

成安造形大学紀要  
第1号

Journal of  
Seian University of  
Art and Design  
No.1

ISSN 1884-7919

# 成安造形大学紀要 第1号

## 目 次

### 研究論文

- 現代美術の物語性とそのドキュメンテーション …………… 千 速 敏 男 001
- 記憶の陰影——よみがえる白から …………… 今 井 祝 雄 017
- 最近の制作・発表をめぐる …………… 河原林 美知子 023
- 質感の見え方に関する考察 …………… 岸 田 保 029
- BUILDING AN EFL COURSE AROUND A FEATURE-LENGTH FILM:  
EXERCISES TO ACCOMPANY *BACK TO THE FUTURE*  
AND ITS SCREENPLAY …………… 三宅キャロリン 043
- キャラクターの雛形についての研究レポート …………… 森 田 健 071
- Shangri-La, Chandelier シャングリラ・シャンデリア …………… 長 尾 浩 幸 083
- キュンメルにおける「人間と自然と言葉」の関係についての考察  
——「根源的な隠喩」を手がかりにして—— …………… 中 野 優 子 089
- 古の贈り物シリーズ …………… 西久松 吉 雄 103
- 水辺——寂静  
セゾン現代美術館「ART TODAY 2009」展覧会報告 …… 岡 田 修 二 109
- 本隆寺の長谷川信春筆「西王母図」 …………… 小 寺 善 通 117
- On Recognition of Continuity between Disabled and Average People,  
and Its Significance for Design Education …………… 島 先 京 一 125
- 特定非営利活動法人大津祭曳山連盟公式キャラクター  
「ちま吉」の展開応用 …………… 田 中 真一郎 141
- 渡部慶二郎「挑戦し続けるものづくり精神」 …………… 辻 喜代治 151
- 「赤い夾竹桃」第30回創画展出品 …………… 上 野 富二郎 159

## 特別研究助成 成果報告

平成19年度 .....	166
(千速 敏男、今井 祝雄、磯野 英生、木村 至宏、大野 俊明、 田辺 由子、田積 司朗)	
平成20年度 .....	175
(真下 武久、長尾 浩幸、小田 隆、島先 京一、田中 真一郎)	
平成21年度 .....	183
(岸田 保、永江 弘之、笹岡 敬)	

# 現代美術の物語性とそのドキュメンテーション

Documentation for Narratives in the Contemporary Art

千速 敏男  
Toshio CHIHAYA

准教授（美学美術史）

What should the documentation for narratives in contemporary art be? Based on the theories of Erwin Panofsky, Tzvetan Todorov and Georges Didi-Huberman, the author explicates aspects of narratives in western art, and discusses its relationship to the documentation. The works of Nicolas Philibert, Morimura Yasumasa and Sugimoto Hiroshi are suggestive to the documentation for narratives in contemporary art.

## 1. はじめに

本稿は、アート・ドキュメンテーション学会主催のシンポジウム「物語るアート・ドキュメンテーション」にパネリストとして招かれたおりに発表した内容を発展させたものである。

このシンポジウムの開催趣旨は、以下のとおりであった。

アート・ドキュメンテーションはこれまで絵画や彫刻など静的なオブジェクトを対象としてきた。一方で時間や動きを伴う芸術や、コンテキストや物語を孕む芸術に、ドキュメンテーションはどう応じるのだろうか。「物語る」は「モノ」と「語る」に読み解くことができる。「モノ」は記述され「コト」を語り、「コト」は記録され「モノ」に新たな意味を与える。様々な芸術の形態として絵画、マンガ、演劇・映画、舞踊、写し絵を取りあげ、静と動、モノとコトの関係性を比較・検証しながら“物語るアート・ドキュメンテーション”を考える〔註1〕。

そして、詳細は以下のとおりであった。

シンポジウム「物語るアート・ドキュメンテーション」

（アート・ドキュメンテーション学会第58回研究会）

2008年6月7日（土）午後1時～午後5時30分

京都国際マンガミュージアム多目的映像ホール

会場館挨拶 上田修三（京都国際マンガミュージアム事務局長）

基調講演

「イメージとテキストの交感：歴史的事例から見るアート・ドキュメンテーション」

鷲見洋一（アート・ドキュメンテーション学会会長）

ブリーフ・イントロダクション「『物語るアート・ドキュメンテーション』のために」

水谷長志（独立行政法人国立美術館情報企画室長）

趣旨説明「〈物語るアート・ドキュメンテーション〉の可能性を考える」

山本浩幾（早稲田大学演劇博物館）

「物語る美術作品のドキュメンテーション：一西洋美術史研究者の立場から」

千速敏男（成安造形大学造形学部准教授）

「非／アートとしてのマンガの収集・保存・公開に関する諸問題——京都国際マンガミュージアムの研究活動を通じて」

吉村和真（京都国際マンガミュージアム京都精華大学国際マンガ研究センター研究統括室長、京都精華大学マンガ学部准教授）

「(財)松竹大谷図書館の資料整理方法について」

井川繭子（財団法人松竹大谷図書館司書）

「3次元モデルを用いた伝統舞踊アーカイブ」

片山美和（NHK放送技術研究所人間・情報三次元映像処理研究グループ専任研究員）

「写し絵を成立させた江戸の政治と文化」

山形文雄（劇団みんなわ座代表、写し絵師平成玉川文楽）・田中佑子（劇団みんなわ座美術・写し絵研究）

パネルディスカッション

パネリスト：千速敏男・吉村和真・井川繭子・片山美和・山形文雄・田中佑子  
司 会：水谷長志・山本浩幾

筆者は、このシンポジウムにおいて（西洋美術史における）絵画の分野を担当するパネリストとして招かれたのであったから、あるいは、キリスト教やギリシア・ローマ神話などの主題を扱う方法論である「イコノグラフィー（iconography）」とドキュメンテーションとの関係を論ずるべきであったのかもしれない。しかし、すでに1994年の「第1回アート・ドキュメンテーション研究フォーラム：美術情報と図書館」において、筆者は、美術史学という活動の出発点となる美術作品の作品記述とドキュメンテーションとの関係について論じ、西洋の美術史学のなかで培われてきた「イコノグラフィー」という方法論がアート・ドキュメンテーションに寄与することを明らかにしていた<sup>〔註2〕</sup>。しかしまた、19世紀以降の、いわゆる「近代絵画」や「現代アート」の領域において、あるいはまた映画やマンガといった20世紀に新たに生まれたマス・カルチャーの所産に眼を向けるとき、「イコノグラフィー」という方法論の限界が露呈している。そこで、このシンポジウムにおいては、今日の多彩な造形活動を視野に入れ、西洋美術史を研究している立場から「物語る」美術作品のドキュメンテーションの可能性について論じることとした。

このような筆者の立場は、シンポジウムの企画者であった水谷長志の意図するところ

ろでもあったようだ。というのも、水谷は、ブリーフ・イントロダクションにおいてアド・ラインハートの《抽象絵画》(1958年、東京国立近代美術館所蔵)を紹介し、「《抽象絵画》から半世紀、そしてアーカイバル・アート イリヤ・カバコフの《ザ・ビッグ・アーカイブ》や『世界図鑑』を経た今 物語る絵～Narratives/Narrative paintings から始めて『物語るアート・ドキュメンテーション』の可能性が見えてこないだろうか」〔註3〕と問題提起したからである。

シンポジウムの際は他の発表との関係を考慮して「物語る美術作品のドキュメンテーション：一西洋美術史研究者の立場から」という題名にしたが、上に述べたように筆者の関心は今日の造形活動に向かっているのであるから、本稿の題名は「現代美術の物語性とそのドキュメンテーション」とすることにした。

## 2. ナラティヴとアイコン

水谷長志のブリーフ・イントロダクションのなかにもすでに出てきているが、「物語る」とは「ナラティヴ (narrative)」ということである。益田朋幸と喜多崎親による『岩波西洋美術用語辞典』によれば、ナラティヴとは以下のような意味である。

ナラティヴ [英] narrative

「物語」という意味。芸術作品が何らかの物語を表していること。特に歴史的な人物や説話に関係していない風俗画でも成立する点で、「歴史画」とは異なる。「礼拝像」と対で用いられることがある〔註4〕。

これを参考にして、ひとまず、美術におけるナラティヴとは「この作品は何らかの物語を表していると、鑑賞者が受けとるような要素が美術作品のうちにあること」と考えておきたい。

そして、益田と喜多崎が指摘しているように、西洋美術においてナラティヴと対となる概念は「アイコン (icon)」である。益田と喜多崎は、「礼拝像」ということばを用いているが、これは、『岩波西洋美術用語辞典』において「正教会において、礼拝の対象となるキリストや聖母、聖人を描いた美術作品」に対して「アイコン (icon)」ということばを用いたからである〔註5〕。益田と喜多崎は、「礼拝像」ということばに対して“iconic image”という英語を付し、以下のように説明している。

礼拝像 [英] iconic image

物語ではなく人物を表象する作品で、礼拝の対象となるもの。坐像、立像、胸像などの型式は問わないが、概して正面観で厳粛な表現を採る。中世、ルネサンス美術を記述する際に、説話図像(→ナラティヴ)の対概念として用いられることがある〔註6〕。

ここで、ナラティヴとアイコンの一例として、「キリストへの哀悼」と「ピエタ」をあげることができよう。「キリストへの哀悼」という主題は、「受難伝」という物語(=ナラティヴ)のなかの一場面であり、そこでは、十字架より降ろされたイエスがアリマタヤのヨセフとニコデモによって墓地に運ばれ、聖母マリアが息子イエスの遺体を抱きかかえて嘆き悲しんでいる。たとえば、パドヴァにあるスクロヴェーニ家礼拝堂にジョットが描いた壁画連作のなかの《キリストへの哀悼》(1304年頃～1306年頃)などを参照されたい。いっぽう、この「キリストへの哀悼」から生じた礼拝像(=アイコン)が、ミケランジェロの彫刻作品(1498年～1500年、サン・ピエトロ大聖堂所蔵)などで名高い「ピエタ」であった。「キリストへの哀悼」の場面を描写した美術作品から鑑賞者は「受難伝」という物語が物語られているのを受けとめるが、「ピエタ」を前にした鑑賞者はもはや物語を思い起こさないのである。なお、この「キリストへの哀悼」と「ピエタ」の例からもわかるように、西洋美術ではナラティヴとアイコンという対概念は、必ずしも相反的ではない。

益田と喜多崎は、中世からルネサンスにかけての西洋美術の歴史に即し、ナラティヴとアイコンという対概念を「説話図像」と「礼拝像」というキリスト教美術の領域でのみ提示したが、この対概念はキリスト教という宗教に限定されるものではない。ナラティヴについては、益田と喜多崎も「風俗画でも成立する」と述べているとおりであって、「『物語』という意味」である。いっぽう、アイコンは、ギリシア語で「像」を意味する“eikon”に由来する。物語を思い起こさせるわけではないが、一定の意味を担っていると受け止められる形象に対して、広くアイコンということばを使うことができるだろう。たとえば、聖母子図もアイコンだが、「正義」の寓意像(アレゴリー)もアイコンである。さらに言えば、風俗画をナラティヴと呼ぶのであれば、静物画をアイコンと呼んでもよいかもしれない。今日のマンガがナラティヴだとしたら、「ひこにゃん」のようなキャラクターはアイコンとなろう。

### 3. イストリアの限界のうちに

ところで、エルヴィン・パノフスキーが提唱したイコノロジーという方法論〔註7〕においても、ナラティヴとアイコンという対概念は、かなり限定的かたちで現れている。パノフスキーは、イコノロジーに至る三段階として「イコノグラフィー以前の記述」、「イコノグラフィー上の分析」、「イコノロジーによる解釈」という三段階を提示したが(図1)、ナラティヴとアイコンという対概念は、その第二段階、「イコノグラフィー上の分析」によって明らかにされる「イメージ・物語・寓意(images, stories and allegories)」というかたちで見いだされるのである。

すなわち、たとえばヒューホー・ファン・デル・フースの《ポルディナリの祭壇画》(1476年、ウフィツィ美術館所蔵)の中央パネルに描かれた「キリストの降誕」や、ボッティチェリの作品がよく知られている「ウェヌスの誕生」といった「物語

解釈の対象	解釈の方法	解釈の準備	解釈の修正原理 (伝統の歴史)
第一段階的・自然的主題 美術上のモチーフの 世界を構成している。	イコノグラフィー以前の記述	実際の経験	様式の歴史
第二段階的・伝習的主题 イメージ・物語・寓意の 世界を構成している。	イコノグラフィー上の分析	文献資料に よる知識	類型の歴史
内的意味・内容 「象徴的」価値の 世界を構成している。	イコノロジーによる解釈	総合的直観	一般的な文化的 兆候、あるいは 「象徴」の歴史

図1：パノフスキーによるイコノロジーに至る三段階

(stories)」がナラティヴであり、チマブーエやジョットにはじまり、ラファエロにいたるまでのイタリア・ルネサンスの画家たちが好んで描き続けた「玉座の聖母子」や、先ほどの「ピエタ」といった「イメージ (images)」と、「剛毅の寓意」(これもウフィツィ美術館にあるボッティチェリの作品が名高い)のような抽象概念を擬人像で表す「寓意 (allegorie)」がアイコンである。

パノフスキーにおける「イメージ」と「寓意」は、確かに「物語を物語る要素」を欠いた形象であるが、「物語」と同様に、「解釈の準備」として「文献資料 (literary sources) による知識」が必要だとされている。すなわち、パノフスキーにおけるナラティヴとアイコンという対概念は、「典拠 (literary sources)」という共通基盤のうえに存在するのである。

ところで、典拠をもつ絵画主題は、伝統的に「歴史画 (history painting)」と呼ばれてきた。たとえば、先ほどの益田と喜多崎は、「歴史画 [英語] history painting / 聖書、聖人伝、歴史などの物語場面を描いた絵画。『物語画』とも呼ばれる (→ナラティヴ)」と記している [註8]。

この「歴史画」という語は、『物語画』の著者、エリカ・ラングミュアによれば、「story を意味する古いイタリア語の *istoria* を、フランス語経由で誤訳したものである。ルネサンスのあいだに、『イストリア』は、精神を高揚させるような立派な物語、というタイプを意味するようになった」 [註9] のであった。この「イストリア」ということばは、レオン・バッティスタ・アルベルティの『絵画論』(1436年頃)に見いだされる。ラングミュアは、「『イストリア』はもともとは、単に物語画を超時間的イメージと区別するために用いられたイタリア語の言葉だった。だが、アルベルティはこの言葉を、知的な面で志の高い芸術、作り手の能力を最大限に発揮させ、見る者を深く感動させるような芸術について使うことにした」 [註10] として、『絵画論』から以



下のくだりを引用した。

絵画の最高の仕事は、巨像を描くことではなく、「イストリア」を描くことにある。「イストリア」こそ、いかなる巨像より天才に大きな賞賛をあたえるものである〔註11〕。

したがって、パノフスキーにおけるナラティヴとアイコンという対概念は、「イストリア」の限界のうちにあると言い換えることができよう。

「イコノグラフィー上の分析」に基づいておこなわれる美術作品のドキュメンテーションは、典拠という基準を有するという利点をもつ。しかし、パノフスキーの提唱した方法論は美術作品を文字資料のなかに解体してしまうものであり、この方法からは美術作品のもつ創造性を明らかにすることはできない、という批判は根強い〔註12〕。また、次節で述べるとおり、典拠を欠いた美術作品に対応することもできないのだろう。

ルーロフ・ファン・ストラーテンは、『イコノグラフィー入門』において、パノフスキーの方法論を拡張し(図2)、典拠を欠いた美術作品をも扱おうと試みた〔註13〕。たとえば、フェルメールの『秤を持つ婦人』(1664年頃、ワシントン国立絵画館所蔵)を例に挙げ、「机の前に立つ女性が……」というように眼に見えるものを列記することが「イコノグラフィー以前の記述」であり、「この絵は『金を量る婦人』という類型に属している」と記すことが「イコノグラフィー上の記述」であり、「この『金を量る婦人』は神の正義の擬人像である」と解することが「イコノグラフィーによる解

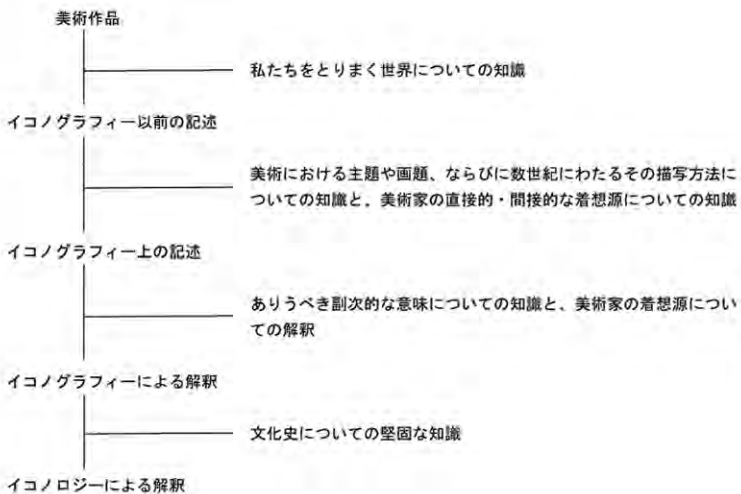


図2：ファン・ストラーテンによるイコノロジーの拡張

積」であって、最後の「イコノロジーによる解釈」の段階においては、「なぜ、フェルメールはこの主題を取り上げ、このような方法で描写したのか」という疑問を扱うのだ、としたのである〔註14〕。

しかし、ファン・ストラテンは、それに続けてすぐさま、典拠が存在しない肖像画や風景画の場合には通常、「イコノグラフィーによる解釈」が不可能である、と告白したのだった。

#### 4. 寓意、類型、そして象徴

西洋美術において、典拠を欠いたナラティヴとアイコンの代表例といえるのが、17世紀オランダで隆盛した風俗画、風景画、静物画である。風俗画は典拠を欠いたナラティヴであり、風景画と静物画は典拠を欠いたアイコンである。

たとえばピーテル・デ・ホーホの《ゆりかごのかたわらでレース編みをする母親》(1659-60年、ベルリン国立博物館群所蔵)のような作品は、風俗画が典拠を欠いたナラティヴであることを示す好例といえよう。たしかにゆりかごに寝る子どもとそれを見守る母というモチーフの組み合わせは、レンブラントによる聖家族図——ゆりかごに寝る幼子イエスを見守る聖母、あるいはゆりかごのそばでイエスを抱く聖母——〔註15〕を連想させるものである。しかし、デ・ホーホの母子図とレンブラントの聖家族図は、典拠 (literary sources) によって連関するのではない。レンブラントの作品は、デ・ホーホの母子図にとっては視覚的な着想源 (visual sources) にすぎないのだ。

17世紀のオランダ絵画を研究するエディ・デ・ヨングは、「パノフスキーもまた、ある特定の『概念』を表現するものではないがために伝習的な主題をもつことのない美術作品の存在を認知している。こうした美術作品——すなわち風俗画、風景画、静物画——は、モチーフから内容へと直接移行しようとするのである」〔註16〕とパノフスキーの方法論を批判しつつも、それを継承し、同時代のエンブレム・ブックなどの典拠に基づいて、風俗画を教訓的に解釈してきた。

しかし、日本におけるデ・ヨングの優れた紹介者である小林頼子ですら、こう言わざるをえない。

「ポストモダンの時代」の研究者たちの多くは、デ・ヨングの方法論にときに手厳しい批判を浴びせかける。画家の意図はもちろんのこと、受容者の期待、特定の時代や文化に特有の心性・視線の差、そして言語的意味に還元できない造形的様式的な諸要素の多様なかわりあいのなかで、作品は幾多の意味を帯びた地場となり、多義的な解釈に自らを開いてゆく。作品は、いわば、作品を生み出した時代をまるごと映し出す鏡にもたとえられる。もっぱら寓意詩画、版画やそれに付随した文字資料を手がかりに進められるデ・ヨングの解釈は、その意味では、鏡としての作品の機能をかなり限定的に扱ったものといわざるを得ない。意味を

求めて作品の背後へと注がれるデ・ヨングの視線は、ついには絵画の身体とも言える描写の外観と相容れない意味をつむぎだしてしまうこともある〔註17〕。

『日常礼讃：フェルメールの時代のオランダ風俗画』〔註18〕を著した文芸批評家、ツヴェタン・トドロフは、こうした美術史家たちの努力に敬意を払いつつも、画家は「われわれにある見方よりもむしろ別の見方で見つめ、解釈するように誘うのだ」として、次のように述べている。

三つの解釈の仕方が——中心が純然たる直観主義で占められているような——ある解釈の領域のそれぞれの極限となっている。一方の端には寓意的な解釈がある。この場合、絵はある抽象概念のコード化された形象である。……もう一方の端には、歴史的解釈がある。この場合、ひとは絵に先立って存在する歴史、キリスト教やギリシア神話、諸国民の歴史あるいは詩人たちの作品を参考にする。これはかならず知らなければならない唯一の歴史であり、その知識がなければ、作者が望んだ絵画の意味を取り違えるおそれがある。その意味は、観客があらかじめ知られている主題について、画家がおこなった解釈から生まれるのである。最後に、三角形の三つ目の頂点に、類型的解釈、あるいは一般的（<sup>ジェネリック</sup>générique）解釈がある（「風俗画」という呼び名は、おそらくここから来ている）〔註19〕。

トドロフは、この「類型的解釈、あるいは一般的（<sup>ジェネリック</sup>générique）解釈」についてさらに説明を続ける。

歴史的解釈と比較して、一般的解釈は否定的に定義される。宗教、神話、文学から生まれたものであろうと、厳密な意味での「歴史」に属するものであろうと、とにかく知識が不可欠であるようなある特別な史実へのどのような言及もないことを意味している。同様にして、歴史画においては、描かれた人物ひとりひとりに名前があり、絵を見る人はその名前を見抜くか、あるいは絵のタイトルからそれらを教えられるのだが、「風俗画」においては、匿名の人物が描かれている。これこそが、フロマンタンが『昔の巨匠たち』のなかで、オランダ絵画における「主題の完全な不在」と呼んだものである〔註20〕。

デ・ヨングをはじめとする美術史家たちはエンブレム・ブックなどの典拠に基づいて風俗画を教訓的、すなわち寓意的に解釈してきたが、トドロフは、「寓意によってコード化された意味は、最終的な意味ではまったくないのだ。それは到着点というよりは、出発点といったほうがはるかに適切だ」〔註21〕と述べ、「風俗画は歴史を断念するだけではなく、人間生活という織物の紡ぎだすあらゆる行為のなかから、ひとつの選択、しかもきわめて限定された選択をおこなう」〔註22〕とし、「風俗画は類型の探求

を促す」〔註23〕と考えたのであった。

さらに、トドロフは、「寓意」と「類型」の対比を「寓意」と「象徴」の対比へと展開する(図3)。トドロフによれば、「寓意」においては、ある対象はひとつの意味を伝達する以外の存在理由をもたないが、「象徴」においては、記号表現が固有の価値を保ちつづけ、不透明なものでありつづける。すなわち、「象徴」においては個別的对象から普遍的な理想への移行の過程が意識されるのである〔註24〕。そして、トドロフはポエジー、すなわち芸術制作の本質にまで踏み込んでいく。

詩人が普遍的なものをめざして個別的呢なものを探るか、個別的呢なものの中に普遍的なものを見るかで大きな違いがある。前者の方法からは寓意が生じる。個別的呢なものは、ただ普遍的なものの例としてのみ価値がある。しかしながら、後者のやり方こそ本来の意味でのポエジーの本性である。ポエジーは普遍的なものから発想するのではなく、またそれを指し示すこともないまま、ある個別的呢なものを述べる。しかし、この個別的呢なものを生き活きと捉える人は同時に普遍的なものを、それとは知らずに、あるいは後になってから、受け取るのである〔註25〕。

そして、トドロフの述べるように記号表現が固有の価値を保ちつづけるということは、風俗画全体、あるいはそのモチーフが「物語を物語る要素」として機能するばかりではなく、アイコンとしても固有の価値を有するということであり、ここでナラティヴとアイコンが重なりあうことにもなる。

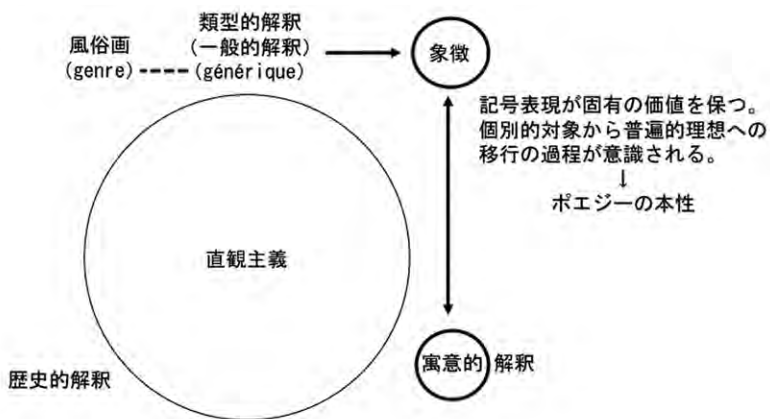


図3：トドロフにおける類型的解釈・寓意的解釈・歴史的解釈

## 5. 物語なき物語性

さて、典拠を欠いたナラティヴであり、かつアイコンである風俗画においては記号表現が固有の価値を保ちつづけ、個別的な対象から普遍的な理想への移行の過程が意識されるとするトドロフの考察は、いわゆる「近代絵画」にも妥当するだろう。なぜなら、バルビゾン派やクールベのレアリスムなどからはじまる「近代絵画」は、17世紀オランダの絵画に多くを負っているからである。描写方法に大きな隔たりがあるとしても、その描写内容に関しては、「近代絵画」と17世紀オランダの絵画はかなりよく重なりあう。

そして、「近代絵画」においては、印象派からフォーヴィスムとキュビズムを経て抽象絵画へと、純粋な形象への道を歩んだかのように見えるが、その背後にはゴッガンやナビ派のような象徴主義者たちが見え隠れしている——こうした事情をも、トドロフのいう「象徴」という考え方は、うまく説明するだろう。17世紀オランダの風俗画家たちが日常生活のなかにのみナラティヴなモチーフを求めたのに対して、19世紀の象徴主義者たちが非日常のなかにナラティヴなモチーフを求めたのは、日常生活のある断片を光学的に切りとって提示する写真という新しいジャンルが誕生したことと関連づけて考えることができるだろう。

こうした17世紀オランダから20世紀にいたる「近代絵画」の流れのなかにある美術作品、すなわち典拠を欠いたナラティヴとしての美術作品のドキュメンテーションは、もちろん、典拠という基準を有することができない。基準となりうるのは、パノフスキーのいう第一段階「イコノグラフィー以前の記述」によって列記されたモチーフだけであろう。美術作品を文字資料のなかに解体してしまう危険性があるにせよ、典拠のある美術作品の場合は、パノフスキーのいう第二段階「イコノグラフィー上の分析」まで、一定の基準に則してドキュメンテーションをおこなうことが可能だった。「分析」がドキュメンテーションの対象になるということは、研究という営みのかなりの部分がドキュメンテーションの対象になるということである。それに対して、典拠を欠いた美術作品の場合、わたしたちは「記述」しかドキュメンテーションの対象にすることができない。研究という営みとは、典拠を欠いた美術作品の場合には、個別的な対象から普遍的な理想への移行の過程を「分析」していくことになるが、この営みをドキュメンテーションの対象とするとき、わたしたちはまだ基準を有してはいないのである。

しかも、今日の美術にまで視野を広げたとき、より大きな問題が現れてくる。すなわち、ジャン＝フランソワ・リオタールがいうように「大きな物語の終焉」<sup>〔註26〕</sup>を迎えた今日、わたしたちは、トドロフのいう「普遍的な理想」への移行を完遂できるのだろうか。ともすると、今日の物語る(narrative)美術作品は「不透明なもの」でありつづけてしまうだろう。

カントの「目的なき合目的性」<sup>〔註27〕</sup>にならっていささかアイロニカルに述べるな

らば、わたしたちは今日の美術作品から「物語なき物語性」〔註28〕を受け止めるだけかもしれない。かつて『物語消費論』を著した批評家、大塚英志は、近著『物語論で読む村上春樹と宮崎駿：構造しかない日本』において、「構造しかない物語」という考え方を提示している〔註29〕。

## 6. 物語を紡ぐ、あるいは痕跡、記憶

2005年に森美術館で開催された展覧会「ストーリーテラーズ：アートが紡ぐ物語」の図録において、展覧会を企画した荒木夏実は、「作品の自律的形態を尊重したモダニズムの限界が認識されてからのち、社会や歴史への言及を含む物語的な要素は、美術表現において積極的に使われるようになった」〔註30〕と指摘する。そして、リオタールのいう「大きな物語の終焉」とロラン・バルトのいう「作者の死」〔註31〕をふまえ、「中央集権的なイデオロギーが倫理観から自由になり多様化する『小さな物語』の動きは、時代の必然であったと言えるだろう。そして、このような自由な物語の世界において……神格化された天才としての作者はいなくなり、読者の存在が強調される。作品は一方的な啓蒙のメッセージを発するのではなく、読者（鑑賞者）の能動的な読み取りによってこそ生命力を与えられる」〔註32〕と考え、「物語を読み、同時に新しい物語を紡ぐこと」〔註33〕を提唱した。

前節で「物語なき物語性」というアイロニカルな言い方をした。たしかに、わたしたちに、もはや共有できる「大きな物語」はないのかもしれないが、「小さな物語」を新たに紡ぎだすことはできるのであろう。

ところで、このような物語の生成において、美術家と鑑賞者とが、なんらかの表現媒体によって物語を作品に仕上げている美術家と、心のなかで思い浮かべてみただけの鑑賞者という表現方法の違いはあるにせよ、ほぼ同じ作業をおこなっていることに注目しなければならない。美術家も鑑賞者も、同じように物語を紡ぎだしていくのだ。

では、美術家と鑑賞者とは、何が異なるのだろうか。紡ぎだした物語をなんらかの表現媒体によって形象化する技量の有無は、実は、さして大きな差異とはならないだろう。むしろ、世界のなかから物語の発端を見いだせるかどうか——これこそが決定的な差異なのではないか。鑑賞者は、美術家が作りあげた作品を「手引き」として物語を紡ぎだしていくことができるが、美術家にはそのような「手引き」は存在しない。美術家は、世界のなかから些細な「痕跡」とでもいうべきものを見だし、それを物語の発端とするのである。したがって、「痕跡」を見いだす「視覚」が問題となる。

たとえば、「痕跡」に着目し、1997年にポンピドー・センターで「痕跡(L'Empreinte)」展〔註34〕を企画したジョルジュ・ディディ＝ユーベルマンは、イコノロジーの根底をなすヴィジョンと言語／概念の同一性を批判して、イコノロジーの基

礎をなしている視覚を「可視性 (visible)」、すなわち「読解可能性 (lisible)」と定義した。これに対して、非類似を基礎とするフラ・アンジェリコの視覚を“visuel”と定義し、読解不能という意味では「不可視 (invisible)」であるとすらしている [註35]。

こうしたディディ＝ユーベルマンの見解を受けて、辻成史は次のように述べる。

美術とくに絵画においてまず問題とされるべきは、読解不可能な、あるいは少なくとも読解困難な要素でなくてはならない。それはフラ・アンジェリコの壁画『影の聖母』においては、J. ポロックのドリッピングによる作品に比されるような飛び散る絵具の飛沫であった。ここでは読解の対象である能記 signifiant としてのイメージと、その所記 signifié としての言語／概念との同一性が破綻を来している。そこでイメージはむしろ「兆候」symtôme と呼ばれる…… [註36]

ここから、辻は、レンブラントの銅版画《三本の十字架》(1653年頃、バルチュ番号78)の第三ステートから第四ステートにおける変化を例にあげ、「不可視」であること、すなわち読解不能であることこそが芸術作品の存在論的基底である、と唱えたのであった。 [註37]

国内においても、「痕跡」をテーマとした優れた展覧会が開催されている。2004年に京都国立近代美術館で開催された「痕跡：戦後美術における身体と思考」を企画運営した尾崎信一郎は、展覧会図録に収録した論文「痕跡：過酷なる現実としての美術」において、「痕跡としての美術」の特徴として「反類像」、「反現在性」、そして「反可視性」の三点を挙げた [註38]。「反可視性」は、もちろん、ディディ＝ユーベルマンのいう「不可視」のことである。

また、尾崎は、チャールズ・サンダー・パースの記号論を参照し、「類像 (icon)」、「指標 (index)」、「象徴 (symbol)」の三つに分類した場合の、「類像」と「指標」の対比が「痕跡」を考える際に重要であり、「痕跡」は「指標」であると述べた。 [註39]

パースのいう「類像」は、これまで本稿で考えてきた西洋の伝統的なアイコンとはいささか異なるものであり、本来は詳細な検討が必要だが、本稿では、西村清和が、『美学』に発表した論文「写真という物語」において、やはりパースを援用して論を展開していることに注目しよう。西村は、「絵画が人間の目と手による自然の『描写』であるのに対して、写真は自然自身の『刻印』である」と述べ、「パースによれば、写真は絵画的アイコンの類似性とはことなっており、機械によって『一点一点物理的に対応する』ようにつくられたものであり、この点でそれは『物理的結合による記号のクラス』、つまり『インデックス (指標記号)』に属する」とした。しかし、すぐさま「だが、写真の本質が純粋なインデックス性にのみあるわけではない」と読者に注意を促し、「はじめて写真を目にしたひとびとの驚きは……それまでの絵画をはるかに凌駕する、細部にわたっての類似性にあったはずである。パース自身、写真をいったんは『アイコン (類似記号)』とした上で……あらためてインデックスと規定している」と述

べて、「それゆえ写真画像の記号的特質を、むしろ『アイコン＝インデックス』とするべきだろう」と結論づけたのであった〔註40〕。

そして、写真画像が「アイコン＝インデックス」であるという事実から、西村は、写真画像の時間構造にかかわる特異性を導き出す。それは、「写真が刻印しているのは、〈いまある〉実在性ではなく、〈かつてあった〉実在性である」〔註41〕ということである。シャッターを押すという行為は、現実の一連の出来事に終止符を打つことであるので、「すでに終わった」ことを意味する。これは、尾崎の「反現在性」と重なり合う特異性といえよう。また、ここからさらに、写真家、港千尋の記憶論〔註42〕へと広げていくこともできるかもしれない。

## 7. 所産としての物語、産出するものとしての物語

さて、このように今日の美術史学が「視覚」のありかたにまで立ちもどるとき、そのドキュメンテーションは、どのようにあるべきなのだろうか。美術家と鑑賞者が肩を並べてそれぞれに物語を紡ぎだすように、研究という営みやドキュメンテーションという営みも、彼らと肩を並べてそれぞれに物語を紡ぎだしていくのだろうか。あるいは、「典拠 (literary sources)」というゆりかごのなかに安住し、「イストリア (istoria)」の限界のうちにとどまるのだろうか。

たとえば、ニコラ・フィリベール監督によるドキュメンタリー「パリ・ルーヴル美術館の秘密」〔註43〕は、今日におけるドキュメンテーションのありかたを教えてくれるように思われる。この映画は、1985年から1989年にかけて「大ルーヴル計画 (Grand Louvre Projet)」によって大改装されたルーヴル美術館の職員たちが、リニューアル・オープンを前に最後の準備に取り組んでいるようすを撮影したものであり、その意味では上映される映像はドキュメントであるが、まったくナレーション、すなわちこの映像が何を意味するのかを説明する「語り」はない。美術館内のさまざまな職場で働くさまざまな職種の職員たちの行動が、脈絡なく、断片的に連なっている。しかし、この作品を鑑賞するわたしたちは、この一連の映像から物語を紡ぎ出していくことだろう。

あるいは、2008年に開催された「液晶絵画」展〔註44〕に森村泰昌が出品したフェルメール研究シリーズの新作《フェルメール研究 (振り向く絵画)》——この作品は、フェルメールの作品《真珠の耳飾りの少女》(1665年頃、マウリッツハイス美術館所蔵)に潜在する物語性、かつてトレイシー・シュヴァリエが小説にし、それを原作としてピーター・ウェーバーが映画にした物語性〔註45〕をみごとにあらわにしたものである。これは、ドキュメンタリーですらない。しかし、物語る美術作品のドキュメンテーションを考えると、そのドキュメンテーションが、この作品ほどの豊饒さ、産出力をもつことを期待したい。

最後に、杉本博司の壮大なプロジェクト「歴史の歴史」〔註46〕もまた、今日におけ



るドキュメンテーションにとって示唆に富むものであった。この展覧会では、杉本自身の作品と杉本が収集してきたコレクションとが同時に展示されたが、そのコレクションは、化石、縄文土器、天平時代の裂、平安時代の仏像、鎌倉時代の仏画と肖像画、室町時代の古面から、宇宙食、宇宙の写真、西洋の18世紀の医学書、第二次世界大戦のときの『タイム』誌まで、実に幅広いものである。そして、2003年に東京のメゾン・エルメスではじまった展覧会は、ニューヨークのジャパン・ソサエティ・ギャラリー、ワシントンD.C.のアーサー・M・サックラー・ギャラリー、トロントのロイヤル・オンタリオ美術館、サンフランシスコ・アジア美術館を巡回するうちに、杉本のコレクションが増加し、また杉本自身の制作活動を反映して、会場ごとにその出品作品は常に増幅していった。ついに、金沢21世紀美術館を経て、最終会場として国立国際美術館での展覧会が開催されたときには、館長の建島哲が「国立国際美術館では彼の意図を十全に実現させるために、企画展示場ばかりでなく常設展示場をも明け渡すという方法を取らざるを得なかった……美術館のレゾナントルである歴史のディスクールの場（常設展示場）を他者に明け渡すということは、たしかに私たちにとっての危険な毒を持ち込むことであるに違いないが、あえてそのスリリングな冒険の可能性に賭けてみようと思った」〔註47〕ともらさずにはいられないほどの規模になったのである。

「歴史とは生き残った者が語り継ぐ勝者の歴史に他ならない。語り継ぐ者のいなくなった敗者の歴史は遺物となってその内に閉じ込められ、私に何かを語りかけてくれる」〔註48〕と展覧会の趣旨を語る杉本に対して、建島はこう読者に呼びかける。

アーティストの意図は傍目にはおそらく歴史の私物化のようにも見えるであろう。杉本の作品と表裏一体となったコレクションは、たしかに彼自身の私的ディスクールの産物である。しかし、アーティストの営為が、歴史の私的ディスクールに依拠したものでないとするれば、いったい何であるというのか〔註49〕。

ドキュメンテーションの新たなるひとつのかたちであろう。

〔註1〕 アート・ドキュメンテーション学会2008年度（第19回）年次大会予稿集。東京、アート・ドキュメンテーション学会、2008、p.3。

2〕 千速敏男。美術作品の作品記述とドキュメンテーション。第1回アート・ドキュメンテーション研究フォーラム「美術情報と図書館」報告書。東京、アート・ドキュメンテーション学会、1995、p.53-62。

3〕 アート・ドキュメンテーション学会2008年度（第19回）年次大会予稿集。東京、アート・ドキュメンテーション学会、2008、p.10。

4〕 益田朋幸、喜多崎親編。岩波西洋美術用語事典。東京、岩波書店、2005、p.221。

5〕 益田朋幸、喜多崎親編。岩波西洋美術用語事典。東京、岩波書店、2005、p.28-29。

6〕 益田朋幸、喜多崎親編。岩波西洋美術用語事典。東京、岩波書店、2005、p.28-29。

- 語事典。東京、岩波書店、2005、p.333.
- 7] Erwin Panofsky. *Iconography and Iconology: An Introduction to the Study of Renaissance Art. Meaning in the Visual Arts.* Chicago, The University of Chicago Press, 1982, p. 26-54 [1<sup>st</sup> Edition, 1955]
- 8] 益田朋幸、喜多崎親編。岩波西洋美術用語事典。東京、岩波書店、2005、p.334.
- 9] エリカ・ラングミュア、高橋裕子訳。物語画。東京、八坂書房、2005、p.22。原著は次のとおり。Erika LANGMUIR. *Pocket Guide: Narrative.* London, National Gallery Company, 2003.
- 10] エリカ・ラングミュア、高橋裕子訳。物語画。東京、八坂書房、2005、p.83-84.
- 11] L・B・アルベルティ、三輪福松訳。絵画論。東京、中央公論美術出版、1971、p.43。三輪福松は「istoria」を「歴史画」と訳したが、引用に際して「イストリア」に改めた。
- 12] 中村二柄。美術史学の課題。東京、岩崎美術社、1974。とくに、「第三章 図像解釈学への疑い」を参照されたい。
- 13] Roelof VAN STRATEN. *Einführung in die Ikonographie.* Berlin, Dietrich Reimer Verlag, 1989。とくに、「Was ist Ikonographie?」を参照されたい。
- 14] Roelof VAN STRATEN. *Einführung in die Ikonographie.* Berlin, Dietrich Reimer Verlag, 1989, p.29.
- 15] ゆりかごと聖母子の組み合わせが描かれたレンブラントの聖家族図は、ルーヴル美術館(1640年)やエルミタージュ美術館(1645年)などにある。
- 16] Edy DE JONGH. The Iconological Approach to Seventeenth-Century Dutch Painting. Frans GRIJZENHOUT and Henk VAN VEEN ed. *The Golden Age of Dutch Painting in Historical Perspective.* Cambridge, Cambridge University Press, 1999, p.206.
- 17] 小林頼子。画像の伝えるメッセージ：訳者あとがきに代えて。エディ・デ・ヨング。オランダ絵画のイコノロジー。東京、NHK出版、2005、p.347.
- 18] ツヴェタン・トドロフ、塚本昌則訳。日常礼讃：フェルメールの時代のオランダ風俗画。東京、白水社、2002。原著は次のとおり。Tzvetan TODOROV. *Éloge du quotidien: Essai sur la peinture hollandaise du XVII<sup>e</sup> siècle.* Paris, Seuil, 1997.
- 19] ツヴェタン・トドロフ、塚本昌則訳。日常礼讃：フェルメールの時代のオランダ風俗画。東京、白水社、2002、p.15.
- 20] ツヴェタン・トドロフ、塚本昌則訳。日常礼讃：フェルメールの時代のオランダ風俗画。東京、白水社、2002、p.16.
- 21] ツヴェタン・トドロフ、塚本昌則訳。日常礼讃：フェルメールの時代のオランダ風俗画。東京、白水社、2002、p.56.
- 22] ツヴェタン・トドロフ、塚本昌則訳。日常礼讃：フェルメールの時代のオランダ風俗画。東京、白水社、2002、p.17.
- 23] ツヴェタン・トドロフ、塚本昌則訳。日常礼讃：フェルメールの時代のオランダ風俗画。東京、白水社、2002、p.20.
- 24] ツヴェタン・トドロフ、及川毅、一ノ瀬正典訳。象徴の理論。東京、法政大学出版局、1987、p.316。原著は次のとおり。Tzvetan TODOROV. *Théories du symbole.* Paris, Seuil, 1977.
- 25] ツヴェタン・トドロフ、及川毅、一ノ瀬正典訳。象徴の理論。東京、法政大学出版局、1987、p.316.
- 26] ジャン＝フランソワ・リオータル、小林康夫訳。ポスト・モダンの条件：知・社会・言語ゲーム。東京、風の薔薇、1986。原著は次のとおり。Jean-Francois LYOTARD. *La condition postmoderne: Rapport sur le savoir.* Paris, éditions de Minuit, 1979.
- 27] Immanuel KANT. *Kritik der Urteilkraft.* 1790。正しくは、「美とは、ある対象の合目的性の形式である。ただし、この合目的性を目的の表象なしにその対象において知覚するかざりにおいて」である。ここでは、Korpora.orgがインターネット上に公開している電子テキストに拠った。<http://www.korpora.org/Kant/aa05/236.html>
- 28] 千速敏男。大いなる物語の時代、ルネサンス：『イタリア・ルネサンス事典』の刊行に寄せて。イタリア・ルネサンス事典しおり。東京、東信堂、2003、p.9-10.
- 29] 大塚英志。物語消費論：「ピックリマン」の神話学。東京、新曜社、1989；大塚英

- 志、物語論で読む村上春樹と宮崎駿：構造しかなない日本。東京、角川書店、2009。
- 30] 荒木夏美。アートが紡ぐ物語。ストーリーテラーズ：アートが紡ぐ物語。東京、森美術館、2005、p.11。
- 31] ロラン・バルト、花輪光訳。作者の死。物語の構造分析。東京、みすず書房、1979。原著は次のとおり。Roland BARTHES. La mort de l'auteur. *Manteia*, No.5 (1968)。
- 32] 荒木夏美。アートが紡ぐ物語。ストーリーテラーズ：アートが紡ぐ物語。東京、森美術館、2005、p.11。
- 33] 荒木夏美。アートが紡ぐ物語。ストーリーテラーズ：アートが紡ぐ物語。東京、森美術館、2005、p.12。
- 34] *L'Empreinte*. Paris, Centre Georges Pompidou, 1997。
- 35] デイディ＝ユーベルマンについては、以下の文献を参照した。辻成史。瞥見ポスト・イメージ論の美術史学。大手前大学人文学部論集, no.5, p.3-24 (2004)；五十嵐嘉晴。G. デイディ＝ユーベルマンの芸術論(1)：アナクロニズムの勧め。金沢美術工芸大学紀要。No.46, p.27-38 (2002)；五十嵐嘉晴。G. デイディ＝ユーベルマンの芸術論(2)芸術における症候。金沢美術工芸大学紀要。No.49, p.27-53 (2005)
- 36] 辻成史。瞥見ポスト・イメージ論の美術史学。大手前大学人文学部論集, no.5, p.10 (2004)
- 37] 辻成史。レムブラントのエッチング「三本の十字架」(B.78)あるいは芸術作品のヒュボスタシスとしての不可視性。言語文化研究, von.13, no.4, p.144 (2002)
- 38] 尾崎信一郎。痕跡：過酷なる現実としての美術。痕跡：戦後美術における身体と思考。京都、京都国立近代美術館、2004、p.8-27。
- 39] 尾崎信一郎。痕跡：過酷なる現実としての美術。痕跡：戦後美術における身体と思考。京都、京都国立近代美術館、2004、p.9。
- 40] 西村清和。写真という物語。美学。No.185, p.2 (1996)
- 41] 西村清和。写真という物語。美学。No.185, p.4 (1996)
- 42] 港千尋。記憶：「創造」と「想起」の力。東京、講談社、2001。
- 43] ニコラ・フィリベール監督。パリ・ルーヴル美術館の秘密。1990 [Nicolas Philibert. *La Ville Louvre*]
- 44] 液晶絵画。三重県立美術館、2008年2月14日～4月13日；国立国際美術館、2008年4月29日～6月15日；東京都写真美術館、2008年8月23日～10月13日。
- 45] 杉本博司。歴史の歴史。金沢21世紀美術館、2008年11月22日～3月22日；国立国際美術館、2009年4月14日～6月7日。
- 46] トレイシー・シュヴァリエ、木下哲夫訳。真珠の耳飾りの少女。東京、白水社、2000。原著は次のとおり。Tracy CHEVALIER. *Girl with a Pearl Earring*. London, HarperCollins, 1999。また、ピーター・ウェーバー監督。真珠の耳飾りの少女。2003 [Peter Webber. *Girl with a Pearl Earring*]
- 47] 建畠哲。「歴史の歴史」について。杉本博司。歴史の歴史。東京、新素材研究所、2008、p.293。
- 48] 杉本博司。歴史の歴史。杉本博司。歴史の歴史。東京、新素材研究所、2008、p.5。
- 49] 建畠哲。「歴史の歴史」について。杉本博司。歴史の歴史。東京、新素材研究所、2008、p.297。

## 記憶の陰影

### — よみがえる白から

Shadows of Memory  
— Restored White —

今井 祝雄

Norio IMAI

教授（現代アート）

#### 内なるコラボレーション

昨年と一昨年、『記憶の陰影』（Shadow of the memory）と題するレリーフ作品の制作が続いた。それは私が作家活動を始めたころ、つまり具体美術協会（以下「具体」）に参加する前年の1963年から4年間ほど制作していた作品と同じ手法によるもので、すべて一人でつくる手作業のなかで何か懐かしい手の感覚がよみがえった。

きっかけは、関西発、日本の前衛美術運動のさきがけとなった「具体」を息長く紹介する大阪のLADS（ラッズ）ギャラリーで、3年前（2008年）に開催された「〈具体〉から現代」シリーズに連なる私の個展である。

同シリーズ展は文字どおり1955年から1972年まで続いた「具体」の元会員に当時の旧作と現在の新作を対峙させて並べるといふ趣旨で、2008年の1月に山崎つる子氏、4月に上前智祐氏の各個展が開かれていたが、現在80歳を出た当初からのメンバーである両氏とも絵画を中心に制作されておられるから、新旧の作品が一堂に並んでも一貫性というか違和感はなかった。

しかし、後期「具体」で最年少だった私の場合、同会解散後はパフォーマンスを含む写真・ビデオの映像表現や、その後、街なかのパブリックアートに携わってきて、展覧会やプロジェクトごとに構想を立て、表現の素材や形式も限定しないため、当時の白いレリーフ作品とテイストの異なる新作との個展は極めて難しく思えた。

あれこれ考えた末、「具体」当時の20歳ころの作品＝私と、40年もの時間を隔て還暦を過ぎた現在の私＝作品とのコラボレーションができないかと思いついた。そして旧作と同じ手法で新たな発想によるレリーフ『記憶の陰影』を制作することにした。

当時の作品の多くは不定型のパネルに丸い穴のあいたプラスチックの半球を一つないし複数とり付け、その上から綿布を皺なく張りこんだあと穴を穿って白く塗装したもの。なだらかな起伏をもつ白いレリーフのいくつかを壁面に配置して新たな空間感覚を志向するそれらの作品は天地左右が自在な100号以上の大きいもの（図1）が少なくない。

いっぽう『記憶の陰影』シリーズは、0号からせいぜい80号（図2）までの小さい作品が多いのは、日常品の一つひとつがそのまま基底材となっているため、それぞれのサイズやボリュームに見合った比率と大きさとなるからである。パネルはキャンバ

スのF（人物）、P（風景）、M（海景）の長方形と、長辺の方形＝Sなどの比率による各号のサイズに基づいており、縦位置、横位置さまざまな矩形である。

## キャンバスの内と外

いずれも布の中には実際の物品が封じ込まれるので、布を張って変形する脆弱な素材は避けざるを得なかった。凹凸のレイアウトはかつてのレリーフのような構成をせず、基本的に真ん中に置いた左右対称となる。結果、起伏の形状からそれが何なのかうかがえるものもあれば、よく見知っていながらまったく判らないものもある。

そうした多数の日用百貨を扱うことから100点を目標に制作を始め、スペースの広いLADSギャラリーの個展ではアトリエに残る旧作数点に加え77点を展示、翌年に同じ大阪の楓ギャラリーで開いた個展「今井祝雄——白のうちそと」では外庭のインスタレーション（注）と別に、残る20数点の新作（図3～14）を並べた。



図1：『白のセレモニー・菱形A』縦370、横88、厚み18cm、素材：アクリル＋綿布＋基底材＋パネル、1966年制作、「〈具体〉から現代——今井祝雄」展（2008年9月30日～10月9日、LADSギャラリー；大阪）より



図2：『記憶の陰影-002』縦112.2、横145.5、厚み16cm/F80号、素材：アクリル＋綿布＋基底材＋パネル、2008年制作、「〈具体〉から現代——今井祝雄」展（2008年9月30日～10月9日、LADSギャラリー；大阪）より



図3：『記憶の陰影-086』縦・横45.6、厚み11cm/S8号



図4：『記憶の陰影-092』縦・横22.8、厚み7.4cm/S3号

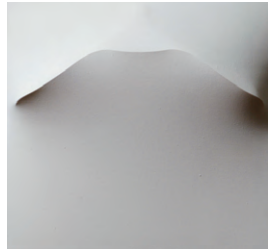


図5：『記憶の陰影-083』縦・横45.6、厚み10cm/S8号

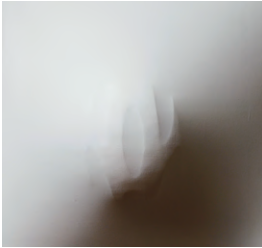


図6：『記憶の陰影-096』縦・横45.6、厚み17.3cm/S8号



図7：『記憶の陰影-077』縦・横53.1、厚み11cm/S10号



図8：『記憶の陰影-093』縦・横45.6、厚み5.8cm/S8号



図9：『記憶の陰影-082』縦・横45.6、厚み11cm/S8号

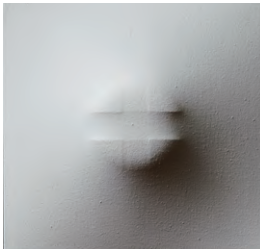


図10：『記憶の陰影-100』縦・横18.1、厚み5.8cm/S0号



図11：『記憶の陰影-099』縦・横18.1、厚み6cm/S0号



図12：『記憶の陰影-085』縦・横45.6、厚み10.5cm/S8号



図13：『記憶の陰影-084』縦・横18.1、厚み7.7cm/S0号



図14：『記憶の陰影-079』縦・横22.8、厚み11.8cm/Sサムホール

以上「今井祝雄〈白のうちそと〉」展（2009年9月29日～10日11日、楓ギャラリー；大阪）より各号Sサイズ抜粋、素材：アクリル＋綿布＋基底材＋パネル、2009年制作  
撮影：小橋慶三

以上の『記憶の陰影』シリーズは、布の起伏と白い表面の陰影という点で旧作といっけん似たイメージではあるけれど、布の中に入っている素材への認識という点でまったく異なるものである。

「具体から現代」展の案内状に私は次のように記した。

—身のまわりにある「見ていて見ていないもの」「注視されないもの」。そんな何でもない物品が、その形の一部を浮かび上がらせることで新たな存在感を顕にする。

一枚の布で物質性が消し去られるも現われる“記憶の陰影”。

台所用品、園芸用品をはじめ衣食住における生活雑貨など、私たちの日常のなかで目にしているにもかかわらず、あるいはそうである故に意識して見られることのない品々のほとんどは、大量生産による工業製品であり消耗品が多い。個展の来場者の多くは起伏の形が何に見えるかに思いをはせ、中に何が入っているかを想像するも、やがて表面の陰影の美しさを楽しむことになる。それら特別な価値を持たないものを素材に作品化することで新たな価値を創ろうとするものである。

## 素材が語るもの

こうした、素材が何かを表現するための手段やツールでなく、その出自や意味を含めた素材の選択も表現の内容とする考えは、主にパブリックアートを制作していたころから意識するようになった。琵琶湖の湖底土（ヘドロ）を固めて造形した県道沿いのモニュメント制作（1996年）をきっかけに、阪神淡路大震災の直後、被災地で開催したガレキ展など、これまで一般に隠蔽、忌避されているものさへ素材とし、また、京阪電鉄の石坂線坂本駅や同天満橋駅のモニュメント制作では、スクラップとなりかねない古いレールや車両の部品を近代の産業遺品として積極的にとりあげた。

その後、福助、招き猫、ダルマなど通俗的なキャラクターである陶器の置物や貯金箱を割り、そのかけらの各々を象嵌した同数の石膏像をつくる『分身の術』シリーズは、原型となる匿名的な量産品の一つが、いずれもその一かけらを纏う“分身”として唯一のオリジナルになった。

この『分身の術』シリーズは一定の制作と発表を終えたものの、また展示の機会があれば沖縄でならシーサー、名古屋でなら「シャチ」などとも思っていたが、その後、滋賀県立陶芸の森・陶芸館の企画で「信楽狸」を制作、続いて戎信仰の“本家”西宮神社に隣接するアトリエ風姿花伝の誘いで新作「えべっさん」が主役の個展を開いた。

ともあれ、現代社会や日々の暮らしのなかで、注視されないもの、見落とされがちな何でもないものに目を向けてきたのである。こうした意識されず特別な価値や意味を持たない対象への関心は、物質だけでなく“時間”についても自作のなかにある。

1979年から始めて30年を経た自画像シリーズ『デイリーポートレート』がそうだ。日付を記した前日の自画像を手に、毎日インスタント写真で撮り続けるものだが、そこでは特別な日や記念すべき1日と、記憶からこぼれおちた何事もなかった日の一枚とは等価値である。

『デイリーポートレート』を続けてきて感じることは、これまで無事に継続できたことをありがたいと思うようになったことである。何事もない日の大切さを知るようになったことである。そうした、すべてを等価なものとして見つめるまなざしから、何でもない日常の生活のなかで発想し制作するという私の表現のスタンスが育まれてきたのかもしれない。

ずっと継続する(死ぬまで?)『デイリーポートレート』はともかく、まだ続くかもしれない『分身の術』シリーズと並んで、くだんの『記憶の陰影』は、もっと日常的な生活のなかで出会うものを素材として今後も断続的に制作していきたいと思っている。

(注) 庭に興を添えるものではなく、庭全体を作品化した『白い景』。小さな数千個の白い玉石を庭石、石灯籠、石橋、蹲(つくばい)、祠から木々の枝に至る各所に散在させ、もうひとつの異風景を現出させた。



## 最近の制作・発表をめぐる

On Recent Works and Exhibits

河原林 美知子

Michiko KAWARABAYASHI

造形美術科 教授 (テキスタイルアート)

### 2008 International Invitational Exhibition

私は改まって机の上でイメージの展開を考える訳ではありません。手を動かしながら意外性を秘めたふくらみを感じつつ、少しずつ変化していく面白さを掴み取ってカタチにしていきます。

一本の線から、一本の糸から、一枚の布から常に視点を変えてモノや日常を見つめ直す感覚を大切にしています。「そぎ落とされた無駄のないモノ」「何が美しく、何が驚きなのか」「創る側にも、見る側にも刺激を与えられる」そういう作品を創り出したいと常々思っています。

五感で感じ、特に手で触れることによる当たり前の積み重ねから想像を超えた「何かが生まれる」。そんな出会いを求めながら素材をいじくりまわしています。

作品の中に、日本の伝統的な素材である「水引」を使用しています。「水引」は日



2008 International Invitational Exhibition, The City Art Museum of Gangneung, Korea,  
2008年7月25日～7月31日

本の暮らし・文化に大切な意味を持っており「結ぶということ」は親愛の気持ちが一つになるシンボルなのです。

韓国での作品は、日東紡績(株)の新素材「PARAMAX」の素材としての面白さに惹かれ、作品に仕上げたいと思い始めました。マット状の素材を切り込んで一本の線状にし水引で結んで、大きな輪として再構築したのです。

時間・人・文化をつなぎ合わせる事を意識し、見る人を穏やかな無限の世界に包み込んでしまいたいと思いました。

会場に搬入直前、主催者を通じて「身の安全を保証しない」との通達があり、渡航を諦め作品のみを郵送せざるを得ませんでした。歴史的に尾を引いている問題があり、くすぶっていた感情が一気に吹き出したようです。

アートによって、人々の生活や社会と結びつきながら世界を変えてゆく可能性とあって欲しいと切に願います。

## TEXTILE MEETING '09

この展覧会のプロデューサーは本学の辻喜代治教授で、2008年12月に「関西のテキスタイルを元気にしたい」との企画案を大阪芸術大学の小野山和代教授と共に聞かされ、常々何か響くものをやりたいと思っていたので、二つ返事でこの企画が進み始めました。

以下は辻プロデューサーの企画意図を引用いたします。

今回のテキスタイルミーティングはその最初の企画として、立誠小学校での展覧会が中心となりますが、将来的には展覧会だけでなく、テキスタイルに興味ある人々が集い、その出会いの中で、さまざまなテキスタイルの情報を交換できる場になればと考えております。そのミーティング(会議)の中では技法を紹介することも考えられます。素材についてさまざまな角度から検討することも考えられます。そうしたことを年に一度集いみんなで検討することで、今までにないテキスタイルの可能性を探るのではないかと考えます。そしてそのための方法は、とりあえずお集まりいただいた実行委員会のみならず、できる所から考えて行きたいと思います。

今回の展覧会ではキャリアのある作家が、若手の新人作家を紹介する形を取ります。キャリアのある作家が、今まで気づかなかった発想と出会って、その可能性を感じるがあると思います。ほかに自分の制作に関して常に気になっていた作家やその表現、自分の作品とコラボレーションすることにより新たなイメージネーションがわいてくるかもしれません。そのほかには、伝統や産業のテキスタイルとの出会いの中にも違った視点から、新しい可能性を発見できるかもしれません。そして展覧会の鑑賞者にとっては、立誠小学校という特別な空間の中で、

日常的になじみあるテキスタイル素材との新鮮な出会いの場になってほしいと考えております。  
4/10/2009：辻喜代治

上記のように関西のテキスタイル作家を中心に様々な情報や技術の交換の場にし、テキスタイルの世界を広げるための企画なのです。

中心になる実行委員10名（関西の芸術系大学の先生方）が選出され、各々が二人の作家を選び、内一人は若い新人を選ぶことにしました。若い作家を育てる土壌になればという思いと、産業界の方々にも参加を呼びかけ大きな輪になって欲しいとの願いもありました。

実行委員は何回もミーティングを重ね、小学校の空間をロケハンし、個々の作家に好きな空間を選んでもらい「若い人達のエネルギーに溢れた表情豊かな展覧会に仕上げたい」との熱い思いでした。

私自身、本学の田辺由子准教授と卒業生の亀井麻里さんに参加をお願いしました。田辺さんの作品は絹糸をほぐしからめた球体がフワフワと空中に浮いていて子供達のざわめき、話し声が聞こえて来そうな詩的な作品です。亀井さんの作品は、何気なく入った古書店に置かれていた大正時代末期の教科書に心を奪われ手にとっているうちにアイデアが生まれたと言っていました。午前の光と名付けられた静かな作品は昔の教室の息づかいが聞こえて来そうです。私の作品は一本のワイヤーを輪にして積み上



Textile Meeting '09 元・立誠小学校 2009年8月29日～9月9日  
「午前の光」亀井麻里（画面後方）「午後の風」河原林美知子



Textile Meeting '09 元・立誠小学校 2009年8月29日～9月9日  
「フワフワの気配」田辺由子

げ1 mから1.5mの高さの立体を30個余り組立て、午後の風と名付けた亀井作品とのコラボレーションでした。

見せるためだけの展覧会ではなく下記のイベントを組み込んだ刺激のある方向へと導きたいとの想いが強いのです。

#### 9月5日（土）アーティストプレゼンテーション

新人の発掘とこれからの活躍を期待して実施。まず実行委員がプレゼンターを紹介し、衣裳や音楽等、場を盛り上げる工夫をしながら一人15分の持ち時間で自由にプレゼンテーションをします。自分の作品や過程を発表するだけでなく、活気ある自己主張を大切に、今後の美術館やギャラリーでの発表につながる重要なプロセスになると考えたからです。欧米ではギャラリスト、ジャーナリスト、企業の方々が参加し、作家が提案するプログラムとして重要なイベントに位置づけられています。

#### 9月6日（日）テキスタイルセミナー

産業界で活躍している方々に「テキスタイルの現場」をテーマに講演を依頼。

織楽浅野、浅野裕尚氏による西陣織りの状況報告や仕事場の見学。浅野裕尚、池口寧祥、玉村咏各氏の作品展示。NUNO（六本木アクシスビルにて K.K. NUNO を経営）の須藤玲子氏。

テキスタイルミーティング参加者 下線は実行委員

上野真知子 京都精華大学教授

中村麻姫子、野村晶子

ひろいのぶこ 京都市立芸術大学教授

濱田明子、呉 夏枝

河原林美知子 成安造形大学教授

田辺由子、亀井麻里

草間喆雄 岡山県立大学教授

島田清徳、児玉賢三

室田 泉 大阪成蹊大学准教授

辻野孝明、水野魔利枝

野田涼美 川島テキスタイルスクール プロデューサー

中島俊市郎、深谷雅代

小野山和代 大阪芸術大学教授

前川多仁、李 庭林

高木光司 京都造形芸術大学教授

吉村正朗、西岡桂子

戸矢崎満雄 神戸芸術工科大学教授 + 加賀城健

石垣陽子、白本恵美

吉水絹代 京都嵯峨芸術大学教授

永田佳織、村山順子

産業部門

浅野裕尚、池口寧祥、玉村 咏

# 質感の見え方に関する考察

A Study of Viewing Texture

岸田 保  
Tamotsu KISHIDA

准教授（写実絵画における質感表現、デジタルペインティング）

In art education, students are trained in drawing pencil and charcoal drawings to develop basic drawing skills. In drawing, transparent and metal motifs are difficult to draw. However, they are easy to draw if you have the ability to observe the objects' surfaces accurately. If you understand why they look like they do, you can capture their exact shape and color. This paper is a study of how to view transparent and metal materials.

## 1. はじめに

美術教育において基礎描画力を養うために鉛筆や木炭、絵具によるデッサン指導を行う。デッサンをするときにはまずモチーフをよく観察し立体的な形状と色彩を把握してから紙やキャンバスに描いていく。次に実際に描いたデッサンとモチーフを見比べ、違いを見つけてデッサンを修正し完成していく。このプロセスを繰り返し行うことで観察する能力と描画する能力を同時にトレーニングすることができる。

デッサンにおいてモチーフの形状や色彩を的確に把握できないと正確に描く事ができない。そのため描画する能力以上にモチーフを観察する能力が非常に重要になる。モチーフに対する観察力があると描くことが難しいとされるガラスなどの透明な物質や鏡面の金属などの特徴を捉えることができ描画する能力も向上する。

本稿ではそれら透明な物質や金属などの質感が、なぜそのように見えるのかの質感の見え方について考察する。

## 2. 不透明物質の光沢

不透明な物質はガラスなどの透明な物質に比べ描きやすいとされる。透明な物質は物体の向こう側から透過してくる光と表面で反射する光とが混じり合い複雑な見え方になる。それに比べ不透明な物質は透過光がないため表面で反射する光を観察するだけで光沢を把握することができる。

### 2-1. 光の反射の仕方

光沢には全光沢～半光沢～無光沢の段階があり、その間にはさらに細かい段階がある。物体に当たった光がどのように反射するのが分かれば光沢は理解しやすい。

物体が光を反射するときには正反射光と拡散反射光の2種類の反射の仕方がある。正反射光とは図1のように物質の表面が平滑な場合、入ってきた光が一定の方向にそのまま反射される光のことをいう。

また拡散反射光とは図2のようにコンクリートの壁など表面がざらざらしている場合、入ってきた光があらゆる方向に反射される光のことをいう。

物体表面の平滑度合いによって正反射光と拡散反射光の反射の割合に違いがあり、その差異によって物質の光沢を見分けている。

## 2-2. 光沢のある質感

表面が平滑な物体では図3、4のように入ってきた光の多くが正反射光として反射され、残りの一部の光が拡散反射光として反射される。正反射光の量が多く拡散反射光の量が少ないためその差が大きくなり観察者が物体を見たときにコントラストが強ク見える。また正反射光は一定方向に反射されるため光源が鮮明に写って見える。

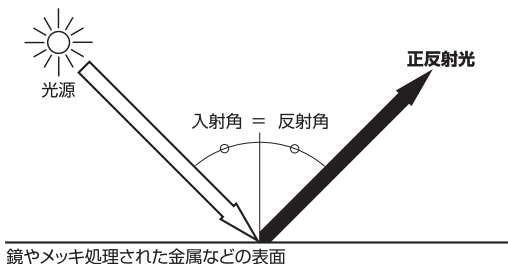


図1 正反射光

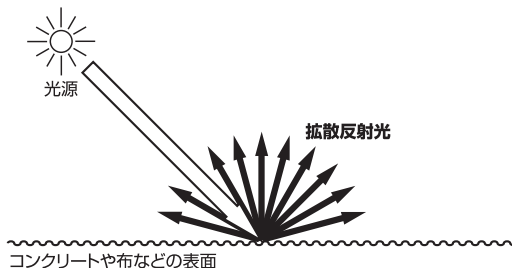


図2 拡散反射光

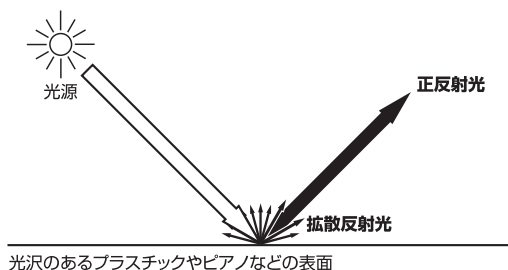


図3 光沢のある質感の反射

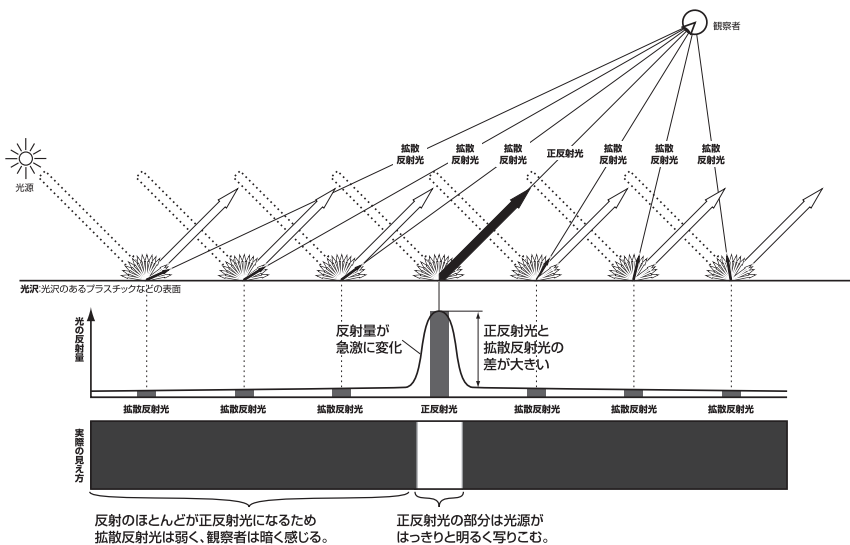


図4 光沢のある質感の見え方

### 2-3. 光沢が少ない質感

物体の表面に微細な凹凸がある物体では図5、6のように入ってきた光が正反射光と拡散反射光に分散して反射される。正反射光と拡散光の差が少なくなり、観察者が物体を見たときにコントラストが弱く見える。

また拡散反射光はあらゆる方向に反射されるため光源は不鮮明に写り込む。特に表面の凹凸が粗い物質では光源がほとんど写り込まない。

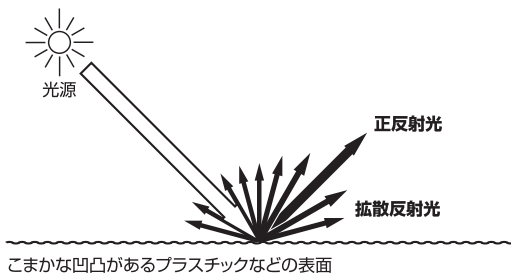


図5 光沢が少ない質感の反射



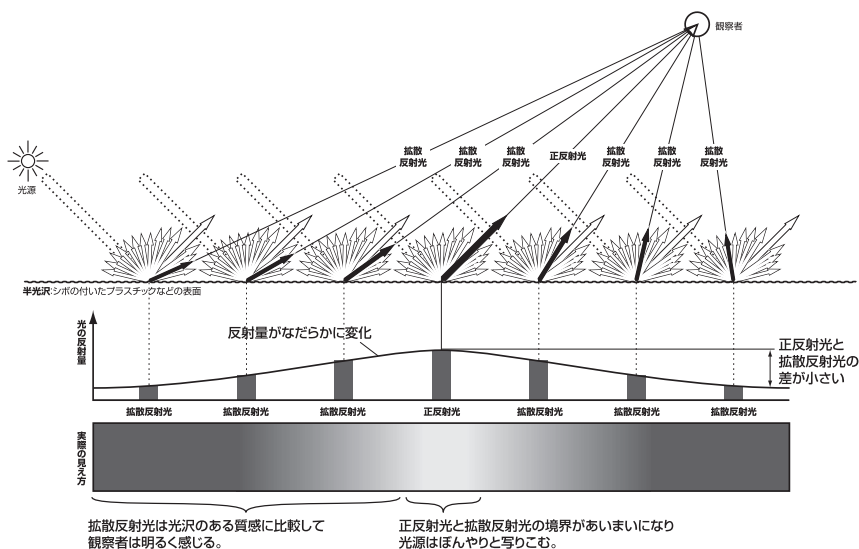


図6 光沢が少ない質感の見え方

### 3. 金属物質

#### 3-1. 鏡面の金属

鏡面の金属では全ての光が正反射光として反射される。蛍光灯の光源のように強い光だけでなく、壁や床などからの弱い光でも鏡面の金属は正反射するため、物体の周りの環境全体が鮮明に写りこむ。

このため同じ鏡面の金属の物体でも違う場所に置くとまったく違って見える。どの場所に置かれるかによってその見え方は変化するため、鏡面の金属は描くのがむずかしいモチーフといわれている。

この鏡面の金属を描くにはモチーフをよく観察することはもちろんのこと、置かれた環境も同時に観察することが重要である。

置かれた環境の何がモチーフに写りこんでいるかが分かると描きやすくなる。また視点を動かすと写り込みが変化するため、視点を固定するとさらに描きやすくなる。

物体の置かれた場所にもよるが、環境には光源のように非常に明るい箇所から光の届かない非常に暗い箇所まであり明暗の差が非常に大きい。それら環境の光が鏡面の金属に届き正反射されるため、写り込みも明暗の差が大きくなる。

特に急に折れ曲がっているパイプのような形状のものでは、それらの環境が狭い範囲に写りこむためコントラストが非常に強く見える。

### 3-2. 光源の写りこみ

モチーフが置かれた場所に光源がある場合、モチーフの形状が急に変化するところにその光源が写りこみやすい。形状が急に変化するところでは写りこむ環境の範囲がひろくなり光源が写りこむ確立が高くなるためである。

モチーフ全体の中で光源のハイライトが占める面積はかなり少ないが、モチーフをよく観察して光源のハイライトを描くと鏡面金属の質感が表現できる。



岸田 保「ソケットレンチ」  
Photoshop 3,500×5,500pixel 2009年

### 3-3. ヘアライン処理の金属

金属の表面に一定方向に髪の毛のように細い溝を加工した仕上げのことをヘアライン処理という。このヘアライン処理をすることによって細かいキズが目立たなくなるので工業製品によくほどこしてある。

このヘアライン処理をした金属でも基本的にはモチーフの周りの環境が写りこむ。しかし図7、8のようにヘアラインの方向とは直角の方向に写りこみが流れるため写



岸田 保「ステンレスポット」  
Photoshop 5,000×3,500pixel  
2009年

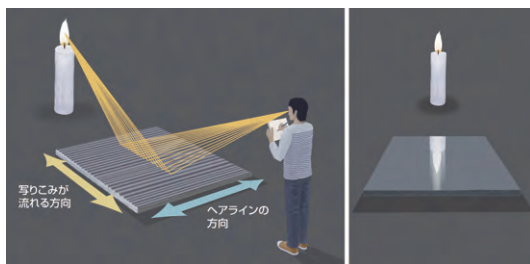


図7 横方向のヘアライン

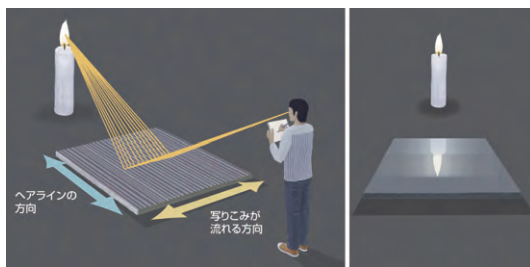


図8 縦方向のヘアライン

りこみが不明瞭になる。

#### 4. 透明な物質

ガラスなどの透明な物質にあたった光は表面で反射される光（反射光）と中に入って行く光（透過光）に分かれる。また透過光はガラスの表面で方向を変えて中に入って行く屈折が起こる。さらに透過光はガラスから出る時にも、外に出る光（透過光）とガラスの内側に反射される光（反射光）に分かれる。

図9のように反射と透過が繰り返されるため、ガラスなどの透明な物質は不透明な物質よりも複雑な見え方になり正確に把握することが難しくなる。

しかし、目に届く光だけに着目すれば図10のように3種類にまとめることができる。この3種類の光を理解すればうまく描くことができる。

1. 表面反射光…表面で反射する光
2. 透過光……物体の向こう側から透過してくる光
3. 内面反射光…物体の中で反射する光

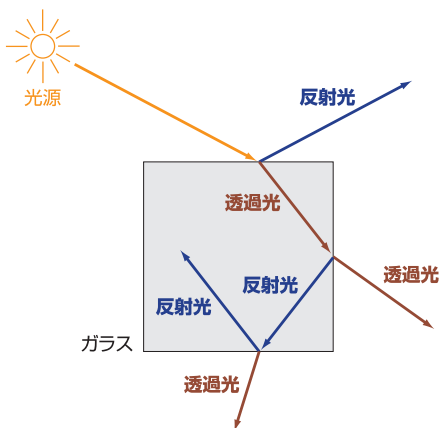


図9 透明な物質の反射と透過

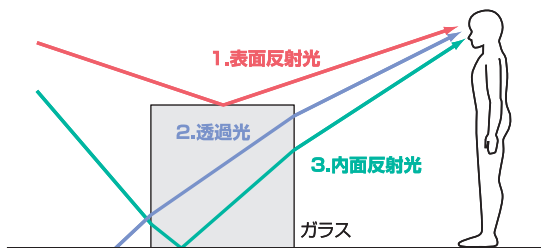


図10 3種類の光

##### 4-1. 表面反射光

表面反射光は図11のように透明な物質の表面で反射された光のことをいう。表面反射光は鏡面の金属と同じようにあらゆる環境が写りこんでいる。しかし弱い表面反射

光は他の透過光や内面反射光に比べ光の量が少ないため見えにくくなる。そのため屋外なら太陽光、屋内なら照明などの強い光源だけが写り込んだように見える。

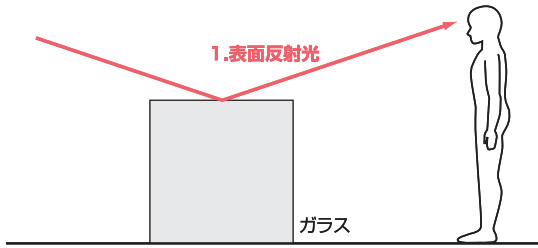


図11 表面反射光

#### 4-2. 透過光

透過光は図12のように物体の置かれた環境が透過して目に届く光のことをいう。つまり不透明な物質では届かない物質の向こう側から届いた光のことである。ただし光は密度の違う物質を通過するとき、その境界で屈折するため、ゆがんだ環境を描く必要がある。物体の形状が凸レンズ状や凹レンズ状になっていると、向こう側の環境が拡大されたり縮小されたりして見える。

透明な物質を描くときは、ほとんどがこの透過光を描くことになる。

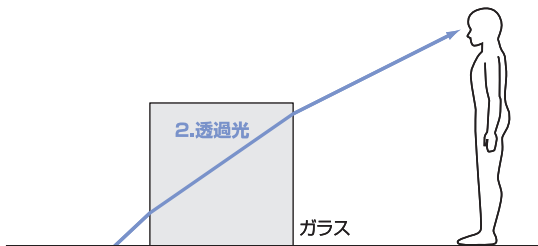


図12 透過光

#### 4-3. 内面反射光

内面反射光は図13のように透明な物体の内部に入ってきた光が透明な物体を出ようとした時に光の角度が浅く内側の境界面で反射された光のことをいう。

ガラスのコップの底が光って見えることがあるのは、上からの光がコップの底に反射されて目に届くためである。

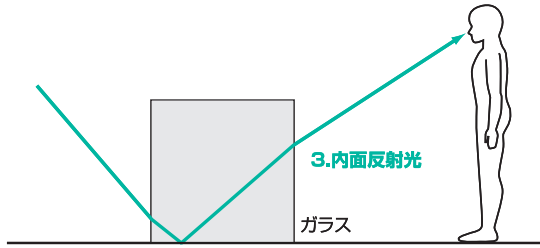


図13 内面反射光

## 5. 水面

透明な物質の延長として海や川などの水面について解説する。

水面もガラスなどの透明な物質と同じように描くのがむずかしいといわれる質感である。それは空などの空中からの光の反射と水中から届く光が水面で混ざり合い複雑に見えるためである。

しかし水面から上の光と水面から下の光にわけて考えると理解しやすくなる。

### 5-1. 水面から上の光

小石を横から投げて水面で跳ねさせる水切り遊びというのがあ。小石の軌道と水面との角度が浅い場合に小石が水面を割ることができずはね返され、それが連続おきて、まるで水の上を小石が跳ね回っているようになる。光も同じように水面との角度が浅いと水面で反射される。

図14のように観察者から遠くなればなるほど、光と水面との角度が浅くなり光が反射される。逆に観察者に近くなると光と水面との角度が深くなり光が水面を割って水中に入っていく。そのため遠いところほど空や対岸の木などの景色が写りこみやすく、近いところほど景色が写りこみにくい。

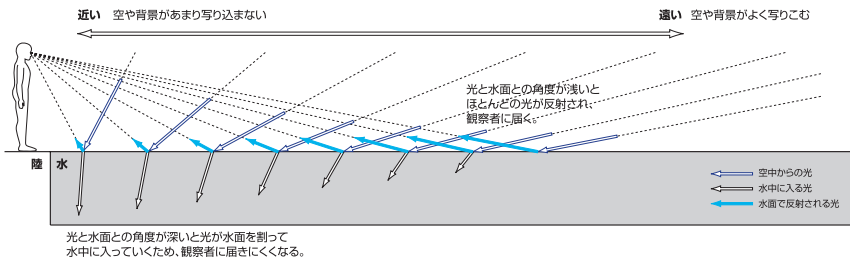


図14 水面から上の光

## 5-2. 水中からの光

水中からの光も水面から上の光と同じように光と水面との角度が浅いと反射される。ただし水中からの光の場合は、ある一定の角度より浅いと全ての光が反射される全反射が起こり観察者に光がまったく届かない。

しかし、その一定の角度から深くなると水面を割って空中に出て行く光がだんだんと増加する。そのため図15のように遠いところは水中がまったく見えず、近いところほど水中がよく見えるようになる。

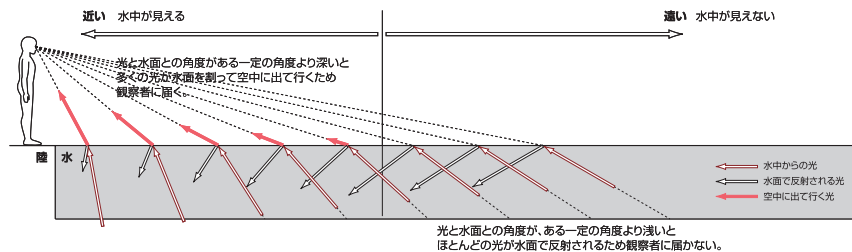


図15 水中からの光

## 5-3. 水面から上の光と水中からの光

水面から上の光と水中からの光のグラフをあわせると図16のようになり、観察者から近いところでは水中が見えやすく遠いところでは空や対岸の景色などが写りこみやすい。

つまり、近いところは魚や水底などの水中の世界を描き、遠いところは対岸の木や草、空などの水面から上の世界の写り込みを描く。

近いところでも水が濁っていると水の中は見えにくい。特に黒く濁っている場合は水中からの光がほとんどないため間近であっても空や景色の写り込みがよく見える。

## 5-4. 水深による水中から届く光の量の違い

水中には光源がないため水中からの光というのは水面から上の光が一度水中に入り

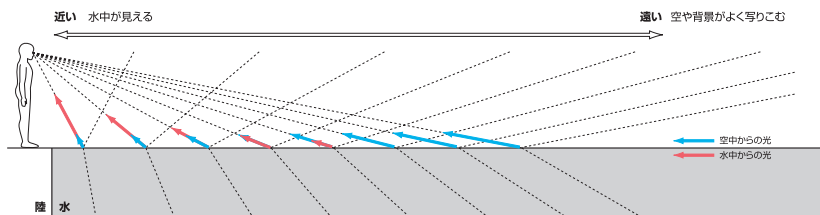


図16 水面から上の光と水中からの光

水底に反射されて再び水面を割って出てきた光である。

水は光を吸収するので水深が深いほど吸収される光が多くなり水中からの光は少なくなる。また逆に水深が浅いほど水に吸収される光が少ないので水中からの光は多くなる。

水深が浅いところでは水底がよく見え、深いところでは水底が見えないのはこのためである。絵を描く時には水深が浅いところは水底を描き、深いところは水そのものの色を描く。

### 5-5. 波のある水面

波のある水面でも基本的には近くの水面は水の中が見え、遠くの水面は空や背景が写りこむ。しかし波があると波が作る面の方向によって水中の見え方や写りこみが複雑になる。

図17、18のように水面から上の光と水中からの光にわけても複雑で観察者に届く光の法則性がわかりづらい。

しかし波を観察者の方に向いている手前側の面（手前面）と向こう側に向いている

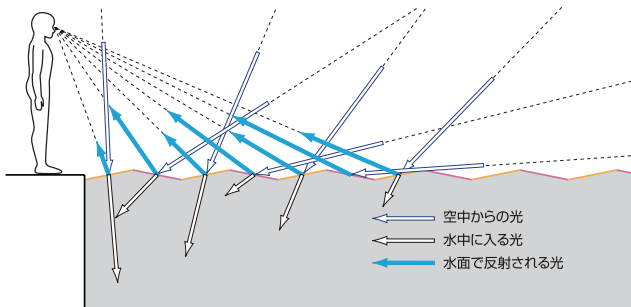


図17 波のある場合の水面から上の光

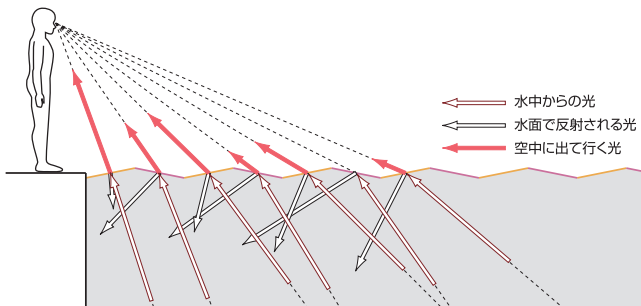


図18 波のある場合の水中からの光

奥の面（奥面）にわけて考えると分りやすくなる。

### 5-5-1. 手前面の光

図19のように観察者に近い波の手前面①・②では空中からの光より水中からの光のほうが強いので水中がよく見える。

しかし手前面③・④では空中からの光のほうが強くなり水中が見えにくくなる。また手前面⑤では水中からの光が観察者に届かなくなる。つまり水中がまったく見えなくなる。

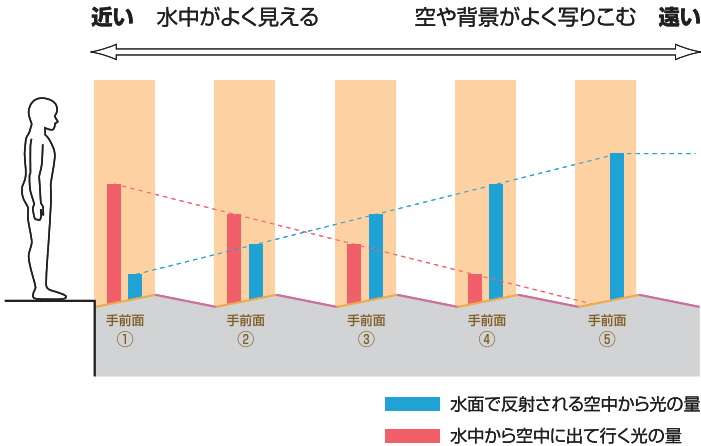


図19 波の手前面の光

### 5-5-2. 奥面の光

図20のように観察者に近い波の奥面①においては、水中からの光が手前面①に比べて少なく空中からの反射光と混じって見える。

奥面②では水中からの光がさらに少なくなり、逆に空中からの反射光のほうが強くなる。奥面③より遠くなると水中からの光は観察者に届かなくなり空中からの反射光だけになる。

### 5-5-3. 手前面と奥面の光

図19の手前面と図20の奥面のグラフを一緒にすると図21のようになる。基本的には近くの水面は水の中が見え、遠くの水面は空や景色が写り込むことには変わりはない。

手前面は奥面よりも水の中が見えやすく、反対に奥面は手前面よりも空中や背景からの写り込みが見えやすくなる傾向にある。



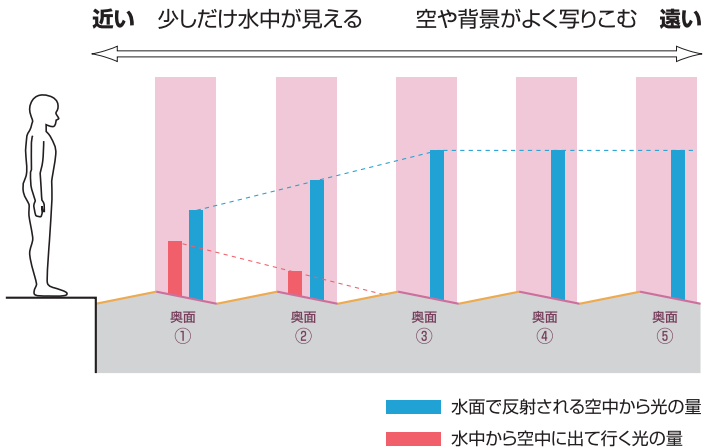


図20 波の奥面の光

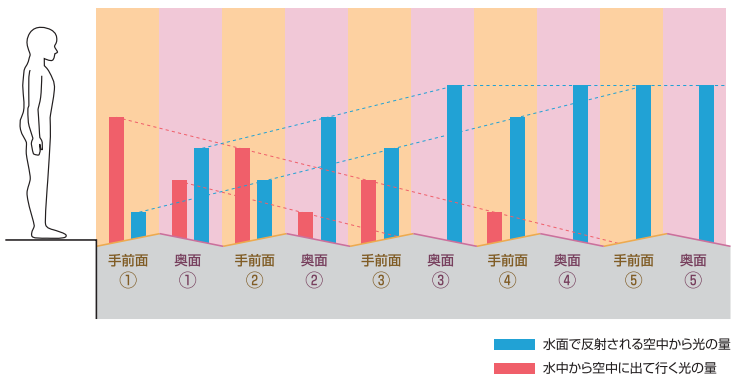


図21 波のある水面の光

## 6. おわりに

質感がなぜそのように見えるのかを説明してきたが、デッサンをするときは描く対象であるモチーフだけを観察するのではなく、モチーフが置かれた環境もよく観察することが非常に重要であることがわかる。

モチーフはそれ単体であるだけでなく窓や照明器具の光を受け反射することでハイライトや陰ができる。また鏡面の金属では光源の影響だけでなくモチーフの置かれた環境そのものが写り込み、その影響を受ける。光沢が少ない物質であっても鏡面の金属と同様に壁や床からの反射した光の影響を受けている。

デッサンをするということはモチーフを理解するだけでなく、それが置かれた環境も含めて理解することである。そのモチーフと環境の両方を理解することで描画する能力もいっそう鍛えることができる。

# BUILDING AN EFL COURSE AROUND A FEATURE-LENGTH FILM: EXERCISES TO ACCOMPANY *BACK TO THE FUTURE* AND ITS SCREENPLAY

三宅 キャロリン

Carolyn MIYAKE

准教授 (英語教育 日本学)

Here I will present the course materials I have designed for EFL students to accompany the movie *Back to the Future* and the Screenplay Publishing Company's book by the same title. These materials are prefaced by an excerpt from my previous publication, "*Movies in English-Language Teaching: Building an EFL Course around a Feature-Length Film*", which outlines how I have used the combination of a feature-length film and its screenplay as the basis of a university-level English language course.

EFL 授業のために開発した教材の内、ここでは映画 *Back to the Future* と Screenplay Publishing Company から出版されている同名の英語スクリプトに併用する教材を公開する。

## 1. Introduction.

In this paper I will present a set of materials that I have designed for a yearlong EFL university course to accompany the movie *Back to the Future* and the Screenplay publication *Back to the Future* (Suga 1994). I have used the worksheets presented here with positive results in classes off and on over the past ten years. I have also given them to students who were not enrolled in my class but who were interested in studying English through movies on their own. Instructors interested in designing this style of course are encouraged to use these materials in all or in part, modifying them as necessary to suit the needs and level of their students. The following section of this paper is a revised excerpt from a previous article of mine explaining how this style of class is organized, while the final section consists of a complete set of materials to accompany the movie *Back to the Future*.

Those interested in implementing these materials may find it useful to read my two-part article titled "*Movies in English-Language Teaching: Building an EFL Course around a Feature-Length Film*" (Miyake 1999, 2002). There readers will find a detailed outline of the procedure for using this workbook and an

explanation of the merit of this program as a language-learning tool.

## **2. From “*Movies in English-Language Teaching: Building an EFL Course around a Feature-Length Film Part I*”.**

The following is a revised and abridged expert from “*Movies in English-Language Teaching: Building an EFL Course around a Feature-Length Film Part I*” (Miyake 1999), which outlines my general design for a class built around a film and its screenplay.

Movies are a superb source of authentic text, which has for many years been recognized as an important tool in the language learning process (Nunan 1989, Tomlinson 1998). Not only are movies rich in linguistic, paralinguistic, and extra linguistic messages, they also abound in information pertaining to the societies and cultures which they portray. Movies engage learners on a variety of levels and are packed with raw material ripe for the development of an English-language course which will capture the interest of the class as a whole. This means that we can find in movies an outstanding language-teaching tool.

In order to tap into this rich source of living language I have been using a two-hour film as the focus of study for an English-language course at a four-year university of art and design in Japan. The class is built around the movie, its accompanying Screenplay book (henceforth SP) from a series by the same name published by the Screenplay Publishing Company, and printouts and worksheets which I have written to be used in conjunction with the movie and its script. The course has been well received by my students, who have indicated that this method of study is a refreshing break from the traditional English-language textbook and an effective method for studying authentic spoken English and the society and culture of the country where the movie is set while in the classroom.

### **Materials**

#### *The movie*

The movie, of course, is the most crucial element to the class. On the topic of

selecting a textbook for an EFL class Marc Helgesen wisely advises to “choose it carefully. Nothing can make a year more miserable than having a book that doesn’t work well for you and your students” (Helgesen 1993: 47). This holds equally true to the choice of the film to be used in the course. It is important to choose a film that will hold the students’ interest and one whose content will not be offensive to the target group. I usually select movies that take place in a modern-day setting in a country where the English language is spoken so that we can take a closer look at current life, customs, and trends in that country as well as studying the language. I rule out movies whose themes might bring the students down or those which might make them or me feel uncomfortable when viewed together.

The other more vital element to look at in selecting the movie for a class is, of course, language content. Here I look for vocabulary, phrases, dialogues, and language usage which represent modern spoken English and which can be used to develop a wide array of language-learning activities. One disadvantage to using movies with SPs is that the selection is limited to only those movies for which SPs have been published, but even so there is quite a wide variety of movies which meet the criteria above to choose from and new SPs are being published regularly.

Regarding the legality of showing these videos in the classroom, a very informative article by Casanave and Simons (Casanave and Simons 1995) helps to clarify this point. They cite Article 38 of the Japanese Copyright Law, which states “a work already made public may be publicly presented, performed, recited or presented cinematographically for non-profit making purposes and without charging any fees to the audience or spectators” (p. 82). This can be interpreted to mean that the showing of pre-recorded videotapes to college students in a university classroom setting does not represent an infraction of the law.

### *Screenplay*

The SP is a book of the complete script of the movie written in both English and Japanese. Written in between the dialogue are brief explanations of what is happening in the scene, such as one would find in the script of a play. The SP also includes notes explaining the significance of certain words and

phrases in the dialogue when the meaning of such phrases is not evident through translation alone, as is sometimes the case with jokes, idioms, slang, historical references, and the like. My choice of a book that includes a Japanese translation of the dialogue is deliberate. The students I teach are also enrolled in reading and translation courses with other teachers and I feel they get adequate practice in those areas in other classes. My purpose in this class is to develop listening and speaking skills, and the SP provides a sort of database from which classroom activities can be developed. For large classes of students with varying levels of ability, beginning with a shared understanding of the dialogue in the movie allows the conversational activities to progress more smoothly. Students are more than sufficiently challenged linguistically by the worksheets and printouts that they are given to use with the SP. (For a discussion of the importance of comprehensible input in second language acquisition see Krashen and Terrell [1983].)

Each SP is given a language-difficulty ranking set by the staff at Screenplay Publishing Company of from one to four stars, with one star representing the most elementary level of the movies being evaluated and four the most advanced. Criteria for evaluation include the speed of speech, the use of slang and dialects, and the difficulty of the linguistic content of the movie. In my estimation these star rankings are quite reliable, but since the students I teach are studying at the university level and since they are provided with a copy of the script which they can study at home before class and have an instructor at their disposal to help break down the language content I do not consider the SP ranking when choosing a movie for my class. I do, however, draw the students' attention to this system when they ask what movies and SPs I recommend to them for individual study. As it happens, the movies which I have used to date had rankings of either one or two stars and they were more than sufficiently challenging for the students in my classes.

Most of the students I have taught have not heard of the SP series and I think it would be useful for EFL instructors to mention this series of books to their students whether they are using videos with them or not. These books offer self-motivated students an interesting and entertaining way to improve their listening skills and increase their English vocabulary on their own. They are relatively inexpensive and can be purchased at most of the larger bookstores in Japan or ordered through them if they are not in stock. The

movies to accompany SPs are also available through the bookstores or can easily be obtained at video rental centers in Japan. I also keep a selection of SPs in my office to lend out to interested students. I find that students are always eager to learn of new ways in which they can work on their own to improve their language skills, and this is one source of self-study materials that seems to be both interesting and beneficial to the students who have tried it.

### *Worksheets and printouts*

The printouts and worksheets are an integral element of the course. The worksheets are designed to help the students assimilate the language used in the movie and to give them opportunities to work with useful vocabulary, phrases, and language structures in the movie and SP. The type of exercises I use on the worksheets and the number of worksheets I provide vary from unit to unit, but for each unit I always begin with a list of what I feel are the most useful phrases for the students to know from that part of the movie based on my knowledge of current language usage in the country where the movie takes place. In subsequent sections of the worksheets I include exercises designed to give students further practice in using the vocabulary and expressions introduced in the first section of useful phrases.

I also introduce the students to various aspects of American culture by means of additional materials that I prepare periodically. In these materials I either reproduce or summarize information which I have found on the Internet or in TV reports, newspapers, magazines, or books that is relevant to a particular aspect of culture which we have been exposed to in the movie and which we have discussed in class. This provides the students with an opportunity to study from realia and gives them an up-to-date look at various facets of modern society in the country where the movie is set.

### *Notebooks*

In addition to these materials, students are required to keep a notebook into which they put the printed materials that I give them, write-ups of group work, notes which they take in class, and any other work they do that is relevant to the class. I collect these notebooks periodically to make sure the

students are keeping up with their work and to give them feedback on their written assignments. Since we refer to previous worksheets regularly throughout the year, I emphasize to the students the importance of keeping their printouts and worksheets in chronological order in their notebooks and bringing their notebooks to class with them every week. (Miyake, 1999).

### **3. *Back to the Future* worksheets.**

The following are the worksheets that I have written to accompany *Back to the Future*. These worksheets were written for use with the 1994 Screenplay edition of *Back to the Future* (Suga 1994). In that edition the movie is divided into nine units, with a title for each unit. The unit numbers and titles on the worksheets below correspond to the units in the 1994 SP. Later editions of the Screenplay publication for *Back to the Future* have broken the movie into 10 units, presumably to match the format of ten units per movie that was later adopted in all Screenplay publications. Instructors using these worksheet with the ten-unit SP will need to adjust the worksheets for the last two units to match the layout of the later addition of this book.

## ***BACK TO THE FUTURE* UNIT ONE “LATE FOR SCHOOL”**

### **USEFUL PHRASES**

1. What's going on?
2. That's disgusting!
3. Meet me at the mall at 1:15.
4. 1:15 in the morning?
5. The clock is five minutes slow (fast).
6. It's not my fault. (It's your fault. It's his fault.)
7. You remind me of my cousin.
8. “Progress” is my middle name.
9. I never did that kind of stuff when I was young.
10. Here you go. Here's a quarter.
11. I like to sleep in on Saturdays.
12. Say hi to your mom for me.
13. He wrecked the car. He totaled it!
14. She called you twice.



15. Grandpa hit him with the car.
16. Please stop by my place and pick it up.
17. I'm on my way.
18. Hold it!
19. Don't forget to take a flyer!

### COMPREHENSION QUESTIONS

1. According to rumor, what was stolen from the Pacific Nuclear Research facility?
2. Does Doc have a pet? What is it? What is its name?
3. Why do you think Doc named his dog Einstein?
4. Why is the dog's dish overflowing?
5. When and where does Doc want Marty to meet him?
6. When Doc telephones Marty, is Doc alone? Explain.
7. Why is Marty upset when he realizes that Doc's clocks are twenty-five minutes slow?
8. What is Doc's real name?
9. What does Strickland do? (What is his job?)
10. What does Strickland think of Doc?
11. What is Marty's last name?
12. What is Marty's girlfriend's name?
13. Why did Marty go to the gym after school?
14. How did Marty's audition go?
15. Why was Marty disappointed after his audition?
16. How do you know that Mayor Wilson is in favor of progress?
17. Jennifer and Marty are going to borrow Marty's father's car. Why? Do Marty's parents know what they are planning to do?
18. When and why did the clock in the clock tower stop running?
19. Who wrecked Marty's dad's car? Did he apologize to Marty's dad?
20. What is Biff's relationship to Marty?
21. Who is Dave? Linda? Lorraine? George? Biff? Joey?
22. How did Marty's parents first meet?
23. Where did Marty's parents first kiss?
24. What does Doc ask Marty to pick up from his house and take to the mall?

## PRONUNCIATION

Note how these words are pronounced in conversational English.

have to:	_____	have got to:	_____
ought to:	_____	could have:	_____
should have:	_____	would have:	_____
might have:	_____	want to:	_____
got to:	_____	let me:	_____

## SUBSTITUTION

### **Substitution Practice I:**

A: Can you meet me \_\_\_\_\_ at \_\_\_\_\_?

\_\_\_\_\_.

- a) at Twin Pines Mall tonight/1:15/I need your assistance
- b) at my studio/12:30/I'd like your opinion on my work
- c) at my place/2:00/I want to take pictures of the moon

B: \_\_\_\_\_ in the morning! \_\_\_\_\_

(REFUSING POLITELY)

(REFUSING A CLOSE FRIEND)

- |                                        |                            |
|----------------------------------------|----------------------------|
| a) 1:15/I'm sorry, but I won't be up!  | a) 1:15/No way!            |
| b) 1:30/I'm sorry, but I'll be in bed! | b) 1:30/You must be crazy! |
| c) 2:00/I'm sorry, I can't.            | c) 2:00/Forget it!         |

### **Substitution Practice II:**

a) equipment

You left your b) stereo on all week!      You should be more careful!

c) iron

### **Substitution Practice III:**

A: Don't forget now. \_\_\_\_\_.

- a) 1:15 at Twin Pines Mall.
- b) There's a test next week.
- c) Your report is due next week.

B: Don't worry, \_\_\_\_\_

- a) I'll be there!

- b) I'll be ready!
- c) I'll remember!

**Substitution Practice IV:**

A: Late again?

- B: This time it wasn't my fault. \_\_\_\_\_
- a) The Doc set all his clocks 25 minutes slow.
  - b) My alarm didn't go off.
  - c) My bus was late.
  - d) I had a flat tire on the way to school.

A: \_\_\_\_\_

- a) Oh, I see.
- b) Excuses, excuses!
- c) Oh sure!
- d) I'll bet!

NOTE: Answer a ("Oh, I see,") is polite, but b, c, and d are rude, sarcastic answers. They show that A does not believe B, or wants to embarrass him.

**Substitution Practice V:**

A: You remind me of \_\_\_\_\_.

- a) your father when he went here.
- b) someone.
- c) my sister.

B: Oh really?

**Substitution Practice VI:**

A: When I was your age I never \_\_\_\_\_

- a. chased a boy or called a boy or sat in a parked car with a boy.
- b. asked a guy out on a date.
- c. stayed out all night.

**Substitution Practice VII:**

A: How am I ever supposed to meet anyone?

B: Well, it'll just happen, like the way I met your father.

A: What time are we supposed to meet tomorrow?  
B: Well, the notice said we should be there by 9:30.

A: How many papers are you supposed to write for that class?  
B: The teacher said we have to write three.

Note: “Supposed to” means “expected to” or “meant to.” It is used frequently in English conversation.

### **Substitution Practice VIII:**

A: I felt sorry for \_\_\_\_\_ so I decided to \_\_\_\_\_.

- a) him/go with him to the dance
- b) the stray dog/keep him
- c) the injured bird/take it to a vet
- d) the lost girl/help her find her mother

B: How nice of you!

### **Substitution Practice IX:**

A: Listen, this is very important. I forgot my \_\_\_\_\_.

Can you stop by my place and pick it up on your way to \_\_\_\_\_?

- a) video camera/the mall
- b) wallet/the theatre
- c) ticket/the gallery

B: Uh, yeah, sure. I'm on my way.

## ***BACK TO THE FUTURE* UNIT TWO “DOC’S EXPERIMENT”**

### **USEFUL PHRASES**

1. Huh?
2. You made it!
3. All right. I'm ready.
4. Put your seat belt on.
5. Have a good trip!
6. Watch your head! (Watch your step!)

7. Calm down!
8. Wait a minute.
9. Look out!
10. Owww!!!
11. Come here. I'll show you how it works.
12. Here's a red-letter date in history.
13. I don't get it.
14. Did you rip that off? (Did you steal that? Did you take that?)
15. Don't lose those tapes!
16. Oh-oh.
17. I almost forgot my luggage.
18. I've always dreamed of seeing the future.
19. I must be outta my mind!
20. Oh! They found me!

### **COMPREHENSION QUESTIONS**

1. What is Doc doing at the Twin Pines Mall?
2. What is the time and date of the experiment that Marty is recording?
3. On page 24 Doc says, "Put your seat belt on." Who is he talking to?
4. Where does Einstein go when the car disappears?
5. What model of car did Doc build his time machine in?
6. What happens when the Delorean reaches 88 miles per hour (mph)?
7. Why does Doc say "Ow!" when he touches the handle of the Delorean?
8. After his experience with time traveling, was Einstein all right?
9. What happened on July 4, 1776?
10. Why does Doc say that November 15, 1955 was a red-letter day?
11. Doc says he needs plutonium to start the time machine. Where did he get plutonium?
12. Doc gets into the car. Where is he planning to go?
13. Why does Doc pack cotton underwear in his luggage?
14. What does Doc almost forget to take with him?
15. A van enters the mall parking lot. Who is in it?
16. What happens to Doc?
17. When Marty gets into the car, what date is the time machine set for?
18. What happens when Marty hits 88 mph?

## APPLICATION OF USEFUL PHRASES

Look in the useful phrase above and find a word or phrase that answers questions 1-8 below. Then write answers about you for 9 and 10.

1. What do you say when you don't understand how something works?
2. What do you say when you don't understand something someone has just said?
3. What do you say when someone gets into your car and doesn't fasten their seat belt?
4. What do you say when something suddenly hurts?
5. What do you say when a tall person is going through a low doorway?
6. What do you say when you want someone to settle down and relax?
7. What do you say when you see someone in a dangerous situation?
8. What do you say when you want someone to stop talking so you can say something?
9. What is a red-letter date in your life? Why?
10. What is something you have always dreamed of doing?

## TABOO WORDS [註1]

Taboo words are words that you **should not use** in conversation unless you are speaking with close friends. People who use these expressions sound rough and rude. There are 8 taboo phrases in Unit Two of *Back to the Future*. Can you find them? Write them in the space provided below. Now remember, **DON'T** use them!

- |          |          |
|----------|----------|
| 1. _____ | 5. _____ |
| 2. _____ | 6. _____ |
| 3. _____ | 7. _____ |
| 4. _____ | 8. _____ |

God, damn, hell, Jesus Christ, and any phrases including any of these words are all words connected with certain religions. These words are taboo because when they are used in swearing can be very offensive to many people of certain religions. I strongly suggest that you **DO NOT** use these words!

## **BACK TO THE FUTURE UNIT THREE “HILL VALLEY 1955”**

### **USEFUL PHRASES**

1. It looks like an airplane without wings!
2. (I'm) sorry about your barn.
3. Shoot it!
4. A car stops and honks its horn.
5. I just want to use the phone.
6. Have you finished my homework yet? (Have you got it finished yet?)
7. I figured since it wasn't due till Monday. . . (I figured = I thought)
8. Do you realize what would happen if I handed in my homework in your handwriting?
9. I'd get kicked out of school. (I'd=I would)
10. I'll finish it up tonight and bring it over first thing in the morning.
11. Not too early! I sleep in on Sundays.
12. Why do you let those boys push you around like that?
13. If you let people walk over you now, they'll be walking over you for the rest of your life!
14. He's a Peeping Tom!
15. Help me take him into the house.

### **COMPREHENSION QUESTIONS**

1. Why does Marty scream?
2. Where does his car finally stop?
3. What do Sherman and his parents think when they see Marty?
4. What is Marty wearing when he gets out of the car?
5. Why does Marty say, “Sorry about your barn. . .?”
6. Who fires a shotgun? What does he hit?
7. Why is Marty surprised when he sees the sign for Lyon Estates?
8. A red light is flashing in Marty's car. What does it mean?
9. Who is running for mayor now?
10. How do we know Red Thomas is for progress?
11. Why is Marty surprised when he sees the date on the newspaper?
12. What does Lou mistake Marty's down vest for? (What does Lou think Marty's down vest is?)
13. Why does Marty want to call Doc?

14. Why does George always do Biff's homework for him?
15. What advice does Goldie (the busboy) give to George?
16. What does Goldie become in the future?
17. What is George doing in the tree?
18. Why doesn't Marty's grandpa hit George with the car?
19. What does George do after the accident?
20. What do the man and Stella do with Marty after the accident?

### COMPLETE THE SENTENCES

1. Sherman and his parents think that Marty is an \_\_\_\_\_.
2. When Marty enters the cafe a record is playing on the \_\_\_\_\_.
3. \_\_\_\_\_ and \_\_\_\_\_ are the names of sugarless soft drinks.
4. Biff always makes George do his \_\_\_\_\_.
5. Biff tells Marty that his shoe is \_\_\_\_\_.
6. Goldie tells George he shouldn't let people \_\_\_\_\_ him \_\_\_\_\_ or walk all over him.
7. Goldie says that he's going to be \_\_\_\_\_ of the town someday.
8. When Marty sees his father in the tree he says, "He's a \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_."

### DESCRIBING PEOPLE

**Which names fit Marty? Biff? George? Goldie? Look at the definitions below if you don't know the meaning of the words.**

He's a jerk.	_____	He's a wimp.	_____
He's a bully.	_____	He's a nerd.	_____
He's a creep.	_____	He's confident.	_____
He's cool.	_____	He's a nice guy.	_____
He's proud.	_____	He's optimistic.	_____

### DEFINITIONS

an optimist	a person who looks on the bright side of things (opposite: a pessimist) adjective forms: optimistic/pessimistic
a creep	a jerk; a person who is thoughtless and unkind
confident (adj.)	believing in oneself and one's ability
a wimp	a weak person, in body and mind (especially in mind)
a bully	a person who picks on people and pushes people around for fun
a nerd	a boring, dull (not interesting) person



## ***BACK TO THE FUTURE UNIT FOUR “LORRAINE”***

### **USEFUL PHRASES**

1. Just relax.
2. I had a horrible nightmare. I dreamed that. . . .
3. You’ve got a big bruise!
4. Do you mind if I sit here?
5. Put your pants on!
6. He’s in one of his moods. (He’s a moody type.)
7. Now let’s see. . . .
8. This is Milton.
9. He’s here all the time.
10. He’s teasing you.
11. I’ve seen this one. It’s where. . . . (Talking about TV shows.)
12. What do you mean?
13. It’s brand new.
14. I saw it on a rerun.
15. Look at my driver’s license. It expires in 1987.
16. I’m afraid you’re stuck here.
17. She’s crazy about me.
18. I can hang out here for a while.

### **COMPLETE THE SENTENCES**

1. Marty thinks he is having a \_\_\_\_\_.
2. Lorraine keeps calling Marty \_\_\_\_\_.
3. Lorraine’s mother thinks Marty is a \_\_\_\_\_.
4. Marty sees Joey, his \_\_\_\_\_, in the playpen.
5. Riverside Street was later renamed \_\_\_\_\_.
6. Doc thinks he’s wearing a radiation suit in the video because of fallout from all of the \_\_\_\_\_.
7. Marty tells Doc that a bolt of \_\_\_\_\_ will strike at exactly ten-o-four pm Saturday night.
8. Marty’s brother’s head has been \_\_\_\_\_ from the photo.

## QUESTIONS ABOUT YOU

Answer the following questions in your notebooks.

1. Describe a nightmare that you have had.
2. What are three things you had to get used to when you became a college student. [Use a noun or the -ing form of a verb after “get used to”]  
*EX: When I came to Japan I had to get used to taking my shoes off all the time.*
3. When do some of your cards or licenses expire?  
*EX: My driver’s license expires in 2012, and my passport expires in 2014.*
4. When you have free time at school where do you like to hang out?
5. Where do you like to hang out when you go back to your hometown?
6. What are three things that you are crazy about? [Use a noun or the -ing form of a verb after “get used to”]  
*EX: I’m crazy about fishing. OR I’m crazy about motorcycles.*
7. I like to watch reruns of American TV shows such as *Star Trek* or *Friends*. What shows do you like to watch reruns of?
8. Do you bruise easily?
9. What puts you in a bad mood?  
*EX: Seeing people smoke in a non-smoking areas puts me in a bad mood.*
10. What puts you in a good mood?  
*EX: Hearing people laugh puts me in a good mood.*

## ***BACK TO THE FUTURE UNIT FIVE “HIGH SCHOOL”***

### USEFUL PHRASES

1. According to my theory. . . .
2. If they don’t meet they won’t fall in love, they won’t get married, and they won’t have kids.
3. That sounds pretty heavy. = That sounds very serious.
4. Doc: Which one’s your pop? Marty: That’s him.
5. Marty: I’d like you to meet my good friend, George McFly.  
George: Hi. It’s really a pleasure to meet you.  
Lorraine: How’s your head, Marty?  
Marty: Uh, good. Fine.

Lorraine: I've been so worried about you ever since you ran off the other night. Are you OK?

Marty: Yeah.

Friend: Come on, we're tardy.

Lorraine: Sorry, I have to go.

Friend: Come on!

6. What kind of a date? (What kind of books do you like.)
7. What did kids do in the fifties?
8. They're supposed to go to this. (You're supposed to do your homework before class.)
9. What are their common interests? = What do they have in common?
10. Make sure he takes her to that dance. (Make sure you bring your books with you to class.)
11. Oh, no. I never let anybody read my stories. (I never let anybody borrow my motorcycle./I never let anybody copy my homework.)
12. Don't kid around. = Don't joke. Ex: He's always kidding around.
13. If you don't ask her to the dance, I'm going to regret it for the rest of my life. (If you quit school now, you're going to regret it for the rest of your life.)
14. I can't go. I'll miss my favorite program.
15. Nobody is going to make me change my mind. (Note: I changed mind. = I was planning to do something but I decided not to.)

### **COMPREHENSION QUESTIONS**

1. According to Doc's theory, why is Marty's face disappearing from the picture?
2. Why is Marty surprised when he sees Mr. Strickland?
3. Why isn't Lorraine interested in George?
4. What do Marty's parents have in common?
5. Why does Biff start to hit Marty?
6. Why doesn't George want to go out Saturday night?
7. How does Marty get George to ask Lorraine out? = How does Marty convince George?

### **ANSWER THESE QUESTIONS ABOUT YOURSELF**

1. What are two things your parents won't let you do? (OR: What are two things your parents wouldn't let you do when you were a child?)

2. What are two things you make sure of before you leave for school in the morning?
3. What is something you regret? (EX: I regret quitting swimming lessons. OR I regret not studying more when I was younger. OR I regret my decision.)
4. What do high school kids do in the nineties that they didn't do in the sixties or seventies?
5. What did high school kids do in the sixties and seventies that they don't do now? (Ask your parents or teachers!)
6. Children often grow up to be like one or both of their parents. What do you and your mother or father have in common?

### ACCORDING TO...

**Read the sentences below out loud with your partner. Then make up three more sentences using this pattern and write them in your notebook.**

1. According to the schedule, there's a test next week.
2. According to the weather report, there's a typhoon coming.
3. According to the media, children are committing more violent crimes these days.
4. According to the radio, there was a bad earthquake in LA this morning.

### COMPLETE THE FOLLOWING SENTENCES

**Use the pattern "if you (don't)... you'll/you won't..." to complete the sentences below.**

1. If you don't brush your teeth, \_\_\_\_\_
2. If you don't turn in your notebooks, \_\_\_\_\_
3. If you don't eat properly, \_\_\_\_\_
4. If you don't stop smoking, \_\_\_\_\_
5. If you obey the traffic laws, \_\_\_\_\_
6. If you read this book, \_\_\_\_\_
7. If you exercise regularly, \_\_\_\_\_
8. If you work and save your money, \_\_\_\_\_

get sick

be able to travel abroad next summer

understand the lecture better

feel better

get cavities  
risk getting lung or mouth cancer

get credit for this class  
get a ticket

### COMPLETE THE SENTENCES

Use “make sure” or “supposed to” in the blanks below.

1. Before you go to bed, \_\_\_\_\_ you lock up the house.
2. What are we \_\_\_\_\_ study for the next test?
3. Are we \_\_\_\_\_ read Unit 7 for next week?
4. \_\_\_\_\_ you let the water out if you're the last one in the bath.
5. Tell him to \_\_\_\_\_ he brings his guitar to the practice tonight.

### ***BACK TO THE FUTURE* UNIT SIX “SKATEBOARD”**

#### USEFUL PHRASES

1. I overslept.
2. I have to ask Lorraine out.
3. What made you change your mind?
4. There she is!
5. This is good stuff.
6. You broke it.
7. A truck is parked next to the curb.
8. I'm gonna get him!
9. This is a fascinating device.
10. Doc has created a model of the town.
11. Excuse the crudity of this model. (roughness)
12. I didn't have time to build it to scale or to paint it.
13. By the way, what happened today? Did he ask her out?
14. What did she say?
15. She obviously has a crush on him.

#### APPLICATION OF USEFUL PHRASES

Look in the useful phrase above and find a word or phrase that means the following.

1. If a girl likes someone she \_\_\_\_\_.

2. \_\_\_\_\_ means clearly or plainly.
3. \_\_\_\_\_ means things, such including written material.
4. \_\_\_\_\_ means, "I unintentionally slept later than I should have."
5. When you come to feel differently than you had before about things you \_\_\_\_\_.
6. The opposite of refined is \_\_\_\_\_.
7. \_\_\_\_\_ means, "I asked her to go on a date with me."
8. \_\_\_\_\_ means interesting and delightful (wonderful.)
9. The elevated concrete edging along the street is called a \_\_\_\_\_.
10. A tool or machine invented for a special use is called a \_\_\_\_\_.

### COMPLETE THE QUESTIONS

1. Q. Why \_\_\_\_\_?  
A. Because he overslept.
2. Q. What \_\_\_\_\_ mind?  
A. Darth Vader visited him in the night.
3. Q. What \_\_\_\_\_?  
A. He's going to invite Lorraine to the dance.
4. Q. What \_\_\_\_\_ called?  
A. It's called the Enchantment Under the Sea Dance.
5. Q. Where \_\_\_\_\_?  
A. He went into Lou's cafe.
6. Q. \_\_\_\_\_ order?  
A. He ordered chocolate milk.
7. Q. Where \_\_\_\_\_?  
A. He drank it at the counter.
8. Q. After he drank the chocolate milk, \_\_\_\_\_?  
A. He went over to talk to Lorraine.
9. Q. \_\_\_\_\_ "I thought I told you never to come in here again?"  
A. Biff did.
10. Q. \_\_\_\_\_ do to Biff?  
A. Marty tripped him.
11. Q. \_\_\_\_\_ Marty run out of the cafe?  
A. Because he was afraid of Biff.
12. Q. \_\_\_\_\_ Marty get away?

- A. He borrowed a boy's cart and made it into a skateboard.
13. Q. \_\_\_\_\_ run into?  
A. Biff ran into a truck full of manure.
14. Q. Did Marty \_\_\_\_\_ to the boys?  
A. Yes, he gave it back.
15. Q. After the skateboard incident, \_\_\_\_\_ Lorraine feel about Marty?  
A. She thinks he's wonderful.
16. Q. \_\_\_\_\_ after he got away from Biff?  
A. He went to Doc's house.
17. Q. What \_\_\_\_\_ when Marty came in?  
A. He was watching the video Marty had made.
18. Q. \_\_\_\_\_ Doc's wind up toy car?  
A. It caught on fire.

## ***BACK TO THE FUTURE UNIT SEVEN "THE BIG DANCE"***

### **USEFUL PHRASES**

1. Do you really think I oughta swear?
2. You and Lorraine will live happily ever after. (Many fairy tales end with, "They all lived happily ever after.")
3. There's nothing to be scared of.
4. All it takes is a little self-confidence.
5. I'm really gonna miss you.
6. Do you mind if we park for a while?
7. Is something wrong?
8. You shouldn't drink.
9. You might regret it later in life.
10. Geez! You smoke, too?
11. Why are you so nervous?
12. Let him go, Biff, you're drunk.
13. The keys are in the trunk.
14. You leave her alone.
15. This is an oldie.
16. I hope you don't mind but. . .

## COMPREHENSION QUESTIONS

1. Who takes Lorraine to the dance?
2. Why is Marty writing a letter to Doc?
3. What does Marty find out about his mother that shocks him when they are parked in the car together before the dance?
4. Why does he tell his mother that she may regret drinking later in life? (Hint: In Unit 1 she was drinking vodka in the afternoon.)
5. What happens to Marty when Biff comes?
6. How does George save the day?
7. Marty finally gets a chance to play the guitar on stage. Why?
8. Do you think Marty's advice to George will really change George's life?
9. What is something you're scared of?
10. What is something you do that you probably shouldn't?
11. Do you mind if someone smokes near you?

## WHO SAID IT?

**Write the name of the character who said each of the phrases below.**

1. How am I supposed to go to the dance with her if she's already going with you? \_\_\_\_\_
2. I've never picked a fight in my entire life. \_\_\_\_\_
3. At nine o'clock she's going to get very angry with me. \_\_\_\_\_
4. Do you really think I oughta swear? \_\_\_\_\_
5. I wish I wasn't so scared. \_\_\_\_\_
6. All it takes is a little self-confidence. \_\_\_\_\_  
\*\*\*\*\*
7. Are you sure about this storm? \_\_\_\_\_
8. Having information about the future could be extremely dangerous. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- \*\*\*\*\*
9. Do you mind if we park for a while? \_\_\_\_\_
10. You seem so nervous. Is something wrong? \_\_\_\_\_
11. You shouldn't drink. You might regret it later in life. \_\_\_\_\_
12. You sound just like my mother. \_\_\_\_\_  
\*\*\*\*\*
13. You caused three hundred bucks damage to my car. \_\_\_\_\_



14. The keys are in the trunk. \_\_\_\_\_  
 \*\*\*\*\*
15. Let him go Biff, you're drunk. \_\_\_\_\_
16. Let me go! \_\_\_\_\_
17. Leave her alone! \_\_\_\_\_
18. Just turn around and walk away. \_\_\_\_\_
19. You let her go! \_\_\_\_\_
20. Are you deaf? \_\_\_\_\_
21. You're gonna break his arm. Leave him alone! \_\_\_\_\_  
 \*\*\*\*\*
22. Thank you for all your good advice. \_\_\_\_\_

**APPLICATION OF USEFUL PHRASES**

**Complete the sentences below using words and phrases from the list of useful phrases.**

1. When you are surprised or shocked you can say \_\_\_\_\_.
2. If you're sorry that someone is going away for a long time you say \_\_\_\_\_.
3. A song that was popular a number of years ago is an \_\_\_\_\_.
4. If you believe in yourself you have \_\_\_\_\_.
5. \_\_\_\_\_ means, "Don't bother her!"
6. To say bad words is to \_\_\_\_\_.
7. If you're sorry about something and you wish you hadn't done it you say that you \_\_\_\_\_ it.
8. If you are afraid of something you are \_\_\_\_\_ of it.
9. Another way to say, "What's the matter?" is \_\_\_\_\_.
10. These are the words at the end of fairy tales with happy endings. \_\_\_\_\_.
11. A separate compartment in the back of the car for used for carrying a spare tire and other things is the \_\_\_\_\_.

**SEQUENCING MARTY'S PLAN**

**Arrange the sentences below in the correct order.**

- \_\_\_ a. George is going to see Lorraine and Marty struggling in the car and he's going to come to Lorraine's rescue.

- \_\_\_ b. Marty is going to pass out. (be knocked out; be unconscious)
- \_\_\_ c. George and Lorraine will live happily ever after.
- \_\_\_ d. George is going to stroll through the parking lot at 9:00.
- \_\_\_ e. Marty is going to try to take advantage of Lorraine and she's going to get angry with him.
- \_\_\_ f. George is going to swear at Marty and punch him in the stomach.
- \_\_\_ g. At 8:55 George will be at the dance and Marty and Lorraine will be in the car in the parking lot.

## ***BACK TO THE FUTURE* UNIT EIGHT “TEN-O-FOUR PM”**

### **USEFUL PHRASES**

1. You're late!
2. I had to change.
3. I didn't know he had it in him.
4. Well, I guess that's everything.
5. See you in about thirty years.
6. I warned you about this.
7. Your life depends on it.
8. You've got less than four minutes.
9. Wait a minute. I've got all the time I want.
10. Ten minutes oughta do it.

### **COMPREHENSION QUESTIONS**

1. Why did Doc keep checking his watches?
2. Why did Marty say he was late?
3. What did Marty's dad do that surprised him so much?
4. What is another way to say “destination time”?
5. What signal did Doc say would tell Marty that it was time to accelerate?
6. Why didn't Doc want Marty to tell him about the future?
7. Why did Marty tell Doc he had to risk knowing about his future?
8. What did Doc do with the letter Marty gave him?
9. Why did Marty change the time on the time machine?
10. What did Marty write in the letter to Doc? (You can find the contents of the letter in Unit 7 “The Big Dance”.)

## ***BACK TO THE FUTURE* UNIT NINE “I’M HOME”**

### **USEFUL PHRASES**

1. Crazy drunk driver.
2. You look great!
3. Look me up when you get there.
4. Take care.
5. It’s a little bumpy.
6. Somebody named Greg or Craig called you a little while ago.
7. I always wear a suit to the office.
8. Were you cheating?
9. Are you all right?
10. You look so thin!
11. I almost forgot, Jennifer Parker called you.
12. I sure like her.
13. The car’s wrecked.
14. Now Biff, don’t con me!
15. What a character-always trying to get away with something.

### **COMPREHENSION CHECK**

**On the lines below, write five comprehension questions about Unit 9. When you finish, work in pairs and test your partner by asking him or her the questions that you wrote. Do not let your partner see the questions. Rather, he or she should listen carefully as you say them aloud.**

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_

## BEFORE AND AFTER

**In the final scene of the movie, Mary is back home again. When he returns, he is surprised to find that although the year is the same, many things have changed. Think about the changes you saw in the final scene. Below is a list of how things were before Marty traveled back in time. In your notebooks, write how each of these situations had changed when he returned to 1985.**

1. Doc was shot and killed by Libyan terrorists.
2. Biff was George's boss.
3. Lorraine says she and George first met when her father hit George with the car.
4. George was a nerd.
5. Lorraine was an alcoholic.
6. Lorraine was a little overweight.
7. Marty's brother worked at a fast-food restaurant.
8. Marty's sister was sloppy and unpopular.
9. Marty's house was a mess.
10. George had a low-paying job.
11. Biff pushed George around.
12. George couldn't stand up to Biff.
13. Marty's family had one old car.
14. Marty's mother didn't like Jennifer.
15. Marty couldn't tell his parents about his plan to go camping with Jennifer.

[註1] In any language there are certain words that are recognized as taboo or swearwords and which cannot be spoken under certain circumstances without offending the listener and in some cases tarnishing the image of the speaker. Swan (1980) groups such words in the English language into three categories: 1) some words connected with the Christian religion, 2) a number of words relating to sex and, 3) certain words which refer to the elimination of body wastes. He explains that inappropriate usage of

these words can be extremely shocking to the listener and warns that “[w]hile linguistic taboos are less strong than they used to be. . . students should be very careful about using taboo words and swearwords” (589:1). A large number of the students whom I have taught over the years have been incredibly naive in regard to what constitutes offensive language and I am often shocked by students who have such words displayed on their notebooks, pencil cases, or clothing. In light of both this naïveté and the fact

that some of the movies, which I use, are rife in “colorful language,” I make it a point at the beginning of the year to spend some time explaining exactly what offensive language is. This exercise was written to help students understand what words and expressions in the movies they are watching are and are not acceptable, and why.

## References

- Casanave, C.P. (1995). Copyright law and video in the classroom. In Casanave, C.P. and J. D. Simons (Eds.), *Pedagogical perspectives on using films in foreign Keio language classes*. In Keio University SFC Monograph #4, 78-90. Fujisawa, Japan: University SFC.
- Helgesen, M. Dismantling the Wall of Silence, in Wadden (Ed.), 1993.
- Krashen, S. and T. Terrell (1983). *The Natural Approach*. London: Prentice Hall.
- Miyake, C. (1999). Movies in English-Language Teaching: Building an English Language Course around a Feature-Length Film Part One. In Seian Zokei Daigaku Kenkyu Kiyo (The Bulletin of Seian University of Art and Design) Vol. 6, 43-55, Otsu, Japan: Seian University of Art and Design.
- Miyake, C. (2002). Movies in English-Language Teaching: Building an English Language Course around a Feature-Length Film Part Two. In Seian Zokei Daigaku Kenkyu Kiyo (The Bulletin of Seian University of Art and Design) Vol. 7, 51-62, Otsu, Japan: Seian University of Art and Design.
- Nunan, D. (1989). *Designing Tasks for the Communicative Classroom*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Suga, T. (1994). *Back to the Future*. Screenplay Publishing Co., Ltd., Nagoya, Japan.
- Swan, M. (1980). *Practical English Usage*. Oxford: Oxford University Press.
- Tomlinson, B. (1998). *Materials Development in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Wadden, P. (Ed.), (1993). *A Handbook for Teaching English*

# キャラクターの雛形についての研究レポート

Research reports about the character's base model

森田 健

Ken MORITA

講師（コンピュータグラフィックス・アニメーション）

This is a report on what should be assumed to be a base model when a character is designed. It searches for the relativity of a figure drawing by a two to three year old child and an attractive character design based on the findings of the somatosensory area.

## 0. はじめに

アニメやマンガでは、様々なものがキャラクターとして登場する。ディズニーのアニメ作品では、人間や動物はもちろんのこと、本来命を持たない食器や車なども音楽にあわせて踊ったりする。そして、我々はそれらのことを普通に受け入れている。子供の頃からそれが私にとって当たり前のことであり、どのようなものもキャラクターにすることができると思っていた。そのキャラクター化する方法とは、【簡略化】と【顔をつける】というものである。私は子供の頃から、そのことについて根拠はなかったが確信していた。つい最近まで、そんなのは常識として深く考えることはなかった。おそらく私だけではなく世界中のイラストレーターやデザイナーのほとんどがそういう根拠が乏しい状態でキャラクターを生み出していると思われる。子供の頃から、顔を付け足すとキャラクターになるという経験的に知っているのだから、そうしているだけなのだ。アートに関しては似たような状況が多くあると思う。はっきりとした科学的根拠はないが、そう「感じる」から行動に移す。自分の感情を活用して制作している。しかし、キャラクターデザインを仕事として行うにあたって、より確実に効果をあげられるデザインをする必要を感じていた。闇雲に手を動かすのではなく、戦略的にデザインできる根拠を作っていきたい。その方法論のひとつとして、キャラクターの雛形というものについて考えようと思う。

日本ではキャラクターが至る所に溢れている。海外と比較して異常なほど多くの商品広告にキャラクターが用いられているし、増え続けているようにも思う。私のように幼少の頃から、マンガ的なキャラクターに接して育った世代が大人になり、マンガ的なデザインを商品や公共的な場で採用しはじめているのだろう。しかし、そのような幼少の頃から慣れ親しんでいるという理由とは別に、キャラクターを用いたデザインが人々の注目を集め、好感を得られるという実感を商品開発の場で感じているからでもあるだろう。

## 1. キャラクター性を生み出す要素

### 1.1 幼児が描く「ヒト」のイメージ

さて、そのような商品広告で用いられるキャラクターとは、その多くが顔の画像なのである。我々は、顔が視野に入ると注目してしまう。顔刺激に対して脳が活性化するという研究は、発達心理学、認知心理学などで様々に行われている。日本では、日本顔学会〔註1〕が広く顔に関する研究発表をしているようである。また脳研究の分野でも、顔認識など研究結果が発表されており、デジタルカメラやセキュリティシステムに顔認識研究が取り入れられている〔註2〕。

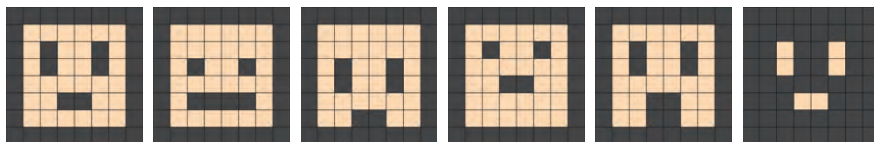


図1 8マス×8マスのドット絵

私はゲーム開発の仕事でドット絵を制作することが多い。ドット絵は、携帯ゲームやWEBサイトに用いる小さい画像で、少数の正方形のドットを並べて、アイコンなどの絵を描くものである。小さいものだと8×8ドットで描かなければならないときもある。図1は8×8マスのグリッドで描いた顔のドット絵である。この絵は非常に限られた要素で描かれている。2色で描かれているし鼻も眉毛も耳も髪の毛もない。しかし、これらを見て直感的に顔だとわかったはずだ。このくらい小さくなってくると、文字や顔を作るときに本当に要素を切り詰めなければならないので、顔とわかるためには何が必要なのかについて自然と考えることになる。流行などで、キャラクターの造形は移り変わっていくものだが、ドット絵はあまりにも要素が限定されているため、初期のコンピュータゲームの頃からあまり変化はないように思える。変化がないということは、かなり完成された構成といえるのではないだろうか。このドット絵として描かれた顔には、人間が顔とわかるための最小要素を考える際のヒントが隠されていると考えている。



図2 札幌市平成12年度子どもの感性を育てる表現研修会開催要項・テキストより  
<http://nippon.zaidan.info/seikabutsu/2000/00505/contents/025.htm>

この考えをさらに強く持ったのは、3歳～4歳くらいの幼児が描く「頭足人」の絵(図2)を見たときだった。頭足人は、この顔だけのドット絵と似た特徴を多くもっているように思えた。「人」を絵で表現するときに幼児は何が必要と考えているか。幼児が認識している人の姿が絵になっているはずで、頭足人は幼児にとっての人そのものなのだ。手先が不器用だから、この造形になっているのではない<sup>[註3]</sup>。成人から見て頭足人は人間の姿とは思えない形をしているが、視覚的には幼児も目の前の人間をそんな風に見ているわけではないだろう。絵として表現するときに、もしくは、頭の中で人をイメージするときに変換されてしまっているのだ。

幼児は神経系がまだ発達途上の段階で、成人のような複雑な処理がまだできない状態にある。しかし、それゆえに神経系が行っている処理の核になる部分が露呈しているのではないかと思う。認知におけるシステムにおいてもそうであろう。だとすれば、幼児が描く頭足人の絵は、ヒトがヒトをイメージするときの原点といえるのではないだろうか。なぜ、幼児は頭足人を描くのか、広告などで顔の絵ばかりが使われるのはなぜなのか、そしてモノに顔をつけるとキャラクターとして見える理由はなにか。これらを分析していけば、キャラクターというものの骨格が見えてくるはずだ。

## 1.2 何がキャラクターなのか

キャラクターと一言に言ってしまうと、商品、企業、イベントなどのマスコットキャラクターや、アニメ、ゲームなどの登場人物などを指すことが多いが、そもそも「キャラクター」とは何を意味しているのか。文字や性質や性格などをキャラクターと呼んでいたものが、現代日本では人格化することをキャラクターと呼ぶことが多くなった。映画や小説などで「登場人物」とされていたものは、ゲームやアニメでは、「登場キャラクター」と呼ぶことが多いと思われる。もともと文学作品では、人が物語を進行していくものが多いが、ゲームやアニメでは人ではない存在が多数登場する。このとき、作者の感覚として登場「人物」とは書きにくく、代案として出てきたのが登場「キャラクター」という言葉だったのではないか。キャラクターという言葉そのものが、マンガ、アニメ、ゲームなどのサブカルチャーから広がっていったのだと思われる。そのうち、マンガのようなデフォルメした人格表現の総称としてキャラクターと表現するようになったのだろう。

俳優の西田敏行や、ドラマ「水戸黄門」シリーズの水戸光圀など、俳優や登場人物の中には、非常に「キャラクター」性の高い人たちがいる。実写映画に登場するこういったキャラクターに共通するのは、予想できる行動パターンを有し、特徴的な外見を持つものだ。予想できる行動パターンで代表的なのはセリフである。俳優が似たようなシチュエーションで決まったセリフを何度も発すると、視聴者はそれをパターンとして覚える。ストーリーの中で、覚えているパターンが出てくると、視聴者はその次の展開を予想することができる。そして、予想した通りの展開になったとき、安堵感や高揚感が生まれると同時に、その俳優をパターンと結びつけ記憶するようになる。



人気シリーズの映画やドラマはこの手法を効果的に活用することで、人気を獲得してきた。ドラマや映画以外でも、テレビで活躍している芸能人はこれらを用いている人が多い。特徴的な外見と行動パターンを認知したとき、我々はキャラクター性を感じるとするならば、これもキャラクター作成にとっては重要な要素であることは間違いない。これらは他の人物との差別化を示すものだと思われる。他者と明らかに差別化できたとき、俳優などのある存在はキャラクターとして浮き上がるのだろう。

ここまできると、キャラクターとは

- ・ 人格が感じられること
- ・ 特長的な外見を有すること
- ・ 特長的な行動パターンを有すること

となる。

### 1.3 人格を端的に示すのは顔

キャラクターの表現において、もっとも重要だと思われるのは顔の有無である。どのような画像も顔をつけるとキャラクター化する。アニメや絵本で人気の高い『アンパンマン』(やなせたかし)では、パンなどの食べ物をはじめ、様々なものがキャラクターとして登場する。これらは非常にシンプルな造形と顔、人の形の体が組み合わせられることで成立しているデザインである。もし、これらに顔が無かったらどのように感じるだろうか。

簡単なイラストの例を用意してみた。

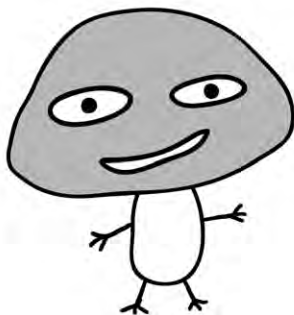


図3

キノコのようなシンプルな絵に2つの目と1つの口、2本の腕と2本の足のような線が加えてある。図3を見て、あなたは何らかの人格を感じざるをえないだろう。さて、図3から、2つの目と口を取り除いてみる。



図4

どうだろうか。図3と比べて、感情に訴えてくる強さが減少したのではないだろうか。手足に見える線が残っているので、自主的に行動しそうな感じはあるものの、風景の中の石ころのようにどうでもいい存在に変わったのではないだろうか。顔の有無で、人格があるかないかを、もしくはこちらの意思が伝わるかどうかを表現している例は多く存在する。ウォルト・ディズニー社の劇場作品『WALL・E』ではたくさんのロボットが登場する。物語を進行するのが、人ではなく機械であるため、観客に感情移入させる様々な工夫がデザインに施されている。まず、主人公のWALL・EやEVEには顔がつけられている。一方、敵役として登場するハンドル型ロボットのAUTOやガードロボットたちには顔がない。感情移入させたいキャラクターには顔を取り付け、敵意を感じてほしいキャラクターからは顔を外している。これは、顔がないと意思疎通がうまくいかない感じ生まれることを利用したキャラクターデザインの好例であろう。しかも、巧みだと思われるのは、ロボットのキャラクターからは口を外しているところだ。口があってしゃべっていると、人間味が強くなりすぎる。この映画では人間も登場するため、人間とロボットとの印象の差を生み出すことも考えているのだろう。

#### 1.4 手 足

幼児が描くいわゆる「頭足人」(図2)は、顔だけではなく手と足も描かれる。幼児が3歳くらいになると急に描き始めるこの顔と手足のみの絵に対して、様々な論考がされているが、人間の脳の運動野と体性感覚野に局在する人体分布を絵にした図5、図6を参照すると、脳の中で顔と同じくらい手や足に対する領域が大きいことがわかる。手足は顔に負けなくらい関心が高い。特に手は片手で頭よりも大きいサイズになり、高い重要性を持っている。ただし、これは自分の体に対する感覚についてのことなので、これだけでは必ずしも視覚的刺激に対しても同様だとはいえないだろう。

幼児のボディ・イメージと絵画の関係に関する研究をみると、身体能力の高い児童ほどバランスのいい人の絵が描けるようである【註4】。つまり、身体感覚に優れた児

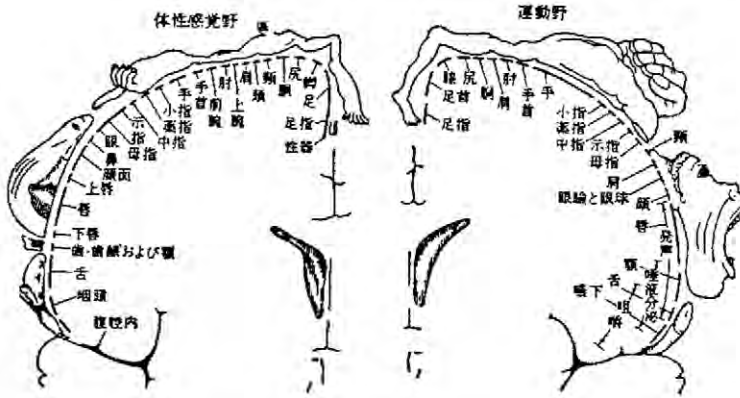


図5 人間の運動野と体性感覚野の分類（時実・1962による Penfield の研究）

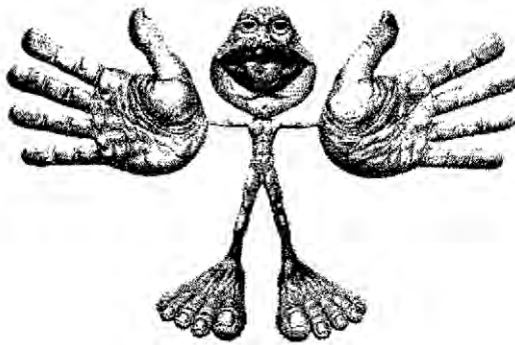


図6 脳から見た人体（丸善：『丸善エンサイクロペディア大百科』、p.27、1995）

童は、自分の体に対してビジュアル化することにも優れている。このことから、身体感覚と視覚的イメージは関連性が大きいことが予想され、脳内における比重の大きい、「顔、手、足のイメージ」が「人のイメージ」であるという根拠になるのではないだろうか。逆に胴体への身体感覚は希薄で、あっても無くてもキャラクターのイメージには影響が少ないともいえる。

### 1.5 動きによる人格化

静止している画像では、顔、手、足をつけるのがキャラクターを表出させるのに最も効果的であると思われるが、動画の場合は別である。本来、人格を感じない物体であっても、人間くささを感じさせる動きを与えることで、感情移入を誘うキャラクターになりうる。遊園地などで、人が中に入って演技する着ぐるみをイメージすると

わかる通り、もし顔が無くとも人間のしぐさを感じる動きがあれば、そこにはキャラクターが宿る。しかし、顔が付加されればそれはより強化される。これについては、アニメーション作品に多くサンプルが見られるが、NHKで放映されている『ニャッキ』などは好例だと思われる。ニャッキは粘土アニメーションで、芋虫の形のキャラクターが活躍する。球体の頭部と棒状の胴体という非常にシンプルな造形ながらも、動きのニュアンスで豊かな感情を感じさせる。顔だけに関してもこのことはあるようで、動きから多くの情報を得ているようだ〔註5〕。

## 2. 顔認識における最小の構成要素

### 2.1 人間は生まれる前から顔を知っているのか

キャラクター性を生み出す要因として、顔、手、足が重要であることは述べた。では、何をもって顔とわかるのかについて考えてみたい。ここでは、赤ちゃんに注目する。成人と比べてシンプルな神経系の状態の赤ちゃんが顔をどのように見ているかを知ること、ヒトの原始的なしくみを探りたい。

赤ちゃんは、生まれてしばらくはあまり目が見えないらしい。しかし、お母さんやお父さんが覗き込むと顔を見ようとする。目があまり見えないのに一生懸命見ようとするのはなぜなのか。また、なぜ顔なのか。

顔認識の研究では、二つの目と口がつくる三角形の関係が視野に入ると、顔ニューロンが活動し、顔と認識されるというのが定説のようである。赤ちゃんで実験したものは、紙に三つの黒点・を書いた白いボードを作り、それを赤ちゃんの目の前に出すと、目でボードを追いかける〔註6〕。

三つの点は・のように逆三角形の配置でなければならないようで、生後1ヶ月くらいまで、何よりも興味を持って見る。つまり、本能的に逆三角形配置の三つの点をトリガーとして、興味を引き起こされる仕組み「CONSPEC」を人間は持っているのである。この傾向は2ヶ月くらい経過すると少し様子が変わり、ただの点ではあまり興味を持たなくなるようだが、主観的な意見を述べさせてもらうと、30歳を過ぎた私でさえも CONSPEC は消滅はしていないように思える。キノコに3つの点を配したイラストを用意してみた。このような三つの点が配された絵は、その他の図と比べて明らかに気になる。また、3点の位置を変えてみても、やはり3つの点を注視してしまうのではないだろうか。

人が顔に注目してしまう理由は、顔が個人特定に重要な情報を含んでいるからという理由によるものではなく、単に CONSPEC が引き起こされているだけにすぎないのだろう。つまり、人間は逆三角形の点の並びを見るとほぼ機械的に注目してしまう性質があるのだ。



図7 キノコのイラスト

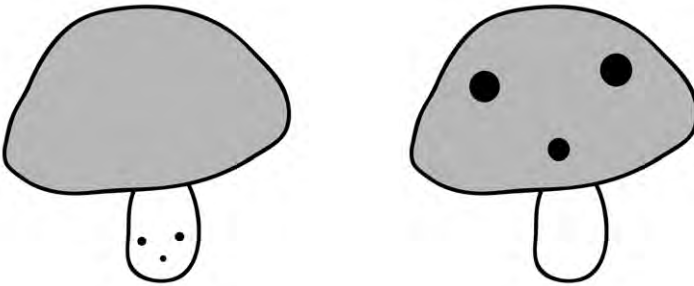


図8、図9 逆三角形配置の点を書き込んだキノコ

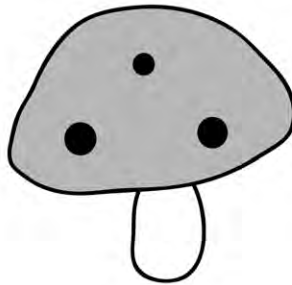


図10 図8、9の点を上下逆の配置にして書き込んだキノコ

3点の向きを変えたものを用意してみた。どちらの画像が「気になる」だろうか。統計データは持っていないので、これらについては調査が必要であるが、主観的な意見では、絵の吸引力は低くなっていると思う。

## 2.2 顔ニューロン

人は顔が気になる。これらの根本的な理由を明らかにする一つの証拠ではないかと思われるのが、「顔ニューロン」の存在である〔註7〕。顔画像が視野に入ると特別に活性化する脳部位があり、それらは顔を見たときのみ活動するように特化されている。顔を見たら反応する細胞を人間は持っているという事実が顔の重要性を客観的に語っているのではないか。この顔ニューロンが活動しているとき、人は顔を認識していると考えていいのだと思うが、顔における様々な要素を足したり引いたりして、顔ニューロンが活動する組み合わせを試す必要がある。本当に目と口が重要なのか。だとすれば、口を覆うマスクをしているとき、顔ニューロンは活動していないのだろうか。サングラスはどうか、眼帯はどうか、アイマスクはどうかなど、気になる事例はたくさんある。上のドット絵のように極度に単純化した顔画像の場合や、最近のアニメやマンガのように目を大きく誇張したり、目の色が様々な色に変更されたりしたときに顔ニューロンはどう反応しているのだろうか。また、顔以外にも、脳がどの程度反応するかを観察できれば、デザインにおけるどの要素が重要なかが明らかになってくるのだと思われる。

上記と同様に手ニューロンも存在する〔註7〕。やはり、手のシルエットに反応する。しかし、手は様々な形に変形するため、キャラクターデザインにおいて、顔ほど有効に働かないのではないかとと思われる。

## 2.3 横顔

幼児は横顔がよくわからないらしい。8歳くらいになって、ようやく横顔がはっきりと認知できるようになるようだ〔註8〕。二つの目と口が脳にとっての「顔」なのであれば、片方の目が見えなくなる横顔が認知し辛いのは容易に想像できることだ。これらのことから、キャラクターデザインにおいて、横顔よりも正面顔の有効性が高いことが予想される。ただ、成人の場合、もちろん横顔も難なく見分けることができるため、顔とわかるかどうかという調査は意味をなさない。そこで、正面顔と横顔でどちらが好ましいかの調査を行うことで何らかの答えが導き出せるのではないかとと思われる。

## まとめ

万人に効果を発揮しうるキャラクターデザインの雛形として、私が有力候補だと考えているのは幼児が描く「頭足人」である。産まれてから最初に描く「人の絵」が、キャラクターの本質についていると考えるのはごく自然な方向性のように思える。この頭足人的デザインが生まれるまでには、いくつかの要素が絡んでいる。まず、3つの点がトリガーとなって注意を誘引させる性質。光に引き寄せられる蛾のように、3つの点に注意が引き寄せられる。この習性が、顔の学習につながり、3つの点から表

情の興味へとつながっていく。結果として個人の同定を顔で行うようになるのだろう。

さらに、自己のボディ・イメージの問題。自分の体の中で意識の高い部分が、興味の高い部分になっていく。体性感覚野と視覚のつながりは、頭足人面によって表現されているように見える。人が絵を描くとき、関心の高い部分は大きく特長的に描かれ、興味のない部分は省略される。体性感覚野で広い領域を占めている自分の顔や手足は、意識に登りやすい部位だということなるが、それは、他者の身体を見るときにも影響し、さらには絵に描くときにも影響するのである。

体性感覚野に関するボディ・イメージの問題は、無意識に近い本能的なもので非常に重要な部分だが、注意を払っているかどうか絵に影響するのは一般的に知られていることだ。自分の体の中でコンプレックスの強い部分は、意識にのほりやすいため、キャラクターを描くときにも影響することが予想できるし、髪型を常に意識している人はやはり、髪型を描くときにこだわってしまうだろう。このことは、文化や環境においても同じである。成人は、文化的な影響を強く受けているため、地域によってキャラクターの嗜好に差が生じる。個人の趣味、コンプレックス、文化、環境は、キャラクターの嗜好に様々なバリエーションを与えている。多様性があるから面白いのだが、狙った効果を実確に得るためには、整理してキャラクター嗜好における各種要素がどの原因から発生しているかを特定する必要がある。キャラクターを見たときの複雑な感情を分解し、それぞれの感情がどこから発現しているのか。おそらく、一番重要な部分は、「顔」の有無であり、脳内における人体のイメージに近い形態であるかどうか。これらの根源的なイメージが幼児の描く「頭足人」なのだ。

顔に関する研究はかなり広範囲に渡って行われている。これらの研究をデザイン分野に応用できれば、有用であることは間違いない。また比較研究として時代によってどのようにキャラクターが変化してきたか、地域によってどのように違うかなどの調査も必要になるだろう。キャラクターデザインは、それらの研究領域を横断するものと考えられるが、あまり学術的な面を考察しての研究は見かけないように思う。アニメやゲームなどのコンテンツを日本を代表する文化として、本気で世界をリードしていくならば、キャラクターデザインにおいても勘に頼ったアプローチだけでなく、学術のアプローチが必要である。

[註1] 日本顔学会 <http://www.jface.jp/>

2] FACE RECOGNITION HOMEPAGE  
<http://www.face-rec.org/>

3] 高橋敏之。幼児の頭足人的表現形式の本質と脳から見た人体説。(http://ed-www.ed.okayama-u.ac.jp/~youji/takahashi/byouga/byouga2.htm)

4] 多鹿秀継、南憲治。児童心理学の最先端。あいら出版。2009。p. 38-49

5] 蒲池みゆき。顔と知覚：運動情報。「顔」研究の最前線。北大路書房。2008。p. 39

6] Mark H. Johnson. Biology and Cognitive Development: The Case of Face Recognition. 1991.

7] 三上章允。側頭連合野：手ニューロンの発見。(http://www.pri.kyoto-u.ac.jp/brain/brain/27/index-27.html)

8] 中央大学、自然科学研究機構生理学研究所

所。When do infants differentiate profile face from frontal face? A near-

infrared spectroscopic study. Human Brain Mapping 30巻2号。2009



# Shangri-La, Chandelier シャングリラ・シャンデリア

Shangri-La, Chandelier

長尾 浩幸

Hiroyuki NAGAO

准教授 (洋画)

Where can we find an eternal Shangri-la?

Even in these days, it is visible in painting, photograph, mirrors, light, and moving images. For instance, forgotten memory and the sense of something are photographed and transposed to the photographic data from the images. Then they become edited images and they are drawn as pictures, and also emit an eternal light. Although everyone can share and exchange these produced images, many mysteries are kept secret in the structure and the process of production.

This exhibition consists of over 47 works of six artists and includes paintings, prints, photographs, and videos. The title, 'Shangri-La, Chandelier' means the brightness of light which illuminates a place that is yearned for. It is a metaphor that lights up the uncertain position of painting expression which is searched for by the sense of sight and illuminated by the radiance of images of various works. Also, in the danger of existence, artists ask for an uncertain sex and adoration and seek their ground. It seems that each work collects light just like a chandelier and reflects it mutually and our chaotic past and the future are illuminated. Then, the artists try to project the image which lives in light through their work and to express the uplifting of quiet feelings through sight.

永遠のシャングリラとはどこにあるのだろうか？

それはいまも、絵画、写真、鏡、光、そして映像の中に見える。たとえば忘れていた記憶や感覚は撮影され、写真や映像のデータに置き換えられた瞬間に留まっている。そのうえで編集されたイメージは再生・変換を繰り返しながら絵画として描かれ、消える事無く永遠の光を放っている。これらから生まれたイメージは誰もが共有し交換できるものであるが、その構造や制作の過程には多くの謎を秘めている。

古くから夢は、未来を予測する啓示的な伝達手段として、さらに夢で見た世界観は芸術として昇華され我々の心を癒してきた。絵画においては、宗教的な意味を指し示すことを命題としていたが、近代化を経て表現の自由を獲得するまでには膨大な時間を有することとなった。また、旧来の整然たる絵画空間は、西欧の伝統的な明暗法や遠近法の空間から色面や多視点の空間へと移行し、20世紀の前衛の精神を通過して絵画の形式から離れ、いまや感覚と映像メディアが混成された空間に拡張しつつあるのだろう〔註1〕。しかし、これまでも芸術の中で主題と表現の関係が問われることがあっても、また、表現だけが取り上げられた時期があったとしても、その問いかけを

振払うことはできなかったと言える。方法を変えて絵画表現から離れようとしても、とどのつまりは大きな絵画史の視座から逃れてモダニズム批判することは困難なことである。

絵画表現によって蘇ったイメージは何世紀の時を越えても、いつでも我々の事象を照らしている。なぜ、我々は絶え間なく消えて行く光に惹き付けられ、そこに見えるものを探そうとするのだろうか。

古代ギリシャ・ローマ以来、西洋人が考える理想郷（ユートピア）は、東洋人が抱くような自然と共生する桃源郷ではない。それは人工的で、規則正しく合理的な場所であった。科学と技術が人間社会に有効に利用されると信じていた理想郷は、その本質的な矛盾を露呈し、人間の生活全般への侵略に行きついてしまった。そしてこのことは、20世紀以降には多くの諸芸術の中で主題として扱われるようになった〔註2〕。

一方で、いまも進化しつつある人間の精神は、成果や効率が求められる社会と個人のプライバシーを干渉しなくなった環境の中であって、危ういままで現実と向き合う場面に遭遇している。科学技術の進歩がもたらした恩恵を受け、豊かな社会を享受することで、我々人間の意識は物質信仰ともいえる価値観に向けられてきた。そこには快適で合理化された日常生活を送り、それを体感、実感することで満足しているような楽観主義が蔓延してきたと言える。ところが、現代人にとっては便利な環境であるようで、人間関係の希薄さや意思疎通の困難さが影を落としている。そこから我々の意識は、生命への危機に対する問題意識の喪失へと徐々に変化してきたことは社会の深刻な出来事が物語っている。個人の生き方に関わることは、それぞれが決めることが前提であるが、自己責任として突き放すこともできる。しかし、薄れる人と人との繋がりを見直すことは社会の課題であり、孤独とつきあっていくことは誰もが抱えながら越えていかねばならない事実である。我々は同時代の精神の中で生きている。その意味を求めるうえでアート表現には思索に満ちた問いかけが含まれている。

もしも、絵画が時代を映す鏡なら、すでに19世紀までの理想郷を映す鏡は、モダンの嵐によって碎けて姿を変えてしまい、以降ひとつの価値、ひとつの思想では括れなくなっている。まるで我々は割れた鏡の断片に映る世界を覗き込むようになっているようだ〔註3〕。

アートは根源的には謎を解明できないのだろう。作品の前では解説も批評の言葉もすり抜けてゆく。ただ、たとえ読み違えても恐れる事はない。言葉の力は本質から離れることも、近づきながらも謎を深めていくことになるからだ。我々はその謎に魅せられ、言葉を頼りに己の在処を探しているのかもしれない。西欧の批評では、作品自体をパサージュやスクリーンにたとえて言葉の網をかけてきた。21世紀になって、あらためて東アジア圏で育んだ思想や価値観がどのように対峙しつつ、西欧思想の網、価値の基盤からどのような距離を保って新しい提案ができるか期待されている。たとえば絵画表現の中で、集積した記憶の中から、ヒューマンスケールの混沌とした未来像を描くことも、科学技術を駆使しながらも、繊細な感性や私意的な意味を求めて表

現することも、逆に人間的な世界観としてイメージを一度破壊して蘇生させることは可能である。

かつての理想郷は自然発生的に場所の繋がりを見せ、何でもありの新たな秩序を生み出している。一方、今日の情報化社会によって均一化されつつある視覚においては、唯一性の喪失や文化的な高低もその価値を変容させている。巷にはデジタル技術の成熟によって膨大な視覚情報が溢れては消えていき、現実感を危うくする事態となっている。このことは芸術や経済だけのことではなく、我々の身の回りで起こっていることである。

本展は絵画、版画、写真、映像作品など6人の作家による47点によって構成されている。タイトルの「シャングリラ・シャンデリア」は、まだ見ぬ場所を照らすイメージの輝きを意味している。その比喻は、これまで視覚によって求められ、未だ見定められない絵画表現の場所を、作品のイメージが放つ光によって照らすことである。そして、その存在の危うさの中で不確かな性や憧れを求め、自らの拠り所を探そうとするものである。それぞれの作品はまるでシャンデリアのように光を集め、互いに反射し、混沌とした我々の過去や未来の姿を複雑で魅力的に拡散させているように輝いている。さらに作品によって光の中に住むイメージを映しだし、視覚によって静かな感情の高揚を表現しようとしている。

尚、このテキストは、2008年度研究助成の展覧会「Shangri-la, Chandelier シャングリラ・シャンデリア」の記録集に寄稿したものをもとに加筆訂正を加えたものである。

[註1] 私はかつて20世紀に誕生した映画の影響を受け、テレビやビデオといった映像文化で育んできた視覚体験をもとに絵画表現をしている若い作家に焦点をあてた展覧会を企画した。映像が時間を取り込み、編集、遠隔操作される情報化社会においては、私たちが見ている世界が、どれだけ「真実味がある」のかという、暗黙の質問が用意されている。絵画が映像的な事物の見方を取り込みながらも、今もなお「不死身」でいられることは、繰り返して普遍的な価値を生み出すからだ。ここでは軽薄化しそうな視覚への最も刺激的で、思索する場面に会おうと試みであった。展覧会名/「不死身の空間」The immortal space

会場/名古屋市民ギャラリー矢田 会場  
/2002年10月22日-11月3日 共催/電子芸術国際会議2002名古屋 [往来]、成安造形大学付属研究機関芸術文化交流セ

ンター ISEA2002関連プログラム/  
「MEDIASELECT 2002」企画/長尾浩幸 執筆/三脇康生 出品作家/大崎のぶゆき、小川茂雄、小柳裕、國枝ミカ、久保田珠美、高橋耕平、當麻洋子、政田武史、みやじけいこ、山田勝洋

2] 16世紀初頭の思想家トマス・モアによる「Utopia、ユートピア、理想郷」は「どこにも無い場所」を意味しており、当時のイギリス政界と教会の腐敗を批判したとされ、今日も様々な解釈がなされている。ここでは共産主義の世界観として、唯一の価値基準や唯一の思想による全体の富を共有し、反目する存在がない世界を平和な理想郷としている。しかし、その実態は、非人間的な管理社会であり、厳格なしきたりや教条主義的な価値観と繋がっていたと言える。外面的には牧歌的で人間的な平和を求めているようでいて、基本的な人権を抑圧している事実も

含んでいる。20世紀に入ると、理想郷のモデルとしていた共産主義国家や全体主義国家に対して、その理想と現実を痛烈に批判した逆ユートピア（Dystopia、ディストピア）文学も多数描かれるようになった。このことは、物質主義や科学技術信仰を基軸とした進歩観に対して20世紀になって疑念をえがくようになり、諸芸術をとりまく状況の中でも今日のSF分野のすべてに影響を与えている。

- 3] Kunsthalle Wien, 'Der zerbrochene Spiegel' (cur. Kaspar Koenig and Hans-Ulrich Obrist), Vienna, Austria, 1993 'The Broken Mirror' 展において、カスパー・ケーニッヒとハンス・ウルリッヒ・オブリストは、現代美術の中で80年代から90年代の絵画に焦点をあてた展覧会を企画した。かつて絵画は、美術の中心、神秘的な位置を占めており独自の魅力を発揮し続けている巨大な鏡であった。

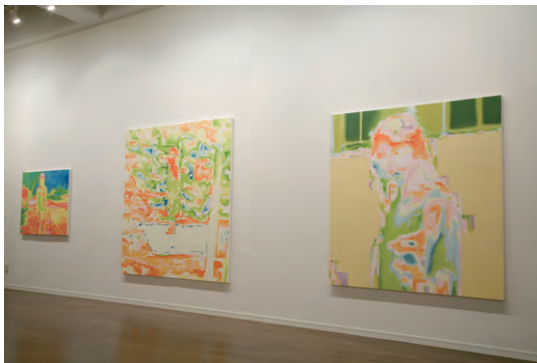
様々な表現形式が生まれて絵画も表現の選択肢となっている時代に、なぜ絵なのか？ 我々は膨大な時間と繰り返される行為の中でメディアが常に想像力と発明が不足していることを知っている。また、文化的な意味は、単に物理的として認識することができないことも経験している。わかりやすい構造であった絵画が、その内部に複雑な意味を含むと同時にそれを理解することも容易ではなくなった。いまや大きな鏡は砕け、それぞれに映る姿を感じて読み取ることを求めるように投げかけている。そこには世代の問題に関係なく絵画の特性ともいえる純粋な喜びやアートの手を信じてやまない姿があり、我々のそれぞれの詳細が鏡の断片になっていると暗示している。さらに、アート界からの要請のようにどのような時代が訪れても絵画、美術は死なないことを示している。



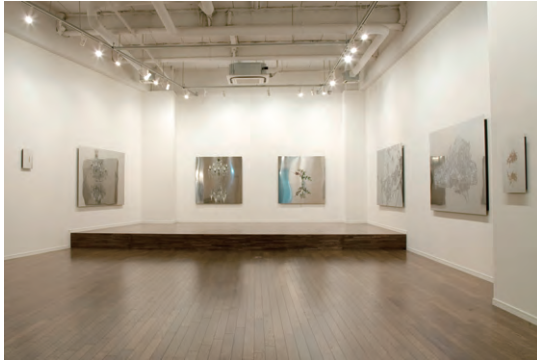
図版1 衣川泰典



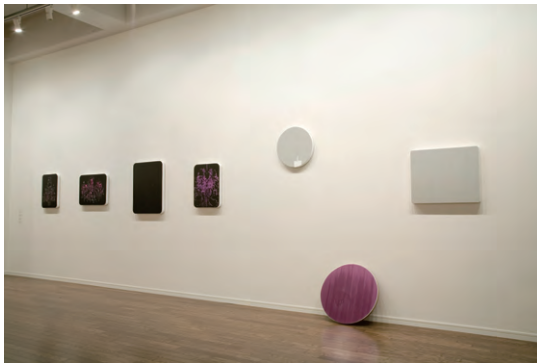
図版2 北野裕之



図版3 藤井俊治



図版4 馬場晋作



図版5 岡田裕樹



図版6 大崎のぶゆき

掲載作品図版 撮影：北野裕之

# キュンメルにおける「人間と自然と言葉」の関係についての考察 — 「根源的な隠喩」を手がかりにして —

A Study in the Relationship between “Man, Nature and Words” by Kümmel  
- By means of “Original Metaphors” -

中野 優子  
Yuko NAKANO

准教授 (教育人間学)

The purpose of this treatise is to interpret “Mensch, Natur und Sprache (Man, Nature and Words)” written by Prof. Dr. Friedrich Kümmel. Kümmel makes an inquiry into the relationship between human beings and the nature. Words are the key concept in this inquiry. First he considers “the nature as the limit of understanding” and he studies “Beschreibung” (description) as the expression of this relationship by words. Then he tries to interpret “Ursprüngliche Metaphern” (Original Metaphors) by Josef König, which can be connected with “the active intuition” by Kitaro Nishida.

## 序

本稿は、筆者の恩師でもある、ドイツの哲学者フリードリッヒ・キュンメル (Kümmel, Friedrich 1933-) の著作である “Mensch, Natur und Sprache. Zum Spätwerk Otto Friedrich Bollnows” [註1] を解釈することを目的としている。註でも述べているが、この著作は、韓国での招待講演が元になって、本として出版されたものである。この著作では、言葉を手がかりとして、「人間と自然の関係」が探究されているが、このテーマは、副題にもあるように、キュンメルの師でもあったドイツの哲学者、教育学者のボルノウ (Bollnow, O. F. 1903-1991) が、その晩年に自らの課題としていたことでもあった [註2]。現代の世界においては、「人間と自然の関係」は、地球環境問題という形で、まさに人類の、また地球自体の存亡の危機という形で、すべての人にとって避けることのできない、深刻な課題として存在している。

西欧の文化を支える土台の一つは、古代ギリシア・ローマの時代より連続と続く文化の伝統であり、もう一つの土台は、キリスト教という宗教的基盤であることは、周知の事実であるが、この両者のいずれも、ここでボルノウやキュンメルが取り上げるような意味での自然との関係を、正面から取り上げて問題とすることがなかったように思われる。日本の思想家の和辻哲郎は、その主著の一つである『風土』 [註3] において、人間存在の構造契機としての風土性を明らかにすることを試みた。そこでは、「ある土地の気候、気象、地質、地味、地形、景観などの総称」 [註4] である風土としての自然環境は、単に対象化された自然環境としてではなく、主体的な人間存在の表

現としての風土性として、理解されている。和辻は風土性を、「モンスーン・沙漠・牧場」の三つの類型に分けて展開している。その類型によれば、ヨーロッパ文化圏は、「牧場的」であり、それに対して、日本、中国、インド等を含むモンスーンの吹くアジアの地域は、もちろん個々に個別的な特性は違っているのだが、「モンスーンの」である。「牧場的」風土における自然との関係は、「モンスーンの」風土における自然との関係とは全く異なっており、これが、西洋と東洋における「人間と自然の関係」の相互の違いの根源となっている。例えば、ヨーロッパの夏は乾燥しているので、雑草との戦いが不必要である。農業労働には、自然との戦いという契機が欠けている。そこで和辻は、次のような卓見を述べる。「自然が暴威を振るわないうところは自然は合理的な姿に己れを現わして来る。」〔註5〕つまりヨーロッパでは、「自然的と合理的とが結びつく」〔註6〕。それに対して、「モンスーンの」風土を持つアジアでは、自然は暑熱と湿気との結合を特性とし、また時には大雨、暴風、洪水、かんばつ等々として、暴威を振るう。しかしまた、自然は人間にとって恵み（生命を育むもの）でもあり、結果として人間は、自然に対して「受容的・忍従的」〔註7〕となる。「モンスーンの」風土の中では、先に述べた「牧場的」風土とは違って、合理的であることは、人工的であることと結びつく。自然が人間に従うのではなく、人間が自然に従うとされるからである。上記の違いの一つの明確な実例を、和辻は、樹木の形に見ている〔註8〕。「牧場的」風土のように、一般に風の力が弱い（風が人間に従順な）所では、樹木はシンメトリーの形をしている。それに対して、「モンスーンの」風土に属する日本では、例えば襖絵等の日本画に描かれているように、樹はしばしば、曲がりくねった姿をしている。それゆえ、「モンスーンの」風土の中で生活する人間には、「自然＝合理的」とは、どうしても思えなかったようである。それが、この地域での科学技術文明の発展が、欧米に比べて遅れたことの、一つの大きな原因となっているのであろう。

しかし、現代社会においては、地球環境汚染の深刻化という問題もあって、「自然との関係」が改めて取り上げられ、様々な側面から議論されざるをえなくなった。周知のように、日本人を始めとする「モンスーンの」風土に属する人々は、歴史の過程の中で結果的には、その本来の自然観を捨てて、西欧社会と同様に、「自然＝合理的」であるはずのものとして、どこまでも自然の法則を追究し、そして発見された法則を、科学技術文明の進歩のために使い、利用してきた。その方向性に対して、大きな否定を投げかけたのが、先程から述べている「地球環境問題」なのである。

朝日新聞の編集委員として、世界各地の環境問題の現場を訪ねつつ問題提起を続け、その後も研究者、国連機関職員等として活動を続けてこられた、石弘之氏の近刊〔註9〕を読むと、このまま進めば、地球上の人類にもはや未来はありえないであろう、という危機的な状況に、今我々が差し掛かっていることに気づかされ、愕然とするのみである。水不足による新たな資源戦争のはじまり、飢餓と飽食の両極化、違法伐採と森林破壊、砂漠化の増大等々、どれを見ても、救いようのない未来図しか我々



には残されていないのだろうか、と危惧せざるをえないような状況が、統計的なデータと共に紹介されている。「環境問題の解決には、建前論、本音論を含めて無数の提案がなされている。そのなかに実現可能な即効性のあるものは見あたらない。生活の向上は、人間がその発祥以来努力してきた本性の部分にあり、解決の即効薬があるとは思えない。」〔註10〕自然との関係をどう取り結ぶかは、緊急で、我々の存在の基盤に関わる問題となりつつある。しかし、科学技術文明の進展の結果が、地球環境の深刻な破壊という現在の問題をもたらしたことが事実であるとしても、我々は、自然との関係がもっと素朴であった、過去の時代に戻ることはできないのである。その意味では、時間は全く不可逆的である。それでは我々には、可能性としてどのような道が残されているのだろうか。本稿は、キュンメルの著作を解釈しつつ、単に「自然=非合理的」でも、「自然=合理的」でもない、第三の道の可能性を探究することを目指している。

そこで、本稿は、次のような順序で展開されることになる。まず1章で、キュンメルの述べる「理解の限界としての自然」について考察する。次に2章で、自然との関わりによる表現としての、「記述」について考察する。そして最後に3章で、キュンメルが取り上げている、ヨーゼフ・ケーニッヒ (König, Josef) の「根源的な隠喩 (Ursprüngliche Metaphern)」の解釈を試みる。しかし本稿で、キュンメルの本著作の内容のすべてを取り上げることは、紙幅の問題もあり、不可能である。それゆえ、キュンメルが著作の最後の章で取り上げた、「自然は話す」というテーマは、本稿の続編で取り上げることにしたい。

## 1. 「理解の限界としての自然」について

キュンメルは、「理解の限界としての自然」についての考察を始めるのに当たって、第一のテーゼとしての、次の問いから出発している。「人間と自然の関係は、理解と解釈学の限界を示し、そしてそれは、この限界がどのような意味で受け取られなければならないか、という問いとなる。」〔註11〕ここで言われる限界とは、どのような意味を持つのだろうか。

キュンメルは、この「限界」という言葉を、まず、ボルノウの思索の基盤である解釈学に対して向けるのである。解釈学の立場では、すべての理解は、「前理解 (Vorverständnis)」と呼ばれるものから出発することになる。そして、「前理解」とは、「前もって与えられた、文化的、社会的に仲介された理解枠」〔註12〕であり、ディルタイ (Dilthey, W.) が、「『環境』あるいは『生活世界』」〔註13〕と呼んだ、我々が理解し、その中で生活している文化的媒体を意味している。しかしキュンメルは、このような「前理解」の中に、自然もまた含めて考えられるとしても、それは本来の意味での「自然」ではない、と述べる。「自然はこうして何らかの方法で、人間の生の形式の条件の一部ではあるが、しかし、この生の形式にとって構成的とはならないし、

また人間の理解に対して、克服しがたく見える障壁が対置されているのである。自然はさしあたり、あらゆる理解を導こうとする関連枠から抜け落ちる。」〔註14〕  
キュンメルは、ここに解釈学の限界を見るのである。これはまた、ボルノウが気づいていたことでもあった。〔註15〕「すべての理解することと、そしてそれとともに、すべての解釈学は、文化の領域に制限されており、そして自然の所与性において、その自然的な限界を見出す。それとともに、解釈学的な哲学の限界の問題が生じ、……人間の認識は、自然によって与えられた解釈学の限界を超えて、どこまで可能であるか、というさらに先へと続く問いが生じる。」〔註16〕

さて、この「解釈学の限界」について、さらに考察を進める前に、西欧文化圏の中でその思想を育んできたキュンメルが、「人間と自然との関係」について考察するのにあたって取り上げている、「基本的な問い」〔註17〕を確認しておきたいと思う。まず第一に、人間は、その自然による実存の土台なしには、生きられないこと。第二に、第一で述べた、人間が自然の一部であることについての、哲学的な答えが、まだ与えられていないこと。キュンメルは、アリストテレスの人間の定義である「理性をもつ動物」を、賞賛に値するものであると評価しているが、それ以降人間は、むしろ自己を自然に依存していない者、自然に対抗する者とみなすようになった。これは、現代の科学技術文明へと直接につながる考え方である。キュンメルは、次のように述べる。「ヨーロッパの伝統にとってはいずれにせよ、人間は自然から自己を理解しはしなかったし、また彼の社会的文化的な自己理解を、非常に制限された程度においてのみ、自然に合わせ、自然を基準として決めようと試みた。」〔註18〕第三に、人間存在の「自然的な条件」が問われている。伝統的には人間は、「精神と言語の所有と文化によって定義されてきた。」〔註19〕しかし同時に人間は、「自然への肯定的で受容的な関係なしには、人間的でありえず、自由でもありえない」〔註20〕がゆえに、ここで、人間の人間性についての「自然的な基礎と条件」〔註21〕が問題となるのである。

第四に、自然と技術の関係が問題とされている。人間は、技術、あるいは科学技術の発展とともに、自己の存在基盤であるべきはずの自然を忘れていった。しかし、そうであるからと言って、キュンメルは、技術を捨てて自然への後戻りをせよ、と言っているわけではない。「技術か自然かという、誤った二者択一は、ここではむしろ根本的に突破されており、両者の関係が築かれているが、そこにおいては、『技術』はもはや『自然』と対立していない。」〔註22〕そこで、二者択一的ではない自然と技術の関係、「自然と／または (und/oder) 技術の逆説の論理的な結合」〔註23〕が、ここで問われることになる。

第五に、自然と人間の自由との関係が、取り上げられている。この問題は、昔から哲学の重要なテーマの一つであった。キュンメルは、次のように述べる。「人間が自然なしに、そして自然に逆らっては、人間的でも自由でもありえず、またそうあり続けることができない、ということが正しいならば、このことは、『自然』を人間の自己決定能力の中に、……人間の自己定義の中にも含めることを要求するのであ

る。」〔註24〕ここに、自然と自由との対立ではなく、「自然的自由」という両者の結合と相互作用の可能性が開かれることになる。

第六に、第五で述べられたような、自然と自由との結びつきが、いかにして可能であるのかが、論理的に示されねばならないことが、取り上げられる。「人間の自然的基礎づけられた自己決定と人間性の概念は、どの論理に従い、またどの論理を満たさねばならないのか、ということが示されねばならない。」〔註25〕キュンメルはここで、これまでの思想史の中に現れてきた、そのような意味での論理の形成者として、プラトン、アリストテレス、ヘーゲル、西田幾多郎の名前をあげている。

最後に第七に、キュンメルは、これまでのすべての問題提起のまとめとして、「人間と自然の関係への問いは、真正の哲学的な問題として提起される」〔註26〕と述べる。そしてこれは、さしあたりまず問題として、我々に提起されているのであって、それに対する既成の完成した答えが存在しているわけではないのである。「人間と自然の関係について立てられたすべてのテーゼは、このような哲学的な浸透と論理的—構造的な解明なしには、せいぜいカントの意味での仮言命法にとどまり、理論的な拘束力も、倫理的な拘束力も獲得することができない。」〔註27〕

ここで我々は、先に述べた「理解の限界としての自然」という問題に戻る。これは、ボルノウの解釈学の立場から、「人間と自然の関係」がどこまで理解できるのか、あるいは、そもそも理解することが可能であるのか、というキュンメルの問いでもあった。そして、この問いの中に、上述の七つの観点がすべて含めて問われている、と考えることもできる。ここでキュンメルが示そうとするのは、既に理解された世界（「前理解」の世界）から出発する解釈学の立場の限界であり、それはまた、ボルノウ自身も気づいていたことであった。西欧文化の発展の中で、人間は、自然に対抗する視点のみにかかわってきたように思われる。そしてその歴史は、自然による条件を可能な限り無視できるような文化、技術の発展をひたすら目指して、進んできたように見える。そしてそれは、グローバル化の進む現代社会の中で、文化圏の違いを超えて、普遍的な基準となりつつある。しかし他方で、現在の地球環境問題が、我々にまざまざと示しているように、自然は人間の存在の基盤でもあり、自然を征服し、その存在価値を無視することは、我々自身の存在価値を無視することにつながってゆくはずである。ボルノウは、その晩年に、「解釈学の理解の限界」という問題に行き当たりつつ、失われてゆく自然と人間の問題を、自らの中心的テーマとして考えていたことは、彼の残された遺稿の題が「人間と自然」であったことから、推察できるのである。「ボルノウは、彼の晩年には、もはや歴史的世界ではなく、むしろ妨げられた自然との関係と脅かされた自然を、彼の考察の中心に置いている。」〔註28〕

ボルノウ自身も気づいていた解釈学の限界とは、「人間と自然の関係」について述べるならば、そこから様々な考察が発せしうる、予め与えられた「前理解」の世界は存在しない、ということなのである。「人がこの事態を解釈学的な問題に適用しようとするならば、理解もまた、もはや前もって与えられた基礎を持たないことが、明ら

かとなる。理解は、逆説を先鋭化したいならば、原則的に隠された根拠から汲み出しており、そしてそれが明るみに出そうとするものを、いわば「無」から生み出さねばならない。……理解の根拠の発掘は、もはや前もって与えられた、文化的、社会的に仲介された理解枠に沿うことはできずに、むしろ、これまで全く視野の中にはなかった……、生の方針を受け継がねばならないのである。……人間の未来に関しては、これは、人がもはや従来の前理解から出発することはできない、ということの意味している。」〔註29〕

ここからキュンメルは、「人間と自然の関係」を理解し、現代の世界に対して一つの指針を与えるために、従来の解釈学の枠を破って、「前理解」のないところから出発する、新しい解釈学を超えた解釈学を求めて行こうとするのである。ボルノウ自身は生前に、この課題に対する完結した答えを見出さなかったのであるが、「人間と自然の関係」について、二つの注目すべき提言をしている。その一つは、「生への畏敬 (die Ehrfurcht vor dem Leben)」〔註30〕であり、これは、アルベルト・シュヴァイツァー (Schweitzer, Albert) の提言した標語であるが、ボルノウはその考え方を取り入れ、自身の生の哲学の主要な概念の一つとしている。「求められているのは、あらゆる強さにもかかわらず、深く傷つきやすいことが明らかであり、そしていたわりを必要とする、生への畏敬である。」〔註31〕「畏敬は、彼 (ボルノウ) にとって最初の言葉であるのみでなく、また最後の言葉でもある。ここに、そう言いたいならば、彼のすべての思考の核心と中心がある。」〔註32〕そして、この「生への畏敬」と深く結びついているのが、ボルノウのもう一つの提言である、人間の倫理的なあり方の「根本的な転向」〔註33〕である。それは、人間が自然を、自己の生の発展のための単なる手段とみなすことをやめ、自然が自ら語るために持っていることに、真摯に耳を傾けること、自然を人間の存在の基盤として、また、人間の生において、かけがえのないパートナーとして認めることを意味する。これは、「生への畏敬」の内容を表してもいるわけであるが、このことを実現するためには、人間の側の、宗教における「改心」に相当するような、根本的な存在のし方の転向が必要となる。「人間は、『我意』を捨てねばならず、そして彼の所有欲の利己的な極端さを、克服しなければならない。この課題は、人格の深みにおける変化の過程に注意を喚起するが、それは伝統的には、宗教的な信仰の観念と結びついていたのである……。」〔註34〕

しかし、キュンメルはここで、これらのボルノウの提言は、正当かつ不可欠な要求であるが、その提言が実際に効力を持つためには、その認識論的な基盤が明確にされなければならない、と述べる。そこからキュンメルは、そのような認識論的な基盤を求めるといふ目標を持って、そして、解釈学の限界を超えようとする意図を持って、ボルノウの解釈学のテーマでもあった、「記述 (Beschreibung)」の問題を考察するのである。そこで我々も次に、「記述」について、キュンメルの展開に従いつつ見てゆきたいと思う。

## 2. 記述について

「記述」について、キュンメルは、ボルノウの考えに従いつつ、まず三つの形式に分けて説明している。第一の形式は、「実用的な記述」である。これは、例えば「道や遺失物や人について」〔註35〕なされるものであり、人間の生の実用的な要求に基づいている。第二の形式は、学問の中で求められるような、事実に基づいた記述である〔註36〕。そこにおいて人は、「調査しなければならぬ事態を、理論形成がそれに対して定められた概念的な関連枠を指示する前に、その細部についてできる限り正確に、また完全に把握するべきである。」〔註37〕それは例えば、「記述は、先に観察されたものの言語による固定化である。」〔註38〕という言葉の中に、端的に表現されている。しかし、ここにはまた、学問的な記述は本当に、記述の対象の忠実な表現であるのか、という問題が残されている。「計画に従った観察と、慎重な測定による経験的な研究において、その理論形成の基礎になっているものすべてが、必ずしも本来の意味での記述であるとは限らない。……なぜならば、それは予め与えられた視点に従って、一定の選択されたデータだけを記録するのだからである。」〔註39〕例えば、物理学の実験において、物理学者が作った一定の装置と、それによる一定の測定は、けっして対象となっている物のすべてを記述しているわけではないし、測定結果の数量化によって、取りこぼされている多くの事実が存在する、と言えよう。精神科学の分野においては、キュンメルは次のように述べる。「記述は、イデオロギーと結びついた構成主義と対抗する。それゆえ事実に基づいた記述は、一方では批判的な機能を、しかしまた他方では、予めの想定なしに全くその対象に専心することによって、生産的な機能を持つのである。」〔註40〕

ここで述べられた、「予めの想定なしに全くその対象に専心すること」としての記述が、実は記述の第三の形式である、「表明的記述 (die artikulierende Beschreibung)」なのである。では、「表明的記述」とは、どのような意味を持つのだろうか。「表明的記述」とは、「実際的な関わりの世界を超えて、事物を、それらが『自然の形成物として、それ自身からそうある』ところに基づいて記述しようとする。しかし、事物を『その固有の本質において把握すること』は、人間による使用方法の範囲内における差引勘定に対して、そこにおいてのみ、事物がその固有の本質において本当に存在する、その後ろの別の世界に足を踏み入れることを意味する。」〔註41〕

表明的記述の働きを解釈するために、ボルノウは、彼の師であるゲオルグ・ミッシュ (Misch, Georg) の「喚起的な話し方 (das evozierende Sprechen)」を取り上げていることに、キュンメルは注目する。「『ここではむしろ、性質の異なる解釈の形式が必要であるが、それは、喚起的な話し方と隠喩的な表現によって、特徴づけられている。』」〔註42〕「喚起的な話し方」は、文字通りには、「呼び起こす」話し方を意味するのだが、それは、「現実的なものの深層次元に関して、……『思われているものを見るようにし、聞こえるようにするため、それを文によって精神の目の前へと移

動させるため、……それを喚起するために、大きな声となるように、それ自身を言葉へともたらすために』」〔註43〕必要であるような、そのような話し方である。これは、具体的な例をあげれば、詩人の言葉に当てはまる。実際に、ボルノウもキュンメルも、喚起的な話し方の実例として、何人かの著名な詩人の詩の一節を引用している。しかし、その際に注意しなければならないのは、ここでは詩人の単なる主観的な感情が問題なのではない、ということである。「それゆえ表明的記述の対象は、私に出会い、そして私に話しかける何かだが、その際に、そこではけっして、主観的な感情の単に隠喩的な転用が問題なのではなくて、ここに何か近づいてきて、そして自ら話すこと、あるいは自己自身から心中を打ち明けることが問題なのである」〔註44〕。これは、別の観点から言えば、表明的記述の対象であるものの語りかけに、私が、誠実に耳を傾け、一切の偏見や独断、自己の主観的な感情（それは、しばしば自己の利益と結びついている）からは自由となることを意味する。それらから自由になった時に、初めて私はまた、語りかけている対象に誠実に答えることができるのである。語りかけてくる対象は、その言葉を聞き、真摯に答えてくれる相手を求めているのである。「この自ら話す『存在』は、……何らかのし方で、自己を知らせ、我々に話しかけ、そして話しかけうるものとなる。それは、現象学者の『事象そのもの (Sache selbst)』や、あるいはヘーゲルにおける『概念』のように、主-客-分離の此岸で行動する。しかし人は、このような『事象』、あるいは……『存在』に対して、また耳を傾けることができねばならないし、それらが人に言わねばならないことのために、固有の言葉を見つけなければならない。そのように話すものは、単純に視線や干渉に対して開かれているのではなく、確実に答えてもらうことを欲する。自身の誠実さという前提の下でのみ、話しかけられることは、その信頼性を獲得する」〔註45〕。

そこで問題となるのは、認識論的なあり方のみでなく、人間の倫理的なあり方も表している、前もって与えられた見方からの「自由」なのである。キュンメルはこれを、「記述の『零点の問題』」〔註46〕と呼んでいる。「記述の言葉を話すことは、すべての前もって定められた伝統や知識の連関から外へ出ることを要求する。それにより、表明的記述に対して、言葉の能力の『零点の問題』が生じる。」〔註47〕ところが、以前にも述べたように、解釈学の立場では、認識の「零点」はありえず、常に既に与えられた「前理解」から、我々の認識は出発するのである。これはボルノウが、「認識のアルキメデスの点はあるえないということ」〔註48〕として、論じていることである。「解釈学的な循環関係は、ボルノウが『アルキメデスの点』の不可能性の指摘によって、飽くことなく強調し続けるように、零点をまさに排除する。」〔註49〕ここで我々は再び、解釈学の限界の問題と、その限界を超えて、自然との新たな関係を結びうるのかという問いの前に、立たされる。いかにして表明的記述は、「予め考えられない開放と視線の拡大」〔註50〕という要請を満たしうるのだろうか。キュンメルによれば、ボルノウはここで、ヨーゼフ・ケーニッヒの『美的作用の本性』〔註51〕についての論文を取り上げ、検討している。そしてキュンメル自身は、ケーニッヒがボルノウの立

脚点を超えて、我々を解釈学の限界の彼岸へと導いて行く、という考え方を示している。そこで我々は次章で、解釈学の限界を超えうるかどうかという問題についてのキーワードとなりうる、ケーニツヒの「根源的な隠喩」について考察したいと思う。

### 3. ケーニツヒの「根源的な隠喩」について

我々は1章で「理解の限界としての自然」という問題を取り上げ、人間と自然の関係がどのように形成されねばならないか、という課題について考察した。次に2章で、「記述」の問題を取り上げ、表明的記述が、記述の対象の「話すこと」を聞きうるものとなるためには、乗り越えなければならない、解釈学の限界の問題に行き当たった。その問題を解決するために、ここで我々が取り上げるのが、ケーニツヒの「根源的な隠喩」という概念なのである。そこで我々は、キュンメルの導きの下に、ボルノウもこの課題に関連して取り上げているミッシュの「喚起的な話し方」と対照させつつ、「根源的な隠喩」について考察したいと思う。

そこで、最初に取り上げるのが、「的を射た話し方 (das treffende Sprechen)」という言葉である。ケーニツヒはこの言葉を、美的作用と結びつけて、美的作用をその根底に置いて使っている。「『美的作用は、我々人間に、それについて話すことが、美的作用として、そしてそれと一致して、あれやこれやの作用をしているものについて話すことが、それにふさわしく、そしてその的を射た話し方として感じられるようににするところのものである、ということ以外の何ものでもないのである。』」〔註52〕 美的作用の中には、すべての芸術的な、また創造的な活動が含まれていると考えられる。ここでは、美的作用の中でも、「話し方」や隠喩が問題となっているので、実例として取り上げられているのは、多くの場合に詩であるが、けっして詩のみに限られているわけではない。そして、「我々はただ、美的作用の影響の下にのみ、適切にそれについて語りうる……。しかしまた逆に、美的作用も、我々がそれを記述する時に、そして記述することによってのみ、正気に返る (zu sich kommen) (まるで、それが言葉に触れられることによって、いわば目覚めるかのよう)に。」〔註53〕

ここでキュンメルが注目するのが、このようなものとしての記述の持つ「二つの側面の交差」〔註54〕である。その一つは、ケーニツヒが、「詩的な表出が美的作用を、その名前と呼ぶ」〔註55〕と述べるところの、記述や隠喩の持つ固有な名詞的な性格である。ところが、一般的に隠喩とは、ある事柄を説明するために、これとは別の事柄を引き合いに出すことを意味する。それは例えば、椅子の脚 (Stuhlbein) や川床 (Flußbett) のような表現において見られる。本来、椅子は生物ではなく、脚は持たないし、川には床があるわけではないが、このような表現は、誰でも容易に理解できる。しかし、このような意味での隠喩は、他の隠喩的表現によって、代替可能である。それゆえにそれは、固有な名詞的な性格は持たないのである。「隠喩的な話し方は、言語表現を他の言語表現と取り替え、そうしてその意味において解明し、または変更す

ることを許す。意味はコンテキストへと戻って参照させ、そしてそれを超えて参照させる。」〔註56〕ところが、ここで取り上げている「的を射た話し方」は、事物について、「前理解」を土台としつつ説明するというあり方ではない。それは、まさに固有名詞を持つ、この唯一で、代替不可能な存在としての対象（事物）について語ることを、意味する。「人は、事物をその本質において解明することができるために、名前を知っていなければならない、そして事物をその名前で呼ばねばならない。……名前は『的を射る』、そしてそれが、名前が成し遂げうること、そして成し遂げると約束することのすべてである。」〔註57〕従って、固有名詞的な働きと隠喩とは、本来全く異なった、互いに相容れない方向性を持つ。この点は、過去の時代の言語理論においても、また現代の意味論や記号論においても、認められているところである。〔註58〕しかし、ケーニッヒの「根源的な隠喩」は、「固有名詞としての隠喩、隠喩としての固有名詞」〔註59〕という、矛盾する働きを同時に持つ概念である。

「根源的な隠喩」の実例として、ボルノウが取り上げているのが、メーリケ（Mörike, E.）の春の詩の一節である。「春はその青いリボンを、再び風にはためかす……」〔註60〕ボルノウは、この詩について、次のように述べる。「ここで述べられていることは、……春の客観的な規定ではない。しかしまた、主観的に理解されるべき春の感情でもない。そうではなくて、……春そのもの、春の本質、目覚めていく生と共にある春のようなもの、希望に満ちて未来に向けられたもの等々……のすべて、なのである。……文字通りにとれば、それはナンセンスである。というのは、どこに、そのような青いリボンはあるのだろうか。……しかし人はここでは、春が青いリボンに例えられるとは言えない。春は、その本質における全体として、この隠喩によって喚起されているのである。」〔註61〕ここでは、「青いリボン」は、春に対する単なる隠喩ではない。両者の間には、基本的にいかなる類似点もないのである。しかし、それにもかかわらず、この隠喩によって、「春は、その本質における全体として、……喚起されている」。ケーニッヒの根源的な隠喩は、このようなものを意味するのである。『「それらは、ある純粋に意味するものを意味する、比喩的な表現である。それゆえに、それらを比喩ではないような表現に入れ替えることは、厳密な意味では不可能である。それらは、意味されたものへの比喩を与えるのではなくて、それを形成するのである。それらは、比喩としての事柄自身である。そしてこの事柄は、純粋に意味されたものとして、必然的に隠喩的な表現としてのみそこにあり、そして世界の中にある。』」〔註62〕キュンメルは、このようなものとしての「根源的な隠喩」を、ボルノウがそれと類似の内容を表すものとして取り上げている、ミッシュの「喚起的な話し方」の次元を超えるものであると述べる。そこで、両者について、ここで更に検討したいと思う。

ミッシュの「喚起的な話し方」は、先に述べた「的を射た話し方」に関連して解釈される。ミッシュもまた、彼の立場から、「的を射た話し方」について語っているからである。『「ゲオルグ・ミッシュは、……言われている対象が、的を射た言葉に



よって、震えることへともたらされることについて語っている。彼は、対象自身が言葉によって襲われ、いわば言葉の接触によって、言葉の行為によって、震え始めると述べる。』〔註63〕ここでは、「的を射た話し方」が、ちょうど共鳴現象のイメージでとらえられ、「言葉の接触によって、震え始める」と表現されている。ボルノウは、ミッシュの「喚起的な話し方」について、いくつかの論文を書いているが、その中で次のように述べる。「しかしそれは、……言葉によって、確かにその言葉の中には含まれてはいないが、聞く者が、それが確かに意味されたものとして、認識しうるようなものへと、目を向けさせることができる……。これが、喚起的な話し方である。』〔註64〕こうしてミッシュはまた、具体的な世界の限界において、「言えないことを喚起すること」について語るのである。「客観的精神の形成物のみではなく、世界の中で我々に出会うすべてが、そしてまた、我々がその中で生きる自然も、その固有の本質を持つ。それらもまた、それを話すことへともたらすことが重要であるところの、解釈学的な対象の性格を持つのである。』〔註65〕「言えないもの」を、「言いうるもの」へともたらすことが、他の話し方ではなくて、「喚起的な話し方」のみの成し遂げうる働きなのである。「言えないもの」とは、普通の論理の枠組ではとらえられないものを意味し、先に取り上げた問題としては、解釈学理解の限界をも超えるものであった。ミッシュが使う例えでは、この「言えないもの」が、喚起的な話しかけによって、ちょうど共鳴現象のように、震え始め、こうして我々が聞きうるものとなる、という説明がなされている。しかし、すべての例えが、例えられるものの本質を十全に表しうるか、という意味で問題を持つように、この美しい表現の例えにも、問題点はある。それは、「震え始める」という表現が、最初からそのような働きをするものが、完成した形で存在しており、ただそれが震えるための、そして、そうすることによって自己の存在を示すための、きっかけのみを必要としていた、というように理解されうるのではないかということである。〔註66〕

しかし他方でミッシュは、『『それらは、言葉によって形を得たかのようであり、他方では、それは一つの創造である。それは、事物の名を呼び、その固有の存在へと解放する言葉による、人間にのみ与えられた創造する展開なのである。』〕〔註67〕と述べる。「喚起的な話し方」には、このように、形を持たないもの（無）に形を与える（創造する）、という意味が含まれている。この点で、「喚起的な話し方」は、「認識にアルキメデスの点はない」とする）解釈学の立場の限界を超えてゆくように思われる。しかし、ミッシュもボルノウも、この問題を明確にはとらえていなかった、とキュンメルが考えていることは、先に取り上げたのであった。キュンメルが、この点で、「喚起的な話し方」という概念の持つあいまいさを超えるものとして提示しているのが、ケーニツヒの「根源的な隠喩」なのである。

ケーニツヒの「根源的な隠喩」について、キュンメルは、次のように述べる。「根源的-隠喩的な言葉の比喩は、何か見えないもの、そして見えないままにとどまるもののための、出産の世話をする者となるが、この見えないものは、確かにまた何らか

のし方で、既にそこにあるのだが、しかし今は、産婆術〔註68〕の言葉で表現すれば、第二の誕生（「再生」）の意味で、記述において、そして記述によって自己自身へと産まれるのである。〕〔註69〕「見えないもの」ということについて、キュンメルは、更に次のように述べる。「それは、原則的に見えないもの、そして見えないままであるものに関係するので、そのためその対象はもはや、行為や感覚的に知覚できる運動形態との類比では、考えられないし、表象されえない。しかしこれは、根源的な隠喩が、ただ自己自身から、そして自己自身を通してのみ、把握されねばならず、そしてその理解のために、感覚的な知覚や表象の助けを利用できない、ということの意味する。ケーニツヒはこれを、根源的な隠喩の対象が、それによって意味されたもの以外の何ものでもない、というように表現する。〕〔註70〕このような意味での「根源的な隠喩」は、まさにそれ自身によって、その対象を言葉から作り出すわけではないが、その対象を初めて、現実性（Akutualität）を持ったものとして、そこに表現するのである。「隠喩的な話し方は、……現実性を築く」〔註71〕。「正確な意味では現実に、根源的な隠喩の対象は、……それを通してのみ、現実的となりうるがゆえに、この隠喩なしには何ものでもないような、そのようなものなのである。〕〔註72〕「それは、予め考えられず、意のままにはできないままである、現実の働きの強大さの、純粋なずつと通して（reines Durch-Hindurch）である。〕〔註73〕根源的な隠喩の、そのような働きの一例として、キュンメルは、ボルノウもその論文で取り上げている、ケーニツヒがその著作で引用した、リルケ（Rilke, R. M.）の古代のアポロのトルソーについての詩をあげている。「……なぜなら、そこには、汝を見ていない箇所はないからだ。汝は、汝の生を変えねばならない。〕〔註74〕

キュンメルの著作では、この「根源的な隠喩」の解釈の後に、「自然は話す」という章があり、そこにおいて、ボルノウと日本の宗教哲学者の西谷啓治との対話を契機として、禅の思想と「人間と自然の関係」との結びつきの問題が論じられている。しかし、このテーマについては、次の機会に取り上げたいと思う。キュンメルは、解釈学の限界の問題に直面した時に、ボルノウやミッシュの与えている答えだけでは不十分であり、この問題に対する「認識論的な」基盤が必要である、という課題を意識しつつ、本稿が取り上げた著作を書いた。そしてキュンメルは、「根源的な隠喩」を手がかりにして、この課題を解く道を見出そうとし、そのことで、人間と自然のあるべき関係を明らかにしようとしたのである。本稿の続編では、本稿を踏まえつつ、キュンメルの著作の後半の部分で取り上げられている、「自然は話す」ということの持つ意味、また、そのことと筆者の以前からの研究テーマでもある西田哲学の「行為的直観」とのつながりについて、更に考えてみたいと思う。

- 註1] Kümmel, Friedrich. *Mensch, Natur und Sprache: Zum Spätwerk Otto Friedrich Bollnows*. 76 pp. この著作は、キュンメル教授が韓国からの招待により、ソウルの教育文化センターでのボルノウ記念シンポジウムで行った連続講演が元になっている。この連続講演は、後に韓国の Shin-Hann Choi 教授 (博士) により、韓国語に翻訳され、1995年にドイツ語版と韓国語版のセットとして、ソウルで出版されている。(TAP Verlag, Seoul/Korea, 1995, 243 pp.) なお、筆者がこの著作を引用する時には、引用文の頁数は、このソウルで出版された本ではなく、キュンメル教授のホームページ上で公開されているものによっている。筆者がこの著作を知ったのは、以前にキュンメル教授からメールで送っていただいた時であるが、その時から、いつかこの著作についての論文を書きたいと考えていた。やっとその時が熟したわけである。なお、2007年のキュンメル教授夫妻の来日の折には、この著作の翻訳者の Choi 教授と京都でお会いする機会を得た。また、キュンメル教授の承諾を得ており、本稿は加筆訂正のうえ、これに続く続編、ならびに既に完了している本著作の日本語訳と合わせて、本として出版する予定である。
- 2] ボルノウは、このテーマについて、いくつかの論文を書いている。特に、ボルノウの遺稿である次の論文を参照していただきたいと思う。Bollnow, Otto Friedrich. *Mensch und Natur*. Im August 1990 abgeschlossenes nachgelassenes Manuskript. なお、註 [15] を参照。
- 3] 和辻哲郎. 風土：人間学的考察. 第39刷. 東京, 岩波文庫, 2000, 299 pp. および、和辻哲郎. 倫理学 上巻・下巻 第6刷, 第5刷. 東京, 岩波書店, 1970, 659 pp., 414 pp. を参照。
- 4] 風土. p. 9
- 5] 6] 同書. p. 92
- 7] 同書. p. 31
- 8] 同書. pp. 91-92を参照。
- 9] 石弘之. 地球環境「危機」報告：いまこまできた崩壊の現実. 東京, 有斐閣, 2008, 333 pp.
- 10] 同書. p. 332
- 11] Kümmel, Friedrich. *Mensch, Natur und Sprache*. p. 11 以下, M.N.u.S. と記す。なお、傍点箇所は、原文ではイタリック体になっている。
- 12] M.N.u.S. p. 14 ボルノウは、「前理解」を次のように説明している。「それ(前理解)はひとつの理解であり、本来的な明晰で自覚的な理解の以前にあり、さらにいえば、理解がまだ展開しないそれ以前の形態であるが、しかし、この未展開の形態において無力なのではなく、逆にまさにそこで隠されたもっとも強力な作用を展開させるのである。」Bollnow, Otto Friedrich. *Philosophie der Erkenntnis: Das Vorverständnis und die Erfahrung des Neuen*. Stuttgart Berlin Köln Mainz, W. Kohlhammer, 1970, p. 104 括弧内の語句は筆者による。
- 13] 14] M.N.u.S. p. 16
- 15] 同書. p. 23を参照。および、Bollnow, O. F. *Mensch und Natur*. pp. 4-7を参照。この頁数は、Otto Friedrich Bollnow - Gesellschaft e.V. のホームページ上に掲載の同論文の頁数による。
- 16] M.N.u.S. p. 17 傍点箇所は原文ではイタリック体になっている。以下同様。
- 17] 同書. p. 4
- 18] 同書. pp. 4-5
- 19] 20] 21] 同書. p. 5
- 22] 23] 同書. p. 6
- 24] 同書. p. 7
- 25] 同書. p. 9
- 26] 27] 同書. p. 10
- 28] 同書. p. 15
- 29] 同書. p. 14
- 30] 31] 同書. p. 21
- 32] 同書. p. 18 括弧内の語句は筆者による。
- 33] 34] 同書. p. 21
- 35] 同書. p. 24
- 36] 同書. p. 24を参照。
- 37] 同書. p. 24
- 38] Bollnow, O. F. *Das Doppelgesicht der Wahrheit : Philosophie der Erkenntnis Zweiter Teil*. Stuttgart Berlin Köln Mainz, W. Kohlhammer, 1975, p. 128
- 39] *Das Doppelgesicht der Wahrheit*. p. 129
- 40] M.N.u.S. pp. 24-25
- 41] 同書. pp. 26-27
- 42] 43] 44] 同書. p. 28

- 45] 同書. pp.28-29  
 46] 47] 同書. p.29  
 48] Bollnow, Otto Friedrich. Philosophie der Erkenntnis. pp.12-23 「アルキメデスの点」という表現は、アルキメデスが「てこの原理」について、「私に支点を与えよ。そうすれば地球を動かしてみせよう。」と述べたという言い伝えに従って用いられている。  
 49] 50] M.N.u.S. p.29  
 51] 同書の p.30を参照。  
 52] 53] 54] 55] 同書. p.31  
 56] 同書. p.32  
 57] 同書. p.32 旧約聖書の創世記においては、アダムが神の配慮により、すべての生き物に名前をつけたと書かれている。「名前をつける」という言葉は、ここでは人が神により、すべての生き物を支配する権利を与えられたということを、象徴的に表している。(創世記1章26-30、2章18-20を参照。)  
 58] M.N.u.S. p.32, p.41-42を参照。  
 59] 同書. p.31  
 60] 同書. p.36  
 61] 62] 同書. p.37  
 63] 同書. p.32  
 64] Bollnow, O.F. Bemerkungen über das evozierende Sprechen in der Logik von Georg Misch. Erschienen in: Josef Derbolav, Clemens Menze, Friedhelm Nicolini (Hrsg.), Sinn und Geschichtlichkeit. Werk und Wirkungen Theodor Litts. Stuttgart, Klett-Cotta, 1980, p.3 この頁数は、Otto Friedrich Bollnow - Gesellschaft e.V. のホームページ上に掲載の同論文の頁数による。  
 65] Bollnow, O. F. Vom evozierenden Sprechen. Vortrag, gehalten anlässlich eines Kolloquiums in Kyoto im Herbst 1980, p.10 この論文は、Otto Friedrich Bollnow - Gesellschaft e.V. のホームページ上に掲載されている。  
 66] M.N.u.S. p.32を参照。  
 67] Vom evozierenden Sprechen. p.10  
 68] 「産婆術」という言葉は、ソクラテスが他の人々との対話における自分の役割を、産婆にたとえたことに由来する。プラトンによって書かれた対話篇を読むと、ソクラテスは、対話の相手自身が対話において真理を産むのであって、彼はただその手助けをするだけである、と述べている。(プラトン著、田中訳、テアイテトス、第32刷、東京、岩波文庫、1997、pp.29-37を参照)  
 69] M.N.u.S. p.39  
 70] 71] 72] 同書. p.49  
 73] 同書. p.50  
 74] 同書. p.34

## 古の贈り物シリーズ

Series of old gift

西久松 吉雄

Yoshio NISHIHISAMATSU

教授（日本画）

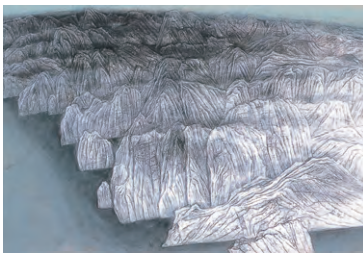
When we view the earth's surface landscape around us, such as mountains, rivers, sea, dirt, rocks, trees, waterfalls and sand dunes, and the formations under the earth such as caves, magma and bedrock, we sense life within these, and feel awe and gratitude towards the natural world. In creating artworks, I attempt to express the feelings that creatures and natural scenes awaken within me by placing those physical elements in a spiritual context.

### 作品に見る石群・岩峰の表現

#### 第1節 巨岩・石群への想い



① 西久松吉雄「石濤」麻紙膠彩 50号F  
2008年 第6回水澄みの里美術展 浜田市  
立石正美術館



② 西久松吉雄「石濤」麻紙膠彩 50号P  
2008年 第34回春季創画展 東京高島屋他

巨石・巨岩といった対象物に何か魅かれることが小学生の頃よりあった。京都市北区にある船岡山の近辺で生まれ育ち、よく頂上にある岩群の上で遊んでいた。かつて平安京遷都の際、船岡山から見下ろして京の都の設計図を構想されたことであろうと、この地に立つとうなずける。現在は建物が多くあり京都市内を見渡すことが出来ないけれど、子供の頃はこの地から京都タワーがよく見えたという記憶がある。

この岩群も磐座であり、山というより丘全体が森羅万象の魂が宿るというアニミズム的な精霊信仰があった場所であろう。水晶石を採石するためによく船岡山や左大文字の山を探し回り、小さな結晶を見つけた記憶や河原の石を拾い集めては磨いていた記憶がある。

和歌山の紀ノ川に川中島として美しい島影を落とし続けてきた船岡山がある。別に「中島」「蛇島」などとも呼ばれている。島には弁天様の使いの白蛇が住んでいるとも言われ、島が水神の座であったことをしのばせる。



③ 西久松吉雄「石の砦」麻紙膠彩 180cm×321cm 2008年 第35回創画展 東京都美術館他

(野本寛一「神と自然の景観論」p136) というように船の形をした特異性があるところや信仰する環境が整っていると人々には、ひきつけられる何かがあるのであろう。

滋賀県石山寺の硅灰石も山全体がひとつの磐座であろう。山門をくぐり急な石段の右手前に岩壁をくりぬいた空洞があり、通路になって潜り抜けられる場所がある。巨大な岩盤の胎内くぐりのようである。参道の表面は岩の上を歩いている感触のでこぼこ道である。

多宝塔の下の岩山は大きな硅灰石があり、確かに白洲正子の随筆にもある蓮の華をおいたような岩が荘厳な感じをかもし出している感じがした。紫式部が源氏物語を執筆しながら見た情景と今日の時間の流れの中で感じる感覚は同じであろうかと思いをめぐらす。

滋賀県下には石庭を思わす自然の岩群もある。また、阿賀神社のある赤神山の巨岩、怪石や日吉大社の背後にある八王子山の巨岩にも磐座信仰がある。

京都市西京区にある松尾神社の社内の石のサークルは興味深い。回廊を巡り歩くと枯山水の石庭と感じるときもあり、また山の斜面からニョキニョキと筍のように出現している岩山の風景を感じるときもある。回廊で仕切られた空間の斜面にある岩峰は、中国桂林や黄山の山容を思わす岩峰が連列とつながり、自然の雄大な風景を連想する場の空間を感じる。松尾大社の背後にある松尾山頂付近の磐座は高さ約5メートル幅20メートルにわたる斜面に鎮座している。それは人を畏敬の念に駆り立てる。

東福寺の枯山水の庭や大徳寺の枯山水の石群もまた同様に時代も重ね、その風貌と石表面の細かな起伏は、自然作用のすばらしさに感服する。

石のもつ不動性、不変性が人々を惹きつけてきたのである。石の極大を岩山や岩島



⑤ 西久松吉雄「石澗」麻紙膠彩 180cm×300cm 2009年 第36回創画展 東京都美術館他

と考え、極小を砂と考える。(野本寛一「神と自然の景観論」p122)

## 第2節 石の表情

学生の頃、部活動でただひたすら山頂を目指して登山していた。思い返すとそれは、天に近づくほど荒々しい山容が表れ、その刻一刻と変化する岩壁や大地にへばりつくようにあるハイマツの光景から日常では感じる事が出来ない気持ちと、山の成り立ちが見えるそんな感動を味わっていたのではないかと思返される。石や岩の表情は厳しい気象条件の中で培われた本質的な顔をのぞかせていた。

北アルプスの槍ヶ岳、穂高岳、剣岳などの登山道の途中のいたるところに積石を見ることがある。道標の意味があるのかもしれないが、登山で亡くなった人への墓標なのか、何かを祈って積石をする。また、洞窟の入り口や賽の河原という場所では積石がしてある。

積石墳は石を多数、山の上に上げなければならないので土を盛って墳丘を創り、その上を石で葺く葺石墳も同じ意識から出たのであろう。(五来重「石の宗教」p99)

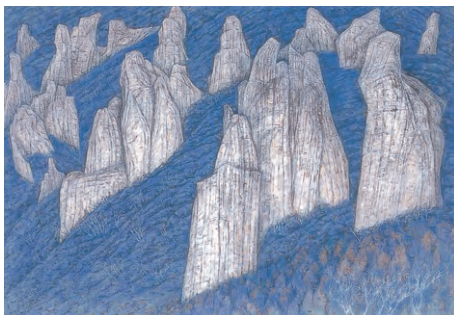
丹波福知山の丸山古墳は、円墳であり現在は造成時の原形にもどして古墳全体を積石で覆っている。盛り土の崩れ防止のために石積みがしてあるのか、それとも石で覆いつくす事によって霊を鎮める役割と石に何かが宿ることを祈っての葺石であろうか。規則的に美しい列を作りながら、河原の丸みのある石が敷き詰められていた。辺りは展望が開けていて、川が流れ、山の稜線の先端部を利用した合理的で清らかな場に円墳がある。その河原の丸みのある軟らかな石の表情が古墳全体の人格をあたかも表しているのかもしれない。その周りには円柱埴輪が騒然と並べられている。

丹後半島にも大小の円墳や前方後円墳がある。大陸からの渡来系文化が伝わり丹後文化が発達したのではないかと考えられる。日常使用された土器からさらに埴輪そして装飾埴輪へと畏敬の念と恵みの祈りが強く、それらの造形物は生命観の強いものである。古墳もひとつの人間の歩みの象徴であり、自然形態の中に砦や塔としての形象でもある。

磐座というのはその上に山神が影向するので、影向石とよばれ、山神を護法善神とする場合は護法石と呼ばれる。(五来重「石の宗教」p11)

神社には、背後に三角形の山の形の神奈備(神体山)としての神域や磐座、ご神木の巨樹など守り伝えられた杜がある。また影向の松というのがあり、山神が降りてくる化身であろう。明日香には「お亀石」というのがあり「お神石」という水之神であると聞く。奇石や石の表情に神宿ということによって保護され信仰の対象とされてきた。

自然の巨石や巨岩、奇岩が信仰空間の対象とされてきた経過と、積石から次に石を加工したものに石塔や墓石がある。滋賀県の石塔寺や京都の化野念仏寺にある石塔や石仏、石造群には圧倒された。それらの石自体も風化していくなかで、その地域の土の中に埋もれて野辺の地としていた歴史空間の中で、岩群としての鎮座形態や数の多さにただ無言で手を合わせた。



④ 西久松吉雄「岩の塔」麻紙膠彩 50号P 2009年 第35回春季創画展 東京高島屋他



⑥ 西久松吉雄「岩壁」麻紙膠彩 50号F 2009年 第8回水澄みの里美術展 浜田市立石正美術館



⑦ 西久松吉雄「祈樹献花」麻紙膠彩 150号F 2006年 第33回創画展 東京都美術館他

石や岩は、形と質、色と肌合い、さらに時代がつくとひきつけられる何かが宿る。中国文化の盆景や盆石の奇石や日本の水石を愛でる文化は、自然への畏敬の念を生活の中に取り入れ、常に自然界への感謝の気持ちをおごることなく持続したい気の表れであろう。



### 第3節 石群・岩峰の表現

「石濤」①「石濤」②「石の砦」③「石濤」⑤の作品は、カルスト台地の取材から生まれたものである。カルスト地形は石灰岩という岩石で出来た場所の地形で、ユーゴスラビアのカルスト地方もあたり一面に石灰岩の岩肌が表出している異風景なのでしょう。その地方の名を取ってカルスト台地といっている。四国カルストや秋吉台カルスト、平尾台カルストなどと中国の桂林や石林は、同じカルスト地形であり不思議な岩群を形成している。

以前は人間の生活から生まれた地域の民俗学的な有形無形のものに何か引っかかりを感じて、古墳や神社、寺院への漠然としたアニミズムを意識しながら描いてきた。

現在の作画方向は、土や地層、巨樹や巨岩・奇岩へと作画対象物が変化していきながら引き込まれていく過程で、地球誕生46億年の時の経過の中で地球内側と外側にある自然の形態の風景、岩盤、プレート、火山活動、また水や滝の流れ、そして風や雲などの事象全てに感動と畏敬の念を感じるようになってきた。それらを古代からの贈り物として今後も描きとめていきたい。生きて胎動している地球の歴史風景の樹・岩・滝・雲・山などを通じて、一瞬感動する現象があるとき、それを神々の風景と感じる。自然が少しずつわれわれにその姿を垣間見せてくれる。

石の塔や砦としての象徴性と石や岩が海の波のようにうねうねと押し寄せる波動性を表現するために、「自然界のシンボルとしての塔」「神域としての砦」として表現したいと思う。また、波のように連続的に押し寄せてくることは、血流と同じように生命観を感じる。

石灰岩は雨水の作用により、のみで細かく刻んだような線状痕（溶蝕条溝・溶蝕水溝）が全体を覆い、鋭い尖塔形状をした岩群が地上に姿を現している。その線状紋やでこぼこを一つ一つ描くことは、その歴史を刻む行為であり記録である。それら気象条件により営まれた足跡は、刻々と変化をして地表と地下に不思議な風景を創り出している。このカルスト台地に石灰岩柱が無数に針の山のように林立している様は、地獄谷と呼ばれたり、墓石地帯とも呼ばれている。

石灰岩柱は、石灰岩の岩盤の突き出た部分で、周辺の土の中の石灰岩の岩盤はのこぎりの歯のような無数の凹凸の状態になっているであろうことが想像できる。

現在の西日本の所々の石灰岩の山は3億5千万年から2億2千万年前のサンゴ礁であった。日本列島のあったところは、おおよそ大陸の周辺部の深い海だった。そしてサンゴ礁の周辺部では、海底火山の噴火で小高い丘が誕生してサンゴ礁が発達した。さらに地殻変動で海底からサンゴ礁が姿を現して、周辺ではマグマが噴出して大理石や銅などの鉱床が出来た。

石灰岩の厚さは3、4百メートル以上あり、水の作用で溶かされた溶蝕作用で魅力的なカルスト地形が生まれた。

「岩の塔」④「岩壁」⑥で描いた風景は、中国黄山のような自然環境による激しい風雨や川の浸食作用による山河の造形美ほどではなく、時間をかけてゆったりした南

画風の風景のようにのんびりとした時間経過による風景をかもし出している場所である。表面に見える岩峰の部分は、山全体の岩の何割が露出しているのだろうか。1億～2億年前の地殻変動により隆起し、永い時間をかけて自然の風雨にさらされて生命観を持つ岩峰として魅力的な造形になってきた。岩峰がたたずんでいる状況は、イースター島のモアイ像のようにはるか遠くを見つめているようでもある。風雨や川的作用によって自然に形成された古の贈り物である。

岩峰は樹木と土に隠されている部分はどのような様相を持っているのであろうか。学生のと時から植物や野菜を描くとき、土の中の根の張り方やどのように土と絡んでいるのか、根の形に興味を持っていた。ジャガイモやサツマイモを描いたときも土から掘り起こして、小芋の部分のつき方の造形美や細い根は、野菜として栽培されている乳白色のきれいな独活のような美しさを感じた。

巨樹を描くときも同じように、樹齢1000年以上の根幹はどのように大樹を支えているのか、根張りの形に興味を沸く。また幹周りの形や枝の伸び方の造形美にも魅かれていた。千手観音像の腕のような枝に慈愛を感じたことの経験から、巨樹を描いた作品には、その思いをこめて表現したものもある。

### 参考文献

- 五来重著「石の宗教」講談社 2007年 学術文庫  
野本寛一著「神々の風景」白水社 1991年  
「秋吉台3億年」秋吉台科学博物館 2000年

## 水辺 — 寂靜

### セゾン現代美術館「ART TODAY 2009」展覧会報告

---

Waterscape - Silence passes into Nirvana  
SEZON MUSEUM OF MODERN ART「ART TODAY 2009」  
Exhibition Report

---

岡田 修二  
Shuji OKADA

教授（洋画）

I will report on the exhibition at Sezon Museum of Modern Art. Sezon Museum of Modern Art is one of the most important museums in today's contemporary art scene.

This Museum collects domestic and foreign modern artworks and holds exhibitions of those collections. Moreover, "ART TODAY exhibition" that takes up the remarkable artists in the modern art of Japan and introduces it has been held regularly since 1986, receiving high acclaim as a project that captures the situation of modern art.

As for "ART TODAY" in 2009, Shuji Okada (painting) and Sachigusa Yasuda (photography) were invited to participate. The title of this report "Waterscape — Silence passes into Nirvana" is my exhibition concept.

#### 1. はじめに

このたびセゾン現代美術館で作品発表の機会を得た。その展覧会の内容について報告したい。

財団法人セゾン現代美術館（旧高輪美術館）は、1962年東京高輪に開館し、1981年に現代美術を対象を定め軽井沢に移転した。開館10周年を迎えた1991年に財団法人セゾン現代美術館と改称し、今日のアートシーンにおける最も重要な美術館の一つとなっている。このセゾン現代美術館は、国内外の現代美術を系統的に収集すると共にコレクション展を行っているが、また、日本の現代美術において注目すべき作家を取り上げて紹介する「ART TODAY」を1986年から定期的に開催しており、現代美術の状況を独自の視点から捉えるその企画は高い評価を得ている。

2009年の「ART TODAY」は、岡田修二（絵画）と安田佐智種（写真）が招待された。私の作品が、マクロレンズを利用した接眼的なイメージを拡大して描いている大型の油彩画作品であるのに対して、安田佐智種氏の作品は、高層ビルの最上階に近い場所から下方に広がる都市を撮影した、パースペクティブが重力の方に向かうような、特異な視覚性を持つ写真作品である。今回の二人の作家は、メディアも技法も異なるものの、共に「視覚」という重要課題に深く関わっている点は共通しているよう



図1 会場風景 (Aグループ作品部分)

に思われる。両者とも近作を中心とした展示を行った。この報告の「水辺——寂靜」というタイトルワードは、私の今回の展示コンセプトを表す言葉である。

## 2. モダニズム絵画との出会いと西武美術館

かつて私が東京で芸大浪人していた頃（70年代末）、池袋にコンテポラリーアートを紹介する重要な美術館があった。西武美術館である。私はかなり頻繁に西武美術館に通った思い出がある。モダニズムの絵画、例えば抽象表現主義の作家、デ・クーニングやポロックなどを紹介した展覧会に強い衝撃を受けた事を鮮明に思い出す。その頃、現代美術を目指す者は油画、あるいは洋画を芸大で学ばねばならなかった。彼らに課せられた最初の課題は、当時の主流である西洋モダニズムの絵画を知る事であった。西武美術館はそのような時代において大きな役割を果たしたのであり、そして、セゾン現代美術館はその流れを汲む美術館なのである。

特に戦後現代美術のヘゲモニーを握っていたのはアメリカの抽象絵画だった。油画を専攻しようとしていた者の制作動機の起点には、日本人であるにもかかわらず洋画を学び、そのような絵画を超えたいという複雑な思いがあった訳で、私も決して例外ではない。そのため何の因果か、今日に至るまでいろいろと試行錯誤の日々から抜け出せないでいるのである。このような観点からも、今回私の作品を紹介する展覧会がセゾン現代美術館で開かれる事には、ある種の必然性と何やら因縁めいたものを感じ



図2 会場風景 (Bグループ作品部分)

ざるを得ないのである。

### 3. 最も基本的な問題の確認を少々

モダニズムの運動を俯瞰して見れば、それは絵画の神秘のベールを剥ぎ取り、現実性の中へと引きずり降ろす一連の還元の実験のプロセスとしておおむね把握できる。マネもゴッホも、そしてキュビズムなども然りであり、現実的なものを基本とする社会動向の中で、絵画もまた現実的にならざるを得なかったのである。そこには疑似科学的な合理主義、主知主義があったと思われる。フォーマリズムもそのラインにあると言えるだろう。確かにこれらの実験のプロセスには大きな価値が認められるべきであると思われる。そして表向きには、伝統的なものからの大幅な飛躍と離脱があるかのように言われる。これがコインの表側である。がしかし、はたしてコインの裏側はどうだろうか？ 誰だったか忘れたが「西洋哲学史とは、プラトンの注釈の歴史に過ぎない」という言葉を聞いた事がある。確かにその通りである。そして重要なのは「西洋美術史」もまた基本的には同様であるということだ。例えば抽象絵画の価値とは、非自然、非模倣、非奥行き、非イリュージョンであるとして、その完全性をプラトニズムによって保証されてきたとも言えるのではないだろうか。

自律。すなわち表面的には神からの親離れが求められる近代的自我においては、自らが事物を分別する認識力が重要となる。そしてそこには知覚の純粹性が要請された。



図3 会場風景 (Cグループ作品部分)

がしかし認識論では、生々しい現在や過去からの見えない持続を捕まえられない。その上、彼らの知覚は、一過性と部分性の悲劇に曝されることとなる。そして、これらの巨大な欠如感を穴埋めするために、アイデア論的な全体性や永遠性が再度密かに導入されるのである。認識力の部分性を補完するための超越的なものの裏支えの二重構造。人間と神の二元論。つまりモダニズムの絵画は、近代的な人間中心主義と神への依存と逃避という二元的な補完関係を基盤とし、その上に成立していたと言わざるを得ないのではないだろうか。さて、はたして、これをいかに物質と持続の一元論に引き戻せるか？

私がこれまで求めてきたことは、いまここにある事物の具体性の中にこそ、いかに全体的なものを見出すか、ということかもしれない。形式論的な観点から見れば、これはモンドリアンの裏返しで、モンドリアンが「悲劇」と呼んで切り捨てたものたちを、再び拾い上げようとする行為でもある。

ただ、ここで私が全体的というのは、超越的な意味での全体性ではなく、自然に内在する差異と反復のはてしない持続の総和のことである。バルクソンの言えば純粹記憶と呼んでもかまわない。それは、個物(特殊性)の中にこそ、無限に近いもの=持続(一般性)を見出す所作である。それは人間的な思い出や、認識などの部分的なものではなく、遥か昔から持続する実在である。そしてもちろんそれは理念的な一者などではなく、限りなく無限に近いものの多様性が内に含まれ躍動しているものであ

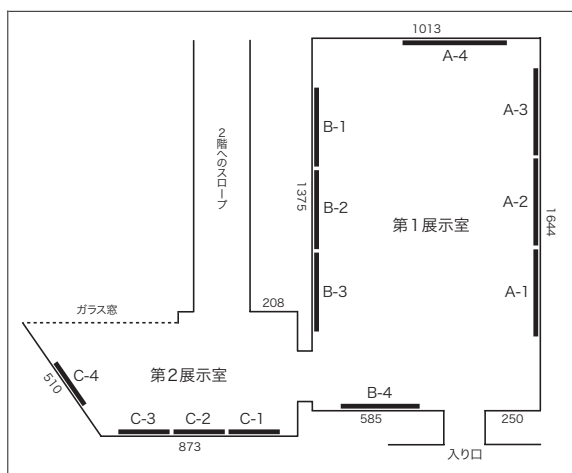
る。自然の本質とはこのような多様性と不可分であり、またすべての個物とは、時間の統括体であるという言い方もできるかもしれない。では、この無限の総和に関する思考をいかに視覚化できるのか？

#### 4. 展示計画とねらい

やや唐突かもしれないが、ここで、今回の展示計画に関する解説をしておきたい。私はこれまでにいくつかのシリーズ作品を制作してきたが、この展覧会では2000年頃から始められた《水辺》シリーズのみの展示を試みる。

平素セゾン現代美術館ではモダニズムの巨匠達の作品がところ狭しと展示されているが、今回のART TODAY展の特別展示のために用意されたスペースは、1階二部屋、及び2階へのスロープを登ったところのエントランスと2階の一部屋の計4コーナーで、私の目測に過ぎないが、美術館の展示スペース全体の半分ほどであったと思われる。私に割り当てられた展示会場は1階の二部屋であった。便宜上、最初の部屋を第1展示室、二つ目の部屋を第2展示室と呼ぶ事とする。

まず、この二部屋の特徴をまとめておきたい。第1展示室は、床面積約167平方メートル、有効壁面幅約49メートルにも及ぶ、まるで体育館のようなガランとした無機質な箱という感じの大きな部屋である。外光は入らず、閉鎖的で静かな空間。第2展示室は、床面積約45平方メートル、有効壁面約16メートルほどの中ぐらいいの変形の部屋である。ガラス窓からは美術館の美しい中庭が見え、外光が緩やかに入る、心地の良い場所。



セゾン現代美術館 ART TODAY2009展示会場 1階見取り図

単位:cm

図4

私はここに《水辺》作品を配することによって、二つの池を作ろうと思った。それは涅槃に通ずるような静かな場所、寂静の池であり、寂滅の池である。具体的には、第1展示室に3メートル以上の大型作品を8点、第2展示室には中型の作品を4点配置し、作品計12点による展示計画を構想した。具体的には図を参照していただきたい。

作品展示のレイアウトの基本的考え方は、「襖絵のような連続性、リズムと広がり」と「なるべく低く」である。4点を1ユニットと考えて、第1展示室に2ユニットを、そして、第2展示室に1ユニットを配することとした。

第1展示室の入って右の壁面からをAグループとする。A-1、A-2、A-3、そして角度を変えて、正面の壁にA-4。A-1～A-3の3点はサイズをH192×W384cmで統一した。ただし、会場入り口から正面の壁に位置し、ファーストインプレッションとして重要なA-4はあえてそれらより大型の作品、H230×W460cmを配した。「3連続+1」の「タ・タ・タン・ドン」というようなリズムのレイアウトである。これらの3連続させる部分の作品の間隔は襖絵を意識して一律15cmとルールを決めた。これは和風住宅の柱の太さのイメージである。床から作品下辺までの距離は僅か17cmに設定した。そして、左の壁からがBグループ。B-1、B-2、B-3、そして角度を変えて、反対側の壁にB-4。Bグループの作品サイズは総てH174×W348cmで統一した。床から作品下辺までの距離は22cmに設定。第1展示室は、ガランと捕らえ所の無い空間であったが、この方法で緊張感と空間のリズム、メリハリが生まれた。寂静の池が見え始めた。

第2展示室も同様に、入って左の壁からC-1、C-2、C-3、そして角度を変えて、正面の壁にC-4。Cグループの作品サイズは総てH150×W225cmで統一した。床から作品下辺までの距離は20cmに設定。同じく「タ・タ・タン・ドン」のリズムで展示をまとめた。そして、このC-4、すなわち最後の決めの作品に、ポスターやチラシなどの広報用ビジュアルに使われた今回の展覧会における象徴的作品を配置した。

## 5. おわりに

《水辺》は琵琶湖の水辺で撮影された映像をもとに制作されたウォータースケープで、落ち葉や水草、藻、堆積物などが水や光と共に描かれている。水辺とは無数の微細なものがひしめきあって現象する場所であり、物質と生命の総ての記憶がその静けさの中で折り畳まれている。ここの技術の問題、すなわち見えないものを見えるようにする技術の問題、現働的な瞬間と潜在的な持続の共鳴の可能性の濃度を高める技術の問題こそが、まさに美術の課題なのである。この連作は、様々な事物が同時性の中で、澄む月のひかりに照らされながら、ただあるがままにそこにあるという「寂静」とでも呼ぶべき有り様を、映像的なヴィジョンとして読み込み、油彩により出力定着したものだ。



色彩は圧縮され、映り込む自然がクールに描かれる。そこでは人間的な情動は抑制されている。水墨画などとの類似という表面的な問題だけではなく、自然との関わりや眼差しが仏教的であるとも言えるかもしれない。般若、華嚴などの世界観と通ずるものがある。無分別智、すなわち非実体性、非分節性、非固定性。寂滅の世界をひたすら視覚的に、光学的に。ただそれは西洋的な人間中心主義や認識論、つまり人間臭さを排除していった結果、でもあるのだが。

ART TODAY 2009 岡田修二 安田佐智種

会 期：2009年10月10日～11月23日

会 場：財団法人セゾン現代美術館

主 催：財団法人セゾン現代美術館

支援企業：クレディセゾン／パルコ／セゾン情報システムズ

# 本隆寺の長谷川信春筆「西王母図」

“Seiobo” at Honryuji by Hasegawa Tohaku from his Nobuharu Period

小寄 善通

Yoshiyuki OZAKI

教授（日本美術史）

On “Seiobo” of Honryuji-Temple, I attribute this to an example of works of Hasegawa Tohaku’s Nobuharu Period, presume its exact production year.

法華宗真門流の総本山である本隆寺（京都市上京区智恵光院通五辻上る）では、毎年8月25日前後に宝物の虫干しが行われる。以前、その虫干しの折に同寺を尋ねたところ、数多くの書画のなかに、「古法眼筆」の箱書きをもち、一見して桃山時代まで遡る「西王母図」が客殿に掛けられているのが目に止まった。同図は、桃山時代の狩野派の作例と考えるには古様な趣をもち、また、やや癖の強いところもあり、狩野派の作例というよりは、長谷川等伯の信春時代の筆を想起させるものがあつた。その後、信春画との比較を試みた結果、細部表現において酷似した描写が何点か認められた。

ここでは、細部手法の比較により本図が信春時代の等伯画であることを指摘するとともに、本図と狩野派、特に元信周辺の作例との近似関係を考え、等伯の画歴のうち、現在も不明な点の多い40歳代頃の動向とも絡めて、本図の制作年代に対する一つの推測を試みることにしたい〔註1〕。

## 1. 作品紹介

本図の現状は、縦159.1センチメートル、横104.4センチメートルを数える比較的大型の軸装であるが、構図が中途半端である点や、紙継ぎの様子から、襖絵1枚分を少しばかり切り詰めて軸装に改装したものと判断される。また、重心を右方に置いた構図から、本図は連続する襖の内、右端の1面分を改装したものと考えられる。

図様は、水景に臨むと思われる地面中央に、二人の侍女を従えた西王母を配するほか、右端に巨岩、背後に松樹とやや小振りな梅樹を添え、梅樹にはちらほらと白梅を咲かせている。巨岩の陰、西王母の見つめる方向には、壺など器物を並べた石机がのぞく。中遠景は描かれず、近景描写のみから本図は構成されている。技法的には水墨描写を基調とするが、人物、松樹の葉、梅花、石机上の器物、草むらなどに施された局部彩色が、緻密な描写とあいまって、本図にクリアーなさわやかさを与えている。

こうした本図は、当初は左方にさらに展開する群仙図とでもいうべきものであったと思われるが、比較的大型の樹木と様々な仙人を構図の節として、全体が構成されていたものと推察される。なお、本図には落款、印章等、作者名を示すデータは何もない。

ところで、本図を納める箱蓋の表には「古法眼筆 本隆寺 川勝家久調進」と記されている。つまり、古法眼筆と伝える作品を川勝家久が調進し、本隆寺へ納めた、というのである。川勝家久という人物については現在のところ不詳であるが、注目したいのは、川勝家久は、寄進したのではなく、調進したという点である。調進という言葉の意味するところは、注文を受けて整え、進上したということであろう。本図は川勝家久が本隆寺から改装の依頼を受け、箱を新調したうえで納めたものと解釈できる。つまり、本図は本隆寺の建物を飾る障壁画の一部であったと考えることも可能となる。ちなみに、本隆寺は天文法華の乱（1536年）により堺に退転した後、天文11年（1542）に帰洛し、現在地に再建されたのは天正12年（1584）のことである〔註2〕。本図が、この時に新調された障壁画の一部分である可能性は充分検討してみる価値があるだろう。

## 2. 等伯画との細部手法における共通点

まず、等伯画と筆法を共通させているものとして、岩の描写について見てみよう。画面左下端の岩に指摘できる、上面を鋭く削り取られたような結晶体を思わせる岩皴は、等伯画に通有のもので、特に「瀟湘八景図」屏風（個人蔵）右隻右上端の遠山と共通している。また、本図右端に大きく縦長に添えられた岩には、その左端に小刻みな岩皴が描かれているが、その筆法は、やはり結晶体を思わせるもので、すべて右上がりに、バーコードのように墨線が引かれており、輪郭線をあらわにしない点も特徴の一つである。この岩は、「山水人物図」屏風（壬生寺蔵）に描かれた岩の描法と近似している。また、岩に施された点苔の描写においてもこの両者は共通した特徴をもつ。すなわち、密集する小粒の点苔を随所に散在させる点である。

次に、画面に大きく描かれる松樹を見てみよう。この松樹と共通する形態や描写をもつものに、「牧馬図」屏風（東京国立博物館蔵）右隻右端の松があげられる。ともに、松はT字型を左に傾けた形態をとっており、ややバランスを欠いた不安定な形に描かれている。また、松の幹に施された樹皮の描写についても、双方で共通しており、樹皮を表現する楕円の形が狩野派よりも丸く、伝雪舟画といわれる作例のものに近い。T字型を傾けた松樹の形態についていえば、「牧馬図」屏風以外にも、例えば、雪舟画からの影響が指摘される「花鳥図」屏風（妙覚寺蔵）の梅樹や、金碧「花鳥画」屏風（個人蔵）〔註3〕の松樹にも共通した形態感覚がうかがえる。

松樹の後ろに配された梅樹は屈曲に富んだ枝振りを示し、その形態は「花鳥図」屏風（妙覚寺蔵）とも似通うもので、特に、枝先に繁雑なほどに小枝を描き込む手法には共通する画家の個性が感じられる。

本図の人物については、等伯の基準作に漢画系女性像が現時点では皆無であるものの、信春時代の仏画との関連が指摘できる。本図西王母の面貌は、引き締まった、やや無表情な面立ちで、切れ長の目、両端を尖らせた流麗な眉が特徴となっているが、

これは「釈迦多宝仏図」（大法寺蔵）の下方右側に描かれた文殊菩薩の面貌と一致し、「善女龍王図」（石川県七尾美術館蔵）の面貌描写とも気脈を通わせている。

また、本図左端の横顔の侍女の面貌は、輪郭線が凹凸に乏しく、目がやや吊り上がる点に特徴をもつが、これと共通するのが、「山水人物図」屏風（壬生寺蔵）左隻中央右側の人物の横顔である。

このほか、本図に描かれる3人のうち、中央の侍女の面貌は、「涅槃図」（妙成寺蔵）の右方中央、湧き上がる雲の真下に位置する童子の面貌と共通したものとなっている。

さらに、本図人物には衣文線に沿って、顕著な隈取りが施されているが、等伯画においても、信春時代の「十六羅漢図」（霊泉寺蔵）や「達磨図」（竜門寺蔵）、「達磨図」（岡山県立美術館蔵）をはじめ、道釈画や漢画系人物画に隈取りが施されるケースが認められ、彼はこの技法に習熟していたことが察せられる。

以上に取り上げた、本図と近似した細部手法をもつ作例を整理してみると、次のようになる。

「釈迦多宝仏図」	大法寺蔵（1564年制作）	朱文袋形「信春」印
「涅槃図」	妙成寺蔵（1568年制作）	朱文袋形「信春」印
「善女龍王図」	石川県七尾美術館蔵	朱文袋形「信春」印
「十六羅漢図」	霊泉寺蔵	朱文袋形「信春」印
「達磨図」	竜門寺蔵	朱文袋形「信春」印
「牧馬図」屏風	東京国立博物館蔵	（袋形「信春」印）
「花鳥図」屏風	個人蔵	
「花鳥図」屏風	妙覚寺蔵	朱文重郭長方形「長谷川」印 朱文壺形「信春」印
「達磨図」	岡山県立美術館蔵	朱文重郭長方形「長谷川」印 朱文壺形「信春」印
「瀟湘八景図」屏風	個人蔵	朱文正方形「等伯」印
「山水人物図」屏風	壬生寺蔵	朱文正方形「等伯」印

このように、本図には一見して信春時代の等伯画との近似関係が認められるのである。また、上記一覧の最後の2点の作例についても、それぞれ等伯時代に入ってから作例とはいふものの、いずれも晩年の作例ではなく、慶長年間の初めころの作例と判断されている。

以上、「西王母図」と等伯画、特に信春時代の作品との間には、同一筆者の手によるものと考えられる筆法がいくつも看取されることがわかる。

### 3. 狩野元信様式の作例との近似

ところで、細部描写において信春画との近似が指摘できる本図が、一方で狩野元信様式の影響を受けている点についても指摘しておきたい。

同画題である大仙院の「西王母図」と比べてみよう。一見して共通しているのは局部彩色という技法上的一致と、両者における構図である。構図に関しては大仙院画と本図とでは向きが反転してはいるものの、縦長の大きな岩を画面端に配し、その後方に松樹、岩の傍らに人物を描く点で一致している。描かれた位置は異なるが、舞台装置の一つとして様々な器物が置かれた石机が添えられている点も両者に共通している。画面上、構図の核として様々な人物を岩と樹木とで囲まれた空間に配置する構成は、大仙院の「禅宗祖師図」の三平開胸の場面や、同「琴棋書画図」の棋の場面などにも見受けられ、また、松栄の筆になる「廿四孝図屏風」右隻右端にも認められることから、元信様式の常套手段であることがわかる。

また、さらに興味深いのは、大仙院「西王母図」の人物と本図の人物の面貌描写が近似している点である。大仙院画の西王母と、本図左端の人物はともに横顔でとらえられているが、輪郭線が凹凸に乏しく、目がやや吊り上がる点で近い関係にある。また、大仙院画の桃を捧げ持つ侍女と、本図西王母の後ろに立つ侍女のややうつむき加減の面貌や頭部の表現にも、似通ったモデリングが感じられる。

本図が「古法眼筆」との伝承をもつことも、こうした元信様式からの影響が画面に認められることによるのであろう。

### 4. 等伯の狩野派師事 ― 画伝書の記述を中心に ―

長谷川等伯については、その信春時代をも含め、多くの研究者による緻密な考証が行われ、既に明らかとなったことも数多い。しかし、そうしたなかで、祥雲寺障壁画制作に至るまでの上洛後20年近くにも及ぶ期間の等伯の動向については、一体どの時点で信春から等伯に改名したのかという点や、当時の作風なども含め、依然として見解の一致をみない問題が少なくない。この時期の等伯は、資料的には、総見院の障壁画制作を行ったらしいということや、あるいは御所対屋の障壁画制作を狩野派に阻止された記事などが散見されるのみである。また、作品においても、この時期の制作と判断されるものは、信春時代のものを含めても数少ないのが実情であり、制作時期の判明しているものは、「日堯上人像」（本法寺蔵・1572年）、「日禎上人像」（個人蔵・1579年）、「大徳寺三門天井画」（1589年）、「旧大徳寺三玄院障壁画」（同年）の4作品のみである。天正18年（1590）には、御所対屋の障壁画制作に割り込もうとして狩野派に阻止されるほどの実力を既に身につけ、また、それ以降、数々の名品を生み出していく等伯の画風形成期として、この上洛後の20年近い時期の探求は、等伯研究において不可避の課題の一つとなっている。

ここでは、前節までに見てきた本「西王母図」の作風の解釈に関連して、等伯上洛後における彼の狩野派学習について考証を加えてみたい。

長谷川等伯は元亀3年（1572）に京都本法寺蔵の「日堯上人像」を描いていることから、これまでの研究により、元亀2年頃に上洛したものと推測されている。上洛後の彼は諸種の画伝書に、一時期狩野派に入門し、画技の研鑽に努めたと記載されている。ここで、等伯の狩野派師事について諸種の画伝書が伝えるところを見てみよう。

「因狩野氏画法、而後立己意以立一家」	『本朝画史』
「師狩野民部卿法眼、而後成一家」	『丹青若木集』
「元永徳門弟也」	『弁玉集』

このほか、『画工便覧』や『古画備考』などにも『本朝画史』や『丹青若木集』の記載が引用されている。また、数本の所在が確認されている「長谷川家系譜」では、狩野元信の嫡男祐雪宗信に師事したとの記載も認められる。天文14年（1545）に没した宗信に師事することは無理としても、いずれの資料も等伯が一時期狩野派に師事したという点では共通した見解となっている。これらが事実であったとすれば、それは等伯が上洛してから以後、未だ信春と称していた時期にあたる。

ところで、これらの画伝書が記された江戸時代当時、信春は等伯その人ではなく、その嫡男久蔵、あるいは南都の絵仏師のことと考えられていたことから、諸種の画伝書において、等伯の信春時代の事跡が、久蔵や絵仏師信春の事跡として扱われている可能性が十分考えられる。そこで、等伯の信春時代の作風を考察するにあたっては、信春や久蔵について画伝書の伝えるところについても注目する必要がある。以下、種々の画伝書に記される信春と久蔵の項を見てみたい。

「師倣古法眼在功、活動而画人物花鳥甚似元信、多春之画号古法眼筆」	
『画工便覧』「古法眼元信門弟」のうち「信春」の項	
「今案ニ長谷川久蔵信春ハ、等伯ノ男、画風元信ノ趣アリ」	
	『古画備考』「信春」の項
「倣元信」「四季山水人物屏風 紙彩 頗似元信」	『古画備考』「久蔵」の項

これらの記事は、一様に信春画には元信様式に則ったものが多いことを示している。また、最後の「頗似元信」という『古画備考』の記事は、朱文長方形「長谷川」印及び朱文壺形「信春」印をもつ紙本著色の四季山水人物屏風に対して述べられた記事であり、このコメントは信春時代の等伯画に与えられたものと解して差支えない。実作品に即しての見解である点、信春時代の等伯画の一面を伝えるものとして興味深い。久蔵の作風が元信様式に則ったものであるとする諸資料の記事も、現存する久蔵作品から判断する限り、信春時代の等伯画を久蔵画と誤って判断した結果である可能性が

高い。

これら諸資料から想定されるのは、等伯が上洛後、未だ信春と号していた一時期に、狩野派を学び、元信様式を基礎とする狩野派の技法を習得し、元信様式に酷似した作品を制作していたことである。

## 5. 本図の制作年代

信春時代を含めた等伯の作風形成にあたって、曾我派、阿弥派、雪舟派などの作例が大きく関与していることや、狩野派に一時期師事したことなどは従来から指摘されており、また、永徳様式からの影響についても、智積院の金碧障壁画群を例として触れられるところがある。しかし、前記の諸資料において触れられる元信様式との関連について指摘されたことは少ない〔註4〕。等伯については、『本朝画史』にも記述されているような、狩野派との軋轢に注目するあまり、狩野派からの影響を過少評価してきたきらいがあるように思われる。

しかし、これまでに知られている朱文袋形「信春」印を持つ作品のなかには、「春耕図」のように元信様式と近似した作例が知られている。墨を主体とした小品であるが、そこに認められる人物の衣文線や面貌描写、土坡の断面に打たれた小刻みな皴などは、大仙院の「四季耕作図」など初期狩野派の作例と緊密な影響関係を持つことがわかる。諸資料の伝えるところも、案外等伯画（信春画）の一面を正しく記しているようにも思われる。そして、本隆寺の「西王母図」はまさに、そのあたりの事情を如実に示す等伯画として評価できるのである。

それでは、「西王母図」の制作年代はいつ頃に想定されるべきであろうか。これには、本図との作風の比較に際して用いた諸作例に数多く用いられていた朱文袋形「信春」印がいつ頃まで用いられていたのかが、一つの指標となろう。これについては遠藤幸一氏により、等伯が朱文袋形「信春」印を天正7年（1579）の時点においても使用していたことが指摘されている〔註5〕。すなわち、朱文重郭長方形「長谷川」印と朱文壺形「信春」印とを併せ持つ作例の制作時期は、それ以降に下るわけである。妙覚寺蔵の「花鳥図」屏風や、岡山県立美術館蔵の「達磨図」、また『古画備考』に記載される朱文長方形「長谷川」印及び朱文壺形「信春」印をもつ頗る元信に似た紙本着色「四季山水人物屏風」〔註6〕の制作年代は天正7年以降となる。

さらに、本図は元信様式の影響が強いとはいうものの、その岩皴の筆致には明らかに等伯様式が認められる。これにより、本図は天正7年以降の制作と判断される妙覚寺蔵「花鳥図」屏風などよりもさらに制作時期が遅れることが指摘できる。

それでは、本図の制作年代の下限はどうかといえば、資料の少ない現時点では、元信様式が看取されない「旧大徳寺三玄院障壁画」や、落款に「長谷川等白五十一歳筆」と記される大徳寺三門天井画が描かれた天正17年（1589）ということになろう〔註7〕。

「西王母図」の制作年代として天正7年(1579)以降、天正17年(1589)以前という約10年間が想定されることになった。ここで本論冒頭の本図箱書の解釈が許されるならば、本隆寺が現在地に伽藍を構えた天正12年(1584)という年が、本図の制作年として現実味を帯びてくるのである。

## 6. 結 語

本図が等伯による天正12年(1584)の制作となれば、妙覚寺蔵「花鳥図」屏風や、岡山県立美術館蔵「達磨図」などは天正7年以降、天正12年以前の制作となり、5年間ほどの枠内に収まる。不明な点の多かった等伯40歳代の作風展開にもようやく一つの指針が与えられることとなる。つまり、当時の等伯は、未だ狩野元信様式からの影響を残存させつつも、等伯独自の作風を展開しつつあった時期であったということが出来る。今後、数多い元信様式の作例のなかから、信春画を探り出す作業も求められることにもなる。

また、本図が永徳様式よりも元信様式に近似する点は、等伯入門時の狩野派における弟子の教育には、元信様式が規範として用いられていたことを示しているように思われ、従来指摘されているように、元信様式が意外に遅くまで用いられていることと符号する。

さらに、本図の貴重性は、西王母という唐美人図に類する画題である点にも認められる。現在のところ、等伯画には仏画や肖像画を除いた鑑賞絵画のジャンルで、女性像を描いたものが一点も見出されていないからである。今後、本図との比較により、等伯筆の唐美人図が確認される可能性もあると思われる。

[註1] 本図については、既に「本隆寺の西王母図」(『京都市文化財だより第26号』京都市文化財保護課 平成8年)において、30歳代後半～40歳代頃の信春時代の等伯画として紹介したことがある。

2] 本隆寺はその後、承応2年(1653)に焼失し、明暦3年(1657)に再建。さらに享保、天明の大火に遭うが、本堂以下数棟は両度の大火に際しても焼失を免れ現存している。

3] 「16・17世紀 近江の大画」展(滋賀県立近代美術館 平成3年)のカatalog・30に掲載されている。また最近、山本英男氏が「信春時代の等伯筆金碧花鳥図屏風」(『学叢』第31号 平成21年)の中で、

本図を信春時代の等伯画と判断されている。

4] 山根有三「等伯研究総論」(『桃山絵画研究 山根有三著作集六』所収 中央公論美術出版 平成10年)

5] 遠藤幸一「新出『信春』印・『法印日禪』銘高僧図について」(『富山大学教育学部紀要』第31号 昭和58年)

6] 『古画備考』に写し取られたこれらの印章は、妙覚寺蔵「花鳥図」屏風に使用されているものと同印である可能性が高い。

7] 山本英男氏も註3論文の中で、本「西王母図」を「信春時代の中でもかなり後れる時期の作とみなされる」と判断されている。





# On Recognition of Continuity between Disabled and Average People, and Its Significance for Design Education <sup>(1)</sup> <sup>(2)</sup>

島先 京一  
Kyoichi SHIMASAKI

講師（障がい学と造形教育）

障がい者と平均者の境界は、一般に考えられているほどには明確ではない。むしろ障がい者と平均者は、一つの連続線の上で理解されるべきであろう。そのような連続性を理解した上で、デザインを学ぶ学生の障がい者福祉の現場への参加には、大きな教育的効果が期待できる。第一に、学生たちは人間存在の多様な可能性を学ぶことになる。また彼らは、知的障がい者とのふれあいを通して、直観的なコミュニケーションの重要性を実感し、生活者の潜在的なニーズに形を与えるというデザイン造形の原点を確認することが可能となる。

## 1 A dominant trend in contemporary daily products — design led by technological seeds

Contemporary technology seems to have the possibility to materialize into any kind of dreamlike wants of people. Who could have imagined at the beginning of the last quarter of the last century, that most of the computers all over the world would be connected and exchange messages each other, and that most of the people living in developed countries would have their own mobile devices in their hands and communicate in several ways?

Many corporations all over the world are producing many kinds of products with too many functions owing to the rapid development of digital information technology. Two of the typical products with multiple functions are cell phones and personal computers. Nowadays in most of developed countries, cell phones and PCs must be to be considered daily and common goods from the point of expense and rate of popularization. While computers could be thought of as originally multi-functional, for the average person the development of cell phones is too rapid to keep up with. Many cell phones are sold with voluminous instructions manuals in several hundred pages long, and most of cell phone users do not and cannot manage all of the functions potentially provided by their mobiles.

One of the most technically advanced of the cell phones and digital equipment is the iPhone, designed, produced, and supplied by the Apple Computer Inc. <sup>(3)</sup> Put on the market from June 2007, the iPhone has reached many enthusiasts having technophile inclinations in the US and Europe, and it has been sold in

several Asian countries including Japan. According to Steve Jobs, the CEO of the Apple Computer Inc., the iPhone was designed as a complex of digital music player, cell phone, and the Internet communicator. So we can use the iPhone as a cell phone, a camera, a music player, a calculator, a GPS navigator, an E-mailer, and an Internet browser.

Besides this multi-functional character, the iPhone has another special feature, an innovational man-machine interface device, a multi-touch display. Although the iPhone has many functions, we can see only two buttons to manipulate on it. Instead of pushing buttons, the user of the iPhone can manipulate it by touching icons projected on its 3.5 inch screen in several ways. At first sight this device seems to be very attractive and excellent.

While we can admit that attractive characters seen in contemporary digital equipment, such as multi-function and multi-touch displays, work as a strong driving force for sales promotion, can we recognize that these objects are necessary elements for our daily life? From the view point of necessity for daily life, we should say these objects must be added value. As we noted above, most of us cannot manage all of the functions available in contemporary equipment, and the multi-touch display can induce needless and excessive use of equipments because of its attractive and playful usability. As we discussed before, many of the contemporary digital devices can cause their users, especially younger users, to fall into a morbid condition like a kind of addiction. (4) I don't want to deny the value of such attractive objects, but we can say that they were derived from the possibility of technical seeds, not from the usual necessities of daily life.

## 2-1 A definition of design

I think that contemporary designers, design researchers, historians and educators sometimes would do better to go back to the basics of design. As with many prolific words the term design is a polysemous one both in the past and present, and there could be several definitions of design. While we can define the word from a point of view referring to the relationship between design and other genre of plastic arts, or from an aesthetic point of view, we can also define it from another point of view, making things existing in daily living space appropriately. Remember the famous advice by William Morris,

“Have nothing in your houses that you do not know to be useful or believe to be beautiful.” (5)

Morris devoted his extraordinary activities not only towards the beauty of life, but also towards the necessity of life. We can derive another definition of design stressing the importance of necessity of life from this advice by Morris. You may agree with that the saying, “design is an activity to adequately make things necessary to life for non-designer people”, could be one of the possible and simple definitions of design. Some may say that, as we are in postmodern era, our definition of design depends on a kind of so functionalistic view point that ours is out of date. But I believe that, although many social aspects of our life are under the postmodern condition, most of our living environments don't loose the connection with our physical reality, and notions concerning functionalism and necessity of life are quite helpful for definition of design.

## **2-2 The tough task imposed on designers**

From this concise point of view, to find out what is necessary for life is one of the most important tasks assigned to designers in the first place. It is the first step imposed on designers in their design process, but at the same time designers should continue facing this tough task towards the end of their business. We have to say this task is not an easy one for many reasons.

The reasons of the toughness of this task we can assume here are:

- The complexity of contemporary life.
- The diversity of contemporary life.
- The rapid development of technology.
- The affluent choices available in daily life.
- The latency and obscurity of the wants of people.

Among these reasons, complexity and diversity of contemporary life can be related to each other. Just in the contemporary world people should not be compelled to one rigid way of life and they ought to be able to access and select from a variety of life styles, diversity of ways of life is the natural result of the development of contemporary society. And it can be said that the complexity of contemporary life is also a natural result of managing such a diversity of contemporary society.

Affluent choices available in daily life must be related to the diversity of contemporary life and also with the rapid development of technology. As contemporary development of technology seems to realize any dreamlike wants of

people as above mentioned, it can offer too many options (?) in life to grasp at a glance. Perhaps for most ordinary people it is not easy to know what is available and what is not available in terms of contemporary technology.

Combined with the complexity and diversity of contemporary life, affluence of choices or solutions in life leads to a kind of latency in and obscurity of the wants of people. In an ideally developed society, people should have the right and chance to choose their way of life by themselves, and also to choose what they own and use in their daily lives. But in a complex and diversified society it is impossible to try every way of life, or all of goods available in contemporary consumer's society. People should decide the way of their life and what to own and use in their daily lives by themselves, but it is not an easy task for ordinary people, because of the affluence of both present and future possible solutions.

While to decide the way and properties of life might be up to consumers, we can suggest that designers can and should help their possible clients with this tough task. Designers can grasp their clients' latent and obscure wants or needs through careful, patient and objective observation of and communication with them, and they can derive some solutions beyond their clients' subjective judgment. In a sense we can say that the contents of works of designers have common characters with those of doctors or social workers, so students study design would better to raise their skills of communication with and observation of people. I think it would be a very good opportunity for design students to interact with disabled people, especially intellectually disabled children, to train their ability to communicate with their future clients.

### **3-1 General understanding of social welfare activities**

In most developed countries many organizations, both governmental and non-governmental, and many individuals work on activities for aiding in the welfare of relatively powerless people in society, including the disabled both physically and intellectually, taking care of them, supporting their life in general, and co-working on various activities with them.

Perhaps such activities have their origin in the compassion of the rich and socially strong who wanted to help those belonging to the weak social layers of society. The next step of social welfare activities was characterized by efforts to establish a public social framework for protection, education, and training for them. And nowadays, we are reaching a new step of social welfare activities in which we should think of living together with relatively powerless people within a

flat social framework, as declared in WHO's "International Classification of Functioning, Disability and Health (ICF)". It declares:

The ICF puts the notions of "health" and "disability" in a new light. It acknowledges that every human being can experience a decrement in health and thereby experience some degree of disability. Disability is not something that only happens to a minority of humanity. The ICF thus "mainstreams" the experience of disability and recognizes it as a universal human experience. By shifting the focus from cause to impact it places all health conditions on an equal footing allowing them to be compared using a common metric — the ruler of health and disability. Further more ICF takes into account the social aspects of disability and does not see disability only as a "medical" or "biological" dysfunction. By including Contextual Factors, in which environmental factors are listed ICF allows to records the impact of the environment on the person's functioning. (6)

The tendency of aiming of living together has one of its origin in the concept of normalization proposed and developed in Scandinavian countries from the 1950s, and has been empowered by several international efforts ,including IYDP 1981 (International Year of Disabled Persons 1981).

### **3-2 Continuity between disabled and average people**

As to co-working with disabled people, I would like to propose a slightly different mental attitude from the usual. In a sense this mental attitude owes itself to the latest tendency mentioned above, but in another sense, it requires us to slightly turn our point of view on the relationship between disabled and average people. The change it imposes on us is not a complicated one, but is quite simple. Both physically and intellectually disabled people are not so different from average people. It's that simple. This means we can understand disabled people and average people on a relatively continuous line. As for most average people, we are not perfectly normal in a strict meaning, as each of us has particular properties some of which may cause obstacles for average daily life, and as for disabled people, they of course have many normal and healthy properties as human beings both in spirit and body. Now, I want readers' attention to my, a little selfish wording in which I don't use the words norm, normal people, normalcy, and healthy people except just previous sentences. I'm

afraid that these terms might invoke us a kind of notion that puts superiority to people without unnoticeable disability than disabled people.

This slightly different mental attitude might sound strange for laywomen/laymen, but we should confirm that among the researchers and activists on disability studies this understanding of relative relationship between disabled and average people is quite a proper and natural recognition. At first we ought to recognize that many thinkers, researchers, and activists grasp the issue of disability studies as that both of society and culture than that of medicine.

One of the oldest declarations in which the disability movement activists assert the importance of understanding the issue mainly in social point of view is found in UPIAS 1975 statement. UPIAS, the Union of Physically Impaired Against Segregation had been formed in the UK under the leadership of Paul Hunt and put their first Policy Statement publicly in 1971. (7) In their 1975 Fundamental Principles we can find a radical (at least in those time), but very proper assertion on who should be responsible to the problem of disability, as follows:

In our view, it is society which disables physically impaired people. Disability is something imposed on top of our impairments, by the way we are unnecessarily isolated and excluded from full participation in society. Disabled people are therefore an oppressed group in society. (8)

And UPIAS claims that disability should be defined, not in functional terms, but as:

the disadvantage or restriction of activity caused by a contemporary social organization which takes little or no account of people who have physical impairments and thus excludes them from participation in the mainstream of social activities. (9)

UPIAS had made a clear objection to the social principle which had been thought as a just one from the most members of the society based on the law of the decision of majority. The most part of the city was constructed in accordance with convenience for majority of citizens, physically non-disabled, based on the law of the decision of majority. But because of this design principle for city construction physically impaired people as minority of society had to suffer much inconvenience and be put on many handicaps when they go to and act in most of

urban space. Nowadays most architects and urban designers all over the world cannot turn their faces from the principle of what we call universal design, but members of UPIAS asserted on this notion as early as 1975.

In 1990s with the appearance of new academic field, the disability studies, many theorists of the field began to construct the theories on the position of the very core essence of the issue of disability.

In 1994, Gary Kiger and his colleague assert in the introduction of their ambitious work as follows:

At the heart of disability studies is a recognition that disability is cultural construction: that is, that “disability” has no meaning. (10)

We should understand that the last radical phrase of this quotation, “disability has no meaning”, means the notion for disability as derived from viewpoint of medicine is not only useless but also oppressive for the disabled people. We will confirm the oppressiveness of this notion by citing several thoughts of researchers of the field.

In 1995, one of the leading academicians of the disability studies, Lennard J. Davis of the university of Illinois, argues, criticizing the concept of normalcy:

(. . .) the “problem” is not the person with disabilities; the problem is the way that normalcy is constructed to create the “problem” of the disabled person. (11)

(. . .) the very term that permeates our life — the normal — is a configuration that arises in a particular historical moment. It is part of a notion of progress, of industrialization, and of ideological consolidation of the power of the bourgeoisie. (12)

Davis demonstrates that the notion of normalcy which might be thought as a universal and unquestionable concept is a relatively new and doubtful one. According to Davis, the concept of normalcy was derived from a relatively new method for analysis of data, statistics, and this apparently scientific and proper method led the one of the worst invention throughout history of human beings, eugenics.

In 1998, a disabled activist, Simi Linton also doubts the supremacy of medicine on the issue of disability. She writes:



(. . .) there are enormous negative consequences . . . Briefly, the medicalization of disability casts human variation as deviance from the norm, as pathological condition, and deficit, and, significantly, as an individual burden and personal tragedy. Society, in agreeing to assign medical meaning to *disability*, colludes to keep the issue within the purview of the medical establishment, to keep it a personal matter and “treat” the condition and the person with the condition rather than “treating” the social process and policies that constrict disabled people’s lives. The disability studies’ and disability rights movement’s position is critical of the domination of the medical definition and views it as a major stumbling block to the reinterpretation of *disability* as a political category and to the social changes that could follow such a shift. (13)

We should recognize that many disability activists, especially who her/himself is disabled activist like Linton, emphasize the danger of attributing the problem of disability to personal one. Understanding the problem as personal one might unveil the social and cultural aspects, and marginalize and blur the very essence of the issue. A leading disabled researcher on disability and literature, Tobin Siebers of the University of Michigan, also points the same essence in wider point of view in his 2001 paper:

(. . .) social attitudes and institutions determine far greater than biological fact the presentation of the body’s reality. (14)

We should pay attention to the fact that two relatively new academic fields, the gender studies and the disability studies, are based on a common spirit, with which researchers understand the human beings as social and cultural existence than biological one. When we recognize the postmodernism as the attempts to escape from the curse, natural science as the “grand narratives”, these two academic fields should be understood as god-sent children of postmodernism.

### **3-3 New possibilities derived from continuous understanding**

When we recognize this relative understanding, several possibilities arise.

The distinctions dividing disabled and average people are helpful as to professional and public activities aiding with the welfare of the disabled, but at the same time they may keep volunteers hoping to help and support their friends

away from the very sites of such activities. Such distinctions can offer undesirable barriers between the disabled and the average, and also between the professionals and the volunteers. Professionals and public supporters should be engaged in their business, but I believe that non-professional people can contribute in their own ways, and such contributions from volunteers will increasingly gain more importance.

Second, a relative understanding of the disabled and the average can contribute to establishing new mental attitudes towards the social activities aimed at the welfare of the disabled people. The attitude should not be based on compassion, but on sympathy. Of course I don't intend to deny the importance of social activities based on compassion, but I would like to discuss the new pleasure we can enjoy from social activities based on sympathy. That is, not only we, the average people, can aid the disabled people, but at the same time the disabled people help us, the average, in several ways. The smile of an intellectually disabled child will give you a profound delight and simultaneously let you think about many aspects of our society. Talking with blind people lets us realize their totally different perception of the outer world from ours, as they feel and recognize space through the senses of touch, sound, smell, temperature, total intuition, and communication with friends, but without any visual sense. Generally speaking, exchanging activities with disabled people enlightens us to a divers understanding of the world.

Here I want readers' excuse to put my report here on an interesting workshop managed and conducted by fully blind people. The workshop named "the Dialog in the Dark" (DID) was designed by a German journalist, Andreas Heinecke in 1988. <sup>(15)</sup> Heinecke was charged of a rehabilitation program for a colleague who lost his sight from a car accident.

The participants of the workshop are guided by an attend who is fully blind and specially trained for this workshop, in the space where any lights and light reflecting objects are completely excluded. As the settings for the workshop bring perfect dark spaces, participants have to go through the settings without any senses originated from the vision. The participants ought to take account of many sensations except vision, such as hearing, touching, smelling, tasting (! but sometimes), and feeling of atmosphere and temperature. So the workshop might be understood as an attempt for non-disabled people to experience the world in which blind people spend their every day's life.

But participants should rely on more important and usual behaviors to go through the settings, that is communicating each other. Before entering the

settings participants are instructed necessary mind sets and attentions from their attend. They are:

- 1) Don't try to see something.
- 2) Say immediately when you find something or want to do something.
- 3) Give your name when you touch with someone immediately.

Complying these mind sets and attentions, participants are forced to confirm the importance of communication through exchanging voices mutually in the course of the workshop. In the case of DID, the visually disabled people lead average people and make them realize the importance of very ordinary action, verbal communication.

#### **4 Diversity of intellectually disabled children**

A society which attaches importance to efficiency tends to marginalize and to lump together the disabled people as they can contribute far less to overall social productivity. In some countries, including Japan, as many public institutions for disabled people are located on the outskirts of cities for several reasons, many citizens don't know much about disabled people under the care of such institutions, and citizens might view them as members of a homogenized social group requiring the helps of others, who cannot live without those helps.

But we should recognize that disabled people are not a minority in society in the strict meaning, and that disabled people cannot be lumped together as a homogenized group. In Japan, there are over 5 million people who live with some kind of physical or mental disability, a number equal to nearly 5% of the entire population of Japan. And of course the classifications of their disabilities, the support they need, and the possibility of their social participations are diversified.

When we consider only to the intellectually disabled people, their diversity is not affected at all. In some ancient societies, the intellectually disabled were praised as children given to the group directly by God, while in other societies, they were detested as a sign of punishment by God of some ancestor's bad behaviors. In past societies, intellectually disabled people were sometimes recognized in a form of homogenized myth, perhaps because of relatively less knowledge and understanding of them.

But contemporary improvements in several fields of sciences, including medicine, psychology, and anatomy, have demonstrated the possibility of surprisingly diversified classification of mental disorders. WHO revised its proposal on the International Classification of Diseases (ICD) for several times,

according to many reports based on newly found scientific discoveries, and the latest version announced in 1993, ICD-10, is much larger than its former revision ICD-9, announced in 1982. Whereas the numeric codes (001-999) were used in ICD-9, an alphanumeric coding scheme based on codes with a single letter followed by two numbers at the three-character level (A00-Z99) has been adopted in ICD-10.

We should pay attention not only to the diversity of intellectually disabled people in terms of medicine, but also to their diversity in terms of their way of life, especially the diversity of expression of intellectually disabled children of their feelings, emotions, desires, thinking, will etc.

Sometimes the expression of the intellectually disabled children is slightly different from the expression of the average children, especially that of the autistic children is unique. As the expression of disabled children who are lumped together under the name of mental retardation is usually baby-like, so we tend to recognize their expression as homogenous one at first sight. But when you exchange with those children with deep affection and observe their expression carefully, you can find that each child has her/his peculiar way of expressing their feelings, emotions, and wills. Although it might take long time to be able to understand the expression of each child, you can find the way to grasp the rhythm and color of the mind of your friend, definitely.

Especially, the expression of children with mental retardation is surprisingly diversified. Some children can speak so very well that you misunderstand them as being without mental retardation, but their ability to control their emotion can be as weak as that of babies. Other children with severe mental retardation reveal very few expression of their feelings, but their affection to their friends can be deep, human, and kind one. It will take long time and is not easy task to be able to understand what your friends feel and think about, but it will offer you great opportunities to appreciate the essence of human communication.

## **5 Significance of communication with intellectually disabled children for design students**

As mentioned above, one of the first task imposed to designers is to grasp their clients' latent and obscure wants or needs. In some design projects, who clients are is clear to designers, but in many other projects, it might remain unclear. In some projects, issues on design can be unveiled, but in many others, they must be veiled. In any cases, designers should begin their business with very

tough tasks, communicating with their clients who are not always certain about their wants and needs, and making clear the essence of their tasks.

Therefore we can say that design students ought to train themselves not only in the realm of plastic sensibilities, but also the realm of communication with others. Although there must be many methods for improvement of communication skill, among those methods, I dare to say, interacting with intellectually disabled children can be one of the good trainings for design students.

We have mainly two reasons for this assertion.

One can be derived from the diversity of intellectually disabled children, especially the diversity of ways of expressing their emotion, feeling, and thinking above mentioned.

When design students exchange with intellectually disabled children, they should seek their peculiar way to communicate with each child by themselves, and because of diversity of intellectually disabled children, any kind of resources cannot help them very much. The relative newness of the scientific understanding of the intellectual disability could be a cause of toughness of such activities. Scientists understand that some damage, lack, or deficiency of brain function or connection of neurons might cause the intellectual disability, but they don't know how it happens correctively, yet. We can find common factors between interacting with such children and whole process of design project, because in both activities students and designers have to seek their original solutions by themselves. Exchanging with intellectually disabled children, design students train themselves and participate social activities aiming welfare of the disabled at the same time.

Another reason is also derived from common factor found among exchange with intellectually disabled children and design activity. That is, in both activities the intuitive communication might carry out very important role.

When you exchange with intellectually disabled children, especially with the severe intellectually disabled children, most of who might be thought intellectually speechless, you should rely on as many communicative channels as you can to communicate with such children. The channels you can rely on include their facial expressions, speechless voices and actions. You will grasp their emotions, feelings and wants from those channels, more exactly, the changing factors found in those channels. As before said, it is not easy task to grasp the emotional state of speechless children, especially in the case of autistic children, their apparently emotionless expression makes the task more difficult. But I believe that if you exchange with intellectually disabled children with much

affection and full help of your intuitive communication skill which can synthesize various factors, you can build intimate relationship with them.

The same kind of toughness can be found in the process of design solution. Generally speaking, the process of design solution includes many different kinds and levels of elements to be considered, such as economic, social, cultural and personal conditions of clients. It might be impossible to understand such diversified kinds and levels in a single framework, and it also might be impossible to make logical formula for synthesizing such various elements. As the method based on intuitive thinking can unite the different kinds and levels of elements, the intuitive thinking skill based on communication beyond the logic must play very important role in the process of design solution.

In closing I would like to indicate the theoretical significance of exchanging activity between intellectually disabled children and design students. That is to make students understand the validity of postmodern thinking beyond the limit of modern thinking.

In the context of modernism, designers should seek the best solution for the greatest number of people, the average people. In other words, modern design seeks the optimum solution to meet the norm. But as we confirmed from the theoretical works of Davis which we cited before, “normal” is a relatively new and limited concept from a wider historical view. It is only a product of a relatively narrow era of history, the Industrial Age, in which there was a powerful prejudice that scientific thinking method can narrate and control everything. If we are to be subordinated to such prejudice, we have to deny the diversity we, human beings, have and enjoy, because the scientific thinking method tries to seek the one and only correct solution.

The attitude that tries to seek such a solution can be called modernism, and modernism tends to grasp the diversity as the set of marginalized aspects. But no-one should be marginalized, especially disabled people. The postmodern thinking method might be generated from entire or partial objection to the deterministic nature of modernism. We might say because of such nature modernism cannot narrate the entire world as shown in quantum physics in which every aspect of the world has to be narrated through probability mathematics.

In the context of postmodernism, there cannot be any deterministic solution, and designers can try as many cases as they can manage. The postmodern world might be understood as multi-political, a multi-cultural and multi-social world, and design students can recognize such aspects of postmodern world through exchange with intellectually disabled children because they represent the

diversity of human beings who were neglected in the context of modernism.

This paper is one result of special research funded by Seian University of Arts and Design, in 2008.

### Notes:

- (1) This paper was once read at an international academic conference, ICDHS 2008 Osaka (International Conference of Design History and Studies 2008 Osaka) held in October 2008, and first appeared on the proceedings of the conference, "Another Name for Design — Words for Creation", published by Center for the Study of Communication Design, Osaka University, under the title, "Significance of social welfare activities for design education -On exchange between intellectually disabled children and design students-". I am contributing this here with added contents and corrections after continued research, including terminology.
- (2) In the original version of this paper I used the term "intellectually challenged". But according to an essay written by Simi Linton of Colombia University, who herself is disabled (a wheelchair user), the professional researchers and activists on disability studies don't use the term "challenged", except in the case of palpable irony, so I have chosen to use the term "disabled" instead. See Linton, Simi, "Claiming Disability: Knowledge and Identity", New York University Press, 1998. In the context of the Japanese language many people are debating on the issue of terminology for and notation of disabled people, such as 「障害者」、 「障がい者」、 「障害者」、 「しょうがい者」 and so on. At present I choose the notation, 「障がい者」, for several reasons, but I do not think this is the best solution. I think we have to seek new Japanese notations for disabled people.
- (3) See, Shimasaki, Kyoichi, "Living Space and Cyberspace (4) — The iPhone and The MicroSoft Surface: on the Invasion of Animatics and Absence of Consumer", Seian Reports 2008, Seian University of Art and Design, Japan, 2008. In this paper I examined the negative features caused by new technology without absolute necessity.
- (4) See, Shimasaki, Kyoichi, "Living Space and Cyberspace (2): On the Addictiveness of Cyberspace (1)", Seian Reports 2006, 2006. In this paper I examined a possibility of addiction, mainly caused by brightness of PC screen. Recently in Japan, more social interests are focused on the addiction to cell phones of younger people, especially junior high and high school students.
- (5) Morris, William, "The Beauty of Life", 1880, "Collected Works of William Morris", May Morris (ed.)
- (6) <http://www.who.int/classifications/icf/en/>; Accessed March, 2009.
- (7) Shakespeare, Tom, "The Social Model of Disability", in "The Disability Studies Reader Second Edition", ed. by Lennard J. Davis, Routledge, New York, 2006, p. 197.
- (8) Union of Physically Impaired Against Segregation, Fundamental Principles. <http://www.leeds.ac.uk/disability-studies/archiveuk/archframe.htm/>
- (9) Ibid.
- (10) Kiger, Gary et al., "Introduction to Disability Studies: Definitions and Diversity", Oregon, 1994, p. 1. Cited in Rose, M. Lynn, "Deaf and Dumb in Ancient Greece", in op. cit., Davis (ed.) "The Disability Studies Reader Second

- Edition”.
- (11) Davis, Lennard J., “Enforcing Normalcy: Disability, Deafness, and Body”, New York and London, Verso, 1995.
- (12) Ibid.
- (13) Op. cit., Linton, Simi, “Claiming Disability: Knowledge and Identity”
- (14) Siebers, Tobin, “In Theory: From Social Constructionism to Realism of the Body”, in “American Literary History”, 13:4, 2001, Oxford University Press, p. 737.
- (15) About DID, access these sites: <http://www.dialogue-in-the-dark.com> (International Site), <http://www.dialoginthedark.com> (Japanese Site)



# 特定非営利活動法人大津祭曳山連盟公式キャラクター

## 「ちま吉」の展開応用

Development and Application of the Official Character “CHIMAKICHI” for the NPO Federation of Otsu Festival Floats

田中 真一郎

Shin-ichiro TANAKA

准教授（イラストレーション）

The Otsu Festival enjoys a history of roughly 400 years, yet few people understand the background of this festival. One aim of the activity described in this paper was to create a character for the Otsu Festival and to increase public knowledge of it. The other aim was to revive the identity of the Hikiyama area and to raise awareness of the festival among people both inside and outside of the prefecture, and to attract people to the festival. This activity is valuable as an example of an art university striving to fulfill a social mission in the form of a regional contribution. In addition, the activity provided a unique and important learning experience for the students. They were able to discover the value of traditional culture through this project, and were given the opportunity to apply their creative talents in designing the character and related items.

### 1. 背景と主旨

大津祭の起源は古く、約四百年前の江戸時代初期に遡る。幕府直轄地であり、湖上交通の要衝であった大津は、京・上方への物資の陸揚げ地として繁栄。旦那衆は潤沢な財力を基に競って趣向を凝らした曳山を建造した。

江戸時代の封建社会の中では、旦那衆が奉公人を擁護・後見し、奉公人はそれに応え旦那衆に労働力を提供した。大津祭は富裕層の道楽という側面の他に、町衆を束ね繋ぐ「結い」として、社会基盤を保持するための装置でもあった。

しかし、近代に入り状況は一転する。明治中盤の鉄道網発達に伴い、湖上交通が衰退。祭を支える経済力に翳りが見え始めた。さらに戦後民主化の中で封建構造は消滅し、経済基盤・社会基盤ともに減衰しているのが、現在の天津祭を取り巻く環境である。

大津市や滋賀県にとって貴重な文化資産・観光資源である天津祭だが、残念ながらその認知度は思いのほか低い。今後も永続的に運営維持するためには、新たに人や金の流れを作り出す必要がある。本活動は、キャラクターを核にした天津祭の告知活動を主旨とし、曳山町内のアイデンティティーの復興と、県内外への周知と集客を目的としている。

## 2. 「ちま吉」のキャラクターデザインコンセプト

大津祭では曳山巡行の際、沿道の見物客に向けて「厄除け粽<sup>ちまき</sup>」が曳山からまかれる。それを持ち帰り家々の玄関先に飾り、一年間の厄除けを祈るのである。以前は祇園祭でも粽がまかれていたが現在は途絶えている。それに対し大津祭では現在でも毎年3万余束の粽が見物客に振る舞われ人気を得ている。見物客は自分のひいきの曳山の粽を得ようと、辻々でのからくり所望<sup>しよぼう</sup>の折に盛況な喝采をおくる。曳山衆はそれに応え、さらに威勢よくお囃子を奏で、喝采への返札に厄除け粽をまく。このように、粽まきは祭の場で曳山衆と見物客の一体感と気分高揚を生んでいる。

本活動でデザインしたキャラクター「ちま吉」は、大津の町の家々に飾られている粽に精気が宿り、それが集まって生まれた「粽の精霊」という設定。江戸時代の男児正装をモチーフとし、曳山13基と同数の13本の粽を頭に付けている。

大津祭の中での「粽」は、曳山と見物客とをつなぐコミュニケーションツールとして特別な存在であるが、「ちま吉」は、祭を象徴するにふさわしいアイコン「粽」を巧みに人格（キャラクター）化し、人々の「心をつなぐデザイン」を具現化している。

また、祭で惜し気もなく粽を振る舞う豪胆さは、現在も町衆のこだわりでもあり、誇りでもある。各曳山町に共通する町衆の気概を可視化・具象化し、祭を支える人々の「アイデンティティのデザイン」にも成功しているのだ。

キャラクターという方法論が、大津祭の起源である塩治売兵衛の狸の面が備えていたエンターテインメント性にも符合することは非常に興味深い。

（キャラクターデザイン：錫切 佑季）

## 3. 活動の経緯と概要

### 1) 第1段階：2007（平成19）年度

07年度は、準備期間が実質1ヶ月と非常に短期間であったため、日程を最優先し学生らに自由にグッズ展開をデザインさせた。が、その自由な解釈が「ちま吉」の扱い方やデザイン方向の拡散を招き、結果的にイメージの集約には至らず、初年度は単に「ちま吉」がデビューを果たすのみとなった。にもかかわらず反響は大きく、関係者はその可能性を確信することとなった。

- ①「ちま吉Tシャツ」（デザイン：坂口 晶子）
- ②「ちま吉弁当07」（デザイン：田村 美菜）
- ③「ちま吉手ぬぐい」（デザイン：田部 美雪）
- ④「ちま吉シール07」（デザイン：錫切 佑季）
- ⑤「ちま吉うちわ07」（デザイン：石山 梓）

## 2) 第2段階：2008（平成20）年度～2009（平成21）年度

初年度はキャラクター創出とグッズ展開のみに終始したが、08年度以降は第2ステージとして、本格的にイメージ強化・集約を図り、ロゴ類を制作・整備し、画像の扱いなど統括的ディレクションのもとに推進。

広報活動については、駅貼りポスターをはじめ WEB サイト・ラッピングトレイン・学童向け冊子・着ぐるみなど積極的に活用範囲を拡げ、複数企画を連動させた仕掛けを展開。特に09年度実施のスタンプラリーは地元企業の協賛・連携を得て、10月初旬の本祭当日に向け、徐々に盛り上がりを見せるよう計画的にプログラムした。

グッズは、端午の節句の粽・郵便切手・せんべい・清酒・シール・ステッカー・ポストカード・オリジナル粽・コミック・カンバッチなど多品目を展開・開発した。

諸活動に並行して報道機関へのプレス対策も講じ、のべ約30回の新聞記事掲載（朝日、読売、京都、産経、中日）、のべ約10回のテレビニュース放映（NHK、BBC、ZTV）、各タウン誌・広報誌等への掲載などが多数あり、大きな告知効果があった。

### ⑥キャラクターデザインの再整備（08年度）

初年度は、ポーズによって体型プロポーションが異なるなど、キャラクターのデザイン上の整合性を欠いていた。08年度は初期段階で「ちま吉」を整形。キャラクター造形の見直し・リファインを行った。また、ファミリーキャラクターを新たに加え、ちま吉を含めプロフィールを明確に設定、その世界観に奥行きを持たせた。

（キャラクターデザイン：錫切 佑季）

### ⑦「大津祭ちま吉ロゴ」制作（08年度）

落款風のロゴタイプを制作。ちま吉画像との同時使用を規程化し、ネーミング浸透を図る。

（ロゴデザイン：勝島 美耶）

### ⑧「ちま吉ウェブサイト」企画制作（08・09年度）

大津祭ちま吉協会による「ちま吉」の公式ホームページ。ブログ形式でサイトを構築し、関連情報をタイムリーに公開。大津祭の紹介等を交え、ちま吉の浸透と大津祭への来場誘導を図る。なお、本稿はスペース制約があり全活動の詳細が掲載できないが、写真画像などについては本サイトを参照されたい。<http://chimakichi.com>

（WEB デザイン：勝島 美耶、田中 真一郎）

### ⑨「ちま吉ウェブサイト URL ロゴ」制作（08年度）

ちま吉のファン作りと祭の告知を目的に、「ちま吉ウェブサイト」の URL をロゴ化。可能な限りちま吉画像と併用し、同サイトへの誘導を図った。

（ロゴデザイン：勝島 美耶）

#### ⑩著作権保護を目的とした申請・許諾関連の整備（08年度）

ちま吉の原作者（錫切 佑季：創作当時学生）が07年度末に本学を卒業したことを契機に、その著作権の大学への譲渡契約を結び、著作権を成安造形大学が保有・管理することとした。「ちま吉」画像の使用規程・画像使用契約書等の必要関連書類を策定、第三者による利用環境を整備。画像利用者に対しデザイン変更の要請・デザイン指導を必要に応じ加え、統括的にデザインディレクションを行い「ちま吉」のイメージ構築と定着を図った。また、その画像改変を防止するとともに、「ちま吉ロゴ」やコピーライトの併記などを義務付け、著作権を保護。尚、「ちま吉」の普及を目的とするので、画像利用希望者は申請することで無償で画像を使用することができる。

（画像利用規程関連整備、知的財産関連整備：竜田 和男）

#### ⑪「ちま吉ちまき」企画制作・発売（08・09年度）

「五月五日は端午の節句。十月十一日、十二日は大津祭。」のキャッチコピーのもと、端午の節句に向け曳山町内の老舗和菓子店（5店舗）で発売される粽の巻き紙に、「ちま吉」をあしらひデザイン。店頭販促ポスターも制作。08、09年度ともゴールデンウィーク中に限定販売し、地元曳山町内での「ちま吉」の浸透を図った。

（パッケージデザイン：牧野 紗由利、西 絢香）

#### ⑫「ちま吉ぬりえブース」の浜大津サマーフェスタ出店（08年度）

大型「ちま吉ディスプレイ」を4面制作し、「浜大津サマーフェスタ2008」に「ちま吉ブース」を出店。のべ200人の子供達が「ちま吉ぬりえ」を楽しんだ。

（ディスプレイデザイン、ぬりえ制作：牧野 紗由利）

#### ⑬「ちま吉」のびわ湖大津観光協会「大津祭公式ポスター」への採用（08・09年度）

毎年、びわ湖大津観光協会によって、大津祭フォトコンテスト優秀作を主体に「大津祭公式ポスター」が制作されている。ここにアイキャッチとして「ちま吉」採用を提案。大津市内の各所をはじめ、関西一円のJRや京阪電車の主要駅に掲示された。デザイン案のプレゼンテーションと画像提供のみ行い、最終デザインは本提案をもとに観光協会側が制作。

（デザインプレゼンテーション制作：池原 悠太）

#### ⑭大津祭ちま吉協議会「ちま吉ポスター」企画制作（08年度）

大津祭ちま吉協議会の「ちま吉ポスター」を企画制作。JR大津駅や膳所駅、京阪大津線の各駅、大津市関連施設、市内郵便局などの各所に掲示。デザインは「ちま吉」をメインにデザイン。特に、JR大津駅、膳所駅など近隣の駅構内では、祭直前の2週間は全ての掲示場所をちま吉のポスターで占拠。乗降客へのアピール、祭の盛り上げに大きな効果があった。

（デザイン：杉浦 一輔）



25



18



11



14



17



12



32



15



36



22



35



20

⑮京阪電車石山坂本線「ちま吉トレイン08」「同09」企画制作（08・09年度）

「ちま吉トレイン」を企画し、京阪電車に対し提案。石山坂本線の車輛の外装全面に「ちま吉」を配し、祭の告知を並記。08、09年度とも車輛ラッピング施工作業は学生らが自ら行い、約1ヶ月間（連日約20往復）運行。ちま吉の露出度は非常に高く、話題作りに大いに貢献した。（車輛デザイン：池原 悠太、宮城 夏実、田中 真一郎）

⑯「ちま吉切手第1集」「同第2集」制作・発売（08・09年度）

大津京町郵便局により「大津祭フレーム切手シート」が企画された。ちま吉とともに大津祭の見どころ写真を掲載。主に大津市内の各郵便局で限定発売。大津市長・天孫神社への贈呈式も行われ、両年度とも発売後数日間で完売。（デザイン：西 絢香）

⑰「ちま吉こどもブック08」、「同09」企画制作・発行（08・09年度）

「ちま吉こどもブック」を企画制作。大津市教育委員会に提案。両年度とも大津市内の全小学校の全児童（約21,000名）に配布。大津祭の紹介・誘致を交えながら児童への地域文化教育を主眼に編集、デザイン。家庭への持ち帰りにより保護者層への告知効果も高かった。（編集、デザイン：西 絢香）

⑱「ちま吉スタンプ」企画制作（08年度）

生きた地域学習として、小学生たちに大津祭を実際に見に来てもらうために、「ちま吉こどもブック」にスタンプページを設け、来場誘導を試みた。宵宮・本祭当日「ちま吉センター」内の「ちま吉スタンプ」コーナーには2日間で約1,000人の小学生たちが「こどもブック」を手にとりスタンプを求めて来場し、その効果の大きさが確認できた。また、多くの小学生は保護者にとりかわれており、集客効果も高かったことがわかる。（デザイン：西 絢香、田中 真一郎）

⑲「ちま吉スタンプラリー」企画制作（09年度）

前年度の「ちま吉スタンプ」の効果が大きかったことを受け、09年度は企画をさらに拡大。大津市や大津西武、大津パルコなど自治体・地元企業の協賛のもと、祭の約1ヶ月前から市内各所を巡るスタンプラリーを展開。前年度同様の好評を得ると同時に、地元企業への理解が深まり、協力体制の確立が実現した。

（デザイン：西 絢香、田中 真一郎）

⑳「ちま吉ディスプレイ」企画制作（09年度）

スタンプラリーにとめない、各チェックポイントにインフォメーションパネルを設置。特に大津パルコや大津西武には等身大ディスプレイを連動企画し、来店客にアピール。

(デザイン制作：秋山 更夢、大脇 彩加、田中 梓、谷脇 みさ、長谷川 智美、田中 真一郎)

⑳「ちま吉コミック」企画制作（09年度）

「ちま吉スタンプラリー」の景品として、ちま吉とそのファミリーによるマンガ冊子を制作。祭当日「ちま吉センター」にて配布した。

(コミック制作、デザイン：宮城 夏実)

㉑ JR 大津駅構内大型横断幕広告「ちま吉バナー」企画制作・設置（08・09年度）

大型「ちま吉バナー」を企画。JR 西日本に対し提案。設置場所は JR 大津駅コース吹き抜け。両年度ともびわ湖大津観光協会の宵宮提灯ディスプレイと連動するかたちで約1ヶ月間設置された。

(デザイン：牧野 紗由利、田中 真一郎)

㉒「ちま吉 TV CM」企画制作・放映（08・09年度）

ちま吉アニメーションによる大津祭テレビCMを企画制作。びわ湖放送（BBC）に提案。9月末から10月本祭当日までスポット放映。また、同放送局のニュース番組には制作担当学生が出演し作品意図を語った。広告専門誌「宣伝会議」にも話題の地方CMとして取り上げられた。

(アニメーション制作：柳 雅大、編集：茂村 将也)

㉓「ちま吉清酒」発売（08・09年度）

創業330年の曳山町内の蔵元平井商店の提案企画。清酒「<sup>あきぢを</sup>浅茅生」の「ちま吉ラベル」2種類を発売。祭当日の「ちま吉センター」や、大津西武、平井商店本店で販売。

(画像提供のみ行い、デザインは平井商店が制作)

㉔「ちま吉せんべい」制作・発売（08・09年度）

特定非営利活動法人大津祭曳山連盟の企画により「ちま吉せんべい」を制作。地元大津の老舗「大忠堂」が製造。手焼きせんべいに「ちま吉」の焼印が捺してある。祭当日「ちま吉センター」等で販売。

(パッケージデザイン：牧野 紗由利、高尾 美佑紀)

㉕「ちま吉ストラップ」発売（08・09年度）

県内の間伐材を材料とした携帯ストラップを観光交流企画室 TAC が提案企画。祭当日の「ちま吉センター」や、JR 大津駅滋賀観光物産情報センター等で販売。

(画像提供のみ行い、デザインは観光交流企画室 TAC が制作)

㉖「ちま吉シール09」企画制作・発売（09年度）

ちま吉にファミリーキャラクター加えた「ちま吉シール」を企画制作。祭当日「ち

ま吉センター」等にて販売。

(デザイン：田中 真一郎)

⑳「ちま吉ステッカー」企画制作・発売(08・09年度)

大判「ちま吉ステッカー」を企画制作。祭当日「ちま吉センター」にて販売。

(デザイン：錫切 佑季、田中 真一郎)

㉑「ちま吉ポストカード」企画制作・発売(08・09年度)

ポストカード10種を企画制作。祭当日「ちま吉センター」にて販売。

(デザイン：西 絢香、牧野 紗由利、田村 美菜、高尾 美佑紀、秋山 更夢)

㉒「ちま吉カンバッチ」企画制作・発売(09年度)

「ちま吉カンバッチ」を企画制作。祭当日「ちま吉センター」にて販売。

(デザイン制作：高尾 美佑紀、秋山 更夢、大脇 彩加、谷脇 みさ、長谷川 智美、田中 真一郎)

㉓「ちま吉うちわ08」製作・配布(08年度)

マンションディベロッパー企業(大京観光)からの提案企画。本祭当日に観光客に無料配布する「ちま吉うちわ」。ちま吉とともに曳山巡行マップが添えられており、観光客をアシストする親切機能が施されている。

(デザイン：田中 真一郎)

㉔「ちま吉フィギュア」企画制作(08年度)

将来、立体的な関連グッズを制作する原型とするために「ちま吉フィギュア」を制作。「ちま吉センター」や「大津祭曳山展示館」のマスコットとして活用した。

(フィギュア制作：ファーマン 力)

㉕「ちま吉着ぐるみ」デザイン(09年度)

09年初夏に一般市民のちま吉ファンにより結成された「ちま吉くんを愛する会」が、募金による資金で着ぐるみを企画制作。ちま吉のイメージを保持しながらヒトが入れるプロポーションに着ぐるみをデザイン。着ぐるみは同会により運営・運用され、祭当日はもちろん祭前後も県内各所の催物に出張し、大津祭のアピールに努めている。

(デザイン：田中 真一郎)

㉖「ちま吉オリジナルちまぎ」発売(09年度)

「着ぐるみ」の運用資金確保のため「ちま吉くんを愛する会」により企画制作され、祭当日「ちま吉センター」にて販売。

(画像提供のみ行い、デザインはちま吉くんを愛する会が制作)



### ③⑤ 「ちま吉トートバック」「ちま吉ポシェット」発売（09年度）

特定非営利活動法人大津祭曳山連盟による企画。祭当日「ちま吉センター」にて販売。（画像提供のみ行い、デザインは特定非営利活動法人大津祭曳山連盟が制作）

### ③⑥ 「ちま吉弁当08」「同09」企画制作・発売（08・09年度）

本祭当日の観光客向けに企画制作。「ちま吉弁当」はデパート食料品売場に数多く出店する「豆藤」が製造。パッケージには観光客をアシストする曳山巡行マップを親切的な機能として付加し、すぐには捨てられない工夫が施されている。厄除け粽を付録とし祭当日「ちま吉センター」にて販売。

（パッケージデザイン：田村 美菜、高尾 美佑紀、田中 真一郎）

### ③⑦ 「ちま吉センター」開設・運営（08・09年度）

宵宮と本祭に「ちま吉センター」を開設。「ちま吉」の告知とグッズの販売、祭の案内を観光客に対し行った。同時併設＝こどもブック「ちま吉スタンプ」コーナー

## 4. 効果と成果

### 1) 告知効果

約四百年の伝統のある大津祭であるが、現代的なキャラクターを使用した告知方法により、小中学生を中心とする若年層とその保護者層への訴求を狙った。この層は、県外から転入しともと大津祭を知らない保護者も多く、大津祭をはじめとする伝統文化への接点が非常に希薄である。彼らは「ふるさと」を持たず、そのアイデンティティー喪失による精神的不安定感への警鐘が聞かれて久しい。

「ちま吉」というキャラクターを契機に、小中学生とその保護者世代が、まずは大津祭の存在を知ること、次に宵宮の優美さや本祭での曳山巡行の晴れやかさを体験することで、祭への共感を導く。この共感体験が地域の将来を担う子供世代の郷土愛と精神的拠り所を育むことにつながり、伝統文化の継承者としての自覚を認識させ、大津祭の永続的継承に寄与するものと考えている。つまり、「ちま吉」は、戦後失われた祭の社会基盤を新たに再構築する試みでもあるのだ。

### 2) 教学的効果

美術系大学の社会的使命でもある地域貢献のあり方を模索する本活動の意義も大きい。また、「ちま吉」関連の各アイテムは学生らの発案に端を発しているモノが多く、造形物を展開する中で、生きた実践教育としての効果を備えている。学生たちは大津在住の若年層同様に次世代を担っている。多くの学生は、卒業後大津から離れるが、自分が住うその地での、伝統文化の中から価値を見いだすための有効な方法論を体得させることができた。

### 3) 知的財産権関連整備

知的財産権関係の権益整備とその社会的活用は、本学の産官学活動において初めての試みであり、創造的研究活動を行う本学にとって長年の懸案事項であった。今回その先例を切り拓いた意義は大きく研究成果のひとつとして挙げられる。

## 5. 付 記

### 1) 研究開発協力者

- キャラクターデザイン開発 = 成安造形大学 イラストレーションクラス4年生 (当時) 錫切 佑季
- 広報物・グッズデザイン開発 = 成安造形大学 イラストレーションクラス学生 田部 美雪、錫切 佑季、坂口 晶子、田村 美菜、石山 梓、西 絢香、牧野 紗由利、勝島 美耶、池原 悠太、杉浦 一輔、ファーマン 力、宮城 夏実、高尾 美佑紀、秋山 更夢、大脇 彩加、田中 梓、谷脇 みさ、長谷川 智美 / 同ビデオ・放送クラス学生 茂村 将也 / 同CG・アニメーションクラス学生 柳 雅大
- デザイン監修 = 成安造形大学 デザイン科准教授 田中 真一郎
- 知的財産権関連環境整備 = 成安造形大学 芸術文化交流センター課長 竜田 和男
- 共同開発者 = 大津祭ちま吉協議会 (特定非営利活動法人大津祭曳山連盟、大津商工会議所、成安造形大学)

### 2) 参考文献・WEB サイト等

「町人文化の華 ― 大津祭」(大津市歴史博物館 企画展図録)

「大津祭の歴史と文化」(船橋 寛次氏 講演 / 07年7月28日)

特定非営利活動法人大津祭曳山連盟サイト <http://www.otsu-matsuri.jp/>

ちま吉ウェブサイト <http://chimakichi.com>

## 渡部慶二郎

### 「挑戦し続けるものづくり精神」

Keijiro WATABE: Aggressive Craft Mind

辻 喜代治

Kiyoji TSUJI

教授（現代工芸研究、アートマネジメント）

In the 1980's, the Japanese craft world changed dramatically and entered a new age. The catalyst for this change can be attributed to the effect of the 8<sup>th</sup> World Craft Conference held in Kyoto in 1978. By then the avant-garde works that made their appearance in the 1950's were no longer unusual. Mr. Keijiro WATABE arrived on the stage of the metal craft world as a unique artist at that time. His work is quite different when compared with former metal works such as those of jewelry artists. They look like sculpture and machine objects, and also have a decorative image. He has established an extremely new style of metal works.



渡部慶二郎：Keijiro WATABE

- ・1949年京都生まれ
- ・金工家
- ・滋賀県大津市在住

日本の工芸界は'80年代になって大きく変化し、新しい時代に入った。1978年に京都で第8回世界クラフト会議が開催され、従来の日本の工芸が大きく揺さぶられたことも大きな要因である。工芸の中で、'50年代中頃から先端的な作品で刺激を与えてきた、前衛と呼ばれる言葉もそうめずらしくようになってきた時代である。その頃に金属工芸の分野で突如、異色の作家として渡部慶二郎が登場してくる。従来の金工とは一味違い、またジュエリーを中心とする作家とも違った、金属造形作家の出現であった。彼の作品は彫刻的であり機械的でもあり、装飾的な要素も持っている。それまでの、金工という言葉で表現できる作品ではなかった。

## 「ものづくりの世界へ」

渡部慶二郎は1949年京都に生まれる。中学卒業後、家業の飲食業を継ぐべく調理師の専門学校に進むが、興味はものづくりの方に向いていた。やがて大きく舵を切って数々の専門学校に。小中学校の時代から趣味の模型作りに熱中し、帆船の模型作りに没頭していた。そして仲間たちの間ではその技術を競いあっていた。やがて既成の模型では我慢できなくなり、すべての部品を自分で作り出すようになる。その中でも特に金属部分に惹かれていった。それは幼少の頃に体験した、父の持つ日本刀のとの出会いが強く影響している。これが転機となって、金属だけを使った創作の世界に徐々にのめりこんでいく。渡部は著名な金工作家に弟子入りすることもなく、金属加工の技術はすべて独学で身につけた。金属で分からない所は文献で調べ、それを実践し独自の工夫を加えていった。

徹底した金属の独学と技術修行の一方で、小学校からの友人である彫刻家の北山善夫から、現代アートの影響を強く受けた。彼の薦めで京都府が主催する公募展、第7回京都彫刻新人展（1974年・京都府立文化芸術会館）にはじめて応募する。そして見事に入選を果たし、大賞の候補にものぼった。しかし、新人作家を育てることをうたう公募展で、自分が入選することにより誰かが落選し、他の新しい才能の芽を摘むことになるのではと考えた。そして所詮アートは個人が追求する世界であり、その能力を他人が点数化し優劣をつけことはできないと考える、自己の哲学と矛盾を感じた。それ以降、自ら公募展に応募することはなかった。渡部にとっては、これが最初で最後の公募展への出品であった。

渡部が自分の作品を個展という形で発表を始めたのは、1979年の京都のギャラリーマロニエからである。3人の個展形式で開催されたこの展覧会は、メタルワーク展と名付けられた。この当時、彼の作品は前述のように従来の金工と呼ぶにはしっくり来なかった。そこで、金属素材のさまざまな可能性をもった作品を言いあらわす言葉として、「メタルワーク」が使われた。この展覧会タイトルは現在までも、渡部が自分の作品を紹介するものとして一貫して使っている。世界クラフト会議の前後（1980年頃）から、陶芸界においてはクレイワーク、そして染織界でも実験的な作品を総称してファイバーワークという言葉が使われ、工芸界の中でも一般化していく時代でもあった。それは従来の工芸の枠組みが崩れ、一方でアートの分野では工芸素材や技術を使った作品が、日本の現代美術の中に現れてきた時代でもある。

## 「個展から国際的な展覧会へ」

初めての展覧会の作品はカプセルアームと呼ばれ、金属のカプセルを支える造形的な支持体とでもいべきものである。鉄の線材から削りだされたさまざまな長さの部品が、多数のネジによってジョイントされている。このネジもすべて鉄材から一つひ

とつ削りだし、それに合わせてネジ穴も切られ接合されている。附属のハンドルを回すと、ネジの締め付けの加減によってそのアームは、不思議な動きとともに形を変える。非常に人間的な機械のようにも思えるが、あまり重要な作業をするわけでもないこのオブジェは、自由に形を変える小型彫刻である。渡部が住まいと仕事場を京都市内から滋賀県大津市の比叡平に移し、本格的な制作体制に入るのはこの頃である。

続いて1982年の展覧会では、カプセルシリーズを制作（カプセル576）。素材には銀が使われ、中心となるシリンダー状のカプセルが、両方の支点で微妙なバランスによって支えられている。それを支える部品には四つの車状の部品が接続し、さらに作品台の上に車止めによって固定されている。しかし少しでも力のバランスが崩れると、この緊張した造形物は、形を維持できない。この作品の

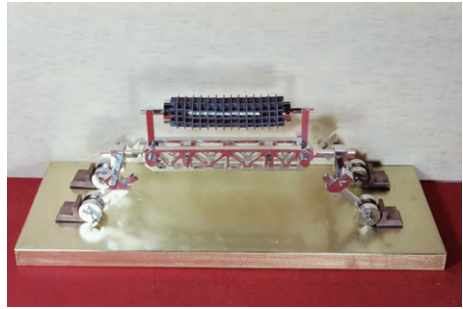


図1

部品もすべて自作であり、その部品の数は100個近くにも上る。(図1) この個展ではカプセルシリーズの作品のほか、アクセサリーの要素の強い銀製ペンダントなども発表された。そしてそれらすべてが分解でき、小さなカプセルを中心として形をさまざまに変化できる、小彫刻的なアクセサリーであった。

この1982年の個展は、多方面に渡部の強烈な印象を与えた。そしてその後の展開の出発点となる、彼の記念すべき展覧会となる。同年10月には金沢で開催された、地元新聞社が主催する「ART and/or CRAFT 飾るの現在 USA & JAPAN」展（金沢MROホール）に招待され、先のカプセルシリーズを含むオブジェやペンダント3点が出品された。さらに続いて翌年1983年から始まった朝日新聞社が主催する、第1回朝日現代クラフト展の招待作家となり作品「カプセル578」を、分解した部品の写真パネルとともに出品した。

1984年には、関西において多方面で活躍する作家を取り上げる展覧会「アートノウ84」展（兵庫県立近代美術館）の作家にも選出される。先端まで高さ2メートルを越す、トライアングルを基本構造とした彫刻作品「カプセルの為の469個の作品群」を発表。タイトルにあるように、469個の鉄と黄銅の部品で組み立てられた造形物が、空中で細い線材によってカプセルを斜めに支える構造となっている。そして作品の横には分解したすべての部品の写真パネルを4枚ならべた。この頃から出来上がった作品とともに、その分解写真やあるいは実物の部品を、積極的に展示するようにしている。それは部品の一つひとつが、渡部が地金から作り加工した小さな造形作品でもあるからだ。それらが組み合わさって具体的な造形物となり、作品として完成する。この「アートノウ84」展の出品作品は、そうした彼の考え方を強く打ち出した最初の作

品である。

同じく1984年、京都国立近代美術館が企画した「今日のジュエリー世界の動向」展にも招待出品した。この展覧会はその後、東京の国立近代美術館にも巡回した国際的な展覧会である。内容は、世界の新しい傾向のジュエリーの国際的現状を、欧米、アジアなど、22カ国の約150名の作家の作品約500点によって紹介するものであった。渡部はこの展覧会で世界的なレベルの作家と肩を並べ、日本の代表作家としてその特異な造形感覚と確かな技術力によって、作品を強く印象付けた。

### 「大規模な作品群」

こうした怒涛のごとく続いた招待展のあと、1985年、マロニエで3年ぶりの大規模な個展が開催された。会場には金属板を一枚ずつ組み合わせて作られた、長さ5メートルを越すキャタピラ状の構造物が空間を横切る。その構造物の上を突き進むかのように、造形物が展示されている。床面にはその構造物のブリッジを支えるように、T字型の台とテンションが張られている。その造形物



図2

は真鍮製で、数本の大砲を備えた近未来的な戦車にも見える（作品「Revive-604」図2）。かつて渡部が少年の頃、模型作りに専念していた時代を思い起こしそうな作品である。長く伸びたキャタピラは、彼のイメージの中で延々と続いている。この作品の制作について、渡部はコメントをよせている。「季節は秋、長い時間をかけて病魔を追放した時、金属に魂の尊厳と、完璧に近い人為を加えることで、極めて高い精神性を伴った『Revive-604』に私自身の“抵抗の詩”が映し出された。そして生来の病、金属造形狂症(?)がさらに悪化したけれど、それと共存し、甘受(?)したい」（「Revive-604によせて」）。ここからは、彼の制作に対する強い決意が読み取れる。

さらに渡部は作品に惜しみなく時間をかけ、

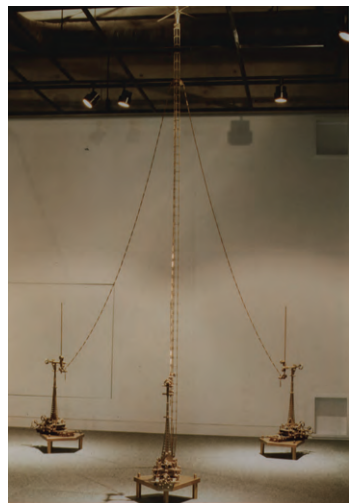


図3

ますます大掛かりな作品を制作していく。4年後の1989年個展では、作品「Triangle108」が発表された。(図3) この作品は前作をしのぐ規模の作品であった。3年がかりで完成されたこの造形物は、中央に約4メートルの細長い三角柱のタワーがそびえ、さらに銀製のカプセルを取り巻くように金属の羽がついたオブジェが、その先端に取り付けられている。タワーと大地が接する先端部分は鋭くとがり、わずかに揺れる。タワーの上部からはチェーンが伸び、3基の精密機器を思わす小型のタワーと連結している。その真鍮製のチェーンが緩やかにたわみ、その重量によってこのタワーは微妙な均衡を保っているのである。3基の小型のタワーはそれぞれハンドルとギアがセットされており、その操作によって前後・上下に動き、また回転するような仕掛けとなっている。ギャラリー空間では、天井近くのはるか上方にカプセルは祀り上げられ、下から拝むような構造になっており、一般の人にはそのカプセルの存在も気づかない。作者だけがその存在を楽しんでいるようにも思えるのである。

### 「精神的な造形」

渡部が金属の創作世界に入ったのは、先にも述べたように、日本刀の美にふれたことによる。1993年の個展では、その日本刀への畏敬の念を込めた造形作品に挑戦している。作品タイトルは「JAPAN-5」とつけられている。(図4) コンクリート打ち放しの空間に自然光をバックにして、長さ約4メートルの断面がV字をしたブリッジのような構造物が、緩やかな円弧を持ってゆったり



図4

りと設置されている。それらを支えているのは、無数のネジと線材のアームによって複雑に組み立てられた構造物である。それはまるで、直線的なロボットのものである。何段階にも組上げられた力学的な受けの構造は、ちょうど関節のようにも見え、今にも動き出しそうな動的なイメージを与える。しかし支えられた円弧状のブリッジは静かに安定している。

その中央部分に注意して眼を移すと、ブリッジの中にゆったりとした反りを持つ赤い錆び色の刀のような造形物が、静かに鎮座するのが見える。はじめはスケールの大きな造形物と、複雑な支持体の細部構造に眼を奪われ、渡部が仕掛けた精神的な造形物はなかなか鑑賞者の視野に入ってこない。しかもこの赤く錆びた刀状の造形物の裏側は、錫を使いまぶしく輝いている。そしてその鏡面には刃紋まで表現され、日本の光と影の部分暗示する作品となっている。こうした仕掛けは、彼がよく使う独特の

方法である。それは、我々への挑戦ではないかとも感じられるのである。いい方を代えれば、鑑賞者がどこまで見る力を持っているのか試されているとわかっていい。彼の精神的なものが、前作「Triangle108」では見えないカプセルの中に、この作品では、V字型のブリッジに隠された刀状の造形物に込められているのである。それを見つけるまでの謎解きのような時間の経過の中で、さまざまな方向から細部をたどり作者、渡部と対峙する。ギャラリーの帰り際、ふり返ると逆光に刀状の造形物が黒くシルエットとなって浮かび上がる。

## 「具体的イメージの造形へ」

渡部の造形作品は、今まで見てきたように機械的な造形物が多かった、しかし1997年の個展では、作品は大きく変化した。それまでの無機質な作品から、具体的なイメージを持ったものに大きく変化する。例えばこの展覧会では「犬」や「へび」をテーマとする造形物にチャレンジしている。この作品群では造形のおもしろさを追求するだけでなく、実物に近い節（連結部分）にこだわり、自然なかたちで動かすことを追求しているのだ。同時に金属の塊として作品が強調され、その存在感が今まで以上に増している。こうした動く作品に類したものとして、日本の金工の歴史の中では、鉄や銅そして銀などを使って龍やへび、魚などを写実的に作り、体や手足などを実物の生き物のようにリアルに動かせるようにした置物がある。それらは自在置物と呼ばれ、明治時代から昭和初期にかけて海外に輸出され、大変好評をばくし現在も欧米に多く残っている。その歴史は古く、いつ頃から作られるようになったかは明らかではないが、1700年代初めの江戸時代には制作されていたようである。そしてその制作者の代表的な人物として、甲冑師の一派で有名な明珍姓の工人たちが上げられる。渡部の作品では動かすことが出来るほかに、一部を組み替えることによりさまざまな形に変化し、犬のイメージがまったく別のものに置き換わるものもある。つまり造形の変換性があり、それは現代の自在置物ともいえるだろう。

## 「もう一つの作品」

渡部の仕事でもう一つ重要なものづくりの世界がある。彼の日常のなりわいの仕事は、別注の茶道具や特殊な金具などがあるが、その中でも特に我々の眼にあまりふれることのないものがある。それは'80年代中頃から'90年代末までに増えてきた、全国の数多くの寺社の特殊な荘厳金具の制作である。その代表的なものが、1985年から87年にかけて制作された金閣寺の銅製の飾り金具だ。それらはすべて現場の工房で制作することになっており、その資料も残すことは出来ない。完成後も関係者だけが間近に見ることの出来る仕事である。渡部にとって、このものづくりも「もう一つの作品」として重要な位置を占める。それは、同時に自己の制作に生かせる貴重な体験と



なっている。そのことは、このものづくりが集中する時期と、彼の代表的な大規模作品の制作時期が重なり合うことからわかる。

### 「試練と新境地」

このように渡部の作品は次々と展開し、とどまること無く常に新しい世界を切り開いていった。だがしかし、突如災難が彼を襲う。1999年10月、工房を兼ねた自宅から出火、漏電であった。それまで制作してきた作品と資料、そして大切にしてきた機械、工具もすべて失う。作品においても、なりわいの仕事においても順風満帆の時期だっただけに、その精神的ショックは相当なものであった。精神状態は一進一退の状態が続き、そこから抜け出すにはかなりの時間を要した。しかし彼を支援するものづくりの友人たちによって再起を願う展覧会が開かれ、それが大きな契機となり、渡部のものづくりの精神回路に再びスイッチが入った。すべてゼロからの出発であったが、道具や素材の金属にふれることで徐々によみがえってきた。

2009年、あの火災から10年、渡部は60歳の節目の年を迎えた。6月には12年ぶりの個展が開催された。その代表作「カプセルはう、た、え、る (KP0812)」(図5)は、縦横それぞれ190センチ、高さ約150センチのピラミッド型の作品である。その造形の主要素は、線材で作られた重なり合う立方体と、中心部に取り付けられた金属の塊である。200を超える立方体は黄銅の線材で作られ、10段ほど組み上げられている。作品は組み方によって、さまざまな形に変化する。金属の塊は表面が岩のように荒々しく面取りがされており、これは実はカプセルを収納する一番外側の容器である。(図6)中には銅製のドラム形をした容器が収められている。さらにその容器の中には、銀製の3本のカプセルが上下の金具によって固定されている。新作はこのように今までの作品イメージを一新した、実にシンプルな作品となっている。60歳にして完全復帰を果た

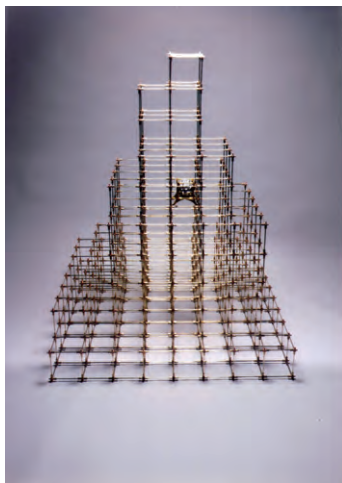


図5

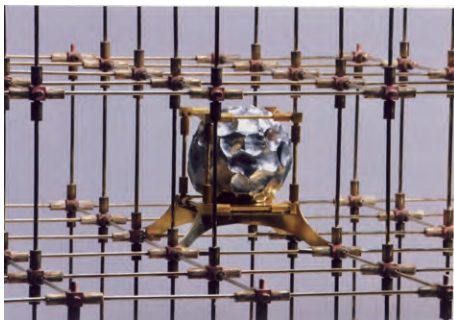


図6

した、新境地の作品といえるだろう。彼が最も大切にしている、純粋なものづくりの精神を象徴するカプセルは、頑丈な容器に包まれ明快な造形となって生かされている。

今まで見てきた渡部の造形は、我々の推測や予想をはるかに超えた造形世界に到達しているように思える。それは彼の技術力が造形の世界を超えており、彼の真っすぐに純粋なものづくりへの精神が、予想を超えた造形を可能にしているのである。この境地においては、われわれ他者が口を挟む余地はまったくない。これは彼が、若い頃から「芸術の世界は、個人の世界の追及である」という哲学を貫いてきた結果でもある。

## 参考文献

「ART and/or CRAFT 飾るの現在 USA & JAPAN 展」カタログ 北陸放送株式会社 1982年

「CONTEMPORARY JEWELLERY 今日のジュエリー 世界の動向」カタログ 京都国立近代美術館 1984年

藤 慶之「美を創る」京都新聞夕刊 1993年2月17日

「自在置物——本物のように自由に動かせる蛇や昆虫——」カタログ 東京国立博物館 2008年

## 「赤い夾竹桃」

### 第30回創画展出品

“Red Oleander”

- 30th Soga-Ten Entry -

上野 富二郎

Fujiro UENO

教授（日本画）

去年の夏に、立派な株立ちの、しかもちょうど花の盛りの夾竹桃に出会った。花の色は濃く深い赤、青みを少し帯びて沈んだ調子が印象的であった。葉は柳に似ていて、大きさがその三倍くらいあり、厚みを伴う強く几帳面な感じのする形である。緑青を焼いたような黒みがかった重たい緑、光線の具合によっては鮮やかな群緑（青緑）にも見える葉色である。花の色と葉の色との強烈な色彩対比を見たとき、この夾竹桃を作品にしていくのはかなり大変であろうとそのときは思った。夏の暑いころでもあり、日中の写生に困難も感じ、何日間かを眺めて過ごした。

その日は、ある思いに引っぱられるように、朝早くに写生道具一式を背負って夾竹桃のところへいった。七年ほど前に亡くなった親しくしていた友人が、もうずいぶん前のことになるのであるが、確か白い夾竹桃の絵を創画展に出品していたのを思い出していた。彼とは美大時代にも同じクラスに学び、卒業後も創画会（当時は新制作日本画部）をともに主たる発表の場にしていたこともあり、互いの出展作品が気になる間柄であったと思う。その親友が白い夾竹桃を150号に描いて発表していたのを思い



作品名：赤い夾竹桃

制作年：2009年

寸法：227.0×181.0

素材：麻紙、岩絵具

展覧会：創画展

展覧会場：東京都美術館・  
京都市美術館・  
愛知県美術館ギャラリー

出したことが今回の「赤い夾竹桃」の制作に踏み出す最初の一步のきっかけではあったが、作品の内容や方向性がはっきりしていったのは、写生をしているときに、一瞬の閃きのように、(その友人は暑い夏の日に逝ったのであったが) その暑い夏の日の記憶が蘇り、今、目の前にある夾竹桃の花は草叢を流れてきたゆるやかな風に幽かに揺れて、花がやがて風車<sup>かざぐるま</sup>になってカラカラと廻った、いや、廻ったように見えたときであった。五枚の花びらは、一枚一枚が同じ向きに少しねじれていて、風を受ければ廻りそうな形になっている。

白い夾竹桃を描いた友人が亡くなって何年後だったか、やはり夏の暑い日に、私の個展や創画展の仕事をいつもきちんとして見て下さった方が亡くなった。参列者が故人との最後の別れのために静かに進んでいく列に従い、白い花に包まれた亡骸に合掌し「さよなら」と言ったのだが、涙が涙を誘うように止まらずしかたがなかった。釣りの師匠でもあった氏の釣りの話をされるときのうれしそうな笑顔が浮かんで、目の前の土色の顔と重なって嗚咽が止まらなかった。これ以上命の留まりようがないであろうと思われる程に瘦け落ちた頬と、眼窩の深く暗い窪みが、ある凄みをもって私を捉えた。命を繋ぐあらゆる因(よすが)が全て使い果たされ消えてなくなるまで、命を全うしたことで穿たれた二つの窪みが、むしろ晴れやかに或る達成感すら感じられる顔の様子に見えたのは不思議であった。病は容赦もなく命を奪うのではなく、簡単には逝かせてくれないという試練を突きつけるのか。そこまで生ききった氏の終焉の形が私を捉え、感動の涙が止まらなかったのだと思う。花窩は眼窩であり、沈み込むような深い赤の花色は、炎が燃え尽きようとするときの必死の輝き、全てを搾り切って命を達成しようとした人の表現の色である。

そして、再び、暑い夏の日々の別れの話なのである。二年ほど前のその先輩の死は、私にとっては突然の知らせであった。あとで聞いた話では、一年間かもう少しの間、体調がとても悪かったということであり、たしかにその間は、先輩の創画展への出品がなかったことを思い出した。告別式に参列させていただいた。美術学校に勤務されていたので、教え子たちだと思われる着慣れない喪服姿のひとかたまりの若い画学生たちが、泣き腫らした目で祭壇の方を見やったり、うつむいて咽ぶ姿が印象に残った。先輩は、教え子たちに慕われていたのにちがいない。彼が体調を悪くする数年前だったと思うが、思わず「うまいな」と嫉妬さえ覚えるほどの、そして大人の絵を、個展で発表されていたのを覚えている。イタリアの風景であった。描きたい絵を全部描いて逝った人であったと思う。そして、孤独を守って逝ってしまった。

Kさんは夏であったかどうかは覚えていないが、もうずいぶん前に亡くなった。絵を描くことにとっても真剣で、死ぬほど一生懸命で、そして悩みぬいて、若くして死んだ。命をかけて描いていたのである。釣りが好きでそのためにわざわざ琵琶湖が近いところへ引越すほどであったのだが、何かにつけて反骨の気風が強く、日がな一日絵に向かっている自分に反発して釣りに出かけていたのかもしれない。一先ず命を存えて、そしてまた絵を描けばよいなどという安易さを自分には許さなかったのであ

ろうか。

私のまわりの、もう逝ってしまった画家たちは、みんな急ぐように懸命に、そしてずっと遠くを見つめているような絵をたくさん描いている。

夾竹桃は夏に咲く。普通はピンクとか白なのであるが、私が出会ったのは違っていた。密に茂った葉は濃い茶緑系だが、焼き緑青に見えるところや鮮やかな緑青色を感じさせる瞬間もあったりする。烈しいようで沈んだようにも見える少し明るい目の洋紅といえる花の色との対比が強烈で、恐ろしい。写生をしながら、一瞬、友人や先輩の死が過つたのだ。花の赤が血を連想させるとか、茎を切ると乳液状の汁が出て、それが有毒であるということと繋げて死をイメージしたのでは全くなく、写生をしていて、赤い花が風車になって、カラカラと廻ったように見えた。私の中では風車はなぜか賽の河原であり、黙々と石を積む淋しい子どものいる風景であり、そこにカラカラと風車がゆるく廻っているのである。夾竹桃の花が風車に見えて、友の生き急いで逝つた無言の「さよなら」が聞こえたような気がした。一旦そんな思いでいっぱいになってしまうと、冷静に花を見ることができなかつたのであろう。スケッチに力が入り過ぎてすぐに疲れてしまい、写生がうまく続かなかつた。日を改めて、夾竹桃そのものをしっかりとデッサンする写生にもどして、続けた。

写生を一通り終えて制作に入ってから、「赤い風車」のイメージが残って、夾竹桃そのものを絵にしなればいけないと思いつつも、冷静に絵を描いていなかったように思う。燃え尽きるように生き急いで逝つた友人たちの「さよなら」が真紅の風車と重なって、画面処理をひどく迷わせた。いつも同じような迷いや失敗をしているにもかかわらず、同じことで壁におつかってジタバタしている。つまり樹とか草とか、花とかあるいは裸婦とかをモチーフにしながらか絵を描き進めていく段階で、その絵の背景にある人生の哲学や命の思想といったようなものについて、評論家諸氏がいつもそんな言葉をたくみに言うものであるから、絵を描く方もついその気にさせられて、芸術作品にしなればと熱に浮かされたようになってもがいてしまう。私はあまりしっかりした絵描きではないから、簡単にそういうところへ落ちてしまう。目の前のモチーフとしっかり向き合つて、今の何十倍も何百倍も量においても質においてもデッサンをして、何かを突き抜けたと実感できるところまで辿り着きたいと思うのであるが、まだまだそのような境地には遠い。今回の夾竹桃も、デッサン不足から来る画面の処理のもたつきをごまかすために、苦し紛れに人間とか命とか、そして芸術性がどうか、絵をしっかり描けば自ずと滲み出てくるはずのものを始めから説明しようとするから、もうてんで絵になってこないのではないかと。少し大げさな言い回しになってしまったが、要するに画面上にあるのは線であり、形であり色彩であつて、従つて造形表現をしていく上での決して多くはない要素が、それでもそれらが組み合わせられて無限ともいえるほどに広く深く複雑な造形が可能になってくるのだと思う。絵とはあくまで造形表現であつて、造哲学、造思想、造人生などではない。

しかしここで少し自分を離れて、時代と共に変化していく絵画観から考えてみると、

私がかかわっている絵画観はもう古いのかもしれない。(ただ、古いからもうだめであるとか、新しければ何でもよいという議論にはうんざりなのであるが。)私が美術の勉強を始めた昭和30年代の頃、私が直接指導を受けた身近な作家たちから学んだのは、こういう言い方が当たっているかどうか、自信はないのであるが、表現主義的な表現の手法を、岩絵具による日本画的表現に解釈し直したやり方、個性を前面に出して、デッサンを深く追求して制作に結び付けていく、そういう風な空気であった。その頃から半世紀近く、絵画の世界も当然動いていく訳で、作家たちのそれぞれの絵のスタイルが変化していったのは当然である。一方、絵を勉強し始めたばかりのその頃の私の中に染み込んだ絵画観は、よい意味でも悪い意味でも強くこびりついたままである。勉強を続けながら少しずつ成長してきたと言えるかどうか分からないが、世の中の動きを自分なりに気かけながら発表をしてきたつもりであるが、しかしおそらく傍目には、私の絵は殆ど変わっていないと思う。最近では、周防灘の海や魚やそしてなんでもない日常の身近なものを、画壇とは無縁の生き方の中で、自分には厳しく描き続けた洋画家S・Mさんの仕事に強くひかれている。大正2年生まれこの作家は、鍛え抜かれたメチエを詩情豊かに駆使して、「理屈抜きの絵」を描き続けて平成16年に永眠された。91歳であった。私の今の憧れは、新しい古いではない。理屈抜きで絵になっている絵、そういう絵を描きたいと思っている。

「赤い夾竹桃」は、絵としても、表現内容においても、未完成である。発表した時点ではもちろん精いっぱい仕事であるのだが、少し時間をおいて振りかえってみると、いろいろ不十分どころが見えてくる。花の赤と葉の緑の強烈な対比をねらったのであるが、赤と緑がまともにぶつかってしまって画面が軽く安っぽくなってしまった。葉の緑をもっと黒みがかかった落ち着いたものにしないではいけなだろうし、そんな中にも彩度の高い緑青系の緑を効果的に配して花の赤を意識した色の響き合いを考えなければいけなかったのだ。

画面左上に白の夾竹桃を少し配置したことについては、単に構図上の変化を求めていることに留まらず、赤と緑の現世に対して、死後の西方をイメージしたのが動機ではあるが、これは少しこじつけに過ぎた。純粹に構図上の都合であったとしておくほうが、健全である。最も気になっているのは画面の下辺に散り落ちている花の色なのであるが、これは全くもって失敗で、今すぐにでも直したい。ここは、殆ど黒に近いグレーがかかった赤がよいのではないか。こう見てくると、この絵の完成度は七割くらいということになるのだろうか。七割では、失敗作といわれても仕方がない。描き直さなければいけない。ただ実際には、一度出品した絵に手を入れることはなかなか難しく、やってもうまいかなかったことが多い。中途半端な手直しは、かえって作品を壊してしまう。ここで、最近強く関心を持っていることがある。それは「完成度」の問題である。未完成の作品から受ける、未完成であるがゆえに感じることのできる魅力というものがある。一方、完成度の非常に高い作品からは概してなぜかある種の「押し付け」のような、窮屈な印象を持ってしまう。清々しい解放感とでもいえばよ

いのか、何か近い親しみが感じられて楽しい気持ちになってくるような絵にしたいと思う。私の今回の絵が、そういう未完成の魅力を持っているとは、お世辞にも言えないが、どの道、絵が100%完成することなどは自分にはあり得ないことと思っているし、あまり気落ちすることもないだろう。画家が皆そうであるかどうかは知らないが、「完成度を上げる」ことの正体は、案外、人の目を意識して、知らず知らずのうちに絵面を整えることに集中して、テクニックのすごさをアピールしてしまっていたということになっていないか。テクニックの獲得が悪いというのでは決してない。技術は、あるに越したことはない。テクニックが出しゃばって、ほんとうに描きたいことを押し退けてはいないかと言うことである。これを見分けるのは、難しい。描いた本人が一番よく分かっているはずであるが、それも怪しい。

再び、「赤い爽竹桃」を振り返って、この作品が造形的にも内容的にもまだまだ不十分であることは先刻承知のこととして、自己弁護といわれても仕方がないが、いい歳をしながら下手な絵を描いて、「テクニックが先行しなかっただけでもよしとしなければいけない」などといっていたら、大方の叱責を頂くことになるに違いない。文章の乱れについては、お許しを頂きたい。乱れた文章は、作家としての私自身の深層心理の乱れであることをご推察いただければ、この悪文にも役割があったのかもしれない。

次の制作では白い絵を描こうと思う。白の木槿（むくげ）をモチーフにして、逝ってしまった友人や先輩がその瞬間見ていたにちがいない「白い風景」を描いてみたい。いつになるかわからない。

# 特別研究助成 成果報告



## 千速 敏男 (人間学講座 准教授)

研究・制作テーマ：

**英語圏での視覚文化研究 (Visual Culture Studies) における教科書ならびにそれに準ずる図書 (introductions, readers and anthologies) に関する文献学的な基礎研究**

美的価値に根ざす造形活動ならびに造形作品、すなわち芸術を研究の対象としてきた美学・美術史学は、今日の高度情報化社会における広範かつ多様な造形活動に対応し、新たな発展をとげた。そのひとつが、近年、英語圏でとくに隆盛になってきた「視覚文化研究 (Visual Culture Studies)」である。この視覚文化研究においては、美的価値がもはや特権的な位置を占めることはなく、政治的、経済的、宗教的、倫理的、教育的、社会的、民族的……といった多種多様な価値が等しく扱われ、研究の対象となり、豊かな成果をあげている。

こうした視覚文化研究という考え方は、かつて本学において共同研究がおこなわれた「造形による知的営みとしての『造形知』」という考え方とも重なるものといえよう。また、筆者は、2003年3月、「第8回ファカルティ・デヴェロップメント・フォーラム」(大学コンソーシアム京都主催)において「造形による知的営みとしての『造形知』と学び」について発表し、その発表において、高度情報化社会に対応した新たな科目「ヴィジュアル・リテラシー」を提案した。

これらをふまえ、今回の研究では、英語圏での視覚文化研究の領域と隣接する領域における教科書や、それに準ずる図書を幅広く収集し、その研究動向を確認した。さらに、新たな科目「ヴィジュアル・リテラシー」を本学において開講する際しての基本的なコンセプトも構想することもできた。

その後、アート・ドキュメンテーション学会よりシンポジウム「物語るアート・ドキュメンテーション」(2008年6月7日(土)、京都国際マンガミュージアム)のパネリストとして招かれたこともあり、今回の研究成果をふまえ、「物語る美術作品のドキュメンテーション：一西洋美術史研究者の立場から」と題して発表した。また、その内容を発展させ、本誌に論文「現代美術の物語性とそのドキュメンテーション」を掲載したので、あわせて参照されたい。

今回の研究では、シンポジウムへの招聘があったこともあり、後半は「ドキュメンテーション」の問題を中心に扱ったが、今後は、視覚文化研究においてもっとも重要なコンセプトのひとつである“intervisuality”の問題についても論究していきたい。

## 今井 祝雄 (造形美術科 教授)

研究・制作テーマ：

書籍「進行形アート講座——湖西のキャンパスで」の編集、執筆、出版

昨年秋、「美術新潮流——今、アートが熱い——」という5回の連続講座が滋賀県の湖南市立甲西図書館で開かれた。講師の一人として私が担当した3回目は「美大——アーティスト養成現場より——」と題され、チラシには「美大の授業って何をしてるの？」というコピーがあった。私たちが異分野の大学についてよく知らないように、外から見る芸術系大学の中身も一般に知られていないのである。

さて、今日の芸術文化、とりわけ現代美術をとりまく状況は、表現の形式や方法、素材はもとよりその思考も限りなくひろがっている。そうしたなか、創造のモチベーションを発見し、表現力を育む美術の教育現場において、さまざまな取り組みが行なわれている。

県下で唯一の芸術系大学である本学では、開学当初から制作・発表の場を大学・美術館などの施設に限らず学外に飛び出し、これまでキャンパス周辺の里山や琵琶湖畔でのフィールドワークなど、地域社会に根ざしたアート、デザインの実践的教育をすすめてきた。学内では通常授業のほか、各分野の有名・無名を問わない現在進行形のアーティストや研究者を随時ゲストに迎え、数々のワークショップや講演会をはじめ、芸術と社会について視野を広げるシンポジウムなどが開かれている。

私に関ったものも少なくないが、その都度DVDに収録するもしまいっ放しになっていたそれらの記録をもとに、近年キャンパスを訪れた国内・海外の美術家やコンテンポラリーダンス、現代俳句の専門家たちが学生らに語ったライブなメッセージを、



湖西の教育現場から届けたいという思いから、一部、本学の特別研究助成を得て、2008年「進行形アート講座 ― 湖西のキャンパスから」と題し上梓した。(\*)

改まった芸術論でなく、それぞれのライブな語りと数々の作品から、アートの楽しさと社会とのかかわりや美術大学の活動の一端を、多くの人たちに感じ取ってもらえればと思った次第である。

現在、学内でのさまざまな講演会やシンポジウムの一部は本学ホームページ「SEIAN TV」で視聴できるが、以前、そうした記録を採録した「アート・トーク」という冊子があったことを本書出版に際し思い出した。

\*編：今井祝雄、発行：樹花舎、ブックデザイン：熊澤正人+緒方忍

## 磯野 英生 (デザイン科 教授)

---

研究・制作テーマ：

琵琶湖に生える「ヨシを使った灯りの展覧会」を琵琶湖ヨシ環境事業共同組合に協力し開催する。滋賀県下の小・中学校、高等学校、及び大学が参加する予定で、本学の学生の制作したものを展示するとともに、参加する小学校の学童の制作指導も学生が行う。滋賀県における環境問題をヨシの造形物を制作することを通して学び、また本学の社会に対する教育的貢献と教育的交流も意図している。

成安造形大学住環境デザインクラスにおける造形教育の柱のひとつとして、〈素材の可能性を追求する〉ということ、私自身は掲げてきた。また、〈地域の特性を生かす〉ことにも努めてきたつもりである。

この10年余、琵琶湖に生えるヨシを素材として、学生の実習課題や課外活動のなかで、オブジェや照明器具、ディスプレイや舞台装置などの制作をおこない、その造形的可能性を追求してきた。

それはまた、近年しきりに語られるエコロジーやサステヴィナブル・デヴェロプメント（持続可能な発展）という課題に対する答えのひとつにもなっていると自負している。

さて、今回の試みは、これまで立神、佐久川、山本非常勤講師&ティーチング・アシスタントとともに行ってきた10年の造形的試みで得たヨシの特性についての理解の深まりや造形的手法や細部の納まりの習得などをもとに、それをさらに社会的に展開しようというものである。

具体的には、滋賀県下の小学校や中学校に、上記の教員や学生達と出向き、生徒達

に、琵琶湖の生態系におけるヨシの重要性と役割について講義し、その後ヨシの照明器具の制作をおこなってもらおうというものであった。

これに先行して2006年から、安土町在住の葭留を経営する竹田勝博氏を中心とし、地元の有志や行政に携わる人々や湖東地域の小、中、高等学校の先生達が集まり、「ヨシ灯り展」開催のため議論が重ねられてきた。その会合に参加していた教員有志の勤務する学校とその主旨の賛同してくれた学校が、今回のわれわれの試みに快く協力してくれた。

制作指導をおこなう日が学校側の要望として夏期休暇中ではなく授業内でというものであったため、日程の調整に苦慮したが、学生達の協力もあって、無事成し遂げることができた。

参加校は、近江八幡市立島小学校、東近江市立市原小学校、安土町立老蘇小学校、東近江市立能登川北小学校、安土町立安土中学校の5校で、また『西堀栄三郎記念探検の殿堂』を中心に活動する「探検クラブ」の児童も参加し、計6カ所でワークショップを催し、ヨシの照明器具の制作指導をおこなった。

この活動のフィナーレは、安土町で催された「ヨシ灯り展」であった。ワークショップに参加した児童や中学生や大学生が作品を出展し、250点を越える作品が水



1 『西堀栄三郎記念探検の殿堂』内講堂で行われた「探検クラブ」の小学生の作品発表風景



2 西の湖に設けられた会場の風景。小学生から大学生まで、250点を越える作品が展示された。



3 〈県知事賞〉を獲得した本学住環境デザインクラス4年生グループ、梅村、玉木、市田、兼城、加川、山本6名の共同作品。ヨシを6角形に組み、二重螺旋に組み上げている。

辺に展示された。

最後に、この「ヨシ灯り展」に、成安造形大学の学生も出展し、その内2チームが「県知事賞」「琵琶湖ヨシ環境事業協同組合賞（3等賞）」を受賞したことを伝えておきたい。

## 木村 至宏（学長／人間学講座 教授）

---

研究・制作テーマ：

### 「近江の峠 その歴史と文化」

特別研究助成による研究の成果をサンライズ出版から『近江の峠道』として出版した。以下、その概要を報告する。

近江は、周囲を山に囲まれた盆地である。そして地形的に東日本と西日本を結ぶ接点にあたる位置を占めている。

そのため近江は、日本を代表する東海道、東山道（のちの中山道）をはじめとする主要な道が通る交通の要所にあっていた。

その条件を背景に近江には、隣国の伊勢（三重県）、伊賀（三重県）、越前（福井県）、若狭（福井県）、美濃（岐阜県）、山城（京都府）と接し、それらに通じる多くの峠道が古代から発達していた。峠は古くから河川と同様に県境や地域の境界を区別する機能を有していたのである。そして、峠道には頂上を基点に上り下りがあるために橋、森などと同じく、大きな目印として往来する人々の認識の中に存在してきた。

近江には、現在およそ五十を数える峠があるが、本書ではそのうち特徴のある三十八の峠道を取りあげた。

峠道の存在によって早くから人々の往来や、物資の流通が行なわれてきた。

本書では峠道への案内だけでなく、その峠が近江においてどのような役割を果たしてきたか、また、地域の歴史と文化の形成にどのようにかかわってきたかに焦点をあてた。

近江の峠道には、おおまかにいえば三つの特徴があげられる。一つは日本の中心的街道の通る東海道の逢坂峠（大津市）、鈴鹿峠（甲賀市）や中山道の不破峠（岐阜県関ヶ原町）など。第二は近江における主要街道と位置づけられる街道における北国街道の柘ノ木峠（余呉町）、塩津街道の深坂峠（西浅井町）、若狭街道の水坂峠（高島市）などがある。

そして第三には第一、第二に比べて比較的小規模な地域と地域を結ぶ峠道で、近江の峠道でこの範疇に入る峠道が最も多い。これは近江の主要街道から派生した間道（脇道、近道）的役割をもった道の峠で、地域の人々の営みのなかで重要は機能を果

たしてきた峠といえるだろう。

たとえば、仰木峠は大津市上仰木から峠を越えて、京都市左京区大原と通じ合っている。

この峠は江戸時代から物資の交流など生活上、両集落の結び付きは濃密であった。そのほか三重県伊賀市と滋賀県甲賀市の御斎峠や、大津市と京都市を結ぶ途中峠などがある。

また、西国三十三所観音霊場を結ぶ小関峠、岩間峠などの峠道もある。いずれにしても近江の峠道は、近江の歴史と文化の構築の主要な要因の一つである。

## 大野 俊明 (造形美術科 教授)

研究・制作テーマ：

**本学所蔵の円山応挙筆「寒山拾得図」屏風の復元模写完成の披露と合わせて、日本画クラス卒業生による屏風作品の選抜展「発言する屏風たち」展の開催**

成安造形大学では、江戸時代中期に活躍した絵師、円山応挙の描いた「寒山拾得図」屏風を所蔵しています。応挙37歳の時に描いた水墨画で中国、唐時代の伝説の僧侶を題材にしています。しかし、後の時代の補修の際に応挙以外の手による加筆が見受けられるほか、現状の傷みもともなうため、応挙の描いた元の表現に戻す復元模写を学生とともに試みることになりました。参加学生は日本画を学ぶ二年生、三年生、四年生の15名となり、2年半の歳月をかけて完成しました。その披露を兼ねて日本画クラスでは、平成19年12月1日～12月7日の会期で、京都芸術センター2階大広間を会場に「発言する屏風たち」展を開催しました。内容は、完成した復元模写作品を中心に、日本画クラスの卒業生15名の選抜作品と教員3名による屏風作品の展示となりました。



## 田辺 由子 (造形美術科 准教授)

研究・制作テーマ：

### 地域住民を対象とした体験型企画の実施

2007年秋、近江八幡市旧市街で開催されたBIWAKO ビエンナーレ2007は、現在は空家となっている町家や酒蔵などを会場に展覧会やワークショップ、パフォーマンスなど50日間に渡って繰り広げられた地元密着型のイベントである。今回一作家として個人的に関わる経緯で、ごく普通の学生が自然な形で地元住民と交流する場を設けたいとの思いを強くし、学生達による公開リレー制作を企画した。元は材木商であった築100年の町家の一室を使い、場の力を借りながら来場者をも巻き込みながら制作を行うことで、今は住む人のいないこの空間に、かつての賑わいを取り戻す試みである。

### 作品コンセプト

楊枝はどの家庭にもありながら、普段気にもとめられず、使い捨てにされる空気のような存在である。その多様な道具としての可能性に注目し、長期使用に挑戦したのが「よーじ手芸プロジェクト」の発端の過去の作品「よーじ編み」。今回はさらにその使用法を拡大し、だれにでもできる「よーじ刺繍」の公開リレー制作を行う。会場には学生スタッフを1人常駐させ、50日間、ともに作業することで地域の人達との交流をはかる。古い町家の醸し出す豊かな空間と時間のなかで、日々形を変えて行く「よーじ刺繍」の予測できない行方を楽しむ作品である。

※よーじ刺繍とは楊枝を針代わりにした刺繍である。通常の布では楊枝が通らないので、ベースには手作りの柔らかめのフェルトを使用し、リサイクル毛糸を楊枝の窪みに巻き付けて刺繍する。



## 来場者の反応

BIWAKO ビエンナーレそのものが、地域に開かれた展覧会（近江八幡市民は無料）であり、ふだん美術展に馴染みのない一般の家族連れなどが多く、このプロジェクトもそのような子供達に手芸に慣れ親しんでもらうことをも目的としたものであった。針を使わないので小さな子供にさせても安心との声もあり、リピーターも多く母子で楽しんでもらった。美術に興味のある若者達も男女を問わず熱心に取り組んでくれた。刺繍をすでに美術の一表現方法と捉えているのであろう。多くの刺繍に触発され、落書き感覚で自らの存在を残しているようにも見うけられた。最終日に遠方から来たリピーターの若者は6時間にも渡って黙々と制作を続けて行った。興味深いのは、制作に直接携わらない来場者（多くは大人の男性）とも自然に会話が生まれたことである。展覧会というハレの場に、制作というケの日常を持ち込んだことによって、あるいは、「よーじ刺繍」というある種の滑稽さがコミュニケーションを助けたことも、このプロジェクトの成果としたい。





制作スタッフ 今村 紘子 亀井麻里 北川明寿香 公庄 梓 久保 遥  
高橋紀子 武田梨沙 田中麻央 西村有貴 沼田育美  
久本里美 松岡民恵 山元麻衣 山口まなみ

写真撮影 野澤克之

## 田積 司朗 (デザイン科 教授)

研究・制作テーマ：

### 笑顔 — コミュニケーションは笑顔から

「笑いは無言のコミュニケーション。ユーモアと笑いには、人種や性別や年代を超えた温かい結びの響きがある。2004年より3年間、2年生のデザイン演習課題で『顔=フェイス』のメカニズムと機能性を講義し、顔の表情を紙立体造形に作成。その記録写真と学生レポートを生かして、一冊の本にまとめたいと企画。」  
(特別研究助成金申請書類より)

田積先生は平成19年度に特別研究助成金の支給を申請され、受理されました。平成20年3月に、特別研究助成の成果として、『笑顔 — コミュニケーションは笑顔から』を上梓されました。そして先生は、平成20年9月5日にお亡くなりになりました。合掌。

(紀要編集委員会)



## 真下 武久 (デザイン科 講師)

研究・制作テーマ：

### グラフィックデザイナーが直観的に扱える汎用キー入力インターフェイス『PICFACE』の開発

本研究では、専門的な工学知識を持たないグラフィックデザイナーや芸術家、学生が、本来持っている表現力やアイデアを直観的にインターフェイスデザインへ反映させることができる汎用入力装置『PICFACE』の開発を行いました。

『PICFACE』は、タッチセンサ型の汎用キーボード入力インターフェイスで、8つの金メッキ端子が基板の両面に配置されており、端子に導電体を直接密着させる事によって、導電体そのものがタッチセンサの端末となるように設計されています。『PICFACE』は導電性インクによる印刷物と組み合わせる事で、タッチセンサ電極のデザインをグラフィックデザインの延長として行える事を目標としており、現在は印刷された導電体を端子に確実に密着させる方法としてネジ止めを採用しています。また、『PICFACE』はUSB 機器として開発しており、コンピュータに標準 HID デバイス (キーボード) として認識されるため、Windows/Macintosh/Linux などオペレーティングシステムに依存せずに利用できます。端子に触れると、キーボードの1～8を押した状態と同等の効果を得られるので、キーボード入力を受け付ける多くのソフトウェア (Flash、QuickTime、Excel) などで、コンテンツに合わせた直観的なインターフェイスを制作可能にさせます。平成20年度では、デバイスの開発と同時にいくつかの導電材料に関する実験と調査を行いました。現時点でデザイナーなどが容易に利用できる導電性



のある画材は、鉛筆／墨汁／カーボンブラック（シルクスクリーン用インキ）／銀粉を混ぜた塗料などが上げられ、主に金属か炭素成分のある画材が対応します。また銀／金の箔押し印刷は一定の導電性があり、箔押し印刷技術で電極をデザインすることで、タッチセンサ端子のある印刷物を制作できる事が、アインズ株式会社のサンプルのご協力によりわかっています。また、グラフィックデザイン以外の電子技術及びナノテクノロジーの分野においては、PET を利用した透明導電インクや、ナノレベルの導電性インクジェットプリンタで電子回路をプリントする技術なども発表されていますが、デザイナーが直接紙に印刷できるもので、実用化されているものはなく、民生用インクジェットプリンタで利用できる機能性インキの開発などが今後の課題となります。

## 長尾 浩幸（造形美術科 准教授）

---

研究・制作テーマ：

**2007年10月、東京の新しい会場において開催された展覧会「Shangri-La, Chandelier シャングリラ・シャンデリア」に本学教員、研究生、OB らが出品参加した。ここでは企画監修を担当したが、作品、テキスト、関東の美術大学へのトークショーなど、そこで取り組んで行った内容をまとめた記録集を制作したい。**

2007年10月、東京・アートコンプレックスホールギャラリーにおいて開催された展覧会「Shangri-La, Chandelier シャングリラ・シャンデリア」の企画監修を行いました。この展覧会は様々なもののイメージが流通し、情報が溢れた現代の視覚社会において、いまだ絵画表現を求めて新しい解釈を生み出そうとする6人の作家による絵画・版画・写真・映像など47点を取り上げたものです。

出品者は本学洋画クラスの授業や版画実習を担当している非常勤講師、TA の他、研究生や洋画クラスのOB によって構成されています。彼らは、これまでも絵画・版画分野の中で研究し、作家として活動しています。同時に、今回のテーマに沿って選出された作家達ですが、この企画内容に賛同し、研究者として積極的にこの展覧会の実現に携わりました。

会期中には、トークショーを開催し、各作家が自作について解説、質疑応答が行われました。会場には一般の方々のほか、武蔵野美術大学、東京造形大学、女子美術大学から多数の学生や教員も参加し、有意義な意見交換が行われました。

主催者側のご好意により、大きな会場をご提供いただきましたが、限られた予算での開催という条件によって企画者、出品者も展覧会のために協賛金を募るなどの努力

も行いました。今回、執筆には秋庭史典氏、翻訳にはつかもとやすこ氏のご協力を頂戴しました。作品発表の機会だけではなく、これまでの制作・研究成果を記録集にまとめることは大きな意義がありました。そのうえで、美術館・図書館・美術系大学・美術関係の方々に配布することで、我々の研究内容や教育活動を広く紹介できたことと思います。



## 記

会 期 2007年10月1日（月）～10月27日（土）  
主 催 The Artcomplex Center of Tokyo  
会 場 The Artcomplex Center of Tokyo、The Artcomplex Hall Gallery  
協 賛 neutron 都スクリーン株式会社 画箋堂 株式会社不二家商事（順不同）  
出品作家 大崎のぶゆき 岡田裕樹 北野裕之 衣川泰典 馬場晋作 藤井俊治  
企 画 長尾浩幸  
執 筆 秋庭史典（美学・名古屋大学）  
翻 訳 つかもとやすこ（美術家）  
写真撮影 北野裕之  
デザイン 衣川泰典  
特別研究助成 成安造形大学  
印 刷 株式会社グラフィック  
記録集部数 A5 44p 500部  
編集・発行 シャングリラ・シャンデリア実行委員会 2008年7月26日

## 小田 隆（デザイン科 講師） 小西 省吾（共同研究者 みなくち子どもの森自然館）

研究・制作テーマ：

**滋賀多賀町の古琵琶湖層群（約180万年前）から発見されたアケボノゾウの復元の再検討と復元画の制作。アートとサイエンスのコラボレーション。**

アケボノゾウ *Stegodon aurorae* は約200万年前から100万年前の間、日本に生息していた長鼻類の一種である。日本の固有種と考えられており、滋賀県多賀町からもっとも保存状態の良い化石が発見されている。かつて琵琶湖湖畔を悠然と闊歩していた

アケボノゾウの姿を思い描き、平成20年度成安造形大学特別研究助成金の交付を受けて、小西の科学的監修のもと、小田が生態環境復元画『アケボノゾウの群れ』を制作した。



一般に、古脊椎動物の復元において、骨格はもっとも重要な要素である。本復元画で対象としたアケボノゾウ多賀標本では、過去に小西が監修した復元骨格が存在するが、小西自身がその後いくつかの問題点を指摘しており、今回、実際の標本を観察しながら復元骨格の再検討から始めることとなった。胸椎の横突起と肋骨の関節を見直したことから、肩関節の位置が明確になり、さらに骨盤の傾きを修正した結果、従来考えられていたプロポーションとは違うアケボノゾウの姿が現れた。

骨格の復元の次のプロセスは、筋組織の復元である。骨格から推測される筋肉の付着部を手がかりに、現生のゾウの解剖図を参考に描いていく。これらの準備が整って初めて復元画の制作を始めることができる。背景を描くための植物や堆積環境の資料も、数多く準備する必要があった。

構図を決定するまでにたくさんのラフスケッチを作り、ある程度決まったところで、原画の1/2サイズの紙と鉛筆による詳細なエスキースを制作した。

最終的な原画は、木枠に張ったキャンバスにアクリル絵の具で描かれている。サイズは112×194cm (P120号)で、3頭のアケボノゾウがゆっくりとメタセコイアの木を歩く姿を表現した。うっそうとした森のような背景になっているが、ゾウの姿をより明瞭に浮かび上がらせるための演出で、実際にこのような密度でメタセコイアが群生していたかどうかは不明である。

制作は3名の研究生とともに行い、制作期間は約3週間であった。ちょうど春休みだったこともあり、ほとんどの時間を制作に集中することができた。また、制作はC棟1階のギャラリースペースにおいて公開で行われ、学生の見学や、その場での質疑応答なども活発であった。

本作品は現時点で、もっとも科学的に正確なアケボノゾウの復元画である。しかし、新たな発見によってその姿が変わっていく可能性は常にある。もし、可能であるなら、更新された情報に基づいた最新の復元を、今後も研究対象として描いていきたいと考えている。

研究・制作テーマ：

## デザイン学生・美術学生・デザイン研究者の共同制作による障がい児のための教材開発 — 障がい児福祉に関する制作活動のデザイン教育にもたらす効果の考察を中心に —

本研究の根本的なテーマは、障がい児福祉の多様な可能性を芸術系大学の教育の取り組みの中にも探ることにある。今回は、報告者の担当する障がい児福祉を考える授業に参加した学生諸氏とともに、重度の知的障がい児のための教材を開発するというプロジェクトに取り組んだ。

担当者と参加学生は、滋賀県立北大津養護学校・小学部の最重度の知的障がい児のためのクラスを8ヶ月間に渡って訪ね、こどもたちのデザイン・クライアントとしての特性を探るための交流活動を行った。交流活動を終えた私たちは、資料分析に取り組み、子どもたちの世界観にとって、他者の顔の表情を中心とした視覚情報と、ふれあいを中心とした運動的な触覚情報が重要な役割を果たしていることを見出した。そしてこの帰結から、子どもたち自身もキャラクターとして登場し、子どもたちがよく知っている風景が背景となる、身体的なスケールを伴った、ある種の屏風型の絵本の制作を、今回の取り組みのソリューションとして導き出した。

具体的には、屏風型絵本の本体となる背景部分を、マジックテープに対応できる布地で6面、制作し、12人の子どもたちのキャラクターは軽いスチレンボードで制作し、裏にマジックテープを張った。また、架空の生き物を4体、デザインし、それぞれをスチレンボードによる平面キャラクターと、ぬいぐるみとしての立体キャラクターとして制作した。デザインの全体計画は、いわば巨大なエプロンシアターと考えてもらえばよいであろう。養護学校の教室で先生方が、子どもたちや不思議な生き物のキャラクターを、背景としての絵本の中で縦横無尽に活動させながら、即興的にお話を語ってもらうことが、私たちのねらいである。

私たちは、完成した屏風型絵本を平成21年9月8日に、研究にご協力いただいた、滋賀県立北大津養護学校・小学部に贈呈した。

最後に、本研究の成果発表の一覧を記す。

平成20年10月26日 国際学会発表 “Significance of social welfare activities for design education - On exchange between intellectually challenged children and design students -” 6<sup>th</sup> ICDHS 2008 Osaka (International Conference of Design History and Studies) 大阪大学中ノ島キャンパス (本発表の原稿は、同国際学会の予稿集、“Proceedings of the 6<sup>th</sup> International Conference of Design History and Studies -

Another Name for Design Words for Creation” 大阪大学コミュニケーション・デザイン・センター刊に掲載されている。)

平成21年6月2日から6日 展覧会「大きな絵本のプロジェクト 島先京一研究室の福祉と造形の取り組み」成安造形大学ギャラリー アートサイト



平成21年7月11、12日 学会パネル発表「大きな絵本のプロジェクト 知的障がい児のための教材開発の試み」意匠学会第50回大会 大阪大学豊中キャンパス

平成21年8月19日 国際学会発表 “Large Illustrated Screen Books – A Design Project of Teaching Materials for Severe Intellectually Disabled Children by Art Students and Design Researcher –” Art and Welfare International Conference 2009 Yokohama 慶応義塾大学日吉キャンパス (本発表は、慶応義塾大学教養教育センターから上梓される同国際学会の報告書に所収される予定である。)



平成21年12月12日 公開講座「障がい児福祉に関するデザイン教育のあり方」成安造形大学附属芸術文化交流センター公開講座：アートの力2009 成安造形大学

平成22年3月 学術論文 “On Recognition of Continuity between Disabled and Average People, and its Significance for Design Education” (本誌)

なお最後になりましたが、本研究にご協力いただいた、滋賀県立北大津養護学校の先生方にお礼を申し上げる次第です。また、ともにプロジェクトに取り組んでくれた学生諸氏にも感謝の意を記します。

## 田中 真一郎 (デザイン科 准教授)

研究・制作テーマ：

- ①特定非営利活動法人大津祭曳山連盟公式キャラクター「ちま吉」のキャラクターデザイン研究開発と同デザインの応用展開の研究。
- ②キャラクターデザインが地域活性化につながる可能性を研究。
- ③新しい教育・研究方法と本学の特色ある産官学連携のあり方を研究。

ここでは活動の主旨と概要を述べる。詳細については別稿を参照されたい。

約四百年の歴史を持ち、天津市や滋賀県にとって貴重な文化資産・観光資源でもある大津祭であるが、残念ながらその認知度は思いのほか低い。本活動は、キャラクターを核にした告知活動を主旨とし、祭を主催する曳山町のアイデンティティー復興と、県内外への周知、ならびに祭への集客を目的としている。

大津祭では、毎年三万余束の「厄除け粽」が、曳山巡行の折見物客に向けて振る舞われる。客はそれを持ち帰り家々の玄関先に飾り一年間の厄除けを祈るのである。客は自分のひいきの曳山の粽を得ようと、辻々でのからくり所望で盛況な喝采をおくる。曳山衆はそれに応え、粽をまき、さらに威勢よくお囃子を奏でる。祭の場では粽まきが曳山衆と客との一体感と高揚感を生んでいるのである。

特定非営利活動法人大津祭曳山連盟公式キャラクター「ちま吉」は、この大津の町の家々に飾られている粽に精気が宿り、それが集まって生まれた「粽の精霊」という設定。

「粽」は、曳山と客をつなぐコミュニケーションツールとして大津祭を象徴する特別な存在であるが、「ちま吉」のデザインは、それを巧みに人格（キャラクター）化することで、人々の「心をつなぐデザイン」に具現化している。

そして、祭で惜し気もなく粽を振る舞う豪胆さは、現在も各曳山町に共通するこだわりであり、誇りでもある。これを可視化・具象化することで、町衆の「アイデンティティーのデザイン」にも成功しているのだ。

キャラクターを使用した告知方法により、小中学生を中心とする若年層とその保護者層への訴求を狙った。これらの世帯は大津祭をはじめ伝統文化への接点が非常に希薄である。彼らが「ちま吉」というキャラクターを契機に地元の大津祭の存在を知り、体験的に宵宮の優美さや本祭の曳山巡行の晴れやかさに共感することから、地域の将来を担う子供世代の郷土愛を育み、伝統文化の継承者としての自覚を促す。これは、



[www.chimakichi.com](http://www.chimakichi.com)



「ちま吉」を通し若年層の精神的拠り所の獲得と、ひいては大津祭の永続的継承に寄与するものと考え。つまり、「ちま吉」は、明治から戦後にかけて失われていった社会基盤を再構築する試みでもあるのだ。

また、美術系大学の社会的使命でもある地域貢献のあり方を模索する本活動の意義も大きい。「ちま吉」関連の各アイテムは学生らの発案に端を発しているモノが多く、造形物を展開する中で、生きた実践教育としての効果を發揮している。学生たちは大津在住の若年層同様に次世代を担っている。多くの学生は、卒業後大津から離れるが、卒業後に住まうその地での伝統文化の中から、新たな価値を再発見するための有効な方法論を体得させることができた。

○キャラクターデザイン開発：

成安造形大学 イラストレーションクラス4年生（当時） 錫切佑季

○07、08、09年度グッズデザイン開発：

成安造形大学 イラストレーションクラス、ビデオ・放送クラス、CG・アニメーションクラス学生 20名

○デザイン監修：

成安造形大学 デザイン科准教授 田中真一郎

○知的財産権関連環境整備：

成安造形大学附属芸術文化交流センター課長 竜田和男

○共同開発者：

大津祭ちま吉協議会（特定非営利活動法人大津祭曳山連盟、大津商工会議所、成安造形大学）

岸田 保 (デザイン科 准教授)

研究・制作テーマ：

描写力向上のための複数光源の色差と立体形状認識能力の研究

美術教育では基礎描写力向上のための訓練として鉛筆や木炭によるデッサンを行う。通常、デッサン室では窓からの自然光と天井の蛍光灯照明がおもな光源になる。この2種類の光源は分光組成が異なるため色が異なって見え、また光源の位置も違う。この光源色の微妙な差異と光源の方向を意識できればモチーフを立体的に把握することが容易になる。加えて光源以外の壁や床などからの拡散反射光の色を意識できればさらに立体を把握する手助けになる。

本研究では石膏像にさまざまな異なる色の光を2方向から当て、被験者による主観評価を行い、モチーフの立体形状に対する認識能力と光源の色との関係を分析する。

実験方法は暗室に光源の色を自由に変えることができる2つのLED照明装置と石膏像を図1のように配置する。

石膏像に向かって左上側の主光源は白色(図2のA点において反射光値で輝度  $Y = 12\text{cd}/\text{m}^2$ 、 $xy$  色度  $x = .2690$ 、 $y = .2590$ )で固定し、右側の副光源の色だけを変化させる。

右側の副光源色は以下の90サンプル用意した。(計測値は図2のB点において反射光を測定)

- ・白色光…12サンプル(輝度を5～120 $\text{cd}/\text{m}^2$ で変化)
- ・レッド色光…39サンプル(輝度を10～70 $\text{cd}/\text{m}^2$ で10 $\text{cd}/\text{m}^2$ 刻みに変化、 $xy$ 色度をレッド方向に.0000～.1200の間で最大6段階に変化)
- ・シアン色光…39サンプル(輝度を10～70 $\text{cd}/\text{m}^2$ で10 $\text{cd}/\text{m}^2$ 刻みに変化、 $xy$ 色度をシアン方向に.0000～.1200の間で最大6段階に変化)

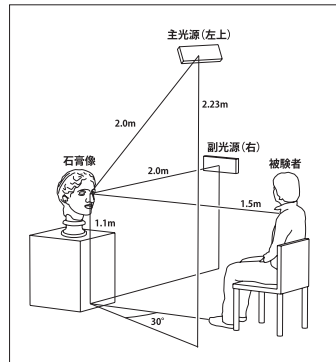


図1：実験装置の概略図



図2：石膏像

被験者は石膏像正面より1.5mの位置に座り、提示される90

サンプルの光源色の組み合わせを見て、以下の3つの質問に5段階で解答する。

1. 全体の立体感があるかどうか？
2. 細部の立体感があるかどうか？
3. デッサンがしやすそうかどうか？

評価は21～24歳の成人10人（男性5人、女性5人）の学生を対象に実施した。

白色光のサンプルの分析では図3のグラフのとおり、左上主光源に対して右側副光源の輝度が低く（暗く）なればなるほど3つの評価が上がっている。つまり輝度差があればあるほど立体形状が把握しやすくなる。ただし「3. デッサンのしやすさ」評価において輝度差が $-115\text{cd}/\text{m}^2$ では評価が下がる。これは暗くなりすぎれば立体形状が逆に把握しにくくなるためと考えられる。

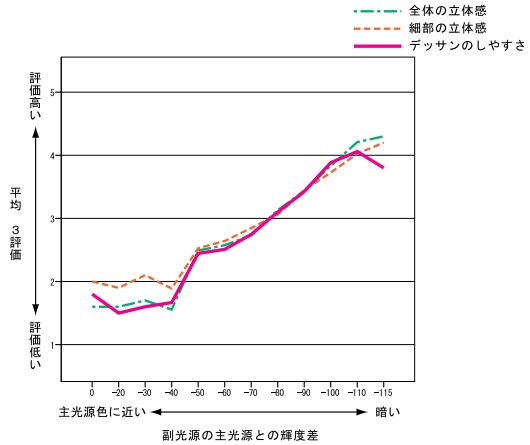


図3：輝度差と3評価平均の関係

輝度とxy色度を変化させたサンプルでの「3. デッサンのしやすさ」評価の分析では図4のグラフのとおりxy色度差にあまり関係なく輝度が低く（暗く）なればなるほどデッサンがしやすそうになることが分かる。さらに詳しくみてみると輝度差が $-110\text{cd}/\text{m}^2$ では色度差が.0300～.0400の範囲で評価が高くなる。

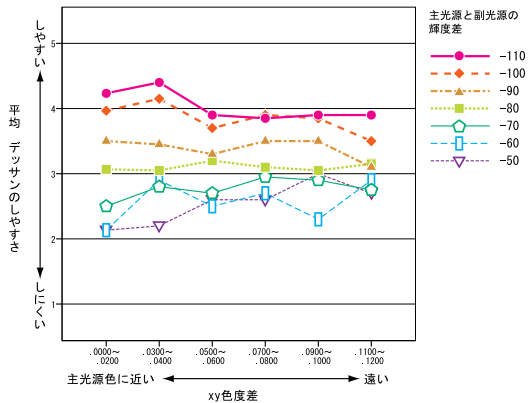


図4：輝度差ごとのxy色度差とデッサンのしやすさ平均の関係

立体形状を把握する要因として輝度差が重要であることに加え、光源に少し色が付いている方がよりデッサンがしやすそうになることが分かる。

このことは光源以外の壁や床などからの少し色が付いている拡散反射光を認識できれば立体形状を把握する能力が上がることを示唆している。次回の実験では実際の環境に近い光源色で評価を行い細かく分析する。

## 永江 弘之 (デザイン科 准教授) 小田 隆 (デザイン科 講師)

研究・制作テーマ：

### 人体表現における美術解剖学的アプローチの実践

あらゆる表現において人間を題材にすることは、もっとも自然なことである。人間を抜きに芸術表現を語ることは出来ない。美術の領域に特化しても、モチーフの中心には常に「人体」があった。

人体はモチーフとして見たとき、非常に複雑で、正確に描くことが難しいものの一つであるが、昨今の美術大学では人体を描く機会が減ってきているのが現状である。これは大きな問題であり、芸術表現全体の質を下げていくことにつながると考えられる。人体描写は古典的表現の中だけに生きているものではなく、漫画、イラストレーション、アニメーションといった現代のメディアにおいても、人体を描けることが必須であり、デジタル表現であっても、人体の構造を理解し描写できることは大きな武器になる。

一般的なトレーニングとしては、ヌードモデルのクロッキーやデッサンを行い、定期的に枚数を重ねることが重要である。また、常にヌードモデルを描ける環境があることが理想的である。しかし、ただ枚数を多く描くだけでは、人体の表層を繰り返しなぞるだけになってしまい、表現も型にはまったものになる危険性がある。

そこで美術解剖学的アプローチが必要となってくる。美術解剖学は人体の構造を理解する助けとなり、人体表現をより豊かにする可能性を持っている。観察によって表層から得られる情報と、内部にある骨格や筋肉の構造が一致すると、立体的に空間的に人体をとらえることができるようになる。ただし、教科書的に骨格や筋肉の名称や形を覚えるだけでは、人体の構造を理解することは出来ない。特に解剖図の多くは遺体をもとに作成されているので、生きている人間のもつ動きを伝え



ることは苦手である。また、人体には個体差、性差があるため、手元の資料と目の前にある肉体の特徴が一致することはまれである。



こういった従来の美術解剖学の問題点を解決するため、成安造形大学人体表現研究室では美術モデル Hiro 氏の協力のもと、実技をベースにした実践的な美術解剖学の講義を行い、着実な成果を上げつつある。Hiro 氏は美術解剖学に精通した美術モデルで、自分の肉体を使って全身の筋肉をコントロールし、動きとともに解説をすることができる。実際に



ポーズをとりながら見せてくれる筋肉が形作るレリーフは、姿勢の変化によって刻一刻と、その形を変えていく。そこには書物から得られる知識だけでは、とても追いつけないだけの情報量が存在する。そして実際に見ること、触ってみるものの意義は大きく、収縮した筋肉、弛緩した筋肉の特徴を、手の感覚で覚えることは何ものにも代え難い経験となる。

これまで日本の美術大学では、座学が中心の美術解剖学の講義は行われてきたが、実技をともなった講義はほとんどなかった。現在の試みは、まだ発展途上の手法であり、研究の余地は大きく残されているが、人体表現の発展の一助になれるよう、さらに研鑽を積み上げていきたいと考えている。

## 笹岡 敬 (造形美術科 准教授)

研究・制作テーマ：

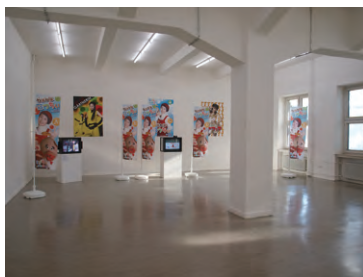
### 2008年に企画した「J-POP, G-POP 展」のカタログ出版

ドイツ／ドルトムントのキュンストラーハウスと大阪の CAS を結ぶ国際交流展が 2008年に開催された。

本展はキュンストラーハウス ドルトムントの Reinhild Kuhn (ラインヒルト・クーン) と特定非営利活動法人キャズの笹岡敬によって企画され、日本からは5名のアーティスト、ドイツからは7名のアーティストが参加し、8月29日～10月5日にキュンストラーハウスにて開催。その後同メンバーで大阪の海岸通ギャラリー・CASOにて10月29日～11月16日で開催された。

また本展はアーティスト・イン・レジデンス形式で行われ、日本のアーティストはドルトムントに約1ヶ月滞在制作。ドイツのアーティストも大阪に約1ヶ月滞在制作

し、成安造形大学ギャラリー アートサイトでも10月15日～24日まで開催された。現在カタログを制作中であり、10年3月に出版が予定されている。ページ数おおよそ100ページで、作品のドキュメンテーションと各作家の滞在記録によって構成される。特別研究助成はその本文と翻訳部分について助成されている。



飯田淑乃「Gärtnerin」「ねばねばなっつい」  
他

本展は、我々の日常化している事象を作品化しようとしている作家を集めたものである。情報やイコノロジー、テクノロジーは現代の我々の生活にとって重要且つ日常的なテーマであるが、それらを自覚的に捉えようとしているアーティストを一同に展示することは我々の生活を内省的に捉える契機となる。ドイツからも現代のポピュラリズムをモチーフとした作家が選ばれた。それは今日の両国の文化のあり方を比較するうえで好機である。また両国のアーティストがお互いの異文化を、アーティスト・イン・レジデンスを通して経験し、自らの作品を相対化することは、今後の両国の文化の相互理解にも寄与することと信じている。



笹岡 敬「Reflex2008」

参加作家は以下の通りである。

Reinhild Kuhn (ラインヒルト・クーン)、Patrick Borchers (パトリック・ボワシェ)、Martin Brand (マルティン・ブランド)、Julian Faulhaber (ユリアン・ファウルハーバー)、Rona Rangsch (ロナ・ランクシュ)、Esther Rutenfranz (エステール・ルーテンフランツ)、Ulrike Stockhaus (ウルリケ・ストックハウス)、有佐祐樹、飯田淑乃、笹岡敬、疋田淳喜、舟田亜耶子

主催：キュンストラーハウス ドルトムント／特定非営利活動法人キャズ

後援：海岸通ギャラリー CASO

助成：国際交流基金、IFA、シュパーカッセ・ドルトムント銀行、ドルトムント市文化局

協力／特別研究助成：成安造形大学

## 編集後記

成安造形大学紀要 第1号をここに刊行いたします。

大学にとって、テキストベースの研究成果の公開という業務は、最も地味ではありますが、しかし決して軽視してはならない、大学が社会に対して果たすべき最も基本的な責務の一つであります。本誌は、本学教員による研究論文15本、特別研究助成成果報告15本を掲載しています。これらの研究成果が、何らかの形で地域社会をはじめとする、様々な世界に対して貢献できることがあれば、編集子としてこれ以上の喜びはありません。

(Chepito)

## 成安造形大学紀要 第1号

### Journal of Seian University of Art and Design No. 1

---

発行日：2010年3月16日

Date of Issue: 16 March 2010

発行者：学校法人京都成安学園 成安造形大学 附属芸術文化交流センター  
〒520-0248 滋賀県大津市仰木の里東4-3-1  
電話：077-574-2111（代表）

Publisher: Kyoto Seian Gakuen, Seian University of Art and Design, Center  
for Arts  
4-3-1, Oginosato-Higashi, Otsu-City, Shiga-pref, zip 520-0248, Japan  
Tel: +81-77-574-2111

編集：紀要編集委員会（座長 島先京一）

Editor: Committee for Editing (Editor in Chief: Kyoichi SHIMASAKI)

印刷・製本・デザイン：株式会社 北斗プリント社  
Print, Design: Hokuto Print Co., Ltd.

---

© Seian University of Art and Design 2010  
ISSN 1884-7919