

秋田公立 美術大学 研究紀要

2013 第1号

秋田公立美術大学
AKITA UNIVERSITY OF ART



目次

研究論文

日本におけるデザイン史研究の現況	天 貝 義 教……	1
シャーマン・リーと日本美術	志 邨 匠 子……	15
道德教育の歴史的変遷に関する一考察	毛 内 嘉 威……	25
展覧会「生きている神話 Living Myth」について 展覧会企画の研究と実施報告	皆 川 嘉 博……	37
国内におけるアート・ワークショップの変遷と課題、そして可能性	岩 井 成 昭……	47
地域における現代美術考・Ⅲ	島 屋 純 晴……	59
作品「ジャパンシンドローム」シリーズについて	高 嶺 格……	69

研究報告

意匠法第3条第1項第3号の要件判断の手法についての一考察	宮 田 莊 平……	79
秋田県における産業デザインの現状と課題	五十嵐 潤……	89
コミュニケーションデザインの全体像について	水 田 圭……	99
樂 吉左衛門氏 招聘課外授業報告	ものづくりデザイン専攻……	109
景観デザインの方法に関する研究	山 内 貴 博……	117

制作報告

「春島1304」制作ノート	鈴木 司……	127
『若菜上』源氏絵をルーツにした現代的絵画表現について	山本 太郎……	133
場に宿る精神性	福永 竜也……	139
「変塗蒔絵螺鈿箱 雪どけ」制作趣旨	熊谷 晃……	145
「Over the rainbow」制作について	森 香織……	149
陶素材を用いた空間構成・造形表現における今日的可能性と展開	斎藤 啓司……	153
「婚礼祝い」制作について	佐々木 詩織……	157

カラー図版

研究論文

日本におけるデザイン史研究の現況

―意匠学会第55回大会シンポジウムを手がかりにして―

An outlook on the Japanese design history of the Heisei era:
Indications as presented at the symposium held at the 55th annual
conference of the Japan Society for Design in 2013.

天貝 義教

AMAGAI Yoshinori

After the end of World War II, Japanese design studies and design history were mainly promoted by the Japanese Society for Science of Design (*Nippon Dezain Gakkai*), which was founded in 1953 and published the Bulletin of the Japanese Society for the Science of Design, and the Japan Society of Design (*Isho Gakkai*), which was founded in 1959 and published the Journal of the Japan Society of Design. From the 1990s to the 2000s new societies appeared in Japan to promote design history. The Design History Forum (*Dezain Shi Foramu*) was founded in 1998 and published the Design Discourse, and the Design History Workshop Japan (*Dezain Shi Gaku Kenkyukai*) was founded in 2002 and published the Design History: the Journal of the Design History Workshop Japan. The newly founded societies make a worldwide contribution to the design history profession by not only publishing many journals and books in Japanese and foreign languages, but also holding many international symposiums and conferences on the history of Japanese design. The Design History Forum published especially a book titled *A History of Japanese and Western Design: Exchange and Influence* in 2001. These societies are the new driving forces behind the development of design history in Japan of the Heisei Era.

1 はじめに

平成25年（2013）7月20日から21日にかけて福井工業大学（福井県福井市）で開催された意匠学会第55回大会において、「デザイン史をどう教えるか？」というテーマのシンポジウムがもたれた⁽¹⁾。

デザインに関する全国的な学術団体が、大学・専門学校などの高等教育機関レベルでのデザイン史の教育をテーマとして集中的な議論をおこなうのは、日本デザイン学会が平成元年（1989）に、学会の機関誌『デザイン学研究』第72号⁽²⁾において「デザイン史研究の現況」と題した特集を組み、日本、ドイツ、アメリカ合衆国、英国におけるデザイン史研究の動向が報告されて以来四半世紀ぶりのことである。

この『デザイン学研究』第72号の特集に阿部公正氏が寄稿した序文の表題は「デザイン史の確立に向けて」となっており、その末尾では、デザイン史の基礎概念の確立が要請されていた。このことから、1980年代末の当時の日本においてデザイン史という学問分野がいまだ明確に確立していないという認識があったことがうかがわれる。これに先立つ1980年代初期に、阿部氏は、工業デザインについて、「工業デザイン史をすでに確立されたものとして語ることはできない」と指摘しながら、その通史を叙述しようとしたが⁽³⁾、それは、デザイン史をひとつの学術分野として確立しようとした重要な試みのひとつであったといえる。

今回の意匠学会大会シンポジウムには、『デザイン学研究』第72号において、「アメリカ

におけるデザイン史研究の展望・1948-1988』と題した研究発表をおこなった藤田治彦氏、「ドイツにおけるデザイン史研究」と題した研究発表をおこなった藪亨氏の両氏が、事例報告と討論の主要パネリストとして参加しており、「デザイン史をどう教えるか?」というシンポジウムのテーマは、1980年代末から2010年代の今日までの日本におけるデザイン史の充実した発展とともに、その学術分野としての確立をしめしているといっている。

その一方で、シンポジウムの資料ならびに討論を通じて、日本ならびに世界のデザイン史に関する通史的な教科書の問題がクローズアップされることとなった。一例としては、すでに文部科学省著作教科書として高等学校生徒用のデザイン史の教科書⁽⁴⁾があるのに対して、大学レベルの学生用のデザイン史に関して、日本語で書かれた一般的かつ包括的な学術的教科書があるのだろうか、という疑問についての活発な議論があったことが指摘できる。

シンポジウムの資料によれば、大学・専門学校レベルでデザイン史の講義を担当する意匠学会会員の多くが、平成17年(1995)に美術出版社から出版された阿部公正氏の監修による『世界デザイン史』⁽⁵⁾を教科書もしくは参考書として使用している現状が明らか

になった。この書は、平成16年(1994)にBT美術手帖3月号増刊⁽⁶⁾(図1)として発行されたものが単行本化されたものであるが、監修者の阿部氏は、その冒頭の文章で、この書を契機にして、「デザイン史やデザイン理論の記述が活発になることを願う」と記している。高等教育機関で使用するにたるデザイン史の教科書をめぐる議論の活発さは、阿部氏の願いが今日の日本において相当程度実現していることの証左といえよう。

本論では、こうした意匠学会第55回大会シンポジウムでの議論を手がかりにしながら、平成元年(1989)以降の日本のデザイン史研究について、第一に学術的組織の動向の概略をしめし、つぎに明治期から平成期まで通史的な観点からとらえた研究図書の主要なものを概観し、最後に、以上の概観をふまえたうえで、日本デザイン史についての筆者のアプローチを提示して、日本におけるデザイン史研究の現況の報告とする。

2 平成期のデザイン史研究の国際性

日本における組織的かつ系統的なデザイン史の研究は、昭和28年(1953)に設立された日本デザイン学会(Japanese Society for Science of Design)と昭和34年(1959)に関西意匠学会として設立され昭和53年(1978)に現在の名称に変更された意匠学会(Japan Society of Design)との二つの学術団体を中心にしてすすめられてきたといっている⁽⁷⁾。いうまでもなく、デザインの歴史についての記述は、デザイナーやデザインされたものごとをめぐって、個人の回想録、企業の社史、国家あるいは自治体などの公共機関による制度史、博物館での展示とそのカタログなどをふくめて多種多様なものがある。そのなかでも、日本デザイン学会の学会誌である『デザイン学研究』と意匠学会の学会誌『デザイン理論』に発表されたデザインの歴史に関する論文が、学術分野としてのデザイン史の記述の中核となってきたといえよう。両学会誌の論文は、デザイナーやデザインされたものごとに関する事実の多様性や複雑性を単に追いかけることにとどまることなく、それらを何らかの方法によって理論的に整理し理解する



図1

という学問的な要請に、具体的には査読という手続きを経て、こたえているのである。

こうしたデザインに関する学術団体についてみれば、平成期においては、とりわけ、西暦2000年前後にデザインの歴史 (history of design) を主たる研究対象とする「デザイン史 (design history)」をその名称に冠した学術団体が複数設立されたことが特筆される。ひとつは、平成10年 (1998) に設立されたデザイン史フォーラム (Design History Forum) であり、いまひとつは、平成14年 (2002) に設立されたデザイン史学研究会 (Design History Workshop Japan) である。

デザイン史フォーラムは、平成23年 (2011) 以降、意匠学会と合流し、その国際交流推進部門⁽⁸⁾ となっているが、この二つの学術団体の特徴として、デザイン史フォーラムの機関誌『Design Discourse (デザイン史論)』ならびにデザイン史学研究会の機関誌『デザイン史学 (Design History)』で発表される研究論文がデザインの歴史研究に特化されていること、さらに、両学会の研究活動が、設立当初より、国際的であることが指摘できる。

世界的にみれば、「デザイン史 (Design History)」⁽⁹⁾ という表現を名称に冠した学術団体としては、昭和52年 (1977) に英国で設立された Design History Society (デザイン史協会) が最も古いとされる。このことから知られるように、デザイン史は、他の関連する学術分野である美術史・建築史にくらべて非常に若い学問だといわれる。英国の Design History Society に比較すれば、平成期の日本で設立された二つの学会は、活動期間に二十年以上の差があるものの、設立からの活動についてみれば、その国際性において、Design History Society に比肩しうるといってよい。

一例として、筆者が非会員として研究発表をおこなった平成17年 (2005) にロンドン首都大学において開催された Design History Society の定期大会 (Annual Conference) には、意匠学会ならびにデザイン史学研究会の会員が多数参加し、研究発表をおこなったことがあげられる⁽¹⁰⁾ (図2)。こうした海外の研究団体との研究交流を、学術団体として組織的かつ継続的におこなっていることが、こ

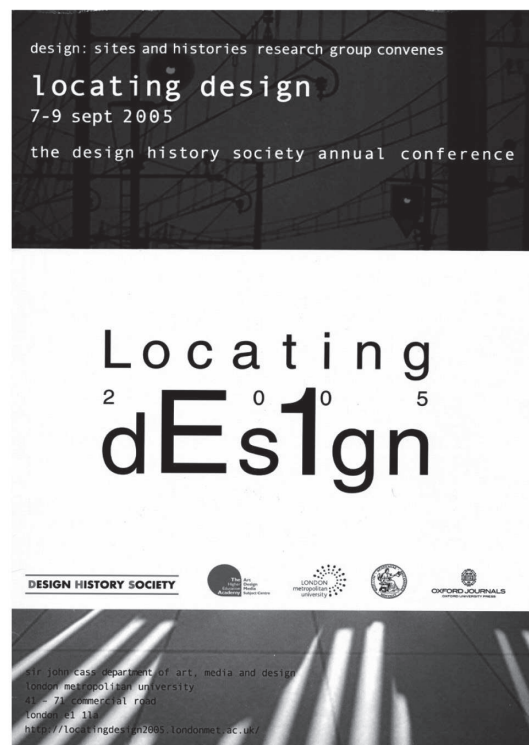


図2

れら二つの団体の国際性を特徴づけているといえよう。

デザイン史フォーラムは、デザイン史の国際的な研究を主要な課題として出発しており、平成11年 (1999)・平成12年 (2000)・平成15年 (2003) にデザイン史の国際的な学術会議として、国際デザイン史フォーラム (International Design History Forum) を開



図3

催している。平成13年(2001)に発行された『国際デザイン史：日本の意匠と東西交流』と題された論文集⁽¹¹⁾は、平成11年(1999)と平成12年(2000)のフォーラムでの研究成果を中心にまとめられたものであり、30名を超える執筆者による論文は、明治維新前後からの日本と欧米諸国とのデザイン交流の歴史を国別に通史的に概観したものとなっている。

この種のデザイン史の記述は、一方向的な受容と影響関係の安易な沿革史的な記述になりがちであるが、この論文集は、双方向的な国際交流という観点にもとづいた、新しいデザイン史の記述のありかたをしめしているといえよう。

デザイン史フォーラムの国際的な活動として、デザイン史デザイン学国際会議(ICDHS: International Conference on Design History and Design Studies)との関係を見逃すことはできない。

ICDHSは、最初の会議が平成11年(1999)にスペインのバルセロナで開かれて以来、ほぼ隔年ごとに非英語圏において開催され、昨年平成24年(2012)のブラジルのサンパウロでの会議で、8回目を数えている⁽¹²⁾。デザイン史フォーラムの代表者である藤田治彦氏は、ICDHSの設立当初より指導的立場(ICDHS Board)にあり、藤田氏のリーダーシップにより、平成20年(2008)には、日本の大阪大学を中心にして、アジアで初めてと

なる第6回目のICDHSが開催された。

筆者は、平成14年(2002)の第3回のイスタンブール、第6回の大阪、第7回のブリュッセル、第8回のサンパウロの会議に参加し、イスタンブール、大阪、サンパウロにおいて、研究発表をおこなった。イスタンブール工科大学での発表(図4)では、上記の『国際デザイン史』へ寄稿した論文をもとにして、デザインに関する日本の高等教育の発端について、明治6年(1873)のウィーン万国博覧会への日本の参同に関する日本とオーストリアの史料を用いながら、「美術」という日本語の意味と工部美術学校の設立目的をめぐって考察したが⁽¹³⁾、19世紀後半のデザイン教育のひとつの重要な事例研究として、アメリカのデザイン専門誌であるDesign Issues誌に掲載された⁽¹⁴⁾(図5)。明治6年(1873)のウィーン万国博覧会への日本の参同から、すでに140年以上の年月がたっており、また、慶応3年(1867)に開校したウィーンのクンストゲヴェルベシュエを模範にして、明治9年(1876)に応用美術の教育を目的に工部美術学校が設立されたと考えるならば、その差は10年ほどの違いでしかなく、日本のデザイン教育の歴史が、世界的にみても決して浅いものではないことが理解できるのである。

第6回の大阪での筆者の発表⁽¹⁵⁾では、明治初期、1870年代から80年代にかけての日本とヨーロッパにおける応用美術概念をめぐる

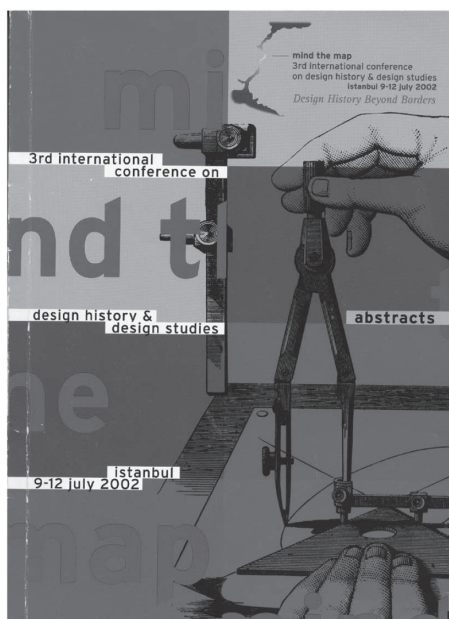


図4



図5



図6

デザイン思想の交流に関して、ゴットフリート・ゼンパーやヤーコップ・ファルケらの応用美術の思想とフェリックス・カーニッツの装飾論が平山英三による翻訳を通じて日本へ導入されたことを歴史的にあとづけたが、これについては、スウェーデンの研究者から、19世紀後半のスウェーデンにおいても、ゼンパーやファルケらの応用美術思想が日本と同じように受容されていたことが指摘された。

第8回のサンパウロでの会議（図6）は、サンパウロ大学ならびにマッケンジー大学キャンパスを中心に開催され、筆者は、明治後期の日本における工業意匠概念が、すべての工業製品の美化を目的としたインダストリアル・デザインとして意義づけられていたことを、平山英三と松岡寿の意匠図案概念から明らかにした研究発表をおこなった⁽¹⁶⁾。この会議でも、日本から筆者をふくめてデザイン史フォーラムならびに意匠学会の多数の会員が参加して、研究発表をおこなっている（図7）。

デザイン史学研究会は、平成15年（2003）に、「21世紀におけるデザイン史研究」と題した第一回のシンポジウムを開催して以来、平成24年（2012）の研究会10周年記念シンポジウムまでに10回のシンポジウムを主催している⁽¹⁷⁾。そのシンポジウムの多くは、第1回の英国のデザイン史家ジョナサン・M・ウッダム氏の講演に代表されるように、海外のデザイン史家が招聘されるなどして、国内外のデザイン史の研究交流の場となっており、日本のデザイン史研究を広く国際的に位置づけるものとなっている。こうしたデザイン史学研究会の活動は、日本における国際的なデザ



図7

イン史研究のひとつの実践的なかたちをしめしているといつてよい。

以上のような国際的な学術会議、とくにICDHSへの日本人研究者の参加については、藤田治彦氏が意匠学会の報告⁽¹⁸⁾において、いくつかの問題点を指摘している。それによれば、ひとつは、全体的にみて、アジアからの参加者が少ないこと、つぎに、スペイン語・ポルトガル語圏の若い世代の研究者が英語での発信力を高めて日本の研究者との差が縮小していること、欧米の大学と日本の大学との学年歴の違いなどから日本の研究者、とりわけ若手の研究者がヨーロッパや南米などのスペイン語・ポルトガル語圏での会議への参加に不利な状況にあること、などである。

これについて藤田氏は、デザイン史研究において実績のある日本が中心となり、小規模でもアジア地域で定期的に国際会議を開催してゆくことの必要性を訴えている。筆者の乏しい経験からみても、内容の充実した国際会議の開催と運営、そして参加については個人的な努力には自ずと限界があり、研究者の所属する学会なり大学あるいはその他の一定の規模をもつ組織の日常的かつ継続的な支援が、今後の日本におけるデザイン史研究の国

際性を保つうえで重要となろう。

3 平成期における日本デザイン史研究

平成期の日本におけるデザイン史研究の特徴としては、明治期から平成期にいたる日本のデザインの歴史について、通史的におおきくとらえようとする研究図書が多数出版されていることが指摘できる。その代表的なものとして、平成元年（1989）に出版された出原栄一氏の『日本のデザイン運動—インダストリアル・デザインの系譜—』⁽¹⁹⁾（図8）があげられよう。これにつづいて、平成11年（1999）発行の藤田治彦氏の『現代デザイン論』⁽²⁰⁾、平成13年（2001）のデザイン史フォーラム編の『国際デザイン史』、平成15年（2003）の竹原あき子・森山明子の両氏の監修による『日本デザイン史』⁽²¹⁾、平成18年（2006）の長田謙一・樋田豊郎・森仁史の三氏の編著による『近代日本デザイン史』⁽²²⁾、平成21年（2009）の森仁史氏の『日本＜工芸＞の近代—美術とデザインの母胎として—』⁽²³⁾、そして同年の特許庁意匠課による『意匠制度120年の歩み』⁽²⁴⁾があげられる。

藤田氏の著書は、表題に「デザイン史」という表現は使われていないが、その内容は、デザインを、産業・生活・情報・環境にかかわる広い意味での技術を意味する芸術ととら

えながら、明治期から平成初期、いいかえれば19世紀後半から20世紀末にいたるまでの日本におけるデザイン論の通史となっている。また森氏の著書では、副題にみられるように、工芸をデザインの母胎とみなす立場から、明治期から平成期にいたるまでの工芸概念の変遷を探究するなかで、日本におけるデザイン概念の形成が取り扱われている。『意匠制度120年の歩み』は、意匠条例の制定から現行の意匠法にいたるまでの一世紀をこえる日本のデザインにかかわる法制度の歴史を概観したものであり、世界的にみても貴重なデザイン制度の歴史についての記述といえよう。

これらのなかで、出原氏の著書は、日本のデザインの歴史についての研究書として、集大成のひとつとなっている。またデザイン史フォーラムのものは、平成期以降のデザイン史研究の方向性を明確にしめたものとなっており、出原氏の著書とあわせて、平成期の日本のデザイン史研究の特徴をもっともよくあらわしているといえる。

出原氏は、その著書の「あとがき」に这样的ように記している。

「近代デザイン運動の歴史についての著作は、もう決して少なくはない。しかし、そのほとんどはヨーロッパおよびアメリカにおけるデザイン運動についての著作であって、わ

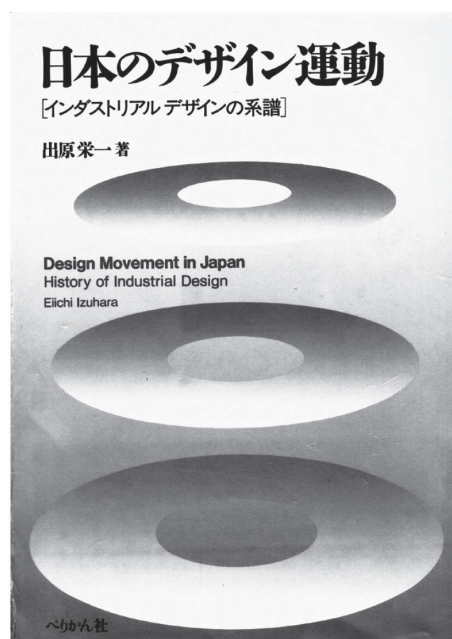


図8

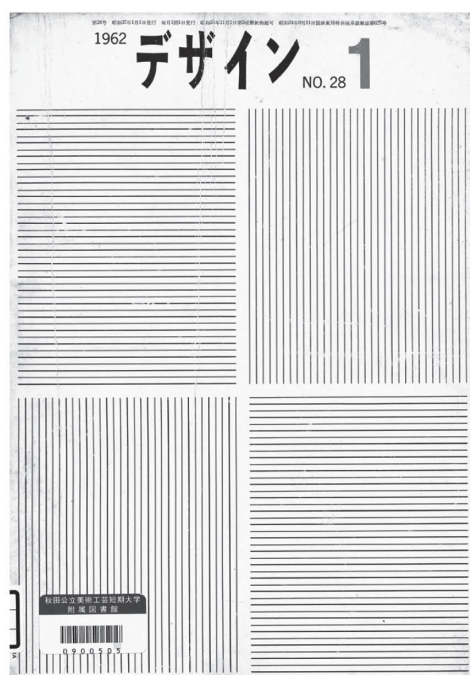


図9

が国におけるデザイン運動を真正面から取り上げた著作は意外に少ないのは残念である。」出版から四半世紀を過ぎた今日、出原氏の著書は、日本のデザイン運動を真正面から取り上げた代表的な研究書と評価できるが、その成立事情については、同じく「あとがき」から読み取れる。それによれば、氏が昭和35年(1960)に発行された『産業工芸試験所30年史』⁽²⁵⁾の編集に携わっていたところに、執筆が計画されたという。その後、昭和37年(1962)に明治初期から第二次世界大戦の終戦までの日本のデザイン界の歴史を「日本の近代デザイン運動史」と題して、大勢の執筆者の協力を得て雑誌『デザイン』の1月号(図9)から12月号まで一年間連載⁽²⁶⁾したさいの資料などを土台にしてまとめられたという。「あとがき」で氏は、この書を、「日本のデザイン運動に対する私なりの一つの決算書といってよい」と記しているが、先に記したように、今日では、個人の決算書をこえて、第二次世界大戦後の日本のデザイン史研究のひとつの決算書となっている。

出原氏の著書の発行以前には、日本のデザインの歴史に関しては、通史的な記述として、小池新二氏が助言者となり、阿部公正氏が執筆者となって、昭和33年(1958)の日本貿易振興会(Japan Export Trade Promotion Agency/JETRO)設立の直後に、JAPANESE DESIGN IN PROGRESS⁽²⁷⁾(図

10) という表題で英文によって発行されたものがあげられる。しかしながら、戦後昭和期にあらわれたデザインについての歴史や理論についての記述の多くは、出原氏が「あとがき」で指摘したように、欧米のデザインを主として取り扱うものであった。その典型的なものとしては、昭和40年(1965)に発行された勝見勝氏の『現代デザイン入門』⁽²⁸⁾があげられよう。同じ年に発行された小池新二氏の『デザイン』⁽²⁹⁾も、明治維新以降の日本のデザインの歴史について、ウィーン万博への日本の参同から説き起こしているものの、基本的には、勝見勝氏の著書と同じように、モダン・デザインの理念の重要な啓蒙書という性格が強い。

このようなモダン・デザインの理念を日本において啓蒙してゆくという姿勢は、昭和32年(1957)に相前後して発行された、勝見勝・前田泰次の両氏の翻訳によるハーバート・リードの『インダストリアル・デザイン』⁽³⁰⁾と白石博三氏の翻訳によるニコラス・ペヴスナーの『モダン・デザインの展開：モリからグロピウスまで』⁽³¹⁾の両書にみられるモダン・デザインの理論や歴史についての記述にもとづいているといつてよい。1930年代に英国で発行されたリードとペヴスナーのそれぞれの原著は、阿部氏が、デザインについての理



図10



図11

論と歴史についての系統的な記述のはじまりと評価するものである⁽³²⁾。出原氏の記述も、これら両著の記述の延長上に位置づけられ、この流れが、第二次世界大戦後の昭和期、とりわけ昭和34年（1959）の意匠法改正前後からの日本のデザインの理論と歴史についての記述の主流となっていたのである。

この流れをおおきくとらえようとするさい、試みに小池新二氏・勝見勝氏・阿部公正氏・出原栄一氏の四氏の記述を中心にたどるとするならば、そこには昭和戦前期から昭和戦後期にいたる日本のモダン・デザインの美学を探究したひとつの系譜を確認することができる。それは、また、サンフランシスコ平和条約締結直後の昭和28年（1953）に発行された『工芸ニュース（Industrial Art News）』⁽³³⁾（図11）において「世界のインダストリアル・デザイン運動の50年（Fifty years of the Industrial Design movement in the World）」と題された特集記事にまとめられている記述からの展開とみることもできる。

この特集号に寄稿された論考からは、カタカナ表記の「インダストリアル・デザイン」という表現が、同じくカタカナ表記の「モダン・デザイン」という表現と、ほとんど同義であったことが読みとれる。そこには、鈴木道次氏の北欧の動向についての論考や阿部公正氏のアメリカの動向についての論考が代表するように、手工芸品から工業製品、そして建築にいたるまでのデザインを、進歩しつづける技術にもとづく実際の生活とのかかわりのなかから総合的にとらえようとする立場が貫かれていることがみいだされる。

この立場は、昭和34年（1959）に創刊され昭和52年（1977）に休刊となった雑誌『デザイン』の「編集方針のバックボーン」として勝見勝氏が掲げた「デザインの総合（the integration of every field of design）」を目標とする立場⁽³⁴⁾とも重なっている。それは、日本のデザインの歴史についての出原氏の記述にも読みとれるし、昭和期の日本におけるデザインの歴史と理論についての記述を特徴づけるひとつの重要な立場だといえよう。

平成13年（2001）にデザイン史フォーラムの編集のもとに発行された『国際デザイン史』

にも、「デザインの総合」という立場は継承されており、さらに先に指摘したように、双方向的な国際的交流という観点からのデザイン史の記述が特徴となっているのである。それは、出原氏が、平成4年（1992）に、その著書の増補版において加筆した日本のデザイン運動の国際的貢献の問題、具体的には、明治期に日本に滞在したヘルマン・ムテジウスやクリストファー・ドレッサー、そして昭和初期のブルーノ・タウトらを通じてのヨーロッパのデザイン運動への日本の影響についての実証的な研究の問題を扱うさいのひとつのアプローチをしめしている。さらに出原氏が指摘する、昭和39年（1964）の東京オリンピックにおけるシンボルマークの国際語としての波及効果に関する国際的な検証の問題や、1970年代から1980年代にかけて進展した日本の自動車・家電製品などの海外輸出品にみられる「志向先に合わせたデザイン」に関する歴史的な検証の問題へのアプローチもしめしてもいよう。

『国際デザイン史』への筆者の寄稿ならびに、これにつづくデザイン史の研究は、おおきくは、以上のような出原氏の日本デザイン史についての記述が属する流れに連なりながら、応用美術に積極的に焦点を合わせ、応用美術の思想をモダン・デザインの理念と等しく評価してゆくという観点に立つものである。

4 応用美術からデザインへ

先に指摘した小池新二氏・勝見勝氏・阿部公正氏・出原栄一氏とたどるときの記述、具体的には、昭和18年（1943）に発行された小池新二氏の『汎美計画』⁽³⁵⁾から平成元年（1989）に発行された出原栄一氏の『日本のデザイン運動』にいたる記述のなかで、デザインの歴史は、「応用美術からデザインへ」という表現でとらえられているとみることができる。そして、出原氏の著作をふくめ、それぞれの戦後昭和期に発行された代表的な著作、先に指摘した『現代デザイン入門』、『デザイン』、そしてこれらにつづく阿部公正氏の『デザイン思考』⁽³⁶⁾の記述からは、応用美術が、モダン・デザインによって否定され、

克服されるべきものとしてとりあつかわれていることが容易に読みとれる。

すなわち応用美術の思想は歴史主義あるいは折衷主義によって特徴づけられており、これはモダン・デザインの理念を特徴づけている合理的な機能主義によって否定され克服されなければならない、モダン・デザインの理念についてみれば、その起源は、世紀転換期のアールヌーヴォーやセツセッションの運動に影響を与えたモリスのアーツ・アンド・クラフツ運動にもとめられるというのである。

しかしながら、明治・大正・昭和・平成とつづく日本のデザインの歴史を、デザインの総合という観点とともに国際的交流という観点をもって記述しようとするとき、応用美術について、とりわけその思想の意義について積極的に評価しなければならないというのが、筆者の立場である。1980年代に、美学者の今道友信氏は、「現代美学の課題と展望」と題した論考⁽³⁷⁾のなかで、「デザインの問題は、思想運動として考えてみなければならないだろう」と記したうえで、つぎのように指摘した。

「かつて美学的な思想としての機能主義がデザインをリードした時代があった。いまはしかし、機能とは違う価値を求めなければ、インダストリアル・デザインは意味を失うであろう。」

この指摘を念頭におきつつ、筆者は、機能主義がデザインをリードする以前の時代では、応用美術の思想が、多様な技術的進歩に美的秩序を与えるという美学的な思想として、デザインをリードしていたと考える。筆者の研究⁽³⁸⁾にもとづけば、応用美術の思想は、明治6年(1873)のウィーン万国博覧会への日本の参同をきっかけとして、ヨーロッパから日本に導入され、明治21年(1888)に制定された意匠条例にも反映していたことがあきらかになった。この観点から、筆者は、明治から平成にいたる日本のデザインの歴史をみると、意匠条例の制定と、その後の意匠法の変遷をてがかりにして、いくつかの画期となる変化が指摘できると考える。

明治21年(1888)に制定された意匠条例は、デザインに関する日本で最初の法律であるが、明治32年(1899)に工業所有権に関す

る国際条約との関連から廃されて、意匠法となった。この意匠法が、明治42年(1909)に根本改正され、そのさい条文のなかに以前にはみられなかった「工業的意匠」という新しい表現が使われた。これは、当時、英語の industrial design を意味するものであった⁽³⁹⁾。

第一次世界大戦後の大正10年(1921)に根本改正された意匠法では、著作権法における「美術的考案」との区別を明確にするために、意匠が「工業的考案」と規定されることとなった。昭和3年(1929)の意匠法の根本改正のための会議⁽⁴⁰⁾では、「美ノ実用化」の認識が表明されたが、このときは改正にはいたらなかった。その後、昭和11年(1936)には、年間意匠登録出願件数が意匠条例制定後の最高水準に達したが、昭和18年(1943)から昭和21年(1946)まで、工業所有権戦時特例によって意匠登録が停止されることとなった。

昭和21年(1946)に意匠登録が再開された後、意匠登録出願件数が戦前の最高水準に回復するのは、昭和30年(1955)以降のことであり、大正10年(1921)意匠法の抜本的な改正は、昭和34年(1959)におこなわれた。この改正にいたるさいに、「意匠は機能に従う」と説明がなされ⁽⁴¹⁾、意匠法の条文に、意匠が視覚にもとづくものであることが明記されたのである。さらに平成6年(1994)の「意匠制度ラウンドテーブル」の提言⁽⁴²⁾において、「デザイン」という言葉が多くの創作活動を総称するものであることが表明された。この「意匠制度ラウンドテーブル」の提言が、その後、平成18年(2006)の重要な部分改正に方向性をあたえることとなった。

以上のような意匠法の変遷のなかで、意匠や図案をめぐる記述、いいかえれば日本におけるデザインをめぐる記述も変化し、その記述から読みとれるデザイン概念も変化している。その変化に着目するならば、明治期の意匠条例の制定から平成期の「意匠制度ラウンドテーブル」にいたるまでに、下記のように、おおきく五つの特徴的なデザインが重なりをもちながら推移していった過程が指摘できよう。

I：歴史主義様式のデザイン

II：新様式のデザイン

Ⅲ：経済的デザイン

Ⅳ：機能主義的デザイン

Ⅴ：多元主義的デザイン

さらに上記のⅠからⅤまでのデザインの移り変わりについて、四つの特徴的な追求過程があったと考えられる。すなわち、ⅠからⅡへの変化には、「様式的な一貫性の追求」がみられ、ⅡからⅢへの変化では、「有機的な統一性の追求」がみられる。ⅢからⅣへの変化には、「造形的な効率性の追求」がみられ、ⅣからⅤへの変化には、「造形的な多義性の追求」がみられる。

このようにみると、ⅠからⅡをへてⅢにいたる過程では、応用美術のデザイン思想が指導的役割をはたし、ⅡからⅢをへてⅣにいたる過程では、応用美術への批判をともなった、機能主義にもとづくモダニズムのデザイン思想が長期的にわたって指導的役割をはたしたといえよう。ⅣからⅤへの過程では、いわゆるポストモダニズムのデザイン思想が台頭してきたとみられよう。

いうまでもなく、以上のことがらについては、意匠条例制定以前から平成期の今日にいたるまでの歴史的事項についての実証的な研究が必要である。そのあしがかりとして、出原氏の著書にみられる時代区分をみておきたい。出原氏は、明治維新・第一次世界大戦・第二次世界大戦・戦後経済の高度成長などを画期として、日本のデザイン運動について、大きく四つの時代区分を提案している。

それによれば、1870年前後から1915年前後にいたる、明治の開国から第一次大戦までの第一期が、「産業運動の時代」、1915年から1945年にいたる、ふたつの世界大戦には含まれた第二期が、「芸術運動の時代」、1945年から1960年にいたる、第二次世界大戦の直後から高度成長期までの第三期が、「機能主義デザインの時代」、1960年代以降の第四期が、「商業主義の時代」となる。

このような出原氏の時代区分に、筆者の提案する五つのデザインの変遷過程を、年代をもとにして照らしあわせれば、おおよそ、ⅠとⅡのデザインは、第一期に対応し、Ⅲが第二期に、Ⅳが第三期に、Ⅴが第四期に対応することとなろう。しかしながら、出原氏が「産業運動の時代」との名称をあたえた第一

期については、この時代にみられるさまざまな動向を、明治32年(1899)と明治42年(1909)の意匠法の改正に照らせば、より詳細に検討しなければならないと思われる。また「芸術運動の時代」とまとめられた第二期の動向についても、大正10年(1921)の意匠法の改正に照らしての詳細な検討が必要となろう。

一例をあげるならば、明治44年(1911)にイタリアのトリノ市で開催された万国博覧会への日本の参同については、当時の日本における建築・家具をふくむ商品デザインに関して、アールヌーヴォーならびにセセッション様式模倣からの脱却が主張されるきっかけとなり、安田禄造の「経済的工芸」の主張の普及の重要な下地となったとみられる⁽⁴³⁾にもかかわらず、出原氏の著書から『意匠制度120年の歩み』にいたるまでの日本のデザインの歴史をあつかった研究書において、一切言及されていないことからわかるように、ほとんど研究がなされていないのである。このような事例は、ほかにもあると考えられ、あらためて、日本のデザインの歴史に関する第一次資料を精査する必要があるだろう。

以上のような検討がもとめられる対応関係からは、デザインの歴史において、機能主義の考えがきわめておおきな意義を有していたこと、いいかえれば、機能主義を中心にして、デザインの理論と歴史を記述し理解してきたことがあらためて知られる。平成期のデザイン史研究は、デザインの歴史を「応用美術からデザインへ」とみると、機能主義以前のデザイン思想である応用美術を正當に評価し、機能主義以後の、いわゆるポストモダニズムのデザイン思想を明確にする基礎概念についての議論によって、もっともよく特徴づけられるといえよう。そのような記述をなすこと、それが、今後の筆者のデザイン史研究の課題であることを指摘して本稿を閉じる。

註

- (1) 意匠学会 第55回大会 発表要旨集
- (2) 『デザイン学研究』第72号 平成元年(1989)
- (3) 工業デザイン編集委員会『工業デザイン全集 1 理論と歴史』日本出版サービス 昭和58年(1983) pp.167-191

- (4) 文部科学省著作教科書『高等学校用 デザイン史』東京電気大学出版局 平成17年(2005)「まえがき」によれば「デザイン史」の内容が広く解釈され、「造形の歴史の総合的な理解」を得ることが目的とされている。編集協力者は以下の各氏。

鍵和田務・金井充・君島昌之・日野永一

審査協力者は以下の各氏。

君島昌之・立部紀夫・日野永一・宮島久雄・藪亨

この教科書は、高等学校の専門学科において開設される教科としての「工業」に属する科目である「デザイン史」のために文部科学省によって編集されたものである。高等学校学習指導要領によれば、この科目の目標は、「造形とデザインの歴史を理解させ、実際に創造し鑑賞する能力と態度を育てる」ことである。科目の内容は、以下のとおり。

(1) 日本のデザイン

- ア 古代の生活と造形
- イ 中世の生活と造形
- ウ 近世の生活と造形
- エ 近代のデザインと生活

(2) 西洋のデザイン

- ア 古代の生活と造形
- イ 中世の生活と造形
- ウ 近世の生活と造形
- エ 近代のデザインと生活

(3) 現代のデザイン

- ア 第二次世界大戦後のデザイン
- イ 現代デザインの展開

指導要領によれば、内容の(3)については、「日本のデザイン活動の国際的な広がり及び日本のデザインに影響を与えた諸外国のデザインなどを扱い、現代デザインの国際的な動向について理解させること」となっており、デザインの国際交流への視点が強調されている。

- (5) 阿部公正監修『世界デザイン史』美術出版社 初版平成17年(1997)

増補新装版平成24年(2013)

執筆者は、阿部公正・神田昭夫・高見堅志郎・羽原肅郎・向井周太郎・森啓の各氏である。

- (6) 『BT:美術手帖』3月増刊号 Vol.46, No.686, 平成6年(1994)

- (7) 藪亨「デザイン史の現状と課題」『デザイン理

論』No.42 平成15年(2003) pp.78-80を参照されたい。

- (8) 意匠学会会報. No.70.『デザイン理論』第59号. 2011. pp.136-7

- (9) John Walkerによれば、「デザインの歴史(history of design)」という表現は、学問としての「デザイン史(design history)」の研究対象を指しており、はっきり分けて考えなければならぬとされている。

John Walker, Design history and the history of design, Pluto Press, 1989.p.1. 邦訳は以下のとおり。栄久庵祥二訳『デザイン史とは何か』技報堂平成10年(1998)

日本語においては、「デザインの歴史」という表現と「デザイン史」という表現が明確に区別されないで使用されることが多い。先の高等学校学習指導要領にもとづく教科としての「工業」の科目である「デザイン史」は、「history of design」と英訳される場合があるが、科研費の細目の「デザイン史」は、「design history」と英訳されている。

科目としての「デザイン史」の英訳については以下を参照。

「高等学校学習指導要領に示された教科「工業」の科目名の英語訳(案)」

<http://www.jikkyo.co.jp/download/detail/71/9992655228>

科学研究費助成事業の審査に係る「系・分野・分科・細目表」における「デザイン学」のキーワードにしめされた「デザイン史」の英訳は、「design history」である。

日本語は下記を参照。

http://www.jsps.go.jp/j-grantsinaid/02_koubo/data/25keyword.pdf

英文は下記を参照。

http://www.jsps.go.jp/j-grantsinaid/03_keikaku/data/h26/1/h26_koubo_08_e.pdf

- (10) Locating Design 7-9 Sept. 2005. The Design History Society Annual Conference.

筆者の発表は以下のとおり。

AMAGAI Yoshinori, London-Vienna-Tokyo: The art and industry movement from the West to the Far East in the 1870s.

- (11) デザイン史フォーラム編『国際デザイン史—日本の意匠と東西交流—』思文閣出版 平成13年(2001)

- (12) ICDHS についての情報は、以下のホームページに、過去の開催地や ICDHS Board をふくめて詳しく紹介されている。
<http://www.ub.edu/gracmon/icdhs/>
 また、設立当初のデザイン史デザイン学国際会議のデザイン史の地政学的アプローチの精神については、アンナ・カルヴェラが以下の論文において論じている。
 Anna Calvera, The ICDHS&DS Barcelona'1999 and Design History in Spain. "Art, Communication and Design: Intenational Forum Proceedings". 2005. pp.43-48
- (13) Mind the Map 3rd International Conference on Design History & Design Studies: Abstract. Istanbul 9-12 July 2002.
 筆者の発表は以下のとおり。
 Yoshinori Amagai, Reconciderring the Establishment of the Koku Bijutsu Gakko: What did Bijutsu mean in the 1870s of Japan?
- (14) Yoshinnori Amagai, The Koku Bijutsu Gakko and the Beginning of Design Education in Modern Japan. Design Issues, Vol.19, No.2. MIT Press. 2003. Pp.35-44
- (15) Another Name for Design: Words for Creation. ICDHS 2008 Osaka.Proceeding of the International Conference of Design History and Design Studies.
 筆者の発表は以下のとおり。
 The First Japanese Design Regulations (Ishojorei) and the Idea of Applying Art to Industry in the Japan In the 1880s.
- (16) Design Frontiers: Territories/ Concept/ Technologies. ICDHS 2012 8th Conference of the International Committee for Design History & Design Studies. Abstracts Book.
 筆者の発表は以下のとおり。
 Japanese industrial design concepts in the transition from the nineteenth century to the twentieth century: Special reference to the Japanese industrial design educators Hirayama Eizo (1855-1914) and Matsuoka Hisashi (1862-1944).
- (17) 以下のホームページを参照。
<http://dhwj.org/jp/sympo/index.html>
- (18) 藤田治彦「第8回デザイン史デザイン学国際会議（2012年9月サンパウロ開催）報告」『デザイン理論』第62号 2013. pp.96-7
- (19) 出原栄一『日本のデザイン運動—インダストリアル・デザインの系譜—』ぺりかん社 平成元年（1989）、増補版 平成4年（1992）
- (20) 藤田治彦『現代デザイン論』昭和堂 平成11年（1999）
- (21) 竹原あき子・森山明子監修『日本デザイン史』平成15年（2003）
- (22) 長田謙一・樋田豊朗・森仁史編『近代日本デザイン史』美学出版 平成18年（2006）
- (23) 森仁史『日本＜工芸＞の近代—美術とデザインの母胎として—』吉川弘文館 平成21年（2009）
- (24) 特許庁意匠課『意匠制度120年の歩み』コンパクト・ディスク版 平成21年（2009）
- (25) 工業技術院産業工芸試験所編集『産業工芸試験所30年史』工業技術院産業工芸試験所 昭和35年（1960）
- (26) 雑誌『デザイン』の連載は以下のような章立てになっており、10章と14章を除いて、それぞれのテーマについて出原氏による記述あり、それにつづいて、複数の執筆者による回想・解説が掲載されている。
 1月号「はじめに」 pp.33-35 「1：デザイン教育の先き駆け」 pp.35-36
 2月号「2：デザイン運動の準備期」 pp.29-32
 3月号「3：デザイナー・グループの誕生」 pp.31-32
 4月号「4：国立工芸指導所の設立」 pp.34-35
 5月号「5：商業美術運動」 p.43
 6月号「6：室内装備をめぐる」 pp.42-43 「7：政府の工芸振興策」 p.47
 7月号「8：DWB—バウハウスの影響」 pp.27-28
 8月号「9：タウトおよびペリアンの足跡」 p.43
 「10：続・美校と高等工芸」
 9月号「11：続・商業美術運動」 p.42
 10月号「12：「工業品美化」運動」 pp.32-33
 11月号「13：戦乱の中野新しいゼネレーション」 pp.27-28
 12月号「14：戦争末期」「おわりに」 p.51
 第二次世界大戦後のデザイン運動については、平成2年（1990）に発行された工芸財団の編集による『日本の近代デザイン運動史：1940年代～1980年代』（ぺりかん社）がある。

この図書の編集には出原氏も加わっていた。

- (27) Kimimasa Abe, Shinnji Koike: Japanese design in progress, Japan Export Trade promotion Agency. nd.
- (28) 勝見勝『現代デザイン入門』鹿島出版会 昭和40年(1965)
- (29) 小池新二『デザイン』保育社 昭和40年(1965)
- (30) 勝見勝・前田泰次訳『インダストリアル・デザイン』みすず書房 昭和32年(1957)
- (31) 白石博三訳『モダン・デザインの展開：モリスからグロピウスまで』みすず書房 昭和32年(1957)
- (32) 阿部公正『BT：美術手帖』3月増刊号 Vol.46, No.686, 平成6年(1994) p.8
- (33) 『工芸ニュース』昭和28年(1953) 1月号 第21巻 第1号

戦前については、以下のような執筆者が寄稿していた。

イギリス：勝見勝(JIDA顧問)

フランス、ベルギー、オランダ：滝口修造(美術評論家)

ドイツ：蔵田周忠(建築家)

北欧：鈴木道次(JIDA会員)

アメリカ：阿部公正(横浜国立大学学芸部講師)

戦後については、小池新二氏がアメリカとヨーロッパを中心に寄稿していた。

戦後の工業デザイン—国際的展望—：小池新二(千葉大学工学部工業意匠学科教授、JIDA顧問)

日本については豊口克平氏が寄稿していた。

日本のインダストリアル・デザインの歩み：豊口克平(IAI)

- (34) 『デザイン』第1号 昭和34年(1959) p.10
- (35) 小池新二『汎美計画』アトリエ社 昭和18年(1943)
- (36) 阿部公正『デザイン思考』美術出版社 昭和53年(1978)
- (37) 今道友信「現代美学の課題と展望」今道友信編『西洋美学のエッセンス 西洋美学理論の歴史と展開』ぺりかん社 平成6年(1994) p.448
- (38) 天貝義教『応用美術思想導入の歴史—ウィーン博参同から意匠条例制定まで—』思文閣出版 平成22年(2010)
- (39) 天貝義教「明治末期から大正初期の日本にお

ける工業意匠概念について—明治四十二年(一九〇九)意匠法を中心に—」『美学』第63巻第1号 平成24年(2012) pp.85-96

- (40) 『工業所有権法規改正ニ関スル会議 意匠法之部』工業所有権参考資料センター図書番号1
- (41) 特許庁『工業所有権制度改正審議会答申説明書』昭和32年(1957)
- (42) 制度ラウンドテーブル事務局『魅力ある意匠制度の確立に向けて』平成7年(1995)
- (43) 天貝義教「明治末期のアール・ヌーヴォーならびにセセッション様式模倣に対する平山英三の批判について—大正元年開催第六回商品改良会史出品講評を中心に—」意匠学会第55回大会発表要旨集

シャーマン・リーと日本美術 ー日本とシアトル美術館における活動からー

Sherman Lee and Japanese Art:
Through the study of his activities in Japan
and at the Seattle Art Museum

志邨 匠子

SHIMURA Shoko

Sherman E. Lee (1918-2008) worked for the Arts and Monuments Division of CIE in GHQ/SCAP from 1946 to 1948. Through his investigation into works of art in Japan, Lee developed a deep interest in Japanese hand scroll paintings, and found in them the originality of Japanese art, independent from the influence of Chinese art. It is possible to say that Yukio Yashiro's view on art history reflected in Lee's viewpoint. After returning to US, Lee, as associate director of the Seattle Art Museum, contributed to the expansion of its Japanese art collection and curated the exhibition "Japanese Art" in 1949.

アメリカを中心とするGHQ/SCAP（連合国軍最高司令官総司令部）のCIE（民間情報教育局）に設置された美術記念物課（Arts and Monuments Division）は、日本の文化財保護を主な目的とした機関である。美術記念物課に勤務したのは、日本あるいは東洋美術を専門としていた学芸員や研究者達であった¹。本稿で取り上げるシャーマン・E・リー（Sherman Emery Lee, 1918-2008）もその一人である。リーは、1946年から48年にかけて、美術記念物課に勤務し、帰国後、自身が勤務したシアトル美術館やクリーブランド美術館において、日本美術コレクションの充実をはかった。また1964年に出版された著書『極東美術史』（History of Far Eastern Art）は、2003年に第5版を重ね²、大学の教科書にも使用されている³。2つの美術館では、リーが収集に関わった日本美術作品が現在も展示され、50年前に書かれたリーの東洋美術書が、善かれ悪しかれ、現在も読み継がれていることは、彼の日本および東洋美術史観が、今日のアメリカ人にも受容されているということになる。したがってアメリカにおける日

本美術受容を考える上で、リーの日本美術史観を考察することは意味があるだろう。リーについて論じた先行研究としては、美術記念物課の人事を考察した佐藤香里による論考、美術記念物課と国立博物館との関わりについて考察した朴昭炫の研究、アメリカにおける東洋美術コレクションの形成等を論じたウォレン・I・コーエンの研究などがあげられるが⁴、管見の限りにおいて、シャーマン・リーの活動に焦点を絞った議論はおこなわれていない。本稿では、まずリーの日本での活動を明らかにし、彼の日本絵画史観の形成について論じる。さらにそれが、帰国後のシアトル美術館での活動にどのように反映されたのか、日本美術コレクションの形成と、1949年の日本美術展に焦点を当て、考察をおこなう。

まずリーの経歴を、東洋美術に関する事項を中心に述べる⁵。シアトルで生まれたリーは、少年時代をニューヨークのブルックリンで過ごし、デトロイト、ワシントンDCの高校に在学した後、アメリカン大学（ワシントンDC）で学士と修士（ともに歴史学）の学位を、ウェスタン・リザーブ大学（クリーブ

ランド)で博士の学位を取得した。博士論文は「アメリカ水彩画に関する批判的概論」であった。

この頃リーは、クリーブランドからほど近いミシガン大学の夏期講座に参加し、ジェイムズ・M・プラマー (James Marshall Plumer) から東洋美術を学んだ。長く中国に滞在し中国陶磁器に関心を抱いたプラマーは、帰国後、ハーバード大学のランドン・ウォーナー (Langdon Warner) の知己を得、同大学で教鞭を執った後、ミシガン大学に赴任していた⁶。

プラマーは、リーに東洋美術の分野に進むことを勧め、クリーブランド美術館のインターンを紹介した。リーはここで、東洋美術のキュレーターをしていたハワード・ホリス (Howard C. Hollis) のもとで働くことになる。その後、1941年、リーはデトロイト美術館の装飾美術および東洋美術を担当する非常勤学芸員の職を得た。

1944年6月から1946年4月までは、海軍に従軍し、46年8月、GHQのCIE美術記念物課の顧問官として来日した。48年6月に帰国し、シアトル美術館副館長に就任、1952年からはクリーブランド美術館副館長、58年から83年まで同美術館の館長を歴任した。

リーが来日したきっかけは、クリーブランド美術館のハワード・ホリスが、すでにCIE美術記念物課の課長として東京に勤務しており、リーをアシスタントとして呼び寄せたためである。ホリスは1947年に離日し、リーはその後任として同課の課長に昇任している。

リーは、まずミシガン大学のプラマーから、次いで、クリーブランド美術館のホリスから、東洋美術について学び、1941年から勤務したデトロイト美術館では、東洋美術を担当した。したがって東洋美術全般についての基礎的な知識は有していたが、日本美術を専門としていたわけではない。たとえば、来日前にリーは、デトロイト美術館の紀要に、中国、インド、ネパール、カンボジアの美術に関する論文を発表しているが、日本美術に関するものは見出せない⁷。したがって、リー自身も認めているように、日本に赴任した当時、彼の日本美術についての専門知識は高いものではなかった⁸。つまり彼の日本美術観は、アメ

リカにおいてではなく、専ら日本における経験によって、あるいはそれを契機として形成されたと言える。

日本での活動

ホリスに呼ばれて来日したリーの肩書きは、顧問官 (advisor on collections) であった。CIE美術記念物課においてリーが遂行した職務は、当時の資料によれば、以下の8種である。

1. (20) 個人コレクションの視察。
2. (15) 美術館、神社、寺、特にそれらのコレクションの視察。
3. (20) 上記に関する調査、研究。分析調査に基づく報告の確認を含む。
4. (5) 文通。報告とメモを含む。
5. (10) 情報や支援等を求める訪問者との会合。他の占領機関の代表者との会合。
6. (15) 特に1および2に関連する会合。個人コレクション公益化の奨励、博物館に関する技術や展覧会等の改善。
7. (10) 美術商の店舗における商品、売上げ等の確認。
8. (5) 行政的、事務的な日常業務

資料の末尾には「1946年8月26日到着より1947年2月3日」と記されているため、これは来日から翌年2月3日までのリーの業務報告の類であると思われる。また同資料には、

「時折、課長から特定の問題に関して、調査や研究を、直接割り当てられることもあるが、大抵は自分自身で、調査や研究、論述、勧告をとまなう仕事をおこなっている。」⁹

と記されており、従って、これらの業務は、ある程度、リーの裁量に任せられていたことになる。() 内に記された数字は、8種の業務全体を100とした場合、各仕事の割合を%で示しているものと思われる。20%と大きな割合を占めていたのは、個人コレクションの視察と、個人コレクションおよび美術館、神社、寺とそのコレクションに関する調査研究である。美術の民主化をすすめることを目的としたCIEにとって、個人コレクションを一

般公開することは、博物館等の整備とともに重要な課題であった¹⁰。

コレクションの視察とは、例えば、国宝や重要美術品に指定されている文化財の所在、作品の状態、保管状況の確認し、報告するというものであった。もちろん不明になっている作品があれば、文部省にその旨を報告する必要がある。視察のための出張は大抵10日以内で、京都、奈良、和歌山、琵琶湖周辺、名古屋、山口、仙台等、日本各地が対象となった。リーはこうした仕事を通じて、日本美術の実物に触れ、さらに、視察の案内役を務めた日本美術研究者とも親しくなった。中でも仏教美術研究者の高田修とは親交を結んだ¹¹。

リーの赴任中に、正倉院の調査もおこなわれた。発端は、東京に来ていた中国使節団が、正倉院の中に、日本が略奪した中国の美術品が収蔵されていると、不満を訴えたことによる。1947年秋、GHQ/SCAPは美術記念物課に調査をおこなうよう指示した。3日間に及ぶ調査の結果、中国側の主張は退けられた。調査には、日本美術を専門とする福井利吉郎や高田修など、日本人研究者も含まれ、この機会に彼らもはじめて正倉院の中に入ることができたという¹²。きっかけが何であれ、リーは、正倉院の宝物を間近に観察するという、またとない機会に恵まれたことになる。

博物館に関する業務としては、たとえばリーは、国立博物館（現東京国立博物館）の展示の参考にするため、アメリカの美術館に対して、東洋美術等の展示の様子を撮影した写真を送ってほしい、という依頼の手紙を出している¹³。実際に、1947年10月には、ニューヨーク近代美術館からリーへ、館内の展示写真が送られた。それに対するリーの礼状には、国立博物館の館員たちは、それらの写真を参考に、展示の基本や考え方を学んでいると述べられている。さらに

「来年1月には、博物館の展示室が、より統一感のある方法で再構成されることを期待しています。つまり、共通点のある文化や時代ごとに展示物をまとめて展示するという方法です。今の日本では、それらを別々に展示するという方法、我々がおそらく30年か40年前に放棄したやり方が主流なのです。」¹⁴

とも述べられ、国立博物館の展示方法に、CIEが関与していたこと、そしてアメリカの美術館の方法が参考にされていたことが分かる。

社寺のコレクションに関する調査研究については、法隆寺金堂壁画の保存に関する仕事があげられる。リーは壁画の重要性を認め、1946年10月、フォッグ美術館のジョージ・スタウト（George Stout）に、フレスコや漆喰に類する下地に描かれた絵画に関する資料を送ってくれるように依頼している¹⁵。

リーは、日本での仕事に概ね満足していた。セントルイス美術館の館長ペリー・T・ラスボーンに宛てた書簡の中で、「ここでの仕事はきわめて興味深く、本当に意味のあることだと思います。見たり研究したりすることが沢山あるのはもちろんのこと、日本人の民主化を支援するためにも、やることが沢山あるのです」と述べている¹⁶。彼はまた、ジェイムズ・プラマーにも、お役所仕事の煩わしさや経済的状況に問題はあるが、ここでやるべきことは沢山ある、と述べている¹⁷。これは自分の後任となるプラマーへの書簡であり、リーの率直な感想と考えて良いだろう。

美術品の指定と古美術の海外流出に絡んで、リーを批判する見解もあった。まず議論の背景を説明する。1897年に制定された古社寺保存法により、「国宝」（いわゆる旧国宝）が指定された。1929年には、古社寺保存法に替わって国宝保存法が制定され、1950年の文化財保護法制定まで存続する。その間、1932年に《吉備大臣入唐絵詞》がボストン美術館に購入されたことを受け、翌1933年に「重要美術品等ノ保存ニ関スル法律」が制定され、「国宝」とは別に「重要美術品」が認定された。これにより「重要美術品」も「国宝」と同様に、文部大臣の許可なく海外に持ち出すことができなくなった。その後、1949年の法隆寺金堂壁画の焼失を重く受け、翌1950年に文化財保護法が制定され、「重要美術品」の中から優秀なものを「重要文化財」に、その中からさらに重要なものを「国宝」（いわゆる新国宝）に指定することとなった。「国宝」と「重要文化財」は海外に持ち出すときには許可が必要だが、双方に指定されなかった重要美術

品は、特に許可が必要とされなくなった。したがって、文化財保護法制定以降には、海外に流出する可能性のある旧重要美術品が多数あったことになる。

1952年の『美術批評』に「古美術の海外流出とその対策」と題する座談会が掲載されている¹⁸。文化財保護委員会の松下隆章は、シャーマン・リーが、在日中に占領軍の権利を利用して全国を調査し、法的に認定されている美術品と、されていない美術品のリストを作成し、認定されていない優良な美術品を持ち出したと述べている。また編集部も「日本に国宝が多過ぎるとか、整理しろということは、リー氏が言い出したんでしょう」と疑問を呈している。当時のCIEの資料を見る限り、リーを含むCIEのメンバーが、日本の美術品の格付けをすることはなかった。あくまで国宝や重要美術品の所在を確認し、状態を報告することが職務であったと考えられる。しかしその中で、美術品のリストを作成し、個人的なメモを残すことは可能であったであろう。後述するように、リーは帰国後、シアトル美術館の副館長に就任するが、帰国前に日本の美術作品を館のために買い入れている。日本側からすれば、すでにリーが日本で目をつけていた美術品、つまり認定されていない優れた美術品を、合法的にではあれ、帰国の際に持ち出した、という印象を受けたのではないだろうか。

リーが、国宝保存法と日本の文化財保護のあり方に疑問を感じていたことは確かである。なぜなら、ロサンゼルス郡立美術館の館長に宛てた手紙の中で、リーは、国宝と重要美術品を保存するための日本の法律と、それともなう美術品の輸出を防ぐための部署は、様々な問題のひとつだと説明し、この問題に関連するイタリアとドイツの法律について教えて欲しいと書いているからである¹⁹。1950年の文化財保護法の制定は、法隆寺金堂壁画の焼失が引き金になったとされるが、この資料から、それ以前にCIEが法律の見直しを促していた可能性も読み取れる。そして結果的に、文化財保護法においては、法的な保護から外れる重要美術品の輸出が可能となった。

リーの日本絵画史観

リーは、CIE在任中、『アート・ニューズ』誌（1948年2月号）に、日本で視察した3つの展覧会、すなわち「正倉院展」（1947年10月26日～11月15日、於：奈良国立博物館）、「絵巻展」（正式名称不詳、開催期間不明、於：京都市立美術館）、「西洋美術名品展」（1947年10月15日～11月30日、於：東京国立博物館）について報告している²⁰。特に「絵巻展」については、『信貴山縁起絵巻』、『餓鬼草子』、『地獄草紙』について詳細な記述があり、リーが絵巻に注目していたことがうかがえる。以下は同誌に掲載された絵巻展についての報告の一部である。

「この展覧会で広い空間を占めているのは中世である。そこには、今回、おそらく最も多くの絵巻の名品が一堂に展示されている。いくつかの代表的な絵巻には、多くの日本固有の伝統の要素が同時に見出せる。『信貴山縁起』は、空飛ぶ不思議な米俵についての信貴山の説話を伝えた絵巻で、控えめな色彩にも関わらず、活気にあふれ、技術の高さを最も強く印象づける。芸術家の筆は、素早く流れるような線を引く。それは、しばしばグロテスクで荒々しい身振りをする人物像の輪郭線だけではなく、線それ自体によって、人体の構造や動きを明確にさせることに成功している。西洋人は、ロマネスクやゴシックの地獄や天罰の表現と比較すると、『餓鬼草子』と『地獄草紙』の2点に関心を抱くだろう。『地獄草紙』の火のついた大釜は、世界で最高の炎の絵画的表現の一つである。『信貴山縁起』と比較してみよう。より重く太い線と、暗くて恐ろしい効果を出すのに相応しい黒ずんだ色彩に気づくだろう。」²¹

絵巻を含め、リーは鎌倉時代の美術に興味を抱いていた。たとえば1949年5月の『三彩』誌に、リーは「鎌倉時代の美術」と題する文章を発表している。リーは、鎌倉時代について西洋の学名によって公に記述されたものは極めて少なく、西洋の美術学徒は、日本美術の本来の性格と完成度の高さについて間違った印象を受けていると指摘し、「天平の装飾美術は最も美しいものではあるけれど、それ

はやはり唐時代支那のセコンド・ハンドの記録にすぎない。然し他方に於て、鎌倉時代の肖像彫刻や物語絵巻は、民族の独特の発露であるのみならず、世界性を持ったものである。」²²と述べている。

さらにリーはこの論考の中で、鎌倉時代の美術を、「思想及び実生活の現れ」と「審美生活の現れ」の二つに分け、前者を「精神的権威信仰と現世の権力の基本的な現れ」、後者を「思考力の萎縮或は後退である所の、人為的な、狭められたものの現れ」と定義している。この中で物語絵巻は、「実生活の現れ」に分類され、その例として《信貴山縁起絵巻》《北野天神縁起絵巻》《判大納言絵詞》を挙げ、以下のように述べている。

「信貴山縁起は、描法の力強さと自由さに於て、顔や体の素晴らしい特質描写のため、注目に値するものである。判大納言絵詞は、之れ等に加えて、更に火災の世界的に素晴らしい描写があるので、或はもっと驚異的なものと云えるかもしれない。その大群衆の構図は、集合と配列とを巧みに支配したことを示し、それは当時の驍将の力にも匹敵するものがある。」²³

この論考は、リーが日本滞在中、アジアティック・ソサエティーでおこなった講演の原稿であるという²⁴。従って、これはリーの帰国後に掲載された文章だが、あくまでも彼が日本で得た知識をもとに展開された議論であると言える。京都市立美術館で目にした絵巻の展覧会も、リーに強い印象を与えたであろう。さらに、この論考は、その15年後の1964年に刊行された『極東美術史』の14章「鎌倉時代の日本美術」とほぼ同様である²⁵。つまりリーが日本で得た知識とその後展開された議論は、ほぼそのまま、現在もなお版を重ねる美術書に反映されているということになる。

前述の『アート・ニュース』誌の展覧会報告と、『三彩』の「鎌倉時代の美術」に述べられた「日本固有の伝統」「民族の独特の発露」、「活気」「力強さ」、「流れるような」「自由な」線描といった記述から、リーが、絵巻に日本美術の独自性として、活気や力強さを

挙げていることが分かる。

さらにリーは、そういった特徴を、中国美術との対比において捉えていた。たとえば、1962年に書かれた「中国美術と日本美術における対比」と題する論文では、『平治物語』について、動きのある人物表現や力強さ、風刺的なリアリズムを特徴にあげているのに対し、中国の絵巻は、人物は目立たず、静かで上品であるとしている。また《判大納言絵詞》は、誇張された表情、ドラマティックな表現を特徴とし、中国の絵巻は悲劇的な場面さえ、静かな表現がなされていると述べている²⁶。

中国との比較に関しては言えば、矢代幸雄が同様の視点を有していた。1934年におこなった講演をもとに1948年に刊行された『世界に於ける日本美術の位置』において、矢代は以下のように述べている。

「絵巻物芸術に於ける支那と日本との比較は、その優劣について種々なる意見が立てられるのであります。しかし私は、絵巻物形式は、流れるような調和的の線の感覚に鋭い日本人の芸術性に特に適合して、これを劇的進行に利用した点に於いては、日本は支那のやり得なかったことを完成した、と考えるのであります。」²⁷

また1943年に初版が発行された矢代の『日本美術の特質』の第五編第二章第三節「画卷芸術」においても、中国の絵巻との比較がなされ、日本の絵巻の物語性、流動性、劇的な進行等が特徴としてあげられている²⁸。

リーは在日中、矢代と親交があった。彼らは「東京や関西の古美術商のところへでかけた。ドライ・マティーニをちびりちびり飲みながら二人は、大いにくつろいで愉快に仕事をすすめることができた」²⁹という。リーが矢代から、日本の絵巻について話を聞いたことは想像に難くない。

また、矢代には次のような経験があった。1932年、矢代がハーバード大学で講師をしていた頃、ボストン美術館が《吉備大臣入唐絵詞》を買い入れた。前年の満州事変は日米関係を陰悪なものにし、矢代も居心地の悪い時期であったが、《吉備大臣》はボストンの人々

に絶賛され、その後は対日感情もやわらいでいったという。「可憐な一絵巻物が、ただ黙ってそこに横たわっているだけで、祖国のために、周囲にこれを讃美する友だちをつくりつつある光景に」矢代は涙した³⁰。この話を矢代がリーにしたとすれば、それがリーが絵巻に興味を抱くきっかけのひとつとなったかもしれない。

シアトル美術館での活動

1948年6月に帰国したリーは、シアトル美術館の副館長に就任した。このポストは、少なくとも48年1月には内定しており³¹、リーはアメリカに帰る前に、シアトル美術館長のリチャード・E・フラー（Richard E. Fuller）から5000ドルを託され、館のために美術作品を購入している。その内、日本絵画は以下の3点である。

- ①《地獄草紙断簡》鎌倉時代初期 1200年頃
益田コレクションより
- ②《北野天神縁起絵巻断簡》1278年
原コレクションより
- ③《法然上人行状絵伝断簡》鎌倉時代後期
原コレクション他より³²

また上記の3作品とは別に、1951年までにリーが関与して同館が購入した主な日本絵画としては、以下があげられる。

1948年

《時代不同歌合絵切 壬生忠岑》
《平治物語絵巻断簡》
《紺紙金字法華経》一卷 平安時代

1949年

《源誓上人絵伝》
《聖徳太子像》

周文《山水図》

伝狩野元信《松に鳥図》

大津絵 4点

1950年

《駿牛図》
《出山釈迦図》

1951年

狩野孝信《琴棋書画図》
本阿弥光悦・俵屋宗達《鹿下絵和歌巻》

尾形光琳《山水図》

尾形光琳《波図》

雪舟《山水図》³³

リーは、『アート・クォーターリー』誌において、1948年にシアトル美術館が入手した日本美術作品、すなわち《紺紙金字法華経》《地獄草紙断簡》《北野天神縁起絵巻断簡》《平治物語絵巻断簡》《法然上人行状絵伝断簡》《時代不同歌合絵切 壬生忠岑》を紹介し、それらは大和絵、あるいは大和絵の系譜をひく作品であると説明している。さらに彼は、ここでも中国絵画との対比において、大和絵の特徴を明確にさせようとした。たとえば、中国絵画は、単身像とその普遍的な性格描写において優れ、日本絵画は、物語形式と群像をダイナミックに構成することに優れているとしている。また絵巻形式自体は中国が起源だが、リアリズムと風刺の傾向を持つ、自由で気ままな筆遣いは、8世紀の法隆寺金堂の天井に描かれたスケッチに遡る日本的な特徴であると述べている。そしてリーは、これらの絵巻を、藤原時代の「優雅さ」「美しさ」に対して、「力強さ」「率直さ」「大胆」「男性的」という言葉で説明した³⁴。これらの記述から、リーが日本で抱いた絵巻や大和絵に対する興味が、シアトル美術館の日本美術コレクションに直接影響を及ぼしていることが明確である。

1948年の購入が、大和絵系であったのに対し、49年以降は、室町山水画や狩野派、琳派など、多岐にわたっている。したがってリーは、絵巻、もしくは大和絵系の作品に限定して収集したわけではなく、絵巻に重点は置かれているものの、日本美術の網羅的なコレクションを目指していたように思われる。その傾向は、1949年の秋、シアトル美術館において、リーが企画した日本美術展にも見られる。

日本美術展覧会

シアトル美術館での日本美術展覧会は、1949年11月8日から12月5日まで開催された。展示作品は、同館の所蔵品を中心に350点を超え、クリーブランド美術館やポートランド美術館、ホリス商会、個人コレクションも含まれていた。国立博物館をはじめ、日本

からも出品された。

国立博物館からの出品作品は、以下の5点である。

- ①《旧法隆寺献納御物金銅如来坐像》
- ②《鳥獸戯画残闕》
- ③雪舟《径山寺真景図》³⁵
- ④単庵《芦鷺図》
- ⑤宗達《牡丹図》前田青邨蔵

作品の選定は、リー自身による。ただし⑤に関しては、当初は宗達の《雲龍図》を希望したが、異論があったため、次長の推挙により《牡丹図》に変更されたという³⁶。他の日本からの出品は以下の8点である。

- 《法隆寺幡》
 《麻布墨画山水図》
 《絵因果経》
 《駿牛図》
 宗達下絵光悦筆《墨画卷》
 光琳作《鶴蒔絵硯箱》
 《地獄草子》
 《瀬戸花瓶》2点

当時の『国立博物館ニュース』（1950年3月1日）に掲載された出品作品の概要を再掲する³⁷。

1. 初期仏教神道美術、として
 埴輪、銅器、金銅仏、幡、麻布墨画山水、因果経、その他鎌倉時代までの仏画、仏像、来迎図、頂相、春日曼荼羅等五十数点
2. 大和絵、として大和絵の時代的发展を示す意図のもとに藤原時代の装飾経からはじまって
 鳥獸戯画、地獄草子、歌仙、北野天神縁起、平治物語、駿牛、法然上人行状絵など主として絵巻物
3. 足利水墨画、として
 周文筆淡彩山水、雪舟筆径山、同竹図、相阿弥筆夏冬山水、単庵筆芦雁³⁸その他数点
4. 能面の发展、として
 妓楽面、行道面、能面。
5. 茶の湯、として
 茶道具数点に茶室の写真
6. 庭園、として
 金閣寺、銀閣寺、大仙院、三宝院、南禅

寺、孤篷庵庭園の青色写真

7. 後期絵画ならびに装飾派、として
 元信、常信、探幽、文晁、永徳、宗達、光琳（硯箱）、乾山（皿五点）、安次（刀）、抱一等の作品
8. 日本陶磁、として
 古瀬戸、柿右衛門、鍋島、九谷、清水、楽など
9. 日本版画、としてこれを初期浮世絵、後期版画、北斎派、の三つに分け、
 師宣、清信、春信、清長、写楽、歌麿などから豊国、国貞、広重、北斎等に至る約四十点
11. 民芸、として
 やきもの、木彫、大津絵など
12. 花道、としてこれはシアトル市在住の庄司権之助夫人が手がけている。

展覧会開会後、20日間で約1万人が入場、つまり1日平均500人の来場者があったという³⁹。リーはこの展覧会について以下のように述べている。

「西洋の博物館は、多少の例外はあるにしても殆どが此の芸術史の一分野である東洋美術に対する関心が極めて薄く引込思案であったし現在でも尚そうである。これは西洋の人達が専門家を除いては、日本の真価を発揮した多くの作品を観る機会を与えられないというのが其の主なる理由ではなかろうかと強く想像されるのである。日本の作品は東洋に残された如何なる芸術作品にも匹敵する豊かな内容を持ち、鑑賞に堪えるものなのである。」⁴⁰

上記のリーの言葉から分かるように、この展覧会は、まずアメリカ人が日本の美術作品を実際に眼にするということに重点が置かれ、従って網羅的な展示構成になったのだと思われる。

リーは、この展覧会に関する論考を、『オリエンタル・アート』誌に発表している。彼はまず、この展覧会を、1936年のボストン日本古美術展と1939年の金門万博における日本古美術展以来の、最も重要な日本美術展だと位置づけ、今回の展示は、戦前の2展覧会と異なり、館蔵品が中心であることを強調して

いる。次いで、展示作品を先史時代の埴輪から江戸時代の天津絵まで、順番に解説をおこなっているが、鎌倉時代に割かれたスペースが最も大きく、「鎌倉時代は、様々な面において、最も興味深く、創造的な時代であり、特に良く表現されている。実際、日本以外の広い範囲においても、このようなものを見つけることは不可能である」と述べている。さらに最後の天津絵については、「自由で物語的な手法は、完全に鎌倉時代の絵巻に由来する」と解説する⁴¹。リーの大和絵、絵巻、鎌倉時代への興味は、この展覧会でも顕著に認められるが、同時にそれだけではなく、日本美術の総体を見せようという意図も感じられる。

リーはCIEに在職中、日本の美術作品を実際に目にする機会を得、特に絵巻に興味を抱いた。絵巻は、中国からの影響を脱し、自由で動きのある力強い表現において、日本の独自性を備えていたからである。ただし、こうした見方の背後に、リーと矢代幸雄との交流があったことも考慮するべきである。矢代は日本の古美術品の海外輸出についても、以下のような、明確な見解を持っていた。《吉備大臣》のような絵巻の名品がアメリカに買われていったのを惜しむ声もあるが、ボストン美術館は、これを合法的に購入し、それが日本美術を海外に知らせ、称賛される場所となった。しかし、このことが契機となって、日本では「重要美術品」に関する法律が制定されたが、それは

「戦前の日本を象徴する極端に全体主義国家的にしてかつ美術鎖国主義的な法律であって、自由主義、民主主義を基本として再出発した戦後日本の、個人の自由と財産権の神聖とを認める考え方からいえば、とうてい存続不可能な法律に相違ない」⁴²

というものである。リーがこの法律を問題視していたこと、帰国時にシアトル美術館のために、優れた日本美術品を購入したこと、そして、それらの多くが絵巻であったことは、矢代の関与をうかがわせる。

最後に、リーの日本美術史観において興味

深い点を指摘しておく。それは彼が、フェノロサや岡倉天心の日本美術史論に依拠していないということである。リーの大著『極東美術史』巻末の参考文献には、フェノロサの『東亜美術史綱』(Epochs of Chinese and Japanese Art, 1912)も、天心の『東洋の理想』(The Ideals of the East, 1903)も載せられていない。それにも関わらず、『極東美術史』の「第1章」の冒頭は以下の文章からはじまる。

「東洋美術に関する多くの本は、今や古典となっている、岡倉覚三の『東洋の理想』の「アジアはひとつである」という冒頭部分を引用してきた。この声明は真実からほど遠い。アジアは地理的にまったくひとつの大陸ではない。アジアの文化はひとつだという考え、たとえば「東洋的な心」(oriental mind)といったもの、あるいは、東洋の人々は皆、高度に発達した形而上的な生活を送っている、といった考えは間違っている。」⁴³

アメリカ人の東洋美術史研究者が、英語で書かれたフェノロサの東洋美術史論を知らなかったとは考えにくく、天心を批判したのと同様に、リーはあえてフェノロサを否定する立場をとったと考えるべきであろう。

リーの絵巻や大和絵への関心は、確かに漢画系の狩野派を評価したフェノロサや天心とは異なった日本美術史観を示していた。特に日本美術と中国美術との差異を意識する視点や、リーの天心批判の核となった、東洋がひとつではないことを強調する視点は、リーの日本美術史観を特徴づけている。この背景には、アメリカにおける東洋美術史研究の深化も反映しているであろう。さらに、アメリカによる日本占領と終了、それに続く1951年の日米安全保障条約の締結、1949年の中国共産党政権の樹立など、冷戦構造が表面化し、日米、米中の関係が、戦前とは大きく異なってきたことも考慮すべきである。リーは、CIE在職中、そうした日米の政治的な関係性に直接関与する立場にあった。その中で形成されたリーの日本美術史観が、戦後のアメリカにおける日本美術史研究の礎のひとつとなっている。

¹ CIE美術記念物課の設置目的や人事については、以下の研究に詳しい。佐藤香里「GHQの美術行政—CIE美術記念物課による「美術の民主化」と矢代幸雄—」『近代画説』第12号 2003年12月 80-95頁、佐藤香里「GHQ/SCAPの文化政策と美術—CIE美術記念物課の人事と文化財保護」『インテリジェンス』第13号 2013年3月 79-91頁。

² 初版は、Sherman E. Lee, *History of Far Eastern Art*, London: Thames and Hudson, 1964. 稿者が参照しているのは、1975年改訂版を1978年に再版したものだが、カラー図版60頁、モノクロ挿図656図、総頁数532頁に及ぶ大部の書籍である。

³ Warren I. Cohen, *East Asian Art and American Culture*, New York: Columbia University Press, 1992, p.180.

⁴ 佐藤香里（注1と同様）、朴昭炫『「戦場」としての美術館 日本の近代美術館設立運動／論争史』ブリュッケ 2012年 301-354頁、Warren I. Cohen, *East Asian Art and American Culture*, op.cit., pp.103-199.

⁵ リーの略歴は以下を参照。シャーマン・リー「回想・日本であった友人たち」『別冊 太陽』21号 1977年11月 61-64頁。Personal History Statement, 国立国会図書館憲政資料室所蔵GHQ/SCAP文書請求番号CIE(C)5317（以下、同資料は請求番号のみにて記す）；Mark Stevens, “Sherman Lee: ‘I’m not in the business of speculating...’,” *ARTnews*, vol.77, no.3, March 1978, pp.50-51; Bruce Weber, “Sherman Lee, Who Led Cleveland Museum, Dies at 90,” *New York Times*, July 11, 2008; John M. Rosenfield, “Sherman Lee: Early Encounters with Asian Art,” *Orientalism*, vol.36, no.1, Jan/Feb. 2005, pp.44-49.

⁶ プラマーは、1948年から49年まで、リーの後任として東京でCIEに勤務した。

⁷ たとえば以下の論文があげられる。Sherman E. Lee, “Two Chinese Ceramics,” *Bulletin of the Detroit Institute of Arts of the City of Detroit*, vol.21, no.2, Nov. 1941, pp.14-16; Id., “East Indian Bronzes,” *art. cit.*, vol.21, no.4, Jan. 1942, pp.27-31; Id., “A Manuscript and a Bronze from Nepal,” *art. cit.*, vol.21, no.8, May 1942, pp.66-70; Id., “A Cambodian Bronze Garuda,” *art. cit.*, vol.23, no.2, Nov. 1943, pp.12-14.

⁸ シャーマン・リー「回想・日本であった友人たち」（前掲）61頁。

⁹ Civil Information and Education Classification Questionnaire, Lee, Sherman, CIE(C)5317.

¹⁰ GHQによる日本美術の民主化と個人コレクター

については、以下に詳しい。佐藤香里「「美術の民主化」—被占領期における関西古美術同好会の展覧会活動について」発表要旨 美術史学会東支部例会 2006年3月25日。

¹¹ Sherman E. Lee, “My Work in Japan: Arts and Monuments, 1946-1948,” in Mark Sandler ed., *The Confusion Era: Arts and Culture in Japan During the Allied Occupation*, Seattle and London: University of Washington Press, 1998, pp.94-99.

¹² *Ibid.*, p.98-100.

¹³ カンザスシティのネルソン・アトキンズ・ギャラリーのローレンス・シックマン（Laurence Sickman）には、東洋美術の展示写真を、ニューヨーク近代美術館には、アメリカン・インディアンや南洋、メキシコ美術の展示写真の送付を依頼している。なおシックマンは、リーが来日する直前まで、CIE美術記念物課に勤務していた。1946年10月10日 リーよりシックマン宛書簡 CIE(C)5316；1946年10月10日 リーよりニューヨーク近代美術館館長宛書簡CIE(C)5316。

¹⁴ 1947年10月21日 リーよりモンロー・ウィーラー（Monroe Wheeler）宛書簡 CIE(C)5316。

¹⁵ スタウトは、終戦時から46年までCIE美術記念部課の課長を務めていた。1946年10月10日 リーよりスタウト宛書簡 CIE(C)5316。

¹⁶ 1946年10月25日 リーよりラスボーン（Perry T. Rathbone）宛書簡 CIE(C)5316。

¹⁷ 1948年1月30日 リーよりプラマー宛書簡 CIE(C)5316。

¹⁸ 「座談会 古美術の海外流出とその対策」（出席者：松下隆章、近藤市太郎、河北倫明、青山二郎）『美術批評』1952年8月 10-19頁。

¹⁹ 1946年10月10日 リーよりヴァレンティナー（W.R. Valentiner）宛書簡 CIE(C)5316。

²⁰ Sherman E. Lee, “Occupied Japan: first report,” *ARTnews*, 46, Feb. 1948, pp.18-19, 52-53.

²¹ *Ibid.*, p.53

²² シャーマン・リー、益田信義訳「鎌倉時代の美術」『三彩』第30号 1949年5月 3頁。

²³ 同上 14頁。

²⁴ 益田信義の文末の解説による。同上 19頁。

²⁵ Sherman E. Lee, *History of Far Eastern Art*, London: Thames and Hudson, 1978 (1964), pp.313-337.

²⁶ Sherman E. Lee, “Contrasts in Chinese and Japanese Art,” *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, vol.21, no.1, autumn 1962, pp.6-7.

²⁷ 矢代幸雄『世界に於ける日本美術の位置』講談社 1988年 186頁。1934年に日本工業倶楽部においておこなわれた講演で、講演集第54号として印刷され、1948年に東京堂から刊行された。

²⁸ 稿者が参照したのは、第2版第3刷である。矢代幸雄『日本美術の特質』岩波書店 1984年 365-401頁。

²⁹ シャーマン・リー「回想・日本であった友人たち」（前掲）62頁。

³⁰ 矢代幸雄「「吉備大臣入唐絵詞」一ボストン到着前後」『私の美術遍歴』岩波書店 1972年 300-310頁。

³¹ 1948年1月30日 リーよりプラマー宛書簡 CIE (C)5316。

³² Mary Ann Rogers, “Sherman E. Lee,” *Orientations*, vol.24, no.7, Jul. 1993, p.49. ただしシアトル美術館に勤務した白原由起子によれば、5000ドルは、リーがシアトルを離れる1952年までに、フラーから託された購入資金であったという。白原由起子「シアトル美術館 東洋美術コレクションの歴史」『美しきアジアの玉手箱』サントリー美術館 2009年 14-17頁。

³³ 作者名は当時の記録に従っている。白原由起子「シアトル美術館 東洋美術コレクションの歴史」（前掲）15-16頁。Sherman E. Lee, “Seven Early Japanese Paintings,” *Art Quarterly*, vol.12, no.4, autumn 1949, pp.313-322 ; *Annual Report of the Seattle Art Museum*, 1948, pp.7-8.

³⁴ Sherman E. Lee, “Seven Early Japanese Paintings,” *art. cit.*, pp.309-313.

³⁵ 雪舟《金山寺図》の模本か。なお現在は個人蔵である。

³⁶ 「シアトル博物館にゆく美術品」『国立博物館ニュース』第29号 1948年10月1日 2頁。

³⁷ 出品区分別に1から12まで記載されているが、原文には10が抜けている。「シアトルで大規模な日本美術総合展開かる」『国立博物館ニュース』第34号 1950年3月1日 3頁。

³⁸ 正しくは、単庵筆《芦鷺図》である。

³⁹ フランシス・ハッベル「シアトルの日本美術展」『三彩』50号 1951年1月 25頁。

⁴⁰ 同上。

⁴¹ Sherman E. Lee, “Japanese Art at Seattle,” *Oriental Art*, vol.2, no.3, winter 1949-50, pp.89-98.

⁴² 矢代幸雄「「吉備大臣入唐絵詞」一ボストン到着前後」（前掲）305-310頁。

⁴³ Sherman E. Lee, *History of Far Eastern Art*, op.cit., 1978 (1964), p.18.

道徳教育の歴史的変遷に関する一考察

－目標・内容・方法に注目して－

A study on about historical changes of moral education
～ Notice a target, contents, a method ～

毛内 嘉威

MONAI Yoshitake

In this paper, changes of the way that should be, a target, a method, etc. were clarified, having regarded it even around Showa 40 when the frame of today's moral education solidified mostly from the educational system proclamation in Meiji 5 as the "early history" of the moral education of present age Japan, and meeting the history of moral education. Moral training after a national authorized textbook is introduced came noting that it would tell morality uniformly injunctively for conquest of stagnation of a lesson, and emasculation. It was called for that all the teachers participate and cooperate and the time of specially set-up morality draws up an instruction plan. About the teaching method of the time of morality, it was called for that a teacher is based on a juvenile student's development, and creates and guides a teaching plan based on the target of the time of morality and the contents.

はじめに

文部科学省に設置された道徳教育充実に関する懇談会は、道徳の時間を「特別の教科道徳」（仮称）として新たに教育課程に位置付け、その目標・内容をより構造的で明確にするよう提言した。この背景には、深刻なはじめ問題なども存在するが、我が国社会における「道徳」に対する一種のアレルギーともいような不信感や先入観の存在のための道徳教育軽視が根源にある。上記の報告「今後の道徳教育の改善・充実方策について」でも、「道徳教育の目指す理念が共有されていない」「教員の指導力が不十分である」「他教科に比べて道徳の時間が軽んじられている」など¹⁾の問題があげられているが、それは社会全体の道徳教育に対する忌避からである。道徳教育は、歴史的経緯に大きく影響され、学校教育、教育行政、そして教員養成を担う大学教員が、道徳教育を敬遠していたためである。

貝塚は「戦後教育は修身科を「感情的」に否定してしまい、いわば「タブー視」してしまったために、修身科を「否定的媒介」して

戦後に継承することに明らかに失敗した。戦後教育のなかで道徳教育ほど戦前と戦後がみごとに「断絶」している分野は教育のなかでは他には認められない」²⁾とし、戦前の修身科の功罪を学問的に検証し、戦後の道徳教育に継承する弁証法的な手続きの実現を求めている。修身や道徳教育は一括りに扱われることが多く、負の部分が多く論じられてきた。戦後教育において、道徳教育は政治的イデオロギーの争点とされ、教育論として論じられることが少なかった。このことが起因して、学校教育関係者が道徳教育を専門としたり実践研究をしたりすることをためらい、更に道徳教育を専門とする教育研究者が養成されてこなかった。実際に教職科目である「道徳の指導法」について大半が道徳教育を専門としない大学教員によって担当されるなど³⁾、その扱いが軽視されてきた。

道徳教育の充実のためには、道徳の時間を要とする道徳教育を担当する教員がその歴史を検証し、道徳教育の果たしてきた役割と課題を確認することである。

本稿は、日本の近代学校の出発点となる明治5年の「学制」公布から今日の道徳教育の骨格がほぼ固まった昭和40年頃までの道徳教育史に沿いながら、道徳の時間（修身）の在り方・目標・内容・方法等に注目し、停滞と形骸化の変遷について明らかにする。

I 学制から改正教育令まで

1 学制と修身

江戸時代、身分や教育施設によって教育内容は異なりすべての人に門戸が開かれていたわけではないが、藩塾・寺子屋・私塾などの教育は普及していた。それぞれの教育の関連性はなかったが、儒教が武士の教学として重視され、儒教はそのまま道徳学として「口授」という方法で教えられていた。この時代の儒教という道徳学は、生活全体を中心に位置付けられていた。日本の近代初等学校における「修身」の成立は、明治5年の「学制」における修身科である。学制の制定に当たり道徳を教える教科を修身と命名したのは、儒教の「修身」から示唆を受けたと考えられる⁴⁾。また、「修身」を独立の教科として設置したのは、道徳教育の時間を設定していたフランスの学制との関連があった⁵⁾。

明治5年9月8日「学制」の具体的な実施方法を説明した小学校教則が公布された。小学教則における修身は「修身口授」として、下等小学の1、2年のみにおかれ、1週2時間（2年の後半6ヶ月のみ1週1時間）で伝統的な「口授」という方法で受け継がれた⁶⁾。教科書を見ると「民家童蒙解」「童蒙教草」「麟勸善訓蒙」「修身論」「性法略」など大部分は翻訳書であった。「学制」制定時には後進国として、先進諸国の知的水準に追いつくことを当面の課題としていた。そのため、道徳教育重視の伝統も継続されたが、西欧諸国の道徳教育的な内容も重視され、国を挙げて道徳教育に取り組んでいた。

明治6年4月文部省は布達を出し、小学教則に小学校教科書のことが記載した。教科書には目標・内容等が示されず、概略だけが示された⁷⁾。学校が開設されて修身科の教科書が不足すると追加措置がとられて、漢書を和書（和風）に書き改めた「和語陰陽録」（明、袁了凡原著）、「勸考邇言」（上羽勝衛著）、「修

身談」（石井光致著）等が教科書として使用された。創始期の修身科教育は、文部省が教科書に名をあげたもののほか、儒教教典や新たに編述された書物まで多種多様なものが使われていた。教師によって様々な方法で授業が行われ、太閤記や義士伝の講釈まであった。西欧模倣の傾向が見られ、文部省の徳育方針は確固としていなかった。

2 自由教育令と修身

明治5年の「学制」は西欧先進諸国のものを模倣したものであり、当時の実情に合わない点も多かった⁸⁾。文部省は国民皆教育の理想を掲げて教育を実施したが、修身科教授は制度通りに前進しなかった。明治7年に東京築地の育英小学校に入学した作家の魯庵の修身科の授業の回想に「抱るべき道徳の規範が無かったので有り触れた修身童話が繰り返された。…鼠小僧や国定忠治の咄を修身の時間にするようになった」とあるように、口授による修身科の授業が一般的であった。教科書には、文部省の修身口授の教師用書に名をあげたほかに、儒教教典から、江戸時代の流れを汲む道徳書、仏蘭西民法、翻訳本まで多種多様な道徳書が使用されていた。

明治12年に「学制」を廃し、9月29日に47条から成る教育令が公布された。小学校については8年を就学期間としたが、就学年限等の短縮を容認条項や学塾で代理就学を承認する条項を含んだため、逆に就学率を低下させた。また、教育令の運営の自由な方針は、自由教育令と通称された。

「教育令」において、修身はすべての教科の末段に掲げられ、疎略に扱われていた。「教育令」はその自由主義によって、教育を衰退させると厳しい批判を受け廃止された⁹⁾。

3 教学聖旨と修身科教育

明治11年明治天皇は日本各地を巡幸し、当時の我が国の教学について憂慮の意を示した。明治天皇の意を受け、侍講の儒学者元田永孚が教学聖旨の起草に当たった。明治12年教育令の公布とほぼ同じ頃、教学聖旨が示された。これは「教学大旨」と「小学條目二件」の二つからなる¹⁰⁾。

教学大旨には、これまでの過度の欧化主義を戒め、今後は祖宗の訓典に基づき、儒教を拠り所として、「仁義忠孝を明らかにしてゆ

かねばならぬ」の趣旨が強調された。

教学聖旨が示されるまでの修身は西欧主義傾向で自由なものであったが、教学聖旨が示されてから修身教科書が統一化の方向を歩み始めた。即ち大きく儒教主義へ、そして国家主義へ転換していくことであった。これにより、修身が強化され、国体維持のための教科へと推し進められていることが分かる。

4 改正教育令と修身

明治13年12月の改正教育令において、修身科は初めて諸教科の筆頭におかれ重要視された。さらに明治14年小学校教則綱領は、全学年に修身科をおき、「作法」も内容に含ませた。徳育を知育より重視し、忠君愛国を最も重要な道德としている。政治的には自由民権運動への牽制の意図も読み取れるが、西欧模倣から儒教主義そして国家主義への徳育方針の移行がさらに強まった¹¹⁾。

明治14年5月文部省は各小学校での自由な採択を認めたものの使用する教科書を府県庁に報告することを義務付け、徳育の在り方や目標を規定する方向を明瞭にした。

翌年の明治15年には「小学校修身書編纂方大意」を府県に公布し、改正教育令・小学校教則綱領下における修身教科書の編纂方針の方向性を明らかにし、教科書の採択や教育方法についても規定した。小学校の修身教育については、児童の思惟力の未発達を挙げ、明徳の道理を究めるといふより、「入徳ノ門戸ヲ認得シ道德ヲ信用敬重」させるよう導くべきとし、道德の主義を定めるには「首トシテ父兄ノ最モ信用スル所、子弟ノ最モ敬重スル所ニ着眼」すべきだとした。仏教は広く流布しているように見えるが、「下等社会ノ信向ニ帰スル」ものであり、小学校の教育を一つの宗教に任せることは好ましくない。しかし、欧米諸国の修身学をそのまま我が国の学校で用いるのも弊害がある。儒教に関しては漢土から渡来してきたが千年余にわたって我が国の学問とされ我が国固有の道理と緊密に結びついている。よって、儒教は我が国の教学と考えるというのがその根拠であった¹²⁾。

5 修身科の停滞と目標・内容の強化

当初、修身科は欧米諸国の道德教育的な内容を模倣していたが、道德教育の停滞を指摘されると目標や内容の明確化そして強化を

図った。また、上述しているように、儒教主義、国家主義へと徳育方針を規定していく。

文部省による教科書政策と同時進行で、文部省編集局長の西村茂樹は、13年4月「西村茂樹編文部省発行」の『小学修身訓』（2巻）を刊行した。これは和・洋・漢の文献から広く嘉言を収録し、児童の「熟読暗記」に備えたものである。小学生にとって難しい内容であっても「熟読暗記」させ記憶させれば、生徒は次第にその意味を了解し、一生道徳的に役立てるといふ考え方に基づいていた。また、本書の指導については、所収の格言の意義を懇切丁寧に説明し、故事を引用して解釈し「生徒ノ心ヲ感発開悟」するようめざすこと、善行談は収録していないが教師の口授によって別に教えることになっていた¹³⁾。このように、道德教育の停滞が見られると、教育方法を規定するようになる。

明治16年、文部省は『小学修身書 初等科之部』（6冊）、明治17年『小学修身書 中等科之部』（6冊）を刊行した¹⁴⁾。これらは、和漢書だけから引用した嘉言集である。その中で、本書は故人の名言を集録したもので上記と同様に暗誦させるが、修身科は徳性の涵養を目的とするものだから、読本の学習のように文字に拘泥しすぎないこと、暗誦させる際にも児童の平常の言行に注意して編中の語を引証しながら善を褒め非を戒めて善に進ませるよう指導するとなっている。

また文部省は作法書として明治14年『小学校女礼式』、明治16年『小学校作法書』を刊行した。修身科が、行動様式も併せて指導しており、特別活動の内容を併せ持ったものへと変化している。

以上のような経緯を経て修身科が重視され、その規準が強化されていく。修身科の目標や内容が強化され、教育方法も規定されると、民間修身教科書の出版が増え、宮内省からも道德書が出版されたようになった。

Ⅱ 修身科教育と徳育を巡る論争

1 開発教授法と修身科教育

復古主義的教育理念が打ち出された明治10年代、新しい教授法が導入され日本の各地で試みられた。高嶺秀夫がアメリカからベスタロッチの教育思想を拠り所にした開発教授法

を導入し、東京師範学校で実行した。高嶺を通してこの教育法を学んだ同じ教諭の若林虎三郎、同校附属小学校訓導白井毅は明治16年『改正教授術』を出版した。これまで修身科の教育法は、教師による一方的な口授・御談義・国語の時間のような文義の解釈・嘉言の暗誦記憶のいずれかであったが、開発教授法¹⁵⁾に接し多くの教師がこの方法に習った。開発教授法は各科教育法にも言及し「修身科」について、「教訓トハ仁義五常ノ道ヲ説キ或ハ洒掃・応対・身体ノ節ヲ教フルノ類ニシテ都ベテ生徒ニ修身上ノ智識ト品行トヲ授クルナリ」「模範トハ教師躬ラ正道ヲ行ヒ品行ヲ修メ、生徒ヲシテ之ニ法ラシムベキ行儀ヲ言フ」「練習トハ生徒ヲシテ能ク教訓ト模範トニ従ヒ、之ヲ躬行シテ好キ習慣ヲ得セシムルヲ務ムルナリ」と、児童の道德を改良するには教訓・模範・練習を必要とすることを述べている。教師はこの3つを常に偏重無く並行して実施しなければならないわけだが、模範と練習とは教師の修練と巧拙に関わることなので各自に委ねられていた。

修身では、教訓・模範・練習を重視していることから分かるように、常に家庭や地域社会における生活と密接に関連させながらその中心に位置付けられ、指導内容を理解するだけでなく、生活に生かしたり試したりすることが求められた。

2 徳育を巡る論争

教学聖旨が示された後、学校における修身科教育は西欧模倣の方針を改め古代からの教訓と儒教を拠り所として行われた。しかし、日本の近代化・文明開化を推進するには、西欧文明を摂取し西欧の水準に高めるほかないとする欧化主義的風潮も依然根強かったため、徳育の方針・方法についての論争もまた絶えず存在した。

伊藤博文は「言論ノ敗レ」などの弊害があったからといって、維新以来の教育が間違っていたということとはできない。現行の教則により、良善な道德書を使用させ、よい教官を選んで生徒に模範を示すべきである。つまり弊害のみを見て矯正を急ぎすぎると他の弊害を生むから注意しなければならないのであって、政府が国教を建立して国民の道德を管理統制すべきではないと述べている。これに対

して、元田永孚は教科書の問題を取り上げて伊藤を非難した。伊藤が「西洋ノ修身学」を読ませるべきとの主張に対して、元田の考える道德書は儒教の四書五経であった。また、国教の樹立を主張する元田の考えと伊藤の間には、徳育に対する見解の相違があった。

明治15年福沢諭吉は儒教主義の道德教育に反対し『徳育如何』を出版し、公議輿論による道德教育を主張した。幕藩時代の公議輿論に適合した徳教である儒教を廃し、明治の道德教育は明治の公議輿論に従って「自主独立」の趣旨を教えるべきと主張した。

元帝国大学総理加藤弘之は、神道・儒教・仏教・キリスト教による宗教的道德教育を提案した。道德において最も重要な心は「愛他心」であるが、儒教における慈悲、キリスト教における愛いづれも愛他心と言える。

文部官僚西村茂樹は道德教育に関心が深く、明治9年「国民ノ道德ヲ喚起」するために東京修身学社（後の弘道会）を設立した。そして、『日本道德論』を出版し、「国民道德の標準が定まらず諸教義が混在すれば、道德が衰え国が危うくなる。儒教と哲学の精粹を採って、天地の真理・儒教で言う「誠」を行うべきである」と主張した。

明治20年東京大学予備門長杉浦重剛は『日本教育言論』で、儒教では欧米諸国との関係上不都合をきたすので類推法により道德の本を定め、理学主義の徳育を提案している。

Ⅲ 小学校令制定から教育勅語まで

1 小学校令制定と森有礼の徳育方針

明治18年伊藤博文内閣の文部大臣に就任した森有礼は、教育制度全般にわたる大改革を行った。明治19年「小学校令」を制定し、小学校は尋常科4年、高等科4年の8年制で、尋常科就学を義務とした。高等科に於いても、修身が筆頭となった。森は小学生に対する徳育の在り方について、「儒教から採った難しい嘉言集を修身科の教科書として用い、児童に暗誦させたり字義の解釈させたりする指導は、子供の発達に即していない。幼童には実例をあげて心に感動を与え、正善の行為を習慣付けてゆくように助け導くべき」と言う考えの下に、明治20年「地方長官に対し修身科に就いては必ずしも採定せざるやうにとの趣

旨」を通達した。これは、教師の品性や能力に左右される結果となり、修身教科書の出版を減少させた。森は自他併立の倫理観について『倫理書』で補うことの必要性を認め、中学校・師範学校の教科書の執筆を命じた。しかし、明治22年憲法発布の日に、森は殺害された。森の自他併立の倫理を身に付け国家に忠良なるなる臣民であるとともに国際場裡においても敬信される人物を育てる徳育方針は、元田永孚の国教を制定し、暗誦させ信奉させる構想とは相反した。

森有礼の考える修身は、現在における問題解決学習的な道德学習と似ている。道德教育を幅広く捉え、生活と結び付けて深く考えさせようとする道德学習と言える。

2 教育勅語と修身科教育

教育勅語は、大日本帝国憲法の発布による立憲制の発足を機に、自由民権運動が再興することをおそれた山県有朋ら保守勢力が、民衆への思想統制の一環として徳育方針の一定化を求めて成立させたものである。

契機は、明治23年2月に東京で開催された地方長官会議が議題の一つとして徳育問題を取り上げ、且つ、①わが国にはわが国固有の倫理の教えがある、この固有の倫理に基づいて徳育の主義を確立すること②徳育の主義が確定したら、師範学校から中小学校に至るまで、倫理修身の教科書を選定してこの教えを全国に宣べ広げ、且つ倫理、修身の時間を増やし徳育を盛んにすることの2点を盛り込んだ「徳育涵養ノ義ニ付建議」を、内閣に建議したことである。この建議が天皇にも報告され、総理大臣山県有朋が中心となり、文部大臣芳川顕正、法制局長官井上毅、枢密顧問官元田永孚らが起草に当たった。それは、明治19年以降の文相森有礼による啓蒙主義的教育政策が「軽躁浮薄」の弊害をもたらしたことを激しく批判し、その弊を一掃するために「我国固有ノ倫理」に基づいて「徳育ノ主義」を一定化することを求め、明治23年「教育ニ関スル勅諭」（教育勅語）が渙発された。

勅語は敬天尊神などの言葉を用いず、特定の宗教、宗派に偏しないこと、哲学上の理論を入れないこと、政治上の臭味を避けること、漢学にも洋学にも偏しないこと、等に留意して起草された。憲法第55条の規定にかかわら

ず関係大臣の副署なしで、天皇から直接国民に下賜という形式がとられた。この結果、教育勅語は明治天皇の個人的な立場から国民に道德の拠り所を表明するという形をとり、論争・政争を超越して変わることなく教育の方針とされた。

教育勅語は徳目という視点から考えれば、封建道德を強調しているものではない。五倫五常の儒教道德が強調されているともいえるし、キリスト教道德が強調されている部分もある。また、立憲国家において必要な徳目が述べられていると考えることもできる。個人的な道德や教育のあるべき姿にも言及しているし、国民として、あるいは社会の一員として、日本人としてのあり方も説かれている。しかし、教育勅語が渙発されることによって、森有礼の「学校令」を中心とする学校制度の改革と巧みに適合して「教学大旨」「教育議附議」等々に見られるように国教主義が強まり、国家主義教育が活動し始めた。教育勅語の趣旨に基づいて行われることが規定され、修身科の授業時数についても、尋常小学校では週27時間中3時間、高等小学校では週30時間中2時間が当てられた。

また、御影や勅語は「校内一定の場所を選び、最も尊重すべし」と通達し、いわゆる「奉安殿の設置」を義務付けた。小学校の基本構造が確立され、小学校の教育目的は軌道に乗り、国家主義教育への方向が決定付けられた。

明治20年代から30年代にかけて、カント倫理学を基礎とするヘルバルト主義の教育がわが国に紹介され大流行した。修身科教育においてもヘルバルト主義教育論の影響を受け、①予備②提示③比較④総括⑤応用の5段階教授法が適用された¹⁶⁾。明治30年代に入り、童話や人物伝記を記載した修身教科書も出版されたが、国定の修身教科書が出版されるとヘルバルト主義の教育は衰退した¹⁷⁾。

ここで注目すべきは、徳育を盛んにして国教主義や国家主義を強めたことだけではない。学校教育だけでなく社会教育も一体となって全国展開したことであり、学校教育と社会教育が一体となって、官民ををあげて取り組む効果について考える必要がある。更に、修身が中心に位置付けられ、良くも悪くも道德心の涵養に繋がった事実を認識する必要がある。

ある。

Ⅳ 日清戦争から終戦まで

1 国定教科書と修身科教育

明治27年8月に始まった日清戦争が明治28年3月に勝利をもって終わり、明治32年幕末開校以来の懸案だった治外法権の撤廃が実現した。わが国は対外戦争において忠君愛国の精神を強調・高揚させることの重要性を認識し、文部省編纂による統一教科書を使用して忠君愛国の思想を日本中に徹底的に浸透させ、教育統制の動きが活発になった。

明治36年小学校の教科書は「文部省が著作権を有するもの」に限るという国定教科書の時代の第一期が確立された。就学率の上昇、義務教育年限の実質的な延長に続いて国家による教育内容の統一化が図られ、全国の同年代の者が同じ教科書で勉強を教わる時代が始まり、忠孝や仁義の教えを浸透させた。第一期国定修身書は、語句の解釈に流れ核心の道徳問題を取り上げていないという指摘を受けて平易な文章にした。

明治37年2月日露戦争が始まると、軍備等への多額な財政投資により産業は異常な発展を遂げた。しかし、明治40年1月株式相場の大暴落により、会社の倒産や失業者の激増のため社会不安や混乱が増した。秩序の回復のために家族倫理を国民に徹底的に教育し、家や国の観念を補強し労働争議や社会主義思想の防止に務めた。忠や孝の大義によって社会秩序を維持すること、あるいは忍従・忍耐・努力・勤勉・誠実などの徳目を再教育により、苦難に直面しても責任や不運を自身の問題として捉えて処理する個人倫理が強調された。二宮金次郎が小学校の教科書に散見されるようになった。

明治40年小学校令が一部改正され尋常小学校が6年、高等小学校が2年又は3年となった。小学校施行規則における修身科の内容に変更はない。尋常小学校一年にも修身教科書が作られた。

大正3年にヨーロッパ諸国で勃発した第一次世界大戦は日本の産業技術の進歩と共に資本主義体制を発展させた。わが国は、大戦前後の一時期、好景気と自由、国際協調を謳歌する風潮（大正デモクラシー）の中で新しい

情勢に対応する教育方針を検討した。政府は大正6年臨時教育会議を設立し、臨時教育会議を開会した。会議は大正8年まで継続され、制度上の改革はなかったが、国民教育、道徳教育の強化・徹底の趣旨が盛り込まれた。臨時教育会議と併行して大正7年に第三期の国定教科書の改訂が行われ編纂が進められた。

第三期尋常小学校修身書は、児童用書全巻を口語文として順次使用が開始され、教育勅語については小学校修身科で一通り教えられる仕組みになった。教育方法の要点については、教師用の緒言に全般的な指導方法と児童に対する指導方法が掲げられているのは従来と同じである。第三期の修身教科書は、本質的には国家に忠良な臣民を教育すべきとする臨時教育会議の方針を堅持した。

昭和8年日本が国際連盟を脱退した。第4期の尋常小学校修身書の使用が始まった。教育目標は、「臣民の道」を強化することであり、「忠君愛国」の思想を鼓舞することであった。修身の教科書は、国民が模範とすべき人物を取り上げ児童に倣い従わせる方針をとった。天皇や皇室を中心とする絶対主義国家を子供たちに印象付け、日本人として生まれたことの幸せや喜びを、天皇に対する報恩という形で展開した。教育は天皇に対する忠誠一色になった。

昭和12年12月教育審議会が設置された。昭和13年12月総理大臣直属の機関として設置した教育審議会が「国民学校、師範学校及幼稚園ニ関スル件」を答申し、これに基づき昭和16年3月1日小学校令が改正され新たに国民学校令が制定された。当局は、日本人としての意識をもたせるために教育組織を変更して、構造的に意識の覚醒の喚起を考えた。学校は、幼い者から徹底的に「お国のための滅私奉公の精神」を教え込む教化錬成道場となった。

国民学校は昭和16年4月ら発足し、第5期国定修身教科書が改訂され実施されたが、資材確保が困難になり色刷廃止や発行制限、発行停止などとなった。昭和16年7月文部省教学局が『臣民の道』を刊行し、天皇を中心とする国家宗教とも言える天皇を「現人神」として崇拝するわが国の統一見解が発表された。

教師として配慮すべき点は、指導すべき事

項を理解・感激させて、実行を督励して進んで実行しようとする実践意欲を振起することであった。修身科の内容は、上級生になるに従い神話や戦争への協力など国家に対する道徳が厳しく説かれた。授業の趣旨、内容、方法まで統制され、教師の工夫が残されていなかった。

2 第2次世界大戦から終戦へ

昭和16年日本は亜細亜に新秩序の建設を目指す大東亜共栄圏の確立という国家目的を展開し、世界の列強と戦うことになった。盡忠報国、滅私奉公が謳われ、忠義一筋の人々が称えられ、「天壤無窮の皇運を扶翼」するために生命を賭した人たちが、新聞や雑誌で取り上げられた。天皇のために生命を棄てること、家族を投げ打って奉公することが、国民のとるべき道であった。国民は生命・人権・財産・自由のすべてを否定した中で生き、国策に合致しない生き方をする者は「非国民」と呼ばれた。戦場で身内が命を落としても悲しむのではなく「お国に報恩できた」と誇りと思うようにしつけられ、国を非難することは許されなかった。私的な側面を否定して、公的な側面を優先させていくことに、国民の生き方が集約されていた。

一方で戦局は悪化し、昭和19年中等学校以上の学徒の通年勤労働員が決まり国民学校初等科児童の疎開が促進された。そして昭和20年8月15日無条件降伏を受け入れ終戦を迎えた。

3 国定修身科教科書に基づく授業

戦前、それも国定教科書が導入されてからは教育統制の動きが活発になり、目標・内容が忠君愛国一辺倒になっていった。教師は、国定修身科教科書教師用に従って授業を行うことが求められた。教師として最も配慮すべきことは、指導すべき事項を児童生徒に理解させ、感激させ、確実に実行させることであった。教師は、児童生徒の実践意欲を振起することを第一とし、常に児童生徒の実行を督励しなければならなかった。そのため、歴史上の登場人物であっても、児童生徒が自分の現実と関連させて考え、教訓を実践と結び付けられるよう工夫しなければならなかった。教師は教科書に掲載されている教材をよく研究し、教材の本来の趣旨から逸脱しないことが

求められた。このように、目標・内容が統制され、方法についても規定され、教師の裁量がほとんど無かった。

V 戦後の道徳教育

日本は敗戦を迎え、連合国軍最高司令官総司令部（GHQ/SCAP、以下、占領軍と略）から政治、経済、社会システム、教育分野の抜本的改革を迫られた。特に、道徳教育の問題は、教育勅語と修身科をどのように評価し、戦後の道徳教育の理念と方法をいかに構築するかが大きな問題であった。その結果、戦後の道徳教育についてはイデオロギー論が絡まり政治的意味合いで論じられ、戦前の道徳教育をすべて否定し新しい民主社会建設のための道徳教育をつくろうとする意見が強まった。終戦直後から、戦前の道徳教育を継承する意味合いをもつとされた「道徳の時間」の特設に関して、厳しい意見とともに、教育界だけでなく国民をも巻き込んだ激しい論争が展開された。ここでは「道徳の時間」の特設までの経緯、そしてそれ以降の道徳教育の流れについて整理し考察を加える。

1 三教科停止指令と公民教育構想

昭和20年日本は敗戦を迎え、占領軍から政治、経済、社会システム、教育分野の抜本的改革を迫られた。9月文部省は「新日本建設ノ教育方針」そして「新教育ノ方針」を出して、教科書の根本的改訂・教職員の再教育を計画し、「宗教」についても抜本的な改革方針を示した。10月文部大臣前田多聞はじめ関係者は、教員養成学校の校長及び地方視学官を対象にして、軍国主義と国家主義の教育界からの一掃とともに、文部省による教育上の諸規則や通牒による指示を整理して教育者による教育の創意と工夫の必要性を語った。12月占領軍が「三教科停止指令」つまり「修身、日本歴史及び地理停止ニ関スル件」¹⁸⁾を出したことを受けて、文部省では新たな道徳教育の模索が進められた。文部省の中に設置した公民教育刷新委員会¹⁹⁾により「公民教育構想」が出された。これは、修身と公民的知識を一本化した『公民科』を新設すべきという構想である。新たな公民教育は、①普遍的一般原理に基く理解の徹底、②共同生活に於ける個人の能動性の自覚、③社会生活に対する客観

的具体的認識とそれに基く行為の要請、④合理的精神の涵養、⑤科学の振興と国民生活の科学化、⑥純正なる歴史的認識の重視、という6つの方向を示した。

昭和21年1月に出された詔勅²⁰⁾には天皇の人間宣言が盛り込まれ、新しい教育方針が明らかにされていく中で戦前の教育を推進した思想、教師、教科書等が次々と廃止追放され民主主義への価値観の転換が図られた。昭和21年3月アメリカからJ.D.ストダートはじめ27名の教育使節団が来日し、最高司令官に第1次米国教育使節団報告書を提出した。その中で修身の課程の授業を停止させるに至った理由について、「修身は忠義心を通して秩序を保ち従順な皇民を養成するという点に関して非常に効果的であるが、社会の重要人物に修身が利用され不正な目的と結びついた事実がある」²¹⁾とまとめられた。

昭和21年11月には日本国憲法が制定され、昭和22年3月教育基本法及び学校教育法が制定され、戦後の新教育制度が発足した。昭和22年教育制度が変わり、国民学校は廃止になった。

2 公民教育構想の変容と社会科の成立

公民教育刷新委員会の「構想」²²⁾に対して、当初、占領軍の民間情報教育局（CIE）では、基本的に「公民科」の設置という方向に理解を示していた。けれどもCIEは、昭和21年7月から8月にかけての段階で、『公民教師用書』の内容に修正指示を与えることで、それまで「構想」が進めてきた新たな「公民科」設置の方針を否定し、社会科の設置へと転換させた。CIEの関与による社会科の導入は、「構想」の大きな変容を意味していた。社会科とは歴史、地理を含めた広域総合教科であり、「公民科」とは異質のものであった。「公民科」は修身科に代わり道徳教育の役割を担う教科としての性格を持っていたが、社会科の設置は道徳教育を担う明確な教科が教育課程からなくなることであった。

新制度による小学校中学校教育課程の中には、公民科・修身科ではなく、新たに社会科が置かれた。新設の社会科²³⁾は、これまでの修身・公民・地理・歴史などの教科の内容を融合して、一体として学ぶべき教科と規程している。

公民科も修身科も独立の教科としては設置されなかったが、公民教育＝道徳教育という構想は新制度の社会科に受け継がれた。昭和25年第二次アメリカ教育使節団は9月22日付の報告書の中で、道徳教育は社会科だけでなく全教育課程を通じて徳性を完成させるべきだとする意見を主張した。道徳教育は、全面主義道徳教育を展開することになる。

3 教育勅語と道徳教育

教育勅語問題は、戦後の教育だけでなく天皇制の維持とも結びつき対日占領政策の根幹を左右するものであった。

当初、文部省は「日本的民主主義」の概念と教育勅語の考えは共通であり、両立できるとする見解を示した。前田文部大臣は、「封建時代になって形式的なもの、威嚇的なものに曲げられ、また戦争になって軍国主義的な国家主義というものが出たために曲折された」²⁴⁾とし、教育勅語についての理解を示した。教育勅語はデモクラシーであり、国民である前に人間でなければならないと言うことを示しているのであり、教育勅語を真に見直して教育勅語に還ることの必要性を説いた。この前田の教育勅語に対する理解は、安倍能成、田中耕太郎、天野貞祐等の歴代文相にも共有されており、戦後の教育理念を検討した教育刷新委員会における論議での一方の基調となっていた。しかしながら、教育勅語問題は、昭和23年6月衆参両議院での「教育勅語排除・失効確認決議」を経て、それまでの理解から修正を余儀なくされた。

4 天野貞祐と道徳教育

昭和25年8月第二次米国教育使節団報告書には、「われわれは日本に来てから、新しい日本における新教育は、国民に対して、その円満な発達に肝要な道徳的および精神的支柱を与えることができなかったということをつたえられた。（中略）道徳教育は、ただ社会科だけからと考えるのは全く無意味である。道徳教育は、全教育課程を通じて、力説されなければならない」²⁵⁾と述べられたことにより、道徳教育論議が活発となった。

そのような契機もあり、昭和25年11月文部大臣天野貞祐は全国都道府県教育長協議会において、「私はもとの修身といったような教科は不必要だと考えていたが、最近各学校の

実情をみると、これが必要ではないかと考えるようになった。(中略)そこで、教育の基礎として口先でとなえるのではなく、みんなが心から守れる修身を、教育要綱といったかたちでつくりたい」²⁶⁾と、修身科とも社会科とも異なる新しい道德教育の必要性について発言している²⁷⁾。しかし、天野発言は戦後の道德教育史において混乱を招き、世論の四面楚歌の反撃の中で挫折・頓挫した結果になった。ただし、昭和25年12月8日の読売新聞の「修身科復活是か否か」と題した紙上討論形式の世論調査において「修身科」の復活に約64%が賛成している。

昭和26年1月教育課程審議会は「道德教育は学校全体の責任であること。道德の時間の特設は望ましくないこと。それより、社会科その他について現在の教育課程を再検討し、児童生徒が自ら考え実践しつつ道德を体得してゆくようなやり方を考えるべきである」と、文部省による道德教育の手引書の作成等を要望した。答申に沿って文部省は「道德教育のための手引書要綱」を作成した。(昭和26年4月及び5月)

4 道德の時間を巡る論議の展開

昭和26年7月「学習指導要領一般編」が改訂され、「小学校学習指導要領社会科編」では、「(省略)社会科で養おうとする態度は、いうまでもなく民主的な社会生活における人々の道徳的なありかたにほかならない」²⁸⁾のように社会科が担うべき道德教育の役割を強調した。

昭和28年8月の教育課程審議会答申は社会科の中で道德教育の役割を強調した。この答申に基づき、文部省は「社会科の改善についての方策」を出し、社会科改訂の方向を進めた。以後「文部省対日教組」の対立構図が顕著となり、道德教育を巡る議論は政治色の濃いイデオロギー論の傾向を強くした。

VI 道德の時間の特設とその後

1 道德の時間の特設の経緯と社会的背景

昭和31年3月文部大臣清瀬一郎は教育課程審議会に、教育課程の改正、特に道德教育のあり方について諮問した。昭和32年8月文部大臣松永東は「地理・歴史を社会科の中におりこみ、修身や倫理というものを独立させる

方がよい。父母の多くは、倫理を教育すべきだといっており、このさいはっきりした指針を与える必要からも道德教育を独立教科にしなければならない」²⁹⁾のように述べ、道德の時間の特設を渗ませた。昭和32年11月教育課程審議会は道德教育の強化徹底を図るため、道德教育の時間を特設するべきであるという中間発表を行い、続いて12月に「道德教育の基本方針」を発表した。

昭和33年3月教育課程審議会は、今後も学校教育活動の全体を通じて行う方針は変更しないが、新たに道德教育のための時間を特設するべきであるとの提案を行った。その道德の時間は、「毎学年、毎週一時間以上とし、従来の意味における教科としては取り扱わないこと」を提言した。指導目標として、児童生徒の発達に応じ日常生活の基本的行動様式の理解、道徳的心情と道徳的批判力の育成に努め、他の時間における指導ともあいまって、道徳的实践力の涵養を図るものと位置付けられた。また、特設時間における道德教育は、「児童生徒の発達に応じ日常生活の基本的行動様式の理解、道徳的心情と道徳的批判力の育成に努め、他の時間における指導ともあいまって、道徳的实践力の涵養を図る」ものと位置付け、「①日常生活の基本的行動を理解させ、これを身につけさせるように導く②個性の伸長を助け、生活態度を確立するように導く③道徳的心情を高め、正邪善悪を判断する能力を養う、④国家・社会の成員として、必要な道徳的態度と実践的意欲を高める」を指導目標として掲げた。

この答申を受けた文部省は、昭和33年3月に「小学校・中学校における『道德』の実施要領について」を通達し、「道德の時間」特設の趣旨、目標、指導内容、指導方法、指導計画の作成等についての大綱を示した。特に「道德の時間」特設の趣旨は、「児童生徒が道德教育の目標である道徳性を自覚できるように、計画性のある指導の機会を与えようとするもの」とした上で、「他の教育活動における道德指導と密接な関連を保ちながら、これを補充し、深化し、または統合して、児童生徒に望ましい道徳的習慣・心情・判断力を養い、社会における個人のあり方についての自覚を主体的に深め、道徳的实践力の向上をは

かる」ものと説明された。

昭和33年8月に学校教育法施行規則が一部改正され、「道德の時間」は小学校、中学校において、教科ではないが、各教科、特別教育活動、学校行事と並ぶ一領域として教育課程の中に位置付けられ、昭和33年9月からの授業が義務付けられた。また同日、文部省から小学校、中学校の『学習指導要領道德編』が出され、「道德の時間」の目標、内容、指導計画作成および指導上の留意事項が示された。指導書では、「①日常生活の場において日本の民主的社会の健全な向上発展のために、これからの日本人として望ましい基本的な生活態度や行動様式を自覚的に高めていくようになること。②その自覚の根本は生命の尊重、人格の尊敬、人権の確立、人間愛などのそこを貫く人間尊重の精神でなければならないこと。③その精神を個人の内省、個人と個人、個人と集団、集団と集団、また国家や人類の一員としてなど、われわれのおかれるさまざまな場や人間関係の中で正しく生かしていくための判断力・心情・態度および実践力を育成すること。④その成果として、この精神が社会に共通に理解され、各人の自発的な協力参加によって、民主的な国家社会にふさわしく、かつ、個性豊かな文化や道德性が創造され、実現されていくようになること」³⁰⁾の4点を挙げている。

2 道德の時間の特設と道德教育

「道德の時間」特設への反対論の多くは、修身科についての不信感を基底としながら、生活指導と科学的かつ社会認識能力の育成を重視した主張であった。「道德の時間」の特設に尽力した勝部真長は、「生活指導はその都度起こった偶発的な事件を扱うために、事件として起こらなければ解決できないという欠点を持つために、この偶発性を補うためには、道德の基礎的知識を与える「直接的」方法が必要であり、「道德の時間」としての「道德指導」と「生活指導または生徒指導」を統合したものを道德教育と位置付けていた。生活指導がめざすのは習慣化であると捉え、そのためには、魂の目覚めに目標をおいた「道德の時間」による内面化の過程が不可欠である」と述べている³¹⁾。

学校教育活動の全体を通じて行うことに変

わりはないが、毎週1時間の道德の時間が特設されたことにより内面化の過程が学校教育の中に位置付けられたことになる。

特設の趣旨は、知的な理解・判断の面と、心情・情操の面と、意志・実践の面とにわたって道德教育を徹底するために、目的や内容の確立、教育課程上の位置や性格の明確化、計画的・組織的に指導するための指導計画、内面の心情や判断を培うためにあらゆる指導方法を用いた多面的な指導が必要であり、そのために教育課程の中に位置付けられた。

昭和38年7月教育課程審議会は、「学校における道德教育の充実方策について」を答申し、道德教育の基本は、人間尊重の精神であり、国家社会の倫理は、これに基づいて確立されなければならないとした上で、普遍的原理を示した教育基本法を「真にわが国にふさわしい実践的指針たりうるように、その内容を具体化していかなければならない」とし、「①個人の価値をたつとぶとともに国家社会のよき形成者たる自主的精神に充ちた心身ともに健康な日本国民の育成をめざすこと、②日常生活の中から生きた教材を選ぶとともに、古今東西の教えに学び、日本の文化、伝統も生かして内容を充実すること、③世界における日本の地位と役割にかんがみて、国民としての自覚を高め、公正な愛国心育てること、宗教的あるいは芸術的な面からの情操教育が一層徹底するよう、指導内容や指導方法について配慮すること」の4点を基本方針としてあげた。

おわりに

修身科の歴史は、明治23年教育勅語が發布されるまでの時期と、それ以後の時期に大別される。それぞれの時期において、修身科の停滞と形骸化を克服するために次のような取り組みが行われた。教育勅語が發布されるまでは、教訓・模範・練習という開発教授法の導入、徳育を巡る論争、正善の行為を習慣付けていくという徳育の方針があった。また、国定教科書が導入されてからは、道德を命令的に画一的に教えてきた。目標や内容が規定されると、教師は形式的なことに多く注意を払い、徳目を言葉で説明し、児童生徒に言わせて、それができると満足していた。

特設された道德の時間は、全教師が参加、協力して指導計画を立案することが求められた。教師は、道德の時間の目標、内容に基づき、児童生徒の発達に即して指導案を作成し、指導することが求められた。道德の時間の指導方法も教師の裁量に任されていた。

道德の時間（修身）の在り方・目標・内容・方法は、学校教育や児童生徒の生き方だけでなく、国の在り方にも大きな影響を与える。修身の停滞と形骸化の変遷は、現在の道德の時間を示唆している。道德教育史を踏まえ、今後の道德の時間の方向性を十分に検討することが大切である。

- 1) 道德教育の充実に関する懇談会「今後の道德教育の改善・充実方策について（報告）」2013、pp.2-3
- 2) 貝塚茂樹「なぜ道德の「教科化」が必要なのか」『道德の時代が来た』教育出版、2013、p35
- 3) 東京学芸大学「総合的道德教育プログラム」推進本部「大学・短大における教職科目（道德の指導法）に関する調査」結果報告書
- 4) 藤田昌士「修身科の成立過程」東京大学『教育学部紀要第八巻』、1965、p193
- 5) 安川寿之輔「道德教育史Ⅱ第2章」『世界教育史大系第39巻』講談社、1977、p86
- 6) 藤田昌士「修身科の成立過程」東京大学『教育学部紀要第八巻』、1965年、p196
- 7) 勝部真長「道德教育の歴史」玉川大学出版部、1986年3月、p18
- 8) 安川寿之輔「道德教育史Ⅱ第2章」『世界教育史大系第39巻』講談社、1977、pp.95-96
- 9) 久木幸男「日本教育論争史録・第1巻近代編（上）」第一法規出版、昭和55年7月、pp.41-50
- 10) 浪本勝年他『資料 道德教育を考える』北樹出版、2006、pp.31-32
- 11) 勝部真長「道德教育の歴史」玉川大学出版部、1986年3月、p31
- 12) 勝部真長「道德教育の歴史」玉川大学出版部、1986年3月、p.33-34
- 13) 安川寿之輔「道德教育史Ⅱ第2章」『世界教育史大系第39巻』講談社、1977、pp.129-130
- 14) 勝部真長「道德教育の歴史」玉川大学出版部、1986年3月、p36
- 15) 勝部真長「道德教育の歴史」玉川大学出版部、1986年3月、p.38-41
- 16) 勝部真長「道德教育の歴史」玉川大学出版部、1986年3月、p.74-76
- 17) 勝部真長「道德教育の歴史」玉川大学出版部、1986年3月、p78
- 18) 浪本勝年編「史料道德教育を考える」北樹出版、2006年4月、p61
- 19) 委員として、東京大学教授の大河内一男、田中二郎、和辻哲郎らの名前があった。
- 20) 浪本勝年編「史料道德教育を考える」北樹出版、2006年4月、p62
- 21) 勝部真長「道德教育の歴史」玉川大学出版部、1986年3月、p162
- 22) 勝部真長「道德教育の歴史」玉川大学出版部、1986年3月、p.163-165
- 23) 文部省『学習指導要領 一般編』、昭和22年3月、p13
- 24) 座談会「アメリカ民主主義」『朝日新聞』、1945年10月4日
- 25) 宮田丈夫「道德教育資料集成 3」第一法規出版、昭和34年、p418
- 26) 『読売新聞』1950年11月7日夕刊
- 27) 勝部真長「道德教育の歴史」玉川大学出版部、1986年3月、p168
- 28) 文部省「小学校学習指導要領 社会科編」
- 29) 教育記者の会・道德教育研究会『文部省発表道德実施要領の解説』明治図書、1958、pp.910
- 30) 文部省「小学校道德指導書」明治図書、1958年、p4
- 31) 勝部真長『特設「道德」の考え方』大阪教育図書、1958

展覧会「生きている神話 Living Myth」について 展覧会企画の研究と実施報告

皆川 嘉博

MINAGAWA Yoshihiro

この研究は、秋田公立美術大学のような地方の美術大学卒業生たちが、地方から都心で作品発表をする上での問題点を探り、作品発表の場を探し、また展覧会を企画することに結びつけることを研究とした。

具体的には、東京銀座にある「藤屋画廊」にご協力をいただいて、実際に展覧会を企画し、作品の展示発表を行った。（会期：2013年10月1日～10月12日）

出品者は、秋田公立美術大学の教員1名、助手1名、学生（3年生）1名、秋田公立美術工芸短期大学の卒業生4名、教務補助員（指導助手）1名の、合計8名である。

展覧会コンセプトから、DMハガキの制作、A4版10ページのリーフレットの制作、作品梱包、作品搬入、セッティング、鑑賞者に作品説明、作品搬出、お礼状ハガキの制作まで広範囲におよぶ、いわば展覧会実務を実際に実施した。

そこから見えてきた問題点を上げ、検証することによって、より良い展覧会発表のあり方について研究する。

1. はじめに

秋田公立美術大学は、2013年4月に短大を母体として開学した新しい大学であり、2013年現在の主体は1年生である。そのため、作品発表ということに対して、学生に意識させるにはまだ早く、今回は1年生ではなく、短大から3年次編入した学生1名に参加してもらうことにした。

また、秋田公立美術工芸短期大学の優秀な卒業生たちを選び、東京銀座の藤屋画廊で展覧会を開催することにした。

企画にあっては、秋田公立美術大学講師で芸術神話学者の石倉敏明先生に、助言をしていただき、出品者で検討を重ねていくことになった。まずは展覧会コンセプトについて検討に入ることにした。

ただ、作品を並べるのでは、秋田公立美術工芸短期大学OG展になってしまう。展覧会の根底に流れるテーマ・コンセプトを考え、作品制作をしてもらう。そして、それは次世代へ繋がるような新しいコンセプトでなけれ

ばならない。そうでなければ、若い作家たちが関わる意味がなくなる。

そのように考え、平成25年4月からコンセプトの検討に入った。2月に藤屋画廊から企画展の開催依頼があり、作品発表の場所は確保できていた。コンセプトが決まれば、出品者の選定もでき、依頼を承諾いただければ、出品者も決まる。展覧会に向けて、スタートが切れるわけである。

秋田のような地方から首都圏の画廊（ギャラリー）や美術館、デパートの美術画廊で展覧会をする上での問題は、第一に、展覧会を企画するギャラリーオーナーや、美術館学芸員に巡り会う機会が、非常に少ないということである。これらの人々に巡り会うことができないと、いくら、展覧会開催を望んでも、現実に開催することはできない。したがって、そのような場所を自分たちで、積極的に作る必要がある。

今回は、藤屋画廊にご理解をいただき、10月の大変に良い時期に2週間展覧会をさせて

頂くことができた。藤屋画廊は、銀座の中央通りの1等地に面した、場所的に大変にわかりやすい画廊で、多くの絵画ファンが訪れる画廊である。1階部分にはガラスのショウケースがあり、平面作品を展示することができる。2階がメインの会場で、床面積は72.6平方mで、奥行き14.5m、幅4.7mの、天井までの高さが3.65m、8人で展示するにはちょうどいい空間である。

私はここで、過去に4回、企画個展を開催してきた。それは、どのような経緯かという、私が東京芸術大学の学生の時、東京都美術館で卒業制作展に作品出品をしていた。その時に藤屋画廊のオーナーに作品を見てもらい、後日個展の依頼をいただいたのである。その依頼も、卒業してから4、5年経ってからであった。というのは、私は他の京橋の画廊の依頼を受け、企画個展を3回ぐらいしていた。その後に依頼を受けたわけである。やはり、卒業制作展などは、若い作家にとって、外部の美術関係者に会える、最も良い機会である。よい発表をすれば、数年前の展覧会でも覚えていてくれるものである。地方の若い作家にはそういうことが少ないのが現状である。インターネットの普及で、私が学生当時よりは情報が得られやすくなっているだろうが、まずは、人間同士が実際に会うことが、物事が始まる第一条件となるであろう。

2. 展覧会コンセプトを自身の制作から導く

この展覧会のコンセプトは、つまり展覧会を開催する趣旨の決定であり、それぞれが制作する作品の共通のテーマの決定である。

この「共通のテーマ」というものが、この展覧会を成功させる鍵を握っているように考えられる。作品発表者は、5～10人程度を当初は考えていた。あまり大人数になると、せっかく設定したテーマが希薄なものになってしまうからだ。

作品の制作者たちは、それぞれ自分の制作テーマを持っている。それを、ただ持ち寄るのであれば、単なるグループ展となってしまう。それぞれが、更なる成長の糧になる展覧会にしたい。それには、良い共通のテーマが必要である。

そこで考えたのが、自分自身もこの展覧会に作品出品しようと考えていたので、自分自身の作品コンセプトを突き詰め、他者（ほかの出品者）との関係性を検討していけば、自然と「共通のテーマ」を導きだせるのではないかと考えた。

私自身は彫刻家として、彫刻作品を制作してきた。そのルーツは父親が彫刻家（木彫）であったことに大きく影響されている。子供の頃から、粘土の造形を楽しみ、義務教育の美術の授業で褒められ、どんどん美術の世界に引き込まれていった。特に高校2年の時に初めて木彫作品を造った時の感動が、現在の私の作品制作に繋がっている。

その後、東京芸術大学の美術学部彫刻科に入学し、彫刻の専門的な勉強を始める。1、2年時は彫刻のそれぞれの技法、彫塑、木彫、石彫、金属加工、を学び、同時に基本的な彫刻の考え方を学んだ。秋田県出身の私は東京芸大で見る、聞くこと、すべてが興味深いものだった。特に入学した直後に見た、大石膏室の石膏像たちに感動した。それは2年間の予備校生活を経て入学したという経緯もあり、石膏像＝西洋美術への憧れでもあった。芸大の石膏像は、ボストン美術館から寄贈されたもので、そのほとんどがオリジナルからの一番型で造られている。つまり、オリジナルに最も近いレプリカなのである。これまで予備校で描いていた市販の石膏像とはまるで違い、かたちはシャープで鋭く浮き上がり、オリジナルの迫力に肉迫していた。この当時、私の西洋美術への憧れ・関心のピークであったように思う。つまり大学入学後はまず西洋近代美術（フランス彫刻、イタリア彫刻）の影響、関心から、大学生活がスタートする。

入学してすぐに、人体裸婦塑造を始める。それはまさに“美術の理解の始まり”にちがいない。学生としては、目の前の裸婦の制作に必死であったが、大学の指導方針を後から考えてみると、そうであった。それから、2年生3年生と、徐々に、日本の現在の美術の状況、世界の美術の状況に関心を持つようになり、4年次の卒業制作へと突き進むわけである。

私の場合は、3年次の後半と4年次の前半に、最も制作のテーマについて悩んだ。それ

は、大学の中の授業とその当時の日本の美術の状況がかけ離れていたように感じたからである。今、考えると、大学の学部はまさにベーシックな、“基本”を学生に叩き込むという指導概念だった。(特に彫刻科は)

ただ、学生は、その当時の日本の美術：いわゆる“現代美術”の影響を、直接的に受けていた。日々の大学の授業の中での、自分の彫刻制作に、いきづまりを感じていた。

当時は、日本経済もバブルに沸き、美術関係にも大きな資金が回ってきているといった状況だった。作品はどんどん大きくなり、一学生の実作とはかけ離れた存在として、“現代美術”を見ていた。

そんな時に、あっという間に注目を集め、世界へ進出していったのが、村上隆さんだった。谷中のBATHHOUSEの個展を見に行ったことを覚えている。奈良美智さんの彫刻作品も、その画廊ではじめて実物を見たように記憶している。

伝統的な彫刻表現を学んできた私には、到底理解できなかったが、それはそうである。彼らは日本人が初めて行う表現をはじめたのである。そして、世代的にも非常に近く、反発を感じていたのは、私だけではないと思う。同時に、平面作家が立体を造ることに對して、大変批判的であった。今、考えると、大変に狭い見方に、自分は陥っていたのである。美術の最も大切な要素：自分を自由に解放する、ことができなくなっていた。

そのように、大学教育のアカデミズムと、台頭する“現代美術”表現の狭間で悩み苦しんでいる時に巡り会ったのが、日本の古代美術：縄文の造形美である。

卒業制作のテーマを悩んでいた時期に、東京国立博物館の日本の古代美術の展示作品に衝撃を受けた。縄文土器にはじまり、縄文土偶、弥生式土器、古墳時代の大型埴輪、など、まさに日本文化の源流・ルーツを垣間みた思いだった。特に、縄文土偶の何時代とも似ていない、オリジナリティーに感動した。

そこには、西洋美術でも、現代美術でもない、“日本人の源流”があった。美術の最近の流行に左右されるような表層的なものではなく、日本人の魂の根源になるようなリアル

ティーがそこにはあった。

そして、そうしたことを引き立てる、もう一つの要素として、素材の強さが上げられる。すべて“野焼き”という最も原始的な技法で生み出された“素焼き”で、亀ヶ岡遺跡出土の遮光器土偶は特に高温で焼きしまったような、高密度な表面が見られる。このような表面の密度は、形態を強く見せる、一つの要因と言える。当時、大学では、テラコッタ(素焼き彫刻)の技法を学んでいたが、焼き上がってから着色する、その技法に、行き詰まりを感じていた。そこで“野焼き”という技法を知り、実家(秋田県十文字地区)の休耕田で試すことにした。

父親は農業(稲作)の傍ら、彫刻をしていた。私は大学生の3、4年生次は、実家の稲刈りを手伝いに帰省したりしていた。稲刈り後に“籾殻”が大量に出る。この頃の農家は、籾殻を燃やして肥料にしていた。この籾殻が野焼きの大変に良い燃料になることを知り、卒業制作の前に試してみた。

“野焼き”された作品の表面には、煤の美しい陰影が残った。その表面を見てみると、なにか真実を知るような喜びが感じられた。私の彫刻作品のテーマである“源流シリーズ”の誕生である。ここから、日本人のルーツを探るという、制作研究をスタートさせることになる。

これ以降「源流—何々の民—」として作品制作を続けてきた。同時に、形を突き詰めて単純化かさせる抽象彫刻の表現から、具体的な人間像を造る彫刻制作へと傾いていった。

野焼きで人間像：人体像を造るということは、焼き方にもかなりの精度を求められた。簡単にいうと、野焼きは煤(炭素)が黒く表面に残る。それが良いところであり、均一に焼けないのが魅力である。ところが、人体像を造ると、特に女性像の顔の部分が黒くなると、大抵の人が違和感を感じる。時には、「戦争批判の表現ですか？」などと聞かれる。自分が意図して制作していることと、あまりにギャップがあるため、女性像の顔はできるだけ黒くならないように、火のまわりを考えて焼成している。

日本人の原始の姿を想像して、彫刻作品にしているが、古代人を復元しようとしている

わけではない。自分のイメージの中の人間像たちである。それは、心の中の物語であり、現実の人間像とはかけ離れ、超人的な、神話の世界の人間になることがある。もっと根底には、自然の荒々しい部分への恐れなどがあるかもしれない。それは畏怖だけではなく、精霊に対するような憧れに似た気持ちもわいてくる。

秋田県の男鹿半島地方に残る「なまはげ」も、ある見方をすれば、精霊の化身である。それは、人々の自然への畏怖と敬意の現れであり、そのことを幼少期に人間に叩き込む儀式である。“なまはげ”もまた、神話の民であり、人間の根源的な思想の現れである。ここで「神話」というテーマに、自分の作品が辿り着いていることに改めて気付かされる。

「神話」というテーマを考えてみる。人類の歴史をひも解けば、人類の文化遺産の発祥は、“神話”である。人類が英知を得たとき、思想が生まれた。つまり人間を超える存在“神”の出現である。その神の物語を特化させていったのが、「神話」である。世界的に最も有名なのが“ギリシア神話”である。神：ゼウスを中心に、何とも、興味深い物語が展開される。現在でも多くの人々が興味をいだき、愛されている。そこには、人間の根源的な欲求が描かれ、神は人間には到底及ばない能力で成し遂げてしまう。その痛快さ、憧れも、人々を引きつける要因となっているのではないだろうか。

日本美術において、「神話」の世界を最も表現したのは、岡本太郎（1900～1900）氏であろう。岡本太郎氏の足跡で、記憶に新しいのは、東京渋谷駅に掲げられた大壁画：明日の神話である。この絵は、メキシコ政府の依頼で、メキシコで制作された。太郎の死後、メキシコで発見され、日本で修復、展示された。独特の記号化された人間の表現、絵の持つエネルギーは人々を圧倒した。壁画になることで、この絵は、いい意味でも悪い意味でも、モニュメンタルな側面もはらむことになる。

3. 「生きている神話」をテーマに制作依頼

私自身の制作の中で、自然に沸き上がってきた「神話」というテーマを、この展覧会のテーマにするアイデアが浮上してきた。

ただし、今、自分たちが展覧会のテーマとして考える「神話」は、古代人が思い描いた過去の神話ではない。ましてや、岡本太郎氏が表現してきた神話でもない。自分たちが日常生活の中で、それぞれの心の中に思い描く“生きている神話”である。

芸術人類学者で神話学者である石倉敏明先生のご助言で、展覧会名を「生きている神話Living Myth」とすることにした。

早速、作家の選抜・交渉に入った。

交渉の結果、以下の方々の展覧会参加となった。

秋田公立美術大学からは、教員：皆川嘉博
助手：福永竜也、学生：藤本直美

秋田公立美術工芸短期大学からは教務補助（指導助手）：中里愛海、

秋田公立美術工芸短期大学卒業生：熊谷峻、境田亜希、伊藤早苗、小山内愛美、合計8名が今回の企画を快く引き受けてくれた（敬称略）。

企画協力：秋田公立美術大学講師 石倉敏明氏

ここで出品者を紹介したい。以下の7名と私を加えた計8名で「生きている神話」を表現した。

熊谷峻（30）＝ガラスコース専攻科修了、出品作品名「ゆるやかな活動」（図1）＝は、卒業制作で「学長賞」を受賞した。その後、研究生を経て、短大の教務補助を勤め、今は富山県のガラス工房で制作に励んでいる。ガラスを石膏型に溶かし込んだ作品は、遺跡のような独特の存在感がある。

境田亜希（31）＝ガラスコース専攻科修了、「Urns」（図2）＝も卒業制作で「学長賞」を受賞した。卒業後に1年間研究生として大学に残った。今は、富山県の熊谷と同じガラス工房でガラス作家たちの助手を勤め、合間

に自分の制作に打ち込んでいる。独自の感性で器状のオブジェを制作。今にも崩れ落ちそうな作品は、はかなく脆い生命を象徴しているようでもある。

小山内愛美(24) = 工芸美術学科絵画コース卒、「月に近づく時」(図3) = は、卒業制作で「学長賞」を受賞し、早くから才能が認められていた。近年は全国で展開されている「イレブンガールズ アートコレクション」に参加。平成25年2月には東京池袋東部百貨店で個展を行うなど、首都圏・全国で発表の場を広げている。秋田、大仙、男鹿の各市で絵画教室「うさぎの芽」を主宰し、子供たちへの絵画指導も積極的に行っている。

伊藤早苗(27) = 工芸美術学科絵画コース卒、「プシュケとアモル」(図4) = は、卓越したデッサン力で絵画を制作し、近年は中央美術団体の「白日会」に出品している。静寂を帯びた「青の世界シリーズ」には定評がある。秋田美術作家協会に所属し、今後の活躍が期待される。

中里愛海(22) = 陶芸コース専攻修了、「からす」(図5) = は、短大に残り、基礎造形の教務補助を勤めている。2年在学時にテラコッタ(素焼き彫刻)で麒麟の頭部を制作し、秋田県美術展(県展)で見事に奨励賞を受賞した。動物をテーマに「陶」で制作し、独自の世界を醸し出している。

藤本尚美(22) = 工芸美術学科漆コース卒、「ますます不完全な僕たちは」(図6) = は、出品者中ただ一人の学生。卒業制作で乗用車のボディーに漆を塗り、その大胆な手法が評価され「学長賞」を受賞した。秋田公立美術大学のアーツ&ルーツ専攻3年次に編入し、「KAMIKOANI プロジェクト秋田」に出品し、注目を集めている。

福永竜也(27) = 金沢美術工芸大学大学院修了、「離別」(図7) = は、平成25年4月から秋田公立美術大学のアーツ&ルーツ専攻の助手として勤めている。主に大理石を扱っており、卓越した技術で彫り、説得力ある造形

力を見せている。「KAMIKOANI プロジェクト秋田」では、棚田に穴を掘り、アース・ワーク的なインスタレーションを発表し、破天荒な表現には今後も目が離せない一人である。

そして私は「源流—神話の民—」(図8) というタイトルの彫刻を出品した。

4. 出品者の、リーフレットへの寄稿文

リーフレットの作成(図-11)にあたり、それぞれに「生きている神話」という共通のテーマで制作してもらった作品の説明文を寄稿してもらった。もちろん、作品の説明に留まらず、自身の制作コンセプト全般に渡ってのコメントでも構わないことにした。

熊谷峻 作品題名「ゆるやかな活動」

「化石や土器などの発掘品、砂漠に埋もれた貝殻や空き瓶、複雑に構築された鉱石、私はそういったものに心を惹かれる。

それらは、欠け、割れ、崩れて、溶けて、くっついて、重なって、長い長い時間の中で少しずつ、形を変えてゆく。

私が制作するガラス作品は、1000度という高温の窯の中で長い時間をかけ、型の中にガラスが流れ土と一緒に溶け合うことによって形成されていく。

その、真っ赤に光りドロドロの液体になったガラスと、鈍く光り焼き締められていく土が、一つのカタチと成り、姿を現す様を想像したとき、私は意識する。

ものやこと、感情や思いを含めた全ての出来事は、大きなうねりの中にあり、ゆるやかに、絶えずカタチを変えてゆくひとつのカタマリのようなものではないか、と。」

境田亜希 作品題名「Urns」

「人間は誰かを想ったり、気配を感じとる生き物だ。

そして誰もが少なからず、心の負担を楽にするための儀式をとりおこなう。

それは、「重み」や「負担」を軽くさせ、
新たな出会いと別れを果てしなく繰り返し
続ける。

どうやら人の脳は悲しみを忘れる性質に
なっているようだ。

私も同様に忘れる為の手段として、
また、思い返す為の儀式として
この骨とガラスから成り立つ「壺」を制作
した。」

小山内愛美 作品題名「月に近づく時」

「私は、自然の生命力を題材に絵を描いて
おります。その中の一つに「月と蛙」シリー
ズがあり、夜中に外を散歩していたら電光が
なくとも明るすぎる月の美しさに感動し、ま
た日中によく観察していた蛙と一場面を絵に
描いたのがきっかけで誕生したものでした
が、月と蛙の関係性についてより追求してみ
ると沢山の神話や伝説が世界中に存在するこ
とがわかりました。満ち欠けを繰り返す月は
生きているのか死んでいるのかわからない様
な存在、蛙も冬眠しながらまた土から生まれ、
沢山の子供を産む多産の象徴。そんな二つの
生きている生命を絵に描いてみたいと思いま
した。今回は両側に古来より多くの神話で「死
者の象徴」言われてきた木菟（ミミズク）を
配置することで“生と死の対峙”の意味合い
を持たせる三部作を制作致しました。まだま
だ力及ばぬ点がありますが、緊張感ある雰
囲気を味わって頂ければと思います。今後も
このシリーズに取り組んでいきたいと思っ
ております。」

伊藤早苗 作品題名「プシュケとアモル」

「この作品は、ギリシア神話の『アモルと
プシュケ』から影響を受けた作品で。

アモルとプシュケが試練や苦難を乗り越え
た末に、やっと再会した喜びを描いています。
一度は疑念から愛を失い、情熱でそれを取り
戻したプシュケ。人を愛するということに、
一途に信じ、思い続ける『愛』の形は、現代
においても変わることなく『美しい』と私は

思います。

譲れないもの・大切なモノを、健気に追い
求め、守り続けるプシュケの姿に自分の絵画
に対する精神を重ねました。

このような擬人化された概念（プシュケ
『魂・精神』はアモル『愛』を得て二人の間
にはウォルプタース『喜』が生まれる）は生
活する中で、私達が日々感じていることでは
ないでしょうか。

この作品から、信じる心その精神の清らか
さ、美しさを少しでも感じてもらえたら嬉し
く思います。」

中里愛海作品題名：「からす」

「アイヌ神話を読んで。

へそを曲げて姿を消してしまった太陽に、
神様は困り果てていた。

そんな太陽を、からすたちがひっぱり出し
た。

燃え盛る太陽をくわえて黒こげになった
からすたち。

以来からすは、多少のイタズラを働いても、
神様からのおとがめがないらしい。」

藤本尚美

作品題名「ますます不完全な僕たちは」

「あの日かじった果実によって私達たちは
不完全になってしまった。

かじればかじるほどに体は酸化してま
す死に近づいていく。

それでもかじらなければかじらないほどに
ますます生きてはいられない。

そんな自己矛盾に陥った不完全な僕たち
に。」

福永竜也 作品題名：『離別』

「動物シリーズのシロクマ。この動物シリ
ーズは、自身の環境の変化に伴う精神性を映し
出している。より感情移入しやすい人間と類
似している動物をモチーフとし、様々なシ
チュエーションを展開していく。自然界であ
り得る場面やそうでない場面。その様々な動

作や環境は、私の感情のメタファーである。

象徴性のある環境がより作品の物語性を引き出し、作品に深みを与えていると考えている。単体だけでは想像の範囲が狭まり、物語性が生まれにくい。複数の要素があることによって関係性が生まれ物語という時間が生じるのである。人間は様々な情報から推測し自己完結する。その情報に幅を持たせることによってさらに複雑な創造が生まれてくるであろう。それは何もないものが、意味を持つことということである。

本作は、私の周りの環境が変わり疎外感を感じたことから始まっている。

常に孤独と向き合い、過去の記憶に捕われ夢うつな状態である。」

皆川嘉博 作品題名「源流－神話の民－」
「日本人は何処から来て、何処へ行くのか」源流シリーズは、日本人のルーツを探る旅でもある。それは“人間の根源的すがた”を探し求める旅のようでもある。

人間は牙の生えた動物から進化した。その進化を“変身”と、とらえてみる。人間が瞬時に獣から美しい女性になる。その逆もありで、人間から野獣になる。

そんな超人的な、半人半獣の女性。変身とは、進化したのか、退化したのか。それは、現代に行き辛さを感じている、日本人女性の姿のようでもあるし、“野生”を追われ牙を抜かれた現代人の叫びの姿にもみれる。」

リーフレット冒頭の文章：文責 皆川嘉博

「「生きている神話」とは、現代に生きる我々の、誰の心の中にもある物語のことである。古代文明の、すでに滅んでしまった神話のことではない。

制作する上において、作者は様々なイメージで表現を始める。それは、まったく個人的な世界である。それぞれの思いで、あるものは大理石を彫り、筆をとり絵を描き、土を焼き、ガラスを溶かし、漆を使って作品を造る。その過程は、穏やかな春の日差しのようにもあれば、荒れ狂う嵐の中を進むようでもある。

試行錯誤し、作品は積み上げられる。

作者が、己の内面を深く掘り下げ制作し、その世界を神格化する“神話”の世界まで到達したとき、多くの人々を“真”に感動させる“力”を得る、可能性を秘めているのではないだろうか。

今回の様々な素材・スタイルで制作をしている“秋田”の地で巡り会った若い作家達の展覧会が、そのような可能性を秘める、発表になれば良いと考えている。

一人ひとりの作品世界を本当に突き詰めた時、作者が意図せずとも、おのずと見る者を魅了する表現というものが誕生しうるのはないだろうか。そして、それこそが真に“生きている神話”になるのである。」

5. 作品制作・作品コンセプトの文章化

展覧会のテーマ「生きている神話」に添って、それぞれ作品の制作を開始した。

テーマに関しては、それぞれ何回かの打ち合わせを行い、テーマの理解を深めてもらった。これまでに制作していた作品と、今回の展覧会のテーマが、大体当てはまる作家もいて、そういう作家はスムーズに作品制作も進んだが、ほぼ一から作品を考えて行った作家は、作品完成が展覧会開催日ぎりぎりとなり、準備期間の短さが制作に影響を与えた。

しかし、そういった試行錯誤をし、制作をしてもらうのも今回の展覧会の狙いである。美術作家は作品制作において、大きな部分で自身の感覚や感性にゆだねた制作をしがちである。もちろん、芸術作品制作とは、そういうものであるが、例えば、そのような感覚や感性を具体的な言葉で表現してもらう。それはもちろん実際の制作ではないので、二次的な産物で、ある意味、嘘っぽくなってしまいがちだ。しかし、作品を見る者が、同様の美術家で、同様の技術を持つ者であれば可能かもしれないが、大半の人々には伝わりにくいものである。作家たちに、リーフレットの原稿を考えることも、作品制作と同時進行してもらい、それぞれ、作品コンセプトの文章化も意識してもらった。

文章の長さは400字程度。面白いことに、

個展の挨拶文のように書いてくる作家もいれば、詩的な内容で、己の内面世界を語ろうとする者もいる。それは、作家それぞれが、自分の作品と文章の関係をどのように捉えているか、一目瞭然で理解できる。ここはあまり制御しないで、作家たちの思うままの文章をリーフレット（図-11）に載せることにした。

私の作品に対する文章も、自身のこれまでの作品コンセプト：源流シリーズの説明に始まり、今回の出品作品のコンセプト：進化＝変身について説明した。これは、長い時間の中では“進化”であるが、これを一瞬の出来事と捉えると“変身”ではないかということである。つまり、進化と聞くと、長い時間をかければ獣から人間への変化も納得できるが、瞬時にこの進化が起きれば、それは怪奇現象のように人は納得せず、恐怖すら覚える。これと同様に、物事の見方を変えれば日常の何気ない風景が、劇的な変化の要素を持って、見る者に迫ってくるのである。

6. 作品梱包・搬入・セッティングの実際

9月下旬、それぞれが制作を終え、作品を梱包し、藤屋画廊に作品を送った。皆川、福永、中里、藤本は、大学近くのヤマト便で送った。短大卒業生の、伊藤、小山内はそれぞれ秋田県内の自宅から送り、熊谷、境田は富山市内の自宅から送った。作品到着時刻は、9月29日（日）am11:00～pm5:00とし、次の日9月30日（月）am11:00～pm5:00に、作品セッティングを行った。

作品セッティング作業参加者は、熊谷・境田・伊藤・中里・皆川で、まずは作品の梱包を外して行った。

作品の展示の位置は、あらかじめ皆川が配置図を作っておいた。それは、この画廊で企画個展を4回行っているので、作品の配置はだいたいイメージできた。しかし、私の個展の場合は、平明作品はデッサンぐらいで、あまり大きな絵は展示した経験がなく、壁面の絵画と、画廊床面中央に展示する、立体作品の見え方は、実際に作品を展示しないとわからなかった。

壁面の絵画をはじめにセッティングした。画廊入り口からは入り、正面奥の壁に小山内

愛美の作品、向かって右、左の側面の広い壁に伊藤早苗の大きな絵画を配置した。奥の小山内さんの作品は、メインの「月に近づく時」の3部作を中央に配置し、5枚組の「月時刻蛙」を左に、同じぐらいのサイズの絵画を右に配置した。

伊藤早苗のP120の作品は、一番広い壁に配置し、次に広い壁にP80の「プシュケとアモル」を配置した。

床面中央には、福永・中里・藤本の作品を配置した。壁の絵画との重なりは、あまり気にならなかった。絵画を見る為のひき（絵画までの距離）も十分とれた。

皆川の2作品は、奥に向かって左側面の壁際に配置し、境田の3作品は奥に向かって右の壁際に配置した。

熊谷の2作品は、手前に向かって右の壁際に配置した。

あと、絵画小品は、カウンターの後ろの黒い壁にかけ、残りは、1階のショーウィンドー、2カ所に6点ずつ配置した。

ガラス作品小品は、カウンターの前に机を出し、16個を展示した。

カウンターには小山内の作品ハガキをおいた。

7. 展覧会発表

展覧会名「生きている神話 Living Myth」

会期：2013年10月1日（火）～10月12日（土）

AM11:00～PM6:00（最終日PM5:00）

会場：藤屋画廊

〒104-0061東京都中央区銀座2-6-5

藤屋ビル2階 電話：03-3564-1361

展覧会初日10月1日（火）を迎えた（図-9）。作品セッティングも満足いくものとなり、それぞれの作品を、無理なく見せられる配置になった。絵画と立体作品のバランスもよくなって若い作家たちの、みずみずしい新鮮な空間が造られたように感じた。

1階入り口には、B1サイズのポスターを張り、銀座中央通りを歩く人々の関心をひくようにした。1階奥のエレベータまでの壁際のショーウィンドー2カ所に、小山内愛美の絵画小品を、それぞれ6枚ずつ置いた。2階

のメイン会場までの導線となり、作家たちの物語へのプロローグとなる。

2階メイン会場入り口には、秋田魁新報に寄稿し、掲載された紙面を展示した。これは、2013年9月25日（水）に秋田魁新聞の文化欄に1,600字の文章を寄稿したものでこの展覧会の趣旨について、わかりやすく紹介したものである。

初日、AM11:30頃、AKT秋田放送（テレビ局）の取材が入った（図-10）。会場内、全景の撮影をし、各作品を丁寧に撮影してくださった。伊東早苗の一番大きな作品をバックにインタビューをされた。伊藤コメント：「銀座の画廊という、自分にとって特別な場所で、作品発表をできたことは、大変嬉しい。この経験を今後の制作に役立てたい」と語った。プロデュースを手がけた皆川にもインタビューされた。皆川コメント：「秋田の若い芸術家たちを、ここ銀座で紹介したいと思い、企画した。多くの方々に見に来てほしい。来年、秋田は国民文化祭もあり、これをきっかけに、秋田にも興味を持ち、人々が秋田に来てくれることを願っている。」PM6:00～スーパーニュースの中で放映され、紹介された。大変に良い、宣伝となった。会期中に秋田魁新聞の取材を受け、2013年10月9日の紙面に掲載され、秋田県内の多くの方々に紹介して頂いた。マスメディアとしては、月刊美術10月号に展覧会紹介欄に宣伝記事を掲載した。

8. 展覧会期間中の反応

展覧会期間中には、多くの方々にご来場をいただき、おおむね、良い印象を受けていた。以下、敬称略）

会場全体について：大変に若々しい作品たちで、素敵である。絵画と彫刻がお互いを引き立てている。

小山内愛美の絵画作品について：見ていて大変癒される。蛙の連作が良い。ミミズクの表現が素晴らしい。

以前から面識があるが、あっという間に売れっ子になり、このような銀座の画廊で展示できるようになり、感慨深い。

伊藤早苗の絵画作品について：デッサン力がすごい。よく描いている。リアルな表現が素晴らしい。大作を全体的によく描いている。人間愛がよく伝わる。

熊谷峻のガラス作品について：ガラスの表情が不思議である。形が面白い。ガラスの小品は、色がメタリックで面白い。

境田亜希のガラス作品について：ガラスと思えない。脆そう。はかなげな印象を受ける。骨灰の白さが美しい。作品に入っているヒビが面白い。小品は、カラフルできれい。いろいろな色があるのが興味深い。

藤本尚美のリング作品について：形が面白い。本物のリングを漆でコーティングした、アイディアが素晴らしい。リングの欠けた部分を金色にしたのが良い。リングの並び方が良い。

中里愛海のからす作品について：非常にリアルで素晴らしい。作品のコンセプトと合っている。大きさが良い。

福永竜也の石彫作品について：シロクマが可愛い。大変よく彫ってある。石の角柱の均一に切られたミゾが美しい。固い石をよく彫ってある。

皆川作品について：2つの作品が対象をなしていて、興味深い。目の表現がリアル。目の陶の表現が面白い。

9. おわりに 今後の展開について

今回、展覧会を企画してみて、最終的には満足のいく展覧会になったのではないかと考えている。そして何より、展覧会に参加してくれた皆さんに感謝したい。

展覧会コンセプトを一から考えることも大変勉強になった。作家たちそれぞれに個性があり、これまで造ってきた作品もちがう。それらをまとめるのではなく、一つのコンセプトを展覧会テーマとして、作品制作に入ってもらった。

“神話”をテーマにしようという考えは、

はやくから私の中にあった。芸術人類学者で神話学者である石倉敏明先生の支えもあり、「生きている神話 Living Myth」を導き出したことは非常に大きいことであった。

“神話”という、どうしても古代神話をイメージしてしまうが、現在進行形で、作品制作をしている作家、それぞれの物語をテーマにしたかった。「生きている神話」には、そのような言葉の響きがあり、私自身も、しっくり来た。

選んだ作家それぞれ、これまで制作してきた作品をみれば、できあがる作品が素晴らしいものになることは確信していたが、このコンセプトを伝えるのが難しかった。そのため、6、7月と、大学の研究室に集まり、打ち合わせる機会を持った。

“生きている神話”と聞いて、作家それぞれがイメージできたように思う。自分たちの心の中の神話を制作してもらいたかった。

今回、特に、中里愛海の作品“からす”はこの展覧会のコンセプトに一番良くマッチした作品となった。アイヌ神話を読み、そこから丁寧に自分の制作に絡めて行った。作品制作自体には人一倍苦労し、期日ぎりぎりまで窯焚きを繰り返した。作品の完成度には、本人は満足していないだろうが、今回の中里の制作には、コンセプトに忠実に、そして真摯に取り組む姿勢が見え、大変評価できる。そして、今後の自分自身の制作に繋がると思う。

作品自体もこれまでにない、リアリティーを持った。今回の作品に満足していないところも、制作に対して妥協していない現れである。

秋田公立美術工芸短期大学や、秋田公立美術大学などの地方大学出身者が、地方から首都圏へ作品発表することは容易なことではない。

秋田公立美術大学も、大学として、卒業制作展を首都圏で開催するなどの取り組みを考えていかないといけないと思うが、個人レベルでの取り組みに対するサポートは、殆どなされていないのではないだろうか。

そこで私は、今回はじめて、展覧会を首都圏で企画してみたわけであるが、画廊側との

やり取りや、出品者とのやり取り、印刷会社とのやりとり、マスコミ対応など、多方面に対する打ち合わせが多く、それらを集約するのは、大変なものがあった。

はじめは、助手・教務補助を中心に、仕事の分担をしていたが、展覧会日程が迫るにつれ、教務補助への仕事の集中があり、今後は、うまく仕事を精査して、運営して行くことが大切だと感じた。

画廊側との協議で感じたことは、キュレーションに優れた人物を登用するのも一つの方法であった気がする。やはり、作品出品するものと、企画するものが同一人物であると、様々な局面に対する対応が鈍るのように感じた。

展覧会に来てくれた、鑑賞者の反応は大変に良く、今後の展覧会企画の継続にも、良い材料になる声が多く聞かれた。地方大学出身者の首都圏での作品発表は、それぞれの地方で様々な取り組みがなされていて、注目すべき動きもある。作家一人ひとりの努力は当然大切であるが、個人ではどうすることもできないことに関しては、大学がサポートするなり、ある程度のキャリアを持つものが先頭になって、若く優秀な作家たちに、すこしでも多くの機会を与えられたら良いと考えている。

その他 参考文献等

1. 秋田魁新報・寄稿文：平成25年9月25日：「生きている神話－美短から秋美へ、連動するアート－ 皆川嘉博」

2. 秋田公立美術工芸短期大学 紀要第17号 皆川嘉博：「縄文の造形美の現代彫刻への展開・応用への研究－縄文の造形を“源流シリーズを探る旅”への展開－」

(カラー図版p.161-162参照)

国内におけるアート・ワークショップの変遷と課題、そして可能性

Transformations, Challenges and Future Possibilities of Art Workshop Projects in Japan

岩井 成昭

IWAI Shigeaki

国内では1980年代初めに始動した「アート・ワークショップ」は、当初美術館内における旧来的制度との対立を中心に試行錯誤を余儀なくされたが、1990年代後半には活動の場を拡張させた新世代アーティスト達に受容され、アートプロジェクトのプロセスとして定着する。2000年からの10年間においては、教育機関や企業との関係を深める一方で、アーティストは芸術表現として自立したワークショップの創造を目指し現在に至る。

The Art Workshop project began at the beginning of the 1980s in Japan. It went through trials and errors, facing conflicts with traditional systems within museums. In the late half of the 1990s, the Art Workshop was accepted by the new generation of artists who expanded their field of activities and was established as an art project process. Since 2000, the project has developed stronger ties with educational institutes and corporations, and artists have been aiming to create independent workshops as their artistic expressions.

はじめに ー「ワークショップ」という万能な呪文

世の中は猫も杓子もワークショップである。「ワークショップ」という言葉が巷に氾濫し始めて久しい。しかし、多くの人々が発語する「ワークショップ」の指し示すそれぞれの意味と解釈は、統合に向かうどころか、日増しに混迷の度合いを深めているように思えてならない。

周知の事実であるが、ワークショップ本来の定義は「工房」や「複数の人々が使用する作業所」であり、元来ものづくりについての概念つまり、芸術領域から生み出された語彙である。中野民夫は、現在国内で行われているワークショップを1. アート系、2. まちづくり系、3. 社会変革系、4. 自然・環境系、5. 教育・学習系、6. 精神世界系、7. 統合

系、という七種に分類を試みているが、その中でも1. アート系と2. まちづくり系の二領域が、いち早くこの言葉を現在のような新しい意味、すなわち、「相互の交流や創造的精神を優先させる試み」として使用し始めたと記している。^{*1}

ワークショップは「アート系」を起点として、さまざまな領域にむけて拡散した結果、それぞれの場所に適応していきながら、現在ではもっとも社会に浸透した「芸術に由来する一般用語」の一つになった。しかし、本稿で論じる主題としてのワークショップは、このように社会に浸透し多様化したワークショップについてではない。ここでは芸術領域の中に特化されたワークショップ、すなわち「アート・ワークショップ」について論じたい。なぜなら、現在ワークショップ発祥の地としての芸術領域の内部でさえ、その言葉

の定義が確定し浸透しているとは言い難く、その一方で、アート・ワークショップの所在を探ることは、制作における他者性の介在という現代アートが有する考察すべき問題について論じることには他ならないからだ。

身近な例をあげてみよう。屋外の公共空間で共同制作した作品を市民に披露した美術大学の学生が、その反省点として、「もっとワークショップのように、みんなで楽しめるものにしたかった」と述べている。あるいは、「ワークショップというやつが大嫌いなんです。あれは参加者を搾取しているだけじゃないですか」という学生もいる。この二つの発言は、現代のアート・ワークショップに特徴的な二つの傾向を読みとることができる。前者はワークショップが自由参加型のイベントであり、受け入れる側と参加者による「相互交換性」の効果を期待しているという点。後者は、ワークショップがある特定アーティストの作品を完成させるためのプロセスの一部として企画されている場合、参加者の行為がアーティスト個人の表現に回収されてしまう懸念への言及である。ここで顕在化した意見の相違は、現代のアート・ワークショップが、いくつかの矛盾を抱えていることを示唆している。

通説によると、ワークショップの起源は20世紀の半ば米国における市民運動の中から体系化され、市民組織や公的な施設における共同作業の方法論として広がったとされる。さらに、そのようなワークショップが美術教育や表現活動の中で発展し、1970年代末から80年代にかけて日本に紹介されることになる。

本稿で言及するのは、国内でワークショップが紹介された後、美術館や筆者自身の実践も含むアーティストの活動の中で変遷していくプロセスの検証と、アート・ワークショップが独自に有する特性と可能性についてである。さらには、変化の課程で露になった諸課題の分析を試みていく。

1. 国内におけるアート・ワークショップの黎明期（1980年代～1990年代前半）

国内の美術界で「ワークショップ」という言葉が最も早い時期に聞かれたのは、公立の美術館による教育普及活動においてである。^{*2}1979年開館の東京・板橋区立美術館、1981年開館の宮城県立美術館、1986年には東京・世田谷美術館、その翌年には同じく東京の目黒区美術館が開館している。これらの美術館は、展示室以外にも市民に向けた実習活動のためのスペース（アトリエ、創作室、ワークショップ室など館によって名称が異なる）が設けられ、特に目黒区美術館では、建築設計段階から計画に織りこまれていたことが新しく、同スペースを利用して既存の鑑賞教育だけではなく制作体験型の教育普及活動が構想されていた。

また、この動向と平行して、それまで美術史や美学など研究系が主流であった美術館の学芸員編成の中に、新たに制作／実技系の学芸員が雇用され、主に彼らによって体験型の教育普及活動が試行されていくことになった。

筆者は、これら新しい流れを代表する東京都目黒区美術館の開館翌年1988年から90年までの間、同館学芸員である降旗千賀子氏が企画する初期ワークショップに、ファシリテーターとして関わった経験を持つ。そして、そこで培った興味から首都圏の美術館で試行された初期ワークショップの数々に参加及び見学する機会を得た。これらの経験から、アート・ワークショップの「黎明期」となるこの時期に主流であった方法論を回想してみたい。

公立美術館における実習型教育普及活動

この時期からワークショップのプログラムはアーティストに依頼しており、彼らを「ワークショップ講師」と呼んでいた。目黒区美術館の場合はワークショップと同時開催の企画展に参加している作家の中から、または企画展に関連したテーマでワークショップを実施できるアーティストを学芸員が選出してい

た。同館に限らずこの時期の公立美術館におけるワークショップは、依頼を受けたアーティストが、常日頃からアトリエで行っている作業をダイジェストした「簡易体験版」を参加者に提供するケースが多かった。また、一般市民を前に、進行に苦慮するアーティストを学芸員がサポートする姿が多く見られたが、ワークショップの実施自体が新鮮だった当時ならではの光景だといえよう。

ワークショップと従来の実習講座との違いを説明するために、ワークショップの有する「成果物ではなく、プロセスを重視する」という理念が繰り返し紹介された。この内容は、おそらくワークショップという言葉と同時に国内に紹介されていたはずだ。従来のあらかじめ用意された解答に向かう実習講座とは異なり、自身で判断したり、交流したり、寄り道したり、というプロセス自体に価値を見出すことがここに意図されている。

既に黎明期において企画側はこの方向性を打ち出してはいたが、依然として成果物ができあがる実習講座の形式は支配的であり、さらに指導者と受講者という上下関係も保たれていた。そのために、「プロセスを重視する」という意義を実際に理解し、実践に結びつけるまでには、それ相当の時間を要したのである。

当初から目黒区美術館が企画するワークショップは、企画展と密接にリンクさせるという特色を強く打ち出していた。大学で工芸を専門に学んだ学芸員降旗氏は、徹底してある特定の「素材」をテーマに展覧会を構成したうえで、展示とワークショップ双方において同素材を扱った。そうすることで、作品表現に対する鑑賞と制作体験という多角的な理解を促すことを意図した。この展示とワークショップが両輪となる企画スタイルは現在も同館を特徴付けるものとなっている。

黎明期の諸問題

1980年代において実施されたワークショップは、その多くが市民に開かれた比較的新し

い美術館を中心に試行され、前述の「プロセスを重視する」などをベースに参加者それぞれの反応を大切にしていた従来の能動的な体験法として発展していく。しかし、これがそのまま美術館内外にスムーズに受容されたわけではない。

特に美術館運営の見地からは、活動の中心である展覧会よりも、効率良く集客や応募人員を見込める講演会やコンペティションなどに比べ、ワークショップの参加者が少数に限定されることの戸惑いや、その流動的な内容を効果的に記録として残すことができないジレンマ（参加者が体験した面白さを記録できない）が存在した。さらにそれらの情報を公共施設としての実績や評価に反映させにくい（評価を数値化、文章化しにくい）ことから、ワークショップ担当者は次年度の予算申請やスタッフの確保に苦慮し、場合によっては活動予算の削減を招くという悪循環さえ生んだのである。^{*3}

この時期、アーティストと実施施設との関係性において大切なのは「関与するアーティストが受動的に依頼を受けていた」ことであろう。言い換えれば、企画する学芸員のコンセプトが優先されるワークショップが多かったのだ。この黎明期においては、アーティストもワークショップという新しい概念を受入れ、咀嚼する時間が必要だったのである。一方の学芸員もアーティストとの共同作業についての適切なバランスを掴むまでに時間を要しただろう。しかし、このような過渡的なプロセスの中でワークショップの意義や可能性に触れたアーティスト達が、1990年代から始まるプロジェクト型アートワークの構造に、ワークショップを積極的に組み入れるスタイルを模索していくことになる。

ところで筆者は、美術界におけるワークショップという概念が、そもそも美術館から発信されたと述べた。しかし、実際は1980年という早い時期に東京都の図画工作教員が組織する研究会で、既存の授業とは異なる新しい教育実践をワークショップと呼び、その定義づけとして8項目を提唱している。項目の内容は、児童の個性や能力に応じた教育の復

権として、当時の教育通念に異をとるものだが、その中でも「共同作業の重視」「結果より過程をまず大切にする」「指導案が無い」「評価は個々の成長の中にある」などの項目は、美術館が啓蒙を始めていた概念とほぼ一致している。^{*4}

当時は現在のように小学校と美術館の目立った交流は少なく、お互いが交わることなく歩んでいたとするなら、これは両者が向かおうとする理想がその起点近くでクロスしていた証であり、元々のリファレンスは同一であろう。この点について本稿ではこれ以上の言及を控えるが、2000年代に入ってから美術館と小学校が共同して進める教育普及事業が増える中で、そこに至るプロセスを検証するためにも興味深い事実である。

2. 国内におけるアート・ワークショップの展開期（1990年代後半）

活動の場を拡大するアーティストたち

1980年代から相次いで開館した公立美術館が主な舞台となったアート・ワークショップの実践は、バブル経済の崩壊した1990年代以降新たな展開を見せ始める。ここから2000年までを「展開期」とするが、この時期の変化はそれまでのように美術館の内部が主導したものではなかった。90年代後半には教育普及にワークショップを取り入れる美術館は急増していたが、館の内部では「成果物ではなくプロセス重視」という価値判断への移行は一進一退で、相変わらず実施意図への帰結を見ないまま、試行錯誤を繰り返していたといえよう。

変化は美術館の外において始まっていた。バブル経済の残照が溶暗する1995年に東京都現代美術館が開館するころには、若いアーティスト達は画廊や美術館から脱出を始め、表現活動の場をさまざまに模索していた。これに先立って1990年前半には、それまで芸術作品とはあまり結びつかなかった都市環境にはたらきかける組織的な活動が増加する。象

徴的なのは『ミュージアム・シティ・天神』（後に『ミュージアム・シティ・福岡』に改名）が1990年に開始されたことだろう。これは都市空間を舞台としたアートプロジェクトの先駆的な例であるが、その発案と初期の運営にアーティストは含まれておらず地元美術館の学芸員らが関わっていた。しかし東京における動向として、中村政人らと共に筆者も企画から参加した二つのプロジェクト、銀座全域を展示空間とした『ザ・ギンブラート』（1993）、新宿・歌舞伎町全域を使用した『新宿少年アート』（1994）などは、アーティスト組織による完全な自主企画であり、ホワイトキューブとしての画廊（特に貸画廊というシステム）や美術館の存在に対するアンチテーゼの表明が意図されていた。

そして、時を同じくして関西においても興味深い動きが始まる。「アート・カフェ」や「アート・ツアー」など、新しいコミュニケーションの形をアーティストたちが模索し始めるのだ。この動向のけん引者の一人、小山田徹は「共有空間の開発」^{*5}という表現によって、既存のものではないアーティストと市民とのインタラクティブな関係性の構築を求めていると思われる。これに対し、前者東京で実施された二つのプロジェクトは、ゲリラ的な要素を持ち、インターベンション（介入）の要素がより強い。しかしこの東西の出来事はニュアンスの違いこそあれ、いずれも芸術を特権的な領域から開放させるための実践として同一の潮流を形成している。

この時期の表現領域の拡大に作用したもうひとつの要因が、1994年にパイロット事業が始動した茨城県「アークスプロジェクト」をはじめとする、アーティスト・イン・レジデンス（AIR）事業である。これらは行政や民間企業が主催者となり、国内の場合は主に地域振興を目的に開始されたものだ。したがって、その多くは地域住民との交流がプログラムに組み込まれており、滞在アーティストにとっては、変則的な制作環境や住民への適応能力を問われる機会となった。つまり、アーティストはここでも他者とのコミュニケーションの実践法を求められ、その選択肢の一

つとしてワークショップと向き合うことになった。

インタラクティブ（相互交換的）な傾向の拡大

上記のように1990年代、表現活動の場は地殻変動を起こし急速に多様化していた。いくつかの重要な動向が重なり合うことで創作に対する実験的な空気を作り出し、その中でアーティストたちはストリートに飛び出し、都市空間をリサーチし、市民と交流しながら制作を進めたのである。このような活動に身を浸すことから、アーティストの表現自体に幾つかの傾向が顕在化してくる。その中でもとりわけワークショップという概念に対して大きな影響を及ぼしたのが、インタラクティブ（相互交換的）な要素の強まりである。これは完成した作品の展示空間における特徴にとどまらない。その制作プロセスにおいて、多くの素材提供者や参加者による協力的行為を関与させ、また、それら協力者とのコミュニケーションが作品の成立に不可欠となるスタイルを多くのアーティストが採用し始めたのである。

「インタラクティブ」という言葉はメディアアートと関係が深い。例えば観客の動きをセンサーなどで感知し、その信号をプログラムに通して画像に変換するような作品が生成する関係である。そこには観客の存在と作品へのリアクションが、作品自体を成立させる必然として構造化されている。したがって、この言葉をメディアアートの文脈だけに封じることができるだろう。しかし、ここで言及している「インタラクティブ」とは、より広義かつ根源的な次元における意味を指し、例えば以下のような作品からその豊かな機能を知ることができる。筆者が知る数多くのインタラクティブなアートの中でも、とりわけシンプルで、なおかつ抜群に効果的な表現を有する作品である。

それは『Let's Chat』というタイトルで、当初はパフォーマンスとして1996年に発表さ

れた作品である。作者は人間関係をテーマに多くの優れた作品があるアマンダ・ヘンというシンガポールの華人系アーティストだ。この作品の構造は単純明快で、まずは彼女自身が育てたたくさんの「もやし」を山盛りにした丸テーブルと複数の椅子を公共空間に設置する。次に、そのテーブルに通行人などをランダムに招く。招かれた人々はそれぞれがもやしのヒゲをとり除きながらひたすら世間話に勤しむ、というものだ。「もやしのヒゲをとる」という参加者の手元で行なわれる単純作業が、ある種のテンポと心地よい間合いを作りあげる。参加者は、その不思議な時間の流れに意識をゆだねてみる。そうすることで、同席した見知らぬ者同士でさえ、ごく自然に会話を楽しむことができる。かつて中国の農村において、単純作業の苦痛さ、退屈さの回避策として近所の主婦が寄合い会話を始めたという伝統的習慣からの引用だ。これをコミュニケーション不在だといわれる現在に、円滑な会話を促すツールとして本来苦痛な単純作業を利用するという逆転の発想が秀逸である。さらには参加者に、何気ない日常の会話の中にも発見や葛藤、そして幸福の本質が潜んでいることを再認識させる作品でもある。

リレーショナル・アートの誕生

『Let's Chat』などの作品におけるアーティストの創造行為は、コミュニケーションの誘発を促すささやかな状況設定やルールを提供することだけに留まっている。アーティストにとっては他者とのコミュニケーションそのものが作品の内容であり、設置空間や参加者などの条件によって内容が変化していくこのような表現は、これまでの作り手（＝アーティスト）と受け手（＝鑑賞者）の間に歴然と存在した境界を曖昧にした。そして、どちらでもない中間領域における両者の出会いの作法がさまざまに試行されることになる。この中間領域を制作プロセスの中に取り入れ、他者の介在や協力によって作品が成立する構造は、アーティストにとっては予定調和を回避し作品に活力を与える方法論として、あるい

は表現と社会との繋がりを担保する手段として用いられた。一方の鑑賞者にとっては、作品に関与し、その一部に自身の痕跡を残せる機会として認識された。

作品体験のインタラクティブな関係が形成する「中間領域」で繰り広げられる出来事の数々は、ワークショップの経験と近似するものが多い。そこでは、アーティストと参加者が同等に意見を交換できる可能性があり、柔軟性のあるルールのうえで参加者は自由にふるまえるからだ。そして、特に前述のアマンダ・ヘンのような作品では、制作行為の成果物としての可視化されるべきゴールは存在しない。つまり、このような作品はより自由なコミュニケーションの場を形成するという点において、ワークショップが必要とする構造的な特性を共有しているのである。このような傾向を持つ作品群は1990年代から世界的な潮流となり、後にニコラ・ブリオー^{*6}によって「リレーショナル・アート（＝関係性の芸術）」と名付けられた。

この時期の国内アーティストによる活動としては、1991年に開始され、90年代後半に活性化した小沢剛の『相談芸術』が注目される。このプロジェクトは芸術表現における「自我の滅却」を目的として^{*7} 筆者も教授陣の一人として参加した『相談芸術大学』（1995）を水戸美術館で運営するなど、予想だにしない展開をみせたプロジェクトだった。

しかしその原型はいたって素朴であり、一枚の絵画に対して、どう描き進めたら良いかを複数の他者にリレー式に相談していきながら、小沢自身が加筆修正していくというものである。この場合、完成した絵画にそれほど意味はなく、相談された人物のアドバイスと変化していく絵画のプロセスが記録されており、そこが見所となっていた。

ここで『相談芸術』が示したのは、成果物が完成せずとも作品として成立しうるのだという、ワークショップが理念としてもつ「プロセス重視」の具現化であり、その意味ではこのプロジェクトは、発展途上のワークショップという概念に少なからず影響を与えたはずである。筆者は当時ある公立美術館の学芸員が、この作品に出会ったことで「プロ

セスの面白さが初めて理解できた」とコメントしていたことが忘れられない。

展開期における変化

1990年代後半から始まるワークショップの展開期を80年代から90年代初頭における黎明期と比較するならば、以下の三点が新たな動向として認められるだろう。第一に、公立美術館の開館ラッシュが落ち着き、アーティストの活動領域が制度からの逸脱を志向しながら多様化した一方で、制度寄りの活動の場（AIRなど）も同時に多様化をみたこと。第二に、アーティストの表現自体にインタラクティブな傾向が強まり、コミュニケーションを重視する作品が増加。その結果として、ワークショップ的要素を積極的に作品の構造に取り入れていく姿勢が強まったこと。第三は、美術館や公共施設等（制度の領域内）で実施されるワークショップにおいて、招かれたアーティストのコンセプトが企画段階から反映されるようになってきたことである。

第三の点においてはこれまでの記述では十分とはいえないので補足しておきたい。当然ながら展開期においても継続されていた公共施設におけるワークショップにおいて、実施を依頼されたアーティスト自身の対応に変化がみられるのだ。黎明期では受動的な実践であった、アーティストが有する「制作技法の簡易体験版としてのワークショップ」を廃し、これを独立した表現の機会と認識すること。そこから、独自に考案したアイデアをワークショップとして自立させるケースが徐々に増えるのである。

このワークショップ展開期におけるアーティストの心境を藤浩志は次のように記している。「当時は自分が使っている表現の技法や手法、考え方などを紹介し体験してもらうワークショップをしていました。でも少しずつ疑問を抱き始め、自分にもこどもができ、いろいろな問題が見えてきて、90年代半ばごろからワークショップという形を使って何か新しい表現ができるのではないかと本気で考えるようになりました」^{*8}

アーティストによって「新しい表現領域」としての可能性を見出されたワークショップは2000年代に入ると大きく発展、拡張していく。これはまた、アート・ワークショップの教育的効果に気づき、それを積極的に引き出そうとする動向と深くリンクしていくのだが、詳しくは次の章で解説する。

3. 国内におけるアート・ワークショップの拡張期（2000年～2010年）

自立した芸術表現としてのワークショップ

ここで改めて、アート・ワークショップが自らをユニークな活動たらしめる理念を確認しておきたい。現在アート・ワークショップの企画者や教育普及の学芸員、アーティストなどが共有しているワークショップ形成に必要な要素はおおむね以下にあげる三点であろう。それは、(1)「成果物よりもプロセスを重視すること」(2)「相互交換性を重視し、フラットな関係性をつくること」(3)「柔軟性のあるガイドラインをもつこと」である。^{*9}

このような理念を具体化したワークショップとして著名なものに2000年に開始された藤浩志の『かえっこ』がある。『かえっこ』は不要になった玩具を物々交換するだけのものだが、参加者である子どもたちが「かえっこショップ」や「かえっこバンク」などいくつかの役割を持ち回することで、そのルールの中におこまれた通貨や流通、経営や労働、さらには国際感覚など、現代社会の構造モデルを自然に理解することができる「システム型表現」^{*10}である。

これを前述の三つの要素に当てはめるならば、イベント自体を繰り返し運営し拡張することができ→「プロセスの重視」、参加者はすべての役割を担うことができ→「フラットな関係」、全体のルールは決まっているが、主催者は随所にアレンジを施すことができる→「柔軟性のあるガイドライン」、ということになる。ワークショップを独立した表現と捉え、社会への浸透を起動に乗せた『かえっこ』の活動は、藤が2007年環境省循環型社会

功労者として表彰されるなど、現在進行形で評価を高めている。

義務教育とのつながり

2000年代にはワークショップという名称はすでにビジネスや医療、防災や街づくりなどの分野を通して一般に浸透しており、社会的なニーズとしてさまざまな分野からアート・ワークショップに対する期待値も高まっていた。教育分野との連携もこの時期に顕在化したものの一つである。新学習指導要領は、2000年から義務教育に段階的に導入され、02年に完全実施された。特にその中の「総合的な学習の時間」の導入は「総合的」な思考、すなわち領域横断的な思考に慣れていない現場の教諭に戸惑いをあたえ、また、常時から業務過多とされる教諭の負担増になると懸念された。

このような動揺が広がる中で、アート・ワークショップを小中学校に授業として紹介し、アーティストを学校に派遣するアイデアを数年間温めていた組織が始動した。その先駆的な組織が特定非営利活動法人「芸術家と子どもたち」である。2001年7月に発足した「芸術家と子どもたち」の提案するアーティストによるワークショップ型授業は、時代のニーズを的確に読んだ内容と絶好のタイミングで多くの教育機関に受け入れられ、「総合的な学習の時間」の授業を中心に取り入れられた。また、同組織はその性格上行政や民間企業を問わず、芸術系団体を対象とする多くの助成金や協賛を集めた。これは目的が分りにくい芸術系の団体の中において、明確な社会貢献を志向する健全な助成対象として歓迎されたことが要因である。この影響は大きく、全国規模で後続の組織を多数生みだすことになった。

「芸術家と子どもたち」の活動はアーティストにとっても大きな支えになった。初年度から同組織とワークショップを実施してきた筆者をはじめ、多くのアーティストが新しい活動の場としてこの機会を活用し、ワークショップについて真剣に考える機会を得た。

特に学校の授業枠という限られた時間と空間を前提において、比較的短期間で子どもたちを惹きつけ、体験させ、考えさせようとするプログラムの考案は、それまでのアーティストに課されたことがないタスクであった。これらの経験は、アート・ワークショップの発展についてのみならず、参加したアーティストの社会意識や制作のスタイルにまで多様な影響を及ぼしている。

パッケージ化の問題と企業の参入

このように多くのアーティストは学校との出会いを活用し、意義ある展開をみせていた一方で、成功した授業内容を繰り返し使用できるメソッドとしてパッケージ化する方向性が示されたのもこの時期からである。ソフト＆ハードウェア開発企業CSKグループ（2011年SCSKに吸収合併）の社会貢献活動として2001年に始まったCAMP（Children's Art Museum & Park）は、MIT（マサチューセッツ工科大学）メディアラボからワークショップ用の小型コンピューター等の開発協力を得て、これらを使用したワークショップを全国に普及させようとしている。CAMPは「いかなる場所においても高品質のワークショップが再現できることを目指して制作された」ノウハウを「キャンパコ」と名付けられたボックスに文字通りパッケージ化している。これは、「必要な機材やマニュアルだけではなく、CAMPスタッフが開催地で実施する研修プログラムまでが1つのセットとしてパッケージ化されていることが特徴」*11である。

パッケージ化の基本的な実施方法の中には、ワークショップを考案したアーティストの存在はない。CAMPが開発したワークショップは、研修を受けたファシリテーターが進行を担い、予めヒエラルキーを欠いた構造となっているために、アート・ワークショップの理念として「相互交換性を重視し、フラットな関係性をつくること」には好都合にもみえる。しかしその一方で、参加者のあらゆる反応を受入れる「柔軟性のあるガイドライン」は担保されているのだろうか。

さらに、ワークショップをめぐり、長い間解答が先送りされている議論を引き合いに出してみたい。それは「ワークショップの適切な評価基準をいかように設定するのか」という問いである。ワークショップを独立した芸術表現と捉えるならば、それを考案したアーティストは予定調和を嫌い、評価基準を定めるのは無意味だと考えるかもしれない。

しかし、おそらく企業の立場は逆だろう。未だアート関係者による評価のスタンダードが定まっていないにもかかわらず「いかなる場所においても高品質のワークショップが再現できる」というCAMPの言説は典型的な企業の論理が垣間見える。それでは反対に「低品質」とはどのような状態であろうか？例えば、何人かの子どもが使用法を誤って機材を壊してしまったら、それはどうなのか？

ここで、アート・ワークショップだけに内在する理念が形成する、本質的な意義を確認しておきたい。この章の冒頭にあげた三つの理念について、それらは一体どんな状況を形成するために必要なのかということだ。ワークショップでは、起こりうるあらゆる出来事とその可能性を内在させたプロセスの重視と同時に、その注意深い運用こそが創造性の高いユニークな体験を可能にするのではなかったか。

前節の問いに戻ると、アーティストが介在するワークショップであるならば、機材を壊してしまった子どもを主役に立てて、参加者全体が共有していた「成功／失敗」という価値基準の転換を企てることができるだろう。あるいは、機材が失った機能を人間が補って進行させることもできる。このような場では失敗は放置されたり、ごまかされたり、理由なく削除されたりはしない。機材を壊した子供は、自身が一時注目を浴びることと引きかえに、責任のとり方と、恐れず失敗から回復する方法を知ることになる。つまり、人生の技法「機転」を学ぶのである。このような、マニュアル上には表現しにくい柔軟な対応を、パッケージ化したワークショップに求めることはできるのであろうか。

ワークショップのパッケージ化というト

ピックについては、近年もうひとつの傾向が認められる。それはNPO法人CANVASと慶応義塾大学大学院メディアデザイン研究室が主催する「ワークショップ・コレクション」というイベントに顕著な、極端なショーケース化とワークショップという分野への企業進出である。「こども向けワークショップ・プログラムの全国普及と発展を目的」*¹²に2004年から開始されたこの「ワークショップの博覧会」は、2013年の第9回には二日間で10万人の入場者を数える大イベントに成長した。参加者は会場内にひしめくワークショップ・ブースにおいて、一箇所で10分から30分という体験時間の中でマニュアル通りの作業を強いられる。

このような状況において、ワークショップの持つユニークな理念を体験できるのだろうか？ 1980年代から美術界が徐々に普及させてきたワークショップの理念はおろか、子供たちが主題に対して、能動的に働きかけるという大前提さえ奪われているように思えてならない。実はかくいう筆者も2010年の同イベント第6回には、ワークショップ出展者として依頼を受けて参加した経験がある。従って、このような見解の表明は矛盾にほかならないが、実際に参加しているからこそその信憑性もあるだろう。今でも筆者は、イベントの規格にワークショップのスタイルを迎合させざるを得なかった行為に疑問を感じており、自戒の念を深めているのである。

体験者にとって一見能動的にみえて、実は受動的な姿勢を促すフォーマットをしつらえ、短時間に効率よく一つのメッセージを刷りこむ能力に長けているのはいうまでもなく企業である。2013年開催の「ワークショップ・コレクション」における75の出展者（ワークショップ実践者）のうち約3割が企業からの参加である。

企業ブースのワークショップ・インストラクター達は良く研修されているのか手馴れた進行で、参加者（特に保護者）の信頼を得る。表向きCSRに基づいた社会貢献活動だとしても、そこには少なからず企業イメージの向上、販売促進という企業原理が見え隠れして

いる。主催者がアーティスト個人や非営利団体の出展者と同列にすべてを「ワークショップ」と呼んでしまうことで、10万もの参加者に「ワークショップ」の誤ったイメージを刷り込むことになりかねない。

このようなワークショップという名の販促事業は、近年首都圏における総合的な学習の時間などの授業にまで進出している。このような機会にワークショップと併記されるキーワードは「食育」「メディアリテラシー」「デジタル教材の普及」などである。ワークショップは多くの面において従来の教育法に変わる手法かもしれないが、そのパッケージ化を急ぐあまり企業のマーケティング戦略につけ入る隙を与えており、これは憂慮すべき事態であろう。

アートプロジェクトによるワークショップの問題

それでは、アーティストが自身の表現として主催するワークショップでは問題は無いのだろうか？ 次に、つくり手の立場からアート・ワークショップを検証してみよう。国内外で制作される大規模なサイトスペシフィック・インスタレーションで著名な川俣正は、プロジェクトを実施する土地で協力者を募り、彼らをボランティア・スタッフとして組織し、廃材や建築資材、あるいは家具のような素材集めやそれらによる構造体の組み立てを共同で行う。その際に彼らが思考し、相談し、判断する一連の体験はワークショップと呼ぶにふさわしく、川俣自身もしばしばワークショップという語彙を使用している。

川俣のワークショップには、三つの理念の一つに対応する「プロセスの重視」が認められるが、同時にプロジェクトにおいては「成果物」としての構造体も完成させなければならない。このアーティストのワークショップで明らかなことは、自身がカリスマ的なリーダーシップを取り、スタッフの努力は最終的にはアーティスト自身の作品へと収斂されていく点だ。だが、このような見解を川俣本人は断固否定するだろう。

『基本的に私は、常に現場で、ボランティア

アの人たちと等しく作業をおこない、どこかで自分の立場を彼らと等価なものとしておくことに気を遣う。「使う側／使われる側」、「企画する側／就労する側」という単一のヒエラルキーの中でプロジェクトを行なうことを、極力さける』としたうえで、参加者の自主性を促すためにアーティストはプロデューサーではなく、コーディネーターになるのが好ましいとも述べている。^{*13}しかし、アーティスト自身がどのような理想を描こうとも、実際の参加者の多くはアーティストのネームバリューや、たとえ間接的であろうとも、その実績や評価に潜在的な従属感を得ており、ヒエラルキーといわないまでも依存関係が存在するというジレンマが起きる。この意味で川俣のプロジェクトは、参加者との関係性においてフラットではなく上下関係が歴然とあり、成果物が重要視されていることになる。したがって、ワークショップのユニークな理念には符合しない。

ただし、実際の体験者にとっての印象はそれほど単純ではないだろう。川俣のワークショップが人を惹きつけるのは、労働の快楽と連帯、そして達成感が重要な動機となるからだ。参加者がこのような面も含め、状況を「フラットな関係」と捉えることで何かを得ることができたのなら、結果論としてそのワークショップは成功したといえるだろう。これを本来のワークショップと定義が違うと単眼的に主張するのは過怠というものである。

一方で、アーティストが作品制作のプロセスにワークショップを導入させる場合、参加者のすべてが充実した体験を得ているわけでもない。そこで振り返っておくべきが、本稿の冒頭に紹介した学生の意見、「ワークショップというやつが大嫌いなんです。あれは参加者を搾取しているだけじゃないですか」である。アートプロジェクト絡みのワークショップに対して、このような意見を持つものが多いことは注目に値する。その要因の一つとして、参加型の作品を制作するアーティストが、参加者を募るプロセスを安易にワークショップと呼んでしまうことがあげられよう。ワークショップを構造化しているプロジェクトに

おいて、ワークショップが成立する必然性を配慮していないか、あるいはそれ以前の問題として、自身の作品になぜ他者の参加が必要なのかを説明できないアーティストは残念ながら一定数存在する。不幸にもそのようなプロジェクトに関わった参加者は、自身の行為がアーティストの側に回収されてしまう際に、自身の貢献に対する理由付けを要求するだろう。アーティストがその解答を曖昧にするなら、上記のような不満は永遠に無くならないだろう。

4. アート・ワークショップの今後

国内に紹介された後、独自の発展を遂げてきたワークショップの変遷を辿ってみた。そして、アート・ワークショップの可能性を示す三つの理念（１）「成果物よりもプロセスを重視すること」（２）「相互交換性を重視し、フラットな関係性をつくること」（３）「柔軟性のあるガイドラインをもつこと」このすべてを満たすことは容易ではないことに気づいた。それはワークショップを考案し、実践する側が企業であろうがアーティストであろうが同様である。つくり手、そして送り手側は、ワークショップが独立した表現メディアであることを真摯に受け止め、オリジナルの表現に尽力する必要がある。

筆者はアート・ワークショップのポテンシャルについて、以下二つの観点から今後の展開を期待している。第一に筆者自身が実践しているワークショップの形式として、自立した（原則的には一回限りの）芸術表現としてのアート・ワークショップの確立である。その成立のために必要な条件として、時間、文脈、空間（コミュニティや環境など）の三点それぞれに対して「specific（＝特定）」の条件として明確に意識し、それぞれと密接に関わるテーマと手法を伴うワークショップである。

例えば、筆者が2010年に東京都現代美術館において企画したワークショップ『イメージ・ジャーニー』では、小学校高学年の子どもたちが、自分達自身の計画でバス旅行を

実現させた。このワークショップの成立には、開催時期である夏休みと旅行との関係、自主的な社会活動に憧れる小学校高学年という対象者の立場、そして（堅苦しくもある）美術館からの脱出計画を美術館で考えるという逆説など、特定の開催時期や場所、対象者との関係が考慮されている。

このような例は常に白紙からの出発を意味し、周到的な計画性と時間を必要とするものであると同時に、アーティストも含めた参加者全員が、予定調和を回避し、予想不能な展開を共有できる最良の手法である。また、テーマと手法を獲得するまでのプランニング・プロセスにおいては、表現領域を多義的に捉えることが可能になり、固定化した素材や手法から発想を解き放つこと、つまり、インター・ジャンルのステージとしての機能をワークショップに付加できると思われる。

第二の観点とは、参加者が長期的に一つのプロジェクトへとことん関わり、その関係性を深化させていくことで初めて獲得できる自由なフィールドを活用するケースである。

例えば、演奏家にとって「リハーサル」と「セッション」は意味が全く異なる。前者は予めゴールが設定されており、それに近づこうとする行為であろう。後者はそこに集うメンバーにもよるが、基本的に何が起こるか予想不可能である。さらに、リハーサルから新しい表現は生まれにくい、セッションにはその可能性がある。つまりセッションは個々人が活かされる場なのである。

『相談芸術』の音楽版ともいえる、参加型作曲法『しょうぎ作曲』（1999～）の野村誠は、繰り返し行われるセッションの可能性を最大限に利用している。2012年から野村は東京の足立区千住で「だじゃれ音楽研究会」を組織し、『だじゃれ音楽』を推進させている。そもそも『だじゃれ音楽』というものは存在しておらず、その音楽ジャンルそのものを公募で集まった参加者のセッションが深化する中から創造しているのである。

だじゃれとしても成立し、音楽としても成立することを『だじゃれ音楽』は目指しているのだが、野村は、『集団の中で「だじゃれを言うリスク」と、「アイデアを出すリス

ク」は同一であり、参加者のだじゃれが連鎖反応を起こしていくように、参加者のアイデアも連鎖反応を生んでいくようになる』^{*14}ともいう。

野村のワークショップに顕著なのはこのような「遊び心」である。真剣に面白がることで生まれるある種（音楽特有でもある）のグルーブ感は、そこで生成される場の雰囲気や音そのものが、野村誠という作曲家に回収されるのを拒むほどの「連帯感」、言い換えれば「集団匿名性」を参加者に共有させることができる。三つの理念を引き合いに出すまでもなく、このような場における活動は優れてアート・ワークショップ的である。野村は近年「ポスト・ワークショップ」という概念を自身の活動に冠している。当初筆者はこの意味を判じかねたが、「だじゃれ音楽」の登場によって、その意味に合点を得た。

おわりに

本稿では、1970年代末から1980年代前半に紹介されたワークショップという概念が、国内事情の影響下、独自に発展した様子を三つの時期に分け、それぞれの時期に派生した個別の課題と共に検証してきた。現在もワークショップは「制作やプロジェクトに付随しているもので、独立した表現ジャンルとしての確立までには至っていない」とする声もあり、アート・ワークショップとしての可能性もすべて開拓されたとは言いがたい。

本稿ではこれ以上深く言及する紙面は無いが、アート・ワークショップの持つ柔軟性の高いフィールドは、異ジャンルの共存に対しても高い汎用性をみせてくれるだろう。まだ成功例は少ないが、美術や演劇のワークショップが有する「構築性」と、音楽や身体表現のワークショップに顕著な「即興性」という矛盾をはらんだ要素を、ひとつのアート・ワークショップの中で効果的に共存させることさえ可能であろう。

企業原理の多くが消費主義社会に根ざしている事実とは異なり、アーティストが考案し、主催するしがらみの無いワークショップは、

常にアーティスト個人の問題意識が反映しその解釈も変化していく。それに対して、ワークショップをとりまく状況も、国内にワークショップという概念が紹介された黎明期から大きな進化を遂げてきた。ワークショップに対して多様化する概念は、当初はユニークな理念への適応を妨げていた技法講座との対立構図に終止符を打ち、アーティストが一度理念を吸収したうえで、改めて新しい機能を有するワークショップの提案をアウトカムする時期に達している。

-
- 注1 『ワークショップ ―新しい学びと創造の場―』 中野民夫著 2001年 岩波新書 P.19-20参照
- 注2 目黒区美術館学芸員の降旗千賀子は、当時を回想してこう記している。『実は子どものワークショップを美術館でいち早く始めた板橋区美術館でも、その当時は「造形アトリエ」という名称で行っており、ワークショップという言葉はまだ使われていなかった』
『目黒区美術館 ワorkshop20年の記録 [1987~2007④]』 2008年 目黒区美術館 P.7
- 注3 当時の美術館内部におけるワークショップの位置付けは以下の記述に詳しい。
『季刊 武蔵野美術 No.78 P.40-53 (特集記事) なぜ、いまワークショップか』 大月浩子+高橋直裕+降旗千賀子 1990年 武蔵野美術大学
- 注4 『ワークショップ 素材に出会った子供たち』 東京都図画工作研究会著 1981年 文化書房博文社 P.105-106
- 注5 京都市立芸術大学ウェブサイト掲載の小山田徹・略歴による表記 <http://www.kcu.ac.jp/professors/koyamada-toru/>
- 注6 1965年生まれフランス人美術評論家・キュレーター。現在はテート・ブリテン(ロンドン)に勤務。
- 注7 『相談芸術大学 学校案内』 水戸芸術館 現代美術ギャラリー 1995年 に記載。また、「相談芸術大学校歌」の歌詞(作詞 Aida Macaulay)にも詠われている。
- 注8 『こどものためのワークショップ その知財はだれのもの?』 ワorkshop知財研究

会編 2007年 アム・プロモーション P.48-49

- 注9 この三つの理念は筆者が実施した複数のワークショップ関係者へのインタビューから総合的に導いたものである。対象となった関係者は堤康彦(特定非営利活動法人 芸術家と子どもたち代表)、郷泰典(東京都現代美術館教育普及担当学芸員)、荻原康子(企業メセナ協議会)など。
- 注10 藤浩志は近年『かえっこ』などのプロジェクトをこのように総称している。
『アートプロジェクト 芸術と共創する社会』 熊倉純子監修 2014年 水曜社 P.300-303参照
- 注11 『こどものためのワークショップ その知財はだれのもの?』 ワorkshop知財研究会 編 2007年 アム・プロモーション P.83
- 注12 ワorkshopコレクションウェブサイト
<http://www.wsc.or.jp/whatsWSC.html>
- 注13 『セルフ・エデュケーション時代』 川俣正+ニコラス・ベリー+熊倉敬聡編 2001年 フィルムアート社 P.74
- 注14 アートアクセスあだち 音まち千住の縁 ウェブサイト
【記録】野村誠「千住だじゃれ音楽祭 第一回定期演奏会 音まち千住の大団縁」
<http://aaa-senju.com/2012/2308/>

地域における現代美術考・Ⅲ

秋田市中心市街地におけるアート・デザインを活用した活性化の可能性

島屋 純晴

SHIMAYA Yoshiharu

著者は、これ迄に各地のアート・デザインを活用した町の活性化事例を調査研究、論考してきた。石川県金沢市、青森県十和田市等の成功事例、ファール立川、神戸市長田などの事例から見えてくる、アート・デザイン活用の問題点に言及し、そうした各地の事例の研究から見えてくる、活性化に結びつく手法と方向性、成功事例とならない前例等の比較検討、検証を行う。その上で、秋田市における中心市街地、活性化の方向性と手法及び、今後のなすべき検討課題についても論考する。

I これまでの調査事例の再確認

1. 青森県十和田市のアート活用事例

十和田市現代美術館・Arts Towada 野外芸術文化ゾーンは、十和田市現代美術館(2008年4月26日オープン)、野外の展示ゾーン(2010年4月24日アート十和田グランドオープン)で構成される、現代美術を中心に展開する市街地活性化にアートを活用する先進事例である。

2008年の現代美術館開館以2013年5月9日までの5年間の入館者数は約83万人を記録している。この入館者の約90%が市外から、その約60%が県外からの来訪である事を考慮するとその経済効果や、地域にもたらす活気は計り知れないものがある。また2011年度は東日本大震災の影響を受けたが、同年9月下旬以降、東北新幹線のダイヤが平常に戻るとほぼ前年並みの入館者となっている。十和田市の2012年度末の人口が6万5千人であり、毎年定住人口の3倍近い、驚異的な入館者を記録している。これまでの入館者アンケートでも7割以上が『また来たい』と回答している。

そうした状況にもかかわらず、将来的な魅力と活性化の維持、さらなる可能性の創出のため、公立の美術館でありながら、2012年4

月より指定管理者を定め、運営を移行している。現代美術界で実績のある『ナンジョウアソシエイツグループ』が指定管理者として運営する。

組織は以下の様になる。

管理運営組織

- * 館長：坂戸勝：元国際交流基金理事、日独ベルリンセンター副事務総長
- * 副館長：藤浩志：現代美術家／アーティスト、藤浩志企画制作室代表
- * 特別顧問：南條史生：森美術館館長、前十和田市現代美術館運営委員会委員長
- * 経営・ジェネラル・マネージャー：磯崎寛也：エヌ・アンド・エー株式会社代表取締役
- * ファシリティ・マネージャー：今泉湧水：株式会社十和田ビルサービス代表取締役
- * 他に、地域を広くサポートするため『株式会社まちづくり十和田』等も設置される。

ここでは、すでに整備される常設展示に留まらず、上記の管理運営組織が常に新たな企画を立ち上げ、実行している。2013年4月27日から始まった、開館5周年記念展「flowers (フラワーズ)」は、4月27日～5月6日までのゴールデンウィーク期間中の10日間で、2万5713人が入館している。最近では美術館を中心に奥入瀬地区等広域で十和

田奥入瀬芸術祭（2013年9月21日～11月24日）を開催している。【十和田市現代美術館】では、ラグナル・キヤルタンソン、武田慎平、宮永愛子、マークス・コーツ、柴田健治、【奥入瀬エリア】岡本太郎（星野リゾート 奥入瀬溪流ホテル）、志村信裕（旧笠石家住宅、星野リゾート 奥入瀬溪流ホテル）、梅田哲也+コンタクトゴンゾ+志賀理江子（水産保養所 旧 湯治の宿おいらせ）、山本修路（十和田市現代美術館、旧笠石家住宅、星野リゾート 奥入瀬溪流ホテル、十和田湖遊覧船子ノ口案内所）、【十和田湖遊覧船内（休屋）】mamoru等、優れた運営スタッフは地域が抱



美術館全景と「フラワー・ホース」チェ・ジョンファ



「ゴースト」・「アンノウ・マス」インゲス・イデー



「愛はとこしえ十和田でうたう」草間彌生

える問題をアートの視点から捉え直す様々な企画を計画立案し事業を運営する。

これらは、これまでの官（公立）の美術館運営の形、所謂教養教育、教育委員会的発想から離れ、普通に経済活動の視点や地域が抱える問題を根底に新たな価値を生み出そうとする点で明らかに異なる。

2. 石川県金沢市のアート・文化活用事例

金沢21世紀美術館は【美術館が街を変える】との理念を掲げる現代美術館である。【金沢芸術創造財団】の活動と併せて【伝統の街・金沢が発信する「新文化産業」という挑戦】の文言で語られる。金沢市は文化・芸術を都市ブランドとして構築し、地域経済の活性化、地域住民に対する行政サービスの充実と交流人口の増大をもたらし都市再生・活性化の大きな戦略として活用しているのである。金沢市はそのブランドイメージを構築する様々な拠点施設とその運営のため【公益財団法人・金沢芸術創造財団】と【公益財団法人・金沢文化振興財団】を設置している。

金沢芸術創造財団は、芸術関連施設である金沢21世紀美術館・金沢歌劇座・金沢市文化ホール・金沢市アートホール・金沢市民芸術村・金沢卯辰山工芸工房・金沢湯涌創作の森・金沢能楽美術館を運営し、金沢文化振興財団は、所謂文化施設の寺島蔵人邸・中村記念美術館・金沢くらしの博物館安金箔工芸館・金沢ふるさと偉人館・泉鏡花記念館・金沢湯涌夢二館・金沢蓄音機館前田土佐守記念館・室生犀星記念館・徳田秋聲記念館・老舗記念館・金沢文芸館・金沢湯涌江戸村・鈴木大拙館の各施設の運営に当たる。両財団は金市役所内に設置され、その名の通り公益財団であるが、その経営方針、手法は民間企業と公営のメリットを非常に効果的に組み合わせ、他都市にはない成功事例をとして市街地の効果的な活性化を創出している。金沢21世紀美術館に関しては、所謂文化行政の視点から研究・論考される一方、観光行政・都市経済効果の観点から地域活性化の成功例として研究・論考され、組織機構の点でも注目すべき点が見られる。通常、地方公立美術館では設置自治体の教育委員会等が主管し、管理を担当する【総

務・管理部門等】と【学芸部門等】が組織され運営するのが通常である。

金沢21世紀美術館には【学芸課】の他に【交流課】が設置される。美術館の顔というべき展示企画を担当する学芸課と同様に、市民参画を重視し、将来を担う子どもに焦点を当て、現代美術を通じた教育を重視し、様々な交流事業を担う部署である。この交流課は教育・子供向けプログラム等、それぞれの専門スタッフを配置し、市民とこども・アート・デザイン・音楽や映像・舞台等を通じた教育・普及活動を実践している。

金沢21世紀美術館では、2004年10月の開館以来2012年8月・開館9年目にして1,148万人を超える入館者がカウントされた。年間平均140万人前後の人がコンスタントに足を運んでいる。2012年度単年度でも147万人を記録しており、人口47万人の金沢市においては驚異的な数字であり経済効果、都市ブランド構築、地域活性化の好影響は計り知れない。2015年春の北陸新幹線開業後は、さらに訪れる人が増えるであろうことは容易に推測出来る。



JR金沢駅もてなしドーム



金沢21世紀美術館 [写真提供・金沢市]

この高度に戦略された、まちのブランドイメージを構築する美術館については近年の最も成功した事例と言われ、美術の話題になったとき、金沢21世紀美術館は必ず出て来る。ホワイトキューブの集合体の形を効果的に活用し、非常に多様な企画を同時多発的に実施する点は、集客効果は言うに及ばず周辺地域の活性化の点でも学ぶべき点が多い。2013年度実施の企画は以下のように多彩な内容となっている。

*2013年4月27日～2014年3月2日

島袋道浩【能登】

*2013年9月28日～2014年3月16日

【ボーダーライン コレクション展 I】

*2013年11月23日～2014年3月2日

柿沼康二【書の道 “ばーっ”】

*2013年12月7日～2014年5月18日

【フィロソフィカル・ファッション3】

：ミントデザインズ - happy people

等に加え、ここならではの特徴的な常設展示を見ることができる。ここでは非常に多様で重層的な企画が実施されて集客効果を上げ、経済と街の活性化に寄与している。

十和田市現代美術館を核とするまちづくりとにぎわい創出、金沢市の多くの連続性の有る施策【金沢市文化芸術振興プラン】を核とするまちづくりは、多くの市民の参画をまちづくりの中心に据えながらも、行政の積極的な関与が、まちを大きく動かしている点で共通している。二つの異なる現代美術館の設置は既存の景観を徹底的に調査し、真に必要とされるアート／デザイン関連の設置物を中心に、設置主体（国、県、市等）を超えて、まちの景観形成、にぎわい創出に求められるものを設置している。

両事例は広義な意味での芸術を非常に巧みに活用して街の活性化を生み出しており、これまでの美術館他、文化施設の運営方法、理念を根底から見直し、教育的範疇を超えた所で観光資源と捉え、かつそれぞれのまちのイメージ戦略として効果的に活用している点、定住人口の3倍を超える入館者を記録している点でも共通している。

3. ファーレ立川の事例に見るアート活用と問題点

ファーレ立川「立川基地跡地関連地区第一種市街地再開発事業」は1994年10月に住宅・都市整備公団（現：都市再生機構）が実施したJR立川駅北口の米軍基地跡地の再開発事業によって完成したエリアで、総数109点のパブリック・アートが設置されている。ここでは完成当初「アートの街」として注目を集めたが、都市のハード整備に伴うアート作品の設置のみが計画され、そうしたアート作品の中長期的な活用、アートに纏わるソフト、事業の構築等が全体計画に織り込まれておらず、街の景観形成や文化的な街づくりの観点から見ると非常に大きな疑問が残る。現在のファーレ立川においてはアート作品の維持に関して様々な問題を抱えている。

またアート作品の周辺が2輪車等の車両の不法駐輪問題を引き起こし、街の景観そのものを著しく損ねる要因にすらなっている。地域行政とその首長の確かな理念、地域住民を



「開く」沈文燮/シム・ムン・サップ

* 作品の存在が違法駐輪を招く

含む文化行政への関心と関わりを引き出す政策が希薄なところではアートの設置、活用が必ずしも良い結果を生み出すとはいえない。

4. 神戸市の事例に見るアート・デザイン活用と問題点

阪神・淡路大震災以降の都市復旧においても文化・芸術の力を活用する試みがなされている。神戸市は2004年度「神戸文化創生都市宣言」を行い、芸術文化を活かした活力ある街を目指している。2007年度から「神戸ビエンナーレ」を実施、アート、パフォーマンス、伝統芸術、デザイン、ファッションなど多種多様な芸術文化を取り上げ、まちの既存資源の再活用、賑わいや活性化を模索している。2008年にはユネスコ創造都市ネットワークのデザイン都市に認定、創造の拠点としてデザイン・クリエイティブセンター神戸（KIITO）が2012年8月に開館している。このデザイン・クリエイティブセンター神戸は輸出生糸の品質検査を行う施設として建設された神戸市立生糸検査所（旧館1927年）国立生糸検査所（新館1932年）を再活用し、その近代日本の産業を輸出するための重要な拠点だったゴシック様式を基調とする建物は一時代を築いたまちや芸術文化を継承し、新しい価値を生み出す創造の場として活用される。

ここでは市民の生活にデザインの発想を採り入れ、より豊かな生活と人生を提案、神戸だけでなく世界中をつなぐデザインの拠点となることを目指している。またユネスコ創造都市ネットワークのデザイン都市に認定以降、ユネスコデザイン創造都市フォーラム開



「浮くかたちー赤／垂」植松奎二（手前）

「背中あわせの円」フェリーチェ・ヴァリーニ（奥壁面）

* 両作品と、駐輪車両撤去告知、不法駐輪禁止の看板群



「無題」ゲオルギー・チャブカノフ

催、ユネスコのネットワークに加盟する都市のクリエイターとの交流事業、国際ポスターデザインコンペティションの実施等はユネスコ本部から高い評価を得ている。

また神戸市は2010年文化庁長官表彰（文化芸術創造都市部門）を受賞している。2011年1月には文化庁2010年度文化芸術創造都市推進事業の一環として、文化庁・NPO法人都市文化創造機構主催「創造都市ネットワーク会議」が開催された。この会議（21自治体から112名参加）において、「創造都市ネットワーク日本の呼びかけ」を採択している。こうした活動は文化芸術を街のにぎわい・活性化に活用し、より豊かで充実した市民生活を構築する上で非常に重要である。

一方で同じ神戸市内に位置するが、その活動が十分な成果、賑わい創出と活性化に結びついていない事例も見られる。市中南部に位置する長田区は阪神・淡路大震災では家屋倒壊、地震直後に大規模な火災が発生するなどの多大な被害を受けた。復興にあたり神戸市は住商一体型の再開発地区として1996年に【アスタ新長田】の事業計画を決定、高層の



神戸市立地域人材支援センター（旧二葉小学校）

居住施設を中心に様々な商業施設と神戸映画資料館、KOBÉ 三国志ガーデン等を整備している。

近隣の神戸市立地域人材支援センター（旧二葉小学校）整備、若松公園鉄人広場の巨大な鉄人28号モニュメント、「神戸ポップカルチャープロジェクト」の実施等も挙げられる。しかしながらこれらの整備事業等の方向性が明確ではなく、長田区の当該地域に限れば賑わいと活性化を実現しているとはいいがたい現実がある。



若松公園鉄人広場の巨大な鉄人28号モニュメント



神戸映画資料館



KOBÉ 三国志ガーデン

震災後のハード整備事業・アスタ新長田の居住施設が優先され、商業施設と文化・芸術に関連するハード・ソフト両面の整合したプランが十分に機能しておらず、文化・芸術を観光・経済活動の資源として活用し、如何にして地域（居住）住民の関心と関わりを創出すのかといった発想が希薄であったとも言える。神戸市全体の大きな文化芸術活用プランの陰で、明快な結果をみるのが困難な地区ではあるが、今ある様々な資源をいかに活用すれば活性化に結びつくのか今後も注視したい。

Ⅱ 秋田市中心市街地の現状と未来

1. 秋田市中心市街地の現状

旧日赤跡地を含む秋田市中心市街地は長く空白地帯として存在し、様々な議論がありながらその再開発は遅々として進まなかった。2012年7月漸く【エリアなかいち】として【にぎわい交流館AU（あう）】【商業施設・「秋田まちづくり株式会社」・駐車場棟】【新秋田県立美術館 平野政吉コレクション】【住居棟・賃貸住宅、ケアハウス、分譲住宅】【にぎわい広場】を中心としたエリアが完成、オープンしている。しかし、商業施設に入る秋田まるごと市場が運営する総合食品スーパー「サン・マルシェ」は開業から2年をまたずに撤退の意向を表明している。こうした現実はどうのようにして起きているのか。

著者がこれまでに行ってきた調査研究（プロジェクト4 A秋田戦略学・2008年度～2010年度／コンソーシアム秋田共同研究）の成果を鑑み再度検証すると以下のような現実が見えてくる。行政（秋田県庁、秋田市役所）、地主・住民（経済団体、地元商店会と地主会）に切実な考えとして、この街をどうしたいのか、という具体的なビジョン（イメージ＝構想）が欠落していたと言えないだろうか。また、政治的リーダーシップの不在＜首長＞（知事・市長）・＜議員＞（県会議員・市会議員）と秋田の経済的・社会的なマイナスの変化に関係者たちが危機感を持ってこなかったとも言える。結果として、金沢21世紀美術館と周辺のにぎわい、アート十和田等に見られる画期的な活性化と賑わいから大きくかけ離れた



何気ない光景が、観光資源の観点で見ると、あまりにも無神経である（秋田駅）



洗練された印象の金沢駅サイン

現実が起きている。

秋田市中心市街地についても秋田デステーションキャンペーン等、様々なイベントの効果もあり現在のところ順調に推移しているように見えるが、新秋田県立美術館等は、その展示物・所蔵作品群の本質的な価値を考慮すると楽観することは困難である。やはり、街の魅力を構成する現実的な景観、事象がどうしたものであり、秋田市中心市街地の今後の活性化の鍵がどこにあるのか、そのあたりを慎重かつ十分に再考察し、対策を構築する必要がある。

改めて秋田県庁・秋田市役所・商工会議所・地元商店会・秋田観光連盟・秋田観光コンベンション協会などの取り組みを一体的に統一・連携することが求められる。その上で、秋田市中心市街地に、極めて特徴的な魅力、他の都市では体験することができない、特化した所謂【秋田モデル】と言える、景観・文化・それらを活用する為のソフトを創りだす必要がある。これまでの文化行政を見ると、地産地消的な側面が強く、地元の人々が自らの楽しみとして位置づけ、観光を含む交流人口の拡大に寄与すること、そうした理念を見ることができない。少子高齢化、人口減が深刻な秋田市にあっては何よりも外部からの交流人口の拡大が最重要課題であり、結果として市街地活性化と経済にもたらす波及効果を生み出すのである。

2. 秋田市中心市街地の可能性と方向性

調査事例と比較検討し、秋田市での取り組みの方策、方向性、現実的な可能性について

言及する。

秋田において、魅力あるまちの形成を実施するためには、現状の景観、アート・デザイン関連設置物の調査をおこなう事で、現実的な問題点を把握し、機能を持つサイン計画／設置物・アート／デザイン関連設置物などの方向性を見極め、魅力あるまちづくりを行うことが重要であり、秋田の活性化につながることは明白である。

これまでの調査結果では、秋田市の機能を持つサイン計画／設置物・アート／デザイン関連設置物などにおいて様々な問題点が指摘される。これは秋田新幹線開業以来その後の中心市街地（なかいち等）整備事業に伴う秋田駅周辺の開発等においても十分な研究、検討がなされとは言えず、他の各地域、とりわけ金沢市や十和田市等に比べ、魅力あるまちを形成しているとは言いがたい。

これはソフト面においても同様であり、まちのにぎわいを創出するため、研究者のみならず、アート・デザインの活用において真に専門的観点から、実行性のある判断、提言が



解りにくい表示とマナー違反の市民行動（秋田駅前）



非常に見やすい表示（金沢市内）



公的イベント時の無神経なブース設置（秋田駅）



洗練された空間構成（金沢駅）

できる審議会を、行政主体（国、県、市等）を超えて設けることが必要であろう。また調査研究過程では秋田の現状の問題点のみならず、有効に活用されことなく埋れている多くの文化的資源も見られた。秋田の中心市街地は決して素材不足でなく、活性化のための魅力的な資産は豊富にある。

その生かし方に工夫が必要であり、そうした素材の活用と工夫の不足も大きい。

今後いかにして秋田市中心市街地の活性化を実現するのか。又その際に、アート・デザインを活用する方策についても言及する。

例として十和田市が導入する、高い実績と豊富な経験を誇る指定管理者による運営、金沢市が実施する非常に特色ある独立性の高い公益財団法人の設置検討など、先行事例の調査研究に始まり、今後の秋田の文化行政に相応しい方向を模索し独自の理念による運営形態の構築と実現を実行すべきである。

秋田に於いては千秋美術館、赤レンガ資料館、佐竹資料館他秋田市が設置する文化施設、新県立美術館、あきた文学資料館、県立博物館等秋田県が設置する文化施設について、一体的かつ効果的な運営組織と方法を創出する

ことが重要であり求められる。

加えて、これ迄の教育委員会の教育・生涯学習の観点に加え、現代の観光・文化行政の視点から経済政策に長けた経営感覚を導入することが必要になる。

【エリアなかいち】に加え、周辺の商業施設、街区との一体的なプラン・運営も重要である。秋田駅から【エリアなかいち】間のスケールでは、交流人口を確保し賑わいを創り出すことは困難である。

アーケードが撤去された広小路、仲小路とエリアなかいちの一体的な連続性ある景観形成、千秋公園の魅力アップ（外部・観光資源としての価値観の共有と創出）、その先にあ

る大町、通り町との連携。幸いなことに大町、通り町地区にはパティオ（中庭）的な空間がいくつも存在し、良好な景観を形成・確保し、魅力的な場を創出し設置することが可能である。そうしたパティオ（中庭）をアート・美術・デザイン的に優れた景観形成の核として位置づけ中心市街地全体の魅力を創出することが求められる。

秋田駅からアトリオン、仲小路、広小路と千秋公園・お堀、中土橋、エリアなかいち、大町再開発区域と民間のサンパティオ、あくらが立地する空間、通り町全体を一体的に捉え、魅力ある街の創出を実施すべきである。

3. 高等教育機関の活用

秋田県秋田市周辺には、多様な分野を網羅する非常に特徴ある4つの国立公立大学が設置され（東北最多）、これら4大学の研究者の経験・知的財産と、高い能力を持つ学生の積極的な活用も重要である。

学生が持つ様々なエネルギーを引き出し、その活動を支援することで地域に活力が生まれる。アート・デザインを活用した賑わい創出が、地産地消的活動で終わる事無く継続的かつ広域発信が可能な成果を生み出すためにも、県・市を超えたサポート体制・経済的支援を手厚く行うべきである。

学生は基本的に4年間で卒業するが、学生の活動が地域に大きく貢献し、また卒業により秋田を離れても秋田での学生経験が中長期的に秋田に大きな文化的な糧をもたらすことを認識すべきである。すでに国際教養大学の卒業生の秋田での活動がめざましく高く評価されている。金沢市、京都市がそれぞれ設置する美術・芸術大学の卒業生が広く国内はもとより世界で活躍する結果、両市の文化・芸術的評価は高い。大学コンソーシアムの活動も活発であり、深い意味で【学術文化都市】となっている。

一過性ではない観光客・多くのリピーターを産みだし、地域活性化と経済効果をもたらしている現実から学ぶべき点は多い。

今後、県と市・民間・大学の共同による賑わい創出とまちづくりの実施は必然である。県市・民間・大学が一体となって活力ある活



観光資源として、再度考慮すべき空間利用（秋田駅）



再考・改善すべき景観（秋田駅前）



秋田まちなカフェ：秋田公立美術大学研究者によるデザインの活用例：大谷有花（デザイン）、今中隆介（デザイン・ディレクション）、島屋純晴（ディレクション）

動を多様な価値と魅力の創造に結びつけることも必要である。そうした活力は地産地消的な内向きのまちづくり、活動を飛び越え、東北各地、さらには全国に向かって、秋田の新しい文化的資源と、豊かな食や自然の魅力、長く伝承される文化芸能を結びつけ、アート・デザインの活用による、新たな【学術文化都市秋田】の礎を構築するであろう。

作品「ジャパンスンドローム」シリーズについて

高嶺 格

TAKAMINE Tadasu

本稿は、ドキュメンタリーシアターの手法で作られた映像シリーズと、同じテーマながらライブ映像というパフォーマンスの手法を用いた作品「ジャパンスンドローム」について、意図と技術的側面から解説する。2011年から2013年にかけて制作されたこの作品は、福島原発事故をきっかけに大きく高まった食品への不安が、それを販売する現場でどのように意識されているかをリサーチする目的で作られた。またシリーズの後半では、原発をめぐる分断されていく日本社会を、今後どう乗り越えて行くのかについての実験的なパフォーマンスが試みられている。

【はじめに】

映像シリーズ「Japan Syndrome」は、役者が町中に出かけ、商店などで「この食品はどこ産ですか?」「放射能は大丈夫ですか?」などと（極めて遠慮深い調子で、さりげなく）質問し、そこで交わされた会話を舞台上で再現した映像作品である。これまで、関西、山口、水戸の三カ所で三つのバージョンが制作され、それぞれ、1. 京都芸術センター、2. 山口情報芸術センター、3. 水戸芸術館の三カ所で発表された。また、山口編は韓国の釜山ビエンナーレ2012に、3編共に揃ったバージョンは、現在までにオランダのユトレヒト（Casco「Japan Syndrome Utrecht Version」）、トルコのイスタンブール（Tophane-i Amire Gallery「Unknown Forces」）、イギリスのロンドン（Delfina Foundation「Politics of Food」）でもそれぞれ展示された。

このシリーズの目的は、放射能を巡る大量の情報が、どのように人々の間に伝搬していくのかを探ることである。放射線が生物に与える影響については、科学者の間でも意見が分かれる。つまりその多くが解明されていない。そんな中、人々は「自分の信じる情報を選択する」という、過酷で不条理な選択を強いられている。その選択のプロセスには、日本政府の見解、マスメディアによる報道、加えてインターネットからの雑多な、しかし時

に有用な情報が、複雑に絡まった形で参照される。また、近親者や職場の人間関係は、個人の判断を許さないほど強力に「選択する上での縛り」として働く。

このビデオで明らかにされるのは、自分の属する組織（会社であれ地域であれ）との関係の中で、原発に対する態度を選択した人々—自分で選択したにしろ選択させられたにしろ—が、組織以外の「他者」に対してどのような振る舞いをするかということである。それは、「目に見えない放射線」という物質が人間に及ぼす「目に見えない作用」、つまり「関係の分断」という形で現れる。本来、どれが正確か選ぶことなど不可能な情報、それを選択させられる過程でどんどん分断されていく日本社会。このビデオは、人々の分断の過程を描いたドキュメントである。

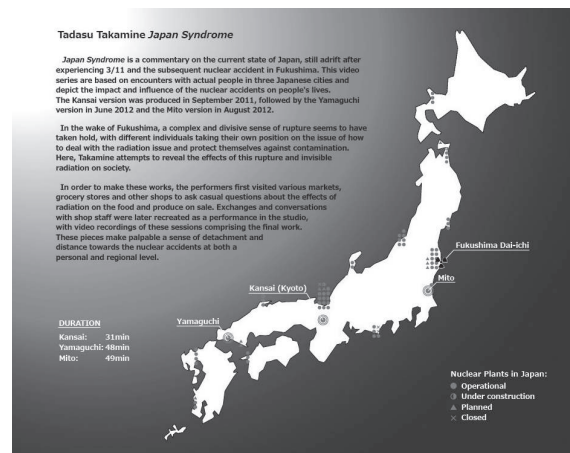
【作品背景】

まず、この映像シリーズを開始するに至った経緯を説明したい。最初にこの構想が立ち上がったのは2011年9月、つまり東日本大震災及び福島第一原発事故から約半年後である。きっかけはごく単純だったと言ってよい。福一原発が爆発した直後から、各地の放射線汚染状況、つまり食の安全を確保するための情報探しに人々は奔走した。政府の放射線拡散予測システム「speedi」が活用されなかったことにより、正確な情報を得るチャンスが

失われ、憶測が憶測を呼ぶ混乱状態が発生した。しばらく経つと陸地の汚染状況はインターネット上に刻々と表示されるようになったが、海洋汚染においては、まだほとんど情報がなかった。幼い子供を3人も抱える我が家では、食の安全は深刻な問題だった。原発事故が起きてすぐ放射線の濾過機能付きの浄水器を導入し、また自宅で食する野菜等については宅配のものに変えた。情報のない海産物については、おそろおそろスーパーで購入する日々が続いていた。

8月の終わり、東京に滞在していた私は、近くに水族館があることを知った。葛西臨海水族館。水族館なら海の汚染についての情報を持っているかもしれない。ひとつ直接出向いて話を聞いてみよう、比較的軽い気持ちで出かけていった私はしかし、事務所の窓口で応じた女性職員の態度から、事態はさほど容易でないことを思い知らされた。はじめは笑顔で受け答えしていたこの職員は、私が「放射能汚染」の言葉を出した途端、あからさまに不審者を見る目つきに変わったのである。「汚染情報は持っていない」という彼女の言葉は本当だろう、そこで彼女が情報を隠したとは思っていない。しかし一般市民が当然持っている海洋汚染への不安に対して、海洋の専門家である水族館の職員が警戒するという事態ははたして正常だろうか？すでにこの時点で市民の分断は始まっていた。いや事故の直後からそれは始まっていたと見るべきだろう。本来なら、市民の健康に関わるこうした環境汚染に対しては、市民が自ら団結して実態を明らかにしていき安全を確保すべき事柄である。そこに「為政者」との対立構造や、ましてや市民同士の対立など、本来起こるはずがない。しかし原発事故の場合、汚染が目に見えない上に科学的見解すら統一されたものがなく、知見を専門家の判断に委ねるより手がない。ゆえに「正しい情報」ではなく「信じたい情報」を信じるという奇妙な状態が発生する。しかしこの分断とは、事故の起きるはるか以前、原発の建設が各地で計画された時点から、それぞれの場所で起きていたと考えてよい。電力会社からは「安全である」という説明が繰り返しなされ、それを信じる者と信じない者の間で長い論争を引き起

こし、それに加えて金銭的損得が感情的対立を生み、結果として地域のコミュニティは分断されていった。福島原発事故の起きたあとに日本全土で起こった分断とは、これまでに原発が建設されたそれぞれの地域で起こった事象が全国規模で起こったものと考えてよい。原子力という科学の「神話」は、際限のない疑義を孕み、それが人々の対立を生み、そして分断されてゆく。私は水族館の女性職員の怖いような笑顔に見送られながら、複雑な気持ちで水族館を後にした。



「ジャパニシンドローム・関西編」

水族館での体験の2日後、関西に戻った私はすぐに映像作品の制作に取りかかった。そのとき私は、会期がさし迫った「京都エクスペリメント（京都国際演劇祭）」（会期：2011年9月23日～10月16日）に出品する予定があり、オープンまでに3週間の猶予があった。私は、私が教えていた京都造形芸術大学・舞台芸術学科の卒業生のうち近い関係にある3人に連絡をとり協力を仰ぐことにした。彼らに説明した作品の構想は以下の通りである。

- 1、本作はドキュメンタリーシアターの体裁を持つ映像作品となる。
- 2、まず商店などに出かけ、取材する。その際、取材と悟られないように一般消費者を装いながら「商品（特に生鮮食料品）への不安」を店の者に質問してみる。取材はなるべく2人以上で行い、のちに店の人とのやりとりを再現できるよう、観察しておく。
- 3、一定期間取材を行ったのち、そのなか

ら使うシーンを選ぶ。会話をシナリオとして書き起し、役柄を決めて台詞を憶える。

4、撮影セットを組み、その中で演技を行ったものをビデオで撮影する。

5、ビデオを編集したものが作品となる。

以上の複雑な行程を3週間でこなすには時間が短かったが、まずは手探りで、彼らと共に取材先の選定から始めた。そもそも彼らは役者の訓練は積んでいても、原発事故に対し特別に意識が高いというわけではなかった—それが彼らを選んだ理由でもあったが—従って、通常の舞台公演では行われない「取材」という過程（特にここでは「覆面取材」）をどううまく執り行うかが課題であった。

留意したのは、店の人の「素」の反応をいかに引き出すかという点である。取材する側があまり恣意的な質問をすると警戒されてしまい、素の反応が引き出せない。啓蒙が目的ではないので、相手を追い込むような突っ込みは不要、「素朴な不安を抱えた一般消費者」の装いを保つことが重要だった（後の山口編では、取材する側が店の対応を誘導するようなやりとりがあり、それは結果的に使われなかった）。もうひとつ留意した点として、取材場所が特定されないよう気をつけるということ。店の名前を明かさなことはもちろん、会話の中で個人が特定されそうな箇所は削除するか電子音で消す。非難することが目的ではなく、あくまでリサーチであるということをシリーズ全体の指標とした。

いくつか取材を行った結果、やはりなにか記録したものが残っていないと再現が不可能だということで、隠し撮り用のカメラを導入することにした。はじめに音声だけを録音してみたが、それでも人の動きや導線を記憶できないので、映像で記録することにし、なるべく気づかれない小さな記録媒体を購入した。（これはあくまで事後に演技として再現するときの参考とするためのもので、公開するためのものではない。）

こうして2週間の間に30箇所以上を取材した記録映像が集められた。その多くは食材を扱う商店で、その他には花屋や水族館、変わり種では傘屋があった。

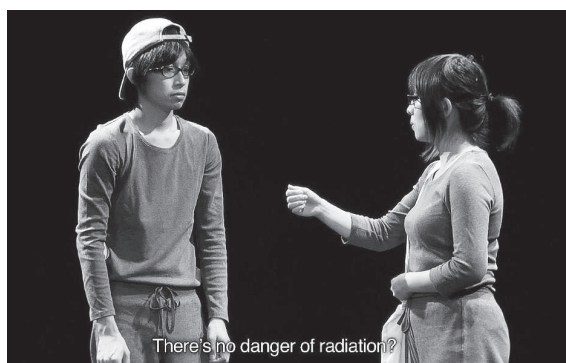
全体で30分程度にまとめるため、似たシーンを削除しなるべく豊富なバリエーションを残すべくシーンを選定した。その後手分けしてビデオから文字を起こし、長いものは要点のみを絞り込んだ。のちの演出も含めて、これらすべての人為的操作を「編集」と呼んでよいと思うが、いかにドキュメンタリーといえども編集の手の加わっていないものは存在しない。現実の中からエレメントを取り出し、それをしかるべき順序で配置するという作業は、ドキュメンタリーが基本的に内包している手順である。それでも、現場でのやりとりをなるべく忠実に模写するべく、役者はビデオを見ながら稽古を繰り返した。

撮影時には、暗幕を張った簡易スタジオをこしらえ、照明と共に3台のカメラをセットした。3人の役者は様々な役柄を演じるため、どの役柄にも違和感のないように個性を消したグレイの上下を着用した。

関西編の制作を通じ認められたのは、会社など組織に属する人と個人の反応の間に差があるということ。商店も、個人商店など小規模の場合とチェーン店など大規模経営の間で差がある。関西編では、和歌山の海辺で取材した釣り人がいたが、個人であるこの釣り人の反応は、ごく個人的な見解を偽りなく話しているように見える。逆に大手のチェーン店の反応は、質問に対するマニュアルがきっちり決められていて、店員はそれ以上の回答をしない、または回答を避ける。これに付け加えると、ほとんどの店舗で、政府の決めた基準値を盾に「問題ない」と言い張る態度が見られた。事故後に基準値が引き上げられたことに対する国内外からの批判があれほど強かったにも関わらず、基準値に対する疑いを口にした店舗は、残念ながら認められなかった。

取材をした役者たちが口々に言うのは、店の者に食品の安全を確かめるという「当たり前のこと」（＝消費者が当然持つ権利）が、いかに緊張を強いる行為であるかということである。なるほど、なるべく波風を立てないようにおとなしく暮らすのがよしとされている日本社会において、わざわざ波風を立てるよ

うなこの取材は苦痛だったに違いない。しかしこの作品は、むしろ波風を立てることこそを目的としている。海外の人がよく言う、「あんな大事故があって、なぜ日本人は黙っているのか？」という疑問に答えるため、その精神的背景を探るためのプロジェクトだと言うことができる。民族に共通する精神構造を分析するのは容易ではなくそれは専門の者に任せるが、少なくとも自分の国で起こった歴史的大事故のあと、周囲でなにが起きているのかを自分なりに知っておきたかったのだ。



[ジャパンシンドローム・山口編]

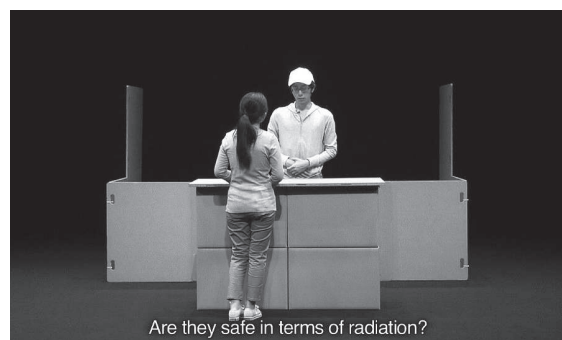
制作行程は基本的に前述の関西編と同じなので、ここでは山口編に特有であった事柄のみ記述する。山口編は、山口情報芸術センター(YCAM)の企画として立ち上がった。(会期: 2012年6月23日～7月1日) 福島から地理的に離れた山口で放射能汚染への関心がどれほどのものか、また、県内に原発予定地の上関を抱える山口の人々にとって、今回の原発事故がどのように映っているのか。この地で制作する意義は十分にあると考えた。

山口には舞台経験のある知り合いがいなかったため、チラシを作り、参加者を募集した。山口大学演劇部の現役生・卒業生を中心に、7人の参加者が集まった。関西編より制作時間に余裕を持たせ、取材に一ヶ月、その後撮影までに一ヶ月のスケジュールで進行的た。

山口では50箇所にあぶ取材が行われたが、ここでの最大の特徴は、山口市内での反応と、上関近辺での反応の大きな差である。山口市内の取材には、「福島よりも中国からの飛散物質が心配」という反応が複数含まれる。問

題の真偽のほどは定かではないが、うがった見方をすれば、これは国内問題から目を逸らし矛先を国外に向けようとする保守的な態度のようにも見える。しかしまた福島県産のものを扱う店舗では、商品の放射線の検査結果を示した表を店に常備し、積極的に支援しようと画策する姿も見られた。原発建設の是非をめぐり町内が分裂して長年争っている上関町では様態が随分異なる。原発に賛成している地域では、ただでさえ「よそ者」に対して警戒心が強く、容易に口を開かない。またその逆の、原発に反対している祝島では、よそ者である取材者と長々話し込むということが起きる。いずれにしても上関のシーンは、他のシーンとはかなり異なるものとなった。なぜなら上関では、取材する側にとっても他の場所で行ったのと同じ質問が成立しにくく、福島の原発事故の影響を探るというよりは、現地の原発建設を巡る緊張感そのままを伝えるドキュメントとなったからである。

山口編は、YCAMの所有する豊富な機材と人材により、クオリティの高いものに仕上がった。テーブルや壁など、フレキシブルな舞台セットを段ボール素材で作り、抽象度を高めることでより暗示的意味合いが強くなった。また、山口編を機に関西編にも英語字幕を入れ、国外での展示も可能となった。



[ジャパンシンドローム・水戸編]

水戸編は、水戸芸術館で催された個展「高嶺格のクールジャパン」展の一環として制作された。(会期: 2012年12月22日～2013年2月17日) 関西・山口と比べ、水戸は圧倒的に被災地に近い。福島からの避難者も多数居住している。この町で食品の放射線汚染について口にすることはタブーのように思われた。美術館からの声かけで集められた9人の参加

者は、最初どう質問を切り出すかに苦心していた。特に困難の予想された大洗町の魚市場には、外国人キャストに取材を依頼した。日本人には難しいと思われるダイレクトな質問が、外国人なら可能と思われたからだ。

水戸の取材も50カ所近くに及んだ。結果は—これを予想外ととるか想像した通りととるか— 反応は、関西や山口よりもずっと具体的だった。たった50のサンプルからの分析は印象の域を出ることはないが、実際に商品の出荷制限が出ている、自殺した人々がいる、メディアの報道に翻弄されている、などの言葉は、当事者でないと出て来ない。汚染の影響を否定するにしても、そこにはなにか強い意志のような、あるいは自分に言い聞かせているようなものを感じる。ここには当事者特有の、ヒリヒリした緊迫感のようなもの、今後放射線と共に生きざるを得ない人々の葛藤が映し出されている。印象に残ったのは、東京や大阪に対する怨恨の言葉が複数聞かれたことだ。それは、福島第一原発が、東京に電力を供給するための発電所であったことを改めて思い起こさせる。彼ら供給する者たちが、消費地である大都会に「利用されている」と感じていることの現れのように見える。

展覧会では3つのバージョンが同室内に展示された。音声がかぶらないよう3つの超指向性スピーカーが導入された。3つ合わせると2時間近くに及ぶ長編の映像となったが、長時間鑑賞する多数の人々の姿が見受けられた。

【ジャパンスンドローム・ベルリン編】

2013年6月から翌年3月まで、私はドイツ政府の機関DAADの招聘により、ベルリンに滞在する機会を得た。滞在は保証され、作品発表の義務もないという好条件でのレジデンスだったが、ベルリン滞在中の2013年秋に、前述した京都エクスペリメントへの出品が前もって決まっていたため、ベルリンにて同シリーズの「ベルリン編」を制作するつもりでいた。ベルリンで実験的な作品を次々と公演している劇場HAUの協力をあおぎ、この舞台を使って撮影する段取りまで整えていた。



結果的に「ベルリン編」は、水戸までの映像シリーズとは大きく異なるものとなったが、そこに到るまでの経緯を書き記したテキストを以下に紹介する。

2013年、高嶺はDAAD（ドイツ学術交流アカデミー）の招聘でベルリンに一年間滞在しています。当初、今年のKYOTO EXPERIMENTでは、日本版と同じ映像シリーズとして「ジャパンスンドローム～ベルリン編」を制作し発表する予定にしていました。脱原発をいち早く宣言したドイツの人々が、このテーマに対してどのように反応するかに興味があったからです。「ベルリン編」は、ドイツで制作された同じシリーズのひとつとして、京都市役所の建物にプロジェクションされる予定で構想されていました。しかしその後、いろいろなニュースを見るにつけ、原発を巡る人々の分断が、思いのほか早いスピードで進行しているのではないかという危惧を持つに至りました。原発に「賛成または反対」する声の「中間」（グレイゾーン）の人々が、突然いなくなってしまった気がしたのです。これは個人的な印象です。しかし、

もしそうだとすると、「ベルリン編」を市役所の壁に投影したとして、誰が見るだろうか？つまり「見る人は見るが、見ない人は見ない」で終わってしまわないだろうか？「ジャパンシンドローム」シリーズは、もともとグレイゾーンの人々を想定して作られた作品なので、もし状況がそうなのだとしたら、同じフォーマットで作られた「ベルリン編」はあまり意味をなさないのかもしれないと思い始めました。

人々が分断された状態というのは、とても不幸な状態です。本来は、人がそういう状態を望んでいるはずはないのです。しかし原発を巡る様々な憶測の中で、望む・望まないに関わらずそういう状況に陥れられてしまった一私にはそのように見えています。つまり今の日本は、非常に不幸な状態にある。そこでベルリン編では、これまでの（問題提起的な）フォーマットを踏襲することをやめ、より直接的な形で、この「分断」という問題に関われないかと思いました。誰も経験あるように、いったん壊れてしまった人間関係は、修復が難しい。逆に壊すことは簡単にできます。その、容易な方の「壊す」という態度が優勢な中、難しい方の選択肢である「修復する」ということをやってみたいと思います。ベルリンとは直接には関係ありませんが、ベルリンで考えたこと、それが京都という街で、ライブの現場で形になる。荒唐無稽なアクションに見えるかもしれませんが、表現におけるひとつの挑戦として、見て、参加していただければと思います。

以上は、京都芸術センターでの展覧会（2013年9月28日～10月27日）の中で、「ジャパンシンドローム・ベルリン編」を説明するために掲げた文章である。（未来形で書かれているのは、「ベルリン編」のパフォーマンスを行う前に書かれたものだからである。）

ベルリン編でこれまでと同じフォーマットを踏襲しなかった理由は、上に掲げたものとは別に、「屋外の公共空間で上映するには強度が足りない」と感じたからだ。室内での展示という方法と違い、公の場所で通りすがりの人にアピールするには、これまでの映像シ

リーズの「行間を読ませる」微妙な映像の作り方では素通りされてしまうかもしれない。無理矢理にでも人を振り向かせる強力な訴求力が必要だと思ったのである。

パブリックプロジェクション（+パフォーマンス）は、2013年10月5日に行われた。大がかりな映像装置になるため、プロジェクション部分は専門の業者に発注した。市役所の担当者とのやりとり、警察への許可申請、近隣の住民への苦情対策など、当日のための様々な手配をフェティバル担当者が行った。映像周りのシステムは、私の母校であるイアマス（情報科学芸術大学院大学）の全面的な協力を仰いだ。ライブ映像にかける様々なエフェクト、人物の合成、リアルタイムに流れるテキストやインターネットでのライブ配信など、映像的にはかなり複雑な処理が必要で、そのために大量の機材が投入された。

参考にしたのは、ナムジュン・パイク氏の1973年の映像作品「Global Groove」である。この作品の一部で、男女がロックンロールに合わせて踊り、その姿がブルーバックで切り抜かれ、その上にフィードバックで画像が何重にも重なるシーンがある。ビデオアート黎明期のアナログエフェクトを多用したこの映像は、突き抜けた馬鹿馬鹿しさと明るさに満ちていて、あたかもこの時代の楽観的雰囲気（明るい未来）を象徴するものとして私の目に映った。こんなものが市役所の壁に映っていたら、人は立ち止まるに違いない。このノリが再現できないものか。通常のプロジェクション・マッピングは、建物に映像を投影して視覚的イリュージョンを楽しむものであるが、その方法を活用し、その場に集まった人々のエネルギーを作品にフィードバックすることができないかと思ったのである。私は知り合いのダンサーに声をかけ、聴衆の盛り上げ役、いわゆるサクラを依頼した。また知り合いの音楽家にライブDJを依頼し、70年代から80年代くらいの音楽を自由にミックスしてもらった。



ライブ映像の上にはあらかじめ用意した質問のテキストを流し、それは映像の上部に表示される。これらの質問に対して、あらかじめ用意したハッシュタグを付けてツイッター上で回答すると、それも回収されて映像の下部に流れる、という双方向のシステムを組んだ。約50分のパフォーマンスの間、数分おきに質問が切り替わり、それに順次回答が寄せられるという仕組みである。映像はインターネットでライブ配信され、世界中で鑑賞が可能である。日本語のわからない、海外で鑑賞している人からも回答できるよう、複数の言語に対応したプログラムを組んだ。用意した質問は約20問、以下に例を挙げる。

- 60年代はいい時代だったな、と思う？
- 日本に来たいと思いますか？
- 最近の日本のニュースで心に残っていることは？
- 日本で「ダンス」が法律で規制されていることを知っていますか？
- 東京オリンピックについてどう思いますか？

質問の中に「フクシマ」「原発」などの具体的な言葉をあえて入れなかったのは、前述の掲示テキストで述べた理由による。すなわち

このイベントは、あくまで人々の分断状態をいかに修復できるかということに主眼が置かれており、その意味で原発そのものよりも「原発なるもの」が引き起こした「状態」について申し立てするものだからである。

市役所の前に集まった人々の数は予想をはるかに越え、千人にも達した。そして盛り上がりは予想していたよりもはるかに早く、人々が音楽に乗って踊り出すまで10分とかからなかった。たまたま通りがかった人も次々参加し、音楽が鳴り止む50分後まで、日本ではあまり見かけないほどの「野外パーティ」状態が市役所前に出現した。これは画期的なことと言ってよい。なぜなら質問中にもあった、いわゆる「ダンス規制法」により、このようなイベントはますます日本でやりにくくなっており、まして今回のような、街中の公共空間で大音量をかけながら踊るなど望むべくもないからだ。(ちなみにベルリンでは、屋外ダンスイベントは毎週末どこかの街角で普通に行われており、その自由度の差は歴然としている。)



パフォーマンスの最後、あらかじめ用意しておいた3分ほどの映像を上映した。映像シリーズのきっかけとなった水族館の中で撮られた、水槽内を泳ぐサメの映像に、次のテキストを乗せたものである。

ドイツ連邦共和国よ、
ありがとう。
あなたたちは日本より数段マシだ
あなたたちの決定は人類の希望だ
しかし、あなたたちの決定は世界で知られているにも関わらず

多くの者は知らぬフリをしている
どこかあなたの国のアラ探しをしている
でも、安心してほしい
今後世界がどうなるうとも
あなたの一度示した行動は長く世界の模範と
なる
世界のどこかに憧とした模範のある限り、
人々は生き続けることができる
だから、もう一度ありがとう
ありがとうドイツ、
ありがとう京都市役所。

ここに至っても「原発」という言葉は出て来ないが、このテキストの意味するところは明白である。急に静かになった広場で、すっかり汗をかきながら壁に映る映像を見つめていた観衆の中からは、最後に大きな歓声が上がった。



「ドイツよ、ありがとう」という言葉をあえて入れたのは、ドイツの決断に対しシンプルに感謝するという以外に、私がベルリンに滞在し、単に感謝しているだけではだめだと思いついたからである。すなわち、ドイツの脱原発政策に対し、その実現可能性を疑問視する声が、当のドイツ人の中にも数多い。つまり感謝の意を述べることで、その実現を後押ししたいという気持ちが込められている。同時に「ありがとう京都市役所」という言葉は、このイベントを許可してくれた京都市に対し、素直な感謝の気持ちと、その後の連帯可能性を示唆したものである。イベントの最中、事前に説明していたにも関わらず近隣からの騒音への苦情が数件あった。こうしたことが、同様のイベントを認可しないという事態につながるのは容易に想像できる。このイ

ベントが「悪い事例」となって今後の可能性が断たれるようなことがあってはならない。その期待をこめての感謝の言葉である。

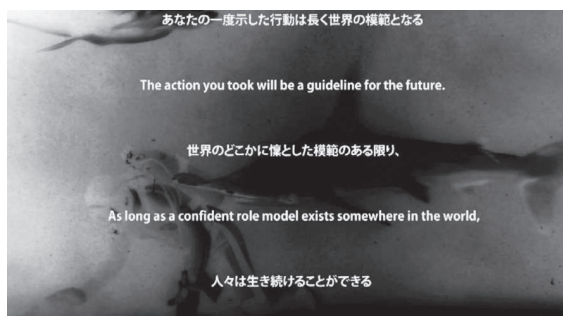
【終わりに・ドイツにおけるエネルギー政策】

京都でのパフォーマンスから2ヶ月後、同様のパフォーマンスがベルリンのAkademie der Künsteにおいて発表された。そこで行われた作品について述べる代わり、作品中にも触れたドイツにおける原発政策について、最後に簡単に述べておきたい。

国内に17基の原発を有し、またフランスなど周辺国の原発密集地にも接するドイツは、もともと原発の是非を巡り議論の盛んであった国である。福島第一原発事故に対する反応は素早く、事故の翌日の3月12日にはすでに、原発の即時撤退を求める大きなデモがドイツ国内で起こっている。その規模6万人。いかに人々の関心が高かったかがわかる。物理学の博士号を持つメルケル首相は、福島事故後すぐに原発の安全性について矢継ぎ早の対策をとったあと、段階的に原発を廃止して2022年までにすべての原発から撤退するという決定を、連邦議会で可決した。福島の事故からわずか3ヶ月後のことだった。これまで30年に渡り、賛成派と反対派に分かれて続けられてきた原発を巡る論争が、この決定で終止符を打たれることとなった。620人の議員のうち、賛成が513票、反対79票、その他28票と圧倒的な数での可決であり、しかも反対票のうちのほとんどは脱原発そのものには賛成であるものの、脱原発を憲法に明記する要求が通らなかったゆえの反対と、「現プランは脱原発に時間をかけすぎている」という、原発推進とは真逆の理由からで、脱原発そのものに反対の者はわずか7名であった。この日は他にも、エネルギーに関する8つの重要な法案が可決されたが、その中の再生エネルギー法改正案では、今後10年間で達成すべき再生エネルギーの具体的な数値目標が様々な列挙されている。また、脱原発により予想される電力価格の一時的な値上がりに対しての中小企業への金融支援策や、電力消費量の削減目標、使用済み核燃料の最終処理場の探査なども明記された。

さて、決定されたこれらの事柄は現在ドイツでどのように実行されているのだろうか。原子力エネルギーからの脱却、再生エネルギーへの転換は、いまだどの国も達成したことのない「革命」のごとき挑戦で、懸案は山積している。具体的な進展がなかなか見えてこない状況で、メルケル首相に対するいらだちも高まっている。しかし、首相に対する批判とは、脱原発を実現させるための「やり方」に対する批判であって、つまり尻をたたくためでありこそすれ、足を引っ張るものではない。ベルリンの日刊紙「Der Tagesspiegel」はこう言っている。「メルケル首相はエネルギー転換に確信をもっているのだろうか。次期、あるいは次々期政権がエネルギー政策を元に戻すとでも考えているのだろうか。」

原発を巡り喧々諤々の議論が交わされているドイツだが、すでにエネルギーの将来における基本政策においては足並みを揃え、少なくともメディアを含め世論と政権とが同じ方向を向いているように見える。これに比べ日本の状況はどうだろうか。原発事故に始まる混乱が、政治に対する不信、メディアに対する不信、さらに人に対する不信を生み、社会の基盤となるべき人々の信頼の絆はぶつ切りにされてしまった。きな臭い排外主義的な言説が耳元で聞こえるようになり、知らぬ前に軍靴の音まで聞こえるようになった。これらの日本の状況を考えると、ドイツでの議論はまことに健全なものに思える。原発という同じテクノロジーを巡る2つの国の間で、なぜこれほど違う状況が生まれてしまうのか、今後とも継続して事態を見守っていく必要性を感じている。



研究報告

意匠法第3条第1項第3号の要件判断の 手法についての一考察 —制度利用者のための一つの手がかりとして—

宮田 莊平
MIYATA Sohei

はじめに

意匠法は創作された意匠を保護するうえで重要な法制度である。国内外の企業などが、特許庁に意匠登録出願して意匠登録を受けることにより、この法制度を利用している。

このうち、意匠法第3条第1項第3号の規定では「類似」という文言が使用されている。これは同法の多岐にわたる実務のなかで、意匠法という法制度を利用する者にとって極めて重要なキーワードであり、且つ、判断実務の一つである。特許庁が公表している意匠審査基準には、この同法第3条第1項第3号の判断に関する基準が記載されている。同基準でこれは「意匠の類否判断の手法」として定められている。意匠法第3条第1項第3号の判断について明文化された基準はこれが唯一のものである。意匠の類否判断の実務においては、この手法が常に基本となる。

この研究報告は、意匠法という法制度を利用する際の、この基準に記載されている「意匠の類否判断」の手法を理解するための一つの手がかりを、特許庁の意匠審査基準に従いながら、筆者の試みとして示すものである。

なお、この研究報告で、筆者は特許庁の意匠審査基準の内容に反することがないように、同庁の公式の見解を是として検討を試みた。この研究報告の内容の一切は特許庁及び特許庁の公式見解とは無関係であり、この研究報告の文責はすべて筆者にある。

1 意匠法上の新規性要件に関する法的根拠

(1) 意匠法における新規性に関する規定

表題のものを以下抜粋する。

「意匠法

第三条 工業上利用することができる意匠の創作をした者は、次に掲げる意匠を除き、その意匠について意匠登録を受けることができる。

- 一 意匠登録出願前に日本国内又は外国において公然知られた意匠
- 二 意匠登録出願前に日本国内又は外国において、頒布された刊行物に記載された意匠又は電気通信回線を通じて公衆に利用可能となつた意匠
- 三 前二号に掲げる意匠に類似する意匠

(2) 「類似する意匠」に関する法的根拠
表題のものを以下に示す。

これは上述(1)の第三号そのものである。

「三 前二号に掲げる意匠に類似する意匠」

2 意匠審査基準における意匠法第3条第1項第3号に関する基準

意匠審査基準における表題の記載を以下に抜粋する。

「意匠審査基準

22.1.3 意匠法第3条第1項第3号

前二号に掲げる意匠に類似する意匠

22.1.3.1 意匠の類否判断

意匠の類否判断とは、意匠が類似するか否かの判断であって、需

要者（取引者を含む）（判断主体に関しては22.1.3.1.1を参照。）の立場からみた美感の類否についての判断をいう。

以下に説明する類否判断の手法は、意匠審査における客観的な類否判断を担保するために必要な意匠の特徴、すなわち、意匠の美感を形成する要素の抽出方法と、その対比方法に関する基本的な考え方を示したものである。」

3 意匠審査基準のうち今回着目する箇所

筆者が着目したのは、以下（１）、（２）及び（３）である。

この研究報告では、このうちの（３）で抜粋している（i）と（ii）を取り上げ、後述する共通点と差異点とを可視化するリスト（「二つの意匠の共通点と差異点のリスト」）のうちの、各共通点・差異点の個別評価で、どのような論理構成を各々取り得るのか考え、そのうえで、この点に関する基準が示す手法のエッセンスを理解する一つの手がかりを示してみる。

（１）意匠の類否判断の観点

意匠の類否判断の手法についての意匠審査基準の記載は特許庁ホームページから参照できる。

このうち、本報告に関係する箇所を以下に抜粋する。

特に関係する項目は、以下の（ウ）と（エ）である。

「22.1.3.1.2 意匠の類否判断の手法

（１）意匠の類否判断の観点

意匠審査において、類否判断は次の（ア）～（オ）の観点によって行われる。

- （ア）対比する両意匠の意匠に係る物品の認定及び類否判断
- （イ）対比する両意匠の形態の認定
- （ウ）形態の共通点及び差異点の認定
- （エ）形態の共通点及び差異点の個別評価
- （オ）意匠全体としての類否判断

（以下略）」

（２）形態の共通点及び差異点の認定

これは抜粋したうちの（ウ）のことである。

意匠審査基準ではその手順を記載している。

特にその項目のみ以下抜粋する。

「22.1.3.1.2 意匠の類否判断の手法

（（１）～（２）（略））

（３）対比する両意匠の形態の認定及び形態における共通点・差異点の認定

（i）肉眼による観察

（略）

（ii）観察方法

（略）

（iii）形態の認定

意匠に係る物品全体の形態（意匠を大づかみに捉えた際の骨格的形態、基本的構成態様ともいう。）及び各部の形態を認定する。

（iv）形態における共通点及び差異点の認定

両意匠の、意匠に係る物品全体の形態（基本的構成態様）及び各部の形態における共通点及び差異点を認定する。

（（４）以下略）」

この項目のうち（iii）と（iv）は、抜粋したうちの（エ）に進むための大切な手順を示している。この研究報告では、基本的構成態様と各部の形態の認定を行う方法論には触れない。

ただ、（iv）については、共通点と差異点がそれぞれ複数にわたることになる。したがって、これらを認定したあと、これらを可視化するリスト（「二つの意匠の共通点と差異点のリスト」）を作成すると、先述の（エ）に進みつつ検討しやすくなる。このようなリストは、後述する事例で示しているので参照されたい。

（３）形態の共通点及び差異点の個別評価

これは抜粋したうちの（エ）のことである。

る。

意匠審査基準ではその手順を記載している。

特にその項目のみ以下抜粋する。

「22.1.3.1.2 意匠の類否判断の手法

((1)～(3)(略))

(4) 形態の共通点及び差異点の個別評価

各共通点及び差異点における形態に関し、以下の(i)その形態を対比観察した場合に注意を引く部分か否かの認定及びその注意を引く程度の評価と、(ii)先行意匠群との対比に基づく注意を引く程度の評価を行う。

各共通点及び差異点における形態が(i)及び(ii)の観点からみてどの程度注意を引くものなのかを検討することにより、各共通点及び差異点が意匠全体の美感に与える影響の大きさを判断する。

(i) 対比観察した場合に注意を引く部分か否かの認定及び評価

(a) 意匠全体に占める割合についての評価

(略)

(b) 物品の大きさの違いについての評価

(略)

(c) 物品の特性に基づき観察されやすい部分か否かの評価

(略)

(d) 物品の内部形態の評価

(略)

(e) 物品の流通時にのみ視覚観察される形態の評価

(略)

(ii) 先行意匠群との対比に基づく評価

(a) 先行意匠調査を前提とする共通点の評価

(略)

(b) 先行意匠調査を前提とする差異点の評価

(略)

(iii) 機能的意味を持つ形態及び材質に由来する形態の取扱い

(a) 機能的形状の評価

(略)

(b) 物品の機能面からの要求を加味して構成された態様の評価

(略)

(c) 材質から生じる模様・色彩の評価
(略)」

4 新規性判断の基準を理解する上での一つの手がかり

(1) 考え方

形態の各共通点・差異点の個別評価というのは、あくまで個別の単位を評価するものであり、それだけの内容では意匠全体の類否判断の要素として高く評価できるのか低い評価なのかについての内容を含まないものである。その評価から、類否判断の要素として高く(低く)評価できるという結論にぼんと論理が飛躍すれば、とたんに意匠の類否判断の理解は難しくなる。

論理がなるべく飛躍しないように工夫すれば、意匠法の制度の利用者には理解がより進むのではないかと考えられる。言い換えれば、その評価から、形態の各共通点・差異点が、それぞれ、結論としての意匠全体の類否判断をするときの判断要素の一つとして高く(低く)評価できる単位なのかどうかという判断に行き着くために、もう一つ論理的な繋がりを加えれば、制度の利用者にとって、より補足的な理解が可能になるとも言える。

個々の共通点・差異点の評価が完了すれば、それらの評価を携えて、意匠全体観察による総合評価に移ることになる。意匠審査基準22.1.3.1.2の「(5) 意匠全体としての類否判断」の序文では、「各形態の組合せにも注意しつつ共通点及び差異点を総合的に検討した場合に、それら共通点及び差異点が意匠全体の美感の類否に対し、どのような影響を与えているかを評価しなければならない」とある。ここで大切なことは、全体の中での単位としての共通点・差異点の評価がその後どのようにして意匠全体の類否の判断に吸収されていくのかを、制度の利用者により見えるように(この類否判

断のプロセスをよりたやすく理解できるように) することと考えられる。

(2) 試みとしての論理構成のしかた

上述の点を踏まえて、本稿では、以下に矢印で示した3段階で論理の構成を試みて、論理構成の成り立ち具合、意匠審査基準を補足してよりよく理解できるか否かを示した(注1)。ポイントは、3番目の観点が入っていることである。3番目の観点とは、具体的に言えば、各共通点・各差異点が、意匠全体の類否判断の要素として高く評価されるものなのか低く評価されるものなのか、判断するということである。

観察する者の注意を引くか否か



観察する者の美感との関係づけ(注2)



個別評価の結論としての共通点(差異点)の、意匠が類似するか否かの判断の要素としての評価づけ

これだけでは分かりにくいので、この3段階の論理構成を、各共通点・各差異点の個別評価の流れとする別表の図にした(本報告末尾の別表)。なお、言うまでもないが、この別表の図で大切なことは、各共通点・各差異点について、この論理構成をいわばサブルーチンとして繰り返して検討するということである。意匠審査基準でも「個別評価」と記載して、同様のことを示唆している。

(3) この論理構成に基づく個別評価段階での論理の道筋の例

○ 道筋の例：共通点評価

①共通点が形態全体の大きな部分を占め、意匠的なまとまりを形成していて、観察する者の注意を引くとき、②その共通点は、両意匠の全体的な観察の際に、観察する者の美感に大きな影響を与えるものとなる。③したがって、その共通点は、意匠が類似するか否かの判断の要素としては、高い評価となる。

○ 道筋の例：差異点評価

①差異点が小さな部分におけるものであって、差異の程度がわずかでそれほど目立たないとき、②その差異点は、両意匠の全体的な観察の際に、観察する者の美感にさほど影響を与えない。③したがって、その差異点は、意匠が類似するか否かの判断の要素としては、低い評価となる。

○ 道筋の例：差異点評価

①差異点における態様がありふれたもので観察する者の注意を引くほどのものではないとき、②その差異点は、両意匠の全体的な観察の際、観察する者の美感にそれほどの影響を与えない。③したがって、その差異点は、意匠が類似するか否かの判断の要素としては、低い評価となる。

5 参考事例

(1) 事例の物品

本報告末尾の資料1「類否判断の事例：乗用自動車」に示した図の例を用いる。

この例では、「対象とする意匠X」、「対比させる意匠Y」の二つがある。Yは、Xよりも先に創作、公表されていると仮定する。

Y公表後に創作されたXが、Yと類似するのか類似しないのか、判断する。

なお、話を簡略化するため、正面部方向からの図を省略する。

また、正面部方向からのかたちは両者とも同じと仮定する。

(2) 共通点と差異点のリスト

本報告末尾の資料2「二つの意匠の共通点と差異点のリスト」に示す。

この例では、あくまでも仮としてリスト項目を挙げ、また、仮として各評価を行っている。

(3) 先行する参考意匠

本報告末尾の資料3「先行する参考意匠の一例」に示す。

これは別表の①の(ロ)の客観的考察を行うため、意匠Xと意匠Yよりも前に公表されている同種物品の意匠群のうちで、資料2「二つの意匠の共通点と差異点のリスト」の各項目について、要すれば調査し探し出すものである。もし調査してもその特徴(共通点としての特徴、差異点としての特徴など)が発見できない場合には、その項目のかたちについては、そのかたち(態様)そのものが新しいということになる。本報告の事例の場合、資料2の「XとYの共通点」の共通点1の評価の欄に、その該当例がある。

(4) 個別評価段階での論理の道筋

資料2の評価の欄がすべて埋められて、はじめて、総合評価となる。本報告ではその点については触れない。一方で、同評価については、別表の下4行で触れたとおり、一つひとつサブルーチンのように評価を繰り返す。

例えば、「XとYの共通点」の共通点3については、以下のとおりとなる。

「①共通点における態様(かたち)が比較的ありふれたもので観察者の注意を引くほどのものでないとき、②その共通点は、両意匠の全体的な観察の際に、観察する者の美感にそれほどの影響を与えないものとなる。③したがって、その共通点は、意匠が類似するか否かの判断の要素としては、低い評価となる。」

また、「XとYの差異点」の差異点2については、以下のとおりとなる。

「①差異点における態様が小さな部分におけるものであって、差異の程度が微差でそれほど目立たないとき、②その差異点は、両意匠の全体的な観察の際に、観察する者の美感にそれほどの影響を与えない。③したがって、その差異点は、意匠が類似するか否かの判断の要素としては、低い評価となる。」

こういった考察の結果としての③の結論が資料2の評価の欄を埋めていくことになる。

ここまで行って、はじめて意匠全体とし

ての総合評価に入ることになる。

6 小活

この研究報告は特に3(1)で抜粋した意匠審査基準のうちの「(ウ)形態の共通点及び差異点の認定」と「(エ)形態の共通点及び差異点の個別評価」に特化して、個別評価方法の理解の一つの手がかりを探す試みをしたものである。手がかりとして一応のところ論理立てて制度利用者に説明可能なものとしている。一方、これに拘泥する必要もなく、二つの意匠の類否判断をするに際し、意匠審査基準に沿った上で、論理立てて説明できる別の方法(理解のための手がかり)があれば、それを否定するものではない。

ところで、「(5)意匠全体としての類否判断」については、意匠審査基準に記載されている(注3参照)。この部分について理解を深めるための手がかりは、「5 参考事例」までに展開した考察ほどにはシステマティックなものとはならないのだろう。「(5)意匠全体としての類否判断」は、その意匠に係る物品の属する分野の創作の実情、そしてその物品分野に既存の意匠登録があるならばその登録の歴史、といった物品の分野の背景を熟知し、そのうえで総合的に判断しなければならないからと思われる。その点について、本稿では検討を加えていない。

注1

ここでは、本研究報告末尾の参考文献に挙げた文献のうちの第141頁及び第142頁を大いに参考にしている。特に第142頁第3段落の「差異点が小さな部分におけるもので、差異の程度が微差でそれほど目立たないものであるとき、あるいは、差異点における態様がありふれたもので看者の注意を引くほどのものでないとき、その差異点は、両意匠の全体的な観察の際に、看者の美感にそれほどの影響を与えないものとなります。したがって、その差異点は、意匠が類似するか否かの判断の要素としては、低い評価となります」旨の記載を参考にしている。

ところで、意匠審査基準の「22.1.3.1 意匠の類否判断」の項目全体を鳥瞰すると、最終的な「意匠全体としての類否判断」の段階で結論として現れる（注2）。つまり、論理構成としては、ラフに言えば以下の順となろう。

観察する者の注意を引くか否か



観察する者の美感との関係づけ

注2

意匠審査基準では「意匠全体の美感」のように「美感」を「意匠」と結びつけている。その点を筆者は否定しない。一方、本論文では、制度の利用者が判断手法の理解を簡単にするための一つの手がかりとなるよう、「観察する者の美感」として「美感」を「観察する者」と結びつけた。これはあくまでも便法であって、本来は「意匠」と結びつけるべきなのだろう。「意匠」の定義を規定する意匠法第2条第1項は、「この法律で「意匠」とは、物品（中略）の形状、模様若しくは色彩又はこれらの結合であつて、視覚を通じて美感を起こさせるものをいう」とする。意匠法上の「美感」が「意匠」に化体するものか「需要者」といった観察する者に化体するものか、この規定から読み取することはできない。その解釈の手がかりとなる記載は、冒頭の意匠審査基準の記述しか筆者には発見できない。

注3

意匠審査基準の該当箇所を以下抜粋する。

「22.1.3.1.2 意匠の類否判断の手法

((1)～(4)略)

(5) 意匠全体としての類否判断

両意匠の形態における各共通点及び差異点についての個別評価に基づき、意匠全体として両意匠の全ての共通点及び差異点を総合的に観察した場合に、需要者（取引者を含む）に対して異なる美感を起こさせるか否かを判断する。

意匠は、全体が有機的なつながりを持って結合されたものであるから、各共通点及び差異点を個別に評価するだけでは、類否を判断することはできず、各形態の組合せにも注意しつつ共通点及び差異点を総合的に検討した場合に、それら共通点及び差異点が意匠全体の美感の類否に対し、どのような影響を与えているかを評価しなければならない。

基本的な考え方は以下の通り。

(以下略)」

注4

ここで一つ言えるのは、同リストの作成の仕方、結論は同じでも、より結論がはっきり強調されるよう論理構成できるのではないかということである。すなわち、同リストを作成する段階で、基本的構成態様と具体的な態様の認定の仕方を変えてみると、素直な論理構成にもなり得るということである。

○参考文献

川添不美雄、足立光夫「意匠実務入門—意匠登録制度と出願手続の解説（入門シリーズ）」（発明協会、1992年10月）

別表 共通点・差異点の個別評価の流れ

① 共通点（差異点）における「態様」は観察する者の注意を強く引くか？	・・・（主語は「形状・態様」）
(イ) その態様そのものを観察して主観的に分析する方法（意匠審査基準 22.1.3.1.2 の（４）の（i）の各項目）	
(a) 共通点（差異点）における態様は、意匠全体の中で小さな部分におけるものですか	
(b) 共通点（差異点）における態様は、物品自体の大きさに係るものですか	
(c) 共通点（差異点）における態様は、物品の特性に起因して意匠全体の中で見えやすい位置にありますか	
(d) 共通点（差異点）における態様は、その物品の同部分に通常用いられる材質の地模様や色彩をもって表されていますか	
(e) 共通点（差異点）における態様は、物品の機能面からの要求を加味して構成された模様ですか	
(f) その他	
(ロ) 先行意匠群と対比させて、その態様そのものが新しいものかどうかを客観的に分析する方法 （意匠審査基準 22.1.3.1.2 の（４）の（ii）の各項目）	

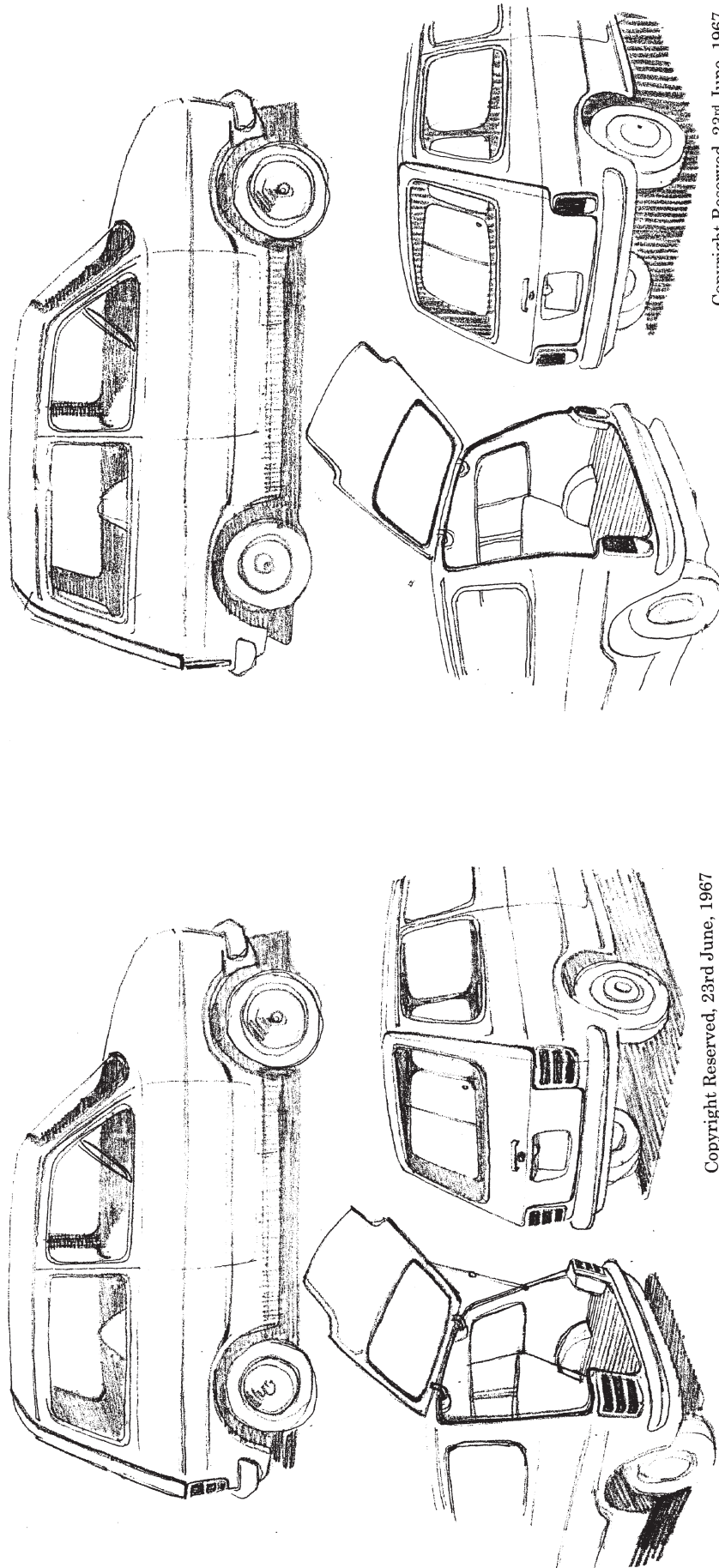
- ② 上の①を踏まえると、その共通点（差異点）が、両意匠の全体的な観察の際に、観察する者の美感にどの程度の影響を与えるものか分析できる。・・・（主語は「共通点（差異点）」）
- ③ 従って、観察する者の美感にどの程度の影響を与えるか分かるから、その共通点（差異点）は、意匠が類似するか否かの判断の要素として、高い評価なのか、低い評価なのか、判断できる。・・・（主語は「共通点（差異点）」）

これでサブルーチンとしての検討がひとつ終了する。①に戻って、次の共通点（差異点）について同じ分析を繰り返す。
論理的には①→②→③の順に展開する。
検討作業は実質的には①のみとなる。
①の分析ができれば、当然に②が言えて、従って③となる、という３段階の論理の筋道をたどる。

以上

類比判断の事例：乗用自動車

資料 1



Copyright Reserved, 23rd June, 1967

Shuhei MIYATA 宮田脩平

対比させる意匠 Y

Copyright Reserved, 23rd June, 1967

Shuhei MIYATA 宮田脩平

対象とする意匠 X

資料2 二つの意匠の共通点と差異点のリスト
(類否判断の事例：乗用自動車)

対象とする意匠： X
比較させる意匠： Y

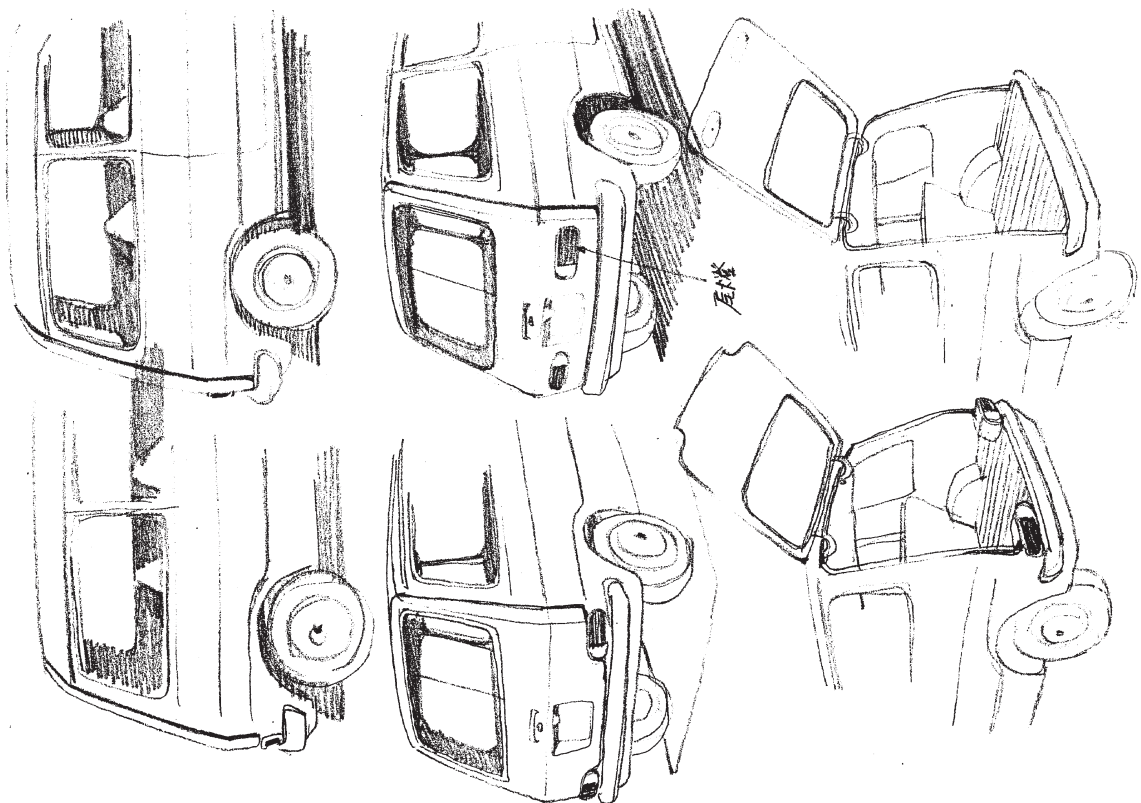
XとYの共通点

		評価
1	ハッチバックタイプとする図の全体の基本構成	①の(イ)の(a)： 小さな部分におけるものとはいえない。 ①の(ロ)： この全体の基本構成は先行意匠調査をしても同じようなかたちは発見できなかった。
2	2ドアとする全体の基本構成	①の(ロ)： 資料を示すまでもなく、2ドアはありふれている。
3	バックドアを略逆凸字状とする具体的な態様	①の(ロ)： 資料3の意匠 α などがすでにあって新しくない。
4	バックドアの上半分に略横長矩形状のガラス窓部を設ける具体的な態様	①の(ロ)： 資料3の意匠 α や β から新しいとはいえない。
5	テールランプ(尾灯)を略縦長形状とした具体的な態様	①の(イ)の(a)： 小さな部分におけるものである。
6	(以下略)	
7		
8		

XとYの差異点

		評価
1	テールランプの横幅を、やや長めとするか短めとするかの差異	①の(イ)の(a)： 小さな部分におけるものである。 ①の(ロ)： 資料3の意匠 α の尾灯の証拠により、一応、横幅をやや長めとするものは存在した。
2	テールランプのランプの態様を、縦長状とするか横3段状とするかの差異	①の(イ)の(a)： 小さな部分におけるものである。
3	(以下略)	
4		
5		
6		
7		
8		

類比判断の事例：乗用自動車



左側：意匠 α
右側：意匠 β

秋田県における産業デザインの現状と課題

五十嵐 潤

IGARASHI Jun

はじめに

本報告は、秋田県の産業デザインの現状を、平成12年度に秋田県産業労働部地域産業振興課及びあきた産業デザイン支援センターが実施した「秋田県産業デザイン実態調査」と同センターの事業等を通して把握し、その課題を抽出しようとするものである。加えて、その内容から秋田県における産業デザインの方向性について考察するものである。

秋田県におけるデザインに関わる実態調査は長らく行われておらず、事業所数や規模などの概略は掴めていても、包含している問題や業務の実態などは極めて把握し難い状況であった。また、デザイン業に対して、依頼側となる企業側のデザインに対する考え方、経営的な視点からの評価などについての調査は皆無である。もとより、今回実施した実態調査は、秋田県の産業デザインの現状を網羅的に調べた訳ではないので、その結果から類推出来る内容は限られたものであるが、予想していた課題の原因や、予想外の課題のあること、そしてその要因なども読み取れるものとなった。

本報告では、本調査を実施することとなった背景や、その結果を踏まえた今後の取り組みなどについても言及し、秋田県における産業デザインの導入、活用に関わる手法について考察するものである。

1) 背景

秋田県の製造業

平成24年2月の全国「経済センサスー活動調査」から、秋田県の状況を見てみる。この調査は、我が国の全産業分野の売上高や費用などの経理事項について、同一時点で網羅的に把握するため実施された調査である。

秋田県では、以下のような状況である。

(a) 平成23年の従業者数4人以上の事業所数は2,094で、前年比14の増加となったが、従業者は6.8%減の63,351人となり、産業分類改定後の時系列比較ができる平成14年以降最低となる。

(b) 製造品出荷額等は、前年比で14.6%の大幅減の1兆1,257億円と、従業者数同様平成14年以降最低となる。

リーマン・ショック前に比し5,358億円の減少、67.8%の水準にとどまっている。

この結果、製造品出荷額等の実数順位は全国42位から1つ順位を落とし、43位となり、全国シェアも前年の0.5%から0.4%に低下した。(以上、秋田経済研究所編、「あきた経済」より抜粋)

以上の資料からも判る様に、秋田県の製造業は、東北地域でも厳しい位置にあることが理解出来る。秋田のモノづくりの現状は、決して明るいものとは言えない。

秋田県の製造業では、電子部品・デバイス、化学工業、食料品などの業種が多く、それらを合わせた出荷額は、およそ産業の5割を占めている。県南沿岸地域には電子産業が集積しているが、その多くが下請け型の部品製造の中小企業であり、親会社の業績不振が企業の存続に直接的に影響して、多くの事業所が閉鎖され、人員整理された現実、県内産業に暗い陰を落としている。県や事業者にとって、この危機をどのように乗り切るのが喫緊の課題であり、その成否は秋田県の産業の行く末にも大きな影響を与えるものと考えられる。かといえ、下請け型の企業体質からの脱却は容易に出来るものではなく、県下において成功した事例を観ると、経営的な努力や独自技術の活用など不断の努力に加え、自立的なものづくりや、自社開発のオリジナル商

品を生産する等の必要があげられる。

支援体制の現状

一方、これらを支援する県内体制についても様々な課題がある。

現在の県内における公的な支援機関は以下の通りである。

電子、機械産業の公的支援機関は秋田県産業技術センター、食品の開発支援は総合食品研究センターなどが担っている。技術面以外の企業支援はマーケティングや知財管理を含め公益財団法人あきた企業活性化センターがある。これに加え、秋田県中小企業団体中央会、秋田商工会議所などが、運営面、資金面などで支援事業を行っている。

また、高等教育機関では、秋田県立大学（公立大学法人、平成11年開学）が地域産業の高度化、振興を目的に設置されており、人材育成と研究・開発を行っている。同大学はシステム科学技術学部（由利本荘市）、生物資源科学部（秋田市、一部大潟村）からなり、それぞれ製造業の中心である電子、機械系と食品、農林系の学科を複数開設している。加えて、地域連携・研究推進センター、木材高度加工研究所（能代市）を有している。特に、木材高度加工研究所は、大学に属する機関としては唯一「木材」を専門に対象としており、秋田県の森林資源の活用を行政と一体となって研究している特徴的な機関である。

他に、秋田大学（国立大学法人）には工学資源学部（平成26年4月より改組して理工学部の予定）、秋田工業高等専門学校（秋田市、独立行政法人）、秋田職業能力開発短期大学校（大館市）などがある。

以上は、全県を対象としたものといえるが、県内の自治体での支援機関としては、内陸の湯沢市には、湯沢市産業支援センターが漆器産業を背景に川連町に設置されている。同様に、能代市に木材産業を対象とする技術開発センターが設置されている。これらは、元は県の指導機関として配置されていたもので、当該地域の地場産業支援目的に県から移管された施設である。

公的支援体制の課題

かつて、県内では良質な木材資源が豊富な

ことなどを背景に、生活用具や家具などの生産が行われてきた。県経済発展の一翼を担って来たこれらの産業が、近年、需要の低迷など様々な課題を抱えて来ている。現在、製造業の技術開発支援を主にしている県の産業技術センターは、高度な基礎研究や開発が中心であり、製品化、商品化については、そのプロセスの部分的な支援に留まっている。様々な製造業の多様で具体的な設計・生産支援の対応は出来ていないと思われる。経営的な視点やマーケットを見据えた商品開発についての支援は、あきた企業活性化センターが資金面や人材派遣などにより対応する仕組みを作っている。（食品開発においては総合食品研究センターがマーケティングの支援を含めて行っている）

経営規模の小さな中小企業にとって、技術開発・導入よりは、保有技術で売れるモノづくりを目指すのが一般的である。生活用品や伝統的工芸品を製造している業界では、厳しい経営環境下にあっても、よほどの独自技術や市場機会の発見が無い限り、県の産業技術センターにある優秀な資源（人材、設備、技術ノウハウなど）と連携するのは困難な状況であるといえよう。

一方、家具や工芸品、あるいは食品加工等の生活に関わる産業においても、保有技術を活かして市場に参入出来るようでなければ、現在の我が国のマーケットでは生き残るのが難しいのも事実である。その場合、技術開発よりは商品開発の重要性が大きく、その成否を決めるといっても過言でない。生活用品市場の開発に重要なのがデザイン手法である。

ところが、秋田県では、公的機関として秋田県工業技術センター（当時）内にあったデザイン支援部門が機構改革により平成10年度に廃止され、その後長らく支援・相談窓口が無い状態が続いていた。当時は、木工を中心に伝統工芸産業や家具産業等からの相談を受け、複数の研究スタッフがデザイン指導、支援を実施していた。この仕組みの消失により、県内の産業界、とりわけ伝統工芸品産業界から相談・指導機関設置への要望が高まっていた。秋田県のように、デザインの公的相談・支援窓口が無い都道府県は全国的に例がなく、きわめて異例の状況が10年以上続いていたと

言わざるを得ない。

あきた産業デザインセンターの設置

このような状況が長らく続くことで、生活用品産業界に危機感が高まっていったのは言うまでもない。平成22年、この流れが大きく方向転換をすることとなり、県は伝統工芸産業の振興プラン策定に着手し、翌、平成23年4月「あきた伝統的工芸品等振興プラン」が実施されることとなった。「あきた伝統的工芸品等振興プラン」は「売れる商品づくり」、「人材の育成」、「企業の育成」の3つを基本方針とし、産地、市町村、県が一体となり、地域経済の活性化を進めるプランであり、その中心的な事業の一つが、『あきた産業デザイン支援センター』の設置であった。

あきた産業デザイン支援センターは、「産地等へのデザイン導入」、「産地等のデザイン・商品開発力の向上」、「マーケティング戦略の強化」などをはかるための事業として、このプランの中核として位置づけられており、秋田公立美術工芸短期大学・大学開放センター当時「アトリエももさだ」内に、財団法人秋田学術振興財団（設置者である秋田市が秋田公立美術工芸短期大学の教育・研究支援を目的に設立した組織）に業務委託して、設置された。

秋田公立美術工芸短期大学との連携の理由

秋田県には仙北市角館の樺細工、湯沢市川連の漆器、大館市の曲げわっぱ、大館や能代市の秋田杉桶樽の4つの国指定の伝統的工芸品の他、イタヤ細工、銀線細工などの工芸産業があり、また、豊かな農水産品を背景にした食品産業、家具や建材を製造する木材産業、電子関連産業などが県内各地に存在しているが、上記の状況の中で、平成7年に開学した秋田公立美術工芸短期大学（秋田市及び周辺市町村により設置）は、工芸美術学科と産業デザイン学科を有していたことから、伝統工芸産地等からのデザインや商品開発の委託研究や相談も多く、県内の公的な支援機関が無くなった後も、数少ない支援窓口としての役割を果たしていた。教員のデザインによる製品がグッドデザイン賞を受賞するなどのほか、商品開発支援を中心に産地の活性化に

様々な形で関わって来た実績があった。このような背景をもとに、秋田県では23年度からの振興プラン策定に当たり、大学が有するデザイン関連シーズを活かし、秋田市と連携して同短期大学内に相談・支援機関を委託、設置することとなり、他にあまり例の無い高等教育機関との連携による産業デザインの支援センターが開設された。

産業デザインの支援

産業デザインは企業経営に関わるデザイン概念の総称と位置づけられる。したがって、製品開発や商品開発はもちろん、市場導入、市場参入に関わる販促活動、宣伝活動など、規模の大小、機械製造・工芸品など業種・業態に関わらず、成熟した市場にはデザイン活動が関与していると考え、産業デザインに対する理解や意識啓発も含め、対応を急ぐ必要がある。

秋田県内におけるのデザイン関連調査の資料の少なさや公設のデザイン支援機関が無かったことが原因し、デザインに関する行政の理解、企業の理解も多くの場合偏った、あるいは古いものである。それは、デザインとは「造形」であり、デザイナーは造形の専門家であって、資金に余裕がなければ関わりがない、あるいは、見た目で売れる製品ではないから機能優先であって、デザインに配慮する必要が無い、などの解釈が未だに見受けられる。市場の動向や生活者の思いを反映し、保有の技術やアドバンテージを展開して行くという企業の経営戦略と不可分のものだという認識をどのように定着して行くのが課題であり、求められているものだ。そのためには産業デザインに関する啓蒙の展示会やイベント、セミナーなどが開催される必要があるが、これまでその主体がほとんどない状態であった。また、これらに関する情報発信も行われてこなかった。そこで、設置されたのがあきた産業デザイン支援センターであり、単に伝統産業へのデザイン導入のみでなく、県下の製造業全般を対象とした支援・相談窓口としての機能を担うものとした。

あきた産業デザイン支援センターの活動概要

産業デザイン支援におけるセンターの仕事を分かりやすく表現するとすれば、それは「つなげる」仕事であり、秋田県の産業デザインのハブ機能の構築に向けての活動である。

開設当初支援の体制は、専従スタッフとして企画・マーケティング担当とデザイン担当の2名、センター長として県の振興プラン策定に関わった同大学教員（著者）が配置された。

振興プランではセンターは以下の業務を行うこととなっている。

- 1 産地等に対する商品のデザイン、開発、製作技術にかかる助言・指導
- 2 産地等に対する市場拡大、販路拡大等のマーケティングにかかる助言・指導
- 3 産地等に対する事業計画策定への支援
- 4 産地等への産業デザインの普及啓発活動
- 5 地方公共団体に対する地域振興計画等策定への支援
- 6 産地等及び地方公共団体が実施する事業への支援 など

上記のように、業務内容は広範で多岐に渡っており、具体的には、産地で実施するデザイン開発事業の支援（プラン策定や研修協力）、補助金の申請手続きなど事務的内容の相談も受け付けており、事業者や支援機関に対する支援、協力も実施している。

また、「あきた伝統的工芸品等振興プラン」により設置されたものではあるが、支援対象は伝統的工芸品産業に関わらず、各種製造業となっており、機械製造、家具製造、食品製造など産業デザインに関わるあらゆる入り口としての利用を想定している。なお、支援対象でない業種や個人でも、対応可能なものであれば相談は受け付け、デザインの考え方、導入方法などのアドバイスを行的っており、いわば、県内の「デザインに関わる総合相談窓口」といえる存在といえる。

開設初年度の23年度には120件余りの相談や問い合わせがあり、伝統産業の相談案件が最も多くあったが、食品製造や建設業などからはパッケージやロゴデザイン、商品開発などについての相談もあり、デザイン業界との連携も含め改めてセンターの必要性を実感するスタートとなった。

一方、公設の機関からは、現在実施している支援対象企業・団体のデザインに関わる部分の相談・指導依頼が多くあり、あきた企業活性化センター、産業技術センター、総合食品研究センター、秋田商工会議所、秋田県中小企業団体中央会、ジェトロ秋田貿易情報センターなどとの連携が産業デザインの導入、推進に欠かせない。

開設年度の具体的な活動の例として、県内各産地、企業へのセンター開設の周知ための訪問の他に、

- ・秋田商工会議所との連携による「地域産品ブランド化セミナー」の企画・運営
- ・県立高校商業科での地域産品開発授業におけるワークショップ（月1回程度、9月～3月）
- ・川連漆器産地の若手生産者グループの商品開発事業のサポート
- ・グッドデザイン賞応募や海外展示会出品に対するサポート
- ・グッドデザインEXPO2011でのトークセッション参加、Area Aid Design Projectへの協力
- ・産業デザイン啓蒙のための講演
- ・県内グッドデザイン受賞商品の収集
- ・デザイン関連書籍・情報の収集
- ・県が後援する展示会、研究会への協力（ポスター、パンフレットデザイン、ラッピングデザイン、アテンドなど）などがあげられる。

平成24年度のセンターの取り組み

開設1年を経過し、これまでのデザイン支援の空白を埋める作業を続けながら、センターでは伝統工芸品産業のみでなく、食品加工などを含む製造業、地域産品の開発など秋田県の産業デザイン全体の振興も視野に入れた取り組みが期待されている状況であることから、秋田県における産業デザインのハブ機能の構築に向けて事業を推進してゆくことにした。

そのための中心となる事業が産業デザイン推進団体の設立である。これは、県内に事業所を置く製造業等の企業・団体、支援機関、金融機関、デザイン関連企業、県内在住のデザイナー及び産業デザインに関する有識者等

によるネットワークを構築し、連携や交流を活発に行うことで、産業デザイン導入による付加価値の高いものづくりを促進することを目的とするもので、平成24年度は団体の設立とその有効性を訴えるセミナー等の開催に向けて作業を進めた。

産業デザイン協議会の設立

あきた産業デザイン支援センターが機能し始めのを機会に、県内企業にとってより効果的、具体的な施策を実現することが可能となって来た。

そのための最初の事業が、上記の団体、「秋田産業デザイン協議会」の設立である。

デザイン導入を産業の活性化につなげるために、デザインの経営資源化を目標に製造業デザイン業、大学・行政を含む支援機関からなる推進団体、秋田産業デザイン協議会を24年11月に設立した。

約110の企業、団体が参加している。文化団体あるいは職能団体としてのデザインの協議会では無く、産業の活性化を目指す横断的な組織となるもので、秋田のモノ作りをデザインという方法論により支援するものである。協議会活動がセンターの活動と相互にリンクしていることが重要であることは言うまでもない。それが、デザインの視点からビジネスを考える中心的な組織へ発展させる活動をして行くことにつながるからである。

2) 秋田県産業デザイン実態調査の実施

協議会の設立に向けて、秋田県における産業デザインの導入の必要性和その方法論を探るために、これまでほとんど基礎資料が無かった産業デザインの実態を把握する必要がある。

協議会の設立に先立ち、センターでは県内の製造業、デザイン業などに対し、企業活動でのデザイン導入の状況を把握するための「産業デザイン実態調査」を行なった。製造業とデザイン業、デザインの発注側と受注側というそれぞれ異なる立場に向けてのアンケートを実施した。

以下、報告書よりの抜粋を用いながら解説する。

調査目的

秋田県ではこれまで、各種の産業調査・統計においてデザインをキーワードにしたものがほとんどなかった。本調査は、県内企業において、「デザイン」を経営資源の一つとしてどのように捉えているのか、また、自社製品の開発におけるデザイン活用の実態と問題点などを探り、デザイン産業とクライアントとなる各種企業・団体との受発注の現状を把握すると同時に、秋田県の今後の産業振興施策に反映させることを目的とするものである。

調査概要

実施機関：あきた産業デザイン支援センター

調査期間：平成24年6～7月

調査対象：

【調査票A：製造業】(440社)

伝統工芸産業・食品加工業その他製造業の企業及び事業者

【調査票B：デザイン業】(140社) デザイン系制作会社及びフリーランスデザイナー

調査方法：郵送によるアンケート調査

回答企業数：

【調査票A】146社(33.2%)

【調査票B】39社(27.9%)

計185社(回収率31.0%)

調査書目次

調査票A：製造業

秋田県の製造業の現状

デザイン活用の現状

デザインについての考え方

製造業の課題として

製造業からの意見

調査票B：デザイン業

デザイン業、デザイナーの現状

デザイン活用の現状

デザインについての考え方

デザイン業の課題として

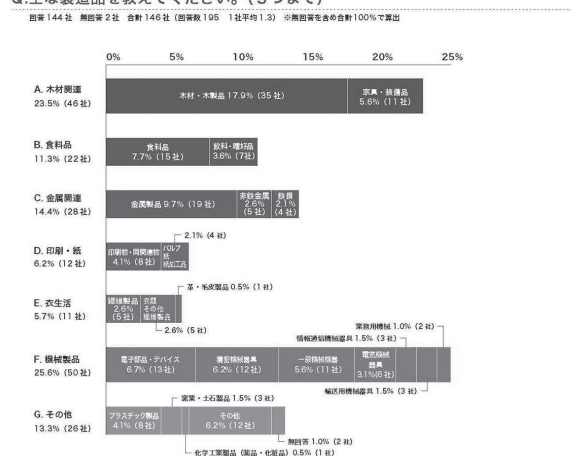
デザイン業からの意見

その結果、様々な課題が浮き彫りになった。ここからは、デザインに関わる部分の設問に対する回答結果から、その内容について触れながら、問題点を整理してゆく。

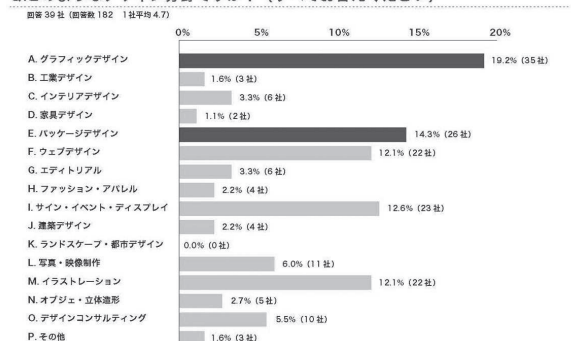
秋田県の現状について

秋田県の製造業の現状は冒頭にも述べたとおりであり、回答企業についてはデザインに関心がある企業と見て取れ、その業種別内訳と解釈出来る。デザイン業では明らかに、平面系のデザインがほとんどを占める。これは、秋田に限らず、地方の特徴でもある。【下図は上が製造業、下がデザイン業。以下、同様】

Q.主な製造品を教えてください。(3つまで)

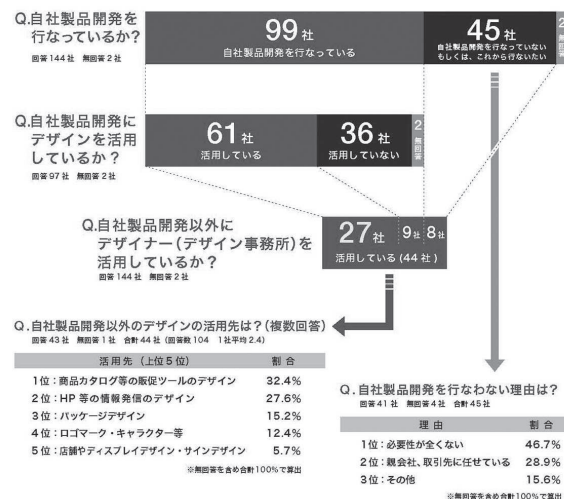


Q.どのようなデザイン分野ですか？(すべてお答えください)

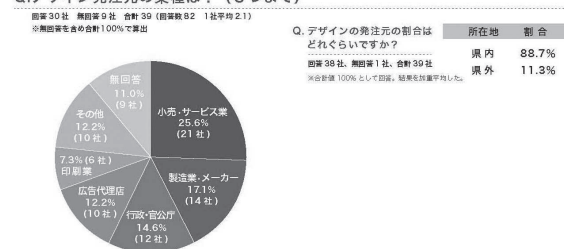


デザイン活用の現状について

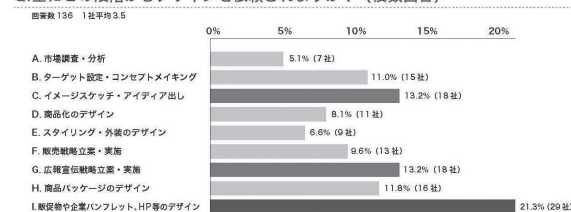
企業活動における一貫したデザイン活用は少なく、市場導入時の広告、宣伝部分がほとんどである。いわゆる、川下での業務としている実態が明らかである。



Q.デザイン発注元の業種は？(3つまで)



Q.主にどの段階からデザインを依頼されますか？(複数回答)



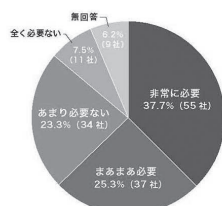
デザインについての考え方

クライアントである製造業において、デザインが必要と考えている企業は6割を超えるが、これが県下の製造業の傾向と見て取るのは難しい。しかも、必要としている分野の多くが、ウェブサイトや販促などの分野であることから、経営上必要としている自社製品開発あるいは差別化と言った部分との整合性に疑問が残る結果と言えよう。デザイン業でも、「差別化」が上位に来ている。但し、その概念については、モノの差別化（製造業側）と宣伝等の方法論としての差別化（デザイン業）

とでは、解釈が異なるのではないだろうか

Q.経営にとってデザインは必要ですか？

回答 137社 無回答 0社 合計 146社 ※無回答を含め合計100%で算出



Q.製品開発における「デザイン」の重要度は？

※「自社製品開発を行っている」85社の回答

重要性（上位5位）	割合
1位：品質	33.6%
2位：デザイン	22.7%
3位：技術	22.6%
4位：製品価格	18.3%
5位：その他	2.8%

※製品開発における「品質」「デザイン」「技術」「製品価格」「その他」の重要度の割合を合計100%として回答。これを加重平均した。

Q.「デザイン」はどんな理由で必要？（複数回答）

※無回答を含め合計100%で算出

理由（上位5位）	割合
1位：オリジナリティ・差別化	26.4%
2位：新市場開拓・販路拡大	12.3%
3位：ブランドの強化	10.8%
4位：ブランドの構築	10.0%
4位：消費者ニーズへの対応	10.0%
6位：高品質化	8.9%

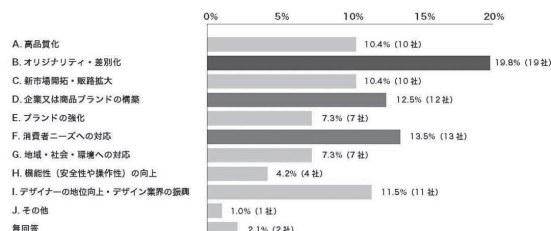
Q.今後、必要とする「デザイン」分野は？（3つまで）

※無回答を含め合計100%で算出

分野（上位7位）	割合
1位：HP等の情報発信のデザイン	21.5%
2位：商品デザイン	21.1%
3位：商品カタログ等販促ツールのデザイン	19.1%
4位：パッケージデザイン	10.4%
5位：ブランディング	6.8%
6位：ロゴマーク・キャラクター等	4.0%
7位：店舗やディスプレイデザイン・サインデザイン	3.6%

Q.デザイン業務を行う上で貴社が重要と考えることは何ですか？（複数回答）

回答 37社 無回答 2社 合計 39社（回答数 96 1社平均 2.5） ※無回答を含め合計100%で算出



Q.今後拡大・強化したい分野は何ですか？（複数回答）

回答 36社 無回答 3社 合計 39社（回答数 104 1社平均 2.7） ※無回答を含め合計100%で算出

分野	割合
1位：ウェブデザイン	19.2%
2位：グラフィックデザイン	16.3%
3位：パッケージデザイン	10.6%
4位：写真・映像制作	9.6%
5位：イラストレーション	8.7%
5位：サイン・イベント・ディスプレイ	8.7%
...	
8位：工業デザイン	2.9%
...	
15位：家具デザイン	1.0%

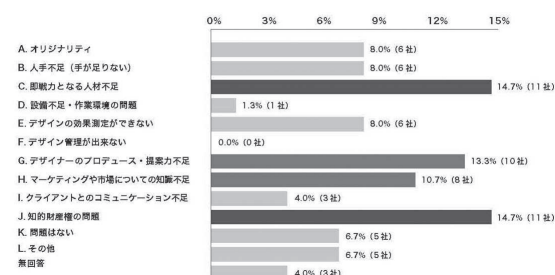
課題について

課題の内容は、発注側の製造業では資金、効果と言った極めて経営的な視点であげられているが、デザインサイドでは、スキルや人材の問題があげられている。企業側が求めている費用や導入効果の問題などについて、デザイン業は対応する必要があるものと思われる。デザインのもたらす、経営上のメリットなどを説得出来ることが求められている。ピ

ジネスとしてのデザイン業をどう構築して行くかに取り組むべきであろう。

Q.デザイン作業を進める上で問題となることはありますか？（3つまで）

回答 36社 無回答 3社 合計 39社（回答数 75 1社平均 1.9） ※無回答を含め合計100%で算出



Q.デザイン力向上のためにやっていることはありますか？（複数回答）

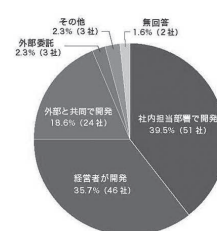
回答 38社 無回答 1社 合計 39社（回答数 112 1社平均 2.9） ※無回答を含め合計100%で算出

活動	割合
1位：インターネットからの情報収集等の自主的な取り組み	23.2%
2位：デザイン雑誌等専門誌の購読	16.1%
3位：異業種交流	12.5%
4位：展示会・見本市の視察	11.6%
5位：同業者・業界団体交流	10.7%
...	
9位：展示会・見本市への出展	3.6%
10位：社内コンペ・社内研修	0.0%

※「自社製品開発を行っている」企業への回答

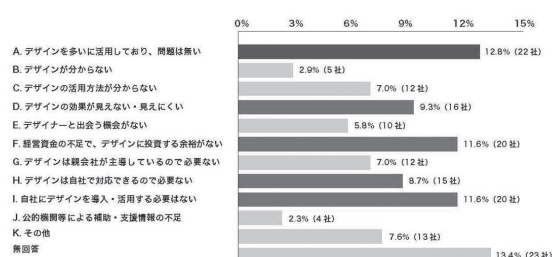
Q.製品開発は主にどのような体制で行なっていますか？（複数回答）

回答 97社 無回答 2社 合計 99社（回答数 129 1社平均 1.3） ※無回答を含め合計100%で算出



Q.デザインを導入・活用するにあたり、問題点がありますか？（複数回答）

回答 123社 無回答 23社 合計 146社（回答数 172 1社平均 1.2） ※無回答を含め合計100%で算出



製造業、デザイン業からの意見について

意見は個別性の強いものであるが、秋田県での産業デザイン導入において、それぞれ重要な事柄を示唆して、今後取り組むべき課題が山積していると考えられる。

発注側、受注側双方の意見で共通しているのは互いの業務内容の理解を求めていることである。双方がデザインを狭義に捉え、未だ表現スキルと考えたり、企業活動の流れを理解しなかったりすることに起因するものである。したがって、企業活動におけるデザイン

の役割を相互に認識、理解する機会や交流の場が必要であることを示しているといえる。

支援等の希望内容も上記の内容を反映している。

※自由記述を一部抜粋・編集したものです。

デザインの活用状況と問題等

- 先進的デザインが必要とされる商品分野と地域独自のデザインが必要とされる分野があり、業界や商品により、どちらを採るべきか検討が異なり難しい。
- デザインは取引先より展示会等で指示されるものも多く、自社のデザインは自社販売のみに活用している。
- デザインに関しては本社の意向によるところが大きい。
- デザイナーと知り合う機会があまり無く、一緒に何かを開発したいと思うが、具体的に何をどうしていいか良く解らない。
- 当社は部品の製造なので、デザインはほとんど無縁の状況である。会社案内等は、印刷会社さんとその取引先のデザイン事務所さんとの間で打ち合わせして、決定している。
- 当社の場合は、一般的な市販品は取扱っていないので、デザインについては、無縁になっている。また部品であることから精度に重点が置かれている製品を製造している。
- 特注主体の製造が多いため、受注件数＝デザイン件数となりがねない。しかし、多くの発注者・同業者がデザインを全く理解しないまま、現状の事業運営が可能なことに問題があると感じる。「産業デザイン支援」機関の設置や充実等、デザイン行政の主導あって当地産業の「質向上」「活性化」につながっていくと考える。

デザイン活用にあたっての希望・必要としている支援等

- 当社の所在地では、スポーツに関わるイベントも今後多くなると思われるが、地元独自の商品の開発、ブランドアップがまだまだ乏しい。製造業の加工技術とリンクして地元ならではの、もしくは秋田ならではの物造りがしたい。その為にも専門的なデザイン開発をもっとPRして頂き指導してもらいたい。
- 会社内でのデザインの必要性は現状少ないが、支援センターの活動にふれることで、自社にも還元していければ、と考えている。
- これから販売することに対して、マーケティング等の「売る方法」などソフトの部分での支援をして欲しいと考えている。匿名なデザイナーにマーケティングを依頼するのの一つの方法だと考えている。秋田では、いい物が沢山あるが、現実には売れていない。今こそ大胆な取組が必要だと思う。
- 頭の中にいいアイデアがあっても、それを外部（デザイナー含む）に出すことに抵抗があったり、デザイン料や契約の範囲がどこまでなのか、本業ではない故に相談するのに抵抗がある。いろいろな実例を公表したり、その際の費用や契約について開示していただけたら、いろいろな企業が相談に訪れ、またデザイナーとの接点も増えるのではないだろうか？
- 支援センターで今後、企業マッチングの場を設けていただきたいと思う。
- どのようなデザインが販促として効果的なのか、物造り出来るセミナーや相談会などが今後県内で開催して頂けると、大変うれしい。

※自由記述を一部抜粋・編集したものです。

企業との関係や受発注の問題等

- 企業はデザインの持つ力や影響力を活用しきれていない気がする。見た目のカッコよさはデザイン、設計の一部で、その根底にあるもっと大きな部分を理解する企業との共同が少ないのが現状。
- スポット契約の体質が強いと思う。商品のデザインであれば、市場調査から、製品開発、ブランディング、パッケージデザイン、販促展開まで、トータルでデザイナーと組み、進めていく必要があると思う。
- どこでもやっていることを追いかけて、プロではない人のデザイン関与が目立ち、マンガキャラ商品が増え、県外業者や県外デザイナーに託す。これが秋田の現状だと思う。クリエイターが育ちにくい。生活している人たちがデザイン文化を考えるべきと思う。
- 良好な関係にある／なしが明確に分かれている。ただし、近年は「費用」が大きな課題となっている。（コストを抑える傾向が強くなっている）
- そもそも企業に「デザイン」に費用がかかるかという認識が足りないもので、困ることが多くある。産業デザインに関心が低いという感じがする。
- 売りに上げにかかわるデザインの重要性の認識が不足している。
- デザインを起爆剤にして売上の増大を求めるなどの活力に欠けていると思う。商品開発であるとか、もっと連携を強化し、現状を打破しようとする強い意志が必要と考える。
- 企業はデザイナーの活用の仕方に詳しくない。もっと上手に使って、ブランド力を高めてほしい。なければ良い風潮にある。緊密に連携することによって、売上は確実にのびると確信している。

秋田県のデザインの展望、必要としている支援等

- デザインを発注したい人と、受注したい人のパイプ役になってほしい。
- デザインの必要性が見直され始めていると思う。ここ2～3年の間で、どうデザインの同業種間での連携ははかり、質の高いデザインを発信してゆけるかが問われると思う。
- 秋田独自の産業が少なく、全国や世界に向けた企業が多ければ、情報の発信や製品のデザイン等で、大いにデザイン等も役立てると考える！
- 商品開発に関わる製造業と今までと違う形でコラボ出来たらと思っている。自社の商品づくり「秋田ブランド」をもっと製作していきたいと思っているので、活動の機会など支援いただければと思っている。
- デザイン力の提示→世界への発信・デザインマインドを高める講義の必要（市民・県民・企業）秋田の素材活用の発表会、コンクール、コンペ等。
- 県内デザイン業者の地位向上の為に協力いただければと思う。また、個人のデザイナー同士がネットワークを構築できる様な取り組みをして頂けるとありがたい。
- 正直わからないことばかりである。経営、契約、デザインについても、これで合っているのか不安になる。困った時、相談できるシステムがあるとありがたい。

次に、実態調査の結果から今後の取り組みについて言及する。

3）課題解決へ向けて

あきた産業デザイン支援センターの活動

前述の実態調査と併行して、あきた産業デザイン支援センターでは、「あきた産業デザイン協議会」の設立と運営に向け、これら一連のミッションをAkita Design Action 2012と名付け、活動を開始した。この活動は、協議会設立後の2013年度も内容を変え継続している。

平成24年度4月には、ジェットロ秋田貿易情報センター及び地元金融機関との共催によるデザイン活用セミナーを開催し、予定の3倍近くの参加者があり、デザインへの関心の高さを示す事例となった。

5月には「Akita Design Action 2012ウォームアップセミナー」と題し、グッドデザイン受賞企業の経営者やデザイナーによる講演や受賞商品の展示を行い、同時に日本デザイン振興会によるグッドデザイン賞の応募説明会を開催した。これまでのグッドデザイン賞の年間の受賞件数は、直近の10年間で1、2件ないしは0であったのに対し、2011年度の受賞は6件と大幅に増えた。（ロングライフデザイン賞を加えると8件である）。2012年度は8件で、更に事前のガイダンスや勉強会を実施した2013年度は大幅増加の14件にのぼった。これらの応募に際し、センターでは数社に対する呼びかけやサポートを実施した。

上記の活動、支援対象は、国指定の伝統的工芸品産業や製造業が中心であるが、その一方で、県内にあるその他の優れたモノづくりにもスポットを当てる活動となっている。

Design from Akita

あきた産業デザイン支援センターの活動は、第2期目に入ろうとしている。

初期の目的であるデザインによる伝統工芸産業の活性化、製造業へのデザインの経営資源化を着実に進め、デザインによるモノづくりが機能するプラットホームを造ること、それが秋田におけるデザインのハブ機能だと考えている。同時に、伝統工芸品に限らず、秋田から全国に発信出来る「モノづくり」とそれに携わる「つくり手」そして「流通にかかわる人々」をデザインの視点から結ぶ役割も重要だと考えている。

前述の調査からの課題の最も大きなものは、企業活動におけるデザインの役割、有効性への理解を深めることにあって考えられる。そのためには、製造業の経営者とデザイン業、そして支援する行政、機関の相互の交流や行動の「場」が必要である。そのために、実効性のあるプロジェクトや人材確保も必要であり、その具体化を実行しなくてはならない。

加えて、デザインに関わる知的所有権や知財の管理、デザイン契約に関わる問題も未整備の状況であり、これらへの対応も急がれる。

平成26年度からは、秋田県では新たな中小企業振興策がとられる見通しであるが、その中に産業デザインの重要性が認められ、施策が実施されるのを望むものである。

参考文献

- 1) 「秋田経済」秋田経済研究所
平成24年3月号
- 2) 「秋田県産業デザイン実態調査」
秋田県／あきた産業デザイン支援センター
平成24年11月
- 3) 秋田県伝統的工芸品等振興プラン
秋田県産業労働部地域産業振興課
平成22年3月

コミュニケーションデザインの全体像について

水田 圭
MIZUTA Kei

研究要旨

技術の進化や続く不況など背景となる環境が大きく変わる中、コミュニケーションデザインの事業と教育の現場でも混乱や無駄は多い。本稿では事業や教育の現場における情報の共有を高めるために、前提となる「コミュニケーションデザインの全体像」を提案している。全体像は多くの切り口や視点で表すことが出来る。その中でも本稿では「AIDMA理論」や「AISAS理論」のように消費者の状態をステップに分けて捉えコミュニケーション目標を設定する理論や、「問題解決のステップ」のように汎用性の高い思考のステップを、感性で判断されがちなデザインの企画／制作／評価に取り入れることで、意味ある全体像を示し現場における問題の多くを解決できるのではないかと提案する。

「第1章 本稿の必要性」では、コミュニケーションデザインの現場における発生しがちな問題、言葉の抽象度と領域、本稿の必要性と目的を記述した。「第2章 コミュニケーションデザインの背景」ではアウトプットメディアの進化と多様化、事業環境の変化、広告理論の進化、さらに教育環境の変化を記述した。「第3章 コミュニケーションデザイン事業への影響」および「第4章 コミュニケーションデザイン教育への影響」では、第2章の背景が及ぼす事業と教育への影響を述べた。「第5章 コミュニケーションデザインの全体像」では、現在のコミュニケーションデザインを定義付けるための全体像を、幾つかの視点と切り口から分類を試みた。「第6章 コミュニケーションデザインの定義」では、まず事業について定義をおこない、さらに教育について記述している。「第7章 利用と効果」において、定義の利用と効果について事業や教育において考察した。「第8章 まとめ」では周辺領域とクロスオーバーしつつ拡大複雑化するコミュニケーションデザインについて、本稿で提案した事業や問題解決としての側面の重要性について述べた。

第1章 本稿の必要性

（1）コミュニケーションデザインの現場

教育課題にあるような「〇〇をデザインして下さい。」という課題設定とそこで与えられる条件だけでは、ほとんどの場合実際の業務発注としては不十分である。企画から制作までの業務プロセス上で求められる役割、素材の選択、マーケティング調査など、周辺の領域との関係が不明確であるからである。このように役割や業務の定義付けや制作イメージの共有をおこなわずに実際の企画制作をおこなうことは非経済的である。同様にデザインやコミュニケーションという言葉は抽象的な状態に置いたままでは、業務と同様に教育

も漠然とし実を伴わない。

実際のコミュニケーションデザインの現場でも、あるべき情報共有がおこなわれていないことによる無駄は多い。依頼者と制作者が1対1の関係である場合も情報の共有が十分でなければデザインのやり直しが多いことになる。デザインコンペティションにおいて、依頼者から必要十分な説明がおこなわれていない場合、もしくはデザイン制作側が共有すべき前提について適切な質問が出来ない場合も同様である。一見公平に見えるデザインコンペティションにおける評価過程も、デザインを機能面から評価するための前提条件を共有しないまま評価をおこなえば、効果が低い

デザイン作品を選んでしまうかもしれない。参加者は無駄になった作業のコストを別のデザインに移転せざるを得ないので、結果としてデザインコストの上昇につながっている。

とはいえ事前に時間をとって準備しても「あるべき情報共有」がいきなり2者間で達成されることは稀である。実際には依頼するデザインによってクリアされるべき目標や条件を箇条書きに共有することでトラブルを回避する場合が多い。またデザインの成果もまた刻々と条件が変化する環境の中にあるので、発注者自身が発注の段階ですべての要求や条件を理解することは難しい。デザインを運用しながら発注者とデザイン制作者が「あるべき情報共有」の改善を図りコミュニケーションを構築することが重要となる。

問題が発生する要因として (a) 広報、開発、マーケティング、など多くある部門のそれぞれのスタッフがデザインの機能面、統合的な側面を理解しておらず各部門における断片的な基準から判断を持ち寄ってしまう場合、(b) 責任あるマネジメントが評価を担当するがデザインの機能面を理解していない場合、(c) 制作者側が理解していないため、適切な質問によって要件を引き出せない場合、などが考えられる。

ではこのようなコミュニケーション上の問題を回避しよい企画制作を実現するための必要十分な情報の要件、もしくは初期段階での仮説として機能する情報の要件（「あるべき情報共有」）とはどのようなものであろうか。本稿では筆者の体験からこのコミュニケーションデザインの現場にあるこのような問題点について、事業プロセスにデザインの全体像を置き換えることに効果があると考え提案している。

（2）言葉の抽象度と領域

かつてデザインは意匠や装飾、または応用美術や商業美術と呼ばれ美術大学で学ぶものの、つまりその成立に基礎造形力が絶対必要条件とされていた。しかし現在ではデザインの名前がつく教育を、基礎造形力とは関係ない一般大学によっても教育が展開されている。デザインという言葉は意匠や装飾よりも広範囲を意味し、「キャリアデザイン」「デザインマンション」のようにさらにその適用範

囲を拡大している。

コミュニケーションデザイン分野にかぎらず研究および教育活動に成果を求める際、他の研究者や教員と情報を共有しなければならない。そのためにはまず、分野とその周辺における情報を整理する必要がある。その上で次章から述べるようなコミュニケーションデザイン分野を取り巻く社会の変化を捉える必要がある。そのためには「デザイン」「コミュニケーション」という言葉の持つ抽象的な側面による非効率とあいまいさを避けることが必要となる。

（3）「本稿の目的」

このように2つの問題がある一方で、さらに現代社会の様々な変化に呼応してコミュニケーションデザインの思考と制作は進化している。その環境で業務と教育はより効率的な遂行を目指さなければならない。本稿はこのような状況における思考と制作、研究、教育の前提となる要素を整理することを目的とする。

第2章 コミュニケーションデザインの背景

グラフィックデザイン、広告、映像制作、インターネットと、コミュニケーションデザイン分野はメディアの変化、進化、多様化を続けている。表現メディアや技術の変化のみではなく、広報学やマーケティング分野などの経営領域の理論も進化を続けている。このような理論はNPOなどの運用でも利用されている。コミュニケーションデザイン分野はこのように主に広告活動などによって不断に経営課題や社会問題と接続されている。実際に企業やNPO団体で「デザインのアドバイス」を求められる際に、アドバイスの内容はより「美しい色やカタチ」に留まることはない。「よりふさわしいデザインとは何か」というテーマから情報の整理と伝達、旧来ならば経営課題であったはずの広報・マーケティング分野に関する課題や製品開発方針に話題が及ぶこともある。

このようにコミュニケーションデザインを出発地点として、周辺領域を取り込むことで経営に近い視点を獲得するに至ることは決して例外的な現象ではない。本章ではこのようにコミュニケーションデザインの変化と拡大

について述べる。

(1) コミュニケーションデザインにおけるアウトプットメディアの変化

(a) グラフィックデザイン、ダイアグラム、冊子、などの紙メディア

(b) CM、映画、などの映像メディア

(c) インフォグラフィックやサイン計画、照明など、インテリアデザインや空間構成とクロスオーバーしつつ展開する、空間における人間の目的や動きなどを助けるコミュニケーションメディア

(d) インターフェースデザインなど、利用者に働きかけることによって機器の本来の機能を引き出したりや使用者の目的達成に導くことを目的とした、プロダクト分野とクロスオーバーするコミュニケーションメディア

(e) 携帯電話、スマートフォン、PCなど、インターネットなどのメディアを利用した、ネットワークの仕組みをデザインとするコミュニケーションメディア

これらのアウトプットメディアの変化は、(a) から (e) へ置き換えられ完全に移行するのではない点と、アウトプットする領域を拡げながら効果の観点から機能を進化させたり組み合わせられていたりしている点の2つが特徴である。

このような表現メディアの変化と拡大を受けて、制作者がデザインしなければならない対象は、(a) 静止した画面における構成から (b) 時間軸、ストーリー、(c) ネットワークを利用した双方向コミュニケーション (d) 効果の観点からのそれらの組合せ、まで至っている。広告活動を例にとると、マスメディアによる大量広告から双方向性を取り入れたネットワーク広告に変化しながらの展開、さらにそれらを複合的に組み合わせた展開である。その際に、広告活動はパッケージデザイン、売り場設計、店舗設計、流通、マーケティング、さらには製品計画などと、周辺領域と密接に連携をとっている。このように美術の一分野で色彩やオブジェクトの構成から出発したコミュニケーションデザインは、理解すべき対象分野も拡大している。

(2) 「事業環境の変化」

上記 (1) で述べたような技術の変化とともに経済成長の鈍化により、コミュニケー

ションデザイン分野の背景となる社会は大きく変化している。それとともにデザイナーの労働環境や求められるスキルと思考領域が変化し拡大している。経済成長の鈍化にも関わらず、技術的にデザイン業務に参入するための敷居は低くなっている。社会のネットワークインフラと技術の普及によりインターネットサイト、携帯電話、スマートフォンのサイトに関する業務は増えているものの、コミュニケーションデザイン分野の業態は、参入障壁の低さやビジネスモデルの変化の速さなど厳しい環境が続いている。

デザイナーはより専門化し安価に大量に業務をこなす方向か、もしくはディレクション、プロデュース、さらにはマーケティング・問題解決など思考系のように周辺領域を取り入れ仕事の領域を拡大し統合する方向への2分化が進まざるを得ない状況である。

(3) 「広告理論の進化」

インターネットの普及により、広告はメディアだけではなく理論も進化させている。

AIDMAモデルは1920年代にサミュエル・ローランド・ホールによって提唱された、消費者が商品を知って購入に至るまでを5段階に分けたコミュニケーションモデルである。それぞれの段階において適切なコミュニケーション目標を設定できるとしている。

1. Attention (注意)/2. Interest (関心)/3. Desire (欲求)/4. Memory (記憶)/5. Action (行動) で表される。(同じ時期にAIDAモデルなどもある。)

AISASモデルは2004年にネットでの購買行動プロセスモデルとしてAIDMAに対比されるものとして電通等により提唱された。1. Attention (注意)/2. Interest (関心)/3. Search (検索)/4. Action (行動、購入)/5. Share (商品評価をネット上で相互に共有する) で表される。

さらにビッグデータの活用などが、現在では挙げられるが、これについては第3章で述べる。

(4) 「教育環境の変化」

教育もまたメディアと事業環境、そして思考の変化に対応しなければならない。機材とソフトウェアを購入すれば、個人でも事業参入出来る時代において、入学希望者数の低下

と比較し、教育機関数の変化は少ない。定員割れは教育機関にとって深刻な事態となっている。コミュニケーションデザイン分野に関する教育機関において、提供する教育の価値を整理再検討することが最優先課題であろう。

また、18歳人口の減少を18年前に見込んで対策をとることができるように、今後の人口動向の変化を捉える必要がある。教育機関は人口の減少と過疎化による都市様式の変化に対応しなければならない。そのような来るべき状況では従来のデザイン教育が社会のなかで機能しないことは明白である。

第3章 コミュニケーションデザイン事業への影響

市場にはもはや生活に必要なでない性能を備えた製品が溢れている。本章では「よいものを作っても売れない」時代の広告活動や企業広報活動を事例として考察する。

第2章のような社会の変化の中では、技術変化に対応するだけでは十分ではない。「よいものを作れば売れる。」という言葉は嘗てよく使われていた文言である。しかしこれは「良い仕事を続ければ、いずれ誰かが見つけてくれる。」という社会が前提となっている。つまり市場が拡大し続け、「需要」が「供給」を探し求めている状態が見えない前提としてある。次の段階で企業はさらなる大量生産とシェア拡大を求め、先程の文言は、「よいものを作り、より多く外に魅力的に伝える。」に変化した。しかし長く続く不況においてこの関係はさらに変化する。まず現在では「供給」が「需要」を探さなければならない状態が前提となっている。その後厳しい経営環境の継続と急速に発展する技術と理論の進化を背景に、技術面ではビッグデータといった統計資料のマーケティングにおける利用、理論面では消費者のインサイトを重視したコミュニケーション構築手法の開発など精緻化が進行した。さらにモノが充足した社会の中で消費者の意識も変化し、「よいものを作り、あるべき人に、あるべきタイミングで、あるべきメディアで、コミュニケーションを構築しファクト（事実）を伝える」という方向で進化しつつある。

第4章 コミュニケーションデザイン教育への影響

本稿では現代のコミュニケーションデザインにおける制作能力と教育における能力はその思考において近いと考える。コミュニケーションデザイン事業における視野と思考、制作をおこなう能力は、そのまま教育において学生の思考と制作を理解する能力となるからである。

そのため現代においてコミュニケーションデザインの教育者は、統合的な実務に積極的に参加すべきである。スキルと姿勢を教授するだけではなく、実践の場で研鑽し自らと自らの組織を外部に伝えなければならない。現在の市場では、教育市場から求められるような現代にふさわしい教育は、それを外部に伝えることではじめて組織が社会の中で価値と位置を獲得し機能できる時代だからである。教育を選択する側は自らのプレゼンテーションが出来ない組織によりコミュニケーションデザイン教育を期待出来ないだろう。効果ある教育を実現する為には、教員に求められるスキルも変化拡大し難易度を増している。

（1）前提となる教育すべき技術

美術系大学のコミュニケーションデザインにおける教育目標は以下のように整理できる。

（a-1）デッサン、観察力、理解力、美しい線や形、色彩、空間を作る力。（a-2）思考をプロセスとして理解し、コミュニケーションを構築出来る力。（b-1）プログラミング能力、PCオペレーション能力。（b-2）IT技術に対する理解力（b-2）ステークホルダーやマーケットに対する理解力、消費者のインサイトを理解した企画力である。

これらの本来教育すべき技術を「従来からつづく技術」と「新しく求められる技術」に分けて考えると、（a）「従来からつづく技術」では（a-1）デッサン、色彩構成、立体構成などの基礎造形力系（a-2）情報収集／理解／編集／事業マネジメント能力などの思考力系にさらに分けられる。以前はデザイナーとなるための絶対必要条件であった（a-1）は、PCの普及とデザインへの利用の拡大と反比例し、（a-2）の重要度が相対的に増している。

（b）「新しく求められる技術」の特徴はそ

の専門性よりもむしろ、周辺領域を理解し調和させる能力となる。例えば、(b-1) プログラミング能力、PCオペレーション能力などは(a-1)と同様に新たに加わった専門技術として捉える事ができる。一方で(b-2) IT技術に対する理解力、事業におけるステークホルダーの関係やマーケットに対する理解力、消費者のインサイトを理解した企画力、などは手段として選択するメディアに関わらず分野のスペシャリストと連携し統合し機能させるための能力と考えることができる。いずれも、(a)の訓練の必要性がPCに置き換わることにより(b)の領域への要求が増えたと考えられる。これはデザインの現場に起きている現象と同様である。

(2) 教員に求められる能力

このような環境のなかで教員は自らが断片的な技術や手法に留まらず、企画を統合させ機能させるような発想が教育の上でも必要となる。そのためにはまず教員自らが事業プロセスを理解することが必要である。これらは整理すると以下のような能力として生かされる。

- (a) 学生の思考プロセスはあるべきプロセスとして妥当か判断する能力
- (b) 学生の発言や思考はあるべき思考プロセスの中でどこに位置するのか把握する能力
- (c) 学生の技術力、思考力、視点などの中で長所や適性を見極める能力
- (d) 他分野の知見などで講義演習の改善を可能にする情報を収集する能力

(3) 表現技術の多様化拡大化への対応

このように手法が多様化している現在ではアウトプット手法にとらわれている限り教育すべき内容は無為に増えるばかりである。手法に終始せず周辺分野との連携や相乗効果を教育に取り入れる必要がある。

第5章 コミュニケーションデザインの全体像 (別ページ図参照)

(1) アウトプットメディアによる分け方

- (a) 紙メディア (ポスター／冊子／イラストレーション／平面構成／インフォグラム／ジェネラルグラフィックなど)
- (b) 映像メディア (CM／映画／アニメなど)
- (c) インタラクティブ系メディア (ネット

ワーク／プログラミング／インターフェースデザイン／サイン計画

(d) マーケティングとの接続をデザイン (企画) するメディア)

アートディレクション／プロデュース

(2) デザイン行為における役割

広告や、編集、映像、音楽など分野によって同じ名称でも役割が違うことがある。名称よりも(4)の思考プロセス上の役割に注目する。マーケッター／プランナー／アカウントプランナー／プロデューサー／ディレクター／デザイナー／コピーライター 他に、印刷制作者やウェブ制作者などと外部委託者の役割もある。なお「ウェブプランナー」のように領域に職域を加えた呼称もある。

(3) コミュニケーションデザインの型

(a) コンテンツ型デザイン

イラスト、映像作品などのうち、芸術活動と呼ばれないものをデザインと呼ぶ事が多い。

(b) 問題解決型デザイン

広報、プロダクトデザイン、ウェブ構築など

(c) 空間、メディアなどの「場」を提供するデザイン

インテリア、建築、ウェブ構築などのようにヒトやコンテンツが目的を果たしたりする場として機能するデザイン

以上3つのようにデザイン活動のあり方をわけて考えることが出来るが、それぞれは無関係ではない。相互に位置づけて存在することが出来る関係である。

(4) デザインの思考と行為のプロセス

(a) コミュニケーションデザイン活動の全体を問題解決のステップ「WHAT/WHERE/WHY/HOW」に置く。

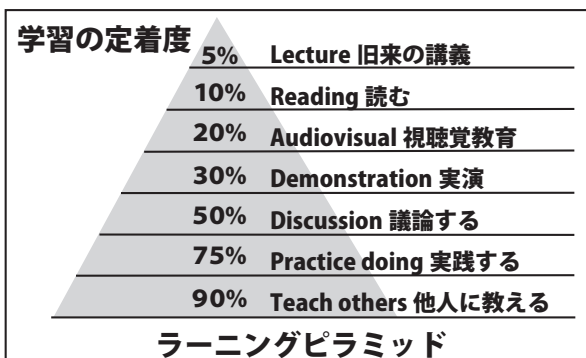
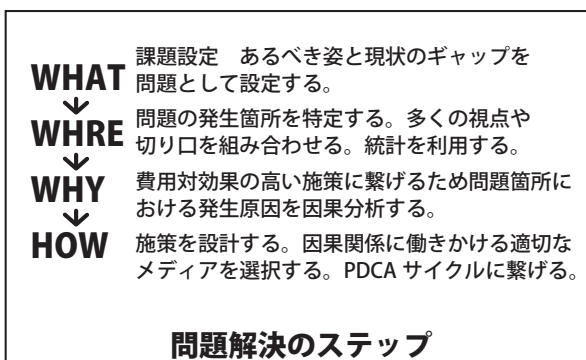
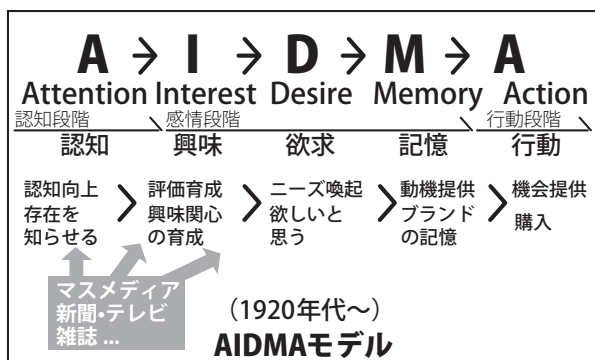
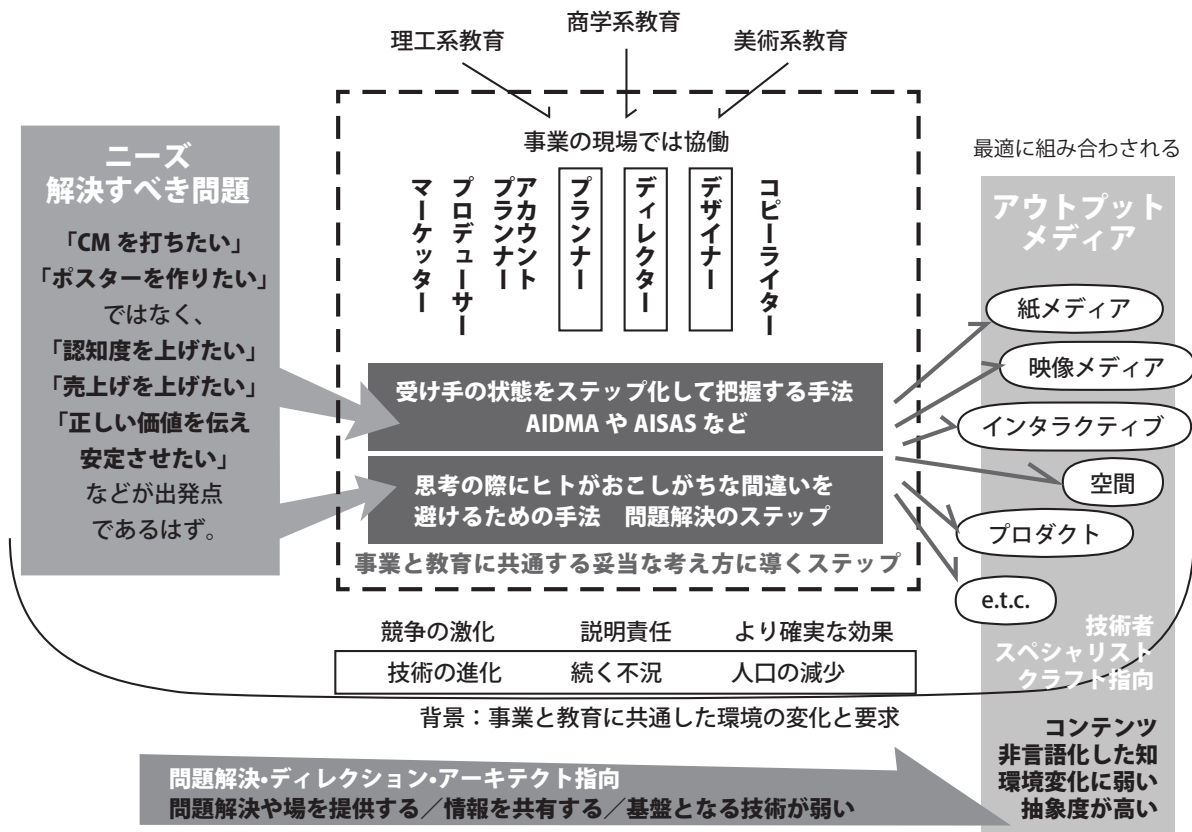
(b) コミュニケーションデザインの受け手の状態をAIDMAのように段階として把握する。

第6章 コミュニケーションデザインの定義

第5章では定義の前提となる様々な切り口を示した。それぞれの視点にはそれぞれ長所と短所がある。本章では「いいデザイン」「よくデザインされている」とは何かを考えることから始まり、ロゴマークのデザイン評価を事例として考察することで、コミュニケーションデザイン分野の意味のある全体像から

コミュニケーションデザインの全体像

問題解決型コミュニケーションデザイン (←→コンテンツ型コミュニケーションデザイン)



あるべき定義を試みる。その際思考・制作プロセスの観点からロゴマークのデザインを評価することがもっとも効果的な定義であるとして提案する。

デザインという言葉は、意匠、図案、もしくは装飾という意味で使われている。経営や運営の観点においてもロゴマークのデザインにおいて求められる要素は「格好いい」「美しい」「相応しい」「面白い」といった感想に終始しがちである。しかし現在ではそれらに「機能する」を加えた評価軸へと変化しつつある。その背景として広報学などにおいて知られている顧客候補の状態によるコミュニケーション目標の理論（AIDMAやAISASなど）が、それまで曖昧だったデザインの機能をコミュニケーション目標のプロセスとして整理する側面を持っていること、不況のためそれらをより意識的に機能させる必要が増したことがある。

消費者の意思決定プロセスをあらわすAIDMAやAISASといったモデルに沿いロゴマークのデザインをコミュニケーションデザインの機能として評価すれば、「他と違う」「目立つ」などは、プロセスのはじめのA（attention）としての機能であることがわかる。同様に「格好いい」「美しい」「面白い」はI（interesting）、「相応しい」が、消費者にとって具体的かつ魅力的な実態や思想を表しているとすればD（Desire）プロセスで評価出来ることがわかる。

このことから「いいデザイン」「よくデザインされている」とはさまざまな言葉で言い換えられるが、多くの形容詞的評価軸は機能に言い換え、プロセスに置いて考えることが出来る。しかしデザインの機能やその評価については現場でも認識されていない場合が多い。本来の目的や目標を忘れ、多面的に評価されるべきデザインの機能を一面をもって判断したり、合議とすることで責任の所在を曖昧にしたり、または責任者が気分や個人的な趣味で選んでしまう場合さえある。なぜならばこのようにデザインを正しく評価しようとするれば、評価する側が上記のプロセスを理解するか同様のセンスを身につけていなければならないからである。

このようにデザインの評価においておこり

がちな間違いは、造形面の美しさに評価が偏りがちな美術大学では、特に意識して避ける必要がある。美しさ自体が価値となり評価の対象となることは、社会を豊かにする上で必要であり美術系大学の重要な役割である。一方であるべき機能を果たせない可能性がある。それではコミュニケーションデザイン本来の目的からは外れていることを念頭に置きたい。

これらのことからコミュニケーションデザインの定義とは、アウトプットメディアの集合や組み合わせではなく、目的と機能の統合に関連し、一方で一義的な美しさとは対立する概念であると言うことが出来るのではないかと。

芸術系高等教育機関におけるコミュニケーションデザインの定義

コミュニケーションデザインは技術の変化にともない教育も変化させている。グラフィックデザインがそのままコミュニケーションデザインであったと言えたような時代では、入稿原稿を烏口や筆、ロットリングなどを用いた手作業によっておこなわれていた。したがって丁寧に素早く、確実に、継続的に作業を処理出来ることが、そのままデザインの能力であった。これは学校教育における美術の時間の成績とデザイン能力の優劣との相関性が高い状態であると言える。また一部の有名デザイナーを除いて現場においてデザイナーがまず求められる技術はこれらがほとんどであった。このことからデザイナー職を目指すためには、美術大学や専門学校のデザインコースを経るか、直接現場において訓練を受けるかであった。これは美術大学を目指すために必要な造形教育や学科や教養と、これらの高等教育機関における課題がデザイナーになるための基礎訓練として機能していたからだろう。

現在のコミュニケーションデザイン教育では3つの方向があると考えられる。(a) 理工学系で研究されるようにコミュニケーションのあり方自体をデザインの対象とする場合、(b) 商学系で研究される企業などの営利活動を効率化するための概念としてコミュニケーションを研究する場合、(c) 芸術系のように

コンテンツ自体、もしくはコミュニケーションのありかたをコンテンツとして扱いコミュニケーションデザインと呼ぶ場合、である。

教育では3つの異なる方向性であるが、実際の業務では同じ目的の上で協業となることが多い。重視する技術の方向性の違いによって研究や教育の重点が変わっていると言ってよいだろう。(a)の研究では大容量化によるコミュニケーションのリッチ化や効率化を目的に開発思想や技術開発に重点がおかれる。(b)では、モノを売ったり収益を確保したり組織を維持拡大することを目的として課題設定やマーケティングのなかでのコミュニケーションの位置づけや手法が研究される。(c)美術大学では上記の2つの目的から解放され主に表現技術として研究される。

しかし、美術大学(c)における教育では目的の設定から解放されている故の難しさと直面しなくてはならない。抽象度が高いなかで教育と研究に対し評価基準を設定し、テーマを深めなければならないからである。さらに芸術系高等教育機関においてデザインを教育研究する、(a)や(b)との連携を実現する能力を教えなければならない。研究や教育の成果が共有され成果とつながるために、コミュニケーションデザインの定義と目的の方向を共有する事が必要となる。その際、価値を共有するために、前述のAIDMA AISAS、または問題解決の思考ステップがコミュニケーションデザインの教育においても有効であると考えられる。なぜならば、これらの思考プロセスは、現場において完全な正解を導き出すというよりも、むしろその時点の情報で妥当で改善可能な正解を導き出すという視点に基づいた思考であるからである。

したがって教育者はコミュニケーション技術の変化(デジタル技術の進化)を反映し、コミュニケーションデザインの思考や制作の状態を把握し、個人やデザイン企画が果たす役割を事業イメージ全体の中で特定する必要がある。芸術系高等教育機関におけるコミュニケーションデザインの定義とは、アウトプットのメディアの種類や色やカタチのあり方ではなく、思考と制作のプロセスを特定するために用いられるべきである。

PCの普及により、コミュニケーションデ

ザインの成立に旧来の美大の教育が必ずしも必要ではなくなった。しかし美術大学に入学する者の多くは、実技能力に長ける者が多い。また、美術大学には美術や工芸に関する周辺技術や思考を深く学ぶための環境がある。したがってこれらの基礎造形教育を無視するのではなく、むしろコミュニケーションデザインへの視野を得るための出発地点となる技術として積極的に据える必要がある。このことは教育の面や理工系や経営系ではない視点をデザイン提供出来るという面において美術大学が社会で果たす役割のひとつと考えることが出来る。

ここまでコミュニケーションデザインの定義と教育に関して述べてきた。教育効果を最大化するためには同様に定義にもとづくあるべき入学試験のあり方についても言及する必要があるだろう。第2章で述べたような社会変化を経た後の美術大学におけるデザイン教育の大きな課題のひとつは、現在の入学試験や教育課程が優れたデザイナーを生み出すために機能しているのか、という疑問である。入試によって問われる能力が求めている能力と著しく乖離しているとすれば、入試は受験生からすれば自分がデザイナーを目指している人間であるという宣言でしかなく、社会側からすれば教育機関がその教育ではなくフィルタリングとしてしか機能していないこととなる。漫然と入試の形式を理由無く引き継ぐことは無意味であることは言うまでもない。

入学試験を教育機関による外部とのコミュニケーション活動のひとつと捉えることで活用する事ができる。入学試験の内容は、入学倍率や偏差値を上げることをのみを目的とするのではなく、「現代においてコミュニケーションデザイナーになるためにはこのような能力が必要であると本学は考える。」というコミュニケーションの場と捉えそれを能動的にデザインすることができる。この視点からの再構築が必要である。

第7章 利用と効果

(1) 事業における利用と効果

本稿でここまででおこなった分類のうち、メディアによる分類や構成による分類については企画段階での手段の選択や構成をおこな

う上でチェックリストとして役立つ。また、その具体的な技法については、これまで多くの研究や書籍により取り上げられているのでここでは省略する。本稿ではプロセス思考を利用することによる全体像の把握とその効果を述べることにする。コミュニケーションデザインの受け手の状態をA/I/D/M/Aなどの段階によって把握しコミュニケーションの達成目標とする。また、問題解決理論ではコミュニケーションデザインの思考や制作の全体像を問題解決のプロセスWHAT/WHERE/WHY/HOWに置きかえ把握する。

利用段階では、コミュニケーションデザイン制作を、A/I/D/M/AやA/I/S/A/S、もしくは問題解決のステップなどの事業プロセスに当てはめて考えることで、「思考の順序を間違えない」ことや、「その段階すべきこと」を確認する事が出来る。思考の過ちにありがちな「結論や手法への飛びつき」「本来の目的を喪失したまま情報を集めたり、思考・議論すること」を避けることが効果として期待できる。コミュニケーションデザインの思考や制作が、受け手の状態を動かすための機能であることや、問題解決としての側面に着目することで、作品の効果を高め、情報共有の不足による無駄を減少させる。

（2）教育における利用と効果

デザイナー／ディレクター／プロデューサーを育てることはスポーツ選手を育てるように再現性が低いといわれる。しかし結果として教育手法は個人の経験に寄るものとなりがちで技術や基準を共有し辛いことになる。その際、ビジネス手法のひとつである問題解決理論のようにPDCAサイクルを構築し共有することで、教育における不可逆性の高さと再現性の低さに妥当に対応することが可能となる。なぜならばこれらの理論は実務の現場で完全な正解ではなくその時点での情報をもとにした最善かつ妥当な判断をもたらすために開発された手法であるからである。

より表層的な表現手段やアウトプットメディアの変化を追う教育よりも、目的を設定し問題解決を図る手法を必要十分な技法などと同時に学ばせることで、メディアなど外的環境の変化に対し強い教育が可能となる。この教育によって造形能力が生かされ表現メ

ディアや手法の変化に関わらず学生が自らの能力を生かす可能性が増すからである。しかしこの教育で効果を得るにはまず教員がコミュニケーションデザイン事業における思考と制作のプロセスを理解することが前提となる。

この教育は学生の成果を勝手な視点から観察、整理する事のみで完結出来るものではなく、ましてや顧客の視点で欠点を指摘することでもない。教員自身がコミュニケーションデザインを構築する手法や視点を持ち、学生が持つデザインのタネをデザインやコンテンツとして成長させる思考法や視点を教授する。

一方で、学生の作品や能力を否定したり、学生が自分からいずれ気づくことができるような欠点を指摘する行為に終始してしまうことは避けなくてはならない。こういった教育が放置されてきた背景として経済の拡大にともなうデザイン雇用の拡大がある。現在では、在学中に学生の能力を開発することが急務であり、なによりも卒業後の伸びしろを形成することが重要となる。

また学生の作品やアイデアスケッチの欠点に対し別のアイデアを結論として提示する教育がある。これは数学の問題を解けない学生に答えをみせてしまうことと同じように、あくまでも解法とその適用法を理解させることを先行させなければならない。

思考法を定着させるには経営学修士課程などで定評を得ているような、思考法をケースによって定着させる教育方法が有効であるといわれている。ケースでは実地的な課題を与え、学生が思考のプロセスを正しくたどっているかを確認し、課題や設定の目的を忘れて作業に没頭してしまったり、結論である作品イメージに飛びつくことを、事例を示しながら避けさせる手法である。そして最も知識の定着がよい手法として学生同士が教え合う環境を用意することが特徴となっている。ただしこれはコミュニケーションデザインを事業手法としての側面を捉えた教育である。学生の適性にもとづいた実技的側面を開発する教育では異なる手法をとる。（参考：104p「ラーニングピラミッド図」）

第8章 まとめ

周辺領域とクロスオーバーするコミュニケーションデザインの定義をまとめるには事業や問題解決の側面が必要であると本稿で述べた。

営利活動にせよ芸術の制作もしくは鑑賞にせよ、人間の活動の多くは、ヒト／ヒト間、もしくはヒト／モノ間のコミュニケーションとしての側面を持つ。無意識に作られたものをデザインと呼称し利用されている場合もあるが、それらの多くは意識的にデザインされたものであることが多い。

技術性能の開発を重視した日本の家電メーカーが開発した製品が、性能がほとんど変わらないか劣るにも関わらず利用者のコミュニケーションデザイン開発に注力して開発された製品に市場を奪われるという現象がおこっている。製品開発において過剰な高性能化よりも製品と利用者のコミュニケーションデザイン開発の重要性を示す例は枚挙の暇もない。

このような事業環境の中で、コミュニケーションデザインの思考と制作は、様々なデザイン分野をつなぎ統合するプロデュースやディレクションとしての機能を持っている。基礎造形力の中心となるデッサン力は、様々な要素を統合する視点を養成すると言われている。嘗てはデザイン分野における技術の基盤とされていた。しかしかつてその分野の基礎技術であった基礎造形力は、構合力、PCオペレーション、プログラミング、設計技術などと同様に個別の機能の1つとして、事業のなかで位置づけられる。逆に技術教育を受けていない普通大学出身者がコミュニケーションデザイン分野でプロデューサーやディレクター、デザイナーとして活躍していることから、その技術はもはや視点の出発地点のひとつにすぎないことを認めなくてはならない。コミュニケーションデザインに関わるものはその技術や分野にもとづいた発想に固執せず、良質なコミュニケーションの成立こそを目指さなければならない。

【参考文献】

・デザイン言語—感覚と論理を結ぶ思考法
2002 奥出直人・後藤武 編 慶応義塾大学

出版界25p

・河北秀也のデザイン原論1989 河北秀也
新曜社 202p

・技術シリーズ デザイン1981 日野永一
朝倉書店

・カラー版日本デザイン史2003 監修竹原あき子／森山明子 美術出版社

・佐藤可士和のクリエイティブシンキング
2010 佐藤可士和 日本経済新聞社

・[新版] MBAクリティカル・シンキング
グロービス・マネジメント・インスティテュー
ト2005

・米国立訓練研究所 (NTL Institute <http://www.ntl.org>) によるラーニングピラミッド
(Learning Pyramid)

楽 吉左衛門氏 招聘課外授業報告

ものづくりデザイン専攻 企画・実施

ものづくりデザイン専攻

はじめに

1 「課外授業の目的と意味」

ものづくりデザイン専攻では、秋田が歴史的に培ってきた伝統的な文化や生活様式、技術などを掘り起こし、その芸術的価値を再評価し現代に活かす事を大きな目標としている。この度の課外授業計画は、本専攻の目標を実践の中に落とし込む思考法や手法を学ぶためのものであり、その実質化のために我々が依って立つ地方の風土や、歴史的・文化的な地層を今日的視点によって再解釈し、新しい価値を提案することである。そこで本専攻では四百年來の樂家の伝統をふまえ、今日の作陶によって独自の作品を発表されている、第十五代樂吉左衛門氏を招聘し課外授業を計画した。全体の内容は、樂吉左衛門氏御自身の「型を破り、伝統を創る」という再解釈の手法や、日常の制作態度を学ぶという講演会をはじめ、鳥海山麓バスツアー、粘土を使用したワークショップなどを企画し、この体験を学生及び教員がものづくりデザインの実践の中で活かしていく事を目的とした。また、この課外授業の一連の内容がものづくりデザイン専攻の目指す、使い捨てではなく使用することに精神的な充足感を感じることができる「使用感の充足」というものづくりに、異なる視点や角度から大きな影響と意味を与えることを期待している。

2-1 「授業スケジュール」

8月31日（土）課外授業ガイダンス、講演会
 9月1日（日）鳥海山麓バスツアー
 9月2日（月）ディスカッション、粘土を用いたワークショップ
 9月3日（火）学生発表

2-2 「授業を通して養成する能力」

ものづくりデザイン専攻では課外授業全体での具体的な到達目標、またはねらいとして、以下の四点を上げ授業項目別にさらに詳しく意味付けを行い、初日のガイダンスで周知することで、学生の授業に対する取り組みを意識化させ、授業内容を充実させる取り組みとした。

- ①ものごとに向き合い受け入れる力
 = 感受性 ・ 感覚の開発
- ②ものごとを読み解く力
 = 把握方法 ・ 秩序立ての訓練
- ③ものごとから跳躍する力
 = 発想方法 ・ 変換方法
- ④目的に向け具体化する力
 = 表現方法 ・ 技法の教育

2-3 「授業項目別の位置付け」

- ① 講演会
 樂先生の講演を聴講し伝統を背負い新しい世界を創造し続ける、樂先生の哲学や作品の背景に積み上げられたものづくりの思想に触れる事で、創造する事の深淵を感じ取り学生の創作意識を高める。
- ② 鳥海山麓バスツアー
 鳥海山麓にある獅子ヶ鼻湿原でのブナ林の観察、横岡での番楽の観賞を通して、自然の力や自然と人との関わり方、またそこで生きる人々の歴史文化に出会う事で、感性・感覚の覚醒を期待する。
- ③ ディスカッション
 前日の鳥海山麓バスツアーでの自然体験や番楽の観賞で、学生が気づいたことや考えた事を中心に発表する。樂先生とディスカッションを行い、豊富な創作経験を持つ樂先生のもの観方や考え方を吸収し、自らの思考と照らし合わせる事

で、各学生の個性に合わせた内面の変化や、思考の深化を期待する。

④ ワークショップ

前日までの自然や文化の体験と、樂先生とのディスカッションの内容をふまえ、学生各自が得た感覚的なイメージを（具体的な形を作る事を目的とせずに）粘土を使用して表現するワークショップを行う。感覚で受け止めた事柄を造形につなげる試みにより、普段感じた事を形につなげる力を養う。

⑤ 学生発表

初日の講演会での伝統と創造について考えた事、自然や文化の体験から得たもの、ディスカッションと粘土を使用したワークショップまでの全体を通して、発見した事を口頭発表する。体験を体系的に整理する力と、具体的で明確なコミュニケーション能力を養う。

3 「事前調査～樂美術館・佐川美術館、樂吉左衛門館、茶室～」

課外授業を実施するにあたり、熊谷が京都市上京区の樂美術館と、滋賀県守山市の佐川美術館の視察を行った。

「樂美術館」

〒602-0923 京都市上京区油小路通一条下る樂美術館は、初代長次郎から十五代吉左衛門氏までの茶碗が展示され、樂茶碗の歴史を見ながら、それぞれの時代の特徴を観賞する事ができる。視察時は夏休み期間中という事もあり、親子で見る展覧会シリーズ「樂ってなんだろう」が開催されていた。子供も理解できるように、作品の解説も丁寧で、樂焼きの道具や材料なども展示されていた。

「佐川美術館、樂吉左衛門館、茶室」

〒524-0102 滋賀県守山市水保町北川2891 佐川美術館は、平山郁夫館・佐藤忠良館・樂吉左衛門館の三館からなり、樂吉左衛門館では「Voyage 樂吉左衛門展2007～2012の軌跡」が開催中であった。会場全体は「守・破・離」（千利休が残した茶道の精神を反映した言葉『規矩作法 守りつくして破るとも 離るるとても 本を忘るな』からきている）をコンセプトとした展示構成であり、インドネ

シアのネイティブアートや、フランスでの制作をはじめ、作品だけではなく作品の見せ方や美術館の建築も含めて一つの精神を表現している。また、樂氏自らが設計に関わった茶室は、様々な素材（コンクリート、枕木、石、越前和紙、煤竹等）を組み合わせて、独自の空間が構成されている。

4 「課外授業ガイダンス」

日時：8月31日（土）午前11時～12時

場所：講義室3

内容：学生に課外授業の日程と内容を記載した冊子を配布し、安藤准教授が授業スケジュールの説明と、課外授業の目的や意味についての説明を行い、学生が積極的に授業に取り組めるように意識付けを行った。次に安藤郁子助教から、スライド映像を使用して樂焼きや樂家についての歴史をはじめ、素材や技法、作品の特徴などの解説を行った。この事前講義では講演会を聴講する前の予習として、樂吉左衛門氏や樂焼きについての全体像をつかむことができた。

5 講演会「型を破り、伝統を創る」

日時：8月31日（土）午後2時～4時

場所：大講義室

内容：松本教授が講演会の司会進行を行い、樂先生の略歴を紹介し課外授業の目的の説明後、講演が始まった。最初に樂先生から一椀の茶碗の存在についての話があり、「人の人生を変えてしまうぐらいに激しいお茶」がかつてはあり、お茶という文化や碗の中に、自然に対する思想や価値観が含まれているという話があった。そして物を観るときや創る時に、既成の価値や周りの評価に惑わされず、自らの根っこを深く張ることが重要であり、樂先生にとっては、茶道や樂焼きがそのルーツとなっている。また、実際に初代長次郎の「瓜紋平鉢」や「獅子」の作品をスライドで紹介され、それが中国の三彩に影響を受けそこから次第に色が消え、黒の世界に移行していく事や、動的なものから静的な世界へと劇的に変化する事など、様々な疑問や問題を提起された。次に土というものが持つ土着性や、轆轤を使わない手捻りの技術に織り込まれている土との親和性や価値観などについて、利

休や織部などの歴史を交えて解説された。手捻りという行為に対して、削るという行為が持つ意味を二項対立的な意識のあり方として例え、その両方の世界のぶつかりから、緊張感や存在感が生まれるということであった。

また、マテリアルとして土を捉える文化の話や、「日本人はYesともNoとも区別がつかない世界を大事にしてきた」という単純に計れない価値観など、多くの示唆に富んだ話があった。学生時代からイタリア滞在の話、そして「土方巽」との出会いの話などがあり、その中で大切な事というのは、「自分の中に根をはること」や「自分の中で循環していくこと」であり、「感じたものを紡ぎ合わせて、織り重ねていくこと」というメッセージであった。

講演会は熱気を帯び、長時間にわたり樂先生ご自身の制作に向かう考え方や、多様な物の観方を中心に、作品のスライドを解説された。樂家の歴史や茶碗の紹介を始め、伝統と歴史を背負う立場からのものづくりへのアプローチや、現代美術と茶道を横断的に読み解いていくなど、幅広く深い話が展開された。この講演会では創造する事の深淵に触れる事ができ、学生だけではなく、教員にとっても非常に意識が高められる内容であった。

6-1 鳥海山麓バスツアー (人と自然の関係)

「あがりこ大王、ブナの森見学」

日時：9月1日（日）午後12時30分大学発

場所：鳥海山麓中島台レクリエーションセンター内

内容：「あがりこ大王」とは鳥海山麓の中島台レクリエーションセンター内に生育しているブナの木である。近くには鳥海山の伏流水が湧き出る「湧水」があり、これが獅子ヶ鼻湿原をつくり象潟一帯の水田に利用されている。今回訪れた「あがりこ大王」一帯は、かつて炭を作るために人々が森に入りブナの枝を伐採し、その場で炭を焼いており、現在も炭焼き窯が残されている。この森で特徴的なことは、一般的なブナの木と異なりその多くが「奇形ブナ」と呼ばれ、長年枝を伐採され続けた過程で、新しい枝の育成がいびつに歪んで枝を張っている。この特徴的景観を形

作ってきたのは、人が厳寒の冬期に備えるため定期的な自然への介入を行い、その際に必要なものを、必要の範囲で伐採してきたという、自然と森と人との関わり方の証でもある。

学生は約2時間の間、ブナの森の散策を通して、スケッチや写真撮影等、鳥海山麓の自然観察を行った。あがりこ大王の枝や幹の形態は、存在感を示すと同時に、植物が生きているという事を改めて人に認識させている。

6-2 鳥海山麓バスツアー (歴史の伝承と物語)

「鳥海山日立舞の見学」

日時：9月1日（日）午後7時～8時

場所：にかほ市象潟町横岡

内容：横岡（旧象潟町）に伝わる番楽で、（秋田、山形両県で秋に行われる神楽の一種。能楽の古い形を残している。）横岡獅子舞、横岡番楽とも言われる。この舞は、7月1日に神下しという儀式舞が行われ、実際は8月の盆に本舞をする。そして9月1日が神送りとして、その年はそれ以外の期間に舞うことはない。かつては民家の庭先に舞台を張り行うものであった。演目は番楽・翁・吉田・屋島路・熊谷・堀川・田村・団七・一人餅搗き・太郎太郎・三人立ち・屋島・影清・重蔵・ゆらゆら・猿番楽・さつま・空白からみ・等を伝える。囃子には太鼓、笛、手拍子鉦（ショウ：金属製の銅鑼）がある。

約1時間の間、学生は番楽を観賞した。一つ一つの演目は、10分から15分程度で行われ、幕の内側では唄い手が台本に沿って唄っている。舞台には太鼓奏者と舞手がおり、舞手は演目ごとに交代している。唄い手の独特の調子とリズムが、舞手の動きと相まって、異世界に引き込むような空間を創っている。

7「ディスカッションと粘土を用いたワークショップ」

日時：9月2日（月）午前10時～12時

（ディスカッション）

午後1時30分～4時30分
（ワークショップ）

場所：講義室2、ももさだ木工室

内容：講義室で行われたディスカッションでは、樂先生よりインドネシアのネイティブ

アートとの表現実験の講話があり、学生は昨日体験したブナの森や、番楽についての意見交換を行った。午後からはももさだ木工室にて粘土を使用したワークショップで、最初に安藤郁子助教から粘土の扱いや制作についての説明があり、感じた事を抽象的な形で表現するという取り組みを行った。何かの形を表現するわけではないので、学生にとまどいもあったが感覚的に作り出した粘土の形には、いくつかの傾向が読み取れた。連続性や集積、捻りや歪みなど、昨日の体験を言語化したものを形に置き換えたものや、粘土の柔らかさや感触から生まれた自由な感覚をたよりにしたものなどが制作された。1時間程度の制作の後に講評会を行い、学生から制作物に対しての感想や説明があり、樂先生からは一点一点の形の成り立ちや意味などについて講評をいただいた。

8 「学生発表」

日時：9月3日（火）午前9時30分～11時

場所：講義室2

内容：今中教授が司会進行を行い、学生の写真データ等をまとめた映像を写しながら各学生が発表を行った。学生は初日の講義「型を破り、伝統を創る」から始まり、鳥海山での自然体験と横岡での番楽の観賞、粘土を使ったワークショップまでの4日間を通して、自身が得た事や考えた事などをまとめ発表を行った。学生発表後には樂先生や教員も交えて、今回の体験から気づいたものの観方や、考え方についてディスカッションを行った。

詳しくは学生報告書に記載されているが、学生の多くが自らの観方が大きく変化したという実感を抱いている。既成の考え方が無意識に自分にフィルターをかけ、人間本意に解釈している事や、自然を感じるという事自体が、近代的な思考であるということなど、様々な角度からの発表・意見交換が行われた。初日の講演会では、伝統や歴史、素材や技法、価値観の変遷など、学生にとっては制作する上で考えるきっかけとなる話を多く吸収できた。二日目の自然体験や番楽の観賞は、そこで生きる人々の歴史と文化に出会う事で、感性・感覚を研ぎすまし、感じ取る力を醸成する事が目標であった。三日目のワークショッ

プでは体験から得た事を解釈し形に置き換える事で、感覚で受け止めた事を造形につなげるという狙いがあったが、実際にはそこまで消化することは難しく、「感覚的に表現する」という取り組みとなった。最終日の発表では、四日間の体験を体系的に整理し、具体的に明確に伝えることを目標に発表を行った。「自己の視線と他者の考え」「自己を掘り下げて根を張ることの重要性」「自然との関係性」など、さまざまな切り口でプレゼンテーションが行われた。

9 「学生レポートの提出」

参加した学生に今回の課外授業のレポートを科し、授業を受ける前と後での学生自身の意識や考え方、ものの観方の変化について記述させ、授業成果としてまとめた。以下は3年次編入生と、短大2年生、新大学1年生の、学年の異なる3名の学生のレポートを掲載している。

美術学科アート & ルーツ専攻3年	学籍番号 130308	氏名 藤本尚美
○樂先生の講演会「型を破り、伝統を創る」を聴講した感想を記入しなさい。		
長く大きな伝統を背負いながらも、そこにとらわれず常に挑戦的に制作している、樂先生の姿に強い覚悟を感じた。そして、人生に決まった道などなく、例えあったとしても選択するのは自分自身であり、生まれた境遇や環境で決まる事ではない。当たり前であるが、誰も同じ人間であるし、「かわらない」ということに、妙に納得してしまい、救われるような気分になった。また、「美術」という言葉も概念も欧米から輸入されていて、評価の基準もそこに合わせられているということに、改めて考えさせられた。異なった土地に生まれ、育った人間の思想や思考は、おのずと異なるはずであるし、その手から生まれるものも、異なってくるのが当然だ。それを均一にならす行為は傲慢のようになる。 また、私は表現するためには、言葉にしなければと思うが、言葉にならないものを、創らなければならないと考えている。言葉で説明しなければ伝わらないものは、どこか独りよがりで普遍的ではない。本当に力のある作品には、言葉などいらないはずだと思っている。 そして、「日本人は Yes と No と区別がつかない世界を大事にしてきた」という言葉に、とても可能性を感じた。		
○鳥海山麓バスツアーでの、自然体験、番楽の観賞を通して、感じた事、考えた事等を記入しなさい。		
ついつい人間と自然を分けて考えてしまう。しかし人間は自然の中に内包されて生きており、自然の一部のはずだ。かつて生活のために、ブナの枝を切って、炭を作っていた人々にとっては、そこが生活の全てであり、自然と人間を分けて考えてはいなかったのだろう。現代社会は、自然と人間界を、分断しすぎているのかもしれない。そしてその行き着く先には、何が待ち受けているのだろうか。 日立舞では、舞台と客席は、わずか数十センチから数メートルしか離れていないのにも関わらず、明らかに世界や漂っている空気が違っていた。演目の内容よりも所作に面白みを感じていた。繰り返されるリズムから、人間を超える瞬間、演者がある意味何か霊的なものに、取り付かれているようにも見えた。		
○粘土を使用したワークショップや樂先生とのディスカッションで感じた事などを記入しなさい。		
粘土を使用したクロッキーは、言葉では表現できないものを表現する行為だなと感じた。私は熟考して考えをまとめたり、制作したりすることが多いため、瞬発的に何かを表現することが、少し難しかった。幼い子供の頃は、自由奔放に粘土遊びをしていたが、成長するにつれて、知らず知らずのうちに「こうしてはいけない」「こうあるべきだ」という固定観念に縛られているのかもしれない。それは決して悪い事ではなく、自我や自己の美意識にも繋がっているはずだ。しかし、柔軟なアイデアを思いつくためには、自分の無意識下を探るのはとても有意義に感じた。		
○この課外授業を受ける前と後での、自身の考え方の変化について、記入しなさい。		
まだ今回の課外授業で得たものが、完全に自分のものになっていないので、すぐに自分の制作や、生活に活かす事はできない。ゆっくりと咀嚼して自分の体の中に取り込んでいきたい。とてもよい宿題ができたなと思っている。一つの道のプロフェッショナルである樂先生だが、焼き物やお茶の世界のことだけでなく、現代美術や音楽、社会情勢などについても知識があり、確固とした自分の意見を持っていた。A のことを極めるためには、A のことだけを突き詰めるだけでは、深まらない。ものの観方も一方通行ではなく、多角的に観ていく事の重要性を痛感した。大学の中だけではなく、今回のようにフィールドワークに出かけることや、普段触れ合うことが難しい先生と接触することによって、普段の日常生活の延長では得ることのできないものを得られ、感じ、考えさせられて、とてもいい刺激になった。 作家としての樂先生だけではなく、若かりし頃の悩み、苦しんでいたという人間くさい話も伺うことができ、それも貴重だった。「才能」というのはないもので、みな平等にチャンスは与えられているのだろうなと思った。(そのチャンスに気づき、しっかりと拾っていける能力が才能なのかもしれないが)		

短期大学 陶芸コース	学籍番号 121024	氏名 村山悠人
○樂先生の講演会「型を破り、伝統を創る」を聴講した感想を記入しなさい。		
樂先生の講演を聞いて、茶碗は人の魂で、人間が自然と対話するときに茶碗が使われると伺いました。器は人間の生活を便利にするために作られ、昔から使われてきました。人間は昔から自然に頼って生きてきたのであるが、近年急速な科学技術の進化によって、自然が破壊されつつあり、自然がないがしろにされている。だから茶碗や陶芸をすることにより、自然と対話して自然の大切さや素晴らしさを理解して、作品でその思いを伝えたいと思いました。また、樂先生が「日本人がYesとNoの間のどちらでもない空間を大切にしている」とおっしゃっていました。またそこに日本人の本質があり、優しさがあると感じました。それまでは、自分が優柔不断であることが、許せなかったのですが、樂先生の話で、それこそが自分の本質で、相手に優しくできることと思い、考え方が変化しました。 樂焼きのルーツにも知る事ができました。昔の日本の焼き物は、無色や灰色ばかりで色が全然なく、中国の焼き物のカラフルさにとても驚き、そこで赤や黒の色をつけたのが、樂焼きのルーツになったということを知りました。樂焼きは轆轤を使わず、手捻りでつくり、そのため長次郎の赤楽茶碗には長次郎の指跡が残っているということを知り、大変驚きました。400年前の人の指跡があるなんて感動しました。		
○鳥海山麓バスツアーでの、自然体験、番楽の観賞を通して、感じた事、考えた事等を記入しなさい。		
二日目の鳥海山では、五感を使って自然を感じようと思いました。木や葉を触り、質感を感じ、川の流れが聞こえ、都会では感じられないくらい自然を感じました。巨大なブナの木である「あがりこ大王」を見て、弱々しく病的でかわいそうだと感じました。人間に置き換えて考えてみると、無理矢理長生きしているようで、すごく残酷だと思いました。また川は流れが面白く、水は澄み、自分の作品のイメージになにか使えると思い、制作に活かし完成度の高い作品をつくりたいと思います。 日立舞では予備知識なしに観賞しましたが、最初はどういうものか分からなく、「なんだこれ」と思ってしまいました。ただ地元の伝統行事であり、子供も楽しんでおり、武将が鬼を倒す舞が印象に残っています。音楽も独特で、頭に残る感じでした。次第に興味が出てきて次はどうなるのだろうか、引き寄せられていきました。どちらも普段体験できない経験なので、ここで感じた事を忘れず、作品にいかしていきたいと思います。		
○粘土を使用したワークショップや樂先生とのディスカッションで感じた事などを記入しなさい。		
ディスカッションでは、写真を使ってプレゼンしたのですが、自分が感じた事は、人も感じており、他の人と同じ写真を使うなど、人間の共通意識というのを感じました。粘土を使ったワークショップでは、おにぎり一個分ほどの粘土を使って、三日間で感じた事を粘土で表現してみました。最初は何を作ろうか迷いながら適当に作っていましたが、なかなか思ったようなものがつくれないでいました。これが結構大変でした。結局自然を表現しようと、花びらを複数重ねたような立体をつくりましたが、これも共通認識がでたような、作品があり、個性を出す事ができませんでした。作品ではなく、感じた事を作るということだったので、論理的にならないようにしました。		
○この課外授業を受ける前と後での、自身の考え方の変化について、記入しなさい。		
今回の課外授業を通して、一番変わった事は、自分に対する考え方が変わったと思います。今までは自分は優柔不断で、すぐ不安に思い、自分の意見を言う事ができず、自分に自信がありませんでした。それは作品に対しても同じで、どうしてもこうにも、真ん中にあるものが無いような感じがしていました。考えても結局答えが出ず、気持ちが詰まっていました。悩む事は悪い事ではないと思っていましたが、樂先生の「日本人はYesでもなくNoでもない空間を大切にしている」という話を聞いて、勇気が出ました。根本に自分のやりたい事があるのなら、大丈夫であると思いました。そうすれば、いくら悩んでも、例え答えがでなくても、前に進めるような気がします。 また、作品に少しですけれど、自信がもてるようになりました。今までは課題があり、ただなんとなくこなしていく感覚でしたが、もっと突き詰めて丁寧に作業して自分の作品を良いものにしたと考えています。自然への考え方も変わりました。以前は自然に対して無関心でしたが、鳥海山を体験し、自然のすごさを感じました。空気はきれいで、マイナスイオンが出て、木漏れ日は美しく、普段の生活では体験できない事を経験しました。論理的にではなく、感覚的に自然を楽しみました。自然を感じて、何か自分の中のものが喜んでいたような気がします。単純に自然は大切にしなければいけないと、改めて感じました。		

美術学科1年	学籍番号 130083	氏名 菊池暁子
○樂先生の講演会「型を破り、伝統を創る」を聴講した感想を記入しなさい。		
よく聞くフレーズで「伝統を守る」という言葉があるが、樂先生は「伝統を創る」という題目でお話をされていて、樂家十五代当主の立場よりもっと根本的な、芸術家としての考えが見えた。講演会で一番気になった話は、自然と自己意識の関係性である。手捻りでできた形に、削りを入れる行為は、刃先を通じて自然に自己を投げかけ、ある意味リアルティや迫真性が生じる。自然でも自己でもない、中間の美を発見した樂茶碗は、海外で生活経験のある、樂先生が見つけた日本の伝統美であると感じた。		
○鳥海山麓バスツアーでの、自然体験、番楽の観賞を通して、感じた事、考えた事等を記入しなさい。		
ねじ曲がったブナの木を見た時、一番頭に浮かんだのは、フラクタル（どんなに微小な部分をとっても全体に相似しているような図形）の考えである。木は普通、木全体、枝、小枝、葉脈と、拡大していても同じような形状が連続しているが、ここのブナは枝を切られ、傷を埋めるのを繰り返すうちに、様々な形に変化していった。人間は規則性をもったものを見ると、落ち着くらしいが、私にとってはその予想外のシルエットの意外性と力強さがとても面白く感じられた。		
○粘土を使用したワークショップや樂先生とのディスカッションで感じた事などを記入しなさい。		
粘土でのクロッキーは、手のひらから直接形が出来上がっていくのが面白く、他の人より早く多くつくることができた。鉛筆などのツールを使わないので、より直感的で原始的な表現が出来たと思う。樂先生とのディスカッションでは、自身の作風の変化について、振り子のように繰り返されるという話を伺い、私自身は、次へ次へとしか考えていなかったと気づかされた。少し振り向いてみれば、ヒントがあるのではないだろうか。		
○この課外授業を受ける前と後での、自身の考え方の変化について、記入しなさい。		
私は知ったかぶりで、理解できない事はうまく避けて、切り捨てていた事がたくさんあった。この人の考えは、自分とは違うと思う事はあっても、それがなぜなのかを考えるまでには至らなかったのである。中島台のブナ林の感想を言い合った時、自分はいろいろな発見をして、とても楽しみながら散策したが、一方では、森を恐ろしく感じる人が何人かいた。ここで初めて真面目に、自分と他者の視点の違いについて考えてみた。私が思うに、人は同じものを見ても、それぞれ自分のフィルターを通して見ているのである。そのフィルターは、追加機能のように、自身の経験をもとに重ねられていく。これはよくも悪くも作用するものであり、子供が純粋な感性を持っているのは、経験値が浅く、フィルターが透明だからである。私はこれまで、例えば写真のような風景画を見ても、つまらないと感じていました。しかし、そこに作者のフィルター越しに見た景色が広がっていると考えると、すこし世界が広がったような気がした。 私のフィルターにはいつも自分が映っていて、何でも自分に置き換えてしまう。けれども、それも美点だと思ってがんばるしか無いと思う。少なくともそれだけ自分を信頼しているので、それに嘘をつかず、裏切らないようにしたい。		

おわりに

今回の招聘課外授業に協力していただいた樂吉左衛門先生に、教員・学生一同謝意を申し上げます。樂先生の知識や経験、ものづくりに対する姿勢やものごとを捉える視点が、私達に与えた影響は計り知れません。樂家という四百年來続いている当主でありながら、「人はそれぞれ背負うものがあり、自分が特別ではなく、皆同じである」という趣旨の話を伺い、その軽やかな姿勢に素直に驚きまし

た。この課外授業を通し私達はたくさんの宿題を得て、「ものづくりデザイン思想」という、これからの時代にあるべきものづくりの姿を、探求するスタートを切ったといえます。この課外授業で得た事を充分咀嚼して、今後の研究教育活動に反映させるため、教員一同努力していきたいと思ひます。

平成25年度 秋田公立美術大学 ものづくりデザイン専攻
「2013 樂吉左衛門氏 招聘課外授業」

企画・実施 ものづくりデザイン専攻
教員 松本研一、小牟禮尊人、今中隆介、
安藤康裕、山岡惇、熊谷晃、安藤郁子、
森香織
助手 落合里麻、大河内純一、斎藤啓司、
西川大輔
報告書制作 文責 熊谷晃

景観デザインの方法に関する研究

山内 貴博

YAMAUCHI Takahiro

本研究は、景観デザインの方法に関する研究である。自分に関わりのあった都市（場所）の雰囲気の違いを比較研究することで、場の固有性とはどこからきているのかを論理づけようとした。様々な調査・分析の結果、論の中心となる「抜け」や「暈し」といった概念を導き出した。更にそれぞれの空間での強いエレメント、弱いエレメントといった考えを導入している。都市空間を「読む」ことによって導かれたこれらの概念によって記憶に残る街の要素、また街の雰囲気をつくりだしているものが何なのかを考察している。また建築内部の吹抜けとアルコーブの概念が、そのまま都市空間にも有効であることを示唆している部分は、空間がスケールを越えてフラクタルに展開していくことの重要性を示している。

This study is about the method of landscape design. I was trying to solve the logic of place power by comparing research of my home townscape. I derive that main concept of the theory is like "Blur" or "Void", as a result of a variety of research and analysis. Moreover I have introduced the idea of "noticeable element" and "inconspicuous element" in each space. I consider what are the things that create the atmosphere of the town also, memorable element of the city by the concept that has been guided of these "read" the urban space. Part suggests that the concept of alcoves and atrium inside architecture, is also effective in urban space as it is, shows the importance of going to expand to fractal space beyond the scale.

1. 序 論

1.1 研究の背景と目的

街の雰囲気のちがいとは何か。雰囲気を感じるのは人であり、みている対象は街である。街の雰囲気のちがいとは何かという探求から始めた本研究は、場の固有性の論理を解明することを主な目的とする。街の雰囲気は、場の個性や特徴といったその場に固有な性質、すなわち場の固有性のことと定義できるように思う。場の固有性は景観デザインにおける「景観」を意味していると考えられる。

筆者が生まれたのは京都だが、親の仕事の都合で東京と大阪で育ち、また親の実家が父は京都、母は北九州のため、幼少年期に頻繁に里帰りをしていた。その中で、色々な風景に出会い生活したことで、無意識に街の雰囲気のちがいを感じるようになった。その後、設計の仕事にたずさわって、こうした街の雰囲気

のちがいをいかにしてデザインにまとめることができるのか考えるに至っている。

設計の仕事は、主に建築とランドスケープの設計であるが、一つの型である住宅をみても、内的要因と外的要因によって成り立っている。しかし型の多くは内的要因に偏っている。内的要因には機能性や安全性、快適性、経済性があげられるが、その型は、社会に受け入れられると一般に流通し量産（商品化）していく単体の論理であり、どの場所にも同じものが建てられる。それは押し進めると、無個性な繰り返しを生み、非人間的で均質化していくと思われるのである。

これとは逆に、外的要因で組み立てられる論理、すなわち場の固有性の論理を解明し、それによって型を変形する必要があるのではないだろうか。実際に今日の量産型住宅の多くをみても、頭で考える俯瞰的な視点に偏っ

ており、アイレベルからみる心のまなざしが欠如していると思われる。この偏りは近代以降の工業生産時代の特徴とも言えそうである。それ以前の工業技術が発達していない太陽エネルギーのみで暮らしていた社会では、視覚など五感を通した思考が現在より鋭敏であったと思われる。そうしたある意味厳しい自然環境でつくられた建物の集合は、自然と対峙し互いに調和した地域固有な風景をかたちづけていた。

このことから現代の人々は、目の前にある風景をあるがままみて感じる姿勢を取り戻し、頭で考えることとのバランスをとる必要がある。

1.2 研究の構成

Fig. 1 は研究の構成図である。第1章の序論「街の雰囲気のちがいは何か」から出発し、第2章で景観の捉え方／概念について考え、第3章で景観の生まれる要因／原理について考え、第4章で景観を生む方法／作法について考える。という内容である。

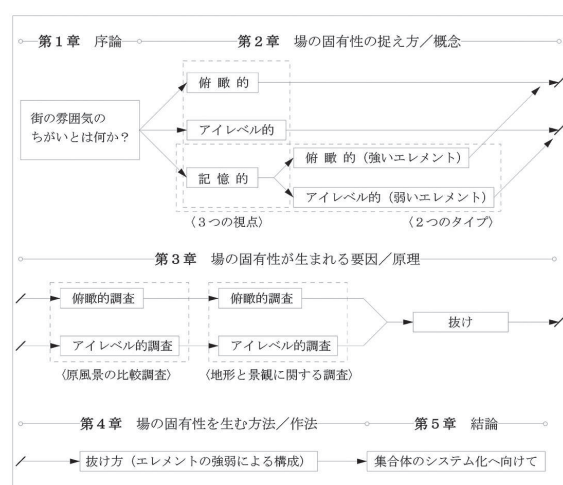


Fig. 1 研究の構成図

2. 景観の捉え方／概念

2.1 強いエレメントと弱いエレメント

景観の捉え方について3つの視点からなる仮説の図式Fig. 2を考えた。左は人のイメージ構造、右は場の固有性の構造を表している。人は場をアイレベル的視点、俯瞰的視点、記憶的視点で捉える。それに対し、場は人のアイレベルには表情を見せ、俯瞰的視点には機能を、記憶的視点には歴史を現すという内容を示した左右で対の図式である。そしてこの

3つの視点について、既往研究や参考文献、各種事例から抽出した概念が、各視点に位置づけられることを分析した。Fig. 3はその内容を体系化した図である。ここで、記憶的な視点に少しあいまいさを感じたのと、街の雰囲気を感じる鍵がこの視点に隠されていると感じた。

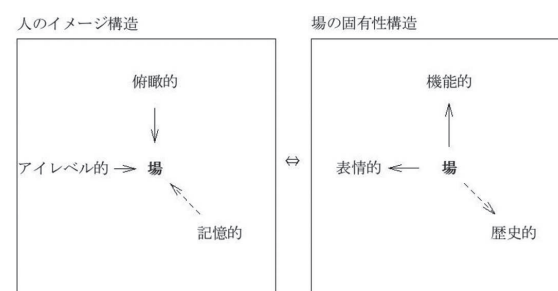


Fig. 2 景観の捉え方の仮説図式

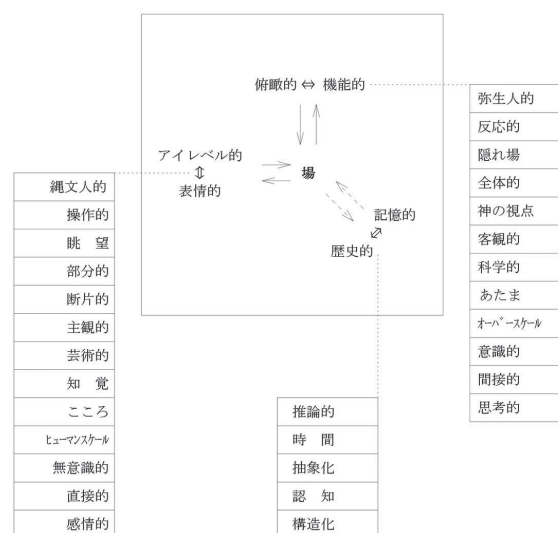


Fig. 3 景観の捉え方の体系

そこで、「記憶的な視点」に着目した。人文地理学のイーフトゥアンは著書『空間の経験』の中で人の成長過程における視点の変化について書いている。人は、子供の頃はアイレベルでものを見ているが、成長するに従って俯瞰的視点に変化していくという内容である（Fig. 4）。

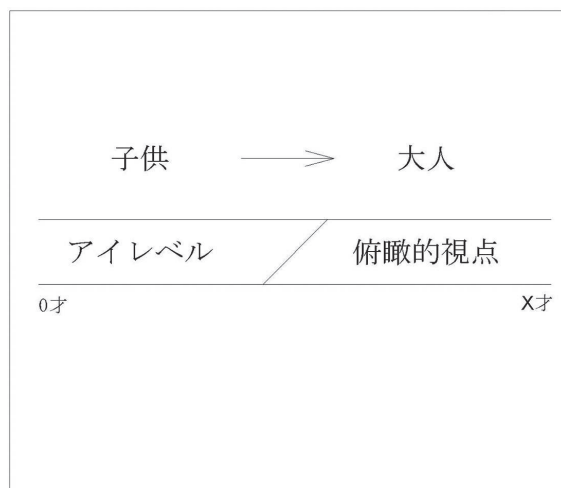


Fig. 4 成長過程における視点の変化

確かに、幼少年期に過ごした街に大人になって訪れると、通っていた学校の塀、特定の木や段差といった要素は思い出されてくる要素である。そこから「記憶的な視点」は2つのタイプに分類できると考えた。記憶的な視点も1) アイレベル的と2) 俯瞰的に、すなわちアイレベル的とは思い出す程度の弱い記憶、弱いエレメントのこと、俯瞰的とは覚えている強い記憶、強いエレメントのことである (Fig. 5)。

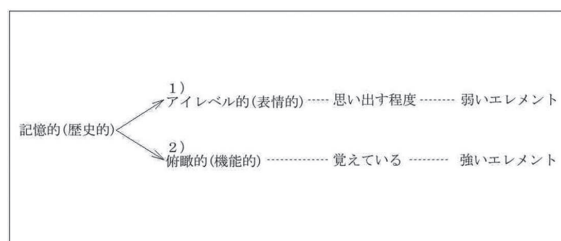


Fig. 5 記憶的(歴史的)の二つのタイプ

以上の考察から、景観の捉え方を図式Fig. 6にまとめた。図の上側が人の場を捉える時のイメージ構造を、下側がそれに対する場の固有性の構造を示しており、対になっている。一方、左奥は実際の構成を、右手前が認識されるエレメントを示しており、対になっている。

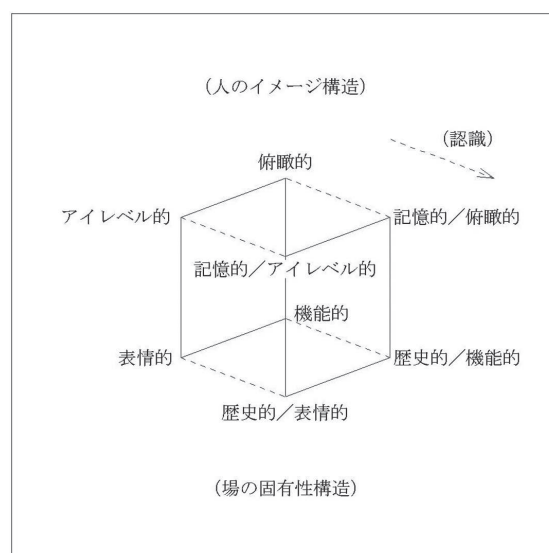


Fig. 6 景観の捉え方(概念構造)

2.2 低いアイレベル

実際の経験を通じて設計する際に一般的にいえることは、俯瞰的に頭の中で掴む場のかたちと、実際にみるその場の風景の印象とには、いくらかのズレがあるということである。本研究で行った街の調査では、調査方法は俯瞰的な視点とアイレベル的な視点から行う調査の二つの方法を選択している。そして、この調査からアイレベルで印象に残るのは壁的な要素が圧倒的に多いことが分かってきた。壁的な要素とは、みる風景を三次元で捉えた場合の床・壁・空といった、壁にあたる要素のことである。これは、俯瞰的に掴む場のかたちと、実際にみるその場の風景の印象とのズレには壁的な要素が関係していることを示している (Fig. 7)。

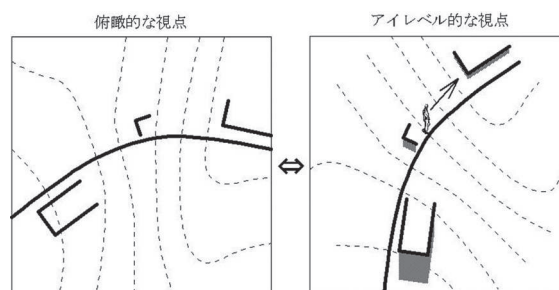


Fig. 7 俯瞰とアイレベルのズレ

また、道の進行方向などパースペクティブな風景においては、特に坂などの床面も壁的な要素となることが分かってきた。これは、子供は特にアイレベルが低い為に、床や

ちょっとした段差などがより記憶に残りやすいということである。このことから、場の固有性とはまず、人間の足下にあるその土地の形と土、すなわち土地の形態であるといえる。俯瞰的（機能的）な視点に偏って生み出されたと思われる素材、アスファルトを剥がしてみれば、そこにはアイレベル的（表情的）な視点である素材、すなわちその場の一番の固有性である土が眠っている。また、記憶的（歴史的）な視点をたどっていくと、そこにはなつかしい風景が眼前に広がってくる。江戸時代に造られた集落（Fig. 8）や昭和初期の街並み（Fig. 9）などをみてもそれは明らかである。



Fig. 8 荻原宿の街並み（小林昌人撮影）



Fig. 9 中央区入船の街並み（蘭部澄撮影）

3. 景観が生まれる要因／原理

3.1 自然

「街の雰囲気はその場の自然条件に街が影響を受けた状態に伺えるのではないか」という仮説をたて、構成要素に着目した街の調査を二つ行った。一つは幼少年期を過ぎた四つの街（case # 1～4）で、二つ目が現在過している街の調査（case # 5）である。調査は上記の概念構造より俯瞰的調査とアイレ

ベル的調査の二つの方法で行った。前者は客観的（科学的）後者は主観的（芸術的）調査方法と考えられる。本研究は記憶的（歴史的）視点を扱うため、客観的と主観的の両視点を持つ「筆者自身の日常生活の場」を調査対象とした。これら調査から記憶的（歴史的）視点における二つのタイプ、強いエレメントと弱いエレメントの構成を抽出し、強いエレメントで構成するマップと弱いエレメントで構成するモデルを制作する。そしてエレメントの相互関係性から場の固有性が生まれる要因を分析し、俯瞰的視点とアイレベル的視点を結ぶ関係性としての原理を考察した。

俯瞰的調査の方法は、タイポロジー分析とモルフォロジー分析を参照した。地図を基に遠景、中景、近景とスケールを変え比較し、地形・方位の比較、空間・密度を比較した。そして、強いエレメントを抽出する。アイレベル的調査の方法は、SD尺度を用いた印象の計測と因子の分析をセットにしたSD法を参照した。調査地においてあるルートを設定し、その中の風景の切り替わる交差点に焦点をあて調査した。（調査は交差点ごとにシートを作成し管理・整理）そして、弱いエレメントを抽出する。俯瞰的調査から「認知マップ」を、アイレベル的調査から「知覚モデル」を作成して調査結果を分析した。

俯瞰的調査では、強いエレメントの特徴をa)～e)にまとめた。

- a) 家からの距離に反比例。
- b) 目的地の面積に比例。
- c) 滞在時間や利用回数に比例。
- d) 年齢（成長）に反比例。
- e) 繰り返す経験に比例して覚えている。

である。

アイレベル的調査では、抽出したエレメント、構成要素別、プロフィール、モデルの分析を行い「場の傾向」をつかむ事ができ、それに対し「場の対策」をまとめることができた。ここではcase # 1～4についてFig. 10～13に掲載する。



Fig. 10 case # 1 : 東京都大田区北千束周辺

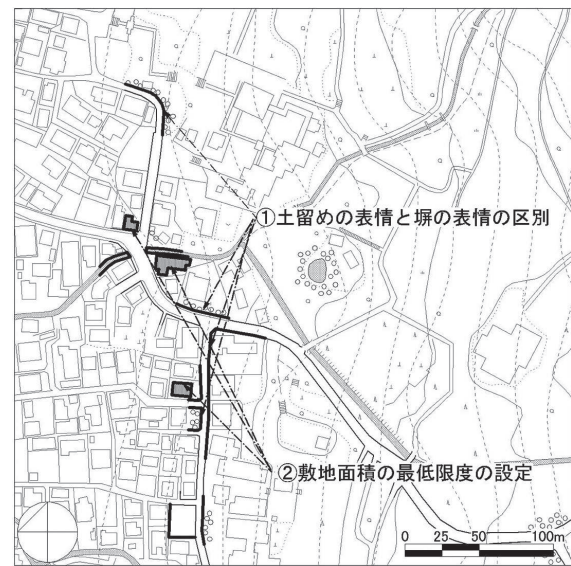


Fig. 13 case # 4 : 北九州市小倉北区寿山町周辺



Fig. 11 case # 2 : 大阪府豊中市新千里東町周辺



Fig. 12 case # 3 : 京都市左京区下鴨西高木町周辺

3.2 特別な「抜け」

特別な「抜け」とは、街が自然条件に影響を受けて生まれる外部空間の状態、景観が生まれる理由（原理）である。case # 1 を例に図示すると、Fig. 14 のようになる。これは街路を地として白く、建物は図として黒く塗り、さらに街路ではない外部空間をグレーで塗った地図である。グレー部分は入ことは出来ないが、街路から視線が通る又は気配が伺える部分である。調査から黒い部分すなわち建物は強いエレメントになる傾向があり、グレー部分を構成する塀や敷地内の緑などの要素は弱いエレメントになる傾向があることが分かってきた。そして構成要素へ向いていた視線が、構成される側に見方が変化する、すなわち街路の抜けはもちろんのこと、特にグレー部分の空間的な「抜け」がヒダ状に景観を生むために重要な働きをすることを考えられる。



Fig. 14 case # 1 の場合

また、case # 1 では「特別な視点場」といえる場を発見した。これはFig.15に示すように、まっすぐな一本の道が、地形（要因）によって変形したちょっとした「坂途中の溜り場」である（Fig.16）。

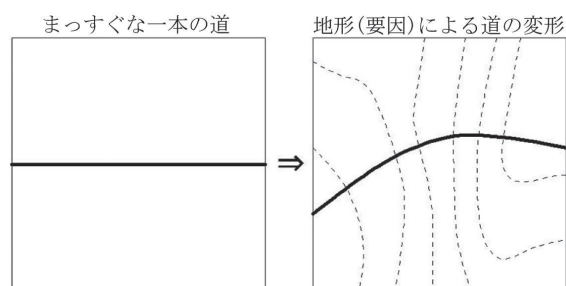


Fig. 15 地形（要因）による道の変形



Fig. 16 坂途中の溜り場

道路北側の建物が南面採光を目的としてセットバックしていることにより、坂下へ上手く視線の抜けが生まれ、主に塀や敷地の緑が印象に残る。この風景は、この場の固有性を表しており他ではみることのできない特別な「抜け」である（Fig. 17）。



Fig. 17 特別な視点場（①→②→③）

4. 景観を生む方法／作法

4.1 暈し

暈し（ぼかし）とは、場の固有性すなわち景観を生む作法である。その場の自然要素に起因する「抜け」を意識的に作り出し、同時に「目立たない、同化する」という目的意識のもと気配がうかがえる程度に見え隠れさせることである。そして、ウチとソトの関係があいまいになることで「抜け」は、街の雰囲気を生む重要な要素として意識される。つまりこれは「奥行きを発生させること、狭さや近さに対し広がりや距離感を生み出すこと」である（Fig.18）。



Fig. 18 暈しの例（昭和の家々、右絵：横山大観『菜の葉』朦朧体の表現）

4.2 景観デザインの提案

case # 3（京都市左京区下鴨西高木町周辺）の地域にある築約70年の老朽化した一つの町屋を対象に景観デザインの提案（改修計画）を立案した。はじめに既存建物の実測調査を行い既存建物の設計図書を作成する。そして次に、その図面を基に改修計画の設計図書を作成する、という内容である。

一般的に歴史ある建造物は、保存する目的で改修することが理想であると考えられる。しかしcase # 3の周辺地域の建物の多くは、歴史ある街並みを形成していたにもかかわらず、剥き出し感の強い賃貸アパートや商品化住宅などに建て替えられているのが現状である。その場所を訪れる度にその傾向は増しているように思われる。要因のひとつに、現在の社会状況の変化が挙げられることは言うまでもない。

そこで、本計画は場の固有性すなわち景観の観点から設計アプローチを行うことで、建て替えでもなく保存でもない景観デザインの

方法を考えた。社会状況の変化に対応する内部機能を設計しつつも、実測調査から庭や縁側、床の間、下がり壁など町家の雰囲気を構成する要素は残しながら再構築する。外観においては、古き良さを継承しながらも、積極的に外観を変形、減築する。内部と外部のバランスを考えながら「こうあるべき」という



Fig. 19 既存建物の遠景

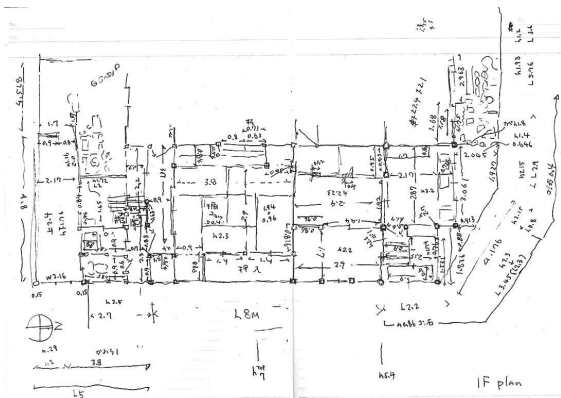


Fig. 20 既存建物の実測調査 1F plan

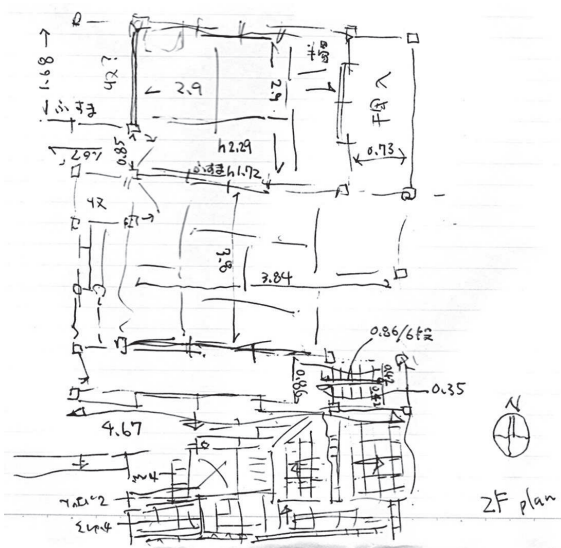


Fig. 21 既存建物の実測調査 2F plan

今を見直す提案ではなく「こうあったらいいな」という未来を描く提案である。この内容は、街の雰囲気をまとわせる景観デザインの一例である (Fig. 19~27)。



Fig. 22 既存建物の近景

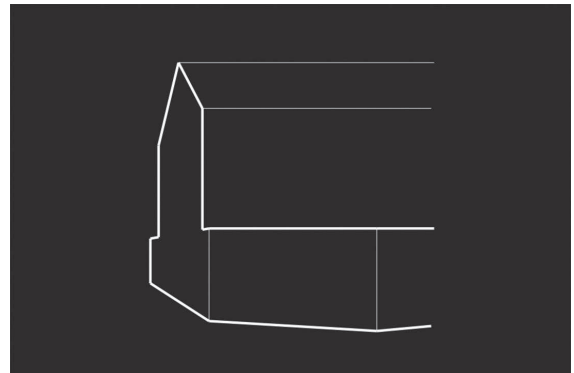


Fig. 23 既存建物の輪郭

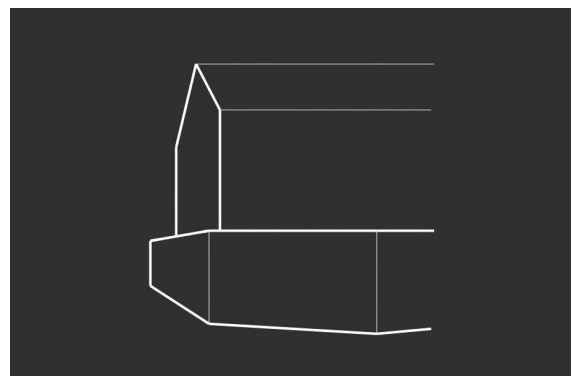


Fig. 24 景観デザインの提案

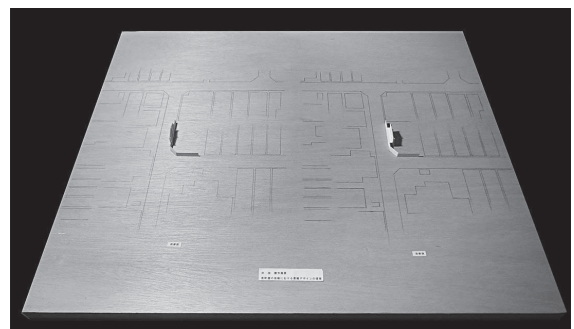


Fig. 25 既存と提案の比較モデル

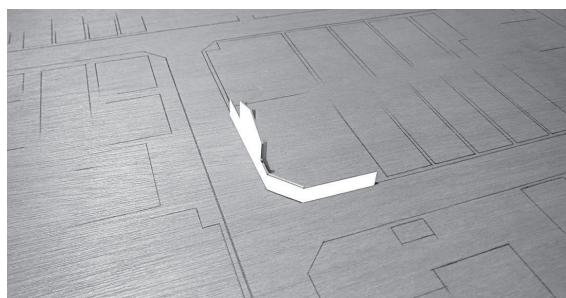


Fig. 26 既存モデル

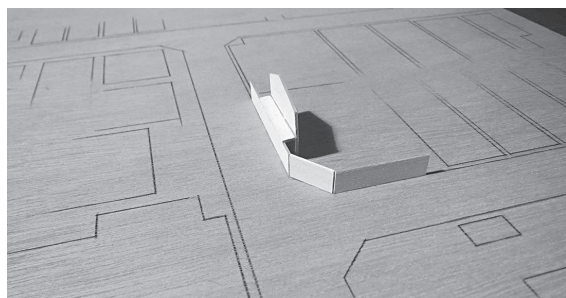


Fig. 27 提案モデル

5. 結 論

5.1 まとめ

本研究は、景観デザインの方法に関し以下の様に明らかにした。

1) 景観の捉え方／概念

街の雰囲気をつめる構成要素として、俯瞰的（機能的）視点とアイレベル的（表情的）視点、そして記憶的（歴史的）視点の三つの視点が見出された。また、記憶的（歴史的）視点はさらに俯瞰的（機能的）とアイレベル的（表情的）の二つのタイプに分類でき、前者を強いエレメント、後者を弱いエレメントと定義することができた。

2) 景観の生まれる要因／原理

場の固有性（景観）は「街が立地する自然条件に影響を受けた状態にうかがえる」ことを、実際の街の調査から確認することができた。すなわち、景観が生まれる要因には、地形や方位などの自然要素が大きな要因となっている。調査は、既往研究を基としながら俯瞰的調査（客観的）とアイレベル的調査（主観的）の二つの方法で行った。特にアイレベル的調査すなわち主観の側から、調査地の「場の傾向」を分析して「場の対策」をまとめることができた。この結果は景観法などの規制を策定する際に、俯瞰的調査方法だけでなくアイレベル的調査方法から行うことが有効であることを示している。そして、俯瞰的（機

能的）とアイレベル的（表情的）の両視点を結ぶ関係性としての原理は、空間的「抜け」であることを特定した。特に「抜け」は、気配がうかがえる程度に暈す（見え隠れさせる）必要があることを明らかにしている。

3) 景観を生む方法／作法

場の固有性（景観）とは、エレメントの強弱によって構成する空間の「抜け」のことであり、街の雰囲気のちがいは「抜け」に感じ取られる。また「抜け」は「目立たない、同化する」という目的意識のもと、街路から気配がうかがえる程度に暈す（見え隠れさせる）ことで奥性が生まれ、そのためには「弱いエレメント」が重要な働きをすることが解明した。そして、ソフトとハードという内的論理からつくられる住宅を例に、エレメントの強弱という外的論理から「抜けと暈し」の原理について検証する、景観デザインを立案することができた。

5.2 「抜けと暈し」を組み込んだ集合体のシステム化へ向けて

現代の没場所的状况を省みると、土地の私有化・商品化をはじめ相続の際に伴う細分化など土地制度の問題や、主に防災の観点から老朽化した住居密集地域一体をオーバースケールなマンションとして再開発する例などが見られ、この流れは今後さらに拍車をかけるであろう。この問題の核心には「商品化」と「場の固有性」という、相反する対照的事象のバランスが崩れていることにある。現代のように個人（市民）の自由化が進んだ社会では、前近代（江戸時代）の封建的社会に戻ることは難しいが、そのなかで私欲の追及と共有化する意識の両方が必要なことは言うまでもない。このように社会が正しい秩序を取り戻し、秩序立てられた集合体を再びつくり出す方法として「抜けと暈し」を組み込んだ集合体のシステム化が考えられるのではないだろうか。

システム化の目的が、相反する事象のバランスをコントロールすることにあるとするならば、それらの事象を両極に設定する必要がある。また、そのためには両極を熟知し、見極める作業が必要だと思われる。「商品化」に関して主に建築のサポートインフィルというシステムに着目した研究を行い、本研究の

知見である『エレメントの強弱による「抜け」の構成』と融合させて「新たな集合体のシステム化」へ発展させることが今後の課題である (Fig. 28、29)。

なお本研究は継続研究であり、2013年9月に実施した「4.2 景観デザインの立案」に関する内容以外その他の部分は『比較風景論』山内貴博著、東京芸術大学、2011に詳細を記載している。

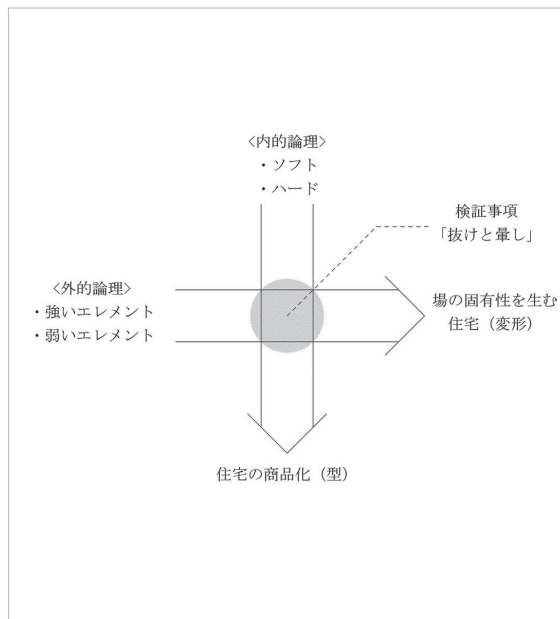


Fig. 28 検証のダイアグラム

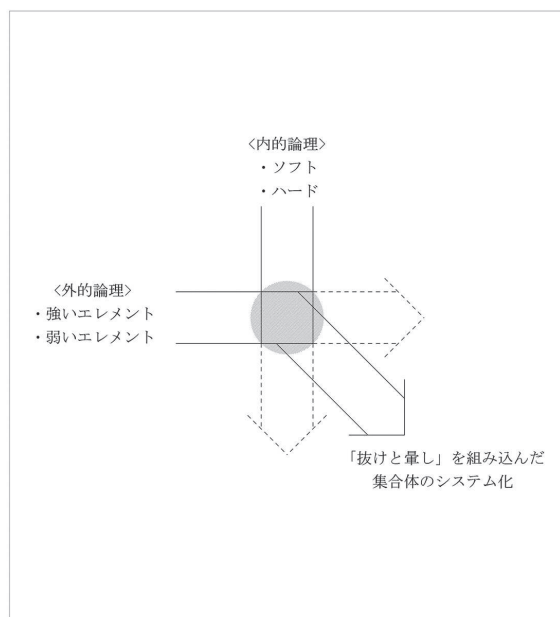


Fig. 29 新たな集合体のシステム化

制作報告

「春島1304」制作ノート

鈴木 司

SUZUKI Tsukasa

サイズ・素材・制作年：

P150号（1620×2273mm）・アクリル・キャンバス・2013年

発表展覧会：

第67回二紀展覧会 国立新美術館 2013年10月16日～28日 会員出品

○制作意図概略：

毎日眺めている庭の桜と、通勤の時に見える山の桜と杉がモチーフ。近年、花の撮影や描画をすることが多くなり、自然の造形の美しさにあらためて感動させられる。草木の淡々と繰り返される生死の営みがそこにある。深い緑の山が華やかな色へと変わっていく様は、春の浮島がゆっくりと通り過ぎていくようである。グレーの吸水性平滑下地から影色面描写、タッチ描写、ハッチング描写の順で仕上げている。

○制作趣旨：

桜の写真撮影を毎年20年近く続けている。自宅の庭にある百年を超える桜は、ここ数年毎日眺めて生活できるようになった。日々の移り変わりやその季節ごとの姿を観察している。

私の作品制作は、自らの体験や記憶からモチーフを決め構成する、写実表現の心象絵画である。

この作品は、毎日の通勤の時に見える山桜、杉、自宅の桜をモチーフに構成した。1年の中で、桜の咲く期間は短いですが、季節の移り変わりに合わせ、つぼみから満開になり、散り、新緑、落葉になっていく様は、どの時期も美しく、生きている喜びを感じる。

「季節の移り変わりと生の喜び」を、空をゆっくり移動していく「桜の浮島」のイメージで描いている。実物より大きく描いた花は、花びらのイメージと異なった印象（例えば、グロテスクなど）を与えやすくなるので、タッチやコントラストなどを調整し、違和感のないように描いている。

作品タイトルの後半につけている四桁数字は、西暦下二桁と月数字二桁である。その数字から、何年に咲き、私が観ていた記憶の中

に残っている桜かを表している。

以前、絵画制作にともない、アイデンティティーを考えた時、個人の違いは、「その経験と記憶の違いから形成される」と意識した。絵画制作は、「記憶の心象記録」によって自己確認をすることと考えている。その心象記録が、鑑賞者の共通感覚によって理解される事が、制作者の自己確認にもつながっていく。鑑賞者の共通感覚が得やすい方法として写実表現で描いている。

○制作手順・技術・方法：

ここ数十年、複数の美術団体、美術館受託研究、美術展審査で、作品を間近から観察し、制作者から話を聞き、素材技法などを分析する機会があった。受賞作品や魅力的な作品に共通している点として、下地や、手順の工夫が上げられる。

私自身、下地で毎年、少しずつ変更を加えながら、自身の制作に適した下地作りをしている。以前、下地の段階で、白地、吸水性、つや消し、平滑な画面をつくり描画に入ったが、彩度調整難、強吸水性、重く、時間がかかるなど問題点があった。

毎年、地塗りの回数、方法、地塗り剤の調査を変更し、現在にいたっている。

ハッチング描画手順等、他の作家の作品部分の分析から、その手順を確認し、参考にしている。

○キャンバス張り：

この作品で行った地塗りは、油性アクリル両用麻キャンバスを使用し、木枠に張る時はキャンバス裏面に霧吹きで水を吹きかけて、湿らせ、布が伸びた状態で張る。湿度の低い日でもキャンバスが伸びた状態で張れ、少ない力で、たるみのないキャンバス張りが可能になる。150号の場合、それでも、雨天の日に張り状態を確認し一部張りなおしする事もある。

○すれ破れ防止処置：

大きい作品は制作途中で移動や上下反転して作品確認や描画などがあり、キャンバス角がすれ破れやすくなる。破れ防止用に、四隅と4辺中央にカーペット地を带状に切ったものを止め、すれ防止を施し作業をする。カーペット地のかわりに、ダンボールを使用した時期もあった。留め具はガンタッカーを使っているが、布テープでも可能である。

○キャンバス汚れ除去と接着強化：

地塗り前にキャンバス表面をスポンジサンダー中目か粗めを軽くかけ、古い皮膜や、汚れの除去と、地塗り剤の食いつきをよくする。絵の具は、接着成分による化学接着と、表面の凹凸に咬んで定着する物理接着がある。表面の汚れ除去と細かい凹凸作成処理で、接着をより強いものにする。

○サンディング粉末飛散防止：

作業前に、ぬれた布で表面を拭いて湿らせ、削れた粉末の飛散を防止する。乾燥状態のサンダーがけは、大気中に粉末絵の具を飛散させ、飛散絵の具に毒性が含まれる場合などは、人体に有害な影響を与える。また掃除も大変である。湿った画面のサンダーがけでは、削れた粉末が、くっつき、画面下に落ちて処分が簡単に行える。乾燥がはやい時は、水拭きや水霧吹き作業を同時進行する。

○地塗り剤の調合：

軽量、平滑、吸水性ある下地剤で、以前はモデリングペーストライト（以下、モデペライト）で下地作りしていたが、食いつきや厚さにむらや、木枠跡も出やすい問題点があった。塗りやすいように、水で希釈すると接着成分

濃度が下がり、厚み少なく、もろい下地になる。数年前から、モデペライトに、ジェッソ、アクリル絵の具、ポリマーメディウムを調合した増量剤で、塗りやすく接着力の低下しない下地剤を使っている。またアクリル絵の具の調合で、色下地や明度彩度調整も同時に行える地塗りである。

○地塗り作業：

地塗りは、ペインティングナイフを使い、乾燥後、サンダーがけやカッターナイフで凹部分を削る作業をする。この地塗り、削りの作業を数回繰り返し、平滑な色下地画面を形成する。以前は5回程度行って仕上げていたが、この作品は3回で終わらせている。描画し完成するまでの絵の具の厚さを計算に入れ、完成時に平滑になる下地塗りの厚さである。サンダーがけで木枠跡が出やすい部分は裏にベニヤをはさみ、跡がでないようにする。工作台上に載せ、水平で作業する場合と壁に立てかけ作業する場合があるが、この作品は壁に立てかけて作業している。地塗りは、上半分行った後、上下反転し、残り半分の作業をする。サンダーがけは状態や場所により、金属サンダー、スポンジサンダーを使い分ける。

○カッターナイフの凹凸除去処理：

大きな凹部は、カッターナイフの替え刃を使う。替え刃の両端を両手で持ち、若干しならせて、画面に直角に近い形で水平移動させながら、凹部を削っていく。力の強弱や角度など、微妙な加減が必要である。石粉を含む絵の具は、刃の切れ味を落としやすく、刃にかかる抵抗力の様子をみて刃を交換する。画面エッジの部分にたまりやすい地塗り剤は、剥離の原因になりやすいので、キャンバスを痛めない程度に削り落とす。

○吸水性調整：

完了後、描画に適した吸水性の調整を行う。白ジェッソ+アクリル黒+水少々を混ぜ、スポンジか布に含ませて、画面を拭くように塗る。刷毛や筆で塗ると、刷毛跡や厚みムラが出ることがあるが、スポンジや布で拭き塗った場合、塗りムラが出にくく、薄く均一に塗ることができる。拭き塗り前に画面を水拭きや水霧吹きで、画面を湿らせて作業をし、薄く、塗りむらやカスレ防止をする。

モデペライトの絵肌は粗く、吸水性が強いた

め、筆や刷毛の摩耗が大きく、絵の具の吸い込みも大きくなる。ジェッソとアクリルの混合絵の具を塗布し、吸い込みと絵肌の粗さを適切に調整する。今回は2回塗布し、中間よりやや暗めの明度彩度調整を行う。

また、この作業で、地塗り剤の厚みムラがわかりやすくなる。不足部分に地塗り剤を追加し、均一な厚さにする。

○資料準備：

前年制作作品の問題点などから、今年、取り組む具体的内容（地塗り方法、描画手順、構図など）を決定する。地塗り等下地作りと平行して構図イメージ、視点イメージのエスキースをする。写真撮影の準備と撮影角度や方法など決める。

○写真撮影とデッサン：

撮影時間、開花状況、光の方向、撮影角度、視点など作画のイメージに合わせ撮影する。撮影時の問題は、風でゆれ、花にあたる光の方向を調整しにくい点である。対策として、手で枝を支え調整する。

○完成イメージ作成：

写真を画像処理でトリミング、レイヤー、色調整、ペイント他でおおよその完成イメージを画像作成する。

○完成イメージの確認と調整：

プロジェクターで完成イメージをキャンバスに投影し、実寸イメージ確認と微妙なレイアウト、トリミングの決定をする。上下左右、拡大縮小の模擬実験が出来、イメージに近い状態を探っていく。本来の大きさと大きく異なる描画は、サイズや画面の大きさで印象が大きく変化するため、この作業が必要になる。

○キャンバスにトレース：

模擬実験で決定した下絵をチョークでトレースする。消し具は、湿らせた布を消し具として使う。おおまかな輪郭線のトレースのみで、細部は写真を見て描きこむ。

○明暗・面取り描写：

チタニウム白とピーチ黒の混色で、モチーフを描画する。ラウンド大筆を使い、面の向きにそって絵の具を置くように描画する。大きな点描のイメージである。中間色グレー下地のため、明部と暗部を足す描き方で、明暗の段階は粗い状態である。この作業を数回重ね、全体明暗のイメージを作っていく。

○形の調整（省略と形の変更）：

画面の導線、遠近感を意識し空間の広がりやイメージに合わせるため、それぞれの花びらの大きさや向き、明暗コントラストを変更していく。また不必要な細部を省略する。この作業が、形、空間意識など、制作者の感覚や美意識の大きな差として作品完成時に見えてくる部分である。

○中程度と小程度の点描描写：

大きく粗い明暗描写の上から中程度の点描描写でラウンド中筆を使い、重ね描写する。大きな明暗描写の境に重ねるように中程度の点描描写をする。リセーブル4号ラウンド小筆を使い、重ね描写する。

○全体に有彩色重ね：

モノトーン画面に、有彩色を半透明色で拭き塗る。拭き塗りする前に、水を含ませた布で画面を拭き湿らせる。この作業で、拭き塗り時の拭き跡がでないようにする。絵の具は、アクリルに加水し色水状にして布に染みこませ、拭くように色を入れる。完成イメージより全体が暗いイメージ（全体が影になっているような色味）にする。

○大ハッチング：

リセーブル4～2号ラウンド小筆を使い、点描上に重ね描写する。面の流れに合わせ、ハッチング線を描く。ハッチングは、一回に10回から15回程度を一作業として進めていく。そのため、面相筆のような、穂先の長いタイプのラウンド筆が適する。描写ごとに筆をゆるやかに回転させ、絵の具の量が均一にのるように作業する。

○タッパーパーレットと使用方法：

絵の具は、不透明有彩色の固有色を混色し多めに作る。多めに作った絵の具に白を追加したものと、暗色を追加したタッパーパーを準備し、それぞれの明度差描写をする。

浅い蓋付きタッパーパーに、作り置きしたものを持って作業する。気温、湿度状況など水分調節が必要な時、霧吹きでタッパーパーの中全体に霧状に加水し、調整ムラを少なくする。

作業後、タッパーパー内に水を霧吹きし、湿度が高い状態で蓋をしめ保管する。

暑い時期や湿度の高い時期、長い時間保管する場合など、定期的に水霧吹きと除菌スプレーで絵の具に吹きかけ、加水と除菌をする。

150号で、色面が大きい色は、手持ちで使いやすく保管しやすいh150×w100×d60mm程度のタッパーを使用する。色面が小さい色は、小型のタッパーを使用する。

○補修用、他作品地塗り混色用：

制作後、残ったタッパー絵の具は、ラップを二重に重ねた上に取り出し、てるてる坊主のように空気を抜きながらねじり、クリップで留め、密封した「絵の具玉」にして保管する。この絵の具は、本作品の補修（同じ混合色の作ことは難しい）に利用する他、別作品の地塗りに混ぜて利用する。密封状態が良ければ、数年は、固まらず利用出来る。

○中ハッチング：

リセーブル1～2号ラウンド小筆を使い、大きなハッチング上に重ね描写する。面の流れに合わせ、ハッチング線を描く。

この段階で、絵の密度やメリハリが大きく変わる。モチーフの遠近に合わせ、タッチの大きさや明暗差、彩度差を調整して描き込む。特に、彩度バランスの合わない部分がわかりやすくなり、調整が出来ると、密度や空間感が強く出る。

○小ハッチング：

前回作品は、刺繍糸のイメージとハッチング線を意識し、大きめのハッチング描写だったが、今回は、小さめのハッチングで完成させた。作品サイズ、観る適切な距離イメージを考え、毎回、ハッチングに悩む。完成までに、小さな線ハッチング、線の方向や長さ、また一定方向やクロスハッチングなど、部分的に描いて確認しながら、最終的仕上がりを探っている。

○背景描写：

背景は、午前の穏やかな、弱い風が時折吹いている空を、見上げている空間イメージである。花の描き込みの前段階で、この背景の色彩や明度、彩度、上方と下方の色味の差などを決めて描く。ハッチング描写の対比で双方強調されるように、空の空間描写は、塗りむらや筆跡の残らない色面描写にした。

混色で、明度、彩度の調整が難しく、量の加減も重ねる回数を考慮してかなり多めに作り置きする。モチーフと接する遠近感調整混色や陰影混色に使う色にもなる。特に遠景部分

では空気遠近法の遠近認知のため、この混色がかかせない。

グレー下地上に、明度彩度色相を調整した、不透明色の空色を混色し作成する。チタニウム白+マース黒+コバルト・ウルトラマリン青+赤（少々）を使用する。チタニウム白は最も不透明度が高く、薄くても下層の色を隠蔽し、色むらを出にくくする。

黒は、マース黒で色の効きも高く、チタニウム白と同じく、少量で効果がある。

混色色数（減算混合）で彩度が落ちていくのを利用し、彩度調整し空間色にする。

目の粗いスポンジに絵の具を含ませ、画面を拭くように薄く均一にのせる。摩耗してスポンジかすが出るようであれば布を使用する。乾燥後、この作業を10回程度、完成まで繰り返す。

この作業の中で、薄い部分は加筆し色むらをなくす。モチーフ隣接部分は0号ラウンド筆で描写を繰り返し、厚みが出た部分をサンダーやカッターで削り落とす。

雲描写：背景の空色に、白やペインズグレイを混色した色をフロッテ（擦り込み描写）で描いている。雲が手前に出過ぎた場合、背景色をフロッテで沈ませ、遠近調整をする。雲の遠近も上下の空色や遠近に合わせてコントラスト等、大きく差をつける。

○遠近感の確認作業：

全体と部分描写のバランスや遠近感の確認作業は、制作過程のはじめから終わりまで定期的に行うが、仕上げ段階の微調整で完成度が大きく変わる。確認は複数の方法を使い行う。1つは、なるべく離れて全体を確認する方法。1つは、上下逆さまにして確認する方法。1つは、鏡に写して確認する方法である。この3つを、単独あるいは組み合わせて確認作業を行い、遠近の調整描写をする。

○遠近の調整描写：

遠近の調整描写は、減算混合など彩度差、明度対比のコントラスト差、大小や重なりなど、空気遠近法や認知心理学を意識して行う。実際の制作描写は、遠くから見て修正部分を加筆し、また離れて確認する。鏡（姿見）を5mほど離れた場所に設置して振り向き、映った作品を確認する（10m離れた距離効果がある）。双眼鏡か単眼鏡を逆に見て確認す

る（小さく遠く見える）。携帯電話カメラや、デジカメで撮影し、液晶小画面や、上下逆さまにして確認する（遠近や形の狂いがわかりやすくなる）。

上下逆さまの状態に加筆描写し、確認と加筆が短時間で行う事が出来る。特に大作の場合、上下逆さまを頻繁に行う事が難しいので、この方法が適している。

また工作台に載せ、水平状態で加筆する場合がある。ハッチング描写の絵の具の量を均一にするのに適しており、描きやすい描写位置もとりやすい。

○作品表現の可能性・結果：

数年続けて桜の大作を描いているが、制作過程で、次作品の構図、状況設定のイメージが出来てくる。毎年、変更するのが、画面に対する桜の大きさ、ハッチング密度、全体の色調である。制作過程の部分試作が、次作品の決定内容につながる。時間設定や空間状況など、その可能性は数多くある。いずれ並べて展示室を桜で満たす事も考え、作品同士のつながりも考慮している。その年の作品が完成した時から、次作品の準備に入る。資料調査やイメージの確認のため、美術展作品の分析や、書籍、画像を調べている。また自宅の桜の世話を年間通して行い、毎日観ることも、制作の意欲付けにつながっている。

日常的経験としての喜怒哀楽の感情は、古今東西、時代や性別を超越して普遍的なものであろう。わかりやすい共通感覚を基にしているので、写实的表現様式は同じような経験感覚を視覚的に伝えやすい。

それは制作者の技量のレベルが明確に表れ、描写の個性を出しにくい表現でもある。技術力の高さと創造力の両立が要求される。

その表現様式は、美術世界で消えることなく営々と続いていくものであり、時代に適応した伝統表現として今後も進化し続けて行くに違いない。

（カラー図版p.163参照）

『若菜上』 源氏絵をルーツにした現代的絵画表現について

山本 太郎

YAMAMOTO Taro

ニッポン画とは はじめにかえて

ニッポン画とは日本の古典絵画の中に現代の風俗が入り込んだような絵画で、1999年に私がまだ大学の日本画コースに在籍していたときに提唱し描きはじめました。

そのニッポン画の三か条は以下の通りです。

ニッポン画とは

- 一、現在の日本の状況を端的に表現する絵画ナリ
- 一、ニッポン独自の 笑いである「諧謔」を持った絵画ナリ
- 一、ニッポンに昔から伝わる絵画技法によって描く 絵画ナリ

物語性を取り込んだ絵画

ニッポン画を描き始めた当時は日本の古典絵画の単なるパロディーのような作品が多かったのですが、最初の作品からすでに15年ほどが経ち作品の傾向は徐々に変化してきています。

最近自分が制作の際に意識しておこなっているのは日本の古典文学を中心とした物語を作品の背後に潜ませていくということです。

90年代頃までの現代美術（もしくは現代絵画）は作品からなるだけ雑多な要素を排除し、純粋に美術として成立することを目指していました。その当時に流行した抽象表現主義などはそういった考え方にそって展開されていったと言えると思います。

しかし90年代初頭から00年代を経てこの傾向は若干変わってきました。

海外ではピーター ドイグ、エリザベ ペイトン、ローラ オーウェンス等が注目を集め

始め、日本でも村上隆、奈良美智、それに続く会田誠、山口晃などの作品のように現代美術の中でも具象絵画への揺り戻しがはじまりました。そういった作家の作品には物語性を持ったものも表れ始めました。

ニッポン画に物語性を持ち込むという私の実験も90年代初頭以降のこの美術の流れを引き継いだものとなっています。

ただし、自分が言う物語というのは、自分自身が身の回りで体験したものではありません。どちらかといえば過去の古典文学や民話といった昔から受け継がれてきた物語です。長く語り継がれ、読み継がれてきた物語はその長い時間の中で洗練されてきたため強い普遍性を持つにいたったものが多く見受けられます。

私が個人の体験としての物語ではなく、そういった過去の物語を引用するのはこうした理由からです。

また日本の伝統的な古典絵画においては作品が作品単体として成立していることの方が珍しいことでした。作品は故事や文学などの物語または歌（和歌、俳句、短歌）などに代表されるようにストーリー性を帯びていることが多くありました。当然宗教との結びつきも強いものもあります。さらに建築物の装飾として成立していたり、外部の庭園やさらにその先の遠景に見える風景と連動したものもあります。移ろう季節や年中行事との繋がり、の強いものが多く作られているもの日本の古典美術の特徴です。

自分も古典絵画をベースに描いたり、研究したりしているうちに現代絵画とは違う作品の成り立ちを持った古典絵画のあり方に興味を覚えはじめました。

物語性を持つという90年代初頭以降の現代絵画の大きな流れの方向性とさらに日本の古典絵画が持っていた多用な文化を内包する成り立ち方に興味をもったこと。この二つの側面から自分は作品の中に物語性を積極的に取り込む事を行うようになっていったのです。

源氏絵について

今回は源氏物語の「若菜上」という巻をベースにした作品を試みました。

(※古典絵画の源氏物語を描いた作品も自分の作品も同じく「若菜上」というタイトルのためこの文章中では便宜上、古典絵画を「若菜上」、自分の作品を「ニッポン画『若菜上』」と表記する事にします。)

源氏物語は平安時代に成立した日本を代表する古典文学ですが、その物語を絵画化した「源氏絵」と呼ばれる作品群も十一世紀初頭の物語の成立後からほどなくして生み出されたと想像されています。

この源氏絵と呼ばれる作品群は日本の古典美術史のなかで一大ジャンルと言って良いほどに数も多く、長く描き継がれ、さらにバリエーションも豊富です。

源氏物語の各巻の様々な場面が選ばれ絵画化されていきましたが、描かれ始めた当時は比較的自由に場面が描かれていたのに対し年代が下がるにつれて徐々に場面は固定化し様式化されていきました。

「若菜上」について

「若菜上」のこの桜満開の場面（図1及び図2参照）も定型化したものの一つで、源氏のライバルのような存在、頭の中条の息子の柏木と源氏の年の離れた若い正妻の女三宮の出会いを描いた場面です。

庭で蹴鞠を行う青年達は柏木を含む若い貴公子です。室内ではその貴公子達の気配を感じてやってきた女房たちが御簾越しに外をのぞいています。

特筆すべきは廊下に飛び出した猫とその猫の赤い紐を持つ女性です。この人こそがこの場面のもう一方の主人公、女三宮です。本来であればこの時代の高貴な女性は自分の姿を簡単に男性に見られないように過ごさなけれ

ばならないはずなのですが、女三宮は逃げ出した猫が御簾をめくり上げたその瞬間に偶然、柏木にその姿を見られてしまうのです。

もともと女三宮に想いを寄せていた柏木は姿を目にしてしまったことでますます恋心を募らせることになります。

庭に描かれた満開の桜はまだ青春にある二人の男女の恋の始まりを表現するのに大きな効果をあげています。

「誰が袖屏風」について

この「ニッポン画『若菜上』」のもう一つのベースとなっているものが中世に描かれた誰が袖屏風と呼ばれる一連の作品群です。(図3参照)

室内風景を描いた屏風なのですが、この形式の特色として人物はほとんど描かれる事はありません。衣桁にかかっている着物の柄を描く事が主眼となっています。その他に室内で使用する道具が描かれることもあります。そうすることで実際には人物を描いていなくてもその室内を使用している人物の気配を感じることができます。

このように一番重要と思える要素（この場合は人物）を大胆に省略することで具体的にそのもの描いた以上に表現効果をあげる、こうした方法論は日本文化の中では度々使われてきました。

前段で触れた源氏絵の系譜の中でもそういったものを見つける事ができます。一般に「留守模様」と呼ばれる工芸意匠がそれにあたります。工芸品のデザインに源氏絵の場面が使用される際、人物を描かずその場面を暗示させる象徴的なモチーフのみを描く意匠のことです。

また美術工芸品以外にもこの省略の方法論は表れます。実際の水を使う事なく水の流れを表現した庭「枯山水」もそれにあたるでしょう。また舞台の作り物を極力少なくし、動きを象徴的に様式化して演じられる能も省略の方法論を使った代表的な伝統芸能です。

この余分なものを省略させることでよりテーマを強く浮かび上がらせる、いわば引き算の方法論は他の地域の文化には見いだしにくい日本文化が生み出した一つの特徴的な方法です。

またこの方法論を使った表現はシンプルに見えるために現代性を帯びてくることもあります。

今回の「ニッポン画『若菜上』」でもこの引き算の方法論を使い、この絵が源氏物語の「若菜上」であることを全面に押し出す事なく、しかし物語を知っている人にはより強く印象づける事ができるのではないかという効果を期待しました。

「ニッポン画『若菜上』」について

「ニッポン画『若菜上』」は二曲一双の屏風に描かれています。二曲一双とは2面の画面が一つながりになり、それがさらにペアになった形式です。画面は都合4面あることになります。屏風の中では比較的新しい形式だと考えられていて江戸時代に隆盛した琳派の絵師達が好んで使用した形式です。

この作品では二曲のうち左隻（向かって左側の2面の画面）を窓から見える外の景色、右隻（向かって右側の2面の画面）を部屋の中の景色にして、それぞれを対比させることにしました。（図4参照）

右隻は室内の風景です。先ほど挙げた誰が袖屏風を意識しています。衣桁にかかった着物の代わりにハンガーにかかったり椅子におかれたりしている女の子の洋服がメインのモチーフです。これは女三宮やその女房達を表現しています。大人の女性の服ではなくあえて女の子のものにしたのは女三宮の精神的な幼さを表現したものです。

それ以外にもいくつかのモチーフがあります。電灯のシェードはこれが現代の室内であることの表現です。手作りの棚の上のガラスに生けられた桜は左隻に描かれた桜と響き合うようになっています。

同じく棚に乗っているタブレット端末は男女がやり取りをするツールの暗喩です。現代の恋愛では携帯電話やタブレットやパソコンなどによるやり取りは欠かせないものになっています。

源氏物語の舞台である平安時代も間接的なやり取りが男女の仲を取り持っていました。同然電子端末がない時代なのでもちろん手書きの手紙です。書かれた内容（本文だけでは

なくて和歌等を含む）だけでなく、筆跡、紙の選定、またその紙にお香などでどういった香りをつけるか、あるいは季節の花と一緒に添えるかなど、様々なディテールにセンスが問われ、それが恋愛の結果も左右しました。

現代でもメール本だけではなく絵文字、顔文字、スタンプなどでセンスが問われることと似ているかもしれません。

画面右下には屏風が描かれています。この屏風こそ本来の「若菜上」を描いた源氏絵の屏風の模写になります（とはいえ自分のニッポン画なのでオリジナルの画面上での蹴鞠の鞠がサッカーボールと置き換えられています）。

こういった画面の中にさらに絵画が描かれた形式のことを「画中画」と呼び、洋の東西を問わず描かれています。日本でも例に漏れず古典絵画の中でも数多くの画中画が描かれてきました。画中画は画面内の装飾物として機能するだけでなく、時には隠喩として用いられることがあります。

今回の場合はオリジナルの「若菜上」の屏風を描く事によってこの私の作品も「若菜上」を描いたものなのだというヒントを鑑賞者に与える役目を果たしています。

また屏風は室内では単なる飾りとしてではなく間仕切りとして使われる事も多くあります。当然空間が仕切られれば表と裏ができます。画面内に屏風の裏の空間を作る事で人が描かれていなくても屏風の裏に人がいるかもしれない雰囲気を作り出したかったのです。

画面下を這う赤い糸は屏風の裏に隠れています。その糸を視線で追うことで自然と屏風の裏側を意識させることができ、画面には出てきていない登場人物の気配を感じさせられるのではないかと意図しました。

一方の左隻は窓から見える外の景色です。窓の外は桜満開の華やかな場面です。

オリジナルの「若菜上」の屏風は、建物の中と外を同時に俯瞰して描く「吹き抜け屋台」という構図で描かれていることが多いのですが、自分の作品ではこの方法は使用しませんでした。普段の自分たちの視点に近い部屋の内側から外を見ている構図になっています。

サッカーシューズやボールは蹴鞠の隠喩です。部屋の中には本物の猫の代わりにぬいぐるみの猫が横たわっています。子供がたまにそうするように本物の猫にリードをつける感覚でぬいぐるみの首にも赤い紐がつけられそれがずっと右手にのびていっています。

左隻の窓の部分は屏風の本紙の上にさらに別の紙を張り込んでいます。今回は地の紙より若干明るめの色でさらに細かい雲の形の模様が漉き込んである紙を使用しました。これは窓の外側の桜満開の春の独特の長閑できらびやかな雰囲気を出すためです。見方によって春霞や、春のキラキラした木漏れ日に見えるような紙質です。

この紙は私自身が張り込んだものではなく屏風を仕立てる表具師に依頼して作業をしてもらったものです。古典的な日本画の制作にはいくつかの工程があるのですが、そのうちの天下絵と呼ばれる段階で画面内のほぼすべての構図を固めます。その天下絵を元に画面内の窓の大きさと位置、さらに張り込む和紙の種類を表具師に指定して作業をしてもらいました。

現代では美術作品は作家の個人的な努力や才能によって完成させるという考え方が一般的であるように思いますが、自分は個人だけの作業ではなく過去の職人達のつながりのように異業種で同じ作品に携わることに大きな可能性を感じています。

窓枠の大きさに別の紙を張り込んでもらった後に実際の作画の作業を行いました。外に見える桜の木や花は自分が影響を受けている琳派の画風を意識したものになっています。琳派とは桃山時代後期より始まり江戸時代に隆盛した絵画流派や様式のことを指します。初期には主に京都の町衆を中心に需要があり、その後江戸などでも発展しました。

特に桜の幹の部分は「垂らしこみ」と呼ばれる琳派が好んで用いた技法で描かれています。これは最初に塗った絵具、または墨などが乾かないうちに次の絵具を同じ場所に塗っていく技法で絵描きの意図と絵具の水分が作り出す偶然が渾然一体となった描き方です。

窓枠は木目を細かく描き写実性をより強く表現しました。

よく見ると窓枠の棧と画面左隅の床に二ヒ

ラの花弁が描かれています。これは源氏物語の「若葉上」で柏木の視線が室内に侵入し女三宮を垣間見してしまうことのメタファーです。

このようにそれぞれのモチーフには隠れた意味を持たせています。

こうして一見現代の室内空間を描いているように見えて源氏物語や誰が袖屏風のことを知っている人には全く違う見え方がする作品が出来上がりました。

表面上のモチーフだけから読み取れる情報の奥に様々な意味を潜ませていくこの行為を私は「意味のレイヤーの重層化」と呼んでいます。

日本の古典絵画の伝統を今に引き継ぐこととはまとめにかえて

「伝統的日本文化」という言葉を聞くと人はそこに一貫して昔から変わらぬ価値や様式が存在しているように思いがちです。しかし歴史を丹念に見ればそうではないことが分かってきます。

源氏絵というジャンルにしても同じ場面が繰り返し描かれる一方で、その場面は時代を経るにつれ少しずつ変化していきます。それは絵画形式上の洗練ということもありますが、それぞれの時代感覚に合わせてのマイナーチェンジという側面もあります。

こうした行為はその時代の感覚と乖離しないような形で過去の文化を引き継ぐために行なわれたのではないのでしょうか。

日本の歴史を見ていくと新しい時代の価値観が登場した時に前時代の価値や文化を全て否定するのではなくて、過去の価値観や文化を引き継ぎながらその一部を改変することで新しい時代に合わせていくことを頻繁にやっていることがわかります。

江戸時代以降私達は歴史上二回の大きな分断を味わったのではないかと私は考えています。江戸から明治という近代に移ったときと、第二次大戦前とその後です。それぞれにヨーロッパ流の文化とアメリカ流の文化が大量かつものすごいスピードで流入したため、私たちの文化は一見混乱したように見えます。

しかし現実には則して良く見れば流入した新

しい文化を自分たちの元々の文化に合うように変化させて使用しているのではないのでしょうか。それと同時に過去の自国の文化も時代に合わせて変化させて今に生かしている面もあるように思います。

美術や芸術の世界でも90年代までは欧米の価値に比重が置かれて展開してきたように思いますが、最近ではその傾向に少し変化が見られます。

源氏物語や源氏絵は長い時間をかけて受け継がれてきました。そういったものには現代にでも通用する普遍性があるはずです。過去の文化を少しだけ今の時代に合わせる事で、現代に生きる人間にも十分に通用する価値を見いだす事ができると私は信じています。

参考文献・参考図版

監修 秋山虔、田口榮一 豪華〔源氏絵〕の世界 源氏物語 社学習研究社 1988年6月24日発行

監修・執筆 秋山榮一 すぐわかる源氏物語の絵画 東京美術 2009年2月28日発行

橋本治 ひらがな秘本美術史3 新潮社 1999年12月25日発行

フリア美術館公式ホームページ

<http://www.asia.si.edu>

(カラー図版p.165-166参照)

場に宿る精神性

ーKAMIKOANIプロジェクト秋田2013に出品ー

福永 竜也

FUKUNAGA Tatsuya

はじめに

まず、自身の制作について述べる。これまでの私の作品は、ものすごく単純なしくみで制作をしている。それは物質性を顕著に感じて欲しいからである。技巧に凝ると技術の方に目が惹かれてしまい、もの自身への関心は稀薄になってしまう。では、何をすれば私が意図するものを表出できるだろうか。私が着目したものは、自然のものや既製品など日常に既存しているものであった。そのものらは、人の生活で価値基準が構成されているために、決めつけられたものの見方になっている、と感じたのである。つまり、日常に溢れている事象を見直し、新たな価値を呼び覚ますことで意識を変革させたいのが、私の意図する制作である。ただただ純粋に美しいと思う気持ちを大切にしたい。そのためには、新たな意識を提示することで、人間の根底にある発見による興奮や感動という感情を湧き上がらしたいのである。感動には様々な種類が存在するが、特に私は、物質と周りに起こる事象について着目している。それは、物質に対する感動や現象を見つけ出す「発見」である。そして、別の視点で構成し提示・作品化していくのである。そのため、固執している素材はなく、表現に適した素材を採択し、表現して行くべきだと考えている。また、作品を発表するにあたって物質意外の要素も作品であると捉えている。それは空間を指し示す「場」である。「場」は、ものが存在するには必要不可欠であり、ものと場の両者の関係は表裏一体である。「場」は、作品を構成する重要な要素の1つである。私は、ものの存在の必然性を強く求めることにより、ものと密接に関係のある「場」にも作品性を求めている

ことになる。よって、特定の場所のためだけに作られるという作品であるサイトスペシフィックアートを心がけており、さらに本作品は、作品の中を歩き周り体感できるという点からインスタレーションもしくはインタラクティブアートに属するのかもしれない。

作品を通じて、習慣によって見落としている事象に気づき、自身で再び物質の新たな価値を発見するための、きっかけ作りなのである。

このような考えのもと、本作品について述べる。なお、制作報告する作品は秋田県で行われたKAMIKOANIプロジェクト秋田2013に発表した。

第1章 作品の概説

1. 場

2013年8月10日～10月14日まで、約2ヶ月に渡るプロジェクトが、秋田県北秋田市上小阿仁村で開催された。KAMIKOANIプロジェクト秋田2013である。前年度には、大地の芸術祭越後妻有アートトリエンナーレ2012の飛び地会場（2012年7月29日～9月17日）として開催され来場者が約9000人になったアートプロジェクトである。KAMIKOANIプロジェクト秋田2013では、前回の展示会場である八木沢集落からさらに一会場増やし、レジデンス作家が滞在制作する旧沖田面小学校との2会場で開催された。

私は、八木沢集落に展示となった。八木沢集落は、国道285号から県道129号へと入り、山奥に向かって行く先にある集落である。限界集落であり、集落の人口は20人とも満たな

い。半数以上は65歳以上である。自給自足の生活を営んでおり、高齢にもかかわらず元気に居住している。私は、八木沢集落にある八木沢公民館から、さらに奥に行ったところにある棚田に、展示となった。展示場所の棚田から畦道を挟んだ向かいの棚田には、会期中、様々なイベントを行う木造のステージがあり、開会式、バンドによる演奏や舞踏、といった催事が行われていた。多くの来場者が通る畦道であるが、私の展示場所へは、棚田を三枚程登らなければならなかった。そのため、畦道から作品は少し見えにくい場所にあった。棚田には、草花が生茂り1mは優に越していた。無数の昆虫が生息している豊かな大地である。湧き水も至る所で湧いていたためか、山奥の独特な少し湿った空気は、心地よかった。

2. 作品の外観

一段180cm程の高さがある棚田を、三枚程登った先には、大人が一人通れる入り口が見えてくる。全長10m、幅50cm、深さ140cmの通路である。穴の入り口には、赤色の杭が差し交わしており、その交わる杭の下を潜り中に入っていく。164cmの私にとって、ちょうど目線が地上の高さにくる深さで、両側は地層の壁がある。作品の周辺から見ると地面から顔だけがポツンと出ているような状態になる。

中に入ると左側の土壁の上には、穴の掘った分の土が盛られ、通路の地面から盛られた土の高さを測ると、2mはある土の壁となっている。右側の地面には赤い杭が斜めに打たれている。奥に進むにつれ道幅は、人一人通るのがやっとな狭さになり、さらに斜めに打たれている赤い杭は少しずつ通路側に倒れてくるため、体を縮こまらせながら進むこととなる。進むにつれて、縦にも横にも狭くなって行くのである。その狭い通路の中を鑑賞者は通り抜けようとする。すると、手前に大きな白い杭が立ちはだかり、一瞬立ち止まるのである。穴から抜け出すような出口になっており、開放感を憶えるように、作品の形体はなっている。

3. 制作方法

山に向かって進むように掘り、半分進んだところで、山から帰ってくるようU字型に穴を掘り進めた。図1のように50cmの幅にガイドラインを引き掘った。掘り出した土は、穴の左側に盛り上げ土手を作り、土砂崩れにならぬよう、途中何度か掘り上げた土の山を踏み固め、また傾斜約60°になるよう固めた。また、通路の崩壊を防ぐため、通路の壁となる地層部分にも少し傾斜をつけることにした。

深さ140cm程まで掘り進めると、粘土質の土が出てくるため、雨天時には通路がぬかるみ、歩けない状態になった。そのため対策として取った方法は、麻で編まれた布状のものを敷き、その上に乾いた砂に近い土を蒔いて踏み固めた。ある程度の雨なら凌げたが、豪雨になると厳しいものがあつた。

八木沢集落にある倉から杭を約50本いただき、赤くペンキで塗った。その中で3.5m程ある大きな杭があり、その杭には白いペンキを塗った。赤い杭は、作品周辺に打ち込み、さらに入り口に2本、畦道から作品のある棚田までの道の脇に導線として十数本、白い杭は出口付近の傾斜がある場所に打ち込んだ。

出入りがしやすいよう出入り口には、穴を掘っている途中に出てきた大きな石を用いて、石段を設けた。石段といっても自然な状態に近づけたいため、足の踏み場が出来る程度に乱雑に配置した。(図5 参照)



図1：制作初期段階（左側から撮影）

第2章 作品ときっかけ

本章では、作品が構成される、基盤と成す要素を述べる。

1. マタギの存在

作品を創る際、八木沢集落ならではという特異性を求められた。その中で現れてきたのは「マタギ」という言葉であった。八木沢集落では、「マタギ」が存在しており、最近まで活動をしていたという。「マタギ」という言葉は関西出身の私には馴染みがなく、秋田で初めて耳にした。「マタギ」が何なのかを調べるところから始まり、猟人との違いは何であろうかと考えた。

猟人は、獲物を求めて森に入り獣を仕留める。又、罟を仕掛け捉えるといった行為をする。獲った獲物は売買され、自身の生活を営むために猟をしている節がある。そこには人間のエゴがあり、残酷であるのだ。つまり、捕食者の視点でしか獣を捉えていないのである。しかし、マタギは異なった視点を持っていた。

マタギは、猟人と同じかと思っていたが、実際には少し異なっていた。同じ行為でも、獣へ敬意を払っているのである。その証拠に、獲物を撃つ際にかかる言葉がある。

「勝負」

その「勝負」というかけ声とともに鉄砲を撃つのである。私は、その心意気に感銘を受けた。マタギからすれば、クマと人は対等の立場であるのだと。生きるために獣をありがたく頂く。獣は山からの授かり物である、とマタギたちは表現する。その言葉の表現には、動物界という土俵において、人とクマは対等の立場にあるということであり、いつクマに殺されるか分からない。それもまた自然の理である。という心意なのである。そう、マタギの精神性では、人は「ヒト」となるのだ。そして、いつの間にか捕食者と被食者の関係性に慣れていくということに気づかされる。それは習慣という経験の連続から成り、無意識になっている感覚であった。

2. 見えないこと

私たちは、スーパーで既に商品化された鶏肉や牛肉などの食物を買い生活している。そして、食品と成るまでの行程を見ることは、ほとんどない。整然と並んでいる食品コーナーでは、商品と成るまでに、命のやり取りがあるなど想像しづらい環境である。また、小中学校の教育機関などでは、かわいい鶏の絵が描いており、矢印の先には、商品化された肉の絵になっている図がある。つまり、生き物の命を奪うという行程が抜けているのだ。その重要なことは、生徒に言葉で説明されるが、現実味が帯びないため映像として残らない。よって、命を奪って食すという意識が、完全に薄れているのである。

いつ度なく同じ行動を取り続けると新鮮な気持ちはなくなり、当たり前という感覚が生まれてくるのである。他の生命を奪い生きているというロジックが当然のように染み付いていたのである。しかし、マタギの精神性は、そのような私の頭の中を払拭するものであった。今まで固められていた意識を、ひっくり返し、気が付けさせられた感動を、作品に起こしたいと考えることになる。

3. 風化

前項目で述べた習慣は、何も動物だけが当てはまるという事はない。日常という自身の周辺の事象、全てに当てはまるのである。習慣は大変怖い行為で、現在のアートシーンでも作品や作家が消費されていくように感じられる。情報社会であるが故に、多くの情報が、比較的簡単に手に入る世の中になった。そのため、「好奇心」という欲とその反対に「飽き」というものが、日に日に増していくように感じる。そのような慌ただしい世の中で、八木沢集落では時間がゆっくりと進む。それは、人が少ないためか、育つために長い年月が必要である草木が身近にあるためか、それとも、時間を直接的に感じる事象がないからなのか。私には不明だが、確かに心は休まる場所である。市内から来る者からすれば、八木沢集落の大自然は非日常的であるため、一種の旅行感覚な刺激なのかもしれない。だが、集落にとって当たりの様に存在している大自然に、私は感動し、自然を扱いたいと考え



図2：展示会場の棚田

た。常に自然と生活が密着している八木沢集落では、集落の風景は日常であり、そのため集落の人々は自然への意識が大変低くなっているように感じられたからだ。見慣れた風景を変えることは出来るだろうか。違う形で棚田を魅せる方法を探す。

第3章 作品について

本章では、作品に表出している制作意図を述べる。

1. 象徴性

赤色の杭は、儀式という象徴性を持たせるため打ち込んだ。赤い杭は、神社などの鳥居の表象である。神社では、鳥居が赤く際立って存在している。その存在感は異様な圧力を感じることができ、神の聖域の象徴性が高い。また、自然界で赤は、ほとんど存在しない色である。あるとしても、木の実や花、獣の血などである。多くの緑に囲まれている八木沢集落では、比較的目立つ色であった。入り口付近は、門のように交差している赤い杭を潜り中に入る。ヒトの体勢で入って行けるのだが、次第に倒れていく赤い杭は、身体を強制的に縮込ませ、よりクマの体勢に近い状態にさせる効果を持つ。最後に、出口にさしかかると、白い大きな杭がそびえ立ち、待ち構えている。その白い大きな杭はマタギの狩猟方法である。冬山の中で、冬眠中のクマの巣穴を見つけ、無理矢理起こすのである。怒ったクマが巣穴から出てくると巣穴の前に棒が刺さっており、すぐには出られない状態にさせられる。その瞬間に仕留めるという手法であ



図3：マタギの狩猟方法を彷彿させる杭

る。人をクマと同じ扱いに変えてしまうのである。(図3参照)

2. 精神性と行為性

マタギの精神性に感銘を受けた事を作品化するにはどうすれば良いのか。私は、獣や自然に対するマタギの精神性を、表現することに重点を置いた。生命は平等である。人はヒトであり、クマと同等であると。マタギはクマであり、クマはマタギである。その関係性になるためには、ある種の儀式が必要であると感じたのである。

儀式は、何か事を起こす前に行い、示し、承認を得る。それは、別の何かに生まれ変わる通過儀礼であると認識している。日本では、結婚式や葬式など転機を迎える行為である。そのような儀式性を持たせるべく、通路を潜抜けさせるという手法を用いた。

鑑賞者は、山に向かって歩いて作品に入り、穴から抜け出す時は、山を背にして作品から出てくる。それは、マタギが山に入り、山から降りてくるというイメージで制作をした。また、通路の機能として、両側に高い壁面となっている細い道を通ることにより、視界を

強制的に狭くする。その効果として、穴から抜け出たときには、開放感を感じさせ、なお且つ、出口から見る風景が新鮮なものと変貌する。それは、今まで見ていた八木沢の自然が、生まれ変わったように見えるのである。

自然への気づき。第2章で挙げた、八木沢集落の自然を別の形に変えるということは、出来ているのではないだろうか。そして、その行為によって、人からクマへと精神の変換を促した作品になる。人はクマになるのだ。その瞬間とは、白色の杭を感じた時である。鑑賞者は、白色の杭を目の前にした時には、死んでいるのである。それは、マタギによって撃たれているのである。クマとして扱いを受け、クマとして死ぬ。しかし、現実人は人として生きている。その行為によって、人は一度クマになるが生まれ変わり、再びクマからヒトとなる精神の輪廻転生である。そして、その作品は「転生」というタイトルになった。

3. 自然

展示期間半ばに八木沢集落に訪れた。作品が出来た頃と比べると、風貌はかなり変わっていた。草花は生茂り、顔にかかるように生えている。少しかき分けて進むようになっていた。また、通路は、壁面に着いていた余分な細かい土が、雨風に流されていた。棚田には、様々な地層があり、その中には粘土質の層がある。粘土質の壁面は岩のように乾いてゴツゴツしていた。(図4参照) 通路の地面は、かなり踏み固められていた。多くの人を通ったのが分かり、壁面・地面・草木の対比がすばらしいものとなっていた。このような、自然現象への気づきが私の作品では大切になる。八木沢集落の自然を肌で感じてもらうた



図4：風化による地表の変化

めの作品は、さらに自然の強さを増していた。

おわりに

見えていないものを見え得るようにする。日常生活の中で私たちは、あらゆる事象を視覚で捉えているが、はたして意識してモノを捉えているだろうか。おそらく、ただ何も思わず、何も感じず識別だけし、瞬間的な記憶もしくは記憶すらない。視野の中に入っているが認識をしていないという状態、つまり見えていないのだ。身の回りには沢山の事象が巻き起こっている。見逃してしまっている。日常の中で、風化しており、なかなか感じられないのが現実にある。

朝方に山に登り朝日を見て、湧き上がる感情と同等以上のことを、作品という身近な手段で表現できるのではないか。

『転生』2012年

八木沢集落の棚田、八木沢集落にある杭、塗料
H250×W900×D400 (cm)



図5：作品全体図（正面から撮影）



図6：作品全体図（左側から撮影）

「変塗蒔絵螺鈿箱 雪どけ」制作趣旨

熊谷 晃

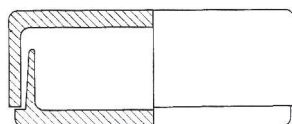
KUMAGAI Kou

はじめに

自身の作品は伝統工芸系の公募展に出品する場合が多く、工芸素材を使用して室内空間に飾る箱をメインに制作している。制作上の大きなテーマとしては、秋田の自然をかたちづくる飾り箱を制作することであり、より具体的に表すと“秋田で感じる自然の恵みや豊かさは、ごまかしのきかない峻厳たる自然に裏打ちされている。”という自然に対する畏怖・畏敬の念をコンセプトに制作している。近年の作品では飾り箱という形態で漆工芸の技術と素材を活かし、伝統工芸というスタイルで表現している。今作は「雪どけ」というテーマで、四月下旬から五月上旬に咲くカタクリと福寿草をモチーフに制作した。この作品は第60回日本伝統工芸展に出品したものであるが、「素材と技法」「伝統工芸」という視点がポイントであり、作品で使用した技法や表現が制作意図とどのように関係し、表現の効果として繋がっているのかを考察したい。

1. 乾漆造形での箱の形態と役割

石膏の型に麻布を張り重ねて胎を作る「乾漆」という技法で形を成形している。乾漆は木材よりも形の自由度が高いため、曲面を多用する場合には向いている。箱の成り立ちは蓋と身から構成され中に入れる物で用途が決まるが、この作品は飾箱という用途以外に特に収める物を想定している訳ではなく、自己表現として箱の形態を借りている。また箱の蓋と身の関係は、一般的には物をおさめる「身」が主で、蓋は箱全体の「顔」を担う要素が強いと考えられるが、ここでは蓋と身は等価値の関係と位置づけている。従っ



被印籠蓋

て、蓋と身の量感をほぼ同じボリュームにし、印籠蓋の形式で面一に合わせる事で、その関係を意識すると同時に加飾の文様が繋がる面白さを表現している。伝統工芸系の箱に多くみられる形式に被せ印籠蓋があるが、これは蓋の側面が接地面近くまであり、蓋が箱全体を覆い尽くす形式である。(図参照) 文様を蓋と身で切れることなく、全面に配置できるため、多くの箱作品はこの構造を利用しているが、持ち運びにくいという側面があり基本的に一カ所に置き、蓋のみを開閉させる性格が強い箱と考える。

今回の作品は同じ印籠蓋の構造ではあるが、蓋と身の合口をほぼ真ん中に設定し、両手で箱全体を持って運ぶ事を想定している。これは箱の蓋と身の捉え方や、構造からくる特徴を考慮した上で、文様の繋がりとそれを合わせる面白さをねらっている。また大きく張った上面から側面にかけては変わり塗りの連続文様を配し、二側面には福寿草とカタクリを表現している。これは「加飾する窓」としての面を強調した箱形である。箱の底面にかけてゆるやかに入り込む曲面は、持ち運ぶ際の手掛かりの役目を持たせているが、軽やかさを演出したいという意図の方が強い。この二側面に加飾を施した箱は、蒔絵の構成で箱を面でみせるのと同時に、回転体ではなく直方体をベースにし、箱の稜線方向（縦方向）の見え方を強調している。当たり前ではあるが、この稜線の入り方と面の見え方を工夫する事で、張った形や窪んだ形、厳めしい印象やソフトな印象を与える事ができる。また、今回は特に意図してはいないが、漆の塗り面に反射光が入る事で形を把握する見せ方もある。単に構造上加飾がしやすい形態であるなど、目的を特化させて形を作ると、表面が強調されて固い印象を与えてしまう場合があ

る。特に漆の質感は磨き上げた時の「近寄りがたさ」を持った艶の表現が多く、厳めしい形と近寄りがたい艶を併せ持ってしまうと、ただただ威圧的な表現になってしまう。今回の作品では側面に少し張りを持たせ、上面は緩やかに弧を描き底面に向かって入り込む形とし、安定感はあるが軽やかさを持った箱型をベースとした。

2. 加飾技法「変わり塗り」による文様表現

この作品は上面から側面にかけて変わり塗りという技法で仕上げ、二側面は蒔絵と螺鈿技法でカタクリと福寿草を描いている。大まかに分けると植物を描いた二側面では自然の豊かな恵みをイメージしたモチーフ表現を施し、上面から側面にかける変わり塗りでは、動的な生命のエネルギーをイメージしたマチエール表現を試みている。具体的に技法の解説と効果について検証したい。変わり塗りとは簡単に解説すると、黒漆に卵白を加え粘稠性の高い漆を作り、篋の先端に穴をあけた仕掛け篋で、漆のマチエールをつける技法である。(津軽塗りなどの地紋様として使われる場合が多い) この仕掛け漆と仕掛け篋を工夫し、塗り重ねる漆や研ぎ出しの具合を調整することで、オリジナルのマチエール表現が可能となる。しかし、実際自分がこの技法を使用する理由は他にあり、仕掛け漆を篋で打った時の飛沫の文様に、動的な力強さやパッションのようなものを感じるからである。今回は仕掛け篋の穴の形を変え、切り込みを入れ、葉の渦巻き文様の仕掛け篋を用いた。この篋で仕掛けを打った後金箔を全面に貼り、乾いた頃合いを見計らって砥石で研ぎ出す。すると金の面から仕掛け漆の黒い文様が研ぎ出され、(研ぎ出し具合を調節することがポイント) マチエールの印象を大方決定することになる。次に全面に国産の透き漆を7回ほど塗り、琥珀のような飴色に塗られた面をつくり、金箔と黒漆の文様をこの漆の面から透かして見せる。塗りの回数で文様の透け具合が変化するので、ちょうど良く文様を浮かび上がらせる表現がポイントである。この1ミリにも満たない飴色の漆の層が、空間・時間的な奥行きイメージ表現を担っている。一見ただの茶色く見える塗り面が、目を凝らす

と飴色の表面越しに文様が透けて見え、それを視線が追うことで文様の動きを感じさせている。琥珀のような時間を封じ込めた質感でもあり、その奥には動的な文様が広がり独自の表現を実現している。

3. 加飾技法「蒔絵・螺鈿」による文様表現

西木村の福寿草とカタクリの群生地は、その色が黄色と紫という補色対比具合が美しく、白い一輪草や露の臺などが顔を出す様は見事であり、毎年スケッチを行いモチーフとして使用している。カタクリは花がうつむき、花びらの先端が上に反り返るように咲くのが特徴であり、葉は肉厚で茶色くまだらの斑が入り、成長すると一株から複数の花芽がつく。花びらの薄紫が夜光貝という螺鈿の色調と大変マッチしているため、螺鈿の裏側に紫色漆を伏せ彩色し、膠で貼付け貝の縁を漆でくくり仕上げています。

またカタクリの表現で工夫したところは、以前は一枚一枚花びらを螺鈿で表現し、植物学的に正しい構造を意識して貼り合わせていたが、螺鈿のつなぎ目から受ける印象が少し固く、モチーフが持つ豊かな空間が表現しきれていないため、今回はシルエットを利用して夜光貝を加工した。クロッキーの線を活かしたシルエットを用いることで、花から受ける可憐なイメージを表現できたと思う。葉は葉脈を書き割り、蒔きぼかしで全体の形を説明し、斑の部分は地の漆面を残した形で仕上げた。背景には一輪草を線表現で蒔絵し、国産の素黒目漆という飴色の透き漆を塗り重ねて、一輪草を透かせてみせている。この一輪草の上にカタクリを重ねて蒔絵することで、奥行き感を強調し芽吹き始めた一輪草に視点を引き込む効果をねらった。

福寿草は黄色い花びらと、切れ目が入り放射状にのびる葉の形が特徴であり、その名前の通り黄金色で豊かな印象があり、土から芽吹く様はまさに春を告げる草花である。福寿草の花びらは白蝶貝で、葉は研ぎ出し蒔絵で仕上げていますが、花びらの表現はカタクリと同じくシルエットで貝を切り抜き、花びらの重なりは毛打ち(細い線で蒔絵を施す)で説明している。白蝶貝の裏に黄色漆で伏せ彩色を行い、貝に光が反射し(観る角度により)

黄色く発色することで、花から受ける印象を表現している。また蕊は金蒔絵で仕上げ葉の描写とバランスをあわせる程度の細かさで描いている。葉は形が複雑であり重なり合っているため、手前の葉の葉脈から先に描き、葉脈を全て蒔絵した後に葉のアウトラインから内側に向かって蒔きぼかしている。葉の重なりは書き割りと蒔きぼかしを利用して空間を表現しているので、全体で観ても部分でもまとまるように工夫した。この研ぎ出し蒔絵を駆使することで福寿草の葉がもつ、もっさりした質感が表現されている。背景には蔭の臺を描き、透き漆で透かせてみせることで奥行き感を表現した。

4. 今後の展開について

変わり塗り・蒔絵・螺鈿とそれぞれに役割と意味を持たせて、素材感とイメージ表現を両立させ精緻な技巧で魅せていくスタイルで制作している。この方法論を継続し熟成させていく考えであるが、展覧会場で作品を見た時に感じたことは、磨き上げた塗り面の周りを映し込む硬質な存在感や、方形の箱にみられるエッジの鋭さが若干気になり、観賞者に不必要な緊張感を与えているように感じた。これは漆工芸の技法にみられる特徴でもあるが、もう少し作品と人との距離が近づくような存在として成り立たせたいと考えている。（造形的な工夫や制作趣旨の表出の仕方で見え方も変わると思う。）今回は方形をベースにした曲面を持つ箱型を制作したが、今後は光を移し込むことで形態を把握させる回転体の飾り箱にも挑戦したいと考えている。箱形の形態と、変わり塗りの文様表現、蒔絵螺鈿によるモチーフの描写をバランスよく組み合わせ、引き続き秋田の自然をかたちづくる飾り箱の制作を提案していきたい。

（カラー図版p.167参照）

「Over the rainbow」制作について

森 香織

MORI Kaori

平成24年、秋田県上小阿仁村八木沢集落で行われたKAMIKOANI PROJECT AKITA 2012（大地の芸術祭 越後妻有トリエンナーレ2012 飛び地開催）に続き、今年度もKAMIKOANI PROJECT AKITA 2013が開催された。今回は上小阿仁村八木沢集落と沖田面地区を中心に、2013年8月10日（土）から10月14日（月）の約二ヶ月間、野外展示やアーティストレジデンスを中心としたイベントであった。「Over the rainbow」は八木沢集落での野外展示に向けて制作したインスタレーション作品である。

染色技法を用いて作品制作を行う場合、素材選びはその素材と技法や染料との相性、また扱いやすさ等を考え、絹やウール、綿・麻等の天然繊維が用いられることが多い。その理由の1つとして、多くの場合、室内空間での展示を前提としているからである。繊維素材そのものの特徴を考えると、野外展示向きの素材とは決して言えない。特に天然繊維は素材としての耐久性に乏しく、直射日光による退色の可能性も高い。特に夏季はこのようなりスクがさらに大きくなる。こういった制約の中で、比較的強度もあり退色しにくい素材を選ぶとすれば合成繊維を主とした布を用いることになる。

KAMIKOANI PROJECT AKITA 2012に出品した「microcosms」（写真1）は先に記したことをふまえ、長期の野外展示に耐えうる強度と色彩の維持、加えてワークショップでの模様染めが可能であること、この3点を満たす素材としてポリエステルとレーヨンの混紡生地を使用した。これを素材とし、オパール加工（植物性繊維のみに作用する特殊な糊を使い、透かし模様をつくる加工方法。生地上に糊を置き、乾燥後アイロン等で加熱す

る。加熱により植物性繊維部分が焦げ、水洗によって焼けた部分が抜け落ちる。化学繊維は残り、そこが透かし模様部分となる。）で模様を描き染色するという方法で制作した。

しかし約一ヶ月半もの期間を風雨に曝されていたこの作品は、会期終盤での退色が甚だしく、特にレーヨン部分は顕著であった。（写真2）その中でも西日が当たる位置に展示した6点は最も退色が激しく、野外展示における染色作品の難しさを経験することとなった。

今回のKAMIKOANI PROJECT AKITA 2013は開催期間が二ヶ月以上とさらに長期間の開催となったことから、作品の素材や形態をいっそう慎重に検討することが必須条件となった。

◎調査・制作準備について

6月半ば、現地調査のため八木沢集落を訪れた。今回どのような作品を制作するのか、また設置場所をどこにするのか、参加作家数名と共に集落を巡りながら話し合いを行った。当初は前回作品展示を行った農具小屋を考えていたが、小阿仁川にかかる2つの橋のうちの1つ「上ノ橋」と呼ばれている木製の橋（写真3）への展示を決めた。

この橋は2012年に初めて八木沢集落を訪れた際も気になっていた場所であった。当時は作られたばかりのようで手すりもなかったが、木製の橋と棚田や周辺の自然が調和し、魅力ある景観をつくっていた。この橋の魅力を生かしつつ、布という素材でどのような表現が可能であるのか、このことを課題として取り組むことになった。

今回のような制作では、まず「場所」と「素材」ありきで作品を考えなければならない。「場所」に関しては、ここだからこその作品、

この場所にとってのオーダーメイドの作品にならなければならないと考えている。「素材」としては前述の通りであり、さらに自らが専門とする分野での展開をどうするかも求められる。またKAMIKOANI PROJECT AKITAは「人」と「つながり」という大きなテーマを持っている。「場所」「素材」「テーマ」の3つを自分はどう解釈し表現するのか、それを自分自身に問うことが作品制作の第一歩となる。

そこで「つながり」というテーマと、橋が持っている「向こうとこちらをつなぐ」という機能を合わせることによって、何か表現できるものがあるのではないかと考えた。また、橋という言葉から連想されるものから「虹」というモチーフが浮かんだ。ミュージカル「オズの魔法使い」の劇中歌でも歌われているように、現代では「虹」という言葉は前向きでポジティブなイメージを持たれていることが多い。また「虹の架け橋」という言葉もあり、2つをつなぐものとして象徴的なモチーフと捉え、そこからアイデアを膨らませていった。

また、素材としての特徴をどう生かすのか、前回の経験をふまえた上で考える必要があった。今回はポリエステルオーガンジーを使用することにした（詳しくは後述の「素材について」を参照）。この素材は薄く軽い。この布が持つ透け感や軽さという特徴は、「虹」を表現するものとして適していると考えた。これらを総合的に考え、上ノ橋を「虹の架け橋」そのものにしてしまう作品を制作しようと考えたのである。

アイデアがある程度固まった段階で、橋への設置について具体的な問題点が出てきた。写真3でも分かるように、橋の途中から少しだけ角度がついているのだ。棚田側約三分の一がわずかに上にあがっている。橋から下げる布の上辺の角度を橋の下辺と合わせなければ、橋との一体感は生まれない。また、一色ごとの布も角度がついている部分と水平部分の幅をある程度合わせなければ、全体が均等なグラデーション、自然な虹のグラデーションという印象から遠くなってしまう。布を下げるための支持体として使うステンレスパイプの長さも平行部分と斜め部分とでは変

わる可能性もある。そのため、橋のプロポーションのより正確な数字が必要となり再び現地で測量を行った。

上ノ橋計測データ

橋全長 約3330cm
 水平部分 約2310cm
 斜部分 約1020cm（斜度 約5度）
 手すりの高さ 約85cm
 橋下から水面まで
 約450cm（7月7日時点）

このデータをもとに作品サイズを検討した結果、高さ2.5m、幅26.48mに決定した。

◎素材について

素材は前年制作した「microcosmos」の経験から、ポリエステル100%のポリエステルオーガンジー（写真5）を使用した。橋の全長に近い長さの作品になるため、生地面積は全体で65㎡近くになる。この大きな面積で重さを感じさせずモチーフに近づけた表現を求めての選択だったが、1枚仕立てで作した場合、存在感が薄くなり過ぎてしまう。また布の中でも軽量であるため川面の空気の流れに大きく影響を受ける可能性があった。荒天の場合、強度的にも問題がある。軽さを出しつつある程度の存在感を出すため、同色の生地を二枚重ねにして縫製することにした。

今回使用したポリエステルオーガンジーは140cm幅のものである。布の場合、織機の関係上、市販のものに関しては生地幅が大きく制限される。今回は生地幅を最大限に使うこととし、作品の全長と照らし合わせた結果、20色で虹のグラデーションを表現することにした。全171色の中から選択したものは、#168、135、192、189、173、169、198、120、197、157、149、16、34、106、123、5、148、171、183。この20色をそれぞれ5m使い、布幅と前述の計測データをもとに、このうちの6色を木橋の斜め部分にあてることとした。

◎縫製について

布の縫製に関しては強度を重視した。布幅

を最大限に使うことで布の両端にあるミミ（織製時に緯糸を折り返すためほつれないようになっている部分）の部分を活かした。また、斜めに裁断する6枚に関しては素材がポリエステルであることから、ヒートカッターで裁断することにした。ポリエステル素材は高温に弱く、熱を加えると溶ける性質を持っている。その特徴を利用して、ヒートカッターの熱で溶かしながら裁断すると、溶けた繊維同士が接着するのである。これは縫製するよりもほつれに対しては強い仕上げ方法になる。今回初めてこの方法を用いたが、合成繊維を扱う際には有効であることが分かった。

また、この作品では扱う布が大きいので、縫い合わせやステンレスパイプを通す部分等をどのような順番で縫い合わせるか、十分に検討しなければならなかった。

まず、2色の布を中表に縫い合わせ一組にする。次にパイプを通す部分を作り、二重になった布の両端を縫い合わせる。すべての組をこの段階まで終えてから、高さを正確の合わせるためにそれぞれの長辺を計り、余分な部分をヒートカッターで切り落とした。水平部分の布を仕上げ、その長辺に合わせて、斜め部分の6枚の長辺を調整した。20色が一連となって見えるようにするため、布の両端に3カ所ずつハトメを付け、隣り合ったもの同士をテグスで結んだ。これは作品が空気をはらみ風に揺れた時の動きが1枚の布として一体感のあるものにしたいと考えたためである。

◎展示方法について

今回はステンレスパイプを作品の支持体として用いた。布上部を筒状に縫製し、そこにパイプを通して布幅を保つようにした。最初のエスキース（写真4・5）の段階では1枚の生地の中でのグラデーションを考えていたが、全長が26mともなると実際には難しい。展示や運搬を人力のみで行えるサイズを考慮し、2色の布を縫い合わせ1組にしたものを10セット制作することにした。またその幅に合わせて、パイプの長さを278cm（水平部分）と234cm（斜め部分）の2種類とした。橋からワイヤーで吊るすための加工は、パイプの両端に小さい穴をあけ、そこにワイヤーを通

すことにした。パイプは目立たず生地の高さで弛まない太さが好ましいため、太さ15mmのものを使用した。

橋への設置方法は手すりの外側部分（15cm程度の幅）にステンレスパイプの長さと同じ間隔で木ねじを打ち、そこにステンレスパイプを下げるためのワイヤーをかけ固定した。単純な展示方法であったが、設置作業には2日間を費やすことになった。

展示期間中、アーティストトークやイベントを通して多くの意見を聞く中で「色」の重要性を強く感じた。

制作中はポリエステルの人工的な発色や素材の持つ光沢、約25×26mという作品として決して小さくないボリュームが周辺の景観になじむのだろうか、浮いてしまうのではないだろうか、と不安に思うこともあった。しかし、実際はまったく違う結果となった。人工的な色彩は周りの緑や風景をより美しく見せる効果をもたらした。自然という環境に存在する「色」は作品の背景になるのではなく、むしろ主役になるということ。この思いがけない効果によって、まさに「この場所のオーダーメイド」な作品になったのではないかと思う。

一方、盛夏から秋口への約2ヶ月半の展示は、やはり素材にとっては過酷だったようだ。期間中は悪天候の日も度々あったため、コンクリート製の橋脚との摩擦によって傷や汚れが出来てしまった。また生地同士繋げるためのハトメも半数近く落ちてしまっていた。このように素材の扱い方や強度に多くの課題が残った。

今回の作品「Over the rainbow」は、人の手で作られた「色」、それを自然の中に置くことの面白さを知ることとなった。自然という環境の中で行う展示において、色彩の可能性を強く感じる制作であった。

（カラー図版p.169-170参照）

陶素材を用いた空間構成・造形表現における今日的可能性と展開

斎藤 啓司

SAITO Keiji

1. はじめに

今作品は、来年度予定している個展を一つの成果発表・研究評価の場として位置づけ、その作品制作の過程における現在の進捗としての一作品である。

また、今後の研究計画や展望も含めて、自身の研究制作の内容を概論的に紹介させて頂く。

2. 研究制作における歴史的背景

自身の現在の表現における歴史的背景は、八木一夫氏の走泥社に始まり特に90年代辺りまで全盛であった、いわゆるオブジェ表現や新陶彫表現の一連の流れが、今現在過渡期を迎えていると捉えるならば、今後の陶による造形表現の今日的あり方を思慮したことに発している。

現代、つまり“情報”という形や定型をなさない非物質的な要素が主流の世界において、工芸という極めて物質的な造形が独自の存在意義を見出すためには、自ずと現代社会との接点を明確にすべく積極的なアプローチが不可欠になる。現代社会、近・現代美術、工芸の歴史や本質を今一度紐解き分析したうえで、工芸（陶芸）の特殊性を再認識し、個人的思想、現代社会、歴史性が重なり合う新しい文脈とその提示方法を見出す必要性が、こと工芸素材を表現の主軸に据える造形作家に対して、今まさにそれぞれの形で突きつけられていると感じている。

工芸が工業と美術の中間に長い間位置づけられてきた歴史的事実や、生活（日常性）に根ざした概念と、技巧を駆使した手仕事性や祭儀・呪術性といった非日常的要素の両側面を内包する物質性を備えた存在であることに

注視するならば、その歴史的文脈を理解した上で、非事物的な要素が主である現代社会における意味や価値の、再解釈と再定義が求められていると考える。

3. コンセプト概要

制作においてこれまで私は、現代社会に生きる自分自身という視点を背景として、コンセプトの中核として“マイナー性”、“地域・地方性”、“ストリート”といったキーワードを据え、陶が持つ素材・技法の特殊性やその歴史、また現代美術との接点を探ることで、陶表現における現代的可能性を模索してきた。

コンセプト構築の原初的衝動の発端においては、松井みどり氏が提唱した「マイクロポップ」の概念成立過程に依拠する部分が大きく、紹介の意味でもここでその宣言の引用に少し紙面を割かせて頂こうと思う。

「マイクロポップとは、制度的な倫理や主要なイデオロギーに頼らず、様々なところから集めた断片を統合して、独自の生き方の道筋や美学を作り出す姿勢を意味している。それは、主要な文化に対して「マイナー」（周辺の）な位置にある人々の創造性である。主要な文化の中で機能することを強いられながら、そのための道具を十分持たない人々は、手に入る物で間に合わせながら、彼らの物質的欠落や社会的に弱い立場を、創造力の遊びによって埋め合わせようとする。

マイクロポップは、また、人から忘れられた場所や、時代遅れの事物に目をつける。その場所で見つけた小さな事実―場所の隠れた意味を表すような―をもとに、人々や物を新たな関係性の連鎖のなかに置き換えながら、

コミュニケーションを促すゲームやつどいの場をつくり、共同体への新たな意識が育つきっかけをつくっていく。

マイクロポップの概念は、フランスの哲学者ジル・ドゥルーズとフェリックス・ガタリによる「マイナー文学」の定義と、フランス歴史学者ミシェル・ド・セルトーが主張した「日常性の実践の戦術」の理論に触発されている。二つとも、移民、子供、消費者など、常に「大きな」組織に従属している周縁者と見なされている人々が、その一見不利な条件を利用して自分たちに適した環境や新たな言葉をつくり、メジャーな文化を内側から変えていく。「小さな創造」の革命的な力についての方法論なのだ。

マイクロポップの「ポップ」という言葉も、ドゥルーズとガタリの言い回しから採られている。それは、アメリカのポップアートとは関係のない小文字のポップだ。それは、大衆文化のメジャーなスタイルを指すのではなく、制度にたよらず自分の生き方を決めていく、普通の人の立ち位置を示している。知や価値の体系の絶えまない組み換えを現代の状況として受けとめながら、彼らは日常の出来事の要請にしたがって自らの思考や行動の様式を決めていく。それは、高等文化と大衆文化の階層にかかわらず、様々な体験から情報を得、必要に合わせて知識を取り入れ組み替えることのできる大都市の住人やインターネットのユーザーの姿勢だ。この意味で、「マイクロポップ」は、マイクロポティカルでもある。文化の制度的な思考の枠組みやグローバルな資本主義や情報網による物神崇拜に抵抗して、「今ここ」の実質的な条件や要求に応えながら、独自の知覚や創造の場を見出し、確保しようとするその姿勢は、個人の自発的な決定能力の、つつましい力強い主張を示すのである。それは、子供のような創造力によって、しばしば使い捨てられる日常の安い事物や「とるにたらない」出来事をシンプルな工夫によって再構成し、忘れられた場所や時代遅れの物や、用途が限定されている消費財に新たな使い道を与え、人を自らの隠れた可能性に目覚めさせる。マイクロポップな姿

勢はこのようにして、凡庸な事象に潜む美を見出し、人と物が新たな関係性を結び、意味を得る文脈をつくり出していくのである。即ち、商業的社会的抑圧的法則や、個人の判断を飲み込むグローバルメディアに屈することなく、「自らが（現代社会を）生きていくための場所を勝ち取る可能性を与えることを目的」とする。現代社会における作家と観客両方の感覚の刷新、まずは、作る側である自分自身の感覚の刷新についての新たな試練の始まりであり、今後続く命題でもある。」

4. 研究制作内容・目的

大きな研究制作における成果としては、以下3つに大きく分類できるコンセプトを掘り下げ、自身の表現形態の現代における意味や価値を探究し、それをある一定の規模を持った制作発表にフィードバックすることを最終的な目的としており、繰り返しになるが、今制作はその一片を担うものである。

- ① 日常の中で何気なくふと目にする、廃墟、母屋、ゴミのようなモノ、現代における社会生活における日常非日常的、或いは身近に存在する“わび”的な要素の抽出と意識化。
- ② 陶素材が持つ特殊性を背景に、対象の模刻に接近する手仕事を用いた造形化とインスタレーション及び遊戯的構成によって、メタ的な意味性・価値への変容と再定義を試みる。
- ③ 素材・技法を造形表現の方法論の中心とする陶オブジェ文化からの意識的逸脱と、現代性を背景とした独創的表現・コンセプトへの到達。

研究全体としては、日常と祭儀性・呪術性、“ストリート”といった独自性と特殊な価値基準を備えた場所や現代性を象徴する文化、そして自然崇拜やアニミズムといった要素、陶素材を用いた造形表現が内包する今日の意味性が融合した空間構成の成立と高い次元での表現を目指す。上記象徴物をモチーフとし

て、陶素材の特殊性や手仕事を経て造形化し、場や事物が内包する可能性を抽出、そして表示する。

今後の主な活動内容・計画は以下①～⑤を念頭においている。

- ① フィールドワークの手法を用い、地方・地域における自然崇拜・古代信仰・アニミズム信仰などにおける象徴物・神物、祭儀や呪術的儀礼などの内容・歴史・意味の調査・記録。
- ② 茶の湯文化や民藝運動等の歴史・概念と現代社会における意味の探求。
- ③ “ストリート”における“わび”的もしくは非日常的、風化や劣化、記憶を内包しているであろう象徴的モノ・コト・場所の抽出及び調査・記録。そこにまつわる個人史・地域史の抽出・記録。
- ④ 自然崇拜や生と死、土着性・地域性や手仕事（工芸性）、コラージュやモノ・コト間における関係性の抽出とその再構築、又、ランドアートやアウトサイダーアート、時間や空間構成などといった要素をコンセプトとしている、表現・作家・作品の抽出・解析。
- ⑤ ①～④を踏まえた陶素材とした作品表現の提示及び、定期的な作品発表と研究へのフィードバック。

5. 素材・技法について

自身の制作は大きく捉えると、陶芸素材と技法を用いた、形態とテクスチャー・装飾の探求、そのピースを用いた空間構成と考えている。自身が今現在持ち得る技法と素材に対する知識を、表出を目指す対象に即して臨機応変に使い分けたり組み合わせたりすることを、自身の素材・技法研究の中心的方法論として据えている。

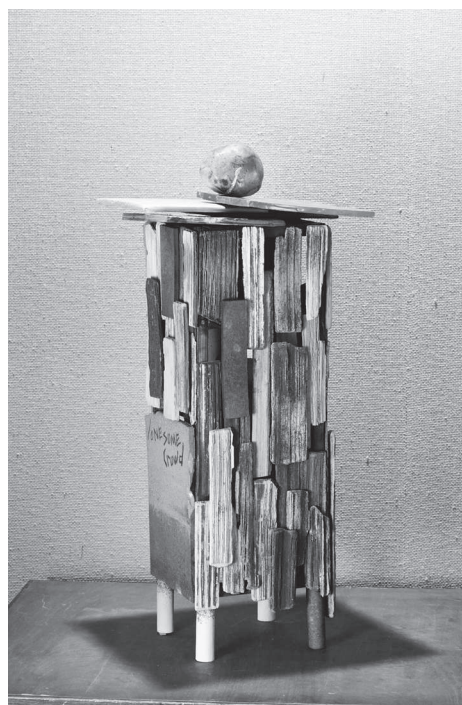
例えば、土・釉薬原料の種類や数は言うまでもなく、土でいうならば乾粉の状態から泥

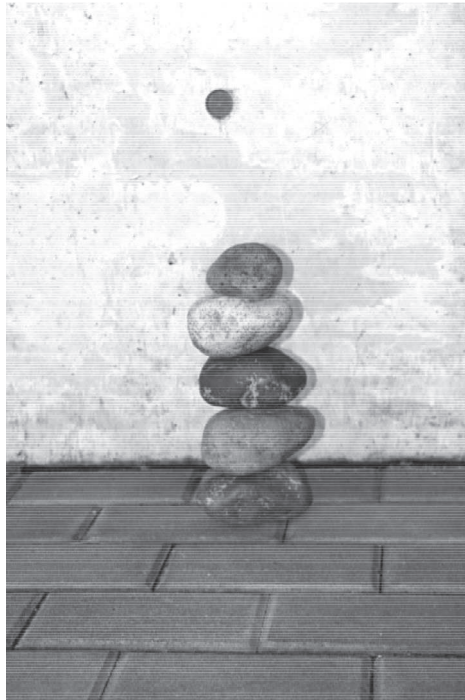
粧の状態まで、釉薬でいうならば原料そのもの状態から上絵つけに至るまで、はたまた素焼き、本焼きしたものも素材として再評価できるとするならば、マテリアルの組み合わせや調合は無限に広がることになる。瞬間的な発想も取り入れながら、目指す表現に根ざした装飾・テクスチャーをそのつどテストも含め探求し、より高い次元へのクオリティの向上を目指すと同時に、その過程と焼成結果をデータとして記録していくことが、現在の素材研究の根本である。

また技法についても、ロクロ、タタラ、鋳込み、手びねり、型成形などの如何を問わず、目指す形態に即して使い分けまたは組み合わせる中で、独自の技法を見出すと同時に、技巧としての精度の向上を出来る限り押し上げていくことが、技術研究の大きなテーマである。

6. その他参考作品

これまでの作品の経緯の一部を簡単にではあるが提示する。最終的な発表に至るまでの試行錯誤、更には手掛かりとしていきたい。

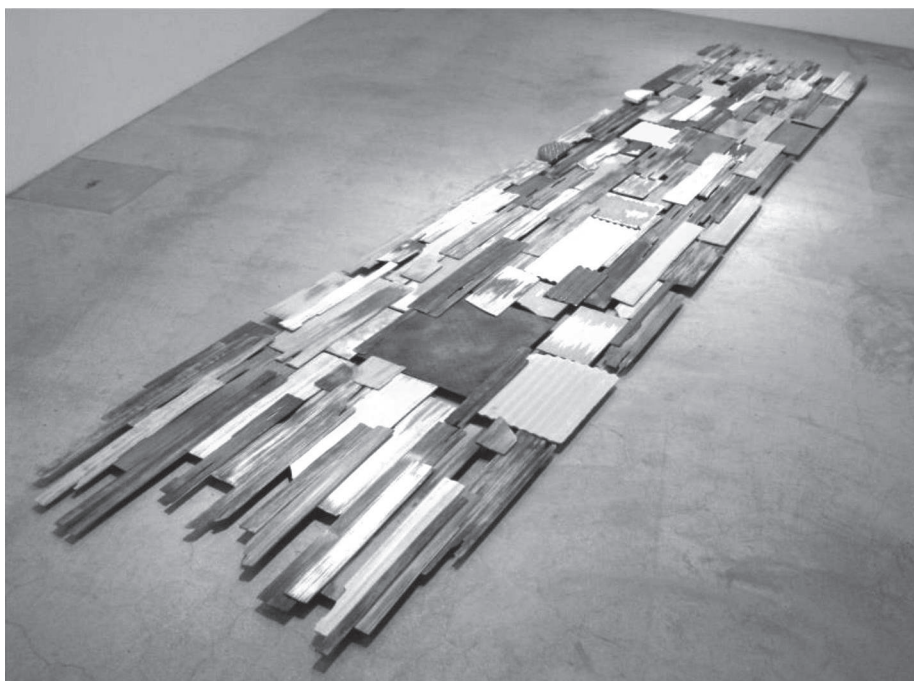
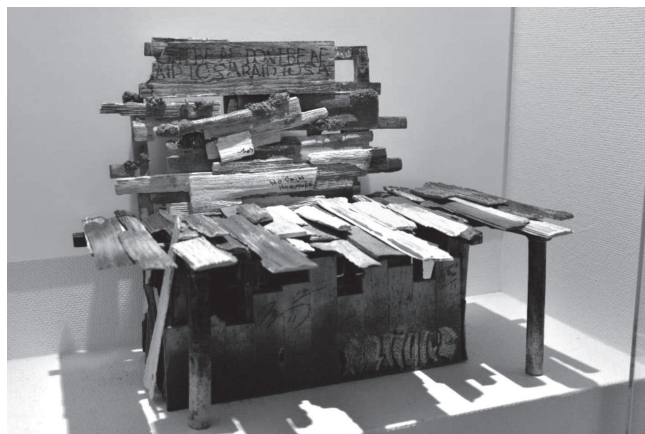




〈参考文献〉

- ・『マイクロポップの時代：夏への扉』
松井みどり 著 PARCO 出版
- ・『境界の美術史』
北澤憲昭 著 ブリュッケ
- ・『美術手帖2013.07・12』美術出版社

(カラー図版p.171参照)



「婚礼祝い」制作について

佐々木 詩織

SASAKI Shiori

はじめに

心で起きていることと現実に見えるもののギャップに戸惑うことがよくある。

例えば、イヤホンから流れてくる曲に踊りだしそうな手足を必死に押さえて機嫌よく歩いている、曲は誰にも聞こえていないし、私の興奮も伝わりはしない。どんなに幸福な気持ちであっても、傍から見ればただの機嫌よく歩く人だ。

目に見えていることしか人に伝わらないのは、もちろん当然のことである。だが、私は上手く理解できず、時折ショックを受ける。私の心の中で起きていることと、身体を通して見せていることが一致していないのだ。その都度、心と身体が近くあってほしいと思う。

1. 制作背景

私は以前、自分の気持ちを大好きな人へ視覚的に伝えるための服を制作した。私の中には、爆発的に何かを大好きになる気持ちがある。その気持ちを形に表してみようと考えた。服の制作によって、高揚した心と何も起きていない現実との距離を無くしたかったのである。

制作対象に服を選んだのは、見て瞬時に伝わるものにしたいからだった。人間の身体を視覚でとらえた時、ほとんどの面積が服に覆われているため、服はキャンバスのようなものといえる。また、服とは個体を識別するためにある。私は制作した服を着ることによって、相手から個体として認識され、かつ、相手の記憶に残りたいと考えた。

完成した服には、当日までの気持ちが全てパッケージされていた。服を見た家族からは、思いを服に乘せるという考え方は着物と同じだと言われた。なるほど昔は、祝いや祈祷や愛を文様に込め、思いを着物に託していた。

私の制作も同じであった。してみると、この制作に向けた気持ちは、ものづくりの根源であるように思えた。以来、「思いを服に乘せる」ということに関心を持ち、自身の制作のひとつのテーマとなっていた。

2. 動機

2013年夏、私は初めて、親しい友人の結婚式に招待された。再び、心の中にある喜びと身体に表われていることの不一致に違和感を覚えた。抱いている違和感を解消し、喜びを叫ぶように表現したかった。こうして、結婚式の二次会での着用を想定した服の制作に至った。作品名は「婚礼祝い」である。

3. 制作準備

3-1. 構想

制作するにあたり考慮しなければならないのが、ゲストの服装マナーに乗っ取った服であるということだ。初めて参加する結婚式なので、マナーについて聞き取りや文献を読むといった調査を事前に行った。結果、注意点は7点に絞られた。

- ① 花嫁の色である白や淡い色は避ける。
- ② 黒は無難であるが、若者には、年相応の明るく華やかな衣装が求められる。
- ③ 基本的には無地が好ましいが、多少の柄であれば構わない。
- ④ 殺生を連想させる為、動物柄は避ける。
- ⑤ 近年流行している、バイカラーと呼ばれる、服の上下や前後で色が切り替わっているものは、「別れ」を意味する。
- ⑥ ⑤と同様の理由により、切り替えのない、一枚布からできた服がよい。
- ⑦ 肌の露出が多い服は避け、スカートの丈は長くて膝丈が望ましい。

以上を考慮して、次のような構想を固めた。

型：Aラインの膝丈ワンピース。

素材：一般的なパーティードレスは、シフォン、絹、サテンといったしなやかで華やかさのある素材を使用している。それに倣い、絹を選び、中でも、光沢のある富士絹を使用する。

技法：手描き友禅。量産することのできない思いを線のひとつひとつに込めるように制作する。

配色：若者らしい明るい配色。

3-2. 柄のモチーフ選定

長崎巖氏の『きものと文様』による吉兆文様の記述をまとめておく¹。

吉祥文様とは、古来より伝わる、幸せを祈り祝う心や喜びを表現した文様である。飛鳥時代から奈良時代、中国や西アジア、あるいは中国経由で南方から伝えられた様々な舶来染織品が日本にもたらされ、染織技術や意匠はその影響を強く受けた。文様もその一つである。その後の文化の国風化に伴い、文様の取舍選択と和様化を繰り返し、現在の形となったということである。あまり柄を主張させずに、祝いの気持ちを込めるデザインを考えた結果、祈祷や思いの代わりに使用されていた吉兆文様を用いることにした。

吉祥文様は膨大な種類があり、全てが慶びを表している。吉祥文様の中から、より二人の幸せが末長く続くように、という願いが込められるものを選出し、以下の6種類を使用した。藤井健三氏の著作から、文様の説明を引用する²。

- ① 七宝
輪を重ねて四方を連ねた図形。絶えることのない永遠の連鎖と拡大を意味する。
- ② 青海波
波の様子を三重の半円を連続して積み

重ねることで表現した幾何学文様。絶え間なく広がる波の力が幸福をもたらすとされる。

- ③ 立涌
波状の縦筋を等間隔に並べた縞模様。水蒸気が沸き立つ様子を表し、運氣盛んで上昇の兆しを意味する。
- ④ 扇
開いた扇の形で表され、扇面紋ともいう。広げる構造から末広と呼ばれ、発展や繁栄、開運を暗示する。
- ⑤ 薬玉
綿織の裂地に香料を詰め、菖蒲の造花とともに五色の糸を長く垂らした形状の袋物。端午の節句に室内に吊るして邪気を祓い、悪疫を除けるため、七五三の晴れ着によく使われる文様。
- ⑥ 鶴
単独では長寿の意味として使われるが、番が嘴を開閉する阿吽形に夫婦としても表されることも多い。松や亀と組み合わせて夫婦の和合や繁栄、子鶴と交えて家庭円満を願う徴とした。

3-3. 構成

モチーフは裾に重点的に置くこととした。配置については、着物の区画構成が参考になった。時代によって技術や流行が異なるので、着物にはさまざまな文様の区画構成が存在する。区画構成の中でも、背面の右肩に重点を置き、左袖から右腰を経て右裾へ展開する「寛文文様」と、主に裾部分に文様が表される「裾文様」に注目し、右肩と裾にモチーフを集中させることとした。

3-4. 色彩

色彩を考えるにあたり、事前にドレスの色について2つの調査を行った。ひとつは、結婚式に参加したことのある20代～60代の知人への聞き取り調査。もうひとつは、雑誌やお店を見ることによるトレンドの調査である。そうしたところ、近年のドレスは豊富なカラーが展開されているにも関わらず、マナー違反を恐れ、多くの人が黒やネイビー、ベージュといった落ち着いた色合

いのものを選ぶ傾向にあると分かった。マナーは守られるが、会場の華やかさが失われる。しかし、ゲストも式を彩る花であるのだから、自分の着用するものは華やかにしたいと考えた。

調査結果から、会場は大人しい色で溢れることが予想された。場に鮮やかな色を添えるため、大げさに明るいコーラルピンクをベースとし、女性らしさの演出効果が期待できる全35色を決定した。

4. 本制作

全ての構想が固まり、本制作に入る。

- ① 型紙作成・下絵・下絵付け
作成した型紙に下絵を描き、112cm巾、3.5mの富士絹に、青花で下絵を写す。
- ② 糊作り・糊置き
もち粉と糠で作った糊を渋筒に入れ、下絵に沿って糊を置いていく。
- ③ 水地入れ・豆地入れ
布全体に霧を吹く。乾燥後、すりつぶした大豆と煮溶かしたふのりをそれぞれ漉し、ふたつを合わせて作った地入れ液を布に引いていく。
- ④ 色作り・色差し
酸性染料をお湯に溶かして色を作り、地の部分を残して色を差していく。薬玉の花と葉・鶴・扇の部分にグラデーションを施し、画面に動きを与えた。
- ⑤ 中蒸し・伏せ糊
一度、布を蒸し器で蒸す。乾燥後、④で色を差した部分をねば糊で伏せ糊し、その上にひき粉をまく。
- ⑥ 地染め・本蒸し
刷毛で地色を入れていく。今回は色を見て、地染めを2度行い、理想の色へと近づけた。
- ⑦ 水元・乾燥
蒸しあがった布を水に浸し、送り洗いを

しながら糊を落とす。糊が完全に落ちたら綺麗な水で洗い、乾燥させる。

⑧ 型紙写し・裁断・縫製

布をアイロンで整え、型を写す。型通りに裁断し、ミシンで縫製する。

5. 完成品について

制作期間は約1ヶ月半。着丈は約90cmで、ある程度着こなしがアレンジできることを考え、ベルトマークをしても裾が膝丈の長さを保てるように、丈は長めにとっている。また、首と脇周りに少し余裕を持たせ、着用するインナー次第で服の印象を変えられるようにした。裏地には、吸放湿性に富み、静電気が発生しづらく、滑りのよいとされるキュプラを使用し、着心地にもこだわった。(完成品は図版ページを参照)

おわりに

制作過程において、美術についてあれこれ思考を巡らせる中で、今の自分のことのような文章に出会った。『現代美術の迷路』の中で、ヴィクター・バーキン氏は次のように述べている³⁾。

「ギルバート・ライルは、『精神という概念』の中で、この世界（常識の世界）を次のように描いている。人間は……二つの並びあった歴史を生きている。一つは彼の身体の中に、そして身体に何が起こったかということで構成された歴史であり、もう一つは彼の精神の中に、そして精神に何が起こったかということで構成された歴史である。一番目のものは公的であり、二番目のものは私的なものである。第一の歴史の中の出来事は物理的世界の中の出来事であり、二番目の歴史のそれは心的世界の出来事である。」

この文章は、まるで冒頭で述べた「心と身体との距離による戸惑い」のことを指しているかのようであった。わたしは心的世界を物理的世界にもってこること（実体化すること）で、二つの世界をひとつにしたかったのである。そして恐らくこれが、わたしが美術をやっている現段階での理由なのだろう。美術に対

して自らが抱えるいくつもの問いの内のひとつ、「なぜ制作をしているのか」という問題が解けたような気がした。

「美術」という言葉はわたしを迷わせる。つい定義したくなるが、どんな説明を聞いても、どこか腑に落ちない。勘ぐり悩む。しかし例えば、ノラ猫は猫に過ぎないけれど、誰かにとっての「たま」、誰かにとっての「マリー」というように、1匹の猫に対し、それぞれが違う名前をつけている。同じように、「美術」も言葉に過ぎず、それぞれが名前をつけるものなのではないか。私は「美術」について、今回の制作を通して私なりに名前をつけてみた。これが正しい名前なのか、返事をしてくれるのか、ひとまずは呼び続けてみたい。

参考文献

1. 長崎巖 (1999)
『きものと文様』
講談社
199-198頁参考
2. 藤井健三 監 弓岡勝美 編 (2008)
『織り帯にみる日本の文様図鑑 帯と文様』
世界文化社
68, 85, 109, 129, 206頁参考

藤井健三 監 弓岡勝美 編 (2010)
『着物文様辞典いろは』
ピエ・ブックス
52, 96, 135, 150, 164, 177頁参考
3. ヴィクター・バーキン (1994)
『現代美術の迷路』
頸草書房
282頁参考
(カラー図版p.173参照)

カラー図版

皆川 嘉博
MINAGAWA Yoshihiro

図-1:「ゆるやかな活動」熊谷峻



図-2:「Urns」境田亜希



図-3:「月に近づく時」小山内愛美



図-4:「プシュケとアモル」伊藤早苗



図-5:「からす」中里愛海



図-6:「ますます不完全な僕たちは」
藤本尚美



図—7：「離別」 福田竜也



図—9：展覧会場風景



図—8：「源流—神話の民—」 皆川嘉博



図—10：初日、AKT秋田テレビ局の取材



図—11：リーフレットA4版フルカラー500部



鈴木 司
SUZUKI Tsukasa



「春島1304」

P150号 (H1620×W2273mm) カンバスにアクリル 2013年
第67回二紀展 国立新美術館 2013.10.16～28

山本 太郎
YAMAMOTO Taro

『若菜上』源氏絵をルーツにした現代的絵画表現について参考図版 1



図1 土佐光起筆 源氏物語図屏風 若菜上 江戸時代 17世紀
154.6×359.7cm フリア美術館

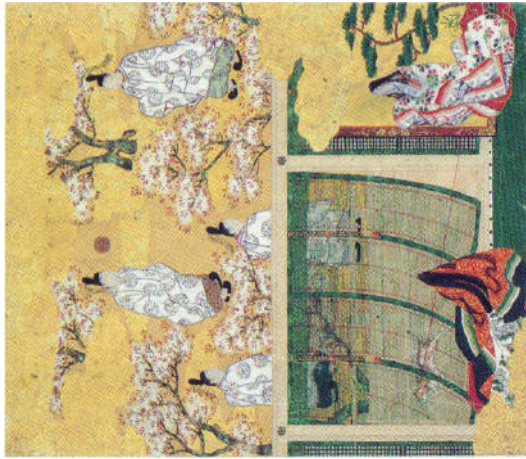


図2 土佐光古・長次郎筆 源氏物語画帖 若菜上
桃山時代 17世紀 25.7×22.7cm 京都国立博物館



図3 作者不詳 誰か油屏風 (六曲一双のうち左隻) 江戸時代 17世紀 149×346cm 出光美術館

『若菜上』源氏絵をルーツにした現代的絵画表現について参考図版 2



図4 山本太郎筆「若菜上」紙本着色金彩 2013年 二曲一双(各168×185cm)
©YAMAMOTO Taro Courtesy of imura art gallery

熊谷 晃
KUMAGAI Kou



変塗蒔絵螺鈿箱 雪どけ
乾漆・蒔絵・螺鈿・変塗り
H150×W250×D130

森 香織
MORI Kaori



Over the rainbow
布（ポリエステルオーガンジー）
H2500 W26480mm



写真1 上小阿仁プロジェクト2012 出品「microcosmos」

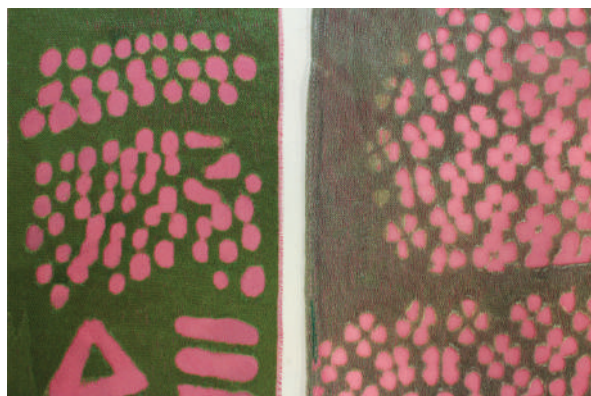


写真2 退色比較。左：サンプルとして染色したもの。右：作品部分。約1ヶ月半の野外展示後のもの。



写真3 展示場所の上ノ橋。



写真4 エスキース①

写真6 ポリエステルオーガンジーのサンプル。171色から20色を選ぶ。



写真5 エスキース②

斎藤 啓司
SAITO Keiji



『pile』
2013
陶
H1350×W250×D300(mm)

佐々木 詩織

SASAKI Shiori



「婚礼祝い」
ワンピース
絹、酸性染料
手描き友禅、ソーイング
2013

ク」の系譜として考察している（『象徴の貧困』新評論、二〇〇六年）。

^{一五} 港千尋はショウヴェ洞窟の動物の群れの描写に、十九世紀後半になつてから現れた動物写真（クロノフォトグラフィ）技法の先駆を見ている。概念空間を変形させる「四次元的バースペクティブ」についても、下記の書籍を参照。『洞窟へ心とイメージのアルケオロジ』せりか書房、二〇〇一年。

^{一六} デヴィッド・ルイス『ウィリアムズ『洞窟のなかの心』港千尋訳、講談社、二〇一二年。

^{一七} 中沢新一『狩猟と編み籠 対称性人類学Ⅱ』講談社、二〇〇八年。

^{一八} 石倉前掲論文、一六六～一六八ページ。

^{一九} 中沢新一『カイエ・ソバージュ』講談社、二〇一〇年

^{二〇} 同書、四〇四ページ。

^{二一} モーリス・レーナルト『ド・カモメラネシア世界の人格と神話』坂井信三訳せりか書房、一九九〇年、一三三ページ。

^{二二} フランシスコ・ヴァレラ、エヴァン・トンブソン、エレノア・ロッシュ『身体化された心 仏教思想からのエナクティブ・アプローチ』田中靖夫訳、工作舎、二〇〇一年。

フリカのカラハリ砂漠にも、満月と新月の夜になると、人びとが円になって踊り続ける伝統がある(図12)。オーストラリアや、南北アメリカ大陸、ユーラシア大陸にも同様の伝統があることは、民族学者たちの報告を見れば明らかだ。このような例は枚挙に暇がないが、古代から現代に至るまで、音楽やダンスが満月の夜と関係づけられることが多いのは、月がもつ、根源的な運動性やリズムに由来している。

天空に浮かぶ月は、汲めども尽きせぬ贈与の泉であり、あらゆる生命と夢想の根拠である。それは宇宙と女性という、根本では同じ現実に帰属する謎の起源である。「コルスコピア型」の思考は、フランシスコ・ヴァレラのような認知科学者が「根源的な循環性」と呼ぶ、生命と自然の秘密に触れているのだ^{三〇}。そこでは内側にあった人間圏のシステムが、広大な自然圏のシステムと「クラインの壺」(図13)のよう継ぎ目なくに繋がっている。そこでは人間は自然であり、自然は人間である。論理学のスタンダードな手順にしたがえば、これは有限が無限であり、無限が有限であると表明するのと同じ致命的矛盾に満ちた、すなわち「狂った[unatic]」認識である。

だが、アナロジカルな狂気こそがあらゆる活力ある思想の秘密であることを、いったい誰が否定できようか。月が死んでよみがえるのと同じように、むしろ洞窟という場所に退却することによって、人間は自然に成り、もう一度その自然からまた人間に還っていく。これこそ「クラインの壺」と同様に、当時の人間たちが生成変化を実現する手立てだったのかもしれないが、女たちは自分たちの身体をとおして、とっくにこの冒険に挑んでいたのだった。洞窟は、反転した炉の火であり、文字通り皮膚を裏返された女性像である(それゆえ洞窟壁面は胎盤のように来訪者をつつむ)。逆向きの言い方をすれば、炉と女性像は、洞窟そのものが果たす振じれた容器としての機能を、逆転しつつ担うことになるのだ。懐胎と出産という体験をとおして、母は洞窟となる。つまり自ら一体の「コルスコピア」

となつて、この世界に新しい生命を生み出すのである。

- 一 「ヴァーナス」というメタファーをめぐる議論については下記の論文を参照のこと。
石倉敏明「裸の精霊 後期旧石器時代の女性小像について」『多摩美術大学研究紀要 24』所収、二〇一〇年。
- 二 Clive Gamble, *Interaction and alliance in Paleolithic society*. *Man* 17, 1982, pp.92-107.
- 三 スティーヴン・ミズン『心の先史時代』松浦俊輔・牧野美佐緒訳、青土社、一九九八年。
クロード・レヴィ・ストロース『野生の思考』大橋保夫訳、みすず書房、一九七六年、二八六ページ。
- 四 ミズン前掲書、二〇九ページ。
- 五 ボールドウィン・スペンサー『豪州原住民の研究』田村秀文訳、有光社、一九四三年、二八一ページ。
- 六 John E. Pfeiffer, *The Creative Explosion: An Inquiry into the Origins of Art and Religion*. Harper & Row, 1982.
- 七 ナイトはギャンブルの仮説を手がかりに、オーストラリアの儀礼を参照例として詳細に論じている。Chris Knight, *Blood Relations: Menstruation and the Origins of Culture*. Yale University Press, 1991.
- 八 Joseph Campbell, *Historical Atlas of World Mythology, Volume 1: the Way of the Animal Powers Parts 1 and 2*. Harper & Row, 1988, p.68. 以下は以下の書籍に引用された翻訳を参考にした。A.ベアリング+「キャッシュユフォード」図説『世界女神大全』森雅子訳、原書房、二〇〇七年、五ページ。
- 九 Alexander Marshack, *The Roots of Civilization: The Cognitive Beginnings of Man's First, art, Symbol and Notation*. McGraw-Hill, 1972.
- 一〇 パスカル・ボイヤール『神はなぜいるのか?』鈴木光太郎、中村潔訳、NTT出版、二〇〇八年、四四―四五ページ。
- 一一 Merlin Donald, *Origins of the Modern Mind: Three Stages in the Evolution of Culture and Cognition*. Harvard University Press, 1991.
- 一二 ドナルドは「現生人類の心的な発達過程として(1)挿話的文化、(2)模倣的文化、(3)神話的文化、(4)理論的文化という四段階の進化仮説を想定している。ドナルドによれば、外部シンボル貯蔵体(BSS)はこのうち、(3)神話的文化から(4)理論的文化への移行段階で発達を遂げた。Donald前掲書、二六九ページ―三六〇ページ。
- 一三 記憶の外部化という主題についてはアンドレ・ルロワ・グレーランの古典的研究『身ぶりと言葉』(荒木亨訳、新潮社、一九七三年)を参照。哲学者のベルナル・ステイグレルはこの知見を引き継ぎ、シンボル表記の歴史を「記憶技術(ムネモ・テクニッ

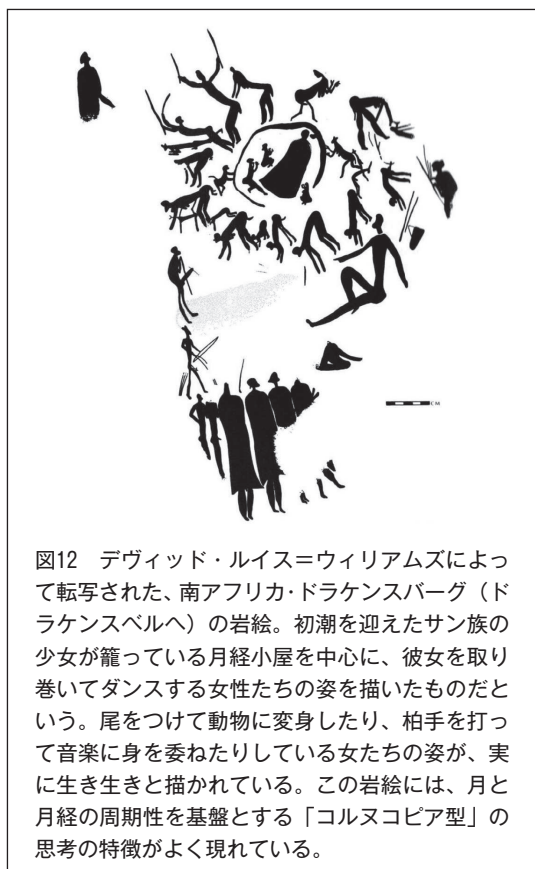


図12 デヴィッド・ルイス＝ウィリアムズによって転写された、南アフリカ・ドラケンスバーグ（ドラケンスベルグ）の岩絵。初潮を迎えたサン族の少女が籠っている月経小屋を中心に、彼女を取り巻いてダンスする女性たちの姿を描いたものだという。尾をつけて動物に変身したり、拍手を打って音楽に身を委ねたりしている女たちの姿が、実に生き生きと描かれている。この岩絵には、月と月経の周期性を基盤とする「コルヌコピア型」の思考の特徴がよく現れている。

ここでは、すでに「有るもの」が「別の有るもの」に変形されていくようなシュミラークルの体系ではなく、無意識に蠢くカオス運動のなかから「生成しつつあるもの」として価値が出現する、富の創造過程の秘密が語られている。中沢新一はこの「無尽蔵の富を生み出す不思議な器」という神話的なイメージが、後期旧石器時代の芸術療乱期から現代に到る人類の歴史のなかで、繰り返し「贈与」や「増殖」をめぐる想像力を具現化してきた、と主張する。さらに、アーサー王伝説に現れるキリスト教の聖杯伝説や、フランソワ・ケネーを始めとする重農主義の経済学思想のなかにも、コルヌコピア神話が語ろうとしていた、古代的な贈与論思想の直接的な反響を読み解こうとするのである。ここには経済と芸術をつなぐ、人類の心の秘密が語られているのだ。

ローセルの女性像に込められた「コルヌコピア型」の心的トポロジ構造を辿っていくことによって、このイメージが本当に伝えようとしていた思想が明らかにになる。それは単に人間圏の外からエネルギーを贈与する、大地の生産力をあ

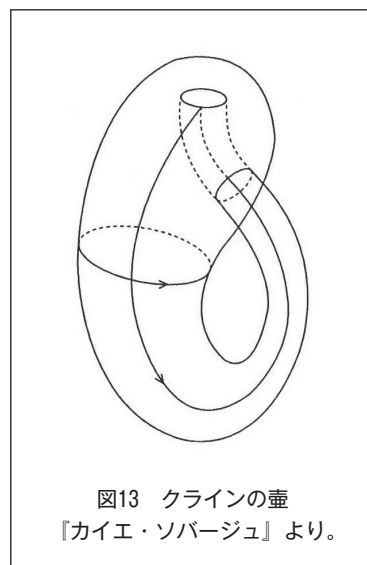


図13 クラインの壺
『カイエ・ソバージュ』より。

かで、根本的な重要性をもつと思える。たとえば、旧石器芸術の主要な問題は、新石器時代より後には自明なものとなる分節された空間的秩序の認識より、むしろ前空間的なエネルギーの増減に関わる認識だということが、「コルヌコピア」のイメージによって喚起されるだろう。

たとえば貯水プールや溜池に張られた水のように、生命力を静止した「存在」の状態に還元しようとするある種の近代的な思考と異なり、「コルヌコピア型」の思考はそれをダイナミックに沸き出す贈与の泉として理解する。月はその引力で海の満干を引き起こし、夜ごとに膨らんだり萎んだりする変化の過程をくりかえしながら、生と死の岸を無限に往還する。このことから、妊婦が月の引力の影響を受けるとか、赤ん坊が満月の日に生まれやすいという言い伝えは、日本列島だけでなく世界中に見られる。また、女性の排卵と月経も、月の運行周期によって大きく影響を受けると言われる。コルヌコピア型の思考は、こうした宇宙的な周期性の次元を、人間的な価値の増殖の次元に結びつけるのである。

リフ島のブラの首長は、村を訪れた民族学者のモリス・レーナルトの前で「踊りはすべてそのときの月の活動から来る」と語ったという^二。このことは月の周期性が、いかに人間の身体運動と結びつけられているかをしめしている。南ア

らわすばかりでなく、死と再生のプロセスを無限に繰り返しながら何度でもよみがえるエネルギーの循環運動（それは月の周期と比喩的に同一視される）をあらわすのである。このことは、芸術表現や宗教儀礼の歴史のな

置された火」のあいだには、一貫したエネルギー転換の思想が潜んでいた可能性が高い^{一八}。このエネルギーは、動物たちだけでなく、そこに入る人間たちをも生まれ変わらせる。その意味では、洞窟そのものが周期的な復活を可能にする再生の舞台であり、いわば最初の母胎とでも呼ぶべき、特別な場所として機能する。興味深いのは、この洞窟と、ヴィーナス像と呼ばれる持ち運びできる「裸の精霊」の姿が、どちらも母胎を強調した比喻で統一されているということだ。洞穴の奥深くから、あるいは洞壁の向うから垂直に降り注ぐエネルギーは、つまりあの三日月型のバイソンの角があらわす女性胎内の周期性や、夜空に消滅と再生を繰り返す月に潜む力と同種のものである。このアナロジー系列は、次のようにあらわすことができる。

月の死と再生…女性の月経周期…洞窟儀礼…生物界の生命更新

後期旧石器時代の生命思想をこうして整理すると、ローセルの女性像がもっているバイソンの角は、いわば洞窟そのものの全体性を圧縮したシンボルであり、高次の「流動的知性」と宇宙を循環する「流動的生命力」を同一化したエネルギーをあらわしていることが見てくる。ローセルの女性像自身は、おそらく死よりも生を、暗闇よりも満月の豊饒に関係を持つているが、その背後には果てしない暗闇の中から生まれる新しい生命の秘密が隠されているのである。

おそらく、このことをもつとも深く認識しているのは、この女性像を「コルヌコピア (Cornu Copiae)」型の思考の現れと見る、中沢新一の研究だろう(『愛と経済のロゴス』^{一九})。「コルヌコピア」とは、紀元前五世紀頃からギリシアやローマ世界で表現されるようになった神話的なイメージで、一般的には動物の角など三日月型の形をした杯をあらわす(図10参照)。「豊饒の角」と訳されるように、それは泉のようにとめどなく酒や乳が溢れる無尽蔵の椀であり、決して尽きるこ



図10 ブトレマイオス3世の金貨。「コルヌコピア」が描かれている。中沢新一『カイエ・ソバージュ』より転載。Marc Shell, *Money, Language, and Thought*, John Hopkins University, 1993.

とのない純粹な「贈与する力」を表現するという。

(「コルヌコピア」という概念は)もともとは古代のローマで使われていたことばで、豊穡の女神をあらわしています。象徴的には、たぶん山羊の角だと思いますが、それを杯にして、その中から果物やら花やら緑の葉っぱやらが、あふれかえっている様子に描かれます。空中に浮かんだ杯から、つぎからつぎへと豊かな

富があふれ出てくるように、現実の世界のモノでありながら、無から有が創造されるように、現実の富を生み出す能力をもったものが、コルヌコピアなのです^{二〇}。



図11 〈聖杯を運ぶ天使〉『ブレイフェア祈祷書』15世紀イギリス、ジョーゼフ・キャンベル&ビル・モイヤーズ『神話の力』飛田茂雄訳、早川書房、2010年より。

物の諸相がいきいきと描写されているのだ。

水鳥のデザインについても、同じことが言える。たとえば動物の骨や牙の表面には、カモ、ガチョウ、ツルといった水鳥のデザインが描かれることが多いのだが、洞窟付近の生活空間からは、こうした鳥たちの骨はさほど多く見つからない。当時の人間たちの日常食ではなかったにもかかわらず、特定の水鳥がモチーフに選ばれた理由は、それが季節の変化を教えてくれる渡り鳥だからであり、その生態を適切に観察していれば、人びとは厳寒の時期から春へと移り変わる変化を予測することができたからだろう。そのことは氷河期の生活においてはとくに、重大な意味を持ったはずである。

天体の運動から流動し、移行する環世界の諸相へ。表現体に穿たれた記数法の痕跡を読み解く、まったく新しい知的探究の方法によって、マーシャックは周期的なリズムを伴いながら永遠に向かつて旋行する時間認識が、すでに旧石器時代の人類の心に生じていたという事実を明るみに出したのだった。宇宙に遍在する周期性とリズムの認識が獲得されていなかったとしたら、どうして人類は芸術を生み出すことが出来たのだろうか。私たちの生活圏の外にひろがる大宇宙の空間は、周期的に反復する出来事という認識可能な次元と結びつくことで、はじめてダイナミックな運動体として理解されたのだろう。

ラスコー、シヨーヴェ、コスケール、アルタミラ、トロワフレールといったヨーロッパの数々の洞窟に描かれた壁画には、まだ書字体系による組織的な記録技術が生まれる以前の人間の心が、躍動する動物たちのイメージと共に刻まれている。当時の人びとは、そうした洞窟のなかで、薄暗い空間を照らす微かな灯りを頼りに、描かれた動物たちの前で歌い、楽器を演奏するなどの強烈な体験を共有したのだろう。けれども洞窟壁画は、単にそうした洞窟祭祀の舞台背景であったのではなく、また単なる鑑賞者のためのギャラリーでもなかった。おそらくは洞窟の壁面に触れること自体が、その背後にある宇宙的な力に触れる行為と見なされてい

たのであり、そこに動物の姿を描くことによって、何らかの「四次元的パースペクティブ」が拓かれると考えられていたのだろう^{一五}。

月や天体の周期性、そして動物たちを産み、生かしている力に関心を払う先史時代人の思考では、宇宙はただ循環し続けているのではなく、絶え間なく消滅と再現をくりひろげるエネルギーの循環過程として認知されていた可能性が高い。万物が変容流動し、宇宙と人間が相即不離のものとして、再生のサイクルを続ける世界。こうした世界観から見ると、たとえば洞窟のような場所も、単に静止した聖域とは考えられなくなる。それはむしろ、人間が死に、再生する動的なドラマの舞台であり、儀礼は天体の消滅と再現を模したものだのかもしれない。そのサイクルの全体をとおして、人間はじぶんの意識の奥底に眠る、流動的な「裸の心」と出会うことになる。

考古学者のデイヴィッド・ルイス・ウィリアムズは、洞窟のなかの岩絵から、そこで誘発された「意識の変容」を伴う強烈なトランスや幻覚体験を読み解いている^{一六}。ルイス・ウィリアムズによれば、洞窟はいわばある種の儀礼をとおして垂直的なエネルギーが人びとに降り立つ強度の空間であり、その強度を洞窟壁面の「膜」に展開するとき、動物たちの壮麗な姿が現れることになる。中沢新一はさらに、このエネルギーがもつとも生々しい脳内のニューロン発火現象として知覚される第一段階から、エネルギーの放射形を伴う第二段階へ、さらにはもつとも具象化されたイメージ操作の第三段階へと展開する「イメージの三層構造」を、ルイス・ウィリアムズによるもつと単純なイメージの段階論に抗いながら理論化している^{一七}。

「意識の変容」とともに儀礼的な「変身」がおこなわれるこの洞窟空間では、動物の油脂を利用した灯火用のランプが使用されたことがわかっている。火がなければ、真つ暗な洞窟のなかで絵を描くことはとうてい不可能であっただろう。このランプの火と、日常的な生活の中で生の食材を火にかけ「変質」させる「定

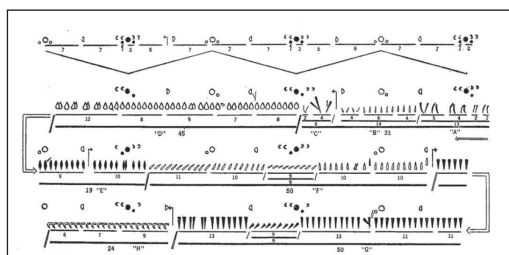


図4 ラ・マルシュで発見された骨器の痕跡。マーシャックによれば、刻み目は月の周期を表し、ヨーロッパ中緯度地方が雪解けを迎える3月頃から11月頃までのカレンダーに相当する。マーシャック『文明の根源』より。

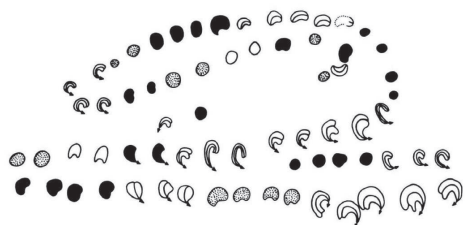


図5 ブランシャールの岩陰から出土した骨製の飾り板の模様。顕微鏡で見ると、月の諸相に対応して別々の刻印様式があることがわかる。マーシャック前掲書。

代を予見するような、注意深い天体観察の記録を残していた、ということになる。

肉眼をつかった根気強い天体観察と、昼夜、季節、一月、一年と繰り返される時間のパターンを認識する鋭い注意力によって、ヨーロッパの旧石器時代人たちが「周期性」を発見していた可能性は高い。彼らは天空の星だけでなく、地上の動物や植物の生態についても、きわめて鋭敏な観察をおこなっている。マーシャックによれば、ラスコー洞窟に描かれた二頭のバイソンの一方は体毛の生え換わる夏の姿を、もう一方は厚い体毛に覆われた冬の姿をしていて、いずれも季節による生態の変化を表わしているという。また、ピレネー山麓のラ・ヴァーシュからは骨製の精巧なナイフが発見されているが、そこには片面に春の動植物が、反対面には秋の動植物が彫刻されているのがわかる(図5)。モンゴロディエの洞穴から見つかった棒状の道具にも、産卵する雌鮭や性器を露出した蛇、交尾するアザラシ、温んだ水中を泳ぐ水生昆虫や草花の芽吹きなど、雪解けが訪れる春の生



図7(上)、図8(中)、図9(下) 骨器に刻まれた動物相の例。それぞれ円形の孔が表裏を貫く板状の物体で、展開すると季節毎の特徴的な動物の生態が描かれている。蛇の性器、馬の毛並み、鹿の角、鮭の鰭の形態から、生殖活動をおこなっている時期や産卵中の動物に特別な注意が払われていることがわかる。図9には毛むくじらの、不思議な精霊らしき姿も描かれている。マーシャック前掲書より。



図6 ラ・ヴァーシュから出土した骨製ナイフ。左側一対が実物の写真で、右側一対はマーシャックによる転写線刻。片面(右側)に春の動植物が、反対面(左側)には秋の動植物が彫刻されているのがわかる。マーシャック前掲書より。

ここで重要なのは、「外部化」されたシンボルのなかには、観察可能な動植物だけでなく、私たちには想像上の存在と思われる動物や怪物、精霊や神々などが含まれるということだ。精巧な石器を使用し、火によって生の食材を焼いて食べようになったホモ・エレクトゥスの段階から、さらに認知的進化を遂げたホモ・サピエンスは、現生人類の段階に至って高次の知的能力を開花させ、人間の心のなかに生じる奇怪な半人半獣のイメージや、月の運行と女性の生理現象をアナロジカルに統一する周期性のイメージを視覚描写的に表現できるようになった。

身体の外に情報を具現化させる表現体は、現生人類の心を大きく拡張してくれる。オーストラリア先住民のチュリンガや槍投げ器、聖なる板などが神話的な空間認識を文字ではなく視覚的に表現したように、ユーラシア大陸の後期旧石器時代人たちは、周期性のように複雑な時間情報を地図化し、さらに月齢の象徴的表現としての角や、生殖と豊饒にかかわる女性像の表現を生み出すようになる。こうした記憶技術の獲得は、人間が象形文字や表意文字を発明する遙か以前に出現した、シンボル表象の大きな進歩だと考えられる。

オーストラリアの先住民たちがチュリンガも、旧石器時代の動産芸術も、まだ書籍もコンピューターも知らなかった現生人類が発明した、高次情報体の一例である。つまり、これらの表現体を制作することによって、現生人類は自分自身の肉体から記憶情報の一部を切り離し、これを遠く離れた場所にいる別の集団や、自分たちの後に続いていく若い世代、あるいは死後に登場する未知の世代に引き継いでいくことが可能になった^四。視覚的な高次情報を担う芸術作品の歴史、作者の死を超えて聖性の感覚を持続させようとする宗教的聖物の歴史は、ここに始まる。それらは単に記憶の補助になるだけではなく、人間の心のなかにある情報を記号的に再構成し、新たな物質的環世界を築くという目的のために、積極的な意味を担ってきたと言えるだろう。

三 「コルヌコピア」としての芸術

後期旧石器時代という、文明のはじまりの時代にその才能を発揮した芸術家たちは、さまざまな視覚描写的技術を駆使して、自然界に存在する周期的な時間や動物たちの勇姿を記録し、数万年後の人びともなお感銘を与えるような、強靱な表現体を作り出した。太陽や月や星の運行周期を始め、季節のめぐりによって鹿やバイソンの角が生え換わり、蛇や熊が冬眠から覚め、多くの渡り鳥の群れが飛来しまた去っていく様子などが、後期旧石器時代にはさまざまな形で描き出されるようになる。宇宙論的な周期性を担う動物たちの姿は、どれもダイナミックで美しい。そこでは時間は永遠に回帰し、生命もまたそのように回帰するように描かれているのだ。

『文明の根源』に結実するアレキサンダー・マーシャックの研究は、この領域へと躍進を遂げた現生人類の心の働きを、いきいきと伝えてくれる。たとえばマーシャックは、後期旧石器時代のヨーロッパの遺跡のあちこちで発見された、動物の骨に刻まれた蛇が這いまわったような紋様に着目する。あるときはジグザグに、また別のときは渦を描くように旋回するこうした痕跡は、よく見ると最小単位となる点の連なりによって、一定のパターンに配置されていることがわかる。これらはいったい何を表わしているのだろうか。

動物の骨や角に穿たれた小さな孔の模様は、マーシャックによれば、夜空の月の運行を記録した痕跡であるという。独特の刻み模様をもつ、持ち運び可能な物質は、旧石器時代につくり出された、一種の「カレンダー」であるというのだ。たとえば、蛇がのたうつようなブランシャールの旋回紋様(図4)は、真つ暗な新月から明るい満月へと膨張し、そしてまた次の新月へ向かって減衰していく月の周期を表わしている。マーシャックによれば、スペースシャトルや電子望遠鏡はおろか、簡単なレンズもなかった石器時代に、ホモ・サピエンスは後の宇宙時

後者は円環的な神話の時間軸に対応する。

つまり後者は単に月（三日月）―バイソン―角―女性性―子宮という、記号の連鎖だけを目に見えるようにするだけでなく、周期性や生まれ変わりという「概念」そのものを伝えようとしている。こうした認識作用の視覚化プロセスについては、パスカル・ボイヤーは次のような説明が参考になる。

心のなかの概念は、ほかの人々の行動や発話にさらされる結果として形成される。しかし、この概念獲得のプロセスは、ある人の脳からほかの人の脳へと概念を「ダウンロード」するといった単純なものではない。人間の心は、ほかの人々から与えられた情報を常に再構成し、ゆがめ、変え、発展させるという作業をしている。このプロセスによって、あらゆる種類の宗教的概念（ほかの概念もすべてそうだが）が自然に作り出される。しかし、これらの概念がみな同じ運命をたどるわけではない。（中略）ごく少数が、もとの概念がある程度維持された形で記憶にとどまり、ほかの人々に伝えられ、それらの人々の記憶に残って、さらにほかの人々に伝えられる。これが、人間の文化に観察されるものだ^二。

「心のなかの概念」を伝えるのは、言葉だけではない。視覚描写的なイメージ表現のなかにも、それはさまざまな仕方で織り込まれ、表現されていくだろう。後期旧石器時代につくられた数々のイメージには、人間の脳に生じた思考ばかりでなく、思考を超えた無意識の情動や、身体に直結した感覚レベルでの反応、簡単に論理化されることのない矛盾に満ちた生命過程のエネルギーが、具体的あるいは抽象的な形や色彩、質感を通して表現されている。たとえば数十センチメートルにも満たない石版に具現化された女性の浮彫イメージのなかにも、一編の神話と同じように、ほかの人びとにとっても開かれたさまざまな記号表現や概念が

潜在しているのである。

そこには、人間の心的なエネルギーがさまざまな形で圧縮されたり、置き換えられたりした結果として、「流動的知性」の働きによって生じた、高次元の複層的な意味が込められるのだ。たとえば、ある人間の心が「ほかの人々から与えられた情報」をもとに「再構成し、ゆがめ、変え、発展させる」ことによって受け継いでいった数々の情報は、こうした視覚描写的（visuographic）イメージとしてコード化されることになる。そこには単に生活に役に立つ情報や、共同体のほかの人びとと共有された体験に基づく記憶ばかりでなく、創作者の心に生じた欲望や想念、意思や決断などの個性性が刻印され、美的な価値基準や、社会的な状況、精神的な信仰、宇宙論に基づいた神話などといった要素が複層的にコード化される。こうして領域横断的にコード化された情報を、潜在領域から引き出して読み解くとき、神話的な思考の特徴である全体化作用と共に、ダイナミックな「夢見の時」が再び立ちあがってくるかもしれない。

認知心理学者のマーリン・ドナルドは、こうして目に見えない秩序を目に見えるようにする視覚描写の技術を、人間の認知的能力の進化を語る上で欠かすことのできない発明の一つに数え上げている^三。ドナルドによれば、後期旧石器時代に登場する絵画や彫刻などのシンボリックな表現による「図画的モード」は、やがて情報価の圧縮された視覚的な「表意的モード」を生み、さらにアルファベットのような複雑な音素記号を組み合わせる「音韻論的モード」として発達していったという。たとえば、ある岩絵として動物の姿をしるすことによって、一世代では記録しきれないような動物についての膨大な情報量を、身体外部の記憶媒体に留めておくことができるようになる。こうした媒体は、個々の行為者が織りなす社会的現実とモノの世界をつなぐネットワークを構築し、そのなかで象徴性を軸にした集合的な記憶が育まれる。ドナルドはこうした媒体を「外部シンボル貯蔵体（External Symbolic Storage）」と名付けている^四。

月の諸相は現代のわれわれにとっても、旧石器時代の人びとにとっても同じであるのだが、これは胎児の生長過程の場合も同じである。それだからこそ、始まりの時の観察が、地上と天上の事物にまつわるある神秘の神話を、人間の心に生じさせたのかもしれない。それはこの二つの「時間要因」の秩序、つまり満ちていく月という天界の秩序と、子宮という地上の秩序との間で、一致が認められたことだった^九。

フランスのドルドーニュ地方、ローセルで発見された「角をもつ女性像」ほど、このことをはっきりと示している例は少ない(図3)。アレキサンダー・マーシャックの画期的な研究『文明の根源』^{一〇}によれば、この有名な女性浮彫像が手にもつ十三本の線が刻まれた三日月形のバイソンの角は、新月から満月に向けて膨らんでいく約半月の周期日数を表わすという。月の周期は、ほぼひと月ごとにまわってくる女性の月経から次の排卵周期とパレルな日数であることから、この浮彫像の作者は、あきらかに天界と女性身体という、二つの異なるレベルの「時間要因」を同一視していた、と考えることができるのだ。

天界の運行に属する月の周期と、生理現象に属する女性の月経周期は、本来は別々のカテゴリーに置かれた出来事のはずである。だが、この二つの周期に同じような「時間要因」の秩序を認めるとき、自然界の全体秩序をあらわすマクロコスモスと、女性の身体レベルでの小さな秩序であるミクロコスモスは、互いに照応関係を結ぶものとなる。中沢新一の先駆的研究に引きつけて言えば、両者(宇宙と身体)をともに巻き込んで展開する時間秩序の照応関係は、「対称性」と呼ばれる現生人類の心の働きを表わす。それは現生人類の心に発生した流動的知性の働きによって、はじめて可能になったアナロジー(類推)思想だと考えることができるだろう(『カイエ・ソバージュ』参照)。

ローセルの女性像は、満月に向けて膨らんでいく月の様相と、出産に向けて膨

らんでいく母胎空間とを、アナロジーの能力によって象徴的に結びつけ、統一しようとしていることがわかる。この女性像は、彼女が手にしている三日月形のバイソンの角によって、それが周期的に成長し、抜け落ちるものであるという宇宙論的含意を表わしながら、月(三日月)―バイソン―角―女性性―子宮という意味論的な神話素の連環を可視化し、モノとして具現化する。このとき、豊饒な出産能力をしめす女性性のイメージは、新月から満月の直前までの夜の数を表わす月齢のシンボルと、まさに一体化している。

忘れてはならないことは、これは人類学者たちが「時間要因」と呼んでいる周期性の体系を、見事に「地図化 mapping」した表現であるということだ。このような認知マップはふつう「カレンダー(暦)」と呼ばれるが、私たちの知っているカレンダーとの違いがあるとすれば、後者は過去を置き去り、未来へと進んでいく時間秩序を前提としているのに対して、前者は死んでは甦り、生まれてはまた死ぬという、生命の周期的な更新プロセスそのものを刻印しようとする。ごくありふれた表現に言いかえれば、前者は線的な歴史の時間軸に即しているし、



図3 フランスのローセルで発見された「角をもつ女性像」。手元の角には13本の刻み目がある。前22000年～前18000年頃。Jill Cook, *Ice Age art: arrival of the modern mind*, British Museum Press, 2013より。

るばかりか、この世界のはじまりに連なる隠された入り口へと、彼らを導いてくれる。たとえばファイファアは、先住民たちが砂漠のなかにある四十もの水源地を決して見誤らず、一つ一つの場所に込められた神話的な事件の物語を心にとどめていることを、驚きを持って記している。たしかにこうした地図は、先住民たちの脳と身体の手を巻き込んで読み解かれる、高次情報体としての特質を秘めているのである。

一見荒涼とした、オーストラリア西部のギブソン砂漠に隠された一枚の板から、先住民たちは天地創造のダイナミックな神話と、彼らのトーテムの祖先によって秘匿された世界の謎を読み解いていく。彼らは神聖な図書館である砂漠のなかに入り、自分たちの部族に伝えられた記憶の地図をたどりながら、この世界のはじまりの時間にアクセスする。彼らはいわば高次情報体として伝承された地図をもつことによって、祖先の生きた「夢見の時」を追体験することになるのである。

二 心の拡張と芸術表現

さて、ここで現代のオーストラリアを離れ、もう一度後期旧石器時代のヨーロッパに話を戻すことにしよう。クライヴ・ギャンブルやクリス・ナイトは、これまでに旧石器時代の「ヴィーナス像」と呼ばれてきた女性像は、オーストラリアのチュリングと同じように繰り返し儀式で使用された、地理的な情報と関わりの深い表現体であったのではないかと考えている⁸。これは大変に魅力的な仮説である、私は思う。オーストラリアの砂漠に所蔵されたチュリングや「聖なる板」が神話的地勢をめぐる空間情報を地図化したものだとしたら、氷河期の彫刻家たちの手につくられた女性像は、周期性と呼ばれる、時間にまつわる高次情報を潜在させていると考えられるのではないだろうか。

このことは、周期的に飛来する渡り鳥や、季節によって毛の生え換わる哺乳類



図2 2008年、ニコラス・コナードがドイツのホーレ・フェルスで発見した「ヴィーナス像」タイプの女性像。約35000年前につくられた。現時点（2014年現在）で世界最古の人物彫像である。付近ではハゲワシの骨でつくられた最古のフルートも見つかっている。

周囲の動植物をつぶさに観察しながら、一年や季節や一日の単位でそれぞれ回帰していく周期的な時間への驚異を感じていたはずだ。彼らはあるパターンを持って繰り返しめぐってくるのの一つとして同じではない、反復的な時間の認識をもとに、環境の変化や動植物の生態について予測し、それに基づいて狩猟や採集といった生業活動をおこなっていたと考えることができるだろう。

同じことは、生殖や出産についても言えるはずである。性交（受精）、妊娠、出産といった女性の生殖プロセスは、それに先立って懐胎を可能にする排卵現象を前提としている。そしてこの周期は、言うまでもなく天空における月の周期性とはほぼ同じ日数で進んでいく。この同調は哺乳類のなかで人間だけに見られる進化の偶然だが、旧石器時代から現代にいたるまで、世界中のあらゆる場所に暮らす人類集団は、女性のからだがまるで宇宙の周期性そのものを内在させているかのような、詩的幻想を膨らませてきた。神話学者のジョセフ・キャンベルは、このことを簡潔に述べている。

のイメージが、当時の洞窟の内外から非常に数多く見つかっていることから推察できる。おそらく「象徴的爆発」なし「認知的流動性のビッグバン」によって象徴的な認識能力を獲得した現生人類は、太陽や月、星空、

ングはいわば、聖地や神話的地勢についての空間情報を、神話物語の継起性に沿って「地図化 mapping」し、具体的な土地の記憶に分け入っていくための照準器として働くのである。普段は隠されていて、持ち歩くことはほとんどないとは言っても、それは言わば、先祖の生きていた神話的な時空間にアクセスするために必要不可欠な媒体であり、それを通じて無意識的な想像力の領域にダイビングしていくことが可能になる。

チュリングはつまり、それ自体に価値があるというよりは、先住民が祖先や土地や周囲の生物たちとのあいだに築いてきたネットワーク全体の価値を代表すると考えた方がよいだろう。それは、道具としての形状や機能によってではなく、具体的な祖先や所蔵地との特別な関係によって特徴づけられる。初期のオーストラリア研究者として有名なスペンサーは「チュリングという言葉には、実質的な意味と、性質的な意味とがあるが、トーテムの祖先と関係あるものは、楯でも、飛来器でも、石刀でも、何でも皆チュリングと言われているのである^六」と述べている。要するにそれは、神話の時空を現代につなぐ道具であり、歴史的に条件づけられた時間軸を超えて、先祖や英雄の住む神話的な時空への参入を助けることができる、特に道具としての形状や機能は問わないのだ。

オーストラリア先住民の文化には、単に他の集団とコミュニケーションをおこなうだけでなく、自分の生きている世界そのものと、潜在的な次元での交通を深めるためのさまざまな儀式や技法が伝承されていて、チュリングはそうした実践のための媒体にもなっている。スペンサーが述べているように、この特徴は狩猟のために使われるブーメランや槍投げ器、石刀にも共通している。それらはトーテムの祖先と関連付けられ、原初の神話をモチーフとした、首尾一貫した思想を形成することになる。

中央オーストラリアではアランダ族等がこの文化を伝承しているが、同じような情報体は他の地域にも見られる。ジョン・ファイファーは、西オーストラリア

のギブソン砂漠の先住民が使用している槍投げ器について、『創造的爆発』のなかで次のように説明している。

文字を書くことを知らない他の民族がそうであるように、アボリジニたちにとって芸術は、書くという行為にもっとも近い意味を持っている。情報は岩に描かれた図像と同じように、持ち運びできる芸術のなかに貯蔵されているのだ。たとえば槍投げ器は多くの用途をもった道具であって、彼らにとっては単なる推力装置ではなく、切削工具（一方の柄の端に薄片が備え付けられる）、太鼓の面、顔料をまぜる台枠、記憶の補助としても用いられる。その彫刻には円形、正方形、ジグザグ形、ヘリンボン柄、綾模様など、身体装飾や岩絵で用いられているのと同種の抽象化されたデザインが施され、それによって砂丘、岩層、トーテムの軌道、水源となる泉、その他の軌道沿いの場所などが描かれることになる。槍投げ器は事実上、一〇〇〜一五〇マイルほどの軌道を三〇インチほどのサイズに縮尺した、一種の地図とみなすことができるのだ^七。

こうした「地図」の典型は、数インチから一五インチほどの「聖なる板」であるという。そこには広大な砂漠のなかの水源地など、数々の重要な地勢が描かれているばかりでなく、その場所で披露されるべき歌や踊り、関連する神話などといった一揃いの情報がしまいこまれている。先住民たちはそこに描かれた僅かな抽象記号を手掛かりとしながら、「夢見の時」に生じたとされる一連の物語を引き出し、その時々が必要とされる儀式を執行する。だから「聖なる板」が隠される秘密の場所は、現代の図書館のように多面的な情報量が埋蔵されることになると、ファイファーは説明している。

オーストラリアの砂漠の片隅に貯蔵されたこうした板は、一見、何気ない抽象模様の地図に見えるかもしれない。しかしそれは、保持者に高次の地図を提供す

れる世界の黎明時代に歩いた地勢と、深い関わりを持つている(図1)。クロード・レヴィ・ストロースは、これを次のように解説している。

チューリングとはご存じの通り石か木で作られた物体で、形はほぼ楕円形をしており、両端は尖っていることも丸みを帯びていることもある。そして多くはその上に象徴記号が彫り込まれている。しかし時には、単なる木片か石ころで、なにも加工されていない場合もある。外観がどうであれ、チューリングはそれぞれさまじったある先祖の肉体を表わす。そして代々、その先祖の生れ変わりと考えられる生者に厳かに授けられるのである。チューリングは、人のよく通る道から遠い自然の岩陰に積んで隠しておく。定期的にそれを調べ、手で触ってみる。またそのたびごとに磨き、油をひき、色を塗る。それとともにチューリングに祈り、呪文を唱えることを忘れない。それは、役割においても取り扱いはにおいても、われわれの古文書と著しい類似性を持つている。われわれは古文書を箱の奥深くにしまい込んだり、公証人に托して誰にも見られないように保管してもらったりする。またときどき、神聖なものに対して必要な細心の配慮をしつつそれを調べ、必要があれば補修するし、上質な書類綴りに移しかえ

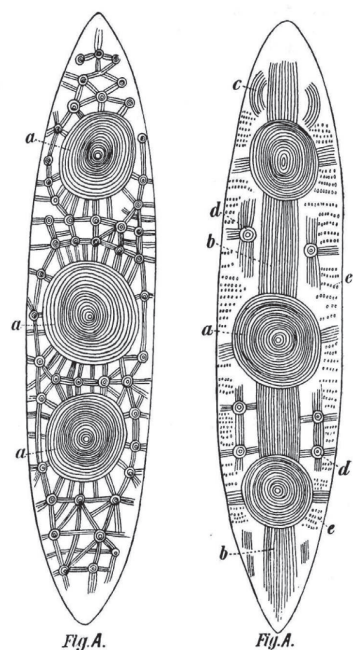


図1 チューリングの例
Baldwin Spencer and F.J. Gillen,
*The Native Tribes of Central
Australia*, Dover Publications, inc.
New York, 1964より

たりもする。このようなとき、われわれも、破れたり黄ばんだページを見ると追憶が鮮やかに蘇えり、好んで偉大な神話を朗誦することになる。それは先祖の事蹟であつたり、建築もしくは最初の譲渡以来の家屋敷の歴史であつたりする。

ここに説かれているように、チューリング(チューリング)はそれを所持する者が生きている土地や世界との関係性の全体を更新し、深めていくことを可能にする。それは先祖の肉体を表わす生々しいシンボルだが、保持者は普段これを自分にかかわりの深い特別な場所に隠していて、ことあるごとに取り出し、呪文を唱えたり、彩色したりして大切に扱う。しかも、ほとんどのチューリングには、「夢見の時」に先祖が歩いたという聖地の数々が独特な抽象記号によって描かれていて、一種の神話地図としての役割を果たしている。

ミズンはよく知られた『心の先史時代』の中で、ハワード・モーフイーによるオーストラリア先住民の象徴表現研究を参照しながら、少数の単純化された記号パターンのなかにいかに世界創造の物語が重層的に織り込まれているかを、詳しく説明している^五。チューリングは、それをもつ者にとって、古文書や部族憲章のような価値を担うばかりでなく、偉大な祖先が活躍する神話の時空と自己の意識を結びつけ、その時空に入っていくための具体的な拠りどころにもなるのである。このことからチューリングが、実に複層的な価値領域に関わっていることがわかる。それは複数の心的モジュールを横断的に価値づけ、心的な潜在空間を活性化するばかりでなく、儀礼とおして無時間的な「夢見の時」に人を導き、そこで生命と思考の充実を与えるものでもあった。

それは私たちの世界が誇るある種の美術品のように、自己目的化したマーケットのなかで流行に左右されながら価値を増減させるような表現体ではない。ましてや、アカデミーの審査員によって価値づけられるような対象でもない。チュリ

月とコルヌコピア

ー周期性表現の起源について

一 高次情報体としての地図

二十世紀初頭のヨーロッパで発掘された後期旧石器時代の女性像は、当初から「ヴィーナス像」と呼ばれ、一般的な関心を集めてきた^一。ギリシア・ローマの女神の名前がしめす美と豊穡のイメージとは裏腹に、顔も足先もなく、胸や尻ばかりが極端に強調された不可解な女性像は、旧石器時代人たちが信仰した神聖な多産の女神、安産のためのお守り、エロティックな玩具、手遊びでつくられた他愛もない人形であるといった、半ば強引な解釈を許してきた。考古学や人類学の論争では、こういったモノの「カテゴリー分け」についての議論がたびたび浮上する。「ヴィーナス像」についての議論は、美術史学、宗教史学、考古学、人類学、フェミニズム等の流行を反映した議論の果てに混迷を極め、分厚い観念のヴェールに覆われたような状況が続いてきたのである。

一九八二年に発表された、考古学者クライヴ・ギャンブルの画期的な研究によって、これらの女性像が、地理的に遠く離れた現生人類の集団どうしを結ぶ「広域コミュニケーション・ネットワーク」の産物であるという仮説が提示された^二。ギャンブルは、この造形物を単に何らかのカテゴリーに属するモノとして排他的に分類するのではなく、荒涼とした環境に住む複数の集団が互いに外婚制度に

よって結びつこうとした「同盟関係の証」だと考えたのである。

モノをモノだけの閉じられた文脈の中に閉じ込めるのではなく、その背後にある社会関係を構築し、人間とモノ、社会と環境を調整するエージェントとして理解するこの知見は、今日でもなお新鮮さを失わない。だが、ギャンブルが想定したこの広域ネットワークは、集団の安全を保障する政治や経済の領域だけに限定されるものではなかった。ステイヴン・ミズンが述べているように、私たちの直接の先祖である現生人類が作り出したひとつの表現体には、社会的知能、技術的知能、言語的知能、博物学的知能など、多様な認知領域を横断するダイナミックな知性表現が含まれている^三。そう考えるなら、共通の様式によってつくられた女性像も、同時に「美しいもの」(美的対象)であり、「聖なるもの」(霊的対象)であり、「価値を保証するもの」(政治的対象)でもあるという多層的な解釈が成り立つはずである。それは現代の私たちが言うところの「芸術作品」であり、「神聖な精霊像」であり、「同盟記念碑」でもあるような、多様な社会関係のネットワークを担ってきたモノなのではないかと、考えられるのだ。

これと似たような例に、オーストラリア先住民にとつての「チュリング」がある。チュリングとは、オーストラリアの各部族に伝えられた、扁平な石や木でつくられた小さなモノで、彼らの先祖が「夢見の時(ドリーム・タイム)」と呼ば

石倉 敏明
ISHIKURA Toshiaki

君を夏の一日と比べてみようか？

だが君のほうがずっと美しく、もっと温和だ。

人が息づき、目が見えているかぎり、

この詩は生きつづけ、この詩によって君も命を永らえる。(柴田・原著横書)

あなたを夏の一日に譬えようか。

あなたはより美しく、より穏やかだ。

人が呼吸しているかぎり、目が見えるかぎり

この詩は生きてあなたに永遠の命を与える。(吉田秀生)

このように並列してみると、先述した文人世代の四人に比べて、これら研究者世代の訳がむしろ一般向けで平易に思われるのは、意外であるが、時代のせいなのだろうか。しかし、あらためてその傾向について考えると、平易にすることが詩の間口を広くすることはあっても、奥行きを失くしてしまうことはないようにくれぐれも留意すべきであろう。

例示した詩行では、何れの訳でも一行目、二行目はそこで詩行が完結し、原詩自体もそのような構成になっているようにも見えるのだが、実際はピリオドではなく、コロンによる次行への移行なので、翻訳でも、ここで句点では区切らずに、三行目への、ある程度の連続性(旋律的な意味での)は保たなければならないまい。カプレットの breathe については「呼吸をする」「息をする」という直訳に安住することが、日本語の詩として許されるかどうか。その点、「人間が地上にあつて」と跳躍的な意識を試みた西脇訳と、「生きるかぎり」と意識でも的確に収めた中西訳は見習うべきである。しかし、それに続く eyes can see については、

さすがのこの二者も、「眼」を使わずには居られなかったようである。眼の見る

ものが、この「詩」の言葉であると解釈した上で、「言葉が読まれるかぎり」と訳出することが可能であるとすれば、更に進めて「言葉が生きるかぎり」とし、カプレットに「生き(る)」を三度反復するリフレインとすれば音楽的な効果は増大するのではあるまいか。以上のような考察のもとに訳出した拙訳を最後に示して、本論の結びとしたい。

君を夏の日にたとえようか

君の方がもっと美しく優しいけれど

人が生き 言葉が生きるかぎり

この詩は生きて君に生命を与え続ける

(尚、『シェイクスピアのソネット』(大八木敦彦・訳)は二〇一三年三月二〇日、舷燈社より刊行した。)

べきことかも知れない。つまり、ここでは、訳はあくまでも原詩を読み解くための補助に過ぎないのであって、原詩を理解するのが最終的な目標であり、それができたならば、訳はもはや不要になるものと認識されているからだ。なるほど、優れた翻訳であれば、原文が読みたくなるのは至極当然であり、また、反対にお粗末な訳であれば、これもまた却って原文を覗いてみたい興味を（むしろ優れた訳の場合以上に）起こすこともあって、いずれにしても、訳は原文へと読者を誘うものかも知れないが、一方で、訳が訳として自立し、たとえ原文を読んだ読者であっても、最終的に訳の方へ回帰してくるほどに優れた訳を目指す訳業の意識というものはないのであるうか。一言でいうならば、究極の翻訳とは、原作の他言語による再現ではなく、原作を他言語によって抹消し、原作を超えることを目指すべきものではあるまいか。原作以上の翻訳。それは、かつて真に文芸的な翻訳の在り方として確かに目指されていたものだが、今日のグローバル化の中で次第に薄らいでしまった意識である。しかし、そのような翻訳の理想はグローバル化と対立するものでは決してなく、むしろ、異文化の最高の摂取と言えるのではあるまいか。

吉田秀生の訳は、最も新しいものだけあって、これまでの数々の翻訳や研究成果を総合して作り上げた跡がうかがえる。元々は、大学での講義のテキストとしてソネットを用いた際に訳を作成したようであるが、そのような由来でありながら、あえて注釈を付さず、いわば訳語に注釈をすべて含ませて、訳のみで読ませようとする姿勢は評価できる。ただ、高松、小田島両訳に見られたような敬体と常体の混用がここでも、意識的に取り入れられているのが目につき、また、詩体の点でも個性的なスタイルというべきものはないが、多くの先例を参照しているだけあって、整って安定した訳と感ぜられる。

では、前章で比較したように、ソネットの第十八番に関して、残りの六者の訳を挙げておこう。

君を夏の一日にたとえようか。
君はもつと美しく、もつと優しい。

人が息をし、人の眼が見えるかぎり、
この詩は生き、これが君に命を与える。（田村）

きみを夏の一日にくらべたらどうだろう。
きみはもつと美しく、もつとおだやかだ。

人が息をし、目が見うるかぎり、この詩は生きる。
そして、この詩がきみにいのちをあたえる。（高松）

きみを夏の日にくらべても
きみはもつと美しくもつとおだやかだ

人間が呼吸できるかぎり その眼が見えるかぎり
この一篇の詩は生き残り きみに生命を与えつづける（関口）

あなたをなにかにたとえろしたら夏の一日でしょうか？
だがあなたはもつと美しく、もつとおだやかです。

人々が息をするかぎり、その目が見うるかぎり、
この詩は生きてあなたにいのちを与える続けるでしょう。（小田島）

付された標題である。例えば、第一番は「豊穣と飢饉」、第二番は「四十回の冬」という具合で、それぞれ詩のテーマを的確に捉えた標題は、とりわけ一般の読者にとっては詩篇を読み進める上で大きな助けとなる。無論、原詩には標題などないわけで、翻訳に際しそれを付してしまうことは、大きな冒険であり、一步間違えば非常に危険な越権行為であって、邪道とも受け取られかねないであろうが、ここではそれがあつた程度の成功を収めている。関口の詩人としての創作本能が、単なる翻訳作業を超えて発露した結果であろうが、その独創性は大いに評価されてよい。

小田島雄志訳の訳は、全篇に山本容子の絵（銅版画）を添えたスタイルで、翻訳よりも絵の構想の方が先にあつたということであるが、確かに、一冊の本としては絵とのカップリングが最大の魅力なのである。翻訳自体は、訳者も述べている通り「平明」を第一とした跡が見られる。現代語的な「平明」は、シェイクスピア全集でも示した、この訳者らしい特質であり、その一方で、古典的な格調や重厚な趣に欠けるとの誹りを免れないことも事実であるが、ただ、このソネット訳の場合は、むしろそれより、高松訳と同じく、常体と敬体の混在が第一に気になる点である。前述したことの繰り返しであるが、まず、常体と敬体の併用の必然性が問題となる。一篇の中での併用はもとより、全篇を通して、併用は不自然な印象を与えることが否定できない。比率的にも、高松訳より、小田島訳の方が敬体の割合が多く、本来、敬体を基本にしているとも思われ、それが、小田島の訳出上の工夫であつたことは想像に難くないが、その効果に関しては疑問が残るであろう。

評論の分野でかつて、中村光夫が敬体の文体を用いたのは、やはり、文学の専門的な批評内容一般読者にも親しみやすくするための試みであつたと言われているが、一般読者は、敬体の文章によってどれほどに本当に親しみやすさを抱くものであろうか。親しみやすさや平明さを目指すのであれば、文章の内容自体に

目を向けるべきであつて、文末の表現形式のような些末な部分に気を取られるべきではあるまい。むしろ、「です、ます」調のために、文章の簡潔さが失われ、緊張度と密度が低下することは、内容の率直な伝達にとってマイナスなのではないか。さらに言うなら、平明であることを一般読者が求めているというのは、文学者の驕れる誤解ではあるまいか。文体において逆説と省略の修辭法が駆使されている小林秀雄の文章は、難解であるというのが定説だが、実際は、一般の読者にとつてもいまだに最も人気のある批評文となつてゐることを忘れてはならない。

およそ文学において、敬体を用いて十分な効果収める可能性があるのは、書簡体小説や女性の告白体（太宰治が好例である）、そして童話であろうが、いずれにしても散文の場合であつて、それが、「文末」が不要ともいえる詩歌となると、敬体の必要性はほとんど感じられないのが実情である。中村光夫の場合は、散文の評論文なので、敬体で統一することにはなんの不自由もないが、詩歌では、高松訳や小田島訳を見てもわかる通り、終始一貫して敬体を用いることは非常に困難で、不自然でもある。結果として、詩歌において敬体を用いるには、平明にするためなどという安易な目的を超えた、表現効果上の徹底した自覚と覚悟がなければ為しえないものという認識が必要であろう。

柴田稔彦の訳は、『対訳シェイクスピア詩集』に収められている抄訳だが、タイトルが示す通り、ソネットの他に、「ヴィーナスとアドーニス」「ルークリース凌辱」の長詩二篇と劇中詩篇を加え、英語の原詩と並置して対訳として示したものである。今日のように、特に英語が専門でなくとも一通りの英文ならば読みこなせる読者が増えた時代では、たとえシェイクスピアの英語でも、対訳形式の文庫本を編集、出版して一般の読者を獲得できるということなのであろうが、同時にこれは、翻訳という「文化」を考える上では、いささか寂しくまた、疑問を呈す

人間が呼吸する限りまた眼が見える限り

この詩は生き残り、これが君を生かすのだ。(西脇)

君を 夏の日にたえようか

君は もっと美しく もっとおだやかだ

ひとが生きるかぎり 眼が見えるかぎり 長く

この詩は生きて 君にいのちを与えるのだ(中西)

我が国の近代小説の黎明期を創出した坪内逍遙は、文体にも非常に意識的な作家であったが、自ら提唱した雅文体を詩翻訳にも活用したと思われるソネット訳は、こうしてみると、一読、詩体自体に、他とは一線を画する魅力の秘められていることが良くわかる。対して、中西訳は現代的な口語の用法を最大限に意識していると言えるが、その平易な言葉遣いの中に常に音楽性を保っている点も見事で、もっと評価されて良いものであり、訳本は現在に残念ながら絶版のようではあるが、復刊を願う一冊である。

四

田村一郎、坂本公延、六反田収、田淵實貴男の四者共著による訳は『シェイクスピアのソネット―愛の虚構―』と題された研究書に収められているもので、各詩篇ごとに、四者のそれぞれが発言しているものと思われる「コメントリイ」が付されている。専門的、学術的な内容であっても、会話形式の「コメントリイ」とすることで、一般にも受け入れられやすいと言う意味ではユニークな試みであり、面白い形態であることは確かだが、その反面、それぞれの意見が自由に交わ

されたままの談話録のようであって、統一した見解なり主張なりが必ずしも明確に記されてはいない、という散漫な印象を与えるのは致し方ない。

つまるところ、本書の「コメントリイ」は、研究、批評というよりも、注釈の一形態なのであり、この書の重心自体もどちらかと言えば、この趣向を凝らした「コメントリイ」の方に置かれているようであるが、翻訳の方もなかなか巧みである。もっとも、そこには、新しい訳の表現の試みというよりも、坪内訳をはじめとする先達の訳の優れた箇所を積極的に取り入れ、組み合わせながら言葉にまとも上げていく姿勢が見て取れ、いわばアレンジの手法の妙味が感じられる点で興味深い。

高松雄一の訳は、本来は世界文学全集(集英社、一九八一)のシェイクスピアの巻のために訳出されたものだが、後に岩波文庫に収められて、文庫版としては最初のソネット全訳として、今日も読むことができるものである。過不足の無い注釈も含めて、バランスのとれた翻訳と言えるが、訳法で気になるのは、常体と敬体の混在である。基本的には、相手に向かって言っている詩行の場合は敬体、そうでない場合は常体、と使い分けに規則を設けていることはうかがえるのだが、たとえそうではあっても、十四行の中に「だ、である」と「です、ます」を違和感なく共存させるのは、日本語のリズム感という点からも至難の技であり、それ以上に、詩を通読して、混在の必要性が必ずしも感じられないということが問題ではあるまいか。たとえ、原詩自体に、日本語の常体と敬体の使い分けを意識させるような敬語表現があるとしても、翻訳上での扱いはまた別の問題となる。

関口篤の訳は、思潮社の海外詩文庫の第一巻目である『シェイクスピア詩集』の冒頭に収められているもので、かなり専門的な注釈が付されている上に、一部は原詩も併せて掲載と、研究書のような構成である。確かに関口篤は、大学で教鞭をとったこともある研究者ではあるが、本来は現代詩人であり、訳語にも独自の詩体を感じられる。しかしそれ以上に、この翻訳の最大の特徴は、各詩篇に

実に、訳の正確であることにこだわろうとする姿勢を見せているのに比べて、西脇訳では、それとは対照的に、詩人の部分が、往々にして訳者を拘束し、原詩を無視して自身の「詩」を綴らせることにいささかも躊躇していないようにも見えるのである。かと言って、それは、西脇の個人的な「詩」が、シェイクスピアの原詩という軌から解き放たれて、天空に飛翔するがとき自由奔放な展開を見せるということでも決してない。あくまで、原詩に設定された区域の中で蠢きまわっているというふうに思われるのである。そういう意味で、西脇訳は、坪内、吉田訳と並び、その後に続く所謂研究者によるソネット訳とは一線を画す、詩人、文人として一家をなした先達の訳業の御三家と称すべきものの一翼を担うと、一応は言えそうでありながら、実際は先の二者に比べて見劣りがすると、残念ながら言わざるを得ない。

中西信太郎は京都大学の教官を務めたシェイクスピアを専門とする英文学者であるが、そのソネット訳は学者的であるよりも、むしろ文人的な姿勢を示すものである。そもそも中西がソネットを含むシェイクスピアの詩をまとめて訳出したのは七十歳の時であった。しかもその時点ではソネットの訳は五十篇にとどまり、全体の三分の一にも満たなかった。その後、三年の間に全篇を訳し終えたが、校正を重ねている最中に病死してしまった。従って、ソネット完訳本の刊行は、訳者の死後であり、前書きも後書きも残されていない。加えて、注釈の類も一切ないのは、学者の訳稿としては異例とも思われるが、それは、中西が急逝したからでは必ずしもなく、もともと注釈を付けるつもりがなかったからである。即ち、研究者対象ではなく、一般読者を想定した翻訳のみのスタイルを志向したのであり、その翻訳は確かに、正確な解釈と端正な日本語に貫かれていて、詩体の「個性」という点ではいささか不足があるとしても、訳出の態度の誠実さにおいては坪内訳に比肩するものであって、高く評価できる。

以上の四者の訳を、ソネット中最も名高い第十八番の冒頭と結びのカプレツ

トで比較してみる。尚、ここに挙げる原詩は、拙訳のテキストとして用いた *The Sonnets* (ed. by John Dover Wilson, Cambridge University Press, 1966) によるのである。

Shall I compare thee to a summer's day?

Thou art more lovely and more temperate:

So long as men can breathe or eyes can see,

So long lives this, and this gives life to thee.

われ君を初夏の麗かなる日に比べん歟、

あゝ、君はそれよりもうるはしくて長閑やかなり。

人間の息せむ限り、眼の見む限り、

此詩は遺存せむ、而うして君に生を與へむ。(坪内)

君を夏の一日に喩へようか。

君は更に美しくて、更に優しい。

人間が地上にあつて盲にならない間、

この数行は読まれて、君に生命を与へる。(吉田)

君を夏の日にたとえても

君はもっと美しいもとおだやかだ

「翻訳詩にそれほど強くとらえられたことは、小笠原豊樹のプレヴェールを除いては、他にほとんどない。シェイクスピアの表現の切実巧緻ももちろんだが、私は吉田訳の日本語の語り口のメロディに、もっと深く魅かれた。」(吉田健一)

作家が文体を持ち、詩人が詩体を持っているのは当然で、シェイクスピアにはシェイクスピアの詩体があり、吉田健一には吉田健一の文体がある。ということは、作家あるいは詩人が翻訳をする場合には、原作者の詩体に倣うよう努めるものだとにしても、結果的には自らの詩体でしか訳せないものである。ならば、原作者と翻訳家の文体あるいは詩体が本来どれほど類似しているかが、その翻訳の成功に最も影響していると言えるわけである。例えば、声優に外国人俳優の吹き替えをさせる際には、当の俳優と声質の最も似ている声優を選ぶであろうが、翻訳といえども同じことである。

無論、役柄に応じて七色の声を使い分けることができる声優がいるように、原作に応じて文体を変えろという妙技を駆使できる翻訳家はいないわけではあるまいが、いかにしても、文体の根幹を変えることはできない。それゆえ、一人の作家が翻訳の対象とする原作者はおのずと限られてくるであろう。何より、作家や詩人は自らと同一ような文体、詩体を持った異国語の作家、詩人を嗅ぎ分けて見つけ出しているものなのである。

しかしながら、そのような定義付けに収まらない作家も無存在するわけであり、吉田健一は、その一人である。吉田は先に述べたように、日本語も英語も(加えてフランス語も)同等に自在に操れたので、翻訳は相当数のものを残しているが、それは本当に自らの興味の赴くままといった感があり、ざっと見渡しただけでも、ポオ、ステイブンソン、ロレンス、オーウェル、ワイルド等々、およそ文体で類似云々という選択の結果とは思われない。むしろ、選択することを一切放棄したかのように手当たり次第、訳出の俎上に載せている。それら、文体におい

ては銀河の端から端ほどにも隔絶した諸作家を、自身の滔々たる文体一本で訳し通してはばからないのが吉田健一の流儀である。その結果、原作の文体が、吉田健一の文体にしばしば覆い隠されてしまうことは致し方なく、シェイクスピアのソネットとてその例外ではないのだが、先に引用した谷川俊太郎の言葉は、むしろそれを擁護し肯定しているのであって、端的に言えば、谷川はシェイクスピアに感動しているのではなく、吉田がシェイクスピアの翻訳に示した「日本語の語り口のメロディ」に強い印象を受けているのである。即ち、一行分の息の長さと、同時に、十四行をまとめて一文と思わせるような(詩とも散文とも判然とし難いような)文体こそが、吉田訳の魅力のすべてなのである。

オックスフォードに学び、その詩作の初期においてはほとんどが英語による詩であったというほどに、吉田健一に劣らず英語に堪能であった(加えて、フランス語とラテン語にも)西脇順三郎は、また日本の詩人として今日まで唯一、ノーベル賞の候補に挙げられたシュールレアリストの巨匠であるが、ことシェイクスピアのソネット訳に関しては、しばしば首をかしげざるを得ないような訳を残しているのは何とも不思議としか言いようがない。

無論、それは訳において示されている詩体のことについて言うのではない。西脇順三郎の詩体は、言葉の旋律やリズムへの反抗、というよりも破壊を指向する、無調性と不協和音で構成された現代音楽にも似た無機的で切断された響きを持つており、一読、連綿と続いて止むことのない長さを持つて、詩脈の途切れることのない吉田健一の詩体に比べれば、一般には如何にも馴染みにくく、読み難いのは確かである。そうして、そのような詩体が、元のシェイクスピアの安定したリズムを刻む弱強五歩格とはかなり調子の違うものであることは明らかである。

しかしながら、西脇訳の問題はそこにあるのではなく、英語の解釈自体に、誤訳とも曲解とも取れる箇所が非常に(異常に、と言っても差し支えないほどに)多いことである。坪内訳が、時に、自らの中の詩人の部分を抑えても、原詩に忠

書き始めた時点ではまだ発刊されていなかったもので、それまでの部分に関しては参考とすることができなかった。

私が最初に訳稿を作っていく際には、訳しながら既訳に目を通すことは控え、まず一通り訳を完成させてしまってから、既訳と対照し、訳の誤りが無いかを確認したり、見習うべき訳出法があった場合は、それを参考に訳を書き直したりする方法をとった。その過程を記していった論考が、断続しながら計十四回にわたった「シェイクスピアのソネット」の連載であった。

以下、既訳に関する考察を総論的に記すことにする。

坪内逍遙の訳は、シェイクスピア全集に含まれる一巻であり、戯曲訳ともども、我が国におけるシェイクスピア翻訳の嚆矢である。もとより戯曲もシェイクスピアの場合には韻文で記されているわけで、シェイクスピア戯曲の訳者は、俳優が語る台詞というよりも、俳優が互いに延々と吟ずる詩を訳す覚悟と技術がなければならぬわけだが、坪内訳は戯曲においてもその特質を十分に伝える格調高い日本語訳となっており、同じくソネットの訳も、典雅流麗で、大変に誠実な信頼のおける名訳である。もともと、さすがに言葉遣いに雅文体の古さが伴うのは致し方のないことで、それは読んでみると、あたかもザーザーとノイズの鳴り止まぬSPレコードに耳傾けているような心地になることもあるが、しかし、端正なリズムと豊富な語彙の品格の高さにおいては随一であり、かつて一時代を築いた伝説の名演奏家の録音を聞くが如しである。

ただ、残念なことには、誠実さ余って、いささか注釈が多い。それは冒頭の献辞に関する一ページの解説に始まり、計五十五篇にわたって付されている。つまり全百五十四篇の三分の一以上に、短いものでは一行、長い場合には二ページほどの（本篇十四行よりも分量の多い）注釈があるのだ。もともと、注釈という意味では、今日の翻訳では巻末にそれを付すことも多く、坪内訳では、その注釈が巻末ではなく本篇の各詩の直後に付けられているというわけである。注釈のあ

ることは確かに翻訳を読むうえで、参考になりこそすれ、邪魔なわけではないのだが、巻末にあれば読まずに済ませられる注釈も、各詩篇の直後に置かれると、本篇を読み進めるうえで、（読者に原詩の外国語であることを意識させまいとするような翻訳の「理想」を目指すとする）鑑賞の障害となることは否めない。

しかしながら、その点を差し引いても坪内訳は、その原詩解釈の正確さと訳語の確さにおいて最も優れており、最終的に私訳を検討する際のリファレンスとなったことは確かである。最も古い翻訳としてそのような水準の高さを実現していることは驚異的であり、それは坪内逍遙がいかに卓越した翻訳家であったかを示していると同時に、後の翻訳家が、どうしても坪内訳を参考にせずには済ませられないという現状をも明らかにしているのである。

坪内逍遙が能う限りシェイクスピアのそばへ近づき、シェイクスピア自身の肉声を伝えようとすることに腐心したとすれば、吉田健一の訳は、逆にシェイクスピアの台詞を自らの声で演じて見せることの方に興味があるようである。幼少期を英国で過ごし、長じてはケンブリッジで学んだ吉田は、いわゆるバイリンガルかつ帰国子女の先駆けであり、英語を使うことは母国語と同じで、そこに何の不自由も構えも要らなかった。そうでありながら、彼は、今日のように「グローバル」の標語が飛び交う時代では、その正確な語感を伝えることが極めて困難となった「外国かぶれ」という西洋趣味に陥ることもなかった。要するに、極めて簡単自然にシェイクスピアを読み味わい、同様に簡単自然な日本語に訳することのできる文士であった。しかもその訳詩には、どの一行を読んでも即座に吉田のものとわかる、彼の文章と同じリズムと旋律の味付けが施されている。

我が国の現代詩に『六十二のソネット』という定型詩の金字塔を打ち立て、その後も度々この十四行のスタイルを詩作に用いている谷川俊太郎は、吉田訳のシェイクスピアのソネットについて次のように述べている。

えば、シェイクスピアがもし日本人であり、彼が日本語を使ったらこう書いたろう、というふうには、私は訳したいのだ、一切英語の影を宿さぬ、初めから日本語で書き下ろされたソネットとして、私は訳すつもりである。が、一方で、翻訳とは、訳の背後に原作がありありと透けて見えるようなものでなければならぬ、という意見があるかも知れない。その意味では原作尊重とも言えるこの態度は、例えば原作が英語なら、英語の側に日本語をなすだけ引き寄せて、日本語の訳を読みながら、英語の原作がはつきりと思ひ浮かぶようであればならない。けれどもそれは果たして、真正の翻訳と言えるだろうか。私は深く疑う。それはいわば注釈に過ぎなくて、翻訳とは別の種類のものではなからうか。」

以上は、十八年前に、私がシェイクスピアのソネット論（正確に言えばソネットの翻訳論だが）を書き始めた時、論の冒頭に記した一節である。この時点では、既に全篇を一通り訳し終えていたのであるが、論考を書きながら、再度、訳を見直して完成させる、というのがその論の目的であった。

このソネット論では、それまでに発刊されていたすべての翻訳を参考し、対照しながら、あわせて、我が国の近代詩、現代詩におけるソネット形式の作品を比較文学的に読み比べて、日本語によるソネット形式の意義と役割と可能性を探る論考を加えた。

そのようなスタイルをとりながら、ソネットの第一篇から順に各回三〜五篇を検証するペースで書き進め、「英米学研究」（文教大学女子短期大学部英語英文科）に八回連載、その後、「秋田公立美術工芸短期大学紀要」に六回連載して、第四十八篇まで進行した。当初は、すべての論考が終了した時点で、ソネット訳を完成し、それを訳本として刊行する予定であった。しかしながら、このままのペースで進めていけば、全篇の論考が完了するのは三十年後になることに気付いた。それで、先に翻訳の方を刊行することに踏み切った。連載した「ソネット論」

で検証済みの第四十八篇以降のソネットに関しては、二〇一二年のほぼ一年間をかけて、訳の見直しをおこなった。そうして論考については、本論において、ソネット訳に関するこれまでの私論を総括することとしたのである。

三

シェイクスピアのソネットの既訳は、今日までに次の十点が刊行されており、論考では、それらすべてを参照した。

「詩篇其二」ソネット集 坪内逍遙・訳

『新修シェイクスピア全集』第三十九巻 昭和九年・中央公論社

シェイクスピア詩集 吉田健一・訳（昭和三十六年・垂水書房）

ソネット詩集 西脇順三郎・訳

（西脇順三郎全集第三巻 昭和四十六年・筑摩書房）

ソネット集 中西信太郎・訳（昭和五十一年・英宝社）

シェイクスピアのソネット 田村一郎 他・訳（昭和五十二年・文理）

ソネット集 高松雄一・訳（昭和六十一年・岩波書店）

シェイクスピア詩集 関口篤・訳（平成四年・思潮社）

シェイクスピアのソネット 小田島雄志・訳（平成六年・文藝春秋）

対訳シェイクスピア詩集 柴田稔彦・訳（平成十六年・岩波書店）

シェイクスピアのソネット集 吉田秀生・訳（平成二十年・南雲堂）

尚、これらのうち、吉田訳は四十三篇、関口訳は六十二篇、柴田訳は六十五篇のみの抄訳である。

また、新出の二訳、即ち、柴田訳と吉田秀生訳については、私が訳稿と論考を

て、現実から手酷いしつべ返しを被る運命を辿りがちである。しかるにシェイクスピアの場合は、確かに、その生涯の詳細はほとんど知られることはないのだが、「現実」に逆恨みされることのない穏やかな晩年を過ごしたであろうと想像されている。少なくともその死に際して、ロマン的な悲劇の訪れる余地のなかったことだけは確実である。それは伝記的史実の問題ではない。そのことは何よりも彼のソネット詩篇によって保証されている、と言つては言い過ぎであろうか。シェイクスピアのソネットは、確かに、現実と四つに組み合わせ、現実や実人生を卑下も否定もせず、むしろ現実を尊重することによって芸術を生み出し、芸術の力で現実を肯定すべき理想の世界にまで高めていくような健康な精神と強力な思想に貫かれているのである。

シェイクスピアはその驚嘆すべき天才ぶりから、モーツァルトと比較されることが多いのだが、私はむしろソネット集にはベートーヴェンの音楽を感じる。このように文学と音楽を一緒に論じることは乱暴であり、また危険であろうが、そのうえで、音楽のモチーフに関し、モーツァルトにおける「自然」に対して、ベートーヴェンにおける「人生」ということが言えるならば、シェイクスピアのソネットはまさしくベートーヴェンのものである。

ベートーヴェンが運命の荒波に対抗して芸術による闘争を試み、みごと勝利を収めることで運命を覆し、現実を征服したとすれば、シェイクスピアもまた、その名だたる戯曲においては論を別にするとしても、少なくともソネットにおいては、言葉によって現実を支配し、芸術によって実人生を破綻なく完結させることに成功している、と私には見える。かつて学生の頃には、およそ芸術を志向する誰もがそうであるように、芸術至上主義的な作品に浸りきり、実生活の無意味と無価値を信奉していたのが、遂に人生の入り口に立たざるを得なくなった時、シェイクスピアのソネットを、私が唯一の心の支えとして選んだのは、そのような理由によるものであったろう。しかし、このようなことも、二十年余の歳月を俯瞰

して初めて言い得るということに、私は改めて驚く。

二

「愛読し、愛読するだけでは我慢がならぬから翻訳する」と書いたのは小林秀雄であったが（「翻訳」、それは外国語で読むことの不便を言っているわけではない。つまり「我慢がならぬ」のは、言語の問題ではなく、「読む」という受動的な行為を「書く」という能動的な、さらには創造的な行為に直結させずにはいられない小林の批評精神をおのずと表しているのである。つまり、簡単に言うならば、翻訳とは最も慎ましやかに見えて、実際にはもっとも大胆な批評行為に他ならないのである。

しかしながら、私がソネットを翻訳しようと考えたのは毫も批評のためではなかった。何よりも翻訳することそれ自体が純粹に目的だった。というのも、もしもすぐれた翻訳が既にあつたならば、わざわざ翻訳する必要はなく、その翻訳を読んで満足していただろうが、残念なことに、当時の私の眼には満足のいく翻訳が見当たらなかったのだ。むしろ翻訳が全くなければ、英語の原詩を読むだけで満足していたかも知れないとさえ思う。

無論、当時、既に手元にあつた坪内逍遙を初めとする数々の歴史的な翻訳の価値を否定するわけではないが、私が不満を覚えたのは、一言でいえばそれらが「英文学」として翻訳されている点であつた。つまり研究者や一部の愛好家に読んでもらうことを前提としているようなスタイル、また、一般の文芸として間口を広げようとする意識が希薄な訳法にどうしても違和感があり、また我慢がならなかった。

「つまり訳す際に、原語はもはやあつてはならぬので、言い方を変えれば、例

Farewell to The Sonnets

Farewell to The Sonnets

大八木 敦彦
OYAGI Atshiko

一

本年の三月に『シェイクスピアのソネット』を刊行した。これは、シェイクスピアの残したソネット、百五十四篇の翻訳である。この翻訳を最初に思い立ったのは、私が二十代の最後の頃だった。今にして思えば、それは温かな文学の卵殻に自ら閉じこもっていたような大学院での生活を終え、初めて人生と社会の冷たく荒々しい風に吹きさらされた時であり、そのような外界の脅威に立ち向かうために私が盾とし武器としたのが、このシェイクスピアのソネットであった。

なぜ、それが、私がシェイクスピア以上に親しんでいた我が国の近代詩人たちの作品、例えば、現在に至るまで、私にとって詩の規範である宮澤賢治や中原中也の作品ではなかったのか、と問われれば、当時はおそらく私自身でも明確に答えることはできなかったかも知れない。けれども二十年を経た今では、はっきりと言うことができる。シェイクスピアのソネットには、揺るぎない詩の、文学の勝利が歌われているからだ、と。それは、賢治や中也が文学の勝利を感じなかったという意味ではない。彼らも自らの生命を作品に注入することが唯一、この世の無常に抵抗し、永遠に達する法と了解していたに違いないが、そのために紡ぎだされた歌の数々は、嘆きと悲しみに貫かれたものであった。即ち、それら近代

詩の傑作はいずれも、苦悩の讃歌であり、また結果的には敗北の美学と称すべきものであった。

実人生の苦難や不幸を言葉に結晶させることがテーマであるのは、何も我が国、近代の文学に限ったことではないが、いずれにしても、それによって現実を凌駕し征服しようとはしない。作品を至高の遺言として、自らは敗れ去り消え行くことを了とし、それを芸術家に課せられた運命として享受するのである。如何なる天才といえども、否、天才であればあるほど、言葉の真実と力を信仰するあまり、社会や実人生と乖離した地点に、と言って語弊があるなら、社会や実人生を超越した地点に作品世界を構築しようとするのは当然のことであろう。

しかしながら、英国で、座付き作者として劇作の傍ら、ソネットを記し続けていたこのルネサンス期の天才詩人は、その詩篇の中で、現実に対する言葉の力の真実を寸分も疑わず、また、社会における芸術の勝利を高らかに宣言して些かも怯むことはなかった。しかもそれは、後にソネット論の白眉ともいえるべき「W・H氏の肖像」を書いた世紀末の奇才、オスカー・ワイルドの唱えたような芸術至上主義の罫にも落ち込むことはなかった。

ロマン主義の末裔である芸術至上主義は、ワイルド自らもその悲惨な晩年で示さざるを得なかったように、芸術を崇拜するあまり現実を卑下することによつ

元の壁画を離れて断片化した一部分に過ぎないが、そこには意外にも重要な意義があったことになる。

- (1) ル・コックは第2次探検隊と第4次探検隊の隊長で、第1次隊および第3次隊ではA・グリユンウエーデルが隊長を務めている。
- (2) 熊谷宣夫「井上コレクシヨンのキジル壁画断片について」『佛教藝術』二、一九四八年、一二五頁。
- (3) 上野アキ「キジル日本人洞の壁画—ル・コック収集西域壁画調査(一)—」『美術研究』三〇八、一九七八年、一(一一三)頁。
- (4) 熊谷宣夫「キジル第三區摩耶洞將來の壁画」『美術研究』一七二、一九五三年) 上野アキ「キジル第三區マヤ洞壁画説法図(上)—ル・コック収集西域壁画調査(一)—」『美術研究』三二二、一九八〇年)。
- (5) Grünwedel, A. *Altbuddhistische Kultstätten in Chinesisch-Turkistan*, Berlin, 1912, S.176.
- (6) 基本的には上野アキ氏の訳に拠ったが、以下の個所に筆者の解釈を入れた。
g 「小さな突起をつけた帽子」→原文「Knopf Kappe」。Knopfはボタン、つまみ、芽、結び目等の意だが「丸い形のもの」「円形頂(塔の)」などの意もあり、上野アキ氏は「丸い帽子」、趙崇民・巫新華両氏は「円頂便帽」と訳している。m 「寂靜相」→原文「santa」、趙崇民・巫新華両氏の訳語に従った。上野訳は後と続け「サンタは白」としている。o 「束髪に宝珠を付ける」は原文「mit Cintamani in einer indischen cūḍā」、上野訳「インド式チュータの宝珠をつける」趙・巫訳「在印度式髮髻上有一摩尼宝珠」。cūḍāとはインドの子供が頭髪を剃る際、頭頂部に剃り残す毛束をいう。壁画の図像には相応しい描写がなく、あるいはgの人物と混同しているかとも思われる。詳細は本文六頁参照。
- (7) 上野アキ・注3前掲論文、二二(五八)頁。
『独和大辞典』[第二版] (小学館、二〇〇〇年) 一二九〇頁。
Barth, A. *The religions of India*, London, 1891, p.270.
- (8) 趙崇民・巫新華『新疆古仏寺』(中国人民大学出版社、二〇〇七年) 二七九頁。
V.Le Cog, A. und Waldschmidt, E. *Die buddhistische Spätantike in Mittelasien*. Band7, Berlin, 1933, S.41
- (9) 拙稿「キジル石窟仏伝図壁画「バドリカの継位」の図像的問題」(『てらゆきめぐれ 大橋一章博士古稀記念美術史論集』中央公論美術出版、二〇一三年)、三七—四〇頁。
- (10) V.Le Cog, Waldschmidt, op.ct., S.41.
- (11) Grünwedel, op.ct., S.52, S.54.
- (12) 『長阿含經』五(『大正新脩大藏經』一、三二頁)。
- (13) 『根本説一切有部毘奈耶雜事』(『大正新脩大藏經』三八、三九九頁)。
- (14) 松本栄一「庫車壁画に於ける阿闍世王故事」(『國華』五六六、一九三八年)。
- (15) 小谷伸男「ガンダーラ美術とキジル千仏洞壁画」(『史窓』六八、二〇一一年)、一八(四五三)—二二(四五〇)頁。
- (16) 『根本説一切有部毘奈耶破僧事』(『大正新脩大藏經』二四、一三五頁)。
- (17) 『雜阿含經』一〇七四(『大正新脩大藏經』三八、六〇九頁)。
- (18) 『頻婆娑羅王經』(『大正新脩大藏經』一、八二五頁)。



図15 キジル第181窟「ビンビサーラ王の帰仏」

必ずしも經典に忠実ではないが、身に帯びた威儀具を外して侍従に持たせる行為は、「除五勝物」の象徴的な表現にほかなるまい。

図15は第一八一窟壁画の説法図「ビンビサーラ王の帰仏」である。第二四窟の作例と同様、迦葉の奇跡と跪拝を描いており、両者が同じ画題であるのは一見して理解されよう。

仏前で合掌する王は冠を着けた姿に描かれているが、その上方には、宝冠を持った侍女と佩剣を持った侍女が描かれる。宝冠と佩剣を従者に持たせる描写は第一八八窟の作例と同様で、しかも同じ「ビンビサーラ王の帰仏」を描いた第二二四窟の作例とも共通する表現であるから、これも同説話に説かれる「除五勝物」の象徴的な表現に違いない。この作法は同説話の中では本来「迦葉の奇跡」と並ぶ重要な場面の一つである。冠を持った従者の姿は、壁画においても重要な要素なのだというてよい。

結

ギメ美術館のキジル石窟壁画断片のうち原位置不明の一点について取り上げ、

その原位置と図像について論じてきた。この壁画断片は第二二四窟壁画「ビンビサーラ王の帰仏」の一部分で、断片に含まれる図像は、王に従う老若の侍従と、同説話に説かれる礼仏の作法を示す部分であった。

このうち頭巾を着けた年長の侍従と五髻を結った悪相の童子については、ドイツ隊の研究者たちも特に関心を寄せていたらしく、報告書にも図入りで特記しているほか、第一一四窟や第八窟などでは明らかにこの図像を狙って壁画を切り取っている。おそらく第二二四窟のこの断片も同じ意図で切り取られたものと思われる。図像の解明を待たずに貴重な資料を散逸させざるを得なかったのは、彼らにとって実に無念であったろう。

また、図中の貴人が持つ持物は冠であり、王が宝冠を脱いで従者に預けるという同説話中の重要な描写であることが分かった。この「除五勝物」なる作法は壁画では省略されることが多く、「ビンビサーラ王の帰仏」の現存作例の中で、従者が冠を持つ描写があるのは第一八一窟の一点が知られるのみであった。ところが文中にも述べたように、第一八一窟の作例では肝心の王が冠を着けたままの姿に描かれており、この作例だけでは理解が難しい。一方、第二四窟の同図中では国王は冠を脱いでいるが、こちらは冠を持つ従者が切り取られたまま行方が分かっていたいなかった。壁画の欠けた箇所が補われたことにより、作法を正しく描いた図像が新たな資料として復元されたことになる。

この説話は釈迦の生涯の一場面であるが、多くの經典では「バラモンの尊者であった大迦葉と国王であるビンビサーラが、それぞれ釈迦に対して、自己の權威を否定する」という内容に脚色されている。つまり釈迦（＝仏法）に対し謙虚であることを説くのが説話のテーマといってよい。「除五勝物」は、本来いわば最も重要なテーマなのである。壁画にこれを描くか否かは、依拠經典など背景思想のあり方を反映していよう。西域の古代仏教文化を考える上では貴重な資料の一つといつてよい。



図13 キジル第207窟壁画

た持ち方は片手で持物の下縁を支え、もう一方の手を上から添えるという形に復元されるが、これも第二〇七窟の人物と一致している。やはりこの持物も冠であったとして問題あるまい。つまり、第二二四窟の壁画では侍従や童子と並んで冠を持った貴人がいるということになる。

王の側近には寵臣や王子など様々な人物がいたであろうから、そこに貴人の姿が描かれること自体には何ら疑問はない。ここで問題になるのはむしろ、宝冠を持つということの意義である。第二二四窟の王は、よく見れば宝冠を着けておらず、頭上には璽瑠で束ねた髻と花飾りのみが見えている。つまり先の貴人が持っているのは国王の宝冠にはかならず、王は自分の冠を脱いで従者に持たせているのである。先に見たように、傘や扇を持つのは侍従の重要な役割で、宝冠も傘や扇と同様、王の権威を象徴する小道具には違いない。しかしながら宝冠の場合には王自身が身につけて初めて権威の象徴たり得るのであって、これを侍従に持たせるのは傘や扇とは全く意味が異なり、そこには何か特別な事情がなくてはならない。

同様の描写を持つ例は第一八八窟に見出せる(図14)。右半を大きく切り取ら

一部が残っており、これにより持物の形状と持ち方がある程度復元できる(図5)。持物の下縁部には褐色の地に白い連珠を細かく入れた璽瑠状の装飾が入っており、また上縁は円弧を描き緑色に彩色されている。この形状は図13の冠と極めて近いといえよう。ま

れているため主題は不明であるが、床座に坐す夫妻の頭上に童子が傘を差しかけており、これも国王礼仏図の一つと考えられる。夫妻の後ろには頭巾を着けた鬚の侍従がおり、右手に冠、左手に剣を持っているのが確認されよう。王は璽瑠で束ねた髻の前に三角形の簡素な頭飾を着けているが、やはり宝冠は着けていない。つまりこの王もまた冠を脱いで侍従に持たせているのである。ここでは侍従は宝冠だけでなく佩剣も持たされているわけだが、おそらく王は礼仏に臨んで一時的に自らの冠と剣を外し、侍従に持たせているのであろう。

これは諸経典に見える「除五勝物。所謂傘蓋頭冠寶劍寶扇寶履。」(『根本説一切有部毘奈耶破僧事』)「除去五飾、脱冠却蓋、除扇去劍刀、脱革屣、到於佛前、整衣服、偏露右肩、為佛作禮、右遶三匝、自稱姓名。」(『雜阿含經』一〇七四)¹⁵「爾時大王到佛會已。除去王者自在之相。」(『頻婆娑羅王經』)といった記述に対応すると思われる。いずれもビンビサーラ王が釈迦に面会した際の作法について説いた部分で、王は「五勝物」ないし



図14 キジル第188窟前壁・仏説法図

「五飾」すなわち蓋傘、頭冠、宝劍、宝扇、宝履など王の身邊を莊嚴する物品を取り除いたというのである。経典ではこの五種を「王者自在の相」ともいっているが、つまり世俗の支配者である王も、仏の前ではその権威を捨て去って謙虚に法を聴かねばならないということとで、王が礼仏する際にはこの「除五勝物」なる作法を守らねばならなかった。もともと画中の王は頭上に傘を差し掛けられているなど

に髻を表していると考えられるのである。また図11の髻は根元を細く縛って青い環珞を巻いており、第二二四窟の例と同じ配色となっている。つまり第二二四窟の場合も、同様に小さな髻を白い布で包んで青い帯で巻いている状態と解釈できよう。つまり、この人物の特徴である頭部の「小さな突起」は、小さく結われた髻であったと結論できる。また、ヴァルトシュミットによれば多くの作例では突起は五つ描かれるというが、この点でも先の五髻健達婆を想起させよう。日本の仏像でも、五髻文殊像や不動明王の眷属である制多迦童子など、五髻を結うものは少なくないが、『長阿含經』卷五には「大梵王即化為童子、頭五角髻^①」という記述があつて、梵天が童子に化身した姿は頭に五髻を結うものであつたという。つまり頭部に多数の髻を結うのは童子の髪型なのである。また、この人物は他の人物に比べてやや小さな体に描かれるのが一般的であるが、童子と考えればその理由も合点がいく。この人物は王の側近に仕える侍従の童子とするのが妥当であろう。彼らは扇持ちや太刀持ちとして描かれる場合が多く、また時として王の前に跪いて道化のような動きを見せている。日本でいう小姓ないし稚児のような存在と考えられよう。

ところで、第二二四窟壁画「ビンビサーラ王の帰仏」には彼らとは別にもう一人、傘持ちの人物が描かれている。これもまた王の侍従の一人と考えられるので、この人物についても述べておきたい。この人物は通常の貴人とは違って蓬髪を肩に垂らし、頭頂部に花や環珞を飾っている。一見すると女性のようにも見えるが、こちらはむしろバラモンとして描かれた例が多い。その典型的な例が、阿闍世王の側近の一人、行雨大臣であろう。『根本説一切有部毘奈耶雜事』によれば、行雨大臣は聡明なバラモンで、彼は釈迦涅槃の際、王にそれを知らせるために釈迦の生涯を図に描き、王がショック死しないよう、強い香水を湛えた風呂で沐浴させてその場でそれを見せたという^②。この場面はキジル石窟の壁画にもしばしば描かれている^③。図の行雨大臣は蓬髪を肩に垂らして頭頂部に環珞や花を飾る姿で(図

12)、第二二四窟「ビンビサーラ王の帰仏」に描かれた傘持ちの人物と共通している。この人物は王の側近に仕えるバラモンであり、これもまた侍従の一人なのである。

壁画に描かれた特異な人物像について見てきたが、これらはいずれも王や貴人に仕える侍従の姿であつた。彼らは側近の侍従とはいえ通常の貴族たちとは身なりが異なるが、それは彼らが稚児や神官など特殊な身分として王に仕える存在、いわば宮廷の身分秩序を超えた私的な侍従であることを示すものといえよう。これらの人物像は、古代宮廷文化の一端を窺わせる興味深い図像なのである。

三

前章では、壁画に描かれる風変わりな侍従の姿について見てきたが、画中にはこうした侍従たちと並んでもう一人、胸前に何かを捧げ持つ貴人の姿が描かれている。先に触れたように、ドイツ隊の報告書によれば持物は「冠」とのこと^④、類例として第二〇七窟壁画が挙げられている(図13)。王と思しき供養者の背後に冠を持った貴人が控えているのが確認されよう。第二二四窟の人物もこれと同様の姿であつたことになるが、第二二四窟の壁画にはこの人物の右手先と持物の



図12 阿闍世王と行雨大臣(キジル第205窟)

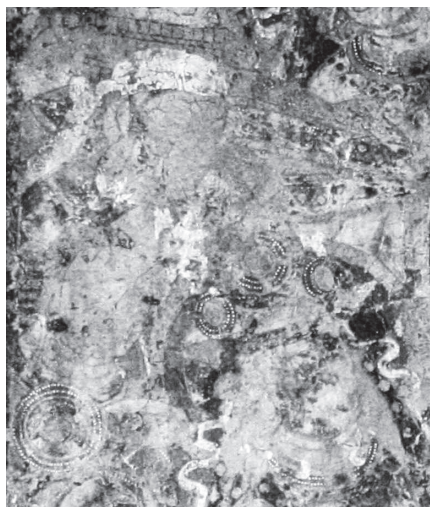


図9 キジル第161窟「ムクティカー王女の前世」(部分)

次に、頭部に突起を付けた人物について見てみたい。この人物は第二三四窟の例では黒灰色

立ち、傘を差しかける姿が確認できよう。図8はドイツ隊の報告書に掲載された描き起し図である。こちらは黒い肌に豊かな青鬚を蓄え、第二三四窟の人物により近い。図9は第一六二窟の説法図「ムクティカー王女の前世」に登場するものの、剥落のため分りにくい。白い頭巾と豊かな鬚が確認でき、やはり傘を持っているのが分かる。このように、髭をたくわえた頭巾の人物は明らかに侍従の一人と考えられ、なかでも王の傘持ちとして描かれる例が多い。またこの人物は肌の色が灰青色や赤褐色、黒など濃い色で彩色されるのが普通で、どうやら黒色人種

を意識していたように思

われる。異民族など特殊

な種族であることが考え

られよう。あるいは奴隷

のような身分であったの

かも知れない。

次に、頭部に突起を付

けた人物について見て

みたい。この人物は第

二三四窟の例では黒灰色



図7 キジル第8窟左壁(部分)



図8 キジル第8窟人物図(描き起し図)



図10 キジル第8窟左壁・人物の頭部



図11 五髻健達婆(第80窟正壁)

の肌をしており、眉をしかめた悪相に描かれる。また大きな耳環を着けており、頭部には青と白で塗り分けられた丸い突起をいくつも付けていた。第一一四窟の例では頭部の突起が赤褐色の房状であるが、眉をしかめた表情や大きな耳環、剃り上げたような地髪部の形状などは第二三四窟の例と一致していることが分かる。こちらでは地髪部に網目のような線が入れられており、或いは何か網状のものを被っている可能性が高い。グリウンウェーデルはこの頭部を「突起を付けた帽子」としていたが、ヴァルトシュミットは「毛房をいくつか残して頭髪を剃り、ネット帽を被って隙間から房を引き出しているのではないか」という¹⁰⁾。確かに、地髪部の髪際線は比丘のそれと共通しており剃髪のように見える。その意味では後者の説に説得力を感じるが、ただし頭部の小突起を房状に描く例はむしろ稀で、第一一四窟以外の作例ではほとんどが丸い突起に描いている。特に注目したいのは第八窟の作例である(図10)。ここでは頭部の突起は白い球形に描かれ、地髪部との接続箇所が細く絞られて短い茎状を呈しているのである。どうやらこれは、小さな丸い髻を結び、布などでくるんで根元を細く縛っているものと思われる。同様の髻を結う例としては五髻健達婆の図像が挙げられよう(図11)。五髻健達婆は音楽の神で、その名の通り頭に五つの髻を結う。第八窟の作例もこれと同様

ある貴族たちが中心となっていることが分かる。また異形の人物や跪く老僧といった特徴的な要素は、この礼仏図が經典中の特定の場面であることを示すものといえよう。

同様の説法図はキジル石窟はじめクムトラ石窟などの窟にも類例が多いが、第四次ドイツ隊報告書の筆者の一人ヴァルトシュミットは、これを仏伝説話「ビンビサーラ王の帰仏」に比定している⁶⁾。同説話は『根本説一切有部毘奈耶破僧事』『仏本行集経』はじめ複数の經典に収録されるエピソードで、この図像は、仏法に帰依し教団の庇護者となったマガダ国王ビンビサーラの釈迦との会見場面を描いたものであるという。ビンビサーラ王が釈迦の元を訪れた際、高名なバラモン僧であった迦葉がその教団に加わっているのを知り、釈迦と迦葉のどちらが師匠であるのか戸惑った。釈迦はそれを察して迦葉に命じ、王の前で飛行や分身、発火などの神通力を表させ、その上で跪拝させて師弟関係を知らしめたという。つまり壁画中で仏と向き合う貴人はビンビサーラ王、釈迦の上方に描かれる五面の人物はバラモンではなく迦葉が炎を出して飛行し、分身を演じる姿、仏前には異時同図で迦葉がひれ伏す姿を描いているというのである。迦葉の独特な動きは極めて特徴的で分かりやすく、この図像は「ビンビサーラ王の帰仏」として間違いないまい。

壁画の全体像と画題が明らかになったわけだが、ここで改めてギメ美術館の断片について見てみたい。この断片には五人の人物を含んでいたわけだが、そのうち特に目を引くのは、供物を持つ髭の人物と、頭部に突起を付けた人物であろう。聴衆の多くが貴人の姿に描かれている中で、この二人物は極めて特徴的な存在といえる。

これらの人物は、実はキジル壁画の仏伝図には類例が多く、特に国王や貴人の礼仏場面に登場することが多い。結論からいえば、彼らは国王の側近に侍る老若一対の侍従である⁷⁾。その最も分かりやすい類例は図6、第一一四窟右壁の三番目



図6 キジル第114窟壁画断片（右壁第3主題）

の説法図から切り取られた断片であるが、向かって右に頭巾を被った年長の人物、左には頭部に四つの房状をした突起を付けた人物が描かれている。一見して分かる通り、この二人物はギメ美術館の壁画断片、すなわち第二二四窟「ビンビサーラ王の帰仏」に描かれた特徴的な二人物と同種の特徴を持つている。では右の年長の人物から順に改めて類例を観察し、これら侍従の人物像について述べてみたい。

この人物は顔全体が灰青色に塗られ、髭を描いていないようだが、頬と口元に皺が刻まれており、年長の人物であることが見てとれる。頭部の頭巾は白色で、赤褐色の描線で布の皺が描かれているが、側頭部に大きく結び目を作っており、どうやらターバンのようなものであるらしいことが分かる。注目したいのはこの頭巾が、第二二四窟の人物の被り物と同じシルエットを描いていることである。第二二四窟の例では緑色の大きな帽子状に見えるが、これは顔料を厚く塗られて布の皺が見えなくなっているためで、やはりターバン状の頭巾を着けていると解すべきであろう。ヴァルトシュミットは報告書の解説で第一一四窟のこの人物を「貴人」と称し、左にいる人物をその侍従としている⁸⁾。しかしながら、つばさに類例を見ていくと、実際にはこの頭巾の人物は、むしろ王の侍従として描かれた例が多いことに気付く。図7は第八窟の壁画、現在この部分は切り取られて現存せず、不鮮明な写真しか残っていないが、鬚をたくわえた頭巾の人物が王の傍に

二

前章では壁画断片の原位置を推定したが、次に壁画全体の図像と主題について見てみたい。先に見たようにこの壁画は欠損部分が多いが、他にもここから切り取られたもの三点が既に確認されており、それぞれ原位置が特定されている。そこで各断片を元の位置にあてはめ、復元図として描き起こせば図5のようになる。細線で囲った部分が各国所蔵の断片、点線は彩色等からの指定である。左上隅を除き、ほぼ全ての部分が復元されたことになるが、まずは復元された図像について、その内容を観察してみたい。

中央の仏は右下にいる男女の供養者に顔を向けているが、この供養者は頭光を伴うことから説話の主人公であることが分かる。供養者の頭上には傍らにいる蓬

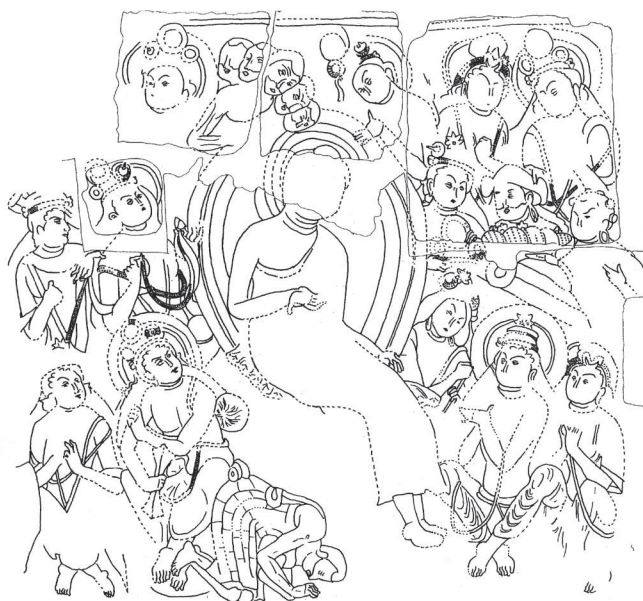


図5 キジル第224窟右壁・第3主題（復元図）

髪的人物が傘を差しかけており、この供養者が国王夫妻であることを思わせる。その上方に位置するのがギメ美術館の断片に含まれる諸人物、その左に接続する二つの断片はアメリカ・スミソニアン協会の所蔵、天人が仏の頭上近くから下方を向いて

いるが、ギメ美術館の断片の左端部分に含まれている肘と胸はこの天人のものであったことが確認されよう。天人の左には頭の五つある異形の人物がいる。その左方には天人、その左方にも天人が一人いたはずだが、ここから切り取られた断片ははまだ特定されていない。その下方、仏の背後には四人の人物が二段に描かれているが、上段向かって右の頭部はハンガリーのホップ美術館蔵、この断片は寸法は合うようだが周辺を破損しているため確証が持たず、原位置特定を考察した上野氏も断定を避けている。下段右には執金剛神が坐し、体を捻って仏を見上げています。右手には金剛杵、左手には仏子の柄を持つていたはずであるが、背後に描かれた仏子と左手を結ぶ線が見出せない。仏座の左手前には糞掃衣を着た髭の老僧が手をついており、これもまた本壁画の際立った特徴の一つとなっている。

なお、この壁画についてはA・グリユンウエーデルによる第三次ドイツ隊の報告書^④に記述があるので、ここにその部分を引用しておきたい。報告では各人物をa b cの記号で表して画面構成を左のように図示し、以下のように解説する。

s	r	q	h	i	k	
	p	o	a	e	d	g
n	m	l	b	c		

a 仏陀左向き、倚坐、b c 白い神と女神（合掌）坐す、d 若者、b c の方に向き傘を持つ、e 冠をもつ若者、f いろいろの供物を盛った皿をもつ老侍者、g 小さな突起をつけた帽子の侍者、h k 女神、i 神、l つぎはぎの衣のバラモン、仏に深く拝礼、m 執金剛神、寂靜相、白、n 暗色の神坐像、o p 若者二、前方のoは束髪に宝珠をつける、q 頭の五個（！）あるバラモンrs 女神^⑤

天人や貴人などを区別せずに全て「神」としており、天人の男女にも混乱が見られるなど、不正確な部分もあるが、記述は概ね先の復元図と合致しているといつてよい。両手をついて礼拝する老僧と五面の異形人物とともにバラモンとするなど独自の解釈も窺え、またギメ美術館の断片で左隅に位置する貴人を「冠をもつ若者」としている点は興味深いが、これらについては後述したい。

ともあれ、この壁画は国王の礼仏場面と推定され、聴衆の顔ぶれも王の眷属で

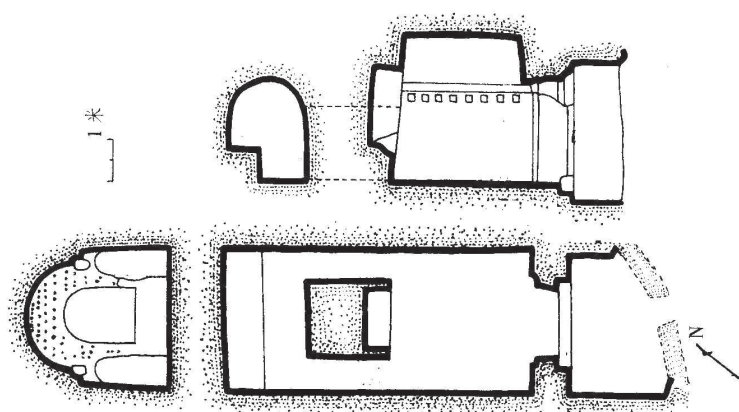


図2 キジル第224窟・平立面図

第二四窟はキジル石窟の中でも代表的な窟であり、ドイツ隊の報告書でも比較的多くの紙数を割いて解説している。窟は後山区と呼ばれる最奥部、ドイツ隊のいう第三区に位置し、仏像礼拝窟のなかでは特に大形の窟である。窟の形式は前室と主室を甬道で繋ぎ、主室正壁中央に仏龕を設けて本尊を安置、更に正壁の左右隅から本尊の背後を巡るトンネル状の回廊を設けるというものである(図2)。こうした形式はキジル石窟をはじめクチャ地区の石窟には例が多く、どうやらこれが西域石窟の主流をなす形式だったようである。窟内各部の壁画主題も各窟で概ね共通しており、主室側壁には仏伝に取材した仏説法図、天井には本生図ないし因縁図、後廊には涅槃図や分舍利図といった配置になっている。壁画の様式は先の断片とも共通するキジル最盛期のもので、青や緑を多用した鮮やかな彩色と図式的に整理された構図が特徴となっている。ドイツ隊はこの窟から特に大量の壁画を切り取っており、そのため現在では窟の壁面が何カ所も大きく欠けた状態となってしまうている。壁画を失った空白部分には、切り取った際の刃物の痕が現在でもはっきりと残っている。こうした刃物の痕が、すなわち切り取られた断片の形状を示しているわけである。

窟内の刃物痕をつぶさに観察していくと、主室の右壁に残る一つ

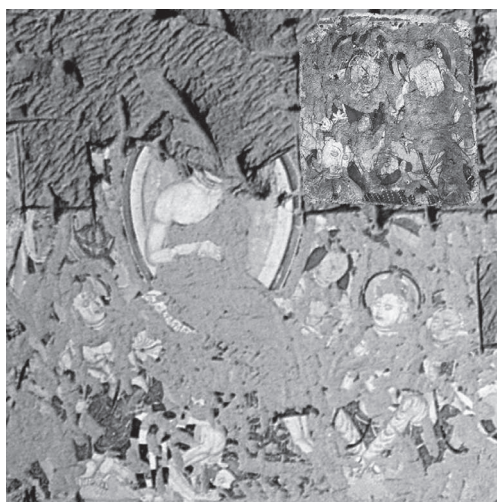


図3 キジル第224窟右壁上段・第3主題



図4 壁面の傷の状況

以上の諸点から、この壁画断片はキジル第二四窟右壁の第三主題から切り取られたものと結論したい。

がちょうど先のギメ美術館壁画断片とほぼ同じ形状であることに気付かされる。右壁は全体を上下二段、左右四列の画面に区切って八幅の仏説法図を描いているが、当該部分は主室右壁の上段、入口から数えて三番目の説法図である。そこでコンピュータを用い、両者を実際に合せてみたのが図3である。断片は左の上下隅を少々破損しているようだが、全体の形状は見事に刃物痕と一致していることが理解されよう。窟内の計測が許可されていないため正確な数値は出せないが、両者の寸法はほぼ同じといつてよく、描かれた人物像の大きさも一致しているほか、上端部の画面枠なども見事に位置が合う。画面内の位置も先に推定した通り、ちやうど説法図の右上部にあたっている。更に決定的といつてよいのは、両者の表面についた傷が一続きにつながっている点である。図3のほぼ中央、仏の光背右端部分に棒で引掻いたような傷があるが、この傷はよく見れば右上の人物像の右頸部分、すなわち合成した壁画断片の左下部まで一直線に続いているのである(図4)。こうした傷の符合は両者が本来一続きの壁面でなければまず起こり得ず、断片が本来この部分にあった何よりの証拠といえることができる。

奥行きのある解釈が可能となるのである。以下ではギメ美術館蔵壁画断片の原位置とその図像的意義について論じてみたい。

一

ギメ美術館のコレクション中に、図1の壁画断片がある。この作例は縦横ほぼ三〇センチほどの断片で、全体が歪んだ四辺形を呈し、そこには五人の人物を含んでいる。彩色は青や緑を多用した鮮やかなもので、人物配置も規則的に整えられており、全体的に華やかな印象を受ける。剥落が目立つのは惜しまれるが、これは壁画が切り取られる以前からの損傷で、どうやら宝冠や胸飾などの金彩を狙った人為的なものであるらしい。従って破壊は全面的なものではなく、人物像の面相や姿勢などは十分に確認できる状態である。まずは人物像の描写を中心に内容を観察しておきたい。

人物は上下二段に配置され、上段に二体、下段に三体が並んでいる。上段の二人物はともに頭光を負った天人、頭飾の形状や服飾などから、向かって左が女性の天人、右が男性の天人であることが分かる。下段は左から、まず白い肌をした若い貴人風の人物、胸前が大きく剥落しているが、左胸の辺りに手指が見えており、本来はここに何かを持っていたらしいことが窺える。手元から喉の辺りにかけて円弧状に、緑色に彩色された部分が残っており、これがその持物の一部であったと考えられよう。二人目の人物は供物を捧げる青髭の人物、緑色の大きな被り物が印象的であるが、豊かな髭に加えて額に皺が描かれるなど、齢を重ねた年長の人物であることが窺える。三人目の人物は画面右下隅に頭部のみが残存している。暗灰色の肌で眉をしかめた悪相に描かれており、大きな耳環をつけているのが確認できる。頭髮は破損しており分かりづらいが、暗褐色の地髪部にところどころ、青と白で塗り分けられた小さな丸い突起のようなものが並んでいる。先の



図1 ギメ美術館蔵・キジル石窟壁画断片

状の線が見えている。これは画面の区画線の一部であり、この断片が画面の上端に位置していたことを示している。また先の髭の人物が供物を捧げる向きから見て、この断片の向かって左方向には仏が描かれていたと考えられる。

以上、壁画断片が含む内容について観察したが、この断片は仏説法図から供養天人および聴衆の一部を切り取ったものと考えられ、本来は壁画の画面右半部の上端に位置していたと推測できる。人物像は下段の聴衆が興味深く、独特な風貌の二人物は特に興味を誘う。果たしてこの壁画断片は、本来どのような壁画の一部だったのであろうか。以下では、壁画断片の具体的な原位置を検討してみたい。

キジル石窟に現存する壁画には、先の断片と様式が共通する作例は数多い。また壁画を切り取られた窟も多数に上っている。そこで断片の形状や人物配置など、先に指摘した様々な特徴を念頭に候補を絞り込み、壁面に残る切除痕を頼りに窟壁面を観察していくと、最も相応しい部分として浮上するのはキジル第二二四窟の右壁上段、入口から三番目の説法図である。

髭の人物ともども、風変わりな独特の風貌といってよい。なお画面向かって左端、若い貴人の後頭部にかくに、別の人物の肘と胸の一部が見えており、本来はここにもう一人の人物がいたことが窺える。一方、壁画断片の上縁部には青い帯

ギメ美術館蔵・キジル石窟壁画断片の原位置とその図像的意義

井上 豪

INOUE Masaru

序

パリのギメ美術館には西域壁画の断片が多数収蔵されている。西域とは現在の中国・新疆ウイグル自治区一帯を指すが、この地域は古くからシルクロードの幹線として栄えたところで、かつてここには絢爛たる仏教文化が花開いていた。西域の古代遺跡は二〇世紀初頭に相次いで発見されたが、いずれも諸外国から派遣された探検隊による成果で、彼らは様々な発見と共に多数の収集品を自国へと持ち帰った。ギメ美術館所蔵の壁画もこうした収集品の一部である。探検隊はフランスからも派遣されており、敦煌文書の収集など多くの成果を残しているが、ここで取り上げる壁画はフランス隊ではなく、実はドイツ隊の収集品である。これから壁画は主に第一次大戦の前後に市場へ流出したもので、また探検隊長ル・コックがフランスの研究者に寄贈したものも含まれるという。ドイツ隊は一九〇三年から一九一二年まで四次にわたって新疆で活動したが、彼らはトルファンやクチャで石窟寺院を中心に調査を行い、大量の壁画を切り取って持ち帰った。ところが、ドイツ隊の帰国から間もなく第一次世界大戦が勃発し、敗戦国ドイツは極度の疲弊に見舞われて研究の継続が困難になってしまった。彼らはやむなく一部の壁画断片を売却して経費にあて、海外の研究協力者にも謝礼として壁画断片が

贈られたという^②。これらの壁画はドイツ隊の収集リストに記載されなかったため、現在でもその全貌は明らかになっていない。ギメ美術館のコレクションは、まさにこうした流出壁画の一部であり、同様の壁画断片はアメリカや日本など世界各地に所蔵されている。

本稿で取り上げるのはギメ美術館所蔵の壁画断片のうち、クチャのキジル石窟から切り取られた一点である。キジル石窟は総窟数三百を超える中央アジア最大の石窟寺院で、窟内の膨大な壁画は仏教美術の東漸を語る貴重な資料として注目されている。キジル石窟はドイツ隊の最も重要な調査対象となっており、報告書でも特に紙数を割いて論じられているのである。

キジル石窟の流出壁画については、かつて熊谷宣夫氏や上野アキ氏が調査を行い、日本の個人蔵品はじめアメリカの美術館など各地の所蔵になっているものから二〇点余りが、キジル第二三四窟から切り取られたものとして原位置の壁画を特定された^③。その後も現地の亀茲石窟研究所が改めて調査を進めており、新たに各国の蔵品が原位置特定されていると聞く。

本稿は、これら流出壁画のうち原位置未特定の一点を新たに特定し、壁画全体の中での図像的な意義を捉える試みである。私見によればこの断片は壁画中の比較的重要な部分を切り取っており、この部分を補うことにより壁画の図像は更に

論文

目次

論文

ギメ美術館蔵・キジル石窟壁画断片の原位置とその図像的意義

井上 豪…… 1

Farewell to The Sonnets

大八木 敦彦…… 11

月とコルヌコピア ― 周期性表現の起源について

石 倉 敏 明…… 21

秋田公立美術大学研究紀要 第一号

平成二十六年三月二十五日 印刷
平成二十六年三月二十五日 発行

編集

秋田公立美術大学 附属図書館運営委員会
紀要編集部会

委員長

島屋 純晴

委員

坂本 憲信 安藤 郁子
皆川 嘉博 小田 英之
今中 隆介 金 孝卿
小杉栄次郎 澤田 享
大八木敦彦

装丁

坂本 憲信

発行

秋田公立美術大学
秋田市新屋大川町二二三
☎〇一八—八八八—八一〇〇

印刷

太陽印刷株式会社

秋田公立美術大学
研究紀要
二〇二三
第一号

秋田公立美術大学
AKITA UNIVERSITY OF ART

