令和 5 年度

塚本学院教育研究補助費 研究成果報告集

第三十卷

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. この報告集は令和5年度において、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概要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、所属「学科」「役職」は、令和5年度（4月1日時点）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	五十嵐公一	三十三観音像の諸問題	8
美術	教授	河田 昌之	江戸時代における宮中儀式絵の制作と絵師に関する基礎研究	9
デザイン	教授	永田 麻美	日本の伝統工芸の現状分析と〈現状の見える化〉および今後のデザインの関わり方の可能性についての考察	10
建築	教授	杉本 真一	九州南部地域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	門内 輝行	持続可能な社会のためのデザイン方法論に関する研究	12
建築	准教授	浦崎 真一	OECM の理念に基づく樞原神宮境内林管理の可能性についての調査研究	13
文芸	教授	青山 勝	ニセフォル・ニエプスの写真術(1)―再現実験と言説分析	14
文芸	教授	龍本那津子	「恋歌」に見るジェンダー	15
文芸	教授	団野恵美子	諦めない女―All's Well That Ends Well の Helen の場合	16
文芸	教授	出口 逸平	「霊験亀山鉾」の八郎兵衛	17
音楽	教授	志村 哲	リモート学習新時代に向けたアーカイブの制作	18
音楽	特任准教授	出口 実紀	近世に笛譜にみる楽家の伝承―京都方と在京天王寺との関係性―	19
工芸	教授	長谷川政弘	「竹」造形素材としての可能性	20
工芸	准教授	舘 正明	染色工程と支持体の関係	21
映像	准教授	大橋 勝	映画「スコピオ・ライジング」の作品分析～1960年代アメリカン・ポピュラー・ミュージックとの関係を中心に	22
映像	准教授	豊浦 律子	「映画作法(さほう)」を紐解く	23
演奏 (保育(通教))	教授 (特任講師)	熊本 マリ (紺谷 志野)	E・グラナドス、F・マーシャル、A・ラローチャ、熊本マリの音楽の系譜	24
舞台芸術	特任講師	河邊こずえ	芸術による地域創生～現代舞踊を中心とした考察～	25
芸術計画	教授	田之頭一知	映像表現における音楽の立ち位置―時間性と身体性の観点から	26
芸術計画	教授	山村 幸則	アーティスト・イン・レジデンス 滞在制作における表現の可能性 ／『高砂生活』	27
初等芸術教育	特任教授	寺田 恭子	就学前親子療育通所教室 A における遊びプログラム動画の開発と成果検証	28
アートサイエンス	教授	市川 衛	自然と対話するサウンドアート表現の研究	29
アートサイエンス	准教授	大谷 智子	レトロゲーム特有の非現実的表現原理を利用した表現創出手法の整理	30
アートサイエンス	准教授	木塚あゆみ	インタラクティブ・テキスタイルを用いた教育コンテンツの開発	31
アートサイエンス	講 師	久保田健二	Antilatency モーショントラッキングシステムを活用した実習教材の作成	32

学 科	役 職	氏 名	研 究 課 題 名	掲載頁
教養課程	教 授	石井 元章	戦争と美術 カンブレー同盟戦争とヴィネツィア	33
教養課程	教 授	純丘 曜彰	日本の芸道とバウムガルテン美学	34
教養課程	教 授	若生 謙二	自然あそび場の構成要素に関する研究	35
教養課程	准教授	加藤 隆明	ものたましい 一生体あるいは生体鉱物と関連がある素材と精神の関係を制作研究するー	36
教養課程	准教授	小谷 訓子	16世紀イタリアにおける芸術家ネットワークと芸術伝播のケース・スタディ:セバスティアアーノ・デル・ピオンボ	37
大学院	嘱託助手	橋本 紘明	白髪一雄のフット・ペインティングと書について	38

<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
メディア・芸術	教 授	立岩陽一郎	放送における公共性とは何か～放送史から見る～	40
メディア・芸術	教 授	三原 光尋	音響の変化がもたらす心理的映像表現の研究	41
保 育	教 授	山本 泰三	幼児のモノと道具の操作方略の発達調査	42
保 育	特任講師	高橋 純	子どもの歌の表現に関する研究	43
保育(通教)	特任講師	塩野亜矢子	保育者及び教諭養成における童謡曲演奏の技術と指導法に関する一考察 ー前年度からの発展を中心にー	44
教養課程	教 授	畑 雅弘	裁量行政処分と司法審査	45
看護 (看護)	教授 (教授)	生島 祥江 (濱井 和子)	看護基礎教育において4年制大学が選択されるための訴求ポイントに関する基礎的研究	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	仮想空間におけるデジタルコンテンツの現状と可能性について	48

大阪芸術大学

三十三観音像の諸問題

大阪芸術大学 美術学科 教授 五十嵐公一

室町時代の東福寺の画僧・明兆が、1412年に「三十三観音図」(東福寺)という全33幅から成る作品を描いている。

この33幅の画面下部は、明時代の木版折本である洪武28年(1395)版「出相観音経」の図をもとに描かれている。この出相観音経というのは、絵入りの観音経のことをいう。明兆の「三十三観音図」の画面下部は、洪武28年版「出相観音経」の多くの図の中から33図を選んで描かれているのである。

また、明兆の「三十三観音図」の画面上部には大きな円の中に白衣観音が描かれている。そして33幅を並べた時、右からも左からも17番目にあたる幅には結跏趺坐した正面向きの白衣観音が描かれている。更に、この17番目の白衣観音に対し、それ以外の32幅全ての白衣観音が顔や体を向けた姿で描かれている。つまり、17番目の正面向きの白衣観音に、中尊の役割を担わせているのである。以上のことから分かるように、明兆が描いた「三十三観音図」は33幅で見事な規則性を示す作品なのである(五十嵐公一「東福寺蔵三十三観音像」『美術史論叢』11、1995年)。

明兆が描いたこの「三十三観音図」は、後世に大きな影響を与えたようだ。というのは、やはり33幅から成り、その画面上部と画面下部も明兆の「三十三観音図」と同じ画面構成をもつ作品が、現在までに6点確認できているからである。

それは1443年に描かれた、江州甲賀郡那坂の勝蓮寺旧蔵の「三十三観音身像」(藤田美術館)。1647年以前に描かれた、狩野探幽の「守信」(朱文瓢印)が捺されている「三十三観音図」(香雪美術館)。1677年に黄檗宗の画僧・卓峰道秀が描き、伏見の仏国寺に伝わった「観音変相図」(東京国立博物館)。相国寺の法住院第九世である文室宗言が1703年頃に描いた「観音三十三変相図」(相国寺)。兵庫県西宮の絵師・勝部如春齋が1763年頃に描いた「三十三観音図」(茂松寺)。寛政度禁裏御所障壁画制作にも参加した原在中が、1793年に描いた「観音三十三身」(酬恩寺)。この6点である。

このうち藤田美術館の作品は2019年、香雪美術館の作品は2021年、相国寺の作品は2020年に開催された展覧会で初めて知られるようになったものである。

そこで、このような近年の状況に触発され、明兆の「三

十三観音図」とそれに基づいて描かれた作品群について改めて考えたいと思った。これが本研究の出発点だった。

ただ、明兆の「三十三観音図」とそれに基づいて描かれた作品群は、いずれも33幅から成る。そのため、比較が容易ではない。そこで、まずは大きな視点を得るため、これらの作品の33幅を表にして整理してみた。すると面白いことが複数見えてきた。

例えば、東京国立博物館と相国寺の作品だけには、他の作品には見られない白衣観音が描かれている。このことから、この二つの作品は特に近い関係にあると考えられる。また、酬恩寺の33図の中には、明兆の「三十三観音図」の画面に込められていた図像の意味が失われているものが複数確認できた。その逆に、茂松寺の作品は明兆の「三十三観音図」と図像が最も近似し、忠実に従っていることが明らかとなった。これらのことから分かるように、明兆の「三十三観音図」と6点の作品との関係は決して一様ではない。

では、このことは何を意味するのだろうか。これを理解するには、三十三観音図の画面だけではなく、その信仰の歴史にも注目する必要がある。明兆の「三十三観音図」は、1466年に東福寺方丈で行われた観音懺法という儀式で使われたことが『蔭涼軒日録』の記録から分かる。この観音懺法というのは、観音菩薩を本尊とし、その前で懺悔を行う修法である。そして、この観音懺法の歴史を調べると、その展開において重要な役割を果たした人物が二人いることに気づく。室町幕府4代将軍・足利義持と、江戸時代初期の後水尾院である。そして先の6点の作品は、この足利義持や後水尾院と何らかの関係を指摘できる。

このように本研究は比較的順調に進んだ。そこで、研究の初期段階で分かったことをまずは「三十三観音図の変異」という論文にして『藝術文化研究(大阪芸術大学大学院芸術研究科)』28号に投稿した(2024年2月発行)。これは投稿期限の締め切りまでに確認できたことをまとめたものである。それ以降に確認できたことに関しては、今後別の形で発表してゆく予定である。

また、西宮市大谷記念美術館で「画人たちの仏教絵画—如春齋、再び!—」という展覧会が開催され(会期:2023年10月21日~11月26日)、その展覧会図録に「勝部如春齋の三十三観音図」という論文を発表する機会を得た。これも本研究の成果の一部である。

江戸時代における宮中儀式絵の制作と絵師に関する基礎研究

大阪芸術大学 美術学科 教授 河田 昌之

大嘗会(大嘗祭)は、七世紀後半の天武もしくは持統朝に始められたと想定されており、後土御門天皇の代の文正元年(一四六六)十二月に中断された。後柏原天皇(一四六四～一五二六)から霊元天皇(一六五四～一七三二)の九代にわたる二二〇年ほどは行われず、十五世紀後半の応仁の乱以後は、朝儀も衰微した。江戸時代に入り、東山天皇の代の貞享四年(一六八七)に略儀による大嘗祭は行われたが、本格的な復興は桜町天皇の元文元年(一七三六)からである。本研究で主として取り扱う作品は、「大嘗会図巻」(茨城県立歴史館蔵)で、大嘗会を題材にした5巻の絵巻である。内容は大嘗会の次第が図示され、儀式の進行や儀式のしつらえほか、大嘗会全体に関わる公家をはじめとした主担者や儀式を構成する人々の役割もつづさに記録され、以降の儀式の先例として重要な意義をもつ歴史資料でもある。本作は一橋徳川家の旧蔵品で一九八六年に茨城県立歴史館に寄贈された謂れも知られており、幕府に連なる家柄の伝来品である点でも高い資料性を持つ。

本作は「大嘗會ニ付出勤之堂上地下」の内題をもつ儀式参加者名を書いたものと、内題はないが「大嘗會卯日次第 無行幸儀」から「豊明節会次第」まで四日間の式次第を墨書した二冊の冊子(十五.五×二十二.五 cm)が付属しており、特定の人物がこの儀式で果たした役割を顕彰する性格も備わっている。

この作品は事前の調査によって、三十四場面からなり、錯簡があるものの、儀式は本格的な行事日の卯日は省かれているが、辰日の悠紀千日の会は二十三場面、主基の節会が四場面、巳日の悠紀節会が二場面、主基節会が四場面、午日に催される豊明の節会が一場面として構成される。そのなかでも「辰日悠紀節会儀式」はこの絵巻中の大部分を占めており、特別の性格を有する儀式とわかる。発色の良い顔料や人物の個性を的確に描き分ける画技に通じた絵師の存在が推定されるが、未だこの

絵師を明らかにするに足り得る研究がなされていない。この度の研究は絵巻に表された儀式の手順を確認しながら、あらためて儀式の順序を見直すところから始めた。

将軍徳川吉宗の指示により、桜町天皇の大嘗会の様子を荷田春満が記録した『大嘗会儀式具積』『大嘗会便蒙』は、住吉広守(一七〇五～一七七七)によって八巻の絵巻にまとめられたことが述べてある。一橋家からの寄贈になる『御道具帳』(東博蔵)には大嘗会の軸5巻を描いた絵師として「住吉内記」の名が上がるのが先行研究で明らかにされた(武子裕美「研究ノート 一橋徳川家の道具管理」『茨城県立歴史館報』47)。申請者は、和泉市久保惣記念美術館で開催した特別展「土佐派と住吉派 其の二一やまと絵の展開と流派の個性一」(2021年)の展覧会図録に、作品解説として「住吉内記」に該当する絵師をその活躍期から住吉広守、広行、広尚の三人を推定した。そのなかで、本絵巻に描かれた人物の耳の表現に注目して、「本作の人物の耳の形状を取り上げると、輪郭とその内側に一本の描線を入れて作り上げるものが多い。三人のなかでは広守、広行の作品にそれが顕著である。さらに他の部分を比較すれば本作品の絵師推定の手がかりに結びつくと思われる」と書いた。これを今回の調査での注目点の一つとし、関連作品を調査したがいまだ特定には時間がかかることがわかり、今後も調査を継続し明らかにしたいと考えている。

今回の研究では、他の儀式絵との比較も十分に行えず、比較検討する上での課題を見つける結果になかったが、新たな研究の視点が得られたことから、今後の儀式絵研究の足がかりになった点は本研究のメリットである。

本絵巻の錯簡を付属する式次第書に基づいて、提示した構成案を再度見直し、本作の絵師の探究と歴史資料としての意義を明確にすることを通して、今後も土佐派や住吉派の儀式絵における役割の考究できるように基礎的研究を進めていきたい。

日本の伝統工芸の現状分析と〈現状の見える化〉および

今後のデザインの関わり方の可能性についての考察

大阪芸術大学 デザイン学科 教授 永田 麻美

1. 取り組みの目的

日本の伝統工芸は、この半世紀で、その立ち位置を大きく変える事となった。

1970年代の高度経済成長に始まり、バブル期の到来と崩壊、その後の〈失われた20年〉と呼ばれる期間を経て、ようやく経済が立ち直るように見えた矢先のリーマンショック、そして、この数年のコロナ禍による日常生活の激変。

かつて日常生活品として日本人の生活に深く根付いていた伝統工芸品は、その後の経済の変遷に揉まれ、安い価格で海外で生産された品々に脅かされていく。その結果、伝承されていた技術は製作者の高齢化に伴い失われつつあり、また、従事者の生活の安定に対する将来の不安から、若い継承者が減少傾向にある。その結果、日本の伝統工芸の技術を未来に残していけるのかという大きな問題を抱えているという現状。

そのような現状の中、今まさに日本の伝統工芸に対してデザインが出来る役割は何なのか、という、自身の問題意識が発端となり、今回の調査研究を実施するに至った。

2. 研究対象

今回、研究対象として調査をさせていただいたのは、経済産業省が日本の〈伝統的工芸品〉として定める、下記の3つの工芸品の制作現場である。

- ・ 輪島塗(石川県): 桐本木工所
- ・ 有田焼(佐賀県): 李荘窯
- ・ 大館 曲げわっぱ(秋田県): 柴田慶信商店

それぞれの取材対象についてのまとめは下記である。(各社のHPより抜粋・参照)。

<輪島塗: 桐本木工所>

200年以上前から〈木と漆〉の仕事に関わり、江戸時代後期より輪島漆器の製造販売、昭和の初めに桐本木工所に転業。6代目で現・代表である桐本泰一氏が漆器造形デザインや家具、建築内装などの創作をスタートさせ、平成27年からは〈輪島キリモト〉として木地業をベースに木工製品、漆の器、小物、家具、建築内装材など多岐にわたる漆の製作を行い、木と漆が今の暮らしに溶け込むようなモノ作りに挑戦し続けている。

<有田焼: 李荘窯所>

有田焼の陶祖、李参平の住居跡に開業。時代の移り変わりとともに磁器彫刻の制作から食器の生産へと変遷し、現在は代表の寺内信二氏の〈美しいものは永遠〉という想いのもと、蓄積された伝統と品質により、時代に左右されない美しいカタチを追及している。

<大館 曲げわっぱ: 柴田慶信商店>

初代の柴田慶信氏が1964年に地域の伝統的工芸品である大館曲げわっぱの取り組みをスタートし独学で曲げ物の製作方法を学び1966年に柴田慶信商店創業。二代目であり現・代表の柴田昌正氏は1998年より慶信氏に弟子入り。2020年以降、大館曲げわっぱを介した地域の教育や文化の振興を目指している。

3. 研究方法

- ①それぞれの現地に赴き、制作の現場である工房を取材。各社の代表にインタビューを実施し、現状を把握。
- ②産業の生まれた背景や歴史を、現地の視察ならびに現地の資料館等を訪れる事で学ぶ。
- ③それぞれの伝統工芸を、その歴史から作成方法、現状の分析の観点まで含め、講義資料として作成。

4. 研究結果

<それぞれの挑戦>

〈常に現状に満足せず、危機感を持ち、新しいアプローチを試行錯誤し実行する〉: この姿勢は、3社いずれも同様であった。そして、この姿勢こそが日本の伝統工芸の今後の継承に必要であると感じた。また、いずれも広い視野を持ち、様々な異業種との人脈を持つことで広い視野を持ち、歴史の力に留まらな

い柔軟な考え方を有しておられたことも、独自の在り方であるように思った。

<3社における共通点>

1) 様々な新しい取り組みを模索

伝統工芸の古い慣習や意識に捉われないこと、常に新しい試みにチャレンジされている。

●輪島塗<桐本木工所>

①最新式のオンライン・ミーティングシステムを海外から導入し、ストレスなく打ち合わせができる状況を工房で実施する事で海外への情報発信や、海外からの顧客の確保に繋げている。

②展示を兼ねた工房を新設し、広く国内外に輪島塗の魅力をアプローチ。

●大館曲げわっぱ<柴田慶信商店>

2020年以降、

①子供たちと行なう秋田杉の植林活動を大館市が事業として実施し、そこに組合として協力。

②大館市内の全小学校の給食で使う曲げわっぱ作りのワークショップを組合が実施することで、曲げわっぱの日常品としての魅力を伝承。

③色を用いた曲げわっぱを新規開発し、従来の物には無い魅力を模索。

●有田焼<李荘窯所>

①〈究極の食器〉を追求することをコンセプトにした ARITA PLUS という新しい組織を立ち上げ、新しい有田焼の可能性を模索。

②最新式のデジタルシステム等も導入して様々なクリエイターともコラボレーションし、国内に留まらず海外にも広くアプローチを行っている。

2) 若手の育成

県の内外から若手の成り手を集め、育成に尽力されている。また依頼があれば、代表自らが広く講演活動やワークショップ等を実施し、新たな世代や異業種との繋がりを広げている。

3) 海外との繋がり

日本だけではなく海外とのつながりを積極的に模索し、コミュニケーションを取ることで、伝統工芸の魅力を世界に情報発信している。

4) 自社のブランディング化

古い慣習や過去の歴史的な概念に固執せず、自社における新たなブランドアプローチを、それぞれ独自に開発している。

また各社それぞれがブランドのロゴマークを早い段階から製作し使用するなどでブランディングを行い、自らのブランドイメージの構築と向上に繋げている。

5. デザインにおける、今後のアプローチ

今回の取材では3社それぞれが同様に下記の取り組みを実施しておられた。

①古い慣習に囚われる事なく、常に危機感を持って、新しいアプローチ方法を探る。

②若い人材の育成を探求。

③広く海外にも新しいつながりを求める。

これらの事こそを日本全体の伝統工芸の現場に広げるべきであり、それが今後の伝統継承に繋がっていくと思に至った。それをサポートするためのデザイン的なアプローチの方法としては

①学生を中心とした若者に、伝統的工芸品に触れる機会をセミナーやワークショップ等を企画する事で設け、現場を体験させる。また、その作り手たちに直接話を聞ける場を提供する。

②若い人ならでの目線での、デザイン的な視点における、外に向けてのアピール方法を提案する。

※SNSの活用 ※海外向け等の新しいロゴマークの提案 ※HPの多言語への展開 ※ブランドの整理と新しい展開方法の検討、など。これらを検討することで、日本の伝統工芸を次世代に継承するきっかけを作り、若者の関心へと導いていきたい。

<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。

『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、(中略)市町村が定める地区(文化財保護法第 142 条より)をいい、保存地区には「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、南九州地方の 7 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>

調査は以下の 7 地区について行った。

- ①宮崎県日南市飢肥 (武家町)
- ②宮崎県日向市美々津 (港町)
- ③宮崎県椎葉村十根川 (山村集落)
- ④鹿児島出水市出水麓 (武家町)
- ⑤鹿児島薩摩川内市入来麓 (武家町)
- ⑥鹿児島南さつま市加世田麓 (武家町)
- ⑦鹿児島南九州市知覧麓 (武家町)

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、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、指定す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建築物と工作物に分けている。振り分けは各市町村に委ねられているため、石垣などは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> (各地区の特徴)

- ①日南市飢肥 (武家町): 宮崎県の南部、日南市の中央部に位置し、飢肥城を中心とした小規模な旧城下町で、保存地区は城下町のうち町家の部分を除いた侍屋敷と城跡である。伝建地区の指定は九州では最も早い昭和 52 年である。道路に沿って石垣を整然と積み上げ、その上に生垣などを設けて屋敷地とし、これらが環境物件として 129 か所が指定されている。石垣は飢肥石の切石積みや川原石の玉石積みが中心である。指定はされていないが、見越しの松など景観上重要な樹木も多い。
- ②日向市美々津 (港町): 美々津は、日向市の南端で日向灘に臨み、江戸時代には瀬戸内や近畿地方との

交易の玄関口として発展した。保存地区は指定物件の旧海鮮問屋の建物が中心となり街並みを形成し、40 件の環境物件(土塀、石畳、共同井戸、石塀、石祠、石灯籠、石段、庭園、樹林)が景観上のアクセントとなり点在している。

- ③椎葉村十根川 (山村集落): 椎葉村は九州の真ん中、日向市と熊本市の中間の険しい山岳地区に位置する。「椎葉型」とも呼ばれるこの地域特有の一系列平面型の民家が 32 棟指定されており、それらを支える石垣や段々畑の石垣が 112 件指定されている。また地区内の社叢にはひととき大きな杉の木が指定されていたり、それらが重なり合い、険しい山々の谷間の地に緑豊かな山林に美しい景観を構成している。
- ④出水市出水麓 (武家町): 鹿児島県には、薩摩藩内各地の外城の武士の住居区を「麓」と呼び、113 の麓が存在していた。鹿児島県内の伝建地区はいずれもこの「麓」の付く地区である。出水市は、鹿児島県の北西部に位置し、熊本県水俣市と接している。出水麓は藩内最大の麓であったため、建築物の指定は 94 件、その他に石垣や石段、腕木門などが 500 件以上指定させている。まっすぐに通る街路(馬場)に沿って並ぶ広い屋敷地は、街路よりも 1m 以上高いために石垣が街路沿いに整然と並び、その上にイヌマキの生垣が続き、美しい景観を構成している。
- ⑤薩摩川内市入来麓 (武家町): 薩摩川内市は、薩摩半島の北西部にあり、入来麓はその内陸部に位置する。屋敷地周囲には石垣を築き、その上に生垣を設ける。石垣は野石乱積の玉石垣が多く、基礎部及び上端に大きな玉石を配す。生垣は茶、イヌマキ、イヌノキが多い。限定された素材で統一感がある。沖縄でよく見られる石敢當がこの地区内でも多く置かれている。また樹木(24 件)や庭園(12 件)も地区の大きさにすると多くのものが指定されている。
- ⑥南さつま市加世田麓 (武家町): 南さつま市は、薩摩半島の南西端に位置し、加世田麓は、市域の北部に位置する。水路がこの地区の特徴で、水路に沿って石垣が並び、その上にはイヌマキなどの手入れされた生垣が並び、水路を渡る石橋、その先の腕木門、洗い場の石段、奥の庭園などの指定物件がこの地区の豊かな景観を作り出している。
- ⑦南九州市知覧麓 (武家町): 知覧麓は薩摩半島の中央南部に位置する。本馬場と呼ばれる保存地区中央の道路が約 900m 延び、この道沿いに大きな屋敷地が並ぶ。この地区の屋敷地も道より高く造成されているため、1~1.5m ほどの石垣が続き、その上にイヌマキや茶の生垣が並ぶ。その石垣は切石積と玉石積があり、本家と分家の違いを表している。立派な庭園が多く残されており、それらを有料で一般公開し、保存維持のために使っている。

今日、環境・社会の持続可能性などの複合的な問題の解決が求められていることから、個々の人工物を超えて、生活環境のシステムの転換を目指す「人間－環境系のデザイン」の研究を進めてきた。

本研究では、こうした研究の蓄積を踏まえて、「持続可能な社会のためのデザイン方法論」を構築する試みを展開した。まず、持続可能な社会のためのデザイン概念の再定式化を図るとともに、1960年代以降のデザイン方法論の動向を俯瞰した。次いで、現代社会の課題に対応するためには、「要素のデザインから関係のデザインへ」というシステムの拡大、「つくることから育てることへ」というプロセスの拡張を可能にする方法論が不可欠であることを確認し、さらに「多主体の対話によるデザイン」の実践について考察した。以上を踏まえて、持続可能な社会のためのデザイン方法論としての「デザイン学」の可能性を提示した。

1. 持続可能な社会のためのデザイン

デザインの決定的な特色は「計画」と「実行」を分離することであり、実行に先立つ計画をデザインと呼ぶ。この分離が峻別されたのは近代の機械の導入であり、大量生産・大量消費を基調とする20世紀の工業社会を支えるデザインの概念が成立したのである。

その結果、大量生産・大量消費される人工物によって、美しい景観や地球環境の破壊といった深刻な問題群が顕在化することになった。それに対して、21世紀を迎えて、環境を深く意識し、生活世界を再生するためのデザインを模索することが重要な課題となっている。その中で、持続可能な社会の実現を目指して、個々の人工物を超えて、人間－環境系をデザインする方法論を構築することが重要な課題となっている。

2. デザイン方法論の展開

1960年代のデザイン方法研究では、技術合理性に基づく「システムティックなデザイン」が提案されたが、1970年代に入ると、①技術合理性に根ざして問題解決を図るだけでは、現実の複雑で不確実な問題に対応できないことが明らかにされ、②状況からの応答や他者からの応答に耳を傾けながら柔軟にデザインを進める「対話によるデザイン」が展開されるようになった。

本研究では、デザインの本質が実行に先立つ計画であることを踏まえ、記号論を導入することで、デザインプロセスを記号過程とみなし、デザインの世界の構造、デザインの美学的・倫理的・論理的次元を探索する「デザイン記号論」を展開した。その結果、人間－環境系のデザインでは、デザイン対象・デザインプロセス・デザイン主体の拡大といったデザイン方法の記号論的転回が必須であることを指摘した。

3. 要素のデザインから関係のデザインへ

人間－環境系のデザインでは、人工物を単体として眺めることをしない。人工物は他の人工物、周囲の自然環境、社会文化環境などと関連づけられており、孤立しては存在し得ない。今日のデザインの課題は、要素としての人工物をデザインするだけでなく、人工物をとりまく諸関係をデザインし、豊かな生命と暮らしを育む生活環境を創造することである。そのために、「技術中心のデザインから人間中心のデザインへ」、「コモディティ・製品のデザインからサービス・経験のデザインへ」と拡張する必要があることを示した。

4. つくることから育てることへ

デザインにおいて何をつくるのかを問うためには、デザインプロセスを、与条件から解を導き出すマイクロプロセスにとどまらず、与条件を問い直すところから始めて、つくられたものが実際に使用され、その結果がデザインにフィードバックされていくマクロプロセスとして理解する必要がある。そこでは、ユーザーや環境からの応答をデザインにフィードバックすることにより、新しいものをつくるだけでなく、既存のものを育てる発想が重要な意味を持つことになる。保存・再生、プロダクトファミリーのデザインなどに認められる育てるプロセスについて探求した。

5. 対話によるデザインの実践

今日、デザイン問題はうまく定式化できない「意地悪な問題」となっており、専門・立場・セクターの異なる多主体が参加する「対話によるデザイン」が多くなっている。そこでは、デザイナーは決定案を探索することよりも、質問や論争を含む対話を促すための代替案をつくるようにしなければならないし、プロセス自体もデザインの対象となる。予測不能な問題に立ち向かうとき、「アブダクション(仮説推論)」「メタファー(隠喩)」「行為の中の省察」といったプロセスが鍵を握る。これらのイノベーションを誘発する対話によるデザインの仕組みについて深く考察した。

6. デザイン学の構築に向けて

本研究で探求したデザインという知の営みは、「分析」にとどまらず、「総合」に深く関わっている。こうした知の営みを、H.A. サイモンは「自然物の科学」に対して「人工物の科学」、日本学術会議は「認識科学」に対して「設計科学」として位置づけている。

今日、気候変動、環境破壊、社会格差の拡大など、深刻な社会課題が顕在化している。人間－環境系をデザインする方法論としての「デザイン学」を構築することは、個々の人工物のデザインを持続可能な社会の創造へと結び付ける手がかりを与えるものである。

OECM の理念に基づく樫原神宮境内林管理の可能性についての調査研究

大阪芸術大学 建築学科 准教授 浦崎 真一

1. 研究背景と目的

樫原神宮は 1890 年に創建され、1926 年、1940 年の 2 度の拡張整備により現在の姿をみる。第 2 期拡張では明治神宮にならい、境域に全国からの献木を含む約 7 万 6 千本の樹木により社叢が造成された。83 年を経過した現在、社叢を構成する樹木は成長し深遠な森となって参拝者や地域住民に親しまれ、地域の環境に寄与する緑地空間となっている一方で、東側森林遊苑の天然更新(植生遷移)が健全でないこと、北参道北側に竹林が繁茂していること、深田池に水鳥の糞害が出ていることなど複数の課題も散見される。研究代表者は 2022 年 9 月に樫原神宮に対して健全な森として再生するための「樫原神宮境内林整備に関する提言」を行ったが、この提言を具体化するため、再整備および維持管理計画の策定と、それに基づく執行が求められた。本研究では、提言の具体化に合わせ、OECM(保護地域以外で生物多様性保全に資する地域)の理念に基づき、樫原神宮境内林の適切な管理手法の可能性を調査することを目的とした。

2. 研究方法

樫原神宮境内林と OECM の親和性の確認として、生物多様性に配慮して管理される神社林等の調査のため、2023 年度に環境省によって開始された OECM 認定制度「自然共生サイト」についての基礎情報を整理した。また、既に自然保護を目的として保護区域に設定された神社林や保護林の植生管理の状況を確認するため、皇子神社社叢<小豆島町・国指定天然記念物>、白神山地森林生態系保護地域<青森県・林野庁保護林>の文献調査および現地調査を実施した。

一方、樫原神宮の境内林再整備・維持管理計画の策定に向けて、生物多様性保全に効果のある日常管理の手法、地域および市民が参画する管理の手法など具体的な計画内容の可能性のスタディを行った。

3. 調査と管理計画の検討

1) 自然共生サイトの調査

自然共生サイトは、世界目標である 30by30 達成に向け、わが国で 2023 年に開始された制度である。環境省は陸地と海域の 30%を保護地域にすべく、OECM を中心にサイト登録を促した。OECM は生物多様性を主目的としながらも、その管理が結果的に生物多様性保全につながる地域のことであり、自然共生サイトに登録されれば保護地区とみなされ 30%の目標に寄与することとなる。

2023 年度前期の登録状況は、全数として 122 件、そのうちに社叢は無かった。一方で全体の 6 割以上を占めたのは企業の所有地であり、森を形成し生物多様性にも一定効果があると考えられる社叢の登録への認識は極めて低いことがうかがえる。

2) 保護地管理状況調査

30by30 の目標からわかるとおり、生物多様性保全には

自然環境の保護が求められる。社叢を OECM に適う区域とするに向け、自然保護を主眼とする制度上の指定地域における管理状況を調査した。

国指定天然記念物である皇子神社社叢は、ウバメガシとイブキを中心とするウバメガシ-ヒトツバ群落の代表的な瀬戸内海岸植生である。鑑賞者のための最低限の周辺整備はなされているが、平常の植物管理は特段行われていない。近年ウバメガシの樹勢衰退を受け、下刈り等を実施し回復傾向にあるとされる。

白神山地は林野庁保護林森林生態系保護地域であり、1993 年に世界自然遺産に登録されたブナ原生林を中心とする山地帯である。世界遺産として啓発とレクリエーションの取り組みは充実しているが、直接的な管理行為は実施されていない。今後、温暖化による植生帯への影響が懸念されている。

3) 管理運営の検討

保護地域では原則的に保護対象に直接手を入れることはなく、周辺管理や啓発に努めていた。樫原神宮境内林においても、森厳さの醸成と生物多様性保全には、自然の力による植生遷移を促すことが有効と考えられた。よって利用を許容する区画を定め、基本的に直接管理をしない方針とすることとした。ただし、コドラート調査により健全な森の生育を阻害する植物も確認されたため、一部手入れの必要性を残すこととした。

4. 管理運営計画と課題

上記の検討および 2022 年度に提示した「樫原神宮境内林整備に関する提言」に基づき、『樫原神宮境内林保全活用計画』を策定した。計画は、総論・全体計画、項目別計画、項目別作業シート・年間工程表の 3 部構成とした。特に重要であるのは植栽管理の階調であり、基本的に管理の手を入れないことによる森厳さと生物多様性の両面確保を目指しつつ、参拝者や社殿ほか神社建造物の安全確保を両立するため、天然更新、支障種除去、林床管理、低木・地被管理、庭園管理の 5 段階の植栽管理階調を設定した。

5 つの管理階調のうちほとんどの区域を天然更新、支障種除去で占めるが、これは現在境内林の課題として認められる後継樹の未発達を解消する目的による。これによって持続的な境内林を構成するとともに、境内林を維持することによる生物多様性の保全も期待できるものであり、OECM の理念にも合致する管理方針となることである。このほか同様の目的のため土壌育成のための落葉管理や、境内の水捌け改善のための水路管理等も含め、日常管理ベースの計画とすることとした。

今後、この保全活用計画を推進するにあたって、各項目の趣旨とスケジュールに沿った管理が求められる。継続的な管理状況のモニタリングが必須であるとともに、市民・崇敬者の管理への参画を進め、境内林への愛着の醸成にも取り組む必要がある。

ニセフォール・ニエプスの写真術(1)― 再現実験と言説分析

大阪芸術大学 文芸学科 教授 青山 勝

【研究の目的(概要)】

本研究は、2020(令和2)年度以降3年間継続してきた研究課題「フランスにおける『写真術の誕生』とその現代的意義」の成果を土台に、ニセフォール・ニエプス(1765-1833)の写真術に焦点を絞ってその発展過程の全貌を総合的に解明することをめざすものであり、その柱は、(1)ニエプスの写真術の再現実験をさらに推し進めること、(2)ニエプスの写真術をめぐる言説の分析を、当時の社会的・歴史的コンテキストとの関連において行うことである。

初年度である2023(令和5)年度は、(1)ニエプスの〈太陽印画法〉の再現についていくつか残された課題に取り組むとともに、「フィゾトタイプ」という別種の写真術の再現実験にも着手した。ただし、時間的な制約からこちらについては特に大きな成果を得るには至らず、次年度にむけて機材等の環境整備を行う程度に留まった。他方、(2)1827年前後に急速に進んだニエプス自身による「太陽印画法」の言語化作業の追跡と分析は、一定の精度をもって遂行し、論文としてまとめることができた。これが今年度の研究の最大の成果である。

加えて、2023年3月には、「カメラを使って自然を写した、現在知られている限りにおいて現存する世界最古の写真」とされる《(無題の)眺め》(1827年)を所蔵するテキサス大学ハリー・ランサム・センターを訪問することができた。センターには、いわゆる〈ゲルンシャイム・コレクション〉が収められており、いくつもの貴重な資料を実見することができた。その調査を踏まえて、今年度はゲルンシャイム夫妻が《眺め》を再発見し、公開するに至る経緯等についても批判的な検討を加えた。今後その成果も公表していきたいと考えている。

【今年度の主な研究成果について】

①ニエプス関連の原資料の再検証

今年度もニエプス関連の原資料(書簡類)を再検証する作業を丁寧に進めた。

私が特に注目してきたのは、1827年にニセフォール・ニエプスが兄クロードを訪ねてイギリスを訪れた際に急速に進められた太陽印画法の概念化の過程、なかでも「自動性」の概念の出現についてである。

この「自動性」の含意を探るために、私は昨年度後半から、ピレオロフオールにかかわる資料の再読と点検を集中

的に行ってきた。ピレオロフオールは、1806年にニセフォール・ニエプスと兄クロード・ニエプスが共同で特許権の申請を行った機械で、現在では「世界初の内燃機関」として再評価が進んでいる。このピレオロフオールに関連して「自動的」という言葉がどのように使用されていたかということにまで遡ったうえで、1827年に突如として写真術について使用されるようになるこの「自動性」の概念の含意を探った。この研究の成果の一部を、「内燃機関と写真術―ニセフォール・ニエプスの『自動性』の概念について」(『美術フォーラム21』47巻、2023年6月)という論文にまとめ公表した。

②〈ゲルンシャイム・コレクション〉の調査

先述した通り、私は2023年3月にハリー・ランサム・センターを訪問し、〈ゲルンシャイム・コレクション〉のうち主にニエプスに関係する写真作品や資料の調査を行った。現在ハリー・ランサム・センターでは、《眺め》が、グーテンベルクの聖書と並んで最も重要なコレクションとして常設展示されているが、この貴重なニエプスの写真を1952年に「再発見」し、「世界最初の写真」として発表したのが写真史家のゲルンシャイム夫妻であった。彼らのその後の精力的な活動が、ニエプスの写真史上の位置づけを大きく変化させたことは間違いない。

「再発見」の約4半世紀後の1977年には、その経緯についてヘルムート・ゲルンシャイム自身が「写真生誕150周年」という記事で詳述している。また、《眺め》を含む〈ゲルンシャイム・コレクション〉が1964年にテキサス大学によって獲得された経緯についても、ハリー・ランサム・センター発行のカタログなどに詳しく記載されている。今年度は、そうした記述を参考にしつつ、〈再発見〉以来現在にいたるニエプス(および《眺め》)の歴史的評価に関する言説の変化を辿り直した。現在、ハリー・ランサム・センターの写真部門の首席学芸員であるジェシカ・S・マクドナルドの論文(A Sensation Story: Helmut Gernsheim and “the world’s first photograph,” in *Photography and Its origins*, T. Sheehan and A. M. Zervigon (ed.), Routledge, New York and London, 2015)なども参照しながら、今後さらに現代のニエプスの評価について考察を深めていきたいと考えている。

「恋歌」に見るジェンダー

大阪芸術大学 文芸学科 教授 龍本 那津子

本稿は『万葉集』および『古今和歌集』における「恋」を含む歌語（「恋」「恋ふ」「恋す」など）の分析を通して、特に〈恋の主体〉の在り方を考察することを目的とする。

「恋」は動詞「恋ふ」の連用形で、上代においては「人、土地、植物、季節などを思い慕うこと。めでいくしむこと。」（『精選版日本国語大辞典』）としてその対象に幅があったが、中古以降はもっぱら恋愛の感情を表すようになった。王朝和歌においても

恋すてふ我が名はまだき立ちにけり人知れずこそ
思ひそめしか（壬生忠見 拾遺集 恋一）

のように「恋す（サ変動詞）」が多く使われる。

『万葉集』においても、

我が後に生まれむ人は我がごとく恋する道にあひ
こすなゆめ（11 二三七五）

恋するに死するものにあらませば我が身は千度死
に反らまし（11 二三九〇）

などのように、男女間の恋愛感情を表す「恋す」の用例も見られるが、まだ数は少なく動詞の「恋ふ」を使うことが一般的であった。この「恋ふ」については『時代別国語大辞典 上代編』（三省堂 1967）によると以下の通りである。

こふ[恋]（動上二） 思い慕う。眼前にないものに心惹かれることをいう。特に異性を思う場合に用いられることが多く、通常、格助詞二に導かれる文節を受ける。相似た意味を表わすことのある思フが、フを受けるのと対照的である。形容詞コホシ・コヒシはこの語からの派生。（以下略）

『万葉集』では「君に恋ひうらぶれ居れば悔しくも我が下紐の結ふ手徒らに」（11 二四〇九・柿本人麻呂歌集）のように、人を対象にする場合には助詞「に」を受けるのが普通であり、また、「この山の黄葉の下の花を我はつはつに見てなほ恋ひにけり」（7 一三〇六・人麻呂歌集）のように、「を」を受ける場合は人間以外のものを対象とするのが普通であったと考えられている（『万葉ことば辞典』大和書房 2001）。

また、表記としては訓字を用いた「戀（恋）」の他に、音仮名による「古非」「古飛」「孤悲」「故非」などがある。

今回の調査においては、まず『万葉集』全体から「恋」（「恋」「恋ふ」「恋し」「恋〇〇」）を読み込んだ歌を抽出し、個々の歌について作者の性別を特定する作業を行った。題詞や左注によって明らかなものもあるが、明記されないものも多い。そこで以下のような条件で男女を判別していた。

- ①「君」「妹」「背」「我が背子」などの男女間の呼称
- ②「我行く」「通ふ」など「妻問い」の行動様式に関わる語句
- ③贈答などの文脈

その結果、『万葉集』全 4516 首中、「恋」に関わる語句を読み込んだものは 763 首、男女別に見ると、男 361 首、女 189 首、判別できないもの 213 首、となった。ここからさ

らに「恋愛」に係るもののみを抽出すると、男 267 首、女 180 首、判別できないもの 197 首、という結果が得られた。

この結果から『万葉集』においては、男:女=約 3:2 で男の方が多いながらも、女が自らの「恋」を歌っていたことがわかる。

一方、『古今和歌集』の「恋」については、近藤みゆき氏の先行研究がある。

氏の研究はおもに王朝和歌を対象として、古今和歌集のフルテキストデータを統計処理して、文字列分析をもとに「男性特有表現」「女性特有表現」を分析し、多くの成果を生み出している。その中で、「恋」の付く語を含む女性歌は極端に少なく、「恋」に関する語は「男性特有表現」のひとつであり、平安和歌の女性は「ことば」上で恋の主体に立たない、ないしは立ち得ないものであった、と結論づけている（『王朝和歌研究の方法』笠間書院 2015）。王朝和歌の「ことば」とは、性差を意味として不可分に持ち、またそれは男性性・女性性の役割の別を集約していくものでもあったということ、そしてその方向性をほぼ決定した点でも、古今集は一つの転換点となっている、という近藤氏の説は十分にうなずけるものであるが、氏の研究にはさらに検討を加えねばならない点がある。ひとつは勅撰集をはじめとした王朝和歌とは異なる『万葉集』に特有の作歌事情が十分に考慮されていないこと、もう一つは歌を男/女に分けていく際に、「詠み人知らず」を捨棄してしまっている点である。

『古今和歌集』において作者を記さない「詠み人知らず」は、全体の約 4 割を占めており、単純に見過ごすことができないボリュームがある。実際、恋の部（巻 11～15）の「詠み人知らず」歌の中には、『万葉集』の女性作者の歌と歌語や発想がよく似ているものもある。「転換点」としての『古今和歌集』を考える上で、ひとつのミッシング・リンクとも言えるのがこの「詠み人知らず」の歌であり、『万葉集』の歌のこぼれと重なりを精査することが、必要である。

もう一つ、『古今和歌集』において男性/女性の役割化が見られるのは、歌の配列の問題である。春夏秋冬を詠む各巻において、それぞれの歌が季節の進行に伴って整然と配列されており、一つのコスモスを形成していることはよく知られている。恋部（第十一～第十五）についてもまた、恋愛のプロセスに従って時系列的に配列されていることはすで先学によって指摘されている。大まかにいえば「恋一」「恋二」は萌芽期、「恋三」「恋四」は成就期、「恋五」は終末期である。後藤祥子氏（『世界へひらく和歌』勉誠出版 2012）は各巻における作者の男女比に注目し、恋一、恋二では女性の歌はほとんどなく、恋三になって女性の歌の比率が増え、恋四、恋五と後半に向かうにつれその比率が大きくなる事を述べ、恋の始発は男からであり女はその求愛表現をはぐらかし、いなす、という定型があることを指摘する。これもまた、王朝和歌の「恋」の主体が男であったことを示す例であろう。

諦めない女—*All's Well That Ends Well*のHelen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。父権制社会における女性の立場や結婚について、家庭生活手引書などの影響があることは、エリザベス朝演劇の端々に明白である。

シェイクスピア(William Shakespeare, 1564-1616)の『終わりよければすべてよし』(*All's Well That Ends Well*, 1603)は、人生や人間の行為に対して現実的で皮肉な見解が目立ち、問題劇の一つと見なされている。ポッカチオ『デカメロン』、ペインターの英語版『快樂の宮殿』を種本としており、美德と才能に恵まれたヘレナが高慢で卑怯なバートラムを執拗に夫として求める理由や、ほら吹きで臆病者のパローレスが戦場や兵士たちの現実的な面を曝し続けること、最終幕にはバートラムの非道さが次々と暴露され、調和のとれた世界に戻るはずの喜劇としては解釈上の問題を抱えている。

1. 劇の概要と特徴

ルシオン伯爵未亡人に育てられたヘレナは、その一人息子バートラムと身分違いの恋を实らせるために一計を案じる。名医であった父の遺した処方箋でフランス王の難病を治療し、その褒美として夫を手に入れる魂胆である。伯爵と医師の娘という身分違いの結婚を嫌悪し、バートラムが戦場へ逃げた後も、「先祖伝来の指輪を手に入れ、自分の子を宿すまでは夫婦とはならない」という難題をヘレナは自らの才覚で乗り切ろうとする。

伯爵邸を去り、フィレンツェへ巡礼者として訪れたヘレナは、宿の女主人の娘ダイアナがバートラムに執拗に口説かれているのを知り、ベッドトリックを計画してダイアナと入れ替わり、バートラムの指輪を手に入れ、フランス王から譲られた指輪をバートラムに贈る。

ヘレナの死の噂を聞いたバートラムが後悔してフランスに帰国し、伯爵家の友人の娘と結婚する運びとなるが、贈った指輪が王からヘレナに与えられた物であったため、ヘレナ殺害の疑いがかかる。その場にダイアナと母親がフィレンツェでの行状を訴え出て、バートラムの嘘が明るみになり窮地に陥る。そこにヘレナが現れ、先祖伝来の指輪はヘレナがベッドでもらったこと、子どもを宿していることを告げ、バートラムは許され夫婦となる。

後ろ盾も地位もないヘレナが目的を達成する過程には、他の喜劇には見られない特徴がある。シェイクスピアの劇作品には非常に珍しいことに、芝居の最初の台詞は伯爵未亡人であり、ヘレナや伯爵未亡人、それにダイアナの独白など女性の台詞が多くを占める。それに対して、男性で独白があるのは臆病なほら吹きのパローレスだけである。

2. 処女性についての問題

パローレスはヘレナに「処女はそのまま寝かせておくにくすんでくる商品で、長く置くと値打ちが下がる」「処女は年寄りの宮廷人と同じ、帽子は流行遅れで帽子のブローチや爪楊枝は廃れている」「処女は萎びたフランス産梨で、汁気がない」と日用品を例に、処女性とは自然の資源の無駄遣いだと説く。バートラムとの結婚前から、純潔についての議論が繰り返されることから、処女性という美德が相対的なもので、処女を失わなければ子どもは生まれず国の繁栄に反することとなる。

結婚後のヘレナが妻という地位と処女性を交換する決意をするのだが、バートラムの妻であると吹聴できるのは、処女を喪失して子を孕めた後になるからで、結婚まで純潔を守らなければならないダイアナとの対比で再び議論が繰り返されることになる。ヘレナの計略で、ダイアナはバートラムの先祖伝来の指輪をもらい同衾したことになったので、名誉ある家柄を伝える指輪と純潔の象徴である処女の交換は同等であるように見えて、そうではなくなる。バートラムには指輪という金銭で買った女性であり、「安い値で買える程度の物」と認識されている。純潔が名誉ある結婚に結びつかないとき、その美德をどう描くかが新たな問題となっている。

3. 難題と日常生活の知恵

バートラムはヘレナを貧乏医者の子と蔑み、王からも肩書がないだけで嫌うなど説得される。彼は美德とは生まれと武勳にあると信じており、彼の母が「失った名誉は剣を振っても取り戻せない」と伝言し、王でさえ「我々の血は一緒にすれば色も重みも区別がつかない」と、美德は生まれただけに関係しないと諷めるのに、聞き入れない。戦場での現実的な状況は、パローレスの臆病さに表れ、言葉ではなく行為にこそ人間の名誉が示されると諷刺される。その上、バートラムはダイアナを誘惑し捨てる行為により、自ら名誉を捨てることになる。

ヘレナは名誉について「自らの行為で手に入れる方が先祖から受継ぐより立派だ」と考え、王の病気を父の処方箋を用いて癒し、バートラムと結婚するための土台を固める。「天も私たちが自由に動く余地を与えてくれる」「どんな女でも自分の取り柄を見せようと努力すれば、恋人を取り逃がすはずがない」と才覚を信じ、自ら愛を求めて行動する。慎み深さの下には、王を病から救った褒美に夫を選ぶ権利をくれと要求する自我が存在する。バートラムの難題にも怯むことなく、合法的な詐欺と認めたベッドトリックの計略は、指輪と子どもを見せるまでは妻と認めないという夫の命令に従いつつ、夫の本意を無視して妻の地位を諦めないものである。ヘレナの行動は日常的で現実的な手段を取って夫をやりこめる賢さ、したたかさを称賛する方へ導かれる。

「靈驗龜山鉾」の八郎兵衛

大阪芸術大学 文芸学科 教授 出口 逸平

四世鶴屋南北の歌舞伎「靈驗龜山鉾」は、1822(文政五)年7月に江戸河原崎座で初演された。1701(元禄十四)年の伊勢龜山の敵討事件を基にした、「龜山もの」と呼ばれる作品群の一つである。そこには藤田水右衛門という強悪な敵役が登場する。ところが本作にはもう一人、まったく別なタイプの悪党が現れる。それが町人の八郎兵衛である。

今回は「靈驗龜山鉾」における八郎兵衛の人物像を、旧来の「お妻八郎兵衛もの」の系譜、さらには南北の先行作「彩入御伽草」(1808年初演)の八郎兵衛と比較しながら検討してみたい。

1 お妻八郎兵衛もの

「お妻八郎兵衛もの」は、1702(元禄十五)年夏に大坂で起きた無理心中事件を扱った歌舞伎「四ツ橋娘殺し」(同年秋初演)に端を発する。のち小説や歌祭文にもなったが、1764(明和元)年7月に起きた遊女殺しを描く際に、お妻八郎兵衛の名を借りて、歌舞伎「文月恨切子」(並木永輔作)が上演され大いに評判を取った。1769年には人形浄瑠璃「棲重浪花八文字」(八民平七作)が作られ、その一部は現在も「鰻谷」と呼ばれ、繰り返し上演されている。また1785(天明五)年には、江戸深川に舞台を移した歌舞伎「室町殿桜花舞台」(笠縫専助作)が生まれる。

こうして江戸・上方双方で「お妻八郎兵衛もの」の狂言が作られたが、多くの作品に共通する出来事がある。それがお妻の偽りの「縁切り」「愛想づかし」ともいうから、八郎兵衛の「殺し」にいたる展開である。

なぜお妻は嘘の愛想づかしをするのか。また八郎兵衛はなぜお妻を殺し、自害するのか。こうした謎にどう答えるかが、狂言作者各々の腕の見せ所となった。

2 彩入御伽草

南北がこの「お妻八郎兵衛もの」を初めて取り入れたのが、1808(文化五)年閏6月江戸市村座で初演された「彩入御伽草」である。その二幕目に八郎兵衛は、江戸っ子の鰻屋として登場する。お妻は元芸者で、いまは八郎兵衛の女房として店を切り盛りしている。主家の重宝鷹の掛軸を取り戻すため、言い寄る鮫鞘新助(実は八郎兵衛の弟)の甘言を入れ、お妻はわざと八郎兵衛に愛想づかしをする。激昂した八郎兵衛は、駕籠に乗った新助をお妻と勘違いして刺し殺す。その過ちを知り、心中を決意した二人だったが、鷹の掛軸が戻り、事態は一件落着となる。

この作品では、お妻の「愛想づかし」は鷹の掛軸を手に入れるための方便であり、また八郎兵衛の「殺し」には江戸っ子らしい「気短」「無法」が強調される。さらに舞台としては「これまた早替り大当り」(『歌舞伎年表』第5巻)と、八郎兵衛と新助の一人二役の早変わりが一番の見所となっている。

ただしこの二幕目は一幕目のストーリーとまったく関係がない。それゆえせつかくの一人二役も、お妻をめぐる兄弟の微妙な三角関係がうまく話の展開に生かされず、た

だ早替りという目先の変化にとどまる。また急転直下のハッピーエンドを、「江戸っ子の深切づく」の一言で納得させるのはいささか無理がある。総じてこの江戸版「お妻八郎兵衛」に趣向の面白さはあるものの、未消化・拙速の感は拭えない。

3 靈驗龜山鉾

南北は晩年にいま一度、八郎兵衛を自作に登場させた。しかし八郎兵衛は、本来「龜山もの」とはまったく縁のない人物である。あえて八郎兵衛を組み込んだ、その意図はどこにあったのだろうか。

まず人物関係でいえば、お妻の恋人は香具屋弥兵衛(実は石井源之丞)に変わり、八郎兵衛は「彩入御伽草」の鮫鞘新助と同じく、金でお妻を奪い取ろうとする恋敵となる。さらに源之丞は敵の藤田水右衛門を探しており、八郎兵衛はその水右衛門と瓜二つという設定なのである。

それでお妻は八郎兵衛を水右衛門と勘違いして接近し、弥兵衛に偽りの愛想づかしをする。八郎兵衛の嘲笑とお妻の「心変わり」に怒った弥兵衛はお妻に刃を向けるが、彼女の本心を知って和解する。ところが源之丞(=弥兵衛)は水右衛門におびき出され、返り討ちにあう。棺を前に悲嘆に暮れるお妻に、虚仮にされた隠亡八郎兵衛が襲いかかるが、逆にお妻に殺される。しかしお妻も、棺のなかに潜んでいた水右衛門になぶり殺される。

このようにみえてくると、本作の八郎兵衛には二つの特徴が見てとれる。第一は、源之丞の恋敵でありかつ敵の水右衛門と瓜二つであるがゆえに、彼は「恋」と「敵討」という本作の2つのテーマを結びつける要の役割を担っているという点である。

第二は、殺人につぐ殺人で、凄惨な場面の続く作品の流れが、彼の生み出す笑いによって切り変わる点である。たとえば水右衛門に間違われ、手紙と二十両を手に入れた彼が、「お手紙御披見のうへ、お返事を下さりませ」とせがまれ、「サア、この手紙を読たいにも、返事を書たいにも、おれは無筆○イヤサ、今日は取込んでおれば、御返事はこの方よりいたすと、親どもへよろしく申てくりやれ」と応える場面など、八郎兵衛の庶民性がコミカルに現れている。こうした笑いは「彩入御伽草」の八郎兵衛にはまったく見られない。

と同時に、「よくおれをだましたな。うぬが方から仕掛けた色事。誠と思つた八郎兵衛、俄にそれもつき出したは、扱は商売が隠亡ゆへ、われは愛想をつかしたのか」とお妻に出刃を突きつける暴力性が、八郎兵衛という男には終始つきまとっている。

こうして「靈驗龜山鉾」にいたる八郎兵衛像の変遷をみると、南北が本作の八郎兵衛を残忍でユーモラスな悪党、すなわち「悪の道化」として描こうとしたことがわかる。

ではなぜ「靈驗龜山鉾」には水右衛門と八郎兵衛という二人の悪党が必要だったのか。この点については稿を改めて論じることにした。

リモート学習新時代に向けたアーカイブの制作

大阪芸術大学 音楽学科 教授 志村 哲

<研究目的>

本研究は、いわゆる新型コロナ禍に実施してきたリモート授業における諸問題を検討するとともに、ネットワーク上の授業で必要になると考えられる、歴史的なアナログ記録メディアをデジタル化したアーカイブの作成を目的とする。また申請者が、通信教育部音楽学科の開設準備段階から構想を温めてきた、対面授業では得られない教育効果とその授業形態について、本学が使用するZoomミーティングのシステムを使用した場合の制約と拡張性を評価するとともに、今後の可能性を見据えて新時代の個別的／主体的な学習方法と教材コンテンツの在り方を実践的に考察する。近未来の大学は、学術的知識の専門化／高度化に対応できる体制作りが必要であることは確かだが、一方、生成型AIの実用化による知識の流動性の高まりに対応できる高度な専門性を有する教員を、多種多様な領域から夫々確保することは困難になるであろう。

そこで、西暦2000年の開設当時から報告者の構想にあったリモート授業におけるフィールドワーク先での生中継や、人間の教師と教授アバターの対話形式の演習授業等の実現は、現状を乗り越えられる可能性がある。また、教育産業界ではすでに推進されているオンデマンド教材による事前事後学習と、きめ細かな個別指導のためのAI活用の方法や、若者のインフラストラクチャとなったゲーム習慣などを考慮することが有効である。

今後の大学授業を理論系と創作系に分けてそれぞれの将来像を予測してみれば、両者とも「リアルとヴァーチャルのハイブリッド形式」に移行するであろう。そのためにも、デジタル教材の準備をしなくてはならないと考えられる。ただし、合理化のための安易な「なんでもデジタル化」は芸術系の学習環境にはそぐわない。音楽行動における人間の感性と創造性は、身体器官からの情報によって育まると報告者は考えるからである。

<研究方法と成果の概要>

音楽文化は、古には同一地域、同一言語の内に育まれ、イメージが共有されてきた。ところが、国際的な人の往来と、通信、記録メディアの発達によって、異文化間の文化触変が起こり、音楽様式は多様に拡散していった。さらに、経済優先の現代日本社会においては「タイプ」がひとつの価値観として、文化理解の側面に大きく影響を与えている。しかし芸術は、創作者の長期の修練と苦悩の先に結実するものであると考えることもできる。また、音楽は理解するものではないという言説もしばしば耳にしてきたが、グローバル社会においてはその考え方が

が大勢の好奇心と知的／感覚的創造性の幅を狭めていると感じられる。その問題への対処方法として、特に伝統音楽／芸能の世界では、文字や音声による解説を公演と同時に進行させる試みのほか、ノンバーバルコミュニケーションが求められる器楽曲においては、流行のアニメ、プロジェクション効果などを重ねるなど、当該作品には本来不要であった情報の付加による表現方法が一定の成果をあげている。報告者は、こんにち叫ばれる伝統邦楽衰退の要因のひとつに、以上のことがソフト、ハードともに適切に対応できていないことを指摘してきた。本研究は、本学の学生、教員の活用を念頭とし、今後の創作／教育関係を担う人々に対して、以下の方法により文化理解のための情報のアーカイブを提供する。

[1] 歴史的かつ膨大なアナログ教材のデータ化

報告者が収蔵する音楽史料のなかには、歴代の教授がフィールドワークで得た、他に類を見ない独自の録音／録画メディアが大量に存在する。これまで、その一部についてデジタル化の作業を実施したが、一研究者が処理できる量ではないので、専門知識と技術の提供を受け、集約する事業計画を立てた。具体的には、これまで分散して保管されてきたアナログ記録メディア(オープンリールテープ、カセットテープ、ビデオテープ等)を整理し、パーソナルコンピュータによる検索が可能なリスト作成と、音源データ化の作業モデルを試作した。さらに、ネットワーク上から授業使用が可能なアーカイブの仕組みを検討した。

また、すでに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ネットワークに対応した歴史的アーカイブの構築方法と遠隔授業への効果的活用の方法について検討した。

[2] 本学の地理的・歴史的特徴を生かした作品の制作と伝統音楽の理解・活性化のための実験

創作領域では、産学協同「明珍火箸風鈴プロジェクト」における作品《楽の器 - 実践編》の制作と公演を実施し、同時進行するプロンプト表示の実験を行った。なお、報告者は、第2次AIブームの頃、Cyber尺八プロジェクトにおいて、伝統的奏法の現代化の在り方を提示したが、現在の第3次AIブームにおけるメタバースへの展開の可能性について、学会、企業セミナーに参加し検討した。

[3] 本学が資料を受け継ぐNHK制作を中心とした歴史的電子音楽のデジタル・リマスタリングに係わり、教材のアーカイブ作成のために作曲者、制作担当者に取材し、ドキュメントを作成した。

近世の笛譜にみる楽家の伝承—京都方と在京天王寺との関係性—

大阪芸術大学 音楽学科 特任准教授 出口 実紀

本研究は近世の雅楽譜に基づき、京都方の中で笛を主業としていた大神(山井)家と天王寺方楽家の中で京都に居住していた「在京」岡家および東儀家との関係について、笛譜の記譜から考察するものである。

雅楽は、代々「楽家」と呼ばれる人たちによって伝承されてきた。彼らは明治期に統合されるまで、京都(京都方)、奈良(南都方)、大坂(天王寺方)の三地域に本拠地を置き、それぞれの地域で雅楽の演奏活動に従事するとともに、家ごとに決められた楽器および舞を代々伝承してきた。天王寺方の楽家は藺・林・東儀・岡の四家で構成され、笛を主業とするのは岡家と東儀家の一部の家筋である。

筆者は近世の岡家の研究に取り組む中で、岡家の笛譜が二つの系統に分類できることを明らかにした。近世の笛譜には、「本譜」と呼ばれる孔名譜が記されるが、それとともに「唱歌」を記すことが多くみられる。唱歌とは片仮名で記された楽器の旋律を唱えるための譜のことである。

この本譜と唱歌の記譜が、同じ岡家の譜であるにも関わらず二つの系統に分かれる理由としては、その家の居住地や譜を著した楽人の出自が大きく影響していると考えられる。

近世期、天王寺方は本拠地である大坂に居住する「在天王寺」(在天)の家と、京都御所等での奏楽に従事するため京都に居住する「在京」の家に分かれていた。本家と複数の分家から構成される岡家も同様に、在天岡家と在京岡家が存在していた。

そこで、岡家の笛譜を精査、分類し、笛譜の書写に関わった楽人の出自や居住地を照らし合わせたところ、記譜の違いは居住地と関係している可能性が高いことが判明した。在京天王寺の楽家にとって、日常で演奏を共にするのは京都方や在京南都方の楽人たちである。そのため、必要となるのは天王寺方が代々伝承していた演奏(旋律)ではなく、京都方楽人や在京南都方の楽人たちと統一した演奏であり、その結果、天王寺方楽家ではあるものの在天とは異なる旋律を持つ譜の系統へと変化していったのではないだろうか。

それを裏付けるため、「在京天王寺」の笛譜と京都方の中で笛を主業としていた大神(山井)家の笛譜を比較考察することにより、在京天王寺と京都方の譜の系統との関係性を明らかにする。

まず、天王寺方の記譜について整理する。在天岡家の

笛譜では、①唱歌の「リ」において漢字の「利」を使用すること、②本譜に「平(平調)」や「双(双調)」といった音名表記を用いること、③「トハハ」や「テレヘ」といった現行とは異なる唱歌を用いること、④本譜(旋律)においても、一部現行とは異なる旋律がみられる、といった特徴が挙げられる。一方、在京岡家の笛譜である国立歴史民俗博物館所蔵の『龍笛譜』(岡昌芳、文化八年)をはじめ、書写者の出自が在京岡家と関わりのある笛譜では、①本譜には指孔が用いられること、②唱歌の表記も含め、「トリヒ」など現行に近い唱歌であることが指摘できる。

では次に、京都方の山井家の笛譜を考察する。名古屋大学附属図書館所蔵『龍笛譜』(山井基寿、文政八年)は、中央に唱歌、その左横に本譜(指孔)が記される現行と同じ記譜様式である。唱歌をみると現行の唱歌譜と類似しているものの、「トウラア」や「ロウホウ」といったように、母音を細かく表記するという点が特徴として挙げられる。

この在京岡家の『龍笛譜』と山井家の『龍笛譜』は、成立年代が文化八年(1811)、文政八年(1825)と近いことから、今回比較分析の資料として取り上げることとした。この両者の譜では本譜や唱歌がどの程度一致するのか、異なる箇所はあるのかを照合した結果、本譜においては一部表記の違いはあるものの、旋律そのものは同じであった。本譜の一部表記が異なるのは、例えば「中・夕・中」と運指が動く際、山井の譜ではこのとおり表記されるが、在京岡家の譜では「中・由」と表記される。この「中・由」は、演奏する場合「中・夕・中」と同じ運指になるため、旋律はどちらも同じである。岡家の譜ではこのように指が隣り合って動く運指の際に「由」を使って表記する傾向があることも今回確認できた。

そして、在京岡家と山井家の譜では本譜は同じで、唱歌が異なる箇所が多く見受けられた。本譜が一致していることは演奏される旋律自体は同じであり、在京岡家の楽人が京都方の山井家の楽人と共に参仕(奏楽)する際、演奏上の支障は無いと考えられる。在天岡家と在京岡家の譜では明らかに旋律自体の系統が分かれているため、本研究によって、在京岡家と京都方の譜の旋律は一致している事が裏付けられた。ただし現時点では二種の譜による照合結果に留まっているため、今後京都方、在京岡家および在京東儀家の他の笛譜とも照合作業をおこない、京都方と在京天王寺方との関係性をさらに紐解く必要がある。

「竹」造形素材としての可能性

大阪芸術大学 工芸学科 教授 長谷川 政弘

私の造形作品の表現素材は、主に金属であるが、2017年から2022年までの7年間、奈良県生駒市高山竹林園で開催された「高山竹あかり」にて竹の造形物のデザインと制作を行い、竹を造形素材として扱ってきた。竹林園のある高山地区は、日本で唯一の茶筌の産地であり、ほぼ100パーセントに近い茶筌がこの地区で生産され日本の茶道文化を支えてきた。

この「高山竹あかり」は、生駒市と高山竹あかり実行委員会によって毎年開催されており、今回で27回目となる。高山竹林園(約2.7ha)全体に200本以上の真竹を使って大型造形物を制作し、約3000本の水ロウソクや松明でライトアップして2日間で3000人以上の観客が訪れるイベントである。

竹は造形素材として私の普段扱う金属と材質的に異なる所が多いが、似た性質も持っている。本研究は金属造形作家の視点から、竹の造形素材としての可能性を探ってみたい。以下「高山竹あかり」の特色を上げる。

1) 竹の造形物をライトアップするイベントは、全国各地で開催されている。その多くがイベントの演出の一部になっているが「高山竹あかり」は、あくまでも竹の造形物のライトアップが主役のアートイベントである。

他で開催される竹あかりイベントのほとんどが防火上の制約やあかりが消えない理由からLEDライトを使用しているが、ここでは自然の炎の揺らぎにこだわり、メインの光源として水ロウソクを使用している。

2) 私が描いたデザイン画をもとに、高山地区内の地元業者が組織する「茶筌組合」と「編み針組合」が分担して私の指導のもとで制作する。

普段手に収まるサイズの中で緻密な作業をしている茶筌職人と、今では機械で作業を行なっている編み針職人と一緒に1本5メートル、200本の真竹を前にしてどうやって制作するべきかを毎回試行錯誤しながらの共同作業である。

3) 竹は伐採すると徐々に変色が始まる。真竹の美しい青竹色と内部の薄橙色をそのまま作品に生かすために何ヶ月も前から時間をかけて制作することができない。制作は1~2日間、現場での設営は、ほぼ1日と驚くほどの短期間で造形物を完成させなければならない、特に設営現場では即興性と臨機応変な判断が求められることになる。

こういった背景や制約を踏まえた上で、園内7箇所の空間を想定して造形物のデザインをした。竹を扱うパターンは大きく次の三つのタイプに分けられる。

- A 竹の形はそのまま、必要な長さで切って使う。
- B 竹を縦割りにして平板材として使う。(主に8分割)
- C 竹の一部はそのままを残し、途中まで割って使う。

竹と鉄の素材としての類似点は、パイプ構造では縦方向の圧力には強い。横方向の圧力に対しては、しなってカーブを描く。それは竹の縦割り(8分割)にしたものや金

属の長い平板材も同様である。ただ異なる点は、竹は曲げが限界に達すると折れてしまうが、限界まで弾力性を保ちながら美しいカーブを描く、金属は折れることはないが限界を越えると部分的に曲がってしまう。そして竹のような弾性は無くなってしまう。竹の造形素材としての最大の魅力はこの弾性が生み出す曲線にあると私は思っている。

そしてデザインをする上で、竹の外面と内面どちらを使うかで作品の印象が大きく変わってくる。それはライトアップすると著明に現れる。表側は美しい青竹色を輝かせるのに対し、内側は光を優しく吸収し、竹の節目を反射させキラキラと輝き非常に美しい表情を見せる。以下、7箇所の展示場所に合わせた造形物の形態をタイプ別に分類した。

- ①鷹山橋:C 公園に入る橋の欄干に取り付けるために竹のシャープな直線性を活かしたものにした。少し高さを変えて2タイプ制作した。
- ②入り口階段と植え込み:B 傾斜した植え込みから輪が転がってくるようなイメージの作品。
- ③円楽寺跡:C 竹の下方だけを8分割にして円形に広げたものを4種の高さで制作。正三角形に配置したシャープな作品。
- ④芝の広場:AとB 奥行きのある縦長の大きな空間。波間に何艘もの舟が浮かび、多目的広場に向かって導線的なインスタレーション作品。
- ⑤多目的広場:BとC 園内最大の大きな空間。2種類の大型作品を数多く配置したインスタレーション作品。一つは5メートルの竹を2メートル残したところで8分割しそれを放射線状に開き、もう一度根元に集めて縛りハート型にした作品。もう一つは竹を縦に8分割して4列につないで幅を持たせたものを何回か丸めたダイナミックなリング作品。何点も連続で配置すると螺旋状の美しい空間が生まれた。
- ⑥資料館前階段:AとB 多目的広場につながる階段の両脇の手摺りに設置。節の間にポケットや穴を開けて水ロウソクのあかりを内包させる。動きを出すために穴にヒゴ状にした竹を差し込み巻き付けた作品。
- ⑦園内通路:A 「ごぼんつ」と呼ばれる竹を30cm程度で斜めにカットしたものの中に、水ロウソクを入れて通路両脇に配置し足元を照らし園内散策の導線をつくった。カットをV型にすると切り口がハートに見える効果がある。

「高山竹あかり」の特徴は、いくつかの制約の中から独自の竹の扱いが生まれて来た。竹細工のように工芸的で緻密な作業を竹に施すのではなく、制作時間を多く取れないという制約を逆に生かし、竹自体にあまり加工を加えず竹の弾性をうまく利用し、竹の描く美しい曲線そのものを生かした彫刻的造形作品だと言えよう。この弾性こそが竹の造形素材としての最大の魅力と言える。

染色工程と支持体の関係

大阪芸術大学 工芸学科 准教授 舘 正明

染色において偶然にできる染みは、製品にはならない失敗とされ、避けられてきた。『手描友禅染の技術と技法』には「組織的に織物表面に起伏の大きい地合のものは、無地浸染のほかは不向きで、均染性は求めがたいものです。(中略)白生地の性状と染色性において、織物構造のうち、糸の撚りと織物組織の違いが浸透性や均染性に影響をもつので、これらを配慮して白生地を選んでください。」(昭和 59 年、京都市染織試験場発行)と説明がある。本研究では上記の文章のように布選びの段階で「不向き」とされるような布と染色工程との負の相性を積極的に利用し、布が染料の単なる支持体となるだけでなく、布と染色工程が一体となることを研究対象とした。

蠟染めの制作工程において、防染のために布に置いた蠟の上に染料がかかることは頻繁に起こる。制作者はその都度、その染料を拭き取り、染料が蠟を通して布に染み込まないようにする。しかし、稀に拭き取りが甘かったり、蠟の防染が弱かったりすると布に染料が染まりつき染みをつくる。この染みは汚れとみなされ失敗とされるが、現在、私が制作に取り組んでいる「spots」シリーズは、この現象を意図的に行っている。そのためには蠟の撥水力と染料の浸透力のバランスが重要で、蠟についてはその種類や配合と置き方、染料については助剤等で調整を行なっている。本研究においては、蠟と染料の関係に加え、支持体である布の構造も加わることでそれぞれの関係がより複雑になることが予想されたため、蠟の種類を「ステアリン酸」と「木蠟」の 2 種に絞り、染料の浸透を促すような助剤は使用せず、実験を行うこととした。支持体となる布については、これまで使用してきた均一な太さの糸や平坦な織りの布ではなく、糸の太さに変化があるものや、織りの構造によって布自体に凹凸のあるものを選んだ。また、染色方法には「浸染」「捺染」などの方法があり、私は「引き染め」と呼ばれる染色方法を使用している。「引き染め」は張木や伸子、木杵などによって布を張り、刷毛で染色する方法である。通常の引き染めでは、染色した布をできるだけ水平を維持した状態で乾燥させる。水平を維持しないと染料に偏りが生じ、染色ムラとなるため注意が必要である。また、乾燥時に、布の表面に異物、例えば刷毛から抜け落ちた毛などがあると、乾燥が不均一になり、こちらも染色ムラを起こす原因となる。しかし、本研究では支持体の布と染色工程との負の相性を積極的に利用することが目的のため、染色後の乾燥時に布を斜めの状態で乾燥させたり、布を床に置いて乾燥させたり、不均一な乾燥状態を作り出すことを考えた。

実験には「綿白 刺子 93cm 巾」(以下綿刺子)、「綿ワッフル オフ白 116cm 巾」(以下ワッフル)、「綿 70 レーヨン 30 92cm 巾」(以下綿レーヨン)の 3 種の生地を用意した。刺子とは「綿布を重ね合わせて、一面に一針抜きに細かく縫ったもの。丈夫で、消防服や柔道着などに用いる。」(一部抜粋、広辞苑第 7 版)とある。今回使用した「綿刺子」はこの本来の刺子とは異なり、織の技法を用いて刺子のような模様を織ったもので、布の表面に小さな突起が約 30mm 間に 9 個並んでいる。「ワッフル」は洋菓子のワッフルのような格子状の凹凸が組織織りによって作られており、約 40mm 間に 6 個の凹凸がある。「綿レーヨン」は綿糸とレーヨン糸が 70%と 30%の割合で交織されたもので、こちらも組織織りによって一部の経糸が浮いた構造になっており、10~12mm 程度の間隔で格子状の模様があらわれ、わずかだが凹凸が作られている。この 3 種の生地には高さや大きさは異なるがそれぞれに凹凸があり、この凹凸が浸透性や均染性に影響を及ぼし、意図した染色ムラを引き出せるのではないかと考えた。染色した布を壁やテーブルに立てかけた状態にし、水平を維持せず乾燥させることで、染料はゆっくりと下方に流れ落ちる。実験前の予想では、流れた染料は凸部分では早く流れ、凹部分では溜まりができ乾燥が遅れる。そのため、布の凸部分は色が薄くなり、凹部分では濃くなると考えた。また、染色した布を床に置き乾燥させることで、凸部分は床に密着し乾燥が遅くなり、凹部分はそれに比べ早く乾燥する。そのため、布の凸部分は色が濃くなり、凹部分では薄くなると考えた。しかし、その結果は驚いたことに、ほぼ染色ムラが生じなかった。今回使用した染料は染色後にアルカリによる化学反応によって定着するタイプの染料のため、染料の定着工程で同様の現象が起こり、染色ムラが生じることを期待したが、こちらも残念ながらほぼムラのない綺麗な布に仕上がった。この結果は実験としては非常に残念なものとなったが、これまで制作の上で注意されてきた事柄が、実は不要なのでは、という新しい研究のきっかけになるように思えた。また、本研究で使用する染料は均染性が良い染料とされている。これも染色ムラが生じなかった原因のひとつと考えられる。これについては本研究と使用する材料が異なるため、別の研究課題としたい。

染色工程と支持体の関係を探る本研究においては、前述した染料と布の関係だけでは思うような効果が得られなかったため、現在は蠟の防染も含めた上での染色工程と支持体の関係を探る実験を継続中である。その結果は研究成果報告にてまとめたい。

映画「スコーピオ・ライジング」の作品分析

～1960年代アメリカン・ポピュラー・ミュージックとの関係を中心に

大阪芸術大学 映像学科 准教授 大橋 勝

アメリカの映画作家ケネス・アンガーの代表作であり、アンダーグラウンド・シネマのモニュメント的作品である『スコーピオ・ライジング(起き上がる蠍)』(1963)の作品分析を行なった。特にサウンドトラックに選曲されている、当時のヒットナンバーとの関係に着目し、作品の新たな解釈を試みる。

ケネス・アンガー/Kenneth Anger(1927-2023、アメリカの映画作家)は、アンダーグラウンド・シネマの代表的作家であり、その制作スタイルはアメリカン・ニューシネマ(ニュー・ハリウッド)の原型であり、現代のクイア・シネマの先駆と位置づけることができる。彼はハリウッドの撮影所で働いていた祖母の影響により、幼少時より映画に慣れ親しんでおり、また少年時代のSF趣味から、精神世界やオカルトへと傾倒していく。特にアレクスター・クロウリー(1875-1947、イギリスのオカルティスト)に感化され、セラマ思想を信奉するようになる。こうしたアンガーの思想及び文化的背景は、彼の映画作品に現れており、代表作『スコーピオ・ライジング』においてもそれは顕著である。

この文脈とともに、一見無造作に選曲されているように見えるサウンドトラックと映画の内容との関連を考察した。使用されている13曲は、映画制作当時(1963年)のヒットチャートにランクされていた曲であり、映画の全編にわたってBGM的に絶え間なく流れていく。セリフの一切無い本作において、これらの歌詞が言語的メッセージとして機能している。死の欲動、悪魔崇拝を背景としながら、この映画が観るものにポップな印象を与えるのはこの選曲が大いに関係しているが、これらは単なるバック・グラウンド・ミュージックではなく、作品の意味そのものを支える言語的メッセージとしても機能しているのである。

『スコーピオ・ライジング』のサウンドトラックに使用されている曲は以下13曲である。

- リッキー・ネルソン「フールズ・ラッシュ・イン」(1963)
- ベギー・マーチ「ゼンマイ人形」(1963)
- エンジェルズ「あたしのボーイフレンド」(1963)
- ボビー・ヴィントン「ブルー・ヴェルヴェット」(1963)
- エルヴィス・プレスリー「悪魔の化身」(1963)
- レイ・チャールズ「旅立てジャック」(1961)
- マーサ&ザ・ヴァンデラス「熱波」(1963)
- クリスタルズ「彼は不良」(1962)
- クラウディン・クラーク「パーティ・ライト」(1962)
- クリス・ジェンセン「拷問」(1962)
- ジーン・マクダニエルズ「もう戻れない」(1962)
- ベギー・マーチ「彼について行く」(1963)
- サーファリス「ワイプ・アウト」(1963)

アンガーはドキュメンタリー映画『アンガー・ミー』(2006年、エリオ・ジェルミーニ監督、日本での公開は2021年)

のインタビューで、『スコーピオ・ライジング』におけるポピュラー・ミュージックの使用について、“a kind of ironic commentary to the visual(映像に対する皮肉な解説)”と語っている。

導入部の曲はリッキー・ネルソン・ヴァージョンの「フールズ・ラッシュ・イン」(1963)。原題 *Fools Rush In (where angels Fear to Tread)* は直訳すると「愚か者は飛び込む(天使も恐れる処へ)」だが、これは一種の諺で、「盲、蛇に怖じず」と「君子危うきに近寄らず」の意味を合わせもった慣用句である。愚か者は後先考えずに危険に飛び込むが、恋とはそのようなもの。本来は恋についての歌であるが、この映画ではオートバイと危険にのめり込むバイカーの行動を比喩的に表している。男性歌手による軽快な歌声に合わせて、青年がバイクを組み立てている。ガレージに転がるブーツ、工具、オートバイのパーツ。光り輝くバイク。ゆっくりと立ち上がる男のレザーのジャケットに 鋳 で書かれた文字 “SCORPIO RISING” と “KENNETH ANGER” が示されてこの曲は終わる。

2曲目はリトル・ペギー・マーチの「ゼンマイ人形」(1963)。1曲目よりややスローテンポのガールズ・ポップ。思春期の少女が自分をゼンマイ人形になぞられてつづる恋の歌である。ここではブリキ製ゼンマイおもちゃのオートバイで遊ぶ幼児と、バイクのパーツを組み立てる青年が対比される。バイカーのコスプレをした幼児がおもちゃで遊ぶ様子は、そのまま青年の姿に移行する。子供の愛着と青年のフェティシズムが交差する。

最後の曲はサーファリスの「ワイプ・アウト」(1963)。この曲は冒頭に甲高い笑い声と “wipe out” というセリフが入る以外はインストルメンタルの曲である。サーフィンがテーマにしたいわゆるサーフ・ミュージックであり、題名の「ワイプ・アウト」は「一掃」や「絶滅」を意味する語であるが、サーフィンでは「転倒」や「(意図に反してボードから)落ちる」ことを指す、場面はオートレースに突入し、スピード感溢れるギター演奏音に追われるように加速していくが、転倒事故によって唐突に終わりを迎える。救急車のサイレント赤色灯。恐らく死亡したであろう青年の姿。曲の題名が示す通りのアクシデントが死への衝動を成就し、映画も終わる。

『スコーピオ・ライジング』において、歌詞の意味や曲の世界観が、映画の意味内容を部分的に担っていることが確認できた。そのあり方は決して説明的ではなく、映像との対位的関係により、シーンごと、曲ごとに変奏を奏でている。そしてそのことがこの作品の豊かさを支えているのである。

主要参考文献

Anger: The Unauthorized Biography of Kenneth Anger, Bill Landis, 1995, HarperCollins

「映画作法(さほう)」を紐解く

大阪芸術大学 映像学科 准教授 豊浦 律子

1895年にリュミエール兄弟が動く写真をスクリーンに投影して公開、これが現代にまでつながる映画の起源とされている。フィルムで撮影し、映写機で上映する。専用の施設が必要でありそれら映画館と呼ばれる施設で上映されるものが「映画」と呼ばれる。しかし、デジタルの台頭により劇場でもフィルムでの上映はほぼなくなりつつある。映画の発明からおよそ100年以上、フィルムが主流であった世界がたった数年でデジタル技術にほぼ変わってしまった。それに合わせて、映画の制作現場も大きく変わってきている。フィルムが主流の頃に映画界を支えてきた重鎮たちは今の世の中をどのように思っているだろう。安易に映画の制作ができる現状において今一度立ち止まって「映画の作法」を改めて見直すことが本研究である。

戦時中に発足した大映映画撮影所で活躍した森田富士郎氏が当時は光量を測り露出を決めるための露出計もなかった時代、撮影は勘であり、匙加減が現像であったと語っている。フィルムの歴史と共に歩んだ森田から富士フィルムが映画用フィルムの生産を撤退した折に語った内容が以下である。

「大事なものは光」

1926年「狂った1頁」衣笠貞之助監督作品。当時ライト自体はなく、光のニュアンスを表現するのにセットの壁に銀粉を撒き反射をよくし、日光の入るガラスステージでの撮影を行った。エジソンも当初は陽の光が入るガラスステージであったように、写すことが大前提で光による演出とは中々できない状況だったようである。その後タングステンライトが台頭し、光の表現ができるようになる。その後日本では撮影部と照明部とに分かれてしまい、日本の撮影監督はハリウッドのような撮影監督とは全く違う役割を担うようになってしまう。「光と影の演出」、その主導権を人任せにしてしまったことは日本映画がコースを間違えてしまったからだとして森田は嘆いていた。大映時代から活躍した照明技師の中岡源権氏は、光は強さであり、映画の照明は現実とは違う。それぞれのシーンでその演出を助ける光が大切であり、余計なものを消すのも大事なものを写すのも光であると語っていた。

撮影技術を担う二人の重鎮の言葉から伺えるように、フィルムであろうとデジタルであろうと大切なものは光であり、作品の画作りにおいて大切なことは光による演出であると言える。当初のデジタルはとらえる光の幅が狭かったが、最近ではRawやlogといった記録方法により、フィルムとあるいはフィルム以上の光の幅を収録することができるようになってきた。このことから十分「光の演出」を捉えることができるのだが、フィルムのように撮影して現像するまで結果がわからない媒体ではなく、安易にモニターで結果を確認することができてしまう現状で、果たして当時のような写すことに真剣に向き合っていた頃と同じであるかは疑問を残すところである。

大切な光をいかに記録するかという面において、フィルムの開発の歴史から学ぶことができる。モノクロフィルムからカラーフィルムへ、主にイーストマンコダック、アグファフィルム、そして富士フィルムが使用されてきた。森田の初カラー作品であった「鞍馬天狗」(1965)では富士フィルムを使用、しかしこのフィルムはグリーンが発色が強く竹林の撮影では葉裏の光がけばけばしく、決定的であったのは女優の化粧。見た目では綺麗であったのに、ラッシュを見るとシミがグリーンに浮いて見え、やむなくイーストマンに切り替えることに。しかし、当時の富士フィルムの技術者にラッシュを見せると、その2ヶ月後には新製品を開発、そのスピード感に感心させられたとのこと。日本の技術の素晴らしさをその後も富士フィルムによって見せられ続けたのだが、2012年に生産終了となってしまった。フィルムがなくなることに、「絶望、落胆、哀惜」と森田は語っていたが、同時にフィルムの欠点としてフィルムはコピーすれば劣化する、同じものができないのが欠点。そしてスピード感が欠如している。いずれフィルムはなくなるだろうと予測していたという。フィルムがなくなることで森田が最後に懸念していたことの一つは、技術継承がなくなってきたことである。確かにテクノロジーの発展は素晴らしいが、それを作ってきたのは人であることを我々は後輩に伝えて行かなければならない。

技術のみでなく、「映画作法」として大切なこと。撮影監督は絵画を見てどう感じるか、観察できるか、審美眼を養うこと。自然の有り様を勉強し、どうすれば相手に伝わるかを考えること。録音技師である大谷巖氏は録音の一番大切な仕事は狭いスクリーンに奥行きと横への広がりを画面に与えること、見えてないところを観客に想像させることだと言った。音もデジタルによって随分表現の変わってきた部所ではあるが、根本はやはりフィルムだろうとデジタルだろうと大切なことは同じようである。

同時期に活躍した井上昭監督は「ドラマの中で一番重要なのはストーリーではなく、テーマである」と語っている。なるほどこちらもフィルムもデジタルも関係なく、普遍的な「映画作法」ではないだろうか。

フィルムの歴史と共に歩んできたお歴々のインタビューからフィルムであろうがデジタルであろうが「映画」作りにそこはそれほど重要ではないとかがえる。

どの部所においても最も大切なことは観客に何を伝えるのか、その一点であるように思う。

フィルムもデジタルも人間にどのように見えるのかということをお前提としているので、根本は同じであり、結局は技術としては継承していることになる。

今も昔も映画制作としての芯は変わっていないということをお改めて実感し、そのことを後輩に伝えていくことが改めて大切であると今回の研究の結果として締めくくる。

E・グラナドス、F・マーシャル、A・ラローチャ、熊本マリの音楽の系譜

大阪芸術大学 演奏学科 教授 熊本 マリ

(共同研究者:大阪芸術大学短期大学部 通信教育部保育学科 特任講師 紺谷 志野)

本研究の目的は、筆者と生前深い交流があったスペイン人ピアニストのラローチャ(Larrocha, Alicia de 1923 - 2009)を中心に、スペイン音楽を代表する作曲家グラナドス(Granados, Enrique 1867 - 1916)、マーシャル(Marshall, Frank 1883 - 1959)との関わりやピアノ作品について明らかにすることである。

ラローチャは、2023(令和5)年に生誕100年を迎えた世界的な女流ピアニストであり、マーシャルの高弟であった。幼少期よりその才能を認められ、国際的な演奏活動を行う中で、アルベニス(Albéniz, Isaac 1860 - 1909)やグラナドス、ファリャ(de Falla, Manuel 1876 - 1946)、モンポウ(Mompou, Frederico 1893 - 1987)といったスペイン人作曲家のピアノ作品を多く演奏し、スペイン音楽作品の魅力を広めることに貢献した。

筆者は幼少期にスペインに移住し、現地で音楽教育を受け、スペイン王立マドリッド音楽院で学んだ。幼少期にはラローチャの演奏を何度も聴く機会に恵まれ、本人やその家族とも交流を深めてきた。筆者の代表的な活動の一つとして、モンポウ(Mompou, Frederico 1893 - 1987)のピアノ作品の演奏や録音、書籍の翻訳を行っているが、モンポウ作品に関わるきっかけを筆者に与えたのもラローチャであった。

本論の共同研究者の紺谷志野は、大阪芸術大学、同大学院の出身であり、筆者の指導のもとで2012年にスペイン音楽に関する博士論文を執筆した。昨年度の共同研究においては、現代スペイン音楽の作曲家ホアキン・ニン＝クルメル(Nin-Culmell, Joaquín 1908 - 2004)の作品について、父親のホアキン・ニン(Nin, Joaquín 1879 - 1949)やその家族、音楽家との関わりを通してニン＝クルメルの作品についての考察を行った。ニン＝クルメルは、モンポウやラローチャと良き友人関係であり、本研究に昨年度の研究成果を生かしたいと考えている。

2024(令和6)年2月現在においては、本研究に関する書籍、楽譜、CD、DVD等の資料を蒐集し、共同研究者と共に研究内容の確認を行っている。

筆者は、この研究過程の2023年12月に、NHKのラジオ番組「マエストロたちの変奏曲『名盤を通して知るマエストロたち』」のラローチャ特集に出演し、4夜

連続の放送においてラローチャやスペイン音楽について語る機会を得た。ラローチャが亡くなって15年が経過した現在、生前の活躍が急速に忘れられている傾向にあり、NHKでこのような特集が組まれたことは世界的にも稀なことであった。共演の音楽学者やNHKならではの資料や音源など、筆者自身も新たに知る情報もあり、本研究にそれらを生かしたいと考えている。

また、筆者はラローチャの娘のアリシア・トーラ(Torra, Alicia)と現在も交流があり、2021年には出版社の企画でラローチャについての対談も行っているⁱⁱ。ラローチャに関する貴重で確実な情報について提供を受けられる状況であり、本研究の成果のみならず、日本における数少ないスペイン音楽の研究に貢献したいと考えている。

ⁱ アリシア・デ・ラローチャ変奏曲～名盤を通して知る大芸術家～
<https://www.nhk.jp/p/rs/GN2LPRNPXR/episode/re/X4XJW36MVW/>

ⁱⁱ 熊本マリ×アリシア・トーラ【Mari's café Mari Kumamoto & Alicia Torra】
<https://www.youtube.com/watch?v=UjtRfTvPVaM>

芸術による地域創生～現代舞踊を中心とした考察～

大阪芸術大学 舞台芸術学科 特任講師 河邊 こずえ

本研究において、芸術によって地域への創生を促す企画、とりわけ筆者の専門である舞台芸術にフォーカスを絞り、企画を調査、実現し、その結果を考察した。そして、調査結果を元に、さらに今後、現実的に可能な企画案を確立していくことを目的として研究を進めてきた。

芸術によって地域創生を促す企画は、主に美術館に集中している。今や、地方においても美術館のある地区においては、都心部と同じ様に、企画展が多く開催され、芸術作品に触れる機会が増えている。美術館に足を運ぶ機会は、日本人が芸術と触れ合う「場」として非常に大きな役割を持っている。

地方における美術館の充実と共に、美術館以外の地域そのものを利用した芸術祭も多く調査することができた。今回の研究において調査した芸術祭でいうと、奥能登国際芸術祭、ニューブランシュ KYOTO、広島市現代美術館 Hiroshima MOCA、大地の芸術祭など大規模な芸術祭が多く見られる。これらの芸術祭の大きな特徴は、都心部ではなく、アクセスはあまりよくなく、若者、住人の減少に悩むまさに過疎化する地域にて行われている芸術祭であるということである。そして、アクセスに関係なく、多くの集客者数を打ち出している調査結果が見られた。芸術祭は地域の活性化に大きく作用しているといえる。

しかし、ここで本題である舞台芸術、とりわけ時間の制約を要する分野においてはまだまだ出展数の少ないという結果も見出すことになる。これらの大きな芸術祭の中において多く見られた作品は、建築を中心としたインスタレーション、美術(絵画、彫刻等)、写真、である。つまり時間の制約がなく、いつでも観られるものが中心である。これらの芸術作品のメリットは、空間が確保できれば、展示側も、鑑賞側も時間の制約がなく作品と触れ合うことができるということとなる。大きな芸術祭にとってはひじょうに扱いやすい条件となっている。

しかし、調査を続ける中でデメリットも見出された。これらの作品は、時間の制約がない分、その「場」にたくさんの人々が集うという事には乏しい。つまり、地域そのものへの集客は可能であるが、その場において人と人とが直接コミュニケーションをとるということにおいては乏しく感じられた。筆者は、過疎化する地域の人々と、訪れる人々とが交流し、地域の人々の声を知ってもらうことが、過疎化する地域を創生していく核心に迫ると考えている。

既存する企画調査を元に、舞台芸術と、地域においてどのようなアプローチが可能なのか、聞き込み調査も踏まえて実際に企画を行った。今回企画を実践した地域は沖縄県石垣島である。様々な地区において聞き込み調査を行い、その地域の持つ問題などを見出していった。その中でも特に注目したのが石垣島であった。令和 5 年度において人口 49,955 人である石垣島、調査を進めていくと、この数年人口が増加傾向にある。現地調査をさらに進めると、出生率が日本一高いデータとなった。そしてさらに離婚率も全国の中で一番高いデータとなった。そしてそ

のデータを調査していくうちに、ひとり親家庭が非常に多いことが見出される。ひとり親であると共に兄弟が多く、子供の面倒を見られない家庭が多く存在している。筆者はホットステーションの方から聞き込み調査を行った。学校が終わった後、宿題、ごはんなどを済ませて家まで送り届ける。中には家でお風呂にいられてもらってない子供もいる。様々な問題からネグレクトを起こす親も多数存在するという。勿論その子供たちは休日も遊びに連れていってもらえない。つまり前述した例で言う、美術館にいくら素晴らしい展示が訪れたとしても鑑賞することができない環境にある。

ホットステーションの人々、地域の人々はこれらの問題に取り組むべく、色々なイベントを行っていた。例えば、石垣島パレードという地区のお祭りに、子供たちとダンスなど練習して参加、ハロウィンにはお化け屋敷を共に製作する事などを行っていた。ホットステーションの人々、地域の人々の力によってお化け屋敷は 2022 年、500 人の集客を得ていた。ここで筆者は、人と人とが集う「場」として、このイベントに舞台芸術をとり入れる事に至る。

2023 年 10 月 29 日石垣市民会館において行われた、ハロウィンのイベントにおいて、プロのダンサー 3 名、衣装デザイナー 1 名にてパフォーマンスを行った。これまで 500 人集っていたイベントに、1,000 人の集客結果を残すことができた。そして、その 90%以上が現地の人々であった。普段親子で出かけることのない親子が、企画をきっかけに出かけ、芸術を鑑賞したという声も聞くことができた。本企画は今回の成果を踏まえ、すでに来年度も企画が決定しており、自治体やホットステーションの人々と協力し、今年 2024 年 10 月は石垣市民ホール中ホールにて照明なども踏まえて舞台を上演、地域の人々に観劇する「場」を提供することを企画している。また、今年は子供たちにもワークショップを行い、実際に舞台を創り、舞台に立つ企画も考えている。

筆者は本調査において、これまで知らなかった石垣島の抱える問題について直面した。これまでの調査において、既存する芸術祭の多くが過疎化する地域へのアプローチであった。しかし、本研究を進める中で、それぞれの地区が抱える様々な問題をさらに見出して、アプローチしていく必要性を感じた。一時期の商業的な集客のみならず、地域の人々の抱える問題に向き合い、芸術を必要としている人々が、芸術を鑑賞することが可能な企画を実践することが重要であると考えている。そして、美術館のみならず、すべての環境にいる人々が自然と芸術に触れ、人と人との交流を持つ「場」そのためには、空間芸術のみならず、時間を共に共有する舞台芸術が効果的である。プロの作品を誰かと共に鑑賞する「場」、プロと共に芸術作品を創る「場」、両方の側面新しいコミュニティの可能性があると見える。筆者は本研究を元にさらに 2024 年度においても、研究を深めていく所存である。

映像表現における音楽の立ち位置——時間性と身体性の観点から

大阪芸術大学 芸術計画学科 教授 田之頭 一知

映像表現とは何かという問いはなかなかの難問だが、少なくともイメージを作り出すことであると言うことはできる。この場合のイメージという語は、或る対象に対する潜在的な理解の枠組みが感性化された像、というほどの意味である。とすれば映像表現は、広く世界に対する暗黙のパースペクティブの感性化と捉えられよう。ここで映像表現の一つである映画を取り上げるならば、まずもって映画において重要な要素は撮影という作業である。この作業は、目に見える世界の中から何をどのようにフレームの中に切り取ってくるのかを規定する。ただし、このフレームによって切り取られる世界は、物理的空間ではなく身体的空間であるという点が重要である。このことは、メルロ＝ポンティ流に言えば、世界が奥行として現われるということを意味する。しかもそれは、世界がパースペクティブ構造を有しているということであり、事物の折り重なりによって奥行のあり方が規定されるということを示している。さらに、この奥行として現われる世界は、身体を備えた私、身体的存在としての私が、まさに私の視点から眺めた世界、つまり私のパースペクティブ構造としての世界であり、その世界において私は振舞い、生き、生活する。それゆえ、身体的諸存在としての“私たち”各々のパースペクティブ構造によって編み上げられる拡がりこそ、私たちが日常の生を送る場である生活空間と呼ぶにふさわしい。生活空間は、〈相互身体的空間〉として規定されなければならないのである。この身体的空間の網の目の結節点に位置しているのが事物なのであって、事物そのものはパースペクティブ構造の土台として、私と他者の身体的空間の糊しろとして機能する。したがって、セットを組むということ、それは生活空間を模写することではなく、可能的な相互身体的空間をしつらえることであり、ロケに赴くということは、相互身体的生活空間内の結節点にカメラを位置づけるということの意味する。ここで、撮影がカメラという機械によって行なわれるというのは重要である。機械は道具と異なり、私たちの身体の一部とはならず、また、身体の延長にもなりにくい。むしろ機械は、コンピュータを脳と呼ぶことがあるといったように、それ自体で一つの器官とみなされる傾向にある。撮影という作業は、いわば身体から眼が切り取られて機械としてのカメラに吸収され、それによってカメラが独立した器官の一つへと転化することで成立しているのであり、撮影カメラは、諸々の身体的主体が織り成すパースペクティブ構造の結節点に位置した機械＝眼として機能するのである。このような眼としての機械によって撮影された対象は、スクリーンなどの物理的支持体に映し出されることで視覚イメージとなる。一方、映画にはこのような視覚イメージ、コマを単位とした視覚的映像のほかに、音および音楽が記録されているサウンドトラックが存在し、両者は並行関係にある。その点で眼と耳はそれぞれ独立しており、互いに働きかけ合う。このことは、映画にあっては、まさに映画独自の眼と耳の関係が構築可能であるということ、すなわち、新しい身体イメージの構築可能性を含意する。したがって、問題はこの視覚イメージないし映像（あるいは眼）と音および音

楽（あるいは耳）の関係性にある。

ここでベルクソンが『物質と記憶』で示したイメージ（イメージ）のあり方を呼び起こすことは有意義であろう。周知のように、彼の考えるイメージの立ち位置は事物と表象の中間である。このベルクソンのイメージは、言葉を換えれば、実在と観念、主体と客体、私と対象といった対峙するものが交わる地点に成立する。とすれば、まさしく機械＝眼こそ、そのようなイメージのあり方を明確に示していると言えるであろう。このように考えるならば、ベルクソンのイメージは、相互身体的生活空間を機械＝眼によって切り取った視覚イメージと基本的に重なり合うと言えるように思われる。そうであるとすれば、映像表現における身体イメージは、肉体（事物）でもなければただの表象でもなく、こういう言い方が許されるとすれば、生活空間を編み上げる様々な“私の身体”の原点と考えられる「〈動的で身体的なもの〉の多様な現われ」となるだろう。このように見たとき、私たちの身体は記憶を有するという点が重要である。すなわち、映像における身体イメージは、記憶と深く関連することになる。他方、記憶は過去と本質的な関係にあることを考えれば、映像としての身体イメージは過去性を有し、それゆえ身体イメージとそれを包含する映像空間には、過去という時間様相が浸透していると言わなければならない。では過去性を示す映像空間において音や音楽はどんな立ち位置となるだろうか。

映像と音は運動において交差し、運動はまさしく時間性の問題と連動しているが、他方、時間にあっては過去／現在／未来という時間様相が常に問題となる。映像表現においては、まさに映像がメインであるがゆえに、身体イメージを提起し得る映像が音の時間性を枠づけることになる。したがって、基本的に過去を志向する映像と、本来的に現在性ないし現働性を以て旨とする音の関係は、過去が現在を含み込む、あるいは、現在を過去が侵食するといったかたちになる（これが映像表現で回想場面を成立させる基盤である）。映像における身体イメージは、このように、過去の堆積としての時間の層を有する。ここで撮影が相互身体的空間の切り取りであることを考えれば、映像における身体イメージそれ自体は、切り抜かれた身体性、こう言ってよければ投げ出された身体イメージである。その点でまさに「〈動的で身体的なもの〉の現われ」であり、その時間性については過去一般を堆積層とすることになる。このように見るならば、映像における身体イメージは、未来への動きを提示し得る。この未来性も含めた身体イメージの時間性に関して、音楽が大きな働きを有していると言えるだろう。映画にあっては、過去性を本質的に示す映像に音楽が付されることによって、その映像に時間的なものをもたらすことができる。それはおそらく生活空間における時間性の源泉、ベルクソンの言う持続へとつながるものであろう。映像表現における視覚的身体イメージは、「〈動的で身体的なもの〉の多様な現われ」であるがゆえに、映像に浸透する音楽の力を用いることで、日常的時間の根源としての持続への通路を切り拓くと考えられるだろう。

アーティスト・イン・レジデンス 滞在制作における表現の可能性 / 『高砂生活』

大阪芸術大学 芸術計画学科 教授 山村 幸則

ある土地に一定期間滞在し作品制作をすること、「アーティスト・イン・レジデンス」を通して、更なる芸術表現の可能性探求を目的とする。

私は 1990 年代後半から世界各国でのアーティスト・イン・レジデンスに参加し、現代アート領域にて、素材や表現方法を多岐に拡張しながら表現活動を継続してきた。不確定要素の多い滞在制作はアーティストが臨機応変に場や人に委ねる姿勢を持ち、即興性を受け入れながら展開してゆく。その制作過程に醍醐味を感じる。それは芸術計画において豊かな挑戦であり、大きな意義を感じる。

新型コロナウイルスの蔓延により 2019 年 2020 年はアーティストも世界と分断された。渡航困難な時期、私は国内で滞在制作を始めた。2021 年 8 月、2022 年 3 月、2023 年 8 月と 3 度にわたり兵庫県高砂市『町家 Tentofu 内アートスペース Imagine』にてアーティスト・イン・レジデンスを行なった。

兵庫県高砂市はかつて旧街道や鉄道を介した陸運、加古川やその支流、播磨灘を介した水運など、交通の要衝として、その交易を介して発展してきた。山陽電鉄高砂駅以南の街並みは近年、居住人口の減少による空き家、空き地、空き店舗の増加により、商業集積地の商店街が衰退する状況が起きている。

歴史的には相生の松によせて夫婦愛、長寿の理想をあらわした能、謡曲の代表作「高砂」の舞台でもある。また高砂人形の「尉」と「姥」は結納品として全国的にも知られてきた。

2021 年 8 月、滞在先の兵庫県高砂市、町家 Tentofu は高砂神社の海側に位置する。滞在期間の多くの時間をフィールドワークとして重ねるうちに、1 軒の古民家から私の元へ高砂人形が巡って来た。埃を被った一刀彫の高砂人形はその役目を終えても高砂に暮らした夫婦の歴史を見届け今日に繋がる確かな素材であることを再認識した。そこで私は滞在中に全国から高砂人形を収集、研究を進めた。木(一刀彫、彩色)、陶(信楽、九谷、青磁)金属(鉄、銅)木目込など、人形の素材、尉と姥の持つ、熊手と箒の種類も多種多様であった。近年の高砂はプライダルタウン、縁結びを町のイメージとして押し出している。

次にサイトスペシフィックな表現を追求してゆくと、フィールドワークの中で収集を始めた。尉と姥の様に「対」に見えるものを集めて持ち帰り、空間を構成してゆく。

漁師町では地元の漁師さんから協力を頂き、錘や仕掛け、蛸壺など、漁具が入手出来た。その土地を象徴する素材を空間に配置してゆく。

なかでも印象的だった滞在制作の一場面は、ある雨の日の散歩中、解体中の家屋を見つけ、建具、木戸を入手したことである。空間を緩やかに繋ぎ、隔たり、長年にわたり高砂の一家の生活の一部だった一對の木戸は凜とした佇まいで空間を引き締めた。

収集した高砂人形 12 組の邂逅、空間の中央に配置した。既製品、骨董品、収集品が共鳴し合うインスタレーショ

ンは実り多い試行となった。

2022 年 3 月の滞在では石の宝殿、生石神社の裏山、恵まれた地域資源の上に立ち、高砂市内を臨んだ。地元の骨董店から桐箱の蓋をご提供頂き、「高砂生活」の文字を反転、木目を活かしながら木彫し、版画を刷った。それらは「高砂生活」にて出会う方々に手渡す為。版画を持って漁師さんを訪ねると、高砂の船着場にて時を重ねた熊手と箒を頂いた。

竹製のそれらは長年、播磨灘の潮風、雨、太陽に晒され、燻銀の無骨な風格が漂うまでになった。日々の営み、時間の蓄積により、単なる生活用品が特別な次元の素材になり得ることを目の当たりにした。

白砂青松、高砂の原風景を探し、熊手と箒を用いたパフォーマンスを実施、撮影する為、ワークショップを開催した。加古川河口、向島公園の松林を抜け、海辺で参加者 11 名と熊手と箒を交互に空中に投げ上げる様子を動画で撮影した。熊手と箒は手を離れ、宙に浮き、最高地点に達し静止する瞬間がある。1 コマから静止画を抽出し、春の海辺にて不思議なひと時を作品化した。

2023 年 8 月、高砂にて 3 度目となるアーティスト・イン・レジデンスを行なった。2021 年から継続していることの 1 つに日々のフィールドワーク、散歩がある。夏、8 月には沸き立つ夏雲の写真撮影を行ない記録してきた。高砂大橋、加古川沿いから積乱雲の撮影の間にも雲はとてつもないエネルギーを内包するように形を変えてゆく。カメラのファインダーには加古川沿いに三菱製紙工業株式会社高砂工場の 2 本の煙突が目を引く。

2021 年 8 月の最初の私の滞在時にご縁を頂き工場を訪れ、お話を伺った。「工場は当初現在の神戸市三宮にあったか、明治 34 年 7 月、用水の欠乏を感じ、加古川下流の現位置に移転、高砂市における工場進出の先駆として、創設当初はその土地は水量の豊富な加古川に接しており、工場用水については絶対に安心である。播磨灘を近くにひかえているので排水上、極めて便利であると言われ…選定された」ということであった。紙と水と高砂の地との関係性を知り、大きな感動を覚えた。

今回の滞在時には三菱製紙工業株式会社高砂工場から幅 90cm×100m に及ぶロール紙をご提供頂いた。紙と水と高砂の地の関係性を知り、それは私の中で自然と沸き立つ夏雲に繋がった。ご提供頂いた 100m のロール紙を空間の中でゆっくり解きながら、紙に身体を委ねる様に成形してゆく。沸き立つ夏雲のイメージを抱きながら、現れた形を天井から吊り下げた。

想定外のことを取り入れる非日常の日常、滞在制作の日々を「高砂生活」と題した。そこには常に人との出会い、真実の物語があり同時にそれはとても個人的な極めて儂いものである。アートは誰かのための特別なもので無く、私たちの生活と地続きのもの。計画に収まり切らない、想定外も含め表現に繋げてゆきたい。

就学前親子療育通所教室 A における遊びプログラム動画の開発と成果検証

大阪芸術大学 初等芸術教育学科 特任教授 寺田 恭子

【研究目的】

子どもの心の発達や自己肯定感には、親の養育態度や感情、親の自己肯定感のありようが強く関係することは多くの先行研究(加藤・中島 2011、安治 2014、田所・大塚 2015、寺田 2021)から明らかになっている。法人Cは、2017年に就学前親子通園療育教室A(以下、親子教室A)を開設した。親と子が一緒に参加することで、子どもの心が安定し、また、親自身も親同士の子育てを共有することにより子育ての不安が軽減されたり、悩みを相談し合うことができようになった。そして、親子教室を継続したことによって、親自身が前向きに子育てに取り組むことができるようになった。親子教室Aにおいてさらに親子で楽しく参加できるための遊びプログラム動画の開発とその成果について検証することが目的である。

【研究の背景】

本研究の対象である親子教室Aは、軽度発達障害児の通園施設である。親子教室Aを法人Cが開所した背景には、2015年に開設した障害児通所支援(多機能型)放課後等児童サービスB(以下、放課後等サービスB)において、スタッフたちが感じた「親と子の関係性」に因る点が多い。親が子どもの心や障害に正しく向き合えない、子どもと関係性を構築することから逃げる、うるさがるなど、それがそのまま子どもの心の発達に影響を与えていると感じた。こうした親に育てられた子どもの自己肯定感の低さから、他者への過剰な攻撃となったり、落ち込んだり、過剰に感情的になったり、子ども自身が混乱する日々を送ってきた。そのような状況の中、法人Cは、2017年に親子教室Aを開設した。「1歳6ヶ月健診時において発達がちょっと気になる」「保健センターから療育を受けたらどうか」とすすめられた幼児親子と一緒に通所し、療育に参加する活動スタイルにしたところ、子育てにおける親の意識が前向きになり、それが子どもにも良い影響を及ぼしていると、多くの現場スタッフが指摘する。

更に親と子が一緒に取り組む「遊びプログラム」を開発することによって、親と子の主体性が相互に影響を与え、親と子のそれぞれの自己肯定感が高まり自信をもつことが出来ること、その結果親と子の関係性は円環的に良好なものになると推察される。

【研究方法】

本研究の親子教室Aの親子運動プログラム開発と動画作成については、C法人の「ゆりかご研究会」(6名)を中心に検討を重ねた。「ゆりかご研究会」は、本研究代表者が10年以上監修をして、人の主体性の発達と関係性について研究をしている。動画については、家庭と親子教室で取り組むことのできる内容とし、人の系統発生をリズム体操に活かした内容を中心にプログラムを編成する。親と子が同じ目標で一緒に取り組むことによって、親と子の関係性の安定化を検証する。

【研究の結果】

1. 予め計画していた「人の系統発生をリズム体操に活かした内容を中心にプログラムを編成する」ために、

7月16、17日の2日間にわたって、大阪市平野区に在る末次保育園に「さくら・さくらんぼリズム遊び」の研修に参加した。メンバーは「ゆりかご研究会」(6名)と研究代表者である。「さくら・さくらんぼリズム遊び」は、斉藤公子が考案し、現在は全国の多くの保育所で活用されている。その理論は、個体発生は系統発生を繰り返す(ヘッケル)の生物の原則を基本として、人間は、魚類、両生類を経て進化したことから、リズム遊びの内容に、「金魚運動」や「両生類ハイハイ」を中心に脊椎運動を大切にしている。本研究の理論の柱が、人間の進化に伴って環境に適応できる力=人の主体性がつくられたことや、脳の進化そのものがヘッケルが示す人の進化を示していることなど、斉藤公子理論と共通したことから、「さくら・さくらんぼリズム遊び」を中心にすることにした。

2. ゆりかご研究会は、9月24日、11月12日、1月14日、1月28日の計4回実施した。9月24日の研究会で決定したこととして

①「遊びプログラム」として、リズム遊びをする前に親子と一緒に参加できる紙芝居をして、教室内の雰囲気をつまとめる

②教室内では、パワーポイントに動画を埋める形にして、保育者が一つ一つの動きのキーポイントを説明しながら動画をみて親子で身体を動かす、家庭においてはスマホに通しの動画を入れて、親子で一緒に身体を動かして遊ぶ、という形にすることを決定した。

11月12日に決定したリズムあそびの内容は、以下の通りである。

導入＝ばびぶべぼーず

1 金魚、2 どんぐり、3 かめ、4 両生類、5 かえる

6 こうま、7 めだか、8 うさぎ、9 あひる

親子がペアになって

10 おふねはぎっちらこ、11 金太郎とくま、12 タオル・ソリ

13 タオル・ブランコ

参加者全員で

14 ひらいたひらいた、15 みんなで手をつなごう

3. 11月12日から1月14日まで取り組んだ動画撮影は、ゆりかご研究会のメンバーで実施した。動きに合わせてピアノ演奏をつけてもらい、身体の動きがわかるようにパワーポイントで留意点を書き入れることに決定し、誰もが指導できるように工夫した。

4. ゆりかご研究会最終日である1月28日に、パワーポイントと動画を確認し、「ゆりかごリズム遊び」と名付けた。

【今後の研究課題】

24年度4月から、保護者と子ども向けに「ゆりかごリズム遊び」を実施し、保護者向けのアンケート調査、観察調査を行い、成果検証したいと計画している。その結果をもとにパワーポイントや動画を修正をし、親子にとってより親しみのある「ゆりかごリズムあそび」を完成したいと考えている。

1. 研究の背景と目的

京都の丹後半島の中央に位置する京丹後森林公園スイス村で令和 5 年 8 月に『京丹後の森アートキャンプ 2023』という新規のアート展の企画・制作に携わった。このアート展は自然の中にアート作品を展示するだけの通常の野外アート展示形式とは異なり、『BEいきものがたり』というテーマを掲げ、丹後の豊かな自然を前にした人々がアート作品やワークショップを通して自然と対話することで、新たな発見や創造体験をすることで心を豊かにすることを目的とした。

私がこのアート展の中で企画した『鳥たちと会話〜いのちの声を聴くサウンドアート』では、スイス村のグレンデ広場の会場の早朝の野鳥の声をマイクで集音して、これに特殊なリバーブ系のエフェクトサウンドのみをスピーカーで出力し、リアルな自然音とエフェクト音が重なりあう幻想的な音響体験を創造することを計画した。そのための最適な方法を実験しながら探り、最終的に現地での実践を行った。

また今回の野外でのサウンドアートを野外でない通常空間で再現して近似した音響体験を可能とするために、野鳥の声とエフェクト音に加えて川のせせらぎなどの自然音の環境音の録音素材をアンビソニックの空間音声に配置して、四方に配置した 4 チャンネルのスピーカーにレンダリングする手法も実験した。

2. 適切な音響機材の選択

スイス村の会場であるグレンデ広場付近では早朝に野鳥のさえずりがやかましいほどであるという情報を事前調査していたため、野鳥の声をどのような方法で集音するのが最適であるかをまず検討した。野外でのマイク集音であるため単体で風の吹かれや雨に強いことや、音源が 360 度全方向から集音できるという条件を考慮して、全天候型で全方向に指向性があるダイナミックマイクの SONY の F-115B が最適であると判断した。

野鳥の集音のためのマイクセッティングは鑑賞者の音をなるべく拾わないようになるべく高所からが良いと判断し、5m の高さに伸びる VR 用のスタンドを利用して、高所に全方向マイク 2 本を上向きに 2 本セッティングすることにした。

集音した野鳥のさえずりに、幻想的に広がるリバーブ系のエフェクトを加えるために使用するエフェクターとしては、特殊なリバーブを生成できる STRYMON の BigSky と NIGHTSKY を選択した。

スピーカーには野外で地面に設置しやすい BOSE S1 PRO を採用した。

3. 現地でのサウンドアートの実践

令和 5 年 8 月 3 日、5 日、6 日の早朝 6 時から 3 回にわたり、スイス村のグレンデ広場会場付近で『鳥たちと会話』のサウンドアートを実施した。1 回目と 2 回目はグレンデ入り口の高い場所で、3 回目はグレンデの底の場所で

行った。

野鳥の声へのエフェクトには Shimer Reverb を用い、BigSky では完全 5 度とオクターブにピッチ上昇させたリバーブを、NIGHTSKY では完全 5 度ピッチ上昇させたリバーブの選択し両方をミックスした。

実施に際して 2 つの問題点があった。ひとつめはマイクが全方向の指向性を持っているため、5m の高さの距離からでもスピーカーとハウリングしやすく、エフェクト音を大音量では出力できなかったことである。ふたつめは、事前の調査を頼りに早朝 6 時頃の野鳥の早朝のさえずりが問題なく集音できると計画していたが、実際にはこの時期の早朝の暗い時間はヒグラシの鳴き声が非常に強く、明るむにつれてヒグラシの鳴き声が弱くなっていくのを待たなければならなかったことや、風が強いと野鳥の音が少なくなるなど、自然条件に大きく左右されて計画通りにはうまく制御できなかったことである。事前の調査では春と初夏の時期であったためセミの鳴き声の予測ができず、現地での調査不足を痛感した。しかし、実施時にはウグイスがかなりの頻度で鳴いてくれたので計画していた通りではなかったが、サウンドアートの実現は一定上のレベルで達成でき、リアルな空間の中で野鳥の声を幻想的な音響空間に包み込むことができた。

4. 通常空間での音響体験再現の実験

野外での実施でわかった問題点を踏まえて、今回のサウンドアートを野外でない通常空間で近似的に体験できるようにする必要性を強く感じた。

そのために、アンビソニックの空間音声の手法を用いた再現実験を行った。空間音声を扱うには Max8 と ambix v0.3.0 という Ambisonic plug-in suite を利用し、1 次アンビソニックでの空間音声を構成した。現地録音したステレオの野鳥の声を空間音声の上方に配置し、環境音として地面を想定して水平位置より少し低い位置にガンマイクで別途収録した川のせせらぎを配置し、野鳥の声にかけた 2 つのエフェクト音を左右と前後に配置した。

ambix という VST プラグインを用いたバイノーラルの 2CH へのレンダリングと、これを四方に配置した 4CH のスピーカーへのレンダリングの 2 種類を行うことで空間音声のモニターを行った。

ヘッドホンでのバイノーラルサウンドをモニターしながらサウンドの配置を調整した結果、バイノーラルでは野外のサウンドアート体験に近似した上下方向も含めた音の広がり確認できた。4CH のスピーカーの場合は 1 次アンビソニックの 4CH では上下方向の立体感がないため、予想通り上下方向の音響はほとんど体感できなかった。リアルな空間で上下方向の立体音響を実現するためには高次アンビソニックでエンコードして上下方向のスピーカーを含む 8〜16CH のスピーカー配置でデコードすることが必要となる。高次のアンビソニックを用いたリアル空間での音響環境の構築については今後の研究課題としたい。

レトロゲーム特有の非現実的表現原理を利用した表現創出手法の整理

大阪芸術大学 アートサイエンス学科 准教授 大谷 智子

1. 背景

ゲームやアニメーション作品において、物理法則から逸脱して、現実世界にはあり得ない表現は多く見られる。例えば、ユーザ視点(仮想世界におけるカメラ位置)を利用することで、不可能図形の中でインタラクティブにキャラクターを操作するゲームや、色や模様がついた影を表現する作品などが挙げられる。これらの表現は、人の知覚や認知法則に従っているため、私たちはこれらを受け入れてプレイしたり鑑賞していたりしている。本研究では、このような表現を、仮想世界における非現実的な表現と呼ぶ。このような非現実的な表現手法は、仮想世界を取り扱うメディア芸術関連分野でも関心が高まっているが、表現の制作過程やそれによってもたらされる体験の体系化は立ち遅れている。新たな創発的表現創出の手法の確立は、メディア芸術分野における喫緊の課題であると考え、これまで検討してきた。そこで、創発的な表現創出の手法を議論する前段階として、仮想世界特有の非現実的表現の体系化が必要であると考えに至った。

2. 非現実的表現の整理

本研究では、上述のように、仮想世界における非現実的な表現創出手法の提案を目指す。鑑賞者の認知的負荷が少ない、人間の知覚特性・認知特性などの認知様式にしたがうルールを採用されているものが、物理法則から逸脱している非現実的表現のなかでも、鑑賞者が許容していると考えている。そこで、本年度は既存作品評価と、そこで使われている知覚特性の理解による表現創出の両側面から検討することにした。

2.1. レトロゲームの評価

1980年代のビデオゲーム(以下、レトロゲーム)は容量が限られており、ゲーム世界の空間表現やその中でキャラクター操作に多くの工夫が必要であった。そこには、多くの非現実的表現原理が含まれている可能性がある。そこで、1980～1990年代に販売されたゲーム作品を18タイトル選出し、それらの作品をマッピングするグループワークを行った。各作品への思い入れを排除するため、幼少時にレトロゲームで遊んだ経験のない大学生(年齢範囲19～23歳)を対象とした。実験参加者らは、一組につき1ゲームを5分プレイした。その操作の様子は、大画面にリアルタイムで表示した。操作していない参加者らは、この画面を鑑賞する。このように、参加者らは、対象となるゲームの内容を把握した。まずは「没入感」を横軸としてゲームをマッピングした後、縦軸にどんな要素が考えられるかなど、参加者同士で話し合った。結果、「没入感」以外のキーワードが複数個抽出された。さらに、ワーク中の参加者の議論において、レトロゲームでの表現に関して、陰影で「奥行きを表現」していることに関する発言が複数あった。

ゲームにおける表現については、グループワークに参加していない者を対象に、Web調査も実施した。

2.2. 知覚特性を理解後の評価や表現

照明や明るさの変化に応じて強い立体感、凹凸感、奥行き感を表現することは、前節のゲームだけでなく、絵画芸術でも重要な技法としてよく使われている。このような錯覚は、日常生活では頻繁に生起している錯覚現象の1つである。この陰影による奥行き(Shape from Shading)は、視覚系がテクスチャパターンに含まれる輝度差を、光源方向に対する面の相対的な傾きの結果生じると解釈した結果生じる錯覚である。この錯視については、照明光の位置によって、物体表面の模様の凹凸感が変化すること(Ramachandran, 1988)や、光源方向を左上方向として奥行きが推定されやすいこと(Sun & Perona, 1998)、私たちの視覚系が凸の奥行き知覚を好んで選択すること(Gregory, 1970)などが報告されている。

日常場面に近い環境で、照明技術や機材の発展に伴い、下方からの照明が増加している。そこで、下方からの面光源も取り入れた、物理的な照明の方向や動きによって立体表面の奥行き知覚が変化することを観察するワークショップ型実験を実施した。実験では、下方光源の動きのある白黒の縞模様パターン(底面パターン)を複数(空間周波数を変化させた4条件、時間周波数を変化させた3条件)用意した。実験者は、錯視ブロック(大谷ほか, 2010)のうち、Shape from Shading模様を付したブロックを用いて錯視立体を制作し、底面パターンが表示されているディスプレイ上にのせた。実験参加者は、この底面パターンが運動することで生起する照明の変化とともに、凹凸の知覚がどのように変化するかを観察した。次に、底面パターンによる奥行き知覚の変化を、適切に映像表現(動画撮影)して、第三者が分かるように伝えた。実験参加者は、まずは底面パターンを表示しない状態で錯視立体が面白くみえるプランを自由筆記で報告した。次に、底面パターンを表示し、先ほどとの違いを観察した上で、プランを修正した。最後に、撮影した動画を参加者全員で鑑賞し、撮影者は意図を説明した。結果、工程を経るたびに、実験参加者が奥行き知覚変化に気づく様子が窺われた。また、撮影プラン前後に実施した主観評価の結果から、試行錯誤による観察と撮影プランの立案によって、奥行き知覚の変化の面白さについて見方が変化したことが明らかになった。

3. まとめ

我々の受容度が高い非現実的表現は、人間の認知方式にしたがうルールを採用していると考えた。まずは、ゲームにおける表現を抽出することを試みた。次に、陰影からの奥行きを題材とし、物理的な照明の方向や動きによって、立体表面の奥行き知覚が変化することを観察するプログラムを開発した。結果、参加者が錯視生起のルールを抽出していることが分かった。また、非専門家であっても奥行き知覚を変化する映像を撮影することが確認できた。今後も、引き続き認知方式にしたがった表現に関する検討を続けていきたい。

インタラクティブ・テキスタイルを用いた教育コンテンツの開発

大阪芸術大学 アートサイエンス学科 准教授 木塚 あゆみ

1. 背景と目的

我が国の IT 分野における国際的競争力を向上させるために、IT 人材育成が急務である。技術を使って製品開発する従来の IT 人材ではなく、これからは新しい社会、Society 5.0 を視野に入れた付加価値を生む人材が不可欠である(令和 3 年版 科学技術・イノベーション白書)。Society 5.0 では人の生活と高度な技術が密接に関わるため、技術力に加えて人に共感をもたらすものを設計するスキルが必要になる。しかし現在、このような人材は不足しており人材育成が必要だといわれている(DX 白書 2021)。

STEAM 教育(G.Yakman,2008)において、従来の STEM(科学・技術・工学・数学)に加えて「A: Art(芸術・リベラルアーツ)」が重要だとされている。芸術では自分の頭の中のイメージや考えを言語や音、視覚などの情報で表現し、伝える力が必要になる。このような力が備わることによって Society 5.0 時代も活躍できる新しい IT 人材になると考えられる。

そこで本研究では芸術と技術を総合的に学ぶワークショップを提供することで、人と技術がつながる新しい社会で活躍できる人材が育つと考える。2020 年から小学生のプログラミング教育が必修化されたこともあり、より多くの人々が学べる仕組みが必要になる。今回は IT 人材育成をより広く行う仕組み作りを想定し、これまで最先端の技術に関わりがなかった初心者でも楽しく学べる教育プログラムを開発する。具体的には、大学生や一般市民を対象とした教育プログラムを開発する。人の生活に密接な手芸に着目し、学びたい教材を開発する。実際に使ってもらったことで、この教材がもたらす学習効果を明らかにする。

2. インタラクティブ・テキスタイルと教育

インタラクティブ・テキスタイルは、e テキスタイルやスマート・テキスタイルとも呼ばれる、何らかの入力刺激に反応して変化する布である。光や温度で変化するインクや、電気的な変化を読み取って変化する電子回路などによって実現される。医療分野やスポーツ分野での利用が広がっており、近年ではファッション分野でも取り入れられる傾向にある。しかし特に電子回路によるテキスタイルの利用例は限定的であり、一般にはあまり流通していない。その理由のひとつには魅力的なテキスタイルがあまりないことにある。糸やテキスタイルに導電性を持たせるためには炭素や金属を定着させる必要がある。炭素は黒や灰色をベースとした色合いが多く、暗い意匠になりやすい。金属は腐食しやすいものや織り・編み機械に使えない固く強い素材も多く、使いやすさと言いがたい。そのため色や素材が制限され、魅力的なテキスタイルのバリエーションが少ない。そこで今回は魅力的な意匠をもたせることを目指した。

e テキスタイルは今後の発展性から、教育分野にも取り入れられている。ドイツの KOBAKANT や日本のテクノ手芸部はインタラクティブ・テキスタイルの技術を広くウェブサイトなどで公開している。しかしこれらの存在を知らない

者も多いため、本研究ではワークショップによってインタラクティブ・テキスタイルに親しむ機会を提供することにした。

3. 実施方法と結果

これまでオンラインで学べる e テキスタイルのキット化(2020)やオンラインレクチャー教材の開発(2022)をおこなってきた。これらの成果を踏まえ、初心者でも楽しめるように、身の回りにある電気が通るものと通らないものに注目する簡単なレクチャーを盛り込み、受講者の興味を喚起させる二つのワークショップを実施した。

一つ目は e テキスタイルのキットをもとにした約 1 時間半のワークショップである。2023 年 2 月 20 日に高校生向けに実施したところ、受講者は興味を持って取り組み、約七割の生徒が成果物を完成させられた。残りの約三割の生徒は、手芸の基礎スキルがなく並縫いや玉止めで躓いた。今後は手芸の基礎スキルの有無を確認して実施する必要がある。感想の聞き取り結果から、手芸を通して電子回路や IT を使った芸術表現に興味をもってもらえたことと考えられる。

二つ目は人の生活のなかでの課題に目を向けてもらうため、廃棄物の再利用によるテキスタイル・プロダクトの制作ワークショップをおこなった。2023 年 9 月から約半年間かけて大学生が週に一度集まり制作した。その結果、自由参加形式であったため八人中二人は途中で興味を失い離脱した。今後は個々の学生に対応した動機づけの工夫が必要である。残りの六名は服やアクセサリ、インテリアなどのプロダクトを完成させることができた。いずれも再利用した布の特性を生かした魅力的な意匠となった。しかし制作時間の関係でインタラクティブな機能まで制作できた者は 1 名のみであった。時間がなくても簡単に理解できる、色々な布素材に対応したオンラインレクチャー教材が必要であることがわかった。制作系の学生は電子回路などの STEM 要素を苦手とする者が多かったが、身の回りの電気特性のイメージを膨らませるコンテンツには興味を示していた。これらの要素を用いることで効果的な教材およびワークショップを実現できると考えられる。

また、今回ワークショップには使用できなかったが西陣織企業である株式会社もりさんに協力を依頼し、魅力的な意匠をもつ導電性テキスタイルを開発できた。銀色にメッキし、色が変わらないようにした銅のスリットヤーンを用いた金襴生地である。これを用いた教材も今後作成したい。

4. まとめ

初心者でも楽しめるインタラクティブ・テキスタイルを用いた教育コンテンツを設計し、実施した結果、手芸の基礎スキルを考慮する必要がある点、受講者の動機づけのためのさらなる教材が必要である点が明らかになった。今後はこれらを考慮し、一般市民がもっと気軽に楽しめるインタラクティブ・テキスタイル・ワークショップを実現したい。

Antilatency モーショントラッキングシステムを活用した実習教材の作成

大阪芸術大学 アートサイエンス学科 講師 久保田 健二

1. 研究の背景と目的

近年、センシング技術が飛躍的に進化し、多様なモーションキャプチャシステムが開発されています。中でも磁気式、慣性式、そして特に光学式のモーションキャプチャは、非常に高価であることが知られています。例えば、Rhizomatiks 社は数年前、舞台上でダンサーやドローンの位置を正確に追跡するために、Vicon 社のモーションキャプチャシステムを利用しました。このシステムは、1 台あたり約 700 万円の高価なカメラを約 20 台使用し、非常に精密なリアルタイムトラッキングシステムを構築しました。

一方、コストパフォーマンスに優れる OptiTrack 社のシステムでも、1 台あたり約 100 万円のカメラを複数台使用する必要があります。このように高価な機材は、学生にとって扱うハードルが高いのが現実です。

しかし、今回検討している Antilatency 社の光学式モーションキャプチャシステムは、1 センサーあたり約 15 万円と比較的お手頃な価格で提供されています。このシステムを使用し、モーションキャプチャ技術研究の入り口として考えています。検証結果と簡易に実装可能なプログラムを学生と共有することで、XR ライブ、新たな AR 表現、バーチャルプロダクションの仕組み、VR を用いた複数人参加型ダンスパフォーマンスのメタバース化など、学生が表現の幅を広げ、独創的な作品を創出することを期待しています。

2. 研究方法

本研究では、学生が自身のプロジェクトに容易に組み込み、実装できるよう、ノード型プログラミングが可能な Touch Designer を採用しました。このツールはノンコーディングであり、コードを書く必要がなく、コンパイルやビルドも不要であるため、環境の再現が容易であると期待しています。

研究の初期段階では、Antilatency 社から提供される Unity の公式サンプルプロジェクトを用いて、デバイスの動作確認を行いました。このプロセスには、Windows OS11 を搭載したマシンに Antilatency Service ソフトウェアをダウンロードしてインストールし、マーカーの配置設定やデバイス管理を行う作業が含まれます。

Antilatency Service ソフトウェアを使用して、10 m² の認識用マットレスを床に設置し、Universal Radio Socket を 2 台設定しました。これらのデバイスは、1 台を Access Point モード、もう 1 台を Client モードに設定することで、

Device Network 画面上で接続されていることを確認し、準備作業を完了しました。

Unity での動作確認では、Package Manager でのエラーに直面し、SDK を手動で読み込む必要がありましたが、この問題を解決し、リアルタイムトラッキングの実行に成功しました。

次に、Touch Designer に取り込み、Antilatency CHOP プロジェクトを使用してリアルタイムトラッキングを実現しました。このプロジェクトは学生が使用しやすいようにパッケージ化され、マニュアルも作成されました。最終的に、このシステムはインタラクティブアートの実習授業で学生に使用されることになりました。

3. 研究結果

この研究では、メディアアーティスト坪倉輝明氏の作品「不可視彫像」に触発された学生が、リアルタイムトラッキングを必要とするプロジェクトに取り組みました。「不可視彫像」は、展示台に何も置かれていない状態から、懐中電灯を模したオブジェクトで台を照らすことで影が浮かび上がり、彫刻が存在するかのようなプロジェクションを行う作品です。このプロジェクトに挑戦した学生には、パッケージ化されたプログラムとマニュアルを提供し、作品制作を行ってもらいました。マットの配置や ALT トラッカーのモード設定 (Access Point もしくは Client モード) に少し手間取ったものの、プロジェクト作成はスムーズに進行し、授業内の講評にて ALT オブジェクトを懐中電灯に見立てた「不可視彫像」の表現を再現、発表することが出来ました。

4. おわりに

Antilatency の高速リアルタイムトラッキング技術を学生に実際に使用してもらい、作品制作まで至ったことは大きな成果です。制作過程で遭遇した困難をマニュアルに反映させ、さらに多くの学生が利用しやすいマニュアルへと改善することができました。今後も、サンプルプログラムやパッケージプログラム、使用マニュアルを共有し続けることで、学生の芸術表現の幅を広げるきっかけを提供していきたいと考えています。

[文献 1]
https://oua.osaka-geidai.ac.jp/discrete_figures/technology.html

[文献 2]
<https://www.optitrack.jp/knowledge/how/20170217.html>

戦争と美術 カンブレー同盟戦争とヴェネツィア

大阪芸術大学 教養課程 教授 石井 元章

戦争が美術に及ぼした影響については、爆撃等による作品の破壊や、戦争画の制作などが中心となって論じられてきた。本研究は、「いとも晴朗なる共和国 La Repubblica Serenissima」と呼ばれ、千年以上に亘って存続したヴェネツィア共和国が、存亡の危機に瀕した未曾有の国難カンブレー同盟戦争を取り上げ、それが美術制作に及ぼした影響を、いくつかの側面から検証することを目指す。紙幅の都合から本報告では、複雑なカンブレー同盟戦争の経緯の初段階のみを追い、作品に現れた政治状況を具体例に基づいて検証する。

1508年12月10日ローマ教皇ユリウス2世はフランス王ルイ12世、神聖ローマ皇帝マクシミリアン1世、アラゴン王フェルナンド2世、フェルラーラ公爵アルフォンソ1世・デステ、マントヴァ侯爵(1530年から公爵)フェデリコ2世・ゴンザーガらヨーロッパやイタリア半島の主な君主たちとフランスのカンブレーで同盟を結び、本土に領土を拡大し続けるヴェネツィアに宣戦布告した。フランス軍と神聖ローマ帝国軍はヴェネト地方を制圧し、1509年5月14日ヨーロッパのほぼ全土を敵に回したヴェネツィア軍はクレモーナ近郊のアニャデッロで手痛い敗戦を喫する。この敗走によって共和国は本土に持っていた領土をほぼ全て失った(Frederic C. Lane, *Venice: A Maritime Republic*, Johns Hopkins University Press, Baltimore 1973, 第17章 The turn westward III/Contests for Power: The Sixteenth Century等)。本報告で扱う二つの作品に関する重要なできごとにも触れておこう。前述のアニャデッロでのフランス軍の勝利後フェルラーラはヴェネツィアに対する牽制として、フランスへの接近を図る。ところが教皇は、フランスがイタリア半島で強大化するのを恐れて、フェルラーラのフランス接近に不快感を示し始める。フランスとドイツがヴェネツィア攻めから手を引き、教皇もヴェネツィアに対する手を緩めた結果、フェルラーラはヴェネツィアと直接対峙することになる。1509年11月ヴェネツィア船団がポー川を遡上してエステ領に侵攻し、ポレセツァ近くでフェルラーラ勢と戦闘になった。公爵アルフォンソ1世とその弟で枢機卿のイッポリトの軍勢は、ヴェネツィア軍を見事に撃破した(脇功『アリオスト 狂えるオランダ』名古屋大学出版会 2001, pp. viii-ix)。これによって、1484年に父君エルコレ1世が手痛い敗戦を喫して失ったポレージネの領土を、アルフォンソはヴェネツィアから奪還することができた。

ヴェネツィア側の状況を画像化した作品として、ヤコポ・

パルマ・イル・ジョーヴァネが16世紀後半に総督宮の中枢、元老院の間のために描いた油画《カンブレー同盟の寓意》を挙げるができる。画の中では、総督レオナルド・ロレダンが擬人化されたヴェネツィアを冷静に導き、彼女は雄牛に乗るエウロパ[ヨーロッパ]の侵略軍に対して攻撃態勢の獅子に続いて正義の剣を振り上げる。「豊穡」と「平和」の擬人像がヴェネツィアに続き、その上に描かれた翼のある「勝利」はその結果を保証する。これは、カンブレー同盟戦争が終結した1521年から、かなりの年数を経た1593年に描かれたものであるが、天の懲罰とも言えるこの戦争の後、ヴェネツィアが公的な平和の擁護者となったことを示しているとデイヴィッド・ローザンドは言う(David Rosand, *Myths of Venice*, North Caroline University Press 2001, p.49)。「正義」と同様に「平和」は、戦いの陣容を整えたヨーロッパに対するヴェネツィアからの贈り物であった。獅子は飼いならされたかもしれないが、共和国の平和的性格は聖マルコの平和の中に言明されたとする新しい修辞を持つメッセージを、獅子は携えたとローザンドは考えた。

他方、エステ家の宮廷彫刻家となったヴェネツィアの彫刻家、アントニオ・ロンバルドは《アルフォンソ1世・デステのための浮彫群》の一枚《水上のヘラクレスの神格化》において、前述のポレセツァでのエステ家の勝利を寿ぐと、ピサ大学教授ヴィンチェンツォ・ファリネツァはいう(Vincenzo Farinella, *Alfonso I d'Este: Le immagini e il potere*, Milano 2014, p.162)。本来のギリシア神話におけるヘラクレスの神格化は、ネッソスの猛毒により英雄の人としての肉体が壊死し、荼毘にふされてオリンポスの山頂に上っていくというものである。しかしながらこの浮彫ではそれが水の上に描出されている点が異なる。ファリネツァはそれが先ほどのポレセツァでの勝利を意味するという。浮彫面右側に掘られたヘラクレスの像がヴァティカン宮殿ベルヴェデーレの庭に置かれたばかりの所謂《ベルヴェデーレのトルソ》をモデルとしていることは誰の目にも明らかであり、かつギリシア語名ヘラクレスのイタリア語名はエルコレで、アルフォンソの父親の名前と同一である。アルフォンソは父君を深く敬愛しており、父親が味わった敗戦を取り戻すものとしての自らの勝利を、理想的に父の勝利として、明らかな神話の衣を着せて表したものであるとファリネツァはいう。

古来、美は、芸術と倫理にまたがる価値概念だった。古代ギリシアにおいて、καλος は、外見だけでなく、品質や人格にも用いられた。ラテン語の bellus はもちろん、これを引き継いだ伊仏英語の bello や beau、beauty も同様である。日本においても、優美・美德と言う。そして、古来、プラトンや儒教において、主知主義の徳育として、美德のアイデアを知ること、人もまた美德になる、と考えられた。

しかるに、ルネサンスにおいて、ピタゴラス・プラトン思想が復興し、ウィトルウィクスの比率調和的な美学が着目され、アルベルティやダヴィンチに多大な影響を及ぼし、デカルトやスピノザもまた人間の心の理性的均衡を美德とした。ところが、下位理性としての感性の考察を試みたバウムガルテンは、曖昧混雑な印象的思念を扱うに当たって、イメージの協感によって美德が生じるとし、作品を通じ、これを観客に伝えうるとした。つまり、彼は芸術に徳育の意味を切り拓いた。しかし、この後、カントは混雑を不純として退け、主観無関心下での合目的性として美德をふたたび人間から切り離してしまった。

一方、本邦では和歌が芸術文化の中心だった。呪術的な言霊信仰の下、それは赤心の「心ばえ」を示すとされ、恋愛相聞はもちろん宮廷行事の折々にも歌を詠むことが求められた。歌は書き留めた短冊の作品としてではなく、口伝で広められ残された。後世に文章化される場合にも、詠み手がその歌を詠んだ事情や背景などが「詞書(ことばがき)」として添えられた。つまり、歌は独立作品ではなく芸術行為(パフォーマンス)だった。

限られた音韻数で表現を豊かにするために、平安時代から折句や見立、縁語、掛詞、本歌取のような修辞法が発達。これらはバウムガルテンの言うイメージ協感であり、意味に立体的な深みを作る。さらには、故事を踏まえて、昔と今を重ね較べ、そのズレから時空間そのものを嘆じる「幽玄」の視点を重んじるようになる。たとえば、小野小町の「花の色」や藤原定家の「見渡せば」は、あえて実在しない対象を詠っている。

書道や茶道、能や舞もまた、先人に倣うことを通じて、自己を磨くことを求めた。刀鍛冶や陶工などは、技量の向上に精進した。ここにおいて、結果としての作品よりも創作の芸術行為が重視された。それは、禅の「点検」のように、内面の美德の成否を検分するものだったからである。そして、江戸時代になると、一般庶民までさまざまな習い事に励んだ。その背景には、詩書礼楽を重んじる儒教の普及があり、藩校や寺子屋での読み書き算盤、大店奉公での行儀見習いだけでなく、三味線や舞踊、詩吟や長唄、俳諧など、多種多様な芸道へ精進した。とくに絵画については、手習いの独習書も多く出版された。

しかし、ヨーロッパにこんな時空立体的なイメージの豊饒は無い。思うに、ギリシア・ローマ文化は、東のコンスタンティノープル遷都で、ゲルマン人には直接に受け継がれることがなく、ルネサンス以降にしても、フィレンツェ、スイス、パリ、ロンドン、ニューヨークと、文化拠点が移り変わり、とくに大革命以降の国民国家の成立で、バウムガルテンの時代を最後に、知識人最後の牙城、歴史的共通ラテン語文化の教養も失われ、表面的な比率調和以上の美德の伝承が断ち切られたのではないか。それに比して、日本は、大衆化政文化や欧風明治文化まで、京都および各地方の小京都によって、平安時代からの千年の文化的伝統蓄積が多くの人々に基礎教養として普及し、引き継がれていた。

さて、徳育としての芸術だ。プラトンや儒教は、美德を知ることが人間を美德にすると考えた。バウムガルテンは、イメージ協感の中でも英雄やその偉業を讃える「偉大さ」を重視し、天才が努力で着想し構成した作品を通じて観客の内に再思念され、美德として広まるとされた。日本の芸道も、「心ばえ」、すなわち、細やかな感性が行き届いていることを評価した。

しかるに、内的な美德イメージとしての偉大さは、ひとを偉大にするか。もちろん芸術の偉大なイメージに感化され偉業を成し遂げた英雄もいるだろうが、概してまずそれを着想する天才たちはむしろ人格的に欠陥のある場合が多く、また、たとえば「ラ・マルセイーズ」に鼓舞された人々は、ただの暴徒にすぎなかった。同様に、日本でも、芸道に精通した貴族や武人は、あいかわらず傍若無人で、残虐非道も辞さなかった。文人や庶民も、無常もしくは硬直の憂き世にあって芸道で憂き晴らしをしていたのみで、「売り家と唐様で書く」などという戯れ言がささやかれたように、趣味に興じて本業を疎かにすることも少なくなかった。

かように、プラトンや儒教、バウムガルテン、日本の芸道が企図した芸術徳育論は、すくなくとも現在に至るまでは、実績が無い。芸術を通じて内的に美德のイメージを抱いたとしても、そのイメージは、受動的な感性のものにすぎない。それは主体的な意志や行動には直接には結びつかず、人間を美德にすることはなかった。

しかし、内的な美德のイメージに発する意志や行動ではないにしても、むしろ哲学や武道の研鑽などから世に強固な意志を持った美德の人物が現われることもある。そのとき、粗暴な社会では、その善意善行に甘んじてぶらさがり、ただ使い潰すのみだろうが、美德の感性的な理解の深まりがある社会であれば、これを賞賛し支援するだろう。そのときに備えるというだけでも、芸術徳育は無意味ではあるまい。

近年、子どもの遊び場の画一化が進んでいることに対して、筆者は自然遊び場を充実させることの必要性について検討してきた。画一化の進行は、遊具の安全性の確保をめざして遊具の改変が進められてきた結果である。しかし、子どもたちは画一的な遊具ではなく、変化のある環境と、自らが関わることにより変化がうみだされる遊び場を求めている。自然遊び場はこれらの課題の解消をめざしており、安全性を保障する自然遊び場が求められていると考えられる。

公園や幼稚園、子ども園などの遊び場では、複合遊具とよばれる、鉄とプラスチック製の画一的な遊具が普及しているが、これらが普及する以前の遊び場に比べて、子どもたちの活発な利用は少なくなってきた。子供のあそび場については、遊戯行動等に着目した分析的な研究は見られてきたものの、自然遊び場については、実際の事例が少ないため、研究としての進展は見られていないのが実状である。その一方で、近年欧州のオランダやドイツ、そしてわが国にも広がりつつある「森の幼稚園」などでは、自然の遊び場を求め、自然環境を遊びの場とする先進的な動きも登場してきている。

本研究では、わが国に独創的な自然遊び場を実現するために、自然遊び場の構成要素とその素材等について検討してゆきたい。森の幼稚園などでの自然遊び場にも目を向け、自然環境での遊び方について検討し、関連する事例の調査を行う。調査対象地は広範な意味での自然遊び場を対象とし、既存の複合遊具の問題点を解消するものとして、鉄とプラスチックに対して、木材、植物、砂、水等の素材を視野に入れて、遊びの要素と共に、地形や自然素材を活用した遊びのあり方から自然遊び場の構成要素を抽出し、そうした空間を実現する方策と課題について考察する。

遊び場の構成要素には、受け皿としての空間のもとに、そこに配される素材があり、さらにこれらを利用する子どもたちの行動がある。子どもたちが遊ぶ行動は、受け皿としての空間のあり方とそこに配された遊具や素材を反映したものとなる。そのため、空間のあり方、素材の検討と行動との関係をとらえ、遊び場の構成要素と素材から新たな自然遊び場の手法を検討する。

自然遊び場の調査結果

事例 1(森と畑の幼稚園いろは): 棚田跡と奥の傾斜地に広がる杉林から構成されている、認可外幼稚園である。当園では川の流れや傾斜をうまく活用している。子どもたちが集まる中央部には、2本の杉の高木の枝から吊るしたロープを活用して、円弧の長い杉の木のブランコを配しており、園児はゆっくりと揺れるこのブランコを長時間楽しんでいる。2本の杉の木の高木の間には登園時に全員が集まって、森の神様に「今日も一日お守りください」とお願いする祠があり、森の中での遊びは、園児らの遊びを精神で牽引している。

園児らは川の上に配された倒木の上を平均台のように渡り、バランス感覚を身につけている。また、40度近くもあ

る、山の急傾斜地を3歳児らが木の根や枝を伝って競って登る。園児らは登攀に際しては、危険と判断した場合には登らず、登り得ることを確認して登り、10m程登ると全員で滑り降りるという行動を行う。本園では、地形の傾斜と植物、川に配した倒木など、自然環境自体が遊ぶ環境となっており、園児らは自らそれを探しだして遊んでいる。

事例 2(長野市森のようちえん): 戸隠高原にある幼稚園で森の中の傾斜地を活用して簡易な滑りの場を造りだしており、特に人工的な遊具は配していない。降雪時にはすべてがソリを活用する場となる。

事例 3(大田区平和の森公園): 同園は都内にある自然遊び場で、起伏のある園内に数十の木製遊具が配されている。基調はアスレチックで、起伏地に木製遊具を連続して配することで、身体能力の向上をめざしている。特に他の遊び場には見られないものとして、水上の遊びがあげられる。板の上に乗りながらロープを伝って向こう岸にたどり着く、円形の木製のボートに乗って池を周遊する等、水の池を活用した遊びが人気を博している。地形と池を活用して、木製遊具を配することで、運動への訴求力を高めている。

事例 4(松本市アルプス公園): 北アルプスを見渡すことのできる高台にあり、急傾斜地を岩場のように擬岩で修景した斜面を10m程も登るエリアは子どもたちに人気である。当園には地形を活用した遊び場と共に、長さ1.8m、φ10cmのゴム製の撓り棒を用いた遊び場があり、この棒にぶら下がって揺らす遊びは、人気が高い。ここでは地形の形状と擬岩造形の活用が効果を発揮しており、可塑性のある人工的な素材で揺れるという原理を発現させるものが用いられている。

事例 5(スヴェール学院小学校): ミズナラとイチヨウに囲まれた場に高さ1.2mの石積みと緩傾斜の起伏を配し、周囲には花卉の地被植物を配している。子どもたちは、落ち葉の中に埋もれて遊び、一面に落ち葉と木の実からなる宝の場をつくっている。

まとめ

複合遊具の多くは平坦地に鉄とプラスチックの素材で構成されており、画一的であるのに対して、自然遊び場は土地の形状と深い関係をもつ。事例1と2では、土地の形状と植物や倒木だけで子どもたちが主体的に選択する密度の高い遊びが生みだされている。事例3は、起伏をはじめとした土地の形状を活用して、木材を中心にさまざまな素材の遊具が独創的に配されている。起伏の延長上には、水場を取り込んだ遊びの場が形成されている。事例4は、地形の形状を活用して造形擬岩を配して、相乗的な効果を発揮している事例であり、また、固定的な素材ではなく可塑性のある素材の有用性が確認される。事例5は、植物を中心とした自然の素材をもとに、ストーリーを考案しながら創造的に遊びを創出している例である。自然遊び場は、複合遊具と異なり、地形、水系などの環境と植物などの構成要素と素材が、想像性と創造性の創出に大きな役割を及ぼしていると考えられる。

彫刻、造形、立体等三次元作品は必ず具体的な物体を加工や再構築等にして作品化する。その素材は絵画とは異なり芸術制作のために作り出されたものではない。彫刻等の素材はつねに、人間の生活環境の内に存在し運用している。そしてそれらは、生み出された時代の世界観がその素材の物語となる。その素材を使用する芸術家は、その物語も含めて具現化していく。

彫刻、造形、立体とは異なるものとしてオブジェ (Objet) というものがある。オブジェの正体は近代 (芸術) が重視した自立性という概念を内包した作品の一つの形態であると私は考えている。オブジェはダダイズム、シュールレアリスムから生まれた。当時彫刻でも絵画形態ではなく、新たな芸術形態として生まれた。そのほとんどの作品は、私たちの日常にある道具が再構成されて作品化されている。オブジェ特有の素材である道具、その道具とは人間が生活の便宜のため作り出したものであり、支配関係が強いもので人間と対等な客体物ではない。その道具を複数組み合わせることで、その機能を喪失させ無意味化すること。つまり道具としてより客体物としてあり、それによりオブジェは従属から自立へと位置付けることになった。

私が生体や生体鉱物の素材にこだわる理由は、美術の素材世界の歴史や様子に注目してきたからである。

日本現代美術の 60 年代、物質や非物質という言葉がキーワードとなっていた。後の 70 年代にはものという物質とは異なる日本人的概念に変化したように思える。私は物質からものという概念の変容で、もの概念が日本での美術の特性だと考えるようになった。

たとえば、私たちの生活において物質という言葉はあまり使わない。しかしものは一般的に使用している。日本文化において、ものの日常的概念が私たちの美術の基本的概念の一つとわたしは考えている。

物質ともの違いを辞書的に確認する。

物質—いわゆる「もの」のことで、生命や精神 (心) と対比される概念。……— **Wikipedia**

ここに「もの」ということばがあるが、次にものを調べてみると大変複雑なことがわかる。

もの—妖怪・怨霊など、不可思議な霊力をもつ存在。

「—に憑かれる」「—の怪」 **Wikipedia**

ものの説明の一つであるが、物質は、生命や精神 (心) と対比される概念とあったが、ものには、生命的精神的力が意味され、矛盾していることがわかる。

ものは多様な物体や状況など包括し世界を区分することを否定している概念と捉えた。

私は「自然でもあり人工でもある、自然でもないし人工でもない」を素材の選択とすることや、人が「支配する—支配できない」の間にあるものを見つめてきたその結果、豚の真皮素材 (表皮ではない) や、今回の蚕繭、真珠であったりする。

蚕は 5000 年ほど前人間がクワイという昆虫を家畜化し人工的に改造してきた。成虫になると口はなく翅は空を飛ぶようにはなっていない生物となる。真珠は二枚貝の内に紛れ込んだ異物を内の柔らかいからだから守るため自ら出す真珠層により異物の表面を摩擦の少ない面としていく。これらの物質は生体鉱物とも呼ばれている。人間の骨、歯、海老の表面などは生体鉱物と呼ばれている。

先ほど辞書的にみた物質という概念なら生命から一番遠いもののように感じられるが日本のもの概念からすれば、生命あるいはアニミズム的生命との関連が密接であることが理解できる。

そのような背景、物語を持つ物体が日本的もの概念の世界を創作する基礎となるように思える。

展示作品の説明

2023 年の個展 (gekillin gallery 大阪) では、蚕繭を数千個つなぎ合わせた高さ 2,500 cm 以上の作品 3 点、ハリセンボン (魚の剥製) の体表にある無数の棘に一本一本真珠を付けて、ラバーを貼った丸鏡の前に展示し、実態としてのオブジェと映り込んだ映像を見せる作品が 1 点、刺鉄線を腎臓と尿路に見立て有刺鉄線の針に真珠を付けた造形物をラバーの貼った円形の鏡の前に吊り、人間の腎臓同様左右でならべて展示をした 2 つで 1 点とする作品を展示した。

「かぐや」とタイトルを付けた蚕繭を数千個つなぎ合わせた作品は壁に展示したが、平面というよりレリーフ状にあり、繭の内なる面が表面になるようにしてある。その表面には 2 種類の金粉をレジンで塗りこんでいる。その金粉は外部からの光できらきら輝くがそれは繭で閉ざされた異質の空間として表象するために内を光らすためそれを使用した。

真珠と魚の剥製、有刺鉄線の使用は真珠の在り様と外部の関係を注視していた。内にあるものが外部に表出し、そのオブジェは鏡に貼られたラバーに鈍く映り込む。鑑賞者の姿もラバーを通して作品の映像と一体化する。内と外が反転するようにした。

たましいと鉱物、そして生体鉱物 (あいだ) への作者からの思いが作品制作を通して具現化することができた。

16 世紀イタリアにおける芸術家ネットワークと芸術伝播のケース・スタディ:

セバスティアーノ・デル・ピオンボ

大阪芸術大学 教養課程 准教授 小谷 訓子

「芸術がセバスティアーノ・デル・ピオンボ (Sebastiano del Piombo: 1485-1547) の死によって失ったものは、僅かであった」とは、美術史学の父とされるジョルジョ・ヴァザーリが『芸術家列伝』(1550 初版、1568 第 2 版) でセバスティアーノの伝記を締めくくる言葉である。ヴァザーリによるこの厳しい評価は、当然の如くある種の呪縛となり、セバスティアーノ・デル・ピオンボ芸術の研究に、長きにわたって影を落としてきたことは、周知のところである。従って、2008 年にローマとベルリンで開催されたセバスティアーノの大規模な展覧会は、正にこの呪縛からの脱皮と、彼の歴史的 position の再構築という意味で、大きな業績であったと言えよう。この展覧会をきっかけに、今世紀初頭において、セバスティアーノ・デル・ピオンボにはリヴィジニズムが適用され、再評価されることとなった。本研究では、それらの研究成果を礎に、セバスティアーノをマニエリスム芸術の伝播のケース・スタディとして検証した。

ヴェネツィア生まれのセバスティアーノは、ジョヴァンニ・ベリーニとジョルジョーネの工房で絵画を学んでから 1511 年にシエナの銀行家アゴスティーノ・キージの招きでローマに移り住んだ。そして彼はキージの別荘である現ヴィラ・ファルネジーナのフレスコ画制作に携わることからローマでのキャリアをスタートさせた。実は、セバスティアーノには、既にこの最初の仕事においてラファエロの作品《ガラティアの勝利》(1512) と張り合わなければならないという舞台が用意されていたのである。その後、セバスティアーノはミケランジェロと懇意になり、彼からパトロンを紹介を受けたり、作品制作における素描や下書きの供給を受けたりする密接な関係を築き上げた。当時のローマでは、ラファエロとミケランジェロの競合状態が続いていたのだが、絵画においては、ラファエロにやや軍配が上がっていたところにセバスティアーノが乱入し、ミケランジェロの代理のような形でラファエロと競い合うようになったのである。この辺りの

経緯はアメリカの美術史家 Rona Goffen の *Renaissance Rivals* (2002) で検証されているところであるが、本研究においては、ローマの芸術家とパトロンネットワークについての問題を、ヴェネツィアの芸術的要素がセバスティアーノという媒体を通してローマに伝播する際の条件的環境として、十分に論じることに努めた。

ローマでのセバスティアーノ・デル・ピオンボは、1513 年制作の《ピエタ》が高く評価されたことを皮切りに順調に活躍し続け、後の教皇クレメンス 7 世であるジュリオ・デ・メディチの愛顧の画家となる。ジュリオから注文を受けた《ラザロの蘇生》(1519) は、ミケランジェロの下絵をもって制作された作品で、完成の暁にはラファエロ最後の作品《キリストの変容》(1520) と比較され、この 3 名の競争関係もピークに達するが、1520 年のラファエロの突然の死去で、セバスティアーノはローマで名実共に一番の画家というタイトルを獲得することとなった。そして 1522 年のペスト流行で一時中断はあるものの、基本的に 1527 年のローマ劫掠までは、セバスティアーノが生涯を通して最も活発に芸術制作をした期間でもある。

肖像画家として自らの得意なジャンルをローマの芸術コミュニティに浸透させながら、ヴェネツィア仕込みの色彩感覚を作品に表現することで、セバスティアーノはヴェネツィア芸術的な要素をローマ当地の芸術に融合させることに成功している。また彼は、ローマに移住してからミケランジェロやラファエロの作品を学ぶことで自らの作風を確実に進化させていったのである。この点に関しても拙論では、先行研究を踏まえながら、より具体的に検証した。

本研究では芸術地理的な見地から、芸術家やパトロンネットワークという人的繋がりが如何にして芸術制作の進化と普及に結びつくのか、という問題をセバスティアーノ・デル・ピオンボの例を以って明らかにすることに努めた。

白髪一雄のフット・ペインティングと書について

大阪芸術大学 大学院 嘱託助手 橋本 紘明

白髪一雄(1924-2008)は足を使って描画するフット・ペインティングによって国内外を問わず高い評価を受けている戦後の日本美術界を代表する芸術家の一人である。これまで、白髪が所属していた前衛美術団体「具体美術協会」(以下「具体」とする)に関する研究の中で、白髪作品は様々な形で取り上げられてきた。例えば、近年出版された代表的な研究書として、ミン・ティアンボ『GUTAI——周縁からの挑戦』や尾崎信一郎『戦後日本の抽象美術——具体・前衛書・アンフォルメル』などが挙げられる。

また、白髪に関する個別研究も近年急速に進んできている。2022年に発表された亀田茂の「白髪一雄の絵画に見られる変容について 1954-1979」では、白髪がフット・ペインティングから離れた時期の作品について詳しく分析がなされている。これは、これまであまり重要視されてこなかった時期の白髪作品にまで光を当て、作品の変容の全貌を明らかにしようとする先駆的な論文であると言える。また、貝塚健も2016年に発表した「白髪一雄と仏教:《観音普陀落浄土》を中心に」で、白髪の1972年から80年頃までの制作について詳しく論じた。これは、白髪が晩年に仏教に傾倒したことに注目し、仏教との関係から作品を論じた数少ない研究として高く評価できる。このように、近年、白髪作品は具体との関係のみではなく、様々な角度から研究がなされてきた。筆者も2023年に提出した博士論文『「具体美術協会」における前衛書の受容と展開——墨人会との交流を中心に——』で白髪について書との関係からある程度論じた。そこでは、主に1940年から50年代の初期フット・ペインティング作品における書の影響や、2000年代の文字を使用した作品の一部について分析した。しかし、白髪の平面作品全体を見渡した研究はまだ十分に行われていないように思う。

そこで、本研究では白髪が書家との交流を経て、どのような影響を書から受けたのか、またその交流が終わりを迎えた後にも白髪がどのように、書的な要素をフット・ペインティングに使用していったのかという問題に迫る。

以下、令和5年度の「藝術文化研究」に投稿した論文をもとに研究の成果を記していく。論文の構成は4節で構成されており、それぞれの節で次のような問題に取り組んだ。第1節では白髪がインスピレーションを得た作品として、南天棒の書について述べた。次に、第2節では白髪一雄が書を再発見し、フット・ペインティングにどのように生かしていったのかを明らかにした。第3節では白髪が仏教に傾

倒していき、梵字をフット・ペインティングに応用していくプロセスを明らかにした。第4節では1980年代の白髪作品における自己模倣と、文字への注目を明らかにした。

これらの検証の結果、以下のような結論を導き出した。

1952年の南天棒の書に関する座談会に参加したことをきっかけに、白髪は墨人会の前衛書家たちと交流していくことになったと考えられる。さらに、白髪の周辺にいた具体作家の証言や、当時の白髪の制作を分析することによって、南天棒の書が白髪のフット・ペインティング誕生のきっかけになった可能性が非常に高いことが明らかになった。

また、「墨人会」の前衛的な筆法は、白髪が最初期に行っていた画面全体に塗り込むようなフット・ペインティングから初期に多くみられる動作の軌跡が線的に現れるフット・ペインティングに変容するプロセスに影響を与えたのだと考えられる。特に、墨人会の井上有一と白髪は、制作に対する態度に多くの共通点が見られた。また、彼らの作品の制作時期も近く、高い親和性が確認できた。

その後、1960年代から白髪は梵字への興味から仏教、密教へと傾倒していくこととなった。1970年代の作品の中には、梵字を使用し、曼荼羅を引用した作品も確認できるほど仏教への関心が強かった時期である。1970年代の白髪作品は身体性に重きを置いた制作から、精神世界を表現しようとする制作へと変化していったと考えられる。

白髪作品が再び大きく変容するのは1980年代に入ってからであった。この時期に白髪は原点回帰とも呼べるような作品群を発表する。これらの作品はいずれも1955年頃、つまり墨人会と草創期具体が最も親密に交流していた時期の作品を自ら参照し、オマージュのような形で制作していた。さらに、1990年頃に入ると白髪は文字を使用し始める。はじめは毛筆で書いた漢字のような形からはじまり、1997年には梵字を足で描いたと思われる新たな表現、〈フット・カリグラフィー〉とも呼べるような表現へと到達したのであった。その後、2000年には画面に文章の一部を書くなど、晩年の白髪は文字を積極的に使用するという姿勢が確認できた。

以上のように、白髪にとって書は生涯に亘り、インスピレーションの源であったということが明らかになった。そして、様々な書的な要素は長い期間をかけて白髪のフット・ペインティングに大きな影響を及ぼしていたことは間違いがないだろう。

大阪芸術大学短期大学部

放送における公共性とは何か～放送史から見る～

大阪芸術大学短期大学部 メディア・芸術学科 教授 立岩 陽一郎

『日本無線史』は第二次大戦直後、GHQによる占領期における日本の電波行政を担った電波監理委員会がまとめた記録だ。全部で13巻のうち、放送の歴史について書かれているのは第七巻と第八巻で、「放送無線電話史」と記されている。放送はその導入された当時は、電話の一種という理解がされていた。本稿は、この第七巻と第八巻を題材に、当時の放送がどのように実施されていたのかに加えて、それをどう通信官僚が考え、記録として残そうとしたのかを考察する。

放送局の開設熱はその当初から盛り上がりを見せ、1923年に放送用私設無線電話規則が公布された時点で、41から申請が出ていたという。既に試験的な取り組みを始めていた新聞各社の他、電通、帝通、国際通信といった通信社に加え、国際無線電話会社のような新企業、芝浦、島津、東京電機などのメーカー、名古屋の取引所その他多種多様の者からの申請が有ったことが記されている。

これに対して、通信省は先ず、東京、大阪、名古屋の三都市において施設を許可する方針を確定させている。その際、東京、大阪、名古屋で説明会を開いて以下の点を説明をしたという。

- ①まず東京、大阪、名古屋の三都市に許可せむとすること。
- ②各都市の放送局は一局を原則とすること。
- ③企業は可成、各年毎に有力者、新聞社、通信社及び無線機械関係事業家が合同経営すること。
- ④差向、営業上の広告を放送し又は報酬を得て他人に放送局を利用せしむるを得ざること。
- ⑤営利を専念とせず、聴取料金を低廉ならしめ、利益は市本の一割限度に止むること。

この説明で分かる通り、営利を追求する企業体としての認可とはなっていないものの、営利企業体を完全に否定したものではない。寧ろ、民間放送に近い形態が検討されていたことがわかる。

ところが、これに異論を挟んだのが当時の通信大臣だった犬養毅だった。『日本無線史』は次の様に記述している。

「これに対して当時の通信大臣犬養毅は「儲からぬ組織にすれば可いのだ」と公益社団法人による経営案を採択した。茲に本邦放送事業経営形態は確立したのであって、制度の調査開始以来二年の間営利企業として考えられ推し進められ得来た根本方針が一八〇度の転回をしたのである。」

混乱したのは大阪だった。『日本無線史』は「大阪における放送局設立の経緯は頗る複雑紛糾にしてこれを簡単に記述することは甚だ困難である」と、通信省の困惑ぶりを記述している。最終的には大阪も「犬養案」をのむが、開局の順番が東京放送局、名古屋放送局、大阪放送局となっているのは、この大阪の混乱によるものだ。しかし最終的には通信省が介入する形で大阪の混乱も収まり、3都市における3局開設が確定する。

社団法人として3都市に誕生した放送局が社団法人日本放送協会に統合される経緯については、一般的に放送の国家統制との関係で考えられてきた。これについて『日本無線史』は、全国に放送を行き届かせることが統合の目的だったとしている。その上で統一経営の利点と欠点を挙げて議論を行っている。その際に挙げられた統合の利点は以下だ。

- ①収支関係を全国的に処理し得る故、各地方放送局の経営が容易になり、全国の聴取料金を均一にし且つ漸次提言し得らるること。
- ②大電力の使用、中継放送局等に依って放送事業当面の理想たる鉱石可聴化の実現を容易にし且つこれを経済的に遂行し得ること。
- ③中継放送ができる場合にはこれに要する回線機械等の設備費の負担に堪え得ること。
- ④中継放送が出来難い場合でも演奏費の増大、専属音楽団の巡回演奏、中央諸名士の講演行脚等に依って各局のプログラムを潤沢優良ならしめ得ること。
- ⑤技術の改良、進歩を期待し得ること。
- ⑥監督に便なること。

国家統制の観点も6番目に書かれているが、それが全てではないことは他の5つの理由からもわかる。

そして1926年8月6日、社団法人日本放送協会が設立される。それによって、従来は3大都市を中心とした限られた地域で聴取されていた放送が、全国にいきわたるようになる。

当初は教養番組で「ヘーゲル、ゲーテ、ミルトン」「バルザック」について、トルコの文化、フランスの春、アメリカの文明、アイヌのユーカラ、朝鮮音楽、朝鮮民謡を紹介するものも有ったという。それは国民の文化、教養を高める内容だったと言えるだろう。それが決定的に変わるのは1937年7月7日の盧溝橋での日中両軍の衝突に端を発する日中戦争だった。当時の近衛首相がその年の7月20日に「政府の所信」を行い、続いて9月5日に「帝国政府の決意」を放送している。また「将兵、外交官、従軍記者、慰問視察者等に依て幾多の戦線報告的講演が行われた」という。放送は日中戦争を境に、軍の後方支援的な役割を強化していくことになり、それはやがて太平洋戦争での大本営発表へとつながっていくことになる。

では、こうした動きは聴取者にどう受け止められていたのか。ラジオの受信が義務でない以上、聴取者の不満が多ければ、日本放送協会の収支状況は悪化せずとも良好な数字にはならないだろう。そして、収支状況は「極め良好な成績」を示している。1926年から太平洋戦争が勃発する1941年までで総収入はその間に約十倍に増えている。

『日本無線史』が我々に教えてくれるのは、当時の放送に対する通信官僚の認識と、それを支持した国民の姿だ。その是非はともかく、そこに当時の放送の公共性を見出すことは可能だ。それは現在の放送の公共性を議論する際にも重視されるべき歴史的な事実と言えるだろう。

音響の変化がもたらす心理的映像表現の研究

大阪芸術大学短期大学部 メディア・芸術学科 教授 三原 光尋

当研究に取り組むきっかけとなったのは、スタンリー・キューブリック監督「シャイニング」の鮮烈な記憶からです。映画オープニング、一台の車がコロラド州の山沿いの道をひた走る。単に車が走るだけの映像ですが、そこに監督は“とてつもなく不安を抱かせる”音響設計を施し、故に車が走る映像は、これから起こるであろう恐怖物語へ観客を誘うことに成功しました。

その後、映画を学ぶに於いて音響設計を考えると、常にその映像が頭を過り、「もし、あの音響設計でなく、楽しく明るい音響設計なら、あの映像は、まるでピクニックにでも行くかのような解釈になるだろうか...?」当時、その映像に勝手に音を入れ替えたりして、その探求をしておりました。その記憶が今回の研究課題へと。

具体的な研究プランとして、まず短編サイレント映画二作品「山」「海」を制作し、双方の作品に、異なる3パターンの特徴的な音響設計を構築しては映像に重ね、それが鑑賞時にどのような心理的印象“映像世界”を感じるかをモニターリングする計画を立てました。

「山」「海」の二作品の内容は、名の通り山と海をロケーション舞台とし、双方に一人の登場人物を配置し、その人物がその場所で演じる5分程度のサイレント映画を作ります。山や海を撮影場所に選んだのは、映る情報量の少ないシンプルな場所であるが故に、後ほど重ねる音響によって、より克明に研究テーマが浮き彫りになるのでは?との考察から。例えば都会の雑踏等は、それ自身に映像の情報説得力が強く、研究テーマがぼやけると考えました。

脚本化に際して、当学院卒業生の脚本家渡嘉敷海音が参加し推敲を重ね、8月末に脱稿に至りました。

撮影も当学院卒業生の水本洋平カメラマンが担当し、撮影機材はiphone 13 miniに。小型である分、手持ちなどフレキシブルな撮影が可能で、学生諸君らが普段から使いこなせる利便性を考慮しました。その反面、画面の安定性に欠け、不必要に撮り手を感じさせる危険もあり、手ぶれ補正機能を駆使し回避するよう努めました。

撮影は「山」からスタート。9月5日～7日まで水本氏と俳優高橋友里恵と私との三名で奥多摩の溪谷へ。脚本内容は夏の緑に包まれた深い溪谷を、一人の女性が延々と歩きます。歩く彼女にナレーションやテロップ等の説明は入りません。ひたすら歩きます。我々はその歩く俳優の仕草や表情を撮り進めました。

続いて「海」、水本氏と演じる俳優は太田美恵に替わり、私との三名で10月29日～30日と三崎半島先端の海に

向かいました。こちらも「山」と同様に一人の女性が岩場や波打ち際を、延々と歩きます。勿論、その行動に状況説明は入れません。

両作品の撮影に於いて注意を払ったのは、人工的な物が映り込まないように。情報量の少ないシンプルな大自然の中に人物を配置することを心がけました。幸い両日とも天候にも恵まれ、我々の狙った映像を得ることが出来ました。

11月に入り編集作業を。これも当学院卒業生の浅田菜祐花が動画編集ソフトのプレミアで執り行い、グレーディング(色調調整)などは引き続き水本氏が担当し、まずはベースとなる5分のサイレント映画二作品を完成させました。その二作品に、先に申した3パターンの異なる音響設計を施しました。全ての音源はフリー音源からの選択です。①「サイレント」シンプルに映像だけ。②「恐怖」不安を増殖する音響設計。③「ヒーリング」心癒される音響設計。④「ポップ」明るい明快な音響設計。

出来上がった計八作品を、DVD ディスクに移して、令和六年一月から、研究内容を知らない幾人かに大型テレビモニターで鑑賞して貰いました。

鑑賞者の選定に関しては、あえて映像の専門的な人材を外しての知人に声掛けしました。

各作品、サイレント作品に始まり、続けて鑑賞。鑑賞後のディスカッションでは、共通する意見が出ました。「重なる音響が違うだけで、全く作品のテイストが変わる。特に出演者のイメージが違って感じた」

②の不安を増殖する音響設計は、「登場人物がこれから自殺するのは...」「悪霊にでも憑りつかれている?」③のヒーリングな音響設計では「一人のんびりと散歩しているかのよう」「心落ち着く」④のポップは「人物に何か楽しいことがあったの?」「そこへ行きたくなった!」等と全く同じ映像でも、音響設計を変えるだけで受け取る意識が違ってくることを参加者含めて私自身も実感することとなり、改めて音響設計の変化による心理的な効果の“面白さ”を知り、その重要性を痛感した次第です。

この研究経験は、これからの私の創作を、より創造性を高める知識の財産となり、次回作品に邁進したいと思えます。更に今後、当学院で映像を学ぶ学生諸君らに、作品創作の一環で示せる実践的な良い教材となり、大いに活用させて頂きます。

当研究に、ご支援頂き有り難うございました。

幼児のモノと道具の操作方略の発達調査

大阪芸術大学短期大学部 保育学科 教授 山本 泰三

研究は、一斉保育において道具を使用する必要がある活動時に、幼児が見せるモノと道具との操作方略を統合していく過程について、環境からの刺激との関係と共に調査することを目的とする。

そこから得られた知見により、発達と支援環境の統合という新たな方法論を考察し、教員保育士養成課程での「対象理解と保育環境」の並行提示の効果構築を目指す。

[背景]

・幼児の発達研究における、道具に関わる分野の目的は、主に「就学前発達診断」や「運動機能の発達段階構築」といった療育・福祉などの判断資料としての意味づけや学問探求目的の物がほとんどである。分割変形道具である「ハサミ」に関しては前者が僅かで、また接合道具「糊・セロテープ・ステープル」に関しては実証検証を伴うものはもちろん、皆無と語っている。

・今更ではあるが、保育活動では乳幼児の心身発達を保証するためにもと関わる生活を環境化する必要がある。それは乳児クラスの五感を原初的に刺激する単純な知的刺激(感触・音・輝き)を返してくれる素材との関わりから、歳を重ねるごとにそれらに操作を加える行為を求めようになり、次により高度な方法として道具を必要とする。

このことは、「生物の個体成長過程が進化の過程を繰り返しているが如く・・・」の一言に証明済みである。しかし障害児教育や運動生理学の知見だけでは、保育においての運用方法に還元不可能である。すなわち、対象児個人の実験や実証検証で得られた知見のみでは、保育士養成課程において、自らが未だ社会化未然の対象者18歳世代を開眼させる力を持たない事は明らかである。知見・方法論一体となったワンストップの「対象理解と保育支援」に答えられる、学問的研究が必要である。つまり教員保育士養成課程での「対象理解と保育方法」の並行提示ができる様な演習内容に移行できる研究成果が必要である。そのために道具の操作発達の実証検証時、幼児個人の発達を周りの環境と共に評価し、新たな方法論を構築し、カリキュラム化を目指す糧を求めた。

[目標設定]

a) 乳児から続く物との関わり遊び(感触愉悦)から(操作愉悦)が発生する時期やその経緯

・出生直後の主たる外界認知探索器官である体表面の感覚点を、色々な触覚刺激で満足させていた行為から、そ

の後の一連の心身の発達により生じた感覚器官や運動能力の向上による巧緻性獲得の経緯は、個体差に関係なく普遍的な流れであるのかという事。

b) 接合する道具や切断する道具の操作の発達

・糊付けやハサミ切り、ステープル握り、セロテープ切断取り出し等の日常道具の必要性和操作のステップ

c) 操作技術の獲得に至る近接領域の確認と、その支援環境

・保育室内の什器と身体的位置関係等の物的環境や、保育士の「言葉がけ」内容・タイミング、「見本行動」等の人的環境の効果

[結果]

・「目標設定」a)については、調査期間における対象児の追跡調査の現実性の問題から今後の調査企画とした。

・「目標設定」b)及び、c)について、現状の認識として、例えばはさみの使用は3歳頃から開始されるが(田中・田中, 1986)、合目的かつ円滑な操作を実現するには、全身のバランスや手首の安定、手の開閉、指の制御、両手の協調、腕や手と目の協調、部分と全体の理解、形の理解など、運動面から認知面に至るまで、さまざまな要素を満たす必要がある(Klein, 1990)。ゆえに、はさみ操作は幼児期の手指運動の発達にとって習得することが望ましい課題だといえる(Stephens & Pratt, 1989)。今回は3歳後半から6歳半ばの子どもを対象として、一般的な実証検証方法としての「道具使用方略および運動パフォーマンスの2側面」を調査対象複数年齢児の同時横断的な一過性観察を中心とせず、個人の発達縦断的な継続観察をすることで、集団における道具使用の模倣効果と幼児自身の道具使用の対活動合目的評価を調査した。そこでは保育形態による差異が観察できたが、一斉型保育でも活動展開時に幼児の意思で構成されたグループ活動の存在が効果的であるように思えた。また年齢別クラス構成と異年齢構成クラスの間では、サンプル数の関係か、差異が明確に感じられなかった。変化として、把持パターンが明快であったが持ち方の統一性は獲得していく過程が不明であった。しかし3歳クラス児においては、発達部位の状況があるように思えた。それは、山村雅宏(2011)の言う、「ハサミの操作には「握力・指力」と「母指の安定」が必要であり、ハサミを閉じるときに働く筋の運動である「屈曲」や「内転」に関わる発達が、ハサミを開くときに働く筋の運動である「伸展」や「外転」に先行する」課題であり、一律に習得効果を求めることの意味が問われた。

子どもの歌の表現に関する研究

大阪芸術大学短期大学部 保育学科 特任講師 高橋 純

1.はじめに

本研究の目的は、子どもの歌の歌唱における「表現」について検討することである。歌声において、歌い手は単に楽譜通りに歌うだけではなく、歌詞や旋律を通して「表現」することにより、音楽を聴き手に届けなければならない。これらは単にプロフェッショナルの演奏だけに求められるものではなく、教育現場においても重要であり、子どもたちは、感じたことや考えたことを自分なりに「表現」することを通して、豊かな感情や表現する力を養い創造性を豊かにしていく必要がある。

歌には歌詞があり、そこには言葉が存在する。子どもを対象とした先行研究から、子どもは単に言語情報(言葉の内容や意味)のみで相手の感情を判断するのではなく、成人と同じようにパラ言語情報(言葉の抑揚や音色)からも感情表現を判別しており、まだ言語を獲得していない乳児期においては、パラ言語情報によって母親の優しさや愛情などを感じているということが明らかになっている。パラ言語情報における言葉の抑揚や音色とは、まさに歌でいうところの旋律や歌声であり、「表現」の実体であると言える。

申請者は、これまで歌唱に関する科学的なおこなっており、「明るい」「暗い」という歌唱表現をプロが歌い分けた場合、それらは聴き手にしっかりと判別され、リアルタイムMRI動画から「明るい」では口唇が開き、「暗い」では喉頭が下降し咽頭腔が拡大することが明らかとなった[1]。

しかしながら、音楽の「表現」に関する客観的な資料を用いた報告は少なく、子どもの歌の歌唱における「表現」とはどのようなものなのかはこれまで明らかになっていない。

そこで本研究では、声楽経験者である歌い手が子どもの歌を歌唱した場合、音声のみで聴き手にその表現がどのように評価されるのかを検討したので報告する。

2.実験方法

歌唱被験者

歌声の収録を行う被験者として、音楽大学出身者であり声楽を学んだ経験がある女性の歌い手(ソプラノ 3 名、メゾソプラノ 2 名)計 5 名を選定した。

歌唱課題

一般的に子どもの歌として知られており、保育者養成校において学習する楽曲の中から「チューリップ」[2]を選定して本実験の歌唱課題とした。歌唱被験者は、この楽曲を 2 回歌唱し、1 回目は表情豊かに歌唱(表情あり)し、2 回目は表情をつけないで歌唱(表情なし)した。

収録方法

収録は大阪芸術大学短期大学部の静寂な部屋で行われた。歌唱被験者は、開放型イヤホン(nwm MWE 001)から流れるピアノ伴奏音源に合わせて楽譜[2]を見な

がら歌唱した。コンデンサーマイク(AKG C414 XLS)をオーディオインターフェイス(STEINBERG UR44C)を経由してPC(Apple Mac Book Air)に繋ぎ、フリーオーディオ編集ソフト Audacity (<https://www.audacityteam.org>)によって、サンプリング周波数は 44.1 kHz、量子ビット数は 16 bit で音声の収録を行なった。

主観評価実験

実験は、Microsoft Forms を用いてオンライン上で行われ、歌唱評価者は、PC やスマートフォンに任意のイヤフォンを接続して実験を行った。刺激サンプルは「チューリップ」の歌唱部分の冒頭4小節(さいた さいた チューリップのはなが)までとした。5人の歌唱被験者による「表情あり」と「表情なし」の合計 10 サンプルをランダムに提示し、10 段階で評価(1:表現力を感じない、10:表現力を感じた)を行い、表現評価値とした。

評価実験の参加者は、国内外で活躍するプロの歌手と声楽の伴奏経験が豊富なプロのピアニスト(ソプラノ 3 名、テノール 2 名、バリトン 2 名、ピアニスト 3 名)計 10 名とした。

3.結果と考察

主観評価実験から得られた表現評価値の「表現あり」の平均値は 5.21 であり、「表現なし」の平均値は 4.32 であった。t 検定を行った結果、「表情あり」と「表情なし」の平均値には有意な差が見られた。(t(49) = 3.65, p < 0.001)

このことから、子どもの歌において、声楽経験者の歌い手が歌唱した場合、音声のみであっても聴き手に表情について判別されることが明らかとなった。また、歌手とピアニストに分けて表現評価値の平均を見ると、歌手の「表現あり」は 4.97、「表現なし」は 4.23、ピアニストの「表現あり」は 5.47、「表現なし」は 4.53 であった。この結果から、歌手に比べてピアニストの方がどちらの平均値も高く、表情が豊かであると判断されやすいことが窺える。

4.まとめ

研究では、声楽経験者である歌い手が子どもの歌を歌唱した場合、音声のみで聴き手にその表現がどのように評価されるのかを検討した。その結果、音声のみであっても聴き手に判別されることが明らかとなった。

参考文献

- [1] 高橋他, “オペラ歌唱における声の明暗の表現と声道形状の制御の検討”日本音響学会講演論文集 2022 年秋季, pp.1035-1036, 2022.
- [2] 小林美実, “こどものうた 200”チャイルド本社, 1975.

保育者及び教諭養成における童謡曲演奏の技術と指導法に関する一考察

—前年度からの発展を中心に—

大阪芸術大学短期大学部 通信教育部保育学科 特任講師 塩野 亜矢子

1. 本研究の背景と目的

諸大学及び諸短期大学における保育学科への入学生について、かつては入学前に『バイエル・ピアノ教則本』を終え、入学してからのピアノ実技に困ることのないように準備をすることが一般的であった。しかし、「平成 22 年度入学時ピアノ初心者(本学ではピアノ未経験者からバイエル 43 番まで演奏可能な者をさす)は 13.2%であったが、平成 23 年度入学時のピアノ初心者は 37.5%を占めた」ことを指摘している(梶本 今井 上田,2012,p.41)ように、ここ十数年における諸大学及び諸短期大学の保育学科に入学する学生のピアノ経験者数が減少傾向を続けていることは、顕著に表れている。それに伴い、諸大学及び諸短期大学の保育学科では、学生がピアノ未経験者であることを中心としたカリキュラムの設定が前提となりつつある。

本学のピアノ実技に係るカリキュラムも同様に、単位習得における認定内容や授業の在り方は、ここ数年も変遷を辿っている。今後も入学時点で多数のピアノ未経験者の学生が見込まれることから、指導者側においてもより現状に即した内容が求められることを筆者は実感している。

このような背景から、筆者は昨年に塚本学院教育研究補助費を活用し、ピアノ初心者が少しでもこどものうたの弾き歌いを演奏し易くするツールの 1 つとして、こどものうたの伴奏型に着目し、より短期間で演奏することが可能となる演奏法の習得について考察を試みた。学生自身が楽譜に書かれているピアノ伴奏が難しく、演奏が困難な場合において、代替可能な範囲の伴奏型を論理的に教授することで、最終的には学生自身がその知識を基に実践可能な演奏方法を導き出し、弾き歌い演奏の技能向上に結び付けることを目的とした。授業数及び研究期間上、一定の内容に留まっていたことから、今年度はその続編を研究することを目的とする。

2. 研究の内容と方法

本研究は前年度と同様に、ピアノ初心者の学生を中心に考察を行った。前年度に本学学生に対して教授した内容を学生が記憶していることを確認するところから考察を開始した。記憶が断片的であったり、次段階がどのような内容であったかを失念しているケースが見られたことから、復習に重きを置きながらも、ある程度学生自身で解答に結び付けるところまで辿り着けると見計らい、調号を 1 つずつ増やししながら前年度と同様の過程を辿り、再び学生自身で解答を導き出す過程を考察した。調性や調性判定及び主要三和音に関する性質の理解など、これらの

過程は順を追った行程を 1 つも抜かさずに積み重ねることが最終的な理解に繋がる性質を持つことから、学生が最終的な理解を得るためには多くの授業及び時間を費やしたことは今回の考察においても否めないが、今後学生自身がその技術を活かし、どの作品においても応用し得る技術を習得し、弾き歌い演奏を容易に実践するには必要不可欠な内容と考え、本研究にて学生に対して行う最適な教授過程を考察及び研究した。楽譜は前年度と同様に本学の「音楽Ⅶ及びⅧ」において使用する『こどものうた 200』(小林美実(編)、1975、チャイルド社)を考察対象としたが、今回は同一曲が他調で記譜されている他版も考察対象に加えた。筆者が授業で教授した内容と、教授を受けた当該学生に対し行う対話を通して学生の観点との関連性を探り、相違が見られた場合はその修正を図りながら、教授する内容が指導者側の一方的な理解や所見ではなく、相互の視点を踏まえながら、より正確な教授方法を見出すことを試みた。

3. まとめ

本研究は、楽典の基礎的知識を用いながら最終的には楽譜に譜されている左手における音の内容を、代替可能なコードで演奏出来るところに結び付けることにある。その行程は、筆者が理論上においては最適と考えられる順を追いながら考察及び研究を進めるものの、最終的には学生自身の実技演奏に結び付けるため、その考察における検証が論理的であったとしても確たる実証がない限り、効果の範囲や考察内容を断定することは出来ない。しかし、筆者は確実な音楽理論を用いて学生の演奏における現状の把握及び演奏意識を確認しながら、正しい理解及び演奏における考察を重ねてきた。

その結果、①本研究により、調号 2～3 個までの楽曲は、学生自身で正しい解答に結び付けられる傾向が高いこと、②それには本研究の内容をある程度反復して学修を継続する必要があること、③同一曲が他調で記譜されている場合においても、調号 2～3 個までの範囲であれば正しい解答を導き出せる事例が見られたことが、本研究の考察結果のなかで傾向が強いことが判明した。特に③の他版において他調で記譜されている曲にも左手が担う伴奏型に、主要三和音を用いた内容を学生自身が導き出し、演奏するところまで培われた例が見られたことは、その演奏技術が本学を卒業し、保育現場に携わる際の演奏にも紐付けられることを可能とし、有意義な結果が得られたと考える。

裁量行政処分と司法審査

大阪芸術大学短期大学部 教養課程 教授 畑 雅弘

1. 裁量行政処分とは

行政庁が行う行政処分には、行政裁量が認められない羁束行政処分と行政裁量が認められる裁量行政処分とがある。多くの行政処分は、後者である。行政裁量とは、法規範が当該法規範を適用して公益の実現を図る行政機関に認める判断の余地のことである。

この裁量は、立法機関が行政処分要件を定めるときにどうしても「不確定概念」を用いざるを得ないし、個々具体的場面において、いかなる行政処分が公益実現に資するか判断は行政機関に任せることが適切であるということから、不可避なものであり、又必要なものである。

ただし、この裁量は場合によっては、国民の権利・利益を害する要因となるものであるから、その統制が必要である。

2. 裁量行政処分と司法審査

(1)この統制の中心となるのは、裁判所による司法審査(司法統制)である。裁量を誤った行政処分は違法であり、それを受けた者(処分の相手方)は、裁判手続で争うことができる。我が国の場合、この手続として、行政事件訴訟がある。

ただし、行政事件訴訟法 30 条は、「行政庁の裁量処分については、裁量権の範囲を超え、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。」と規定し、原則として、裁判所は、裁量行政処分については、行政庁の裁量判断を尊重し、それに、いわば「ケチつける」ことはできないとしている。つまり、裁量行政処分については、裁判所は、法を適用する自らの判断を行政機関の判断に完全に置き換えること(「判断代置」)はできない。裁判所は、その裁量の中身について、行政機関の裁量判断を尊重し、その適法性を審査することはできないのである。

(2)しかし、「裁量権の濫用又は逸脱」があった場合は別である。「裁量権の範囲の逸脱または濫用」となるかどうかの判断事項(基準)としては、判例及び学説によって、以下のものが挙げられてきている。

- (i) 不正な動機又は目的;行政処分の根拠法の法目的とは異なる目的でなされた行政処分
- (ii) 考慮不足;法律が規定する処分要件を十分に考慮しないで行なされた行政処分
- (iii) 他事考慮;法律が規定する処分要件以外の事項を考慮してなされた行政処分
- (iv) 平等原則違反;同様の事情である先例と異なる行政処分
- (v) 比例原則違反;法違反の程度に相応しない行政処分
- (vi) 行政手続不履行;法律が規定する行政手続を踏まずになされた行政処分

以上のいずれかが存在する行政処分は裁量を誤ったものであり違法となり、裁判所は当該行政処分を取り消すことができる。

(3)なお、裁判所は裁量行政処分の中身について審査することはできないが、当該裁量行政処分の判断過程については審査を行い、場合によっては違法であるとする事ができる。上記の考慮不足、多事考慮や考慮事由の不当な重視又は軽視を理由に違法とするのはこれに当たる。

3. 英国行政法における行政裁量論

(1)英国における行政裁量論は、行政権限(特に行政処分)を法的に統制するためには何が必要であるかという「行政権限の濫用(abuse of power)」の防止のための議論である。その内容は、以下のものである。

- ①行政権限を特定の者又機関に割り当てること
立法機関が行政権限を付与するとき、付与の相手方を明確にして行うべきである。
- ②行政権限の範囲を定義すること
法律あるいは規則が行政権限を付与するとき、付与する権限の内容・範囲を立法機関が明確に定義すべきである。
- ③決定権者が適用する基準を設定すること、又は行政庁が従わなければならない考慮事項を決めること
立法機関により付与された権限に基づき行政機関がそれを行使するとき-例えば行政処分をするとき-の基準や考慮事項を行政機関が設定すべきである。
- ④行政庁に行政手続要件を遵守することを要求すること
例えば、(i)公開と告知;行政処分決定の判断過程を明らかにすること、(ii)聴聞;行政処分の相手方の言い分を聴くこと、(iii)偏見の除去、(iv)理由の明記;行政処分の理由を具体的に示すことなどがきちんとなされるべきである。
- ⑤審査
違法な行政権限の行使に対しては、(i)内部審査又は行政組織内での不服申し立て、(ii)行政的正義手続(行政審判所、オンブズマン、調査など)、(iii)司法審査及び制定法上の不服申し立てが制度として存在しなければならない。
- ⑥責任の賦課
行政権限の行使が犯罪に当たる、あるいは不法行為に当たる場合、それぞれの法的責任を行政機関又は行政主体に生じる。

(2)以上の内容は、実は「行政法」が扱う内容なのである。上記③は、我が国の場合でいえば、行政手続法が要求している「審査基準」および「処分基準」の設定及び公示に当たるものである。又、④も同法が、不利益処分を行う際に要求している「意見陳述のための手続」に相当する。⑤は、行政不服申し立てと行政事件訴訟の制度、⑥は国家賠償制度の問題である。

4. 最後に

行政処分の裁量統制は、裁判所による司法統制が重要な役割を果たすことはもちろんであるが、それだけを議論するのではなく、立法機関が行政処分権限を付与するとき、行政庁が行政処分を行うとき、そして違法な行政処分を司法機関が審理するとき、それらすべての段階を通じてのトータルな議論が必要である。

この行政裁量についての研究は「行政法学におけるハイライト」であると言われるように、裁量行政処分についても、従来から重厚な研究が多くなされて来ている。その意味では、本研究は「今さら」感がないわけではないが、実は、まだまだ議論しなければならないところもあるのではないかと考えている。今回、英国行政法における行政裁量の議論を瞥見したが、ますますその感を持つに至った。

看護基礎教育において4年制大学が選択されるための訴求ポイントに関する基礎的研究

大阪芸術大学短期大学部 看護学科 教授 生島 祥江

(共同研究者:大阪芸術大学短期大学部 看護学科 教授 濱井 和子)

【はじめに】

団塊の世代が後期高齢者となり始める2025年には高齢者の割合が増加し、それを支える生産年齢人口の減少により労働力が不足する。それは、医療介護において、需要は増えるが医療従事者の必要数が不足することにつながる。

一般高校生が看護師になるには、看護系大学、専門学校のほか、3年制短期大学がある。現在、看護師を養成する大学は256校、専門学校は540校以上あるのに対し、短期大学は11校である。看護師養成校への2022年の入学者の割合は、大学が42.2%、専門学校が42.1%で、残り15%は、中学卒業資格者の5年一貫教育、准看護師資格を有する者の看護師養成課程であり、短期大学はわずかである。現役高校生の大学進学率55%強、専門学校20%強に対し、看護師を目指す高校生の専門学校進学率が高い。看護師養成校は、養成所が圧倒的に多いため、全体的な高等教育機関の進学比と比較して専門学校進学が多いのは当然と言わざるを得ない。

当初、看護基礎教育の4年化が進んでいる中、3年制の短期大学での看護師養成課程の社会ニーズについて明らかにする予定であったが、本学が4年間の教育で看護師を養成するのに伴い、今後の教育の基礎資料とするために看護系大学入学者の大学志望動機の傾向を明らかにすることとした。

先行研究では、看護職の志望動機が前提として存在することや大学志向の動機があることが明らかになっている。一方で、「なんとなく」といった志望動機が不明瞭であったり、本来の志望とは違っていたりする学生の存在も明らかになっている。そこで、3年で看護師国家試験受験資格を得られるにもかかわらず、大学での教育を受けようとする学生の動機を、文献を通して明らかにし、オープンキャンパスの来場者が入学後の自分を想像できる企画、入学後の学習支援の基礎資料とする。

【研究目的】

看護系大学の学生を対象に調査した文献を検討し、看護系大学の志望動機を明らかにする。

【研究方法】

対象文献は2011年4月から2023年8月とした。2011年1月の保健師助産師看護師学校養成所指定規則の一部を改正する省令を公布され、4月より保健師及び助産師の基礎教育における修業年限がそれぞれ「6か月以上」から「1年以上」に延長され、学士課程における保健師教育を含めるか希望する学生が選択できる教育課程とするか、また看護師教育のみするかを大学が選択できるようになった、2011年4月からとした。医中誌WebおよびCiNii Articlesにて、検索用語「看護」「志望」「動機」をかけあわせ、抽出した。重複文献を整理し、文献研究論文、志望動機の調査項目または結果としてすべて記載されていない文献、看護系大学の学生を対象としない文献を除外し12件を分析対象とした。

【結果】

志望動機を表す総項目数は、260であり、これらの項目を意味内容の類似性に基づき集約したところ、看護系大学を志望した動機は《職業の価値認識》、《看護職への興味・関心》、《自己実現》、《進路の妥協》、《大学教育の価値認識》の5カテゴリと20サブカテゴリから形成された。以下、カテゴリ毎にサブカテゴリを示す。

1.《職業の価値認識》

このカテゴリは、〈社会貢献への志向〉、〈看護職の社会的価値認識〉、〈資格取得への志向〉、〈経済的能力の獲得〉、〈他者への手助け志向〉、〈社会的承認への欲求〉の6サブカテゴリから形成された。

2.《看護職への興味・関心》

このカテゴリは、〈モデルの存在による興味・関心〉、〈医療・看護への興味〉、〈体験・経験からの看護への興味・関心〉、〈憧れ〉、〈人間への興味〉の5サブカテゴリから形成された。

3.《自己実現》

このカテゴリは、〈自己の特性が看護職に適合すると判断〉、〈自己の向上志向〉の2カテゴリから形成された。

4.《進路の妥協》

このカテゴリは、〈他者からの勧め〉、〈学力が適合〉、〈消極的な選択〉、〈動機不明瞭〉の4カテゴリから形成された。

5.《大学教育の価値認識》

このカテゴリは、〈大学での教育を志向〉、〈大学進学への希求〉、〈大学の社会的条件が適合〉の3サブカテゴリから形成された。

【考察】

看護系大学への入学は、看護職を志望する学生が大半を占める中、将来像が描けないまま、近年の大学志向の風潮によって、周りからの勧めや学力に合っているなどの理由で、必ずしも自らが強く看護職を志望しているとは限らない。看護職を志す学生は、これまでの体験やメディアを通して看護職に興味をもち、看護職が自身の成長につながる職業かを吟味して、資格の取得、手堅い就職、自立できる収入といった社会の評価をもとに看護職への志望を高め、大学で教育を受けたいと思い看護系大学へ入学しているので、学習意欲が高い。将来の職業選択については、オープンキャンパスで入学後の自分を想像できる企画の実施、入学後の自己成長によって看護職を志望できるような学習支援が必要となる。

【結論】

看護系大学の志望動機は《職業の価値認識》、《看護職への興味・関心》、《自己実現》、《進路の妥協》、《大学教育の価値認識》であった。

大阪芸術大学附属美術専門学校

仮想空間におけるデジタルコンテンツの現状と可能性について

大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 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、「仮想空間におけるデジタルコンテンツ領域(メタバース・AI・NFT・VR ゲーム・デジタルツインなど)」に関する現状事例調査を行う。また、オンライン空間上で新たに創出され増大する市場に対応したデジタルデザイン教育内容および教育手法の見直しと共に、仮想空間におけるデジタルコンテンツの試作・試用を通じて、デジタルデザイン領域に関わるデジタル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、調整会議を実施し、適材適所に担当を決定する。

I. 《仮想空間におけるデジタルコンテンツの現状調査について》

1. 仮想空間における VR/VRSNS を使用したデジタルコンテンツ調査を行う。(オンラインまたはオフライン調査)

◇ポストコロナ時代に移行し新たなライフスタイルが誕生している。仮想空間上でのコミュニケーションスタイルから、サイバー空間とフィジカル空間を高度に融合したコミュニケーションスタイルが登場し、そのコミュニケーションの在り方は未知数である。

◇VR 癒し・ヒーリング系

・「Nature Treks VR」・「Pillow」・「TRIPP」・「Mediana」

◇メタバースプラットフォーム(SNS 系/ゲーム系)

(SNS 系⇒Neos VR・VKet・Everdome・Bondee/ゲーム系⇒Roblox:ユーザー数4億人以上のゲームプラットフォーム)

2. 仮想空間におけるデジタルコンテンツに関わる機材、ソフト、ソリューションについて技術調査を行う。

◇AR・VR 実証実験体験構築プロジェクト「GIBSON」

サイバー空間とフィジカル空間をつなぐ技術が次世代のコミュニケーションインフラとなる新たなコミュニケーション体験。

◇ノンバーバル・コミュニケーションの重要性

オンラインコミュニケーションにおいては、言葉以外のノンバーバル・コミュニケーションをとり入れ、良好なコミュニケーションをとっていくことが必須であり重要である。

◇フルトラッカー「HaritoraX ワイヤレス/オプション品」

ワイヤレス・モーション・トラッキング装置(株式会社 Shiftall 3万9999円)。身体に装着することで、メタバースやVR配信アプリ上のアバターに全身の動きを反映させることが可能。

◇VR ヘッドセット(Meta Quest3/Apple Vision Pro)

Meta Quest3 (128GB) 74,800 円 / Apple Vision Pro (256GB) 3,499ドル(約50万円:米国以外販売未定)

3. 仮想空間におけるデジタルコンテンツ研究現地取材調査を行う。

◇【バーチャルマーケット 2023 Winter リアル in シブハラ】

調査日:令和5年12月16日 開催会場:ヒンメルブラウ原宿/ワーフ原宿/アンノン原宿/Shibuya Sakura Stage 3F/SHIBUYA109 【イベント内容】現実×仮想の新カルチャーで遊ぼう! 街ごと遊べるメタバース!原宿と渋谷の街にある5つの会場を周遊して、街ごと遊べるメタバースコンテンツを楽しんじゃおう!渋谷・原宿のカルチャーと、最新メタバースカルチャーを融合させた新感覚メタバースリアルイベントに参加する。

II. 《仮想空間におけるデジタルコンテンツ作成技術の基礎研究について》

[仮想空間におけるデジタルコンテンツ使用機材とソフトウェア決定]

仮想空間におけるデジタルコンテンツ技術調査結果から、本学でのカリキュラムと制作環境に合った仮想空間におけるデジタルコンテンツ制作に関わる作業工程の標準化を目指し基礎研究を行う。

『仮想空間におけるデジタルコンテンツ作成技術の基礎研究』⇒使用機材と作成技術基礎研究:VR3D ペイントからVRSNSへ

◇VR3Dペイント画像作成技術からVRSNSへの基礎研究及びワークフローの決定

II-1.〈使用機材・ソフト〉

1. VR ヘッドセット(Meta Quest3)

2. Quest Link 専用ヘッドセット接続ケーブル

3. SteamVR 推奨スペック PC 4. TiltBrush など

II-2.〈作成技術基礎研究〉

1. Oculusを起動した後VRヘッドセットをPCに接続する ⇒

2. TiltBrush を起動した後好みのブラシを選んで自由に絵を描き保存する ⇒

3. TiltBrush で描いたものを Unity 上で扱えるように、.glb形式で3Dモデルをエクスポートする ⇒

4. Tilt Brush で描いたものを tilt-brush-toolkit をインストールして、エクスポートした.glb形式のファイルを Unity にインポートする ⇒

5. Creator Companion を利用してアップロードするために新規プロジェクトを作成し必要なものを配置する ⇒

6. UnityからVRChatにアカウントをログインして確認する ⇒

7. VRChat の設定をして完了

III. 《仮想空間におけるデジタルコンテンツ試作・試用について》

本学オープンキャンパスおよび AIGVS プロジェクト、卒業制作展での運用を視野に入れて、仮想空間におけるデジタルコンテンツの試用方法を探るためコンテンツ試作・運用し、WW

W上またはコラボレーションサイトで一部を公開する。

IV. 《仮想空間におけるデジタルコンテンツデザインのための学習教材用データベース拡充について》

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、「仮想空間におけるデジタルコンテンツデザイン学習教材 Vol.01」の構築までを行う。

《デジタル学習教材の拡充》

◇仮想空間におけるデジタルコンテンツ学習教材の構築

これまでの研究過程で得られた結果より、仮想空間におけるデジタルコンテンツ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. 「仮想空間におけるデジタルコンテンツについて、世界の動向と日本の現状を把握」

仮想空間での個人的な体験だけでなく先進テクノロジーによって、サイバー空間とフィジカル空間が相互につながり、サイバー

フィジカル空間での新しいコミュニティが形成されている。

世界のメタバース市場は、2022年の655.1億ドルから、2030

年には9365.7億ドルに拡大すると予測されている。また、日本

のメタバース市場は、2022年度に1,825億円(前年度の245.3%)となる見込みで、2026年度には1兆42億円まで拡大すると予測されている。

インターバースの国内市場規模は、5年後に約5,000億円、10年後に約9,100億円まで拡大すると予測されている。

2. 「仮想空間におけるデジタルコンテンツを活用した表現手法の試み」

仮想空間やサイバーフィジカル空間における生成AIによるデジタルコンテンツ制作や、AIによるアバター操作などからすると、経済や社会において大きなインパクトをもたらす可能性がある。

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仮想空間におけるデジタルコンテンツ表現教育の補助教材として、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】

社会生活は現在ポストコロナへと移行し、サイバー空間とフィジカル空間を相互に体験するサイバーフィジカル空間と捉え、生成AIなど先端技術の発展はデジタルデザイン領域においても革新的な変化をもたらしており、新たなフェーズへと進化

する重要なツールの一つとなっている。今後のサイバーフィジカル空間を見据えたデジタル社会を担うデジタルコンテンツ

クリエイター育成教育機関として、DXを推進する人材のデジタルスキルの標準化は急務である。また、日本が目指す未来社会

のコンセプト「Society 5.0」においてサイバーフィジカル空間に対応したデジタルデザイン教育内容および教育手法の見直しが必要である。

**令和5年度
塚本学院教育研究補助費研究成果報告集**

令和6年5月31日

学校法人 塚本学院