本研究の学術的背景

本研究は舞踊創作におけるリアリティの創出とその表現によって舞踊の新たな方向性を示し、同時に舞踊の本来の姿を探るための研究である。

舞踊創作におけるリアリティの表現に関する先行研究は無いに等しい。舞踏では身体のリリアリティについてはいくつかの研究はなされているが(例:「土方巽・暗黒舞踏の受容と変容(3) 身体,言語,イメージ-野口体操と三木形態学を手掛かりに」三上賀代著)、あくまでも舞踏における身体のリリアリティについてのもので、繋がりはあるが、舞踊創作、特に洋舞におけるリアリティの表現について検証されているものではない。本研究は、申請者自身の舞踊創作に対する姿勢を決定する手掛かりとなるものであるが、それが作品創作へ、他者へ、自身へ向かうエネルギーでもある。何かへ向かうエネルギーをコミュニケーションとするならば、人が五感によって捉え、向かい合えば始まり、次に目を向けるとそこが切れ目となり終わるものを、虚構や虚像を演じる何かを創り出すことでそこに留めるのは表現である。現実にある材料を使い、現実と同じような様子をしているが、現実の再現や模倣や相似形でもない、現実ではあり得ない状態の時間や空間・人間関係が構築された架空の作り事すなわち現実からの逸脱である。しかし、それが日常から切り離され突飛なものであればあるほど感動に引き込まれ、架空の作り事であると知りながらも、現実の事実より作られた事実の方が、より真実を伝えてくれると感じる場合がある。そういった事象を引き起こす力をもつ表現について、明らかにした研究は見られないのが本研究の学術的背景である。

②研究期間内の目標

昨年度に引き続き、本研究では、リアルな事象をもとに創作された芸術作品を通して、申請者自身の舞踊作品にリアリティを生む表現を表出することを目指し

ている。また、博士論文及び博士修了作品では鳥居という歌人の短歌をモチーフとしていたように、本研究でも何らかの表現から受ける感銘を作品へ反映させ、人へ感動を与えることのできる作品づくりの手法をより論理的に確立することを目標としたい。その手がかりとして振付家マシュー・ボーンの舞踊作品を例に挙げ、昨年度は及びきらなかったより独自性と説得力のある作品を生み出すための基盤を完成させたいと考えている。

③研究期間内の取り組み

主な取り組みとして、リアリティをいかに舞踊作品へ反映させるかの実験作『iCoN』を第19回なかの国際ダンスコンペティションにて発表し、創作部門第7位と特別賞のビジュアルプライズを受賞した。『iCoN』は生と死・ヒトとしての細胞や感覚、自我の芽生え、記憶、そして情やそれによって生まれる喪失感を身体の動きと舞台上で展開されていく様相で表現した作品である。今まで継続してきた既存作品(バレエや小説)のリメイクという手法は用いず、リアルな感覚をどのようにして観客の目の前にリアリティとして表出させることができるのかということに重点を置き、抽象表現の提示によって世界観を生み出そうとした。振付家マシュー・ボーンの作風がキャッチーでミュージカルのような親和性の高いものであるにも関わらず、非常に緻密で整合性のとれた原作からの換骨奪胎と誰もが楽しめる意外性を兼ね備えたものであり、申請者はこの作風に非常に大きな感銘を受け約10年創作活動に励んでいるが、コンペティションという場、かつ制限時間(なかの国際ダンスコンペティションの創作部門は6分以内)があるなかでの構成としてベストなものをと考えた結果でもある。審査員の先生方にお話を伺う機会を得、その際に「非常に緻密で芸術的かつクレバーで品のある作品」との講評をいただいた。申請者の作品への自己評価として、具象表現を排除したことによって効果的な余白を生み、結果としてコンセプトが伝わりやすかったという点は良かったかと思うが、良くも悪くもビジュアルに特化してしまったことでその印象がリアリティの表出の妨げとなってしまうことを反省点としたい。

④研究の結果

今期の研究の結果として、リアルな感覚をいかにして観客の目の前にリアリティとして表出させることができるのか、またそれにおいて具象表現を排除した場合どのような効果が生まれるのかを探るという観点から、身体表現用いた舞踊創作におけるリアリティの反映の手法を確立する手ごたえを感じることができた。本研究の独自性は、先述したように舞踊、特に洋舞の技法を用いてリアリティの表現を試み、表現とはコミュニケーションだと捉え、自己と他者の存在を改めて感じることでできる濃密な人間関係を虚構の創造の現場に見出したことにあると考える。また、それは将来的に指導者としての活動を視野に入れる身として、人間関係をより良いものへ変革させることのできる可能性を秘めた試みであるとも考えている。引き続きその可能性を信じ、今期の研究を今後の表現活動へ大いに活かすことができるよう、より深めていくと同時に発展させ、進化を止めずに励みたい。

大阪芸術大学短期大学部

米国ジャーナリズムの変遷と影響

大阪芸術大学短期大学部 英米文化学科 教授 原 光代

日本の記者クラブ制度のようなプロトコル・ジャーナリズムは米国では殆ど見られない。米ジャーナリズムの特性としては、まず「調査報道」の厚みが挙げられる。1976年に封切られた映画「大統領の陰謀」は、ワシントン・ポストのジャーナリスト二人を一躍ヒーローに押し上げ、同時に合衆国憲法修正第一条「報道の自由」の威力を広く世界に知らしめた。

20世紀後半までは、米国においても政府が有する情報への一般市民のアクセス権は確立されていなかった。このため、ジャーナリストたちは、修正第一条が保障する報道の自由を抛り所に、独自のシステムを開発していくことになる。公的情報への市民アクセス権は1970年代から80年初頭に花開き、大いに拡大して米国ジャーナリズムを支えた。その余波は我が国にも及び、日本政府や自治体は情報公開法の制定に踏み出すことになる。

こうした米国の動きを突如止めたのは2001年9月に勃発した同時テロであり、情報提供に関する政府の抵抗は極めて強いものとなった。さらに、災害や犯罪現場への報道関係者のアクセスは、報道の自由をもってしても強く制限されるようになった。2009年、オークランド・トリビューン紙のシャベスは、高速道路で起こった事故現場の写真を撮ろうと車を高速車線に置き去りにしたところで逮捕された。現場から立ち去るように命じた警察官に逆らったためである。シャベスは後に報道の自由を主張して訴えを起こしたが、「公衆が排除される事故及び犯罪現場に関しては、プレスといえども修正第一条に基づく権利はもたない」と判決され敗北した。

カリフォルニアやオハイオ、オレゴン州のように、災害等一定の状況下でも報道関係者を保護する制定法を樹立している政府もある。カリフォルニア州では、警察が閉鎖した災害現場において、新聞やテレビ等の「正当なメンバー」であるジャーナリストに限っては立ち入りを許可している。また、オレゴン州は、レスキュー現場へのアクセス権をジャーナリスト一般に与えている。

38州とワシントン D.C.では、報道関係者はニュース提供者との会話を秘密裡に録音することができる。これらの州は、当事者一方の同意(承諾)州(one-party consent states)などと呼ばれ、ジャーナリストにとっては友好的な州とされている。他方、カリフォルニアやペンシルバニア、フロリダ等では、録音する際には関係者すべてに事前許可を求めることが義務づけられている(all-party consent states)。

米国がまだ英国の支配下にあった頃、米側の印刷・

出版者は、英政府が課す出版許可制度、あるいは税法や煽動誹謗法等により強く規制されていた。しかし米国の陪審員たちは、植民地総督に訴えられた出版者たちを庇う傾向にあった。1734年、英法により、煽動罪に当たるとして有罪とされたドイツ系米国移民の印刷業者ゼンガーを、ニューヨーク州陪審員はその評決で無罪放免にした。

米国における「報道の自由」の源泉である合衆国憲法は、米国の連邦法、すべての州法、条約、コモン・ロー、エクイティに優位する国の最高法で、1787年に制定された本文と、1791年に成立した10カ条の権利章典(Bill of Rights)及びその後追加された17カ条併せ27カ条の修正条項で構成される。

権利章典のトップを飾って自由を謳う条文は、わずか45語の簡潔な文章で、連邦議会は人の自由を妨げる法律を制定してはならないと明言する。1989年のテキサス州対ジョンソン事件は、共和党全国大会の会議場前で米国旗を焼き捨てたことにより、テキサス州法による国旗冒瀆罪で逮捕されたジョンソンの行為を、最高裁が修正第一条に基づく「言論の自由」として是認したケースである。1964年のニューヨークタイムズ対サリバン事件は、名誉毀損で報道側を訴える者に連邦最高裁が初めて立証責任を課した事件で、以後、報道記事が誹謗中傷を含むとして争う場合には、報道時点においてすでに報道者の故意または過失が存在していたことを原告側が証明しなければならなくなった。それまでの名誉毀損罪には不法行為の厳格責任が適用されており、被告報道者には注意義務の遂行に関わらず、相手を傷つけた事実に対し重責任が課せられていた。

サリバン署長は、警察行動に対する非難記事は自分に影響すると主張したため、アラバマ州最高裁は彼を支持した。しかし連邦最高裁は、裁判官全員一致で同判決を覆した。曰く、サリバン氏は、①NYタイムズ紙が記事内容に誤りがあることを承知の上で事実と反する広告を掲載したことを明らかにするか、②同紙がその内容を報じた際に「真実に対する無謀な無視」を侵したか、そのどちらかを証明しなければ損害賠償を求めることはできないと結論した。同事件以後、記事内容に名誉毀損を訴える者は、出版側の意図的な悪意(事実上の悪意)か、内容の正確性に度を超えて不注意であったかを挙げなければ、争いに勝利することはできなくなったのである。

生理指標と視聴者の動機覚醒について

大阪芸術大学短期大学部 保育学科 教授 山本 泰三

(はじめに) 本研究では、視聴者の生理指標を用いて、映像コンテンツに対する興味度を算出し、視聴者中心の映像要約方法を考察する。デジタルビデオコンテンツの流通量が、映像技術やネットワーク技術の発展に伴って急速に増加している。この環境に暴露され目が肥え育った学生にとっては、教員養成課程で視聴させられる様々な映像教材は動機付けや認知に繋がっていない。しかし、映像コンテンツ特徴のみによる従来の映像要約方法は視聴者の意識覚醒を反映できるとは限らない。そのような機能を探るため、生理指標の中で身体に負担の少ない血圧性心拍の可能性を探る。

(背景) 映画の分類をする研究として、阿部ら[2002]は他人のレビューを用いてナイーブ・ベイズ分類によって映画ジャンルの分類を行った。本研究では、映画という本来愉悦性を目的とするものではなく、自己の専門分野の映像という本質的な興味について対象とした。生体反応を用いた分析については多くの研究がある。久米ら[2011]は、心拍数をICA基底で解析をすることで、映像視聴時の、自律神経活動の時間変化の解析を研究している。オンら[2010]は、視聴者の瞳孔径、視点及び心拍情報を用いて、映像コンテンツに対する興味度を算出し、視聴者中心の映像要約方法を提案している。数分の恋愛映画とドキュメンタリー映画を鑑賞しながら、瞳孔の大きさや心拍数だけでなく視聴者の興味度を計測している。相澤ら[2013]は、ウェアラブル機器で記録した個人体験映像の要約と構造化について論じ、主観を反映させた効率の良い映像要約のために、映像と記録した脳波による実験を示し、精度良く興味映像を抽出し得ることを研究している。鎌田ら[5]は、様々な映像コンテンツを視聴しながら、心電図、筋電図、脳波、発汗量、末梢血流量、頭部運動、瞬目といった多くの生体反応を計測して、印象的なシーンの検出を行った。佐藤ら[2006]は、映像コンテンツをリアルタイムで計測できることを目指し、握力、体温と映像コンテンツに対する人の印象との関連性に着目し、握力と体温をリアルタイムで測定できる体感センサを開発した。これを利用した、映像コンテンツの印象計測を行った。これらは近年の映像技術やネットワーク技術の発展等の供給側の問題として捉えられるが、需要側の問題として映像メディア刺激に対する鈍化が上げられる。

(目的) 本研究では、多くの生体反応のうち視聴時に体に負担をかけないように、血圧性心拍波形計測を選択し、その各特徴量が、エンターテイメントではない映像の様々なシーンカテゴリに対して、動機覚醒の指標となるのかを明らかにする。

(意義) 関連研究には対象映像が映画という本来愉悦性を目的とするものが調査しやすさから、採用されているが、それでは応用分野に限られるが、本研究では、自己の本質的な動機である専門分野の映像を条件とする事で一般化しようとした。また、愉悦性という情動と専門性という知性のどちらが自律神経に強く影響を及ぼすのかが不明であり、結果によれば、そもそ

も同ベクトル上の脳活動かどうかは明らかになるかもしれない。

(方法) 1)教育機関、保育施設を巡り取材協力者を募集する。保育経験、性別、等をグループ構成できるような人数を確保する。また取材協力者の所属機関・施設と交渉、同意確認し、コンプライアンスの説明、記録の管理方法などの説明をおこなった。

2)実験協力者に、アンケートに基づく映像や音楽ジャンルに係る志向を調査し、それらを元に被験者映像を作成した。[興味の無いジャンル]、[未編集の保育活動]、[エピソード構成中心に編集された保育活動]の3カテゴリとする。

3)依頼教育保育現場に機器を搬入し、視聴対象以外の音や光刺激を排除でき、心理的な圧迫が無い様な空間を現場内で設営、あるいは、自作し、被験者が独立して映像を視聴できる実験環境を整備した。その場を利用し、教職員と当日の勤務体制や行事、個別に参加できる時刻等、事前準備や打ち合わせ、機器装着等のリハーサルを行った。実施に当たっては、実験直前に、被験者が運動等、心拍数の上がる事を保育等でやってしまう事の無い様にした。

4)被験者毎に、条件3)事前の運動の状態を再確認し機器装着後、刺激用映像([興味の無いジャンル]、[未編集の保育活動]、[エピソード構成中心に編集された保育活動]の3カテゴリ)を視聴開始し、同時に映像シーンと同期した時間軸で記録した。生理指標は、心拍数(heart rate; HR)およびSCR(Skin Conductance Response)を測定した。それらを3タイプの映像ごとに繰り返し機器記録し、同期させ、整列化、蓄積する。

5)得られたデータ毎に、心拍数から最大値-最小値、平均値、中央値、90パーセンタイル値、移動平均とエンベロープ、RSIを用いた特徴量を抽出する。

6)それらを映像カテゴリごとにシーンエピソード部分と重ね合わせ、どの特徴量が細分指標化として有効か考察する。

(結果考察) 今回の調査では、3カテゴリ間[1 興味の無いジャンル]、[2 未編集の保育活動]、[3 エピソード構成中心に編集された保育活動]に置ける生理指標の差が現れたのはSCR指標であった。それはカテゴリ条件1・3間より条件1・2間の方で顕著であった。それに比べHR指標では、カテゴリ条件1・2間より条件1・3間の方で顕著であった。村井ら1)が言う「反応が極度に大きい時は、新奇性の外部刺激に対する反射である定位反応を示し、新奇性が失われると弱まり、一方で反応が極度に小さい時には、注意集中状態にあると考えられる」事から、3カテゴリ共に含まれる視覚、音響的な新奇性ではなく、リアルな同一視等の効果により、カテゴリ間に差異が生じたと考えられた。

道徳教育政策の動向と課題—幼児教育史の視点から—

大阪芸術大学短期大学部 保育学科 准教授 森岡伸枝

1. 研究の目的

本研究の目的は、日本が今現在目指している道徳教育について、特に幼児に対するそれはどのように考えられているのかについて整理することであった。

昨今の文部科学省発表資料によると、道徳教育の研究は理論・実践の双方向からの研究が望まれている状況にある。例えば「幼児教育部会における審議の取りまとめについて（報告）」において、次期幼稚園教育要領、学習指導要領の方向性が決定され、そこでは「地域の幼稚園教員養成課程を有する大学・学部においては、最新の知見に基づいた教育・研究が期待されることから、常に最新の情報の獲得に努めることが求められる」とある。ゆえに、本研究では教育政策のなかで特に重要だと思われる、昨今の道徳教育について、幼児教育との関連性から捉えることにした。

私はこれまで、保育現場での道徳教育を検討し、小学校教育との連続性を分析してきた（「幼児教育政策における人権教育概念について—「保育所保育指針」と「幼稚園教育要領」の分析から—」『大阪芸術大学短期大学部紀要』（39）、20 大阪芸術大学短期大学部、2015年）。また、近年の道徳教育について教育課程の観点から明らかにしてきた（「保幼小の連携Ⅰ—道徳性の視点から」『保育・教職実践演習』ミネルバ書房、2017年）。そこで、これらをふまえながら、今現在の幼児期の心の育成について、教育行政の動向を整理・分析しておく必要を感じたのである。

2. 幼児教育と道徳教育との関係

本研究では、まず「幼稚園教育要領」を中心に分析したが、その結果、平成 29 年度「幼稚園教育要領」（以下、新教育要領と称する）とそれ以前のものとの比較したとき、いくつか異なる点がみられることがわかった。例えば、新教育要領は「幼児期に育みたい資質・能力」を三つに焦点化して作成されており、その一つが「心情、意欲、態度が育つ中で、よりよい生活を営もうとする『学びに向かう力、人間性等』」であるという。

また、教師が指導するにあたり、「幼児期の終わりまでに育ってほしい姿」が明確に提示されており、「社会生活との関わり」「協同性」「道徳性・規範意識の芽生え」と考えられている。なお、これは、幼児期に

5 領域全体を通して身につけて欲しい資質・能力だという。

さらにこの考え方に基づき、新教育要領「第2章狙い及び内容 領域 環境」には以下のような内容が新たに加わっている。

文化や伝統に親しむ際には、正月や節句など我が国の伝統的な行事、国歌、唱歌、わらべうたや我が国の伝統的な遊びに親しんだり、異なる文化に触れる活動に親しんだりすることを通じて、社会とのつながりの意識や国際理解の意識の芽生えなどが養われるようにすること

このように、社会とのつながりや国際理解を意識し始めるタイミングで、幼児には「伝統」に触れ、日本の行事、国家、「文化」に遊びと共に親しんでいくことが求められてきていることがわかった。特に、「伝統」・「文化」としての国歌、「唱歌」「わらべうた」が着目されていることが興味深く思える。我々にとって「伝統」・「文化」とは何であったのか、「伝統」による心の教育の是非について考えてみるのが今こそ必要となってきたように思われたのである。

3. おわりに

これまでの教育史研究で明らかにされてきたことは、道徳（なかでも規範）は国・時代・「文化」などによって絶えず変化するということであった。ここで道徳は教えるべきなのか、教えるべきならばいかに教え得るのか、次世代に続いていくべき「伝統」・「文化」とは何かという根本的な問題に突き当たる。

特に、幼児に対してこの問題をどのように向き合うべきなのだろうか。新教育要領は国際理解もその内容に含んでいるが、日本の「伝統」と「文化」を保育現場で用いた時、外国人の幼児・保護者にはどのように映るのだろうか。この点については、研究期間内で明らかにすることができなかつたため、今後の課題としたい。

戦時下新聞統合がもたらした関西メディア空間の変容

大阪芸術大学短期大学部 メディア・芸術学科 教授 松尾 理也

(1)研究の目的

戦時下に国策として行われた新聞統合は、現在に至るまで我が国のメディアのありかたに対して根本的な影響を与えている。しかし、これまでの研究は概ね中央、すなわち東京の視点からなされたものであり、関西における新聞統合の実相を掘り下げた研究はほとんどみられない。

一方で、権力からの距離、読者との密着、庶民感覚などを強調する「関西ジャーナリズム」は、関西のメディア関係者によってしばしば言及される概念でありながら、その実体はあいまいにしか定義されていない。その原因の一端は、関西における新聞統合の実相が十分に解き明かされていないことにもあると考えられる。

こうした問題意識から、戦前期から戦時下にかけての『大阪時事新報』を素材として関西における新聞統合の経緯を分析した。同紙に着目した理由は、大阪における新聞統合の総仕上げとして行われた作業が、昭和17年5月の大阪時事と『夕刊大阪』との合併であったからである。

福澤諭吉創刊の『時事新報』の流れを汲んで1908(明治38)年に創刊されたものの部数競争に乗り遅れ、1942(昭和17)年に大阪の新聞統合の完成とともに廃刊となり、戦後一時期復刊されたもののまもなく消えていった大阪時事は、「一流紙」でも「三流紙」でもない「二流紙」だった。その「二流紙」が新聞統合によって『朝日新聞』『毎日新聞』の二大紙に次ぐ「第三極」を形成する足取りを掘り起こすことによって、戦中期の新聞統合や戦後の全国紙体制の確立の過程で忘れ去られていった関西メディア史の裏側に光を当てることができると考えた。

(2)研究の方法

一次資料として基本的に参照したのは、戦時下の新聞統合をになった情報局の内部資料である「情報局関係資料」(柏書房、2000年)である。加えて、新聞紙面を史料として扱うメディア史研究の手法により、大阪時事をはじめとする戦前期の新聞紙面を通覧するとともに、関連する社史や回想録、さらにメディアと権力との関係を論じる政治史などの先行研究の成果も参照した。現在、大阪時事の原紙は慶應義塾大学にも存在せず、実際には国立国会図書館でマイクロフィルムを閲覧する以外に閲覧の方法はない。

(3)得られた知見

朝日、毎日の二大紙に押され大阪時事の経営は恒常的な低迷が続いていた。その流れは、新聞の資本主義化が進み、寡占化が進行した昭和戦前期、さらに強まる。その中で、資本の論理から大阪時事に関心を示したのは、当時東京で発行部数首位の座を固め「全国紙」への脱皮を目論んでいた『読売新聞』だった。実際に、読売を率いる正力松太郎は大阪時事と接触し、昭和15年ごろには株式の過半数を手中に収めるなど、実質的に支配下に置いていた。

ところが、これに異を唱えたのは、大阪府当局、具体的には大阪府特高課であった。新聞統合が最終段階にさしかかった昭和16年夏、大阪府特高課長は当時の大阪時事首脳を呼びつけ、「言論報国の翼賛紙」たる地元紙を必要とすると述べ、読売ではなく、毎日系ながら独自の新聞発行で辣腕家として知られた前田久吉による『夕刊大阪』との合併を半ば命じるのである。

正力の頑強な抵抗を振り切る形で、大阪時事は夕刊大阪と合併し、『大阪新聞』となる。それは、戦後の夕刊紙ブームを主導した新聞であり、戦後の大阪で地元紙的存在に成長する『産経新聞』の母体でもあった。

注目すべき点は大阪時事が戦前期、「日本主義」路線を取っていたことである。「日本主義」は単に体制にこびを売るイデオロギーではなく、むしろ右翼的、愛国主義的立場から既成権力に鋭い批判を向けるものであった。ゆえに、大阪時事は最終的には体制から疎まれることになったが、その大阪時事を関西進出の足がかりにしようとした読売に対しては、体制側はがんとして合併を認めなかった。統合先に指定されたのは大阪のローカル紙である夕刊大阪だった。

前田は本質的にはビジネス優先の考え方をもち、その政治性は中立、融通無碍であった。その夕刊大阪への統合によって、大阪時事の日本主義は回収されたが、大阪時事が持っていた読者層へのチャンネルは残されたのである。

そのチャンネルこそ、戦後「関西ジャーナリズム」が金科玉条の如く奉った「庶民」への回路だったのではないか。もとよりこれは、研究途上の仮説である。今後、さらに研究と分析を深め、仮説を実証する視点を発見していきたい。

空間の「間」と現代舞踊の「間」に関する研究

大阪芸術大学短期大学部 メディア・芸術学科 特任講師 河邊 こずえ

本研究において、現代舞踊を介して日本における「踊る場」について考究してきた。

ヨーロッパではバレエやオペラ、音楽を鑑賞しに劇場へ行く習慣がある。一方、日本では劇場に行く習慣がなく、芸術としての踊りというものを観る機会が少ないと考えられる。その数少ない観客の中の多くが、舞台知人の出演する舞台、子供の習い事としての発表会など、芸術作品として舞台鑑賞する人々は極めて少ないということに行き着く。

現在、義務教育にダンスが組み込まれた影響もあり、習い事としての踊りは上昇傾向にある。一方、舞台表現者としての就職率は著しく低下している。前述したようにヨーロッパには、日頃から家族で劇場に行く習慣があるため、小さな劇場が沢山ある。公演回数も多いため、劇場向けのダンサー枠も多い。すなわち、表現者としてダンサーが活躍する場が多い。現に、日本人において就職する場所がないダンサーの多くは、海外へ行き表現者としてダンスカンパニーに就職することがある。しかし、帰国してもまた仕事なくなる。この問題に悩まされているダンサーが沢山いる。

これらの問題を介して、私は「観る場」について研究してきた。劇場を使用するには、使用料、照明、音響の件など費莫大な費用がかかる。その上観客を集めにくい現状がある。そこで、作品を提供する側にも負担が少なく、日本の人々が身近に踊り作品を観れる環境を仕掛けることを考えていった。より人々に身体表現、踊り作品を身近に感じることで、身体表現の素晴らしさ、認知度を広める試みである。

まず空間に着目して、人々が自然に舞踊作品を観る場について考えていった。様々な条件から見出したのは美術館や博物館。日本には舞台を観る習慣は少なくとも、芸術鑑賞をする習慣はある。日本各地に美術館や博物館が存在する。これらの場所において舞踊作品を発表することは、舞踊作品を一つの芸術作品として感じる場となると考え、パフォーマンス可能な場所を調査し、どのような企画が可能なのかまとめた。

そしてもう一つは時間に着目した。時間芸術である。絵画や写真や彫刻のように、展示していつでも観てもらうことができない。舞台芸術は、観客との時間の約束をしなくては成立しない。劇場は費用がかかる、観客動員が厳しい。すなわち上演回数が極めて少ない中、観客と時間の約束を約束できる確率は極めて低い。この点も日本人が劇場離れする大きな原因と考えられる。

では、時間の約束をしなくとも、別の視点から舞踊・身体に興味を持ってもらうことができないか。そこで行き着いたのは「写真」であった。写真展示は、期間

が定められていたとしても舞台よりは約束できる日時の可能性が広がる。また、舞台芸術とは対照的に、時間を切り取る写真の世界は、観る人の想像力を掻き立て、動く実物を観てみたい、と考えさせられる力が働く。

実際に本研究の中で、写真作品制作・写真展示を開催した。写真展、インターネットにおいて写真作品を観た人は2万人を上回った。数多くの人々が舞踊に興味を持ち劇場へ足を運ぶことになる。

更に、写真展示の中で、写真展会場内にて舞踊作品を上演した。勿論、劇場ではなくギャラリーなので照明設備も舞台もない。しかし、その場を舞台空間として演出した。その方法はプロジェクションマッピングである。照明にはその場を特別な空間にする演出力がある。しかしながら仕込み、操作する人数を考えると大変な作業となる。その問題を回避してくれたのがプロジェクションマッピングである。

映像投影により照明を創り、場面が展開していく。プロジェクターのみでプログラミングできるので、1人で操作でき、仕込みもプロジェクターと最低限の照明機材で良い。何もない場所が水面になり、晴天になり、夜空になり、かなりドラマティックな演出が可能となる。

しかしながら、この映像演出は大きな舞台にのせると、まだまだ改善しなければならない点がある。そして、照明演出の素晴らしさは超えられない。すなわち照明機材と共存していかなければならないが、まだまだ研究が必要である。そして、本研究も、劇場空間にて日本の人々が舞踊、身体の素晴らしさを体感する機会を増やす試みであることを忘れてはならない。美術館、ギャラリーにて舞踊に興味を持つきっかけを仕掛ける時に、その作品が完結しては、人々は満足してしまう。この写真の中の身体が動いているところがみたい。この狭い空間の作品が、大きな舞台で繰り広げられているところがみたい。常に想像力を掻き立てるものが必要とされていく。

現代の SNS 影響により、人々は同じものを共有することに価値を見出し、一つのことに對する各々の想像力を失いかけている。SNS やインターネットは告知に多大な影響を与える。しかし使い方を間違えれば、実際に舞台をみなくても満足させてしまう可能性もある。これらの点に十分に注意しなければならない。

現在、動画においても同じような試みを研究している。いくら良い作品が生まれても観る観客がいなければ作品として成立しない。引き続き日本における舞踊作品上演と場について考究していきたい。

行政裁量と司法審査

大阪芸術大学短期大学部 教養課程 教授 畑 雅弘

1. 行政裁量の意義

行政裁量とは、行政処分等を行うかどうか、また行う場合はどのような行政処分を行うかについて、法律が、行政庁に認める選択権（「判断の余地」）である。

この裁量は、不可避なものであるが、その付与の仕方やその行使によっては、「法律による行政」を骨抜きにしてしまう危険を孕んでいる。

そこで、法律が野放図な裁量の付与を行うことは避けなければならないし、また、裁量によってなされた行政処分は裁判所によるチェック（司法審査）にかからしめる必要がある。

2. 行政裁量と司法審査

(1) 行政裁量場面の類型化

行政裁量が働く具体的場面を類型化すると次のようになる。

a. 監督処分と裁量 法令により行政庁には、監督処分（例えば、営業停止処分、工事命令など）が認められるが、その発動は行政庁の裁量に任される。

b. 許認可処分と裁量 各種営業許可、事業許認可処分は処分要件が定められているものの、処分要件には不確定概念が多いこともあって、相当に裁量が働くようになっている。開発事業の許可にあっては住民が反対することが多いが、住民の意思を処分の考慮要素にすることができるかは、検討課題である。

また、原発訴訟における行政裁量論については、とても気になる課題である（畑雅弘「原発 訴訟における司法審査」大阪芸大短大紀要 2017 年号掲載）。

c. 給付行政処分と裁量 例えば、職権による生活保護給付決定は、裁量が働くが、場合によっては、国民の生命、健康に係ることになる。

上記の各場面の行政裁量について、裁判所はいかなる審査ができるのかに関して、種々の理論が学説および判例により提示されてきている。

(2) 行政裁量に関する学説

裁量の本質からすると、法律により裁量が認められ、その裁量に基づいてなされた行政処分については、裁判所は、その適法・違法の審査をすることができない（「行政庁の裁量処分については、裁量権の範囲をこえ又はその濫用があった場合に限り、裁判所は、その処分を取り消すことができる。」行政事件訴訟法 30 条）。

しかし、裁量処分に対する司法審査については、学説上、以下の議論がなされた。

a. 羈束処分・便宜裁量処分・自由裁量処分の区別論

かつての学説（通説）は、裁量の有無および質を基準として行政処分を分類し、裁量処分の司法審査の可否を判断した。この考え方によれば、裁量には、裁量の適否が、通常人の日常的経験により判断できる裁量（「法規裁量」）と行政庁の高度な専門的、技術的または政治的判断でなければならない裁量（「便宜裁量」）とがあるとされ、前者については司法審査が及ぶが、後者について（たとえば、原子炉設置許可処分、出入国管理令に基づく在留期間更新処分）は及ばないとされた。

b. 裁量権の濫用又は逸脱の有無論

上記の区別論に対しては、法規裁量と便宜裁量の区別の曖昧さが指摘され、司法審査の可否は、裁量権の範囲の逸脱、または裁量権の濫用があるかどうかを基準にして判断すべきであるとする考え方が登場した。

そして、次の場合には、裁量権の逸脱あるいは濫用に当たり、裁判所は当該処分を違法とすることができるとされている。

(i) 不正な動機または目的；行政処分を行なった動機・目的が本来のそれと違った形でなされた場合 この事例として、「トルコ風呂事件」が有名である。この場合に当たる事例は、意外と多く、たとえば、特定の企業を狙い撃ちにして事業許可を与えないようにする対応手段として用いられる。

(ii) 考慮不足；法令が定める処分要件を十分に考慮しなかった場合 それが過失によるのか、又は故意であるかは問わない。

(iii) 他事考慮；法令が定める処分要件以外のことを考慮して処分をした場合 たとえば、住民の同意がないことを許認可の拒否処分の理由にするのは、これに当たる。

(iv) 平等原則違反；同様の事例に対して、異なる内容の処分をした場合 平等原則は、憲法原則でもあるが、行政処分に全般について、平等原則違反が起こる。

(v) 比例原則違反；法令違反事実（程度）に比例しない処分をした場合 かつて、公務員が飲酒運転したときになされた懲戒免職処分のなかには、この場合に当たるとされるものがあった。

(vi) 行政決定手続の瑕疵；行政処分を行う際に利害関係人や専門家意見を聴取すべきであったにもかかわらず、それを怠った場合である。

*上記のほか、「裁量権収縮の法理」（状況によっては、行政庁の裁量の余地がない場合があるとする。例えば、いわゆる監督処分は裁量処分であるが、国民の生命、健康に対する危険が差し迫っている場合は裁量の余地はなく、監督処分を発動すべきである。）、「要件裁量・効果裁量区別」論（裁量は、行政処分要件について、および行政処分の選択について存在する。）、「判断代置方式審査、判断過程審査および判断手続審査」論（裁量処分に対する司法審査の手法に関する議論）などがある。

3. 近時の判例の裁量論

① 「判断過程審査」

判例に見られる、裁量処分の審査の手法に、「判断過程審査」がある。これは、裁量判断により行われた処分について、その判断過程の合理性を審査する手法である。これを採用している判例として、学校施設使用不許可取消事件最高裁判決がある（最判平成 18 年 2 月 7 日）。

② 「二段階審査」

申請に基づく行政処分の場合、審査基準が行政により設定されており、その審査基準に基づき行政処分が行われるが、裁判所は、まず、その審査基準の合理性を審査し、さらにその審査基準の当て嵌めにおける合理性を審査している。

なお、伊方原発訴訟最高裁は、この審査方法を採用するとともに、行政処分の内容の当否を審査する（判断代置方式）のではなく、行政処分決定過程の部分の審査（「判断過程審査」）にとどめるべきであるとしている（最二判昭 53 年 5 月 26 日）。

4. 比較法研究（イギリス、フランスおよびドイツ）

行政裁量論は、いずれの国の行政法学においても、主要テーマである。イギリスにおいては、「権限超越 (ultra vires)」の法理、ドイツにおいては、「裁量不審みの原則」、およびフランスにおいては、「越権行為 (détournement de pouvoir) の法理」が、行政裁量の限界を考えるうえでの基本的原理として存在する。

5. あとがき

行政裁量は、「法律による行政の原理」の例外（「病理現象」）ではなく、「生理現象」であるという認識に立つとき、行政には「最適考慮」が法的に義務づけられている（高木光・行政法（有斐閣 2015 年）483 頁）。となると、やはり、「最適」ではない裁量判断結果については、裁判所は、それを違法として、当該行政処分を取消すことができると考えてよいであろう。

ただし、その際、裁判所には、タッチできない裁量事項というものはやはり存在する。法規裁量・便宜裁量論の区別論は、なお健在であると考えられる。

【研究の目的】

本研究は、奈良県斑鳩尋常高等小学校（以下、「斑鳩小学校」と略記）の「新教育」に基づいた教育理論や実践内容を明らかにするものである。というのも同校では、我が国で主に1920年代を中心に大正デモクラシーの流れを受けて全国的に広がった「新教育」（「大正新教育」や「大正自由教育」とも表現する）の子ども中心主義的発想の下、個性尊重、画一的教授の打破、子どもの自発性を尊重した数々の教育が実践され、県下の多くの学校からも注目されていたからである。にもかかわらず、斑鳩小学校の「新教育」に関する研究は見つからず、そもそも奈良県においては奈良女子高等師範学校附属小学校（以下、「奈良女高師附小」と略記）に関する「新教育」研究が見られるのみで、小原国芳の研究以降、公立小の「新教育」に関する詳細な研究もなされていない。したがって本研究を通して、斑鳩小学校の教育を明らかにするのみならず、当時の県下における公立小「新教育」の特徴を把握する一つの手掛かりとすることを目指した。

戦前期の「新教育」は、現代の「総合的な学習の時間」の教育理念と共通する要素を持つと言われ、近年、公立小の「新教育」研究がとくに注目されている。したがって、子どもの自律的な学びの育成を根本理念とする斑鳩小学校の「新教育」理論や実践内容を明らかにすることは、現代の教育にも示唆を与えると考えた。

【研究の方法】

本研究では、斑鳩小学校の教育並びに斑鳩小学校が奈良女高師附小の影響を受けた具体的経緯を明らかにするために、両校に所蔵する戦前期からの史料を閲覧、撮影、データとして保存し、分析を行った。

【研究の成果】

従来、公立小の「新教育」は、師範附属や私立小学校の教育理論を摂取することで構築されたと言われ、先行諸研究においても、奈良女高師附小の「新教育」が多く的小学校で模倣されていたことが指摘されている。それに対して斑鳩小学校は、奈良女高師附小との交流を経て附小的な教育法を導入するのみならず、自校独特の「新教育」を発展させていった。これは、当時の公立小が師範附属から影響を受けつつも、自校独自の「新教育」を構築させていった、典型的な一事例と見ることができる。

斑鳩小学校は、奈良女高師附小を彷彿とさせる「自律総合学習」をはじめとする数々の新教育的な実践を行っていた。同校「新教育」を主導した栗山倉次郎校長も「木下先生（二代目主事木下竹二＝引用者による）の学習論より啓発されたところが頗る多」と述べ、実際斑鳩小学校と奈良女高師附小の教育内容には多くの共通点も見られることから、斑鳩小学校の「新教育」は奈良女高師附小の影響下、構築され発展したことが確認できた。そしてそれが、斑鳩小学校と奈良女高師附小との間の次のような種々の交流を通して

培われたものであることも明らかとなった。まずは奈良女高師附小開催の「冬期講習会」への参加である。同講習会は木下主導の下、「自律的学習法」に基づき各教員が創作的学習を広げることで児童が「伸びて行く」という「研究」を発表する趣旨のものであったが、斑鳩小学校では、栗山をはじめとする教員等の頻回にわたる参加が確認でき、同講習会参加が附小の影響を受ける一つの大きな理由になっていた。さらに、人的交流があったことも、斑鳩小学校が奈良女高師附小の影響を受けた理由であることも確認できた。栗山は、鹿児島県師範学校時代より木下の「自律的学習法」を学び、木下が奈良に転勤後も「更に一層懇切な指導を受け」ただけではなく、木下や河野伊三郎訓導をはじめとする奈良女高師附小の教員が斑鳩小学校を訪れる等、深い交流が続いた。栗山と木下等の以上のような個人的な交流も、奈良女高師附小の影響を受け、斑鳩小学校が附小的な「新教育」を構築していった理由であった。

そして、以上のような奈良女高師附小（木下）との交流を可能にしたのは、奈良女高師附小が近隣にあるという斑鳩小学校の地理的条件も影響していた。栗山自身、「木下先生」が「奈良に来られて」より一層指導を受けるのが可能になった、と明確に述べている。これは斑鳩小学校に限らず、県下の他の小学校においても同様に見られるもので、師範附属の近隣にあるということが、公立小が師範附属と交流しやすい状況を作り、影響を受けやすい条件になっていたということも確認できた。

しかし一方で、斑鳩小学校は奈良女高師附小の「新教育」を完全に模倣していたのではなく、自然教育においては違いがあった。というのも、両校共通して環境教育の一環として自然教育の意義が主張されていたが、奈良女高師附小においては「家庭」が環境教育の中で最も重要なものと見なされ、自然教育や社会教育は第二、第三に位置付けられていた一方で、斑鳩小学校では、自然教育が最も重要なものとして認識されていた。斑鳩小学校の「新教育」は「愛樹祭」を中心とした自然を利用した教育が中心となっており、そこに奈良女高師附小の理論からの展開があるとみることができた。これは、師範附属や私立小学校の模倣にとどまらず、地域課題を背景にして独自の新教育的理論を構築していった公立の「新教育」学校の典型的一事例と見ることができた。

【今後の課題】

今後は、斑鳩小学校に留まらず、さらに奈良女高師附小「冬期講習会」の『府県別会員名簿』の参加校や参加者名を調査することによって、奈良女高師附小の影響を受けて「新教育」を展開させた公立「新教育」学校を発掘し、公立小における「新教育」の実態を明らかにすることを課題としたい。

大阪芸術大学附属美術専門学校

VRコンテンツの現状と可能性について

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】

本研究ではデジタルクリエイター育成専門教育機関として、デジタルコンテンツクリエイターの視点からグローバルなVRコンテンツの現況事例調査と、VR表現を可能とする周辺機材別に調査、検証およびVR技術を取り入れたコンテンツ試作、公開を行い学習教材用データベース構築までを目的に研究を行う。

【研究計画・方法の全体調整】

タスク・スケジュール・メンバーを決定するため、合同会議を実施し、適材適所に担当者を決定する。

【VR技術を中心とした現状調査】

I. 《VRコンテンツの現状調査について》

1. VRコンテンツを分類し調査を行う。

《VRコンテンツ調査》⇒VR現況調査（オンラインまたはオフライン調査）

・エンタメ・教育・建築・不動産業・観光・医療・マンガ・メディア・ブライダル・ファッションなど

◇モバイルVRの主流コンテンツにハイエンドのHMDはゲームの人气が高いが、現時点でのモバイルVRのキラーコンテンツは360度動画である。

2. VRに関わる技術や機材、制作ツール、ファンについての調査を行う。

・2021年世界のVR関連支出は1593億ドルと予測、2016-2021年の年平均成長率は98.8%と高い。

・地域別では米国と日本を除くアジア太平洋地域が高成長

・日本の成長見込みは低水準、教育分野での利用が課題

・投資家のVR領域への関心は高い

・スタンドアローンHMDに大きな期待

◇VRカメラ

プロ向け360度撮影機材は、GoogleのJUMPやNokiaのOZOなど100万円を超えるものから、GoProのOmniのように数十万円台のもの、ROCK THETA Sのように数万円で手に入るものなどがある。

・Samsung Gear 360・Nikon keyMission 360・Ricoh Theta S・Kodak SP360・LG 360 Cam・Insta360 Pro・Omni・OZO

◇ヘッド・マウント・ディスプレイ（HMD）

現在のVR用HMDはPCに接続して高精細な映像のコンテンツを利用できるハイエンド型と、スマートフォンを装着して場所を問わず利用できるモバイル型に分かれる。前者は米オキュラスVRの「Oculus Rift」、後者は韓国サムスン電子の「Gear VR」となる。

◇スタンドアローン型がトレンドに

各社の取り組みから見てくる進化の方向性は「一体型」。スタンドアローン型HMD開発の競争環境は大きくはオキュラスVRとグーグルの2陣営に絞られる。

・VRゴーグル

1. Oculus Rift（オキュラスリフト）本体価格63,800円

Oculus Touchセット76,600円

2. PlayStation VR価格44,980円

3. HTC Vive価格111,999円

・スマホVR

1. Google Cardbord価格1,500円未満

2. ハコスコ タタミ1眼、2眼価格1,300円未満

3. VOX 3DVR価格3,000円未満

◇VRスマホ鑑賞アプリ（iPhone版 / Android版）

・ハコスコストア・360Channel・VR CRUISE・dTV VR・Little star

◇VR対応ソフト（Oculus Rift対応 / PlayStation VR対応 / HTC Vive対応）

◇VR体験施設（VR ZONE SHINJUKU（新宿） / ZERO LATENCY VR（お台場） / VirtualLink（お台場、東京スカイツリー） / サンシャイン60展望台 SKY CIRCUS（池袋） / VR SPACE SHIBUYA（渋谷） / SEGA VR AREA AKIHABARA（秋葉原））

《VRコンテンツ事例調査と使用機材調査》

[VR研究現地取材調査]

◇【第45回東京モーターショー2017】平成29年11月5日

会場：東京ビッグサイト

VRで未来の走りや衝突を「体験」できる。さまざまな企業ブースでVR-HMDを被らせる体験コーナーがあり、VRによるプレゼン

テーションやアトラクションではゴーグルに表示される映像により、仮想現実へ飛び込むことができる。

◇【VRセンター】平成29年10月11日

・所在地：イオンレイクタウンmori 3F Right-on横

常設のアクティビティだけではなく期間限定で新コンテンツを導入し、大学の研究室等とコラボレーションしたイベントを展開するなどしているエンターテインメントVR施設。

・コスパではなく割高感がある・画質が粗い・問題点ヘッドセットが重い

II. 《モーションVR（360度動画）作成技術の基礎研究について》

[VR試作に於ける使用機材とソフトウェア決定]

VR技術調査結果から、本学でのカリキュラムおよび制作環境に合ったVR作成の基礎研究を行う。

《VRコンテンツ作成技術の基礎研究》⇒作成技術基礎研究・VRワークフロー

「モーションVR（360度動画）の作成技術」について

◇VRコンテンツ作成技術の基礎研究及びワークフローの決定

1. VRカメラの決定 ⇒ 2. 編集ソフトの決定 ⇒

3. VRアプリの決定 ⇒ 4. VRゴーグルの決定

VR調査委員会での調査結果に基づき、本学に適したVR制作に関わる作業工程の標準化を目指しコンテンツ開発を行う。

◇VRデータ作成基本ワークフロー

1. VRカメラで360度動画を撮影 ⇒ 2. AeやPrで編集・加工 ⇒ 3. VRアプリで鑑賞

III. 《VRコンテンツ試作／公開について》

VR技術を使用した表現方法を探るためコンテンツ試作し、WWW上またはコラボレーションサイトで一部を公開する。但し幼少期（6歳くらいまで）は斜視リスクが高くVRの使用は非推奨となっている為、注意を払いながら試作を進めていく。

IV. 《VRコンテンツ制作のためのデジタル学習教材用データベースの拡充について》

今後、学内教育へフィードバックするため授業運営に沿った教材として使用可能な、VRコンテンツ制作学習教材V o 1. 0 1の構築までを行う。

《デジタル学習教材の拡充》

◇VR学習教材の構築

これまでの研究過程で得られた結果より、VR学習教材に必要な情報を精査しデータベースを構築する。

V. 《成果について》

【研究プロジェクトの検証】

1. 「VRコンテンツについて、世界の動向と日本の現状を把握」

日本の強みとなっているゲームの世界を活かし日本のVRの市場規模は12兆円を上回ると試算されている。だが、世界に比べても成長が見劣りする日本であるが、教育分野での利用の成長率が他の地域と比較して著しく低く、成長の阻害要因の一つとなっている。特に教育分野では、ユースケース拡大に繋がる最も重要な導入課題といえる。

2. 「VRコンテンツを活用した表現手法の試み」

360度動画はVRのコンテンツにとって重要な技術であり、VRの周辺技術という領域に収まらないほど大きなセグメントになっている。今後、360度で行うライブストリーミング（生中継）方式の360度動画が主流になるようだが、既にリアルタイムのスティッチング技術の開発にスタートアップも登場しており、拡大する日本の動画市場では益々360度動画の期待が高まる。

3. [学習教材用データベース]について

次年度から本学での映像表現教育の追加補助教材として、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】

VR元年と呼ばれた2016年を経て、VR市場は急速に伸びつつあるが、2025年時点での用途としてはゲームが最も多く116億ドルとなり、無限の可能性を持ったVRの利用拡大に果たすデジタルクリエイター育成教育機関の役割は極めて大きいと言える。今後の教育現場でのVRの積極的活用がビジネスにおいてもデジタルトランスフォーメーションの鍵を握る。

写真イメージの重層化とその構成について

大阪美術専門学校 コミック・アート学科 教授 日下部 一司

かつて、ジョナス・メカスは16ミリフィルムで撮った映像を数コマ選び出し、パーフォレーションやサウンドトラックを含め最終的に863×505ミリサイズのチバクロームプリントで拡大して見せた。彼はそれを「静止した映画フィルム」と呼び、数々の作品を制作している。ここで注目するのは、映像自体とは無関係な、フィルムのパーフォレーションなども含めそれらを作品の一部として使っている点である。

映像がフィルムに定着されているその様子を提示することは、映像の記録性を証言する格好の方法であったし、映像がオブジェとして存在している様子を図式化したものでもあった。

わずかに変化しながら記録されたコマはあたかもGif画像のように連なり、一種の映像の重層化を試みている。画像は動かないけど、そこに時間の流れを反映し物語をつくっていく、そういう静止画像が作る「映像」の重なりがここにある。

サウンドトラックまで写真に残したこうしたジョナス・メカスの作品は、観念的な作品といえよう。なぜなら、画像としてのサウンドトラックは、「見る」ことはできても聞くことができない。見ることによって「聞く」ことをイメージする仕掛けを作ったのだ。サウンドトラックはただそこに記号として残っているだけで、この部分は今日のデジタル写真の原理に似た構造をイラストレーショナルに示している。しかし、こうしたデジタル的な要素をアナログ世界に結びつけ視覚化しようとした試みは興味深い。

デジタル画像にふさわしい理想の居場所(支持体)はモニターである。なぜならば、デジタルは電気信号であり実体がない。記憶媒体に記録こそできるが、決して画像そのものをハードディスクそのものに定着しているわけではない。可視画像にするため、常にモニターを必要とする。しかし、モニターも電源を切ったら画像を定着し続けられできないのである。

では、モニター以外にデジタル画像の支持体がないのかというと、そうでもない。オフセットで印刷された印刷物(書籍)もその支持体の一つとしてあげることができる。

本の実在感はおそらく「本」という量感を持った形式とインクによるのではないかと考えている。つまり、イメージが物質に置き換えられて初めて落ち着く場所を得るのである。

本は、支持体としての紙を選ぶことでイメージに膨らみを持たせることができる。つまり物量や重さ・触覚・時間という別の要素を重層的に取り込むことができるのだ。ページをめくるという作業は平面が立体と

して立ち上がり次のシーンに移ることであり、めくる速度や枚数によってその立体的な視覚は多様な変化を見せる。今回のこの研究では「写真を本にする」のではなく「本に写真を印画する」という、支持体のとらえ方の逆転を試みることであった。つまり、本という制度の中で写真をとらえ直すということだ。それはちょうど、ジョナス・メカスが光源を消したら消えてしまう動画フィルムとサウンドトラックを、チバクロームに静止画として焼き付けたやりかたと似ている。

今回はA5サイズで24ページの印刷物を実験的に制作したが、使用した写真はデジタル写真とフィルム写真を用いている。それらはバライタ紙にノトリミングで焼き付けた白黒写真に油絵の具で着彩したものを原稿として使用している。

このようなモノクローム写真に彩色する方法は古くからある。「横浜写真」と呼ばれる幕末から明治にかけて横浜を中心に発達した商業写真も、鶏卵紙に水彩絵の具(日本画顔料)で着彩され、カラー写真のような趣で作られている。

油絵の具を使って着彩する技法もあった。横山松三郎(1838-1884)の「写真油絵」である。横山は印画紙の表面の被膜を剥がし、その裏から油絵の具を用いて彩色した。この写真油絵は顔料を上から重ねる横浜写真とは異なり、滑らかな色彩のグラデーションを可能にしている。

今回制作した私の彩色写真は、ブロムオイルという古典印画法を参考にバライタ紙に焼いたモノクローム写真の表面から油絵の具で彩色したものである。印画紙は水で濡らし油絵の具を塗り込む。印画紙余白部の湿ったゼラチン質が微妙に絵の具を拒み、ちょうどリトグラフのような水と油のゆるい反発でうっすらと色がつく。

このようなアナログ的な技法に加え、デジタル写真を再度アナログの世界に結合させ、アナログ時代にはできなかった二つの方法での表現を探ることが今回の新たな試みでもあった。

また、2018年1月の個展では前述の冊子と同じように、フィルム写真を手焼きしたものに手彩色を施したアナログ写真と、デジタル写真を混在させる展示を行った。一種のインスタレーショナルなやり方で構成したが、デジタルに関しては、ラムダ銀塩プリントを用い、やや大きめのアクリルマウントを行い、鉄製のフレームを自作した。デジタル写真の居場所としてより安定感のある支持体を作りたかったためである。

**平成29年度
塚本学院教育研究補助費研究成果報告集**

平成30年6月30日

学校法人 塚本学院
