

博士学位論文

内容の要旨及び審査結果

令和5年度

京都芸術大学大学院

芸術研究科

課程博士

学位記番号	学位の種類	氏名	論文題目
甲 第 87 号	博士(芸術)	SHU, Boya (舒 博雅/ ジョ ハクガ)	都市空間の形成過程に見る建築家の関与について ーゴットフリート・ゼムパーのドレスデンとウィ ーンでの仕事を中心にー
甲 第 88 号	博士(芸術)	高田 久恵	日本画における空間性についてー制作論的ー考 察ー
甲 第 89 号	博士(芸術)	MAHZOUN, Maryam (マハズーン マリヤム)	アニメーション制作における文化的側面の研究ー創 造、発信そして受容の視点からー
甲 第 90 号	博士(芸術)	小山 龍介	文化遺産を活用した地域活性化に関する研究ー日 本遺産事業の課題と可能性ー

氏名 SHU, Boya (舒 博雅/ジョ ハクガ)
学位の種類 博士 (芸術)
学位記番号 甲 87 第号
学位授与の日付 令和 5 年 3 月 15 日
学位授与の要件 学則第 36 条第 1 項該当 (課程博士)
学位論文題目 都市空間の形成過程に見る建築家の関与について
ーゴットフリート・ゼムパーのドレスデンとウィーンでの仕事を中心にー
審査委員 主査: 岸 和郎 大学院芸術研究科特別教授
副査: 石田潤一郎 武庫川女子大学建築学部景観建築学科教授
副査: 杉山真魚 岐阜大学教育学部家政教育講座准教授
副査: 近藤康子 京都橋大学現代ビジネス学部都市環境デザイン学科准教授

内容の要旨

19 世紀のヨーロッパでは、商工業の発展により都市の人口集中が激化し、その結果、都市の空間構造や生活様式にも大きな変動が起こった。こうした背景の中で、市街地における過密化の解消、市壁の撤去と跡地の有効利用、市域の拡大や広場の設置など、都市空間の整備が盛んに行われていた。この時期に建設された都市空間は、その後 1 世紀以上にわたり、経済、政治、市民の日常的な生活を支えるばかりでなく、以降の都市計画の基盤をなすものとして注目され、19 世紀末から 20 世紀初頭にかけての体系的な都市理論の確立に多大な影響を与えたことでも知られる。

本論文は、19 世紀の都市空間のなかでも特に重要な構成要素たる広場に着目し、その生成過程において建築家がどのような役割を果たしたのか考察することを試みるものである。考察に際し、当時のヨーロッパの都市計画において主要な役割を果たしたとされるドイツ人建築家ゴットフリート・ゼムパー (Gottfried Semper, 1803-1879) を取り上げ、彼が手掛けた都市計画として、未完のものも含めて以下の 6 つを分析した。

- ・ドレスデン宮廷劇場広場 [1837-1847 年計画と 1869 年劇場再計画を含む] (2 章)
- ・ウィーンホーフブルク宮殿広場 [1869-1871 年計画、1871-1913 年一部実施] (3 章)
- ・ハンブルグにおける都心の再構築計画 [1842 年計画] (4 章)
- ・ロンドンにおける官庁街の拡大計画 [1857 年計画] (4 章)
- ・チューリッヒにおける新市街地の拡大計画 [1858 年計画] (4 章)
- ・ミュンヘンにおけるヴァーグナー祝祭劇場広場計画 [1865-1867 年計画] (4 章)

以下に、各章の概要を記す。

まず第 1 章では、本論文全体の対象、目的、意義、方法と構成を提示した。そして各章には、それぞれの目的と意義を考察する。

第 2 章では、ドレスデン宮廷劇場広場を取り上げた。本敷地は、16 世紀に要塞の城壁拡張に伴い創出された新たなスペースに、マーカス・コンラート・ディーツェ (Marcus Conrad Dietze, 1658-1704)、マッティウス・ダニエル・ペッペルマン (Matthäus Daniel

Pöppelmann,1662-1736)、ザカリアス・ロンゲルーン (Zacharias Longuelune,1669-1748)、ガエターノ・キアヴェリ (Gaetano Chiaveri,1689-1770)、フランソワ・デ・カビリーズ・エルダー (François de Cuvilliers der Ältere,1695-1768)、そしてゼムパーという様々な建築家や芸術家たちが重層的に設計を行った結果として生成されてきたものである。本章では彼らの計画案を軸という観点から通覧し、ゼムパーの計画案が、既存の建物群やゼムパー以前の建築家たちの意図を引き受けつつも、そこに 19 世紀の都市空間に求められていた広場の新たなあり方を重ね合わせ、とりわけ都市への開き方を模索するものであったことを指摘した。

続く第 3 章では、ウィーンホーフブルク宮殿広場について考察した。この広場は、リングシュトラッセの計画により案出された新たな敷地に、カール・ハゼナウアー (Karl Hasenauer 1833-1894) とゼムパーとの共同設計によって生成されたものである。本章では、両者の計画案についてそれぞれ比較分析し、特にゼムパーがハゼナウアーの案から大きく改変したと思われる 3 点 (広場を取り囲む建築、広場と大通りとの関係、広場の軸線) について論述した。また、ゼムパーの案により広場が軸線に従属した体系的空間として新たに創出されたことについても指摘している。

第 4 章では、ハンブルク、ロンドン、チューリッヒ、ミュンヘンにおける未完の都市計画案についてそれぞれ分析した。これらの計画案については、資料が極めて少なく、また先行研究において既に詳細な整理分類がなされたものであるが、本章では第 2、3 章で考察してきたゼムパーの計画案の特徴を多角的観点から補完するものとして取り上げている。その結果、ゼムパーによる広場の計画においては、特に軸線の検討に重きが置かれていることや、軸線の方向性として川や湖への展望、道路の配置、建築のファサードなどが重視されていることが明らかとなった。ゼムパーにおける未完の都市計画案は、地区全体を再編成し、既存の建物を引き受けつつ、新たな都市の軸と中心を見つけ、市街地と湖を結ぶリンクを検討するものであったことを指摘した。

結論では、各章で得られた知見をまとめ、ゼムパーによる都市空間への提案と、その実現による変遷について総括した。各論の主題を論じる際に同時に明らかする 3 つの観点からゼムパーに対して背景となる外観は建築のあり方、軸線や大通りの配置から生まれる秩序は都市空間への理念、建築と都市空間の考え方がリンクしていることを論述した。彼の計画は、大規模で壮麗な建物と街区をおくバロッキ的特色をもつものであり、17-18 世紀以来のバロック都市計画の基本的手法が、19 世紀の都市空間にも影響を与えていたことが理解される。一方で、それぞれのゼムパーの計画について、その空間的特質が異なることを確認し、建築家の都市計画への関与における、都市景観を強く意識した計画配慮や、都市的性格を持たせようとする意図を見出した。こうした議論を踏まえ、19 世紀の都市空間の形成過程について総括し、建築家が都市空間と関わることの意義を考察した。

Summary in English

The Involvement of Architects in the Formation of Urban Space

—Focusing on Gottfried Semper's work in Dresden and Vienna—

In Europe in the 19th century, the development of industry and commerce intensified the concentration of urban population, resulting in proactive development of urban space such as elimination of crowdedness in city centers, demolition of city walls, effective use of old sites, expansion of urban areas and establishment of squares. The urban space built during this period not only supported the economy, politics and citizens' daily life for more than a century, but also attracted much attention as the basis of later urban planning, with significant impact on the establishment of systematic urban theories during the period from the end of the 19th century to the beginning of the 20th century.

This paper focuses on squares which are a particularly important component of urban space in the 19th century, with an attempt to probe into the role/functions of architects in their creation. German architect Gottfried Semper was studied by analyzing the planning schemes of the following six cities, including some unfinished ones.

1. Dresden Theater Square [including the planning scheme 1837-1847 and the re-planning scheme 1869] (Chapter 2).
2. Vienna Hofburg Square [the planning 1869-1871, partially implemented from 1871 to 1913] (Chapter 3).
3. Hamburg City Center Reconstruction Plan [the planning 1842] (Chapter 4).
4. London Government Office Building Expansion Plan [the planning 1857] (Chapter 4).
5. Expansion plan for the new city center of Zurich [the planning 1858] (Chapter 4).
6. Munich Wagnerian Festival Theater Square Planning [the planning 1865-1867] (Chapter 4).

The following are summaries of individual chapters.

Chapter 1 presents the overall subject, purpose, significance, methodology, and structure of this thesis. Each chapter then considers its respective objectives and significance.

Chapter 2 discusses the Dresden Theater Square. This square was a new space after expansion of the fortress walls in the 16th century. It is the result of multi-design by a number of architects and artists including Marcus Conrad Dietze (1658-1704), Matthäus Daniel Pöppelmann (1662-1736), Zacharias Longuelun (1669-1748), Gaetano Chiaveri (1689-1770), François de Cuviliés der Îtère (1695-1768) and Semper. In this chapter, their planning schemes are examined from the perspective of axis, with the conclusion that Semper's planning scheme was based on existing buildings and the design intentions of previous architects. At the same time, it has a significant resonance with the square

pursued in the ideal of urban space in the 19th century, especially in terms of exploring a more open square for the city.

Chapter 3 gives a discussion of the Square of Hofburg Palace in Vienna. This square was jointly designed and built by Karl Hasenauer and Semper based on the Ring Road planning scheme. In this chapter, comparative analysis is conducted for their planning schemes, with special focus on Semper's major modification to Hasenauer's scheme which covered the buildings around the square, the relationship between the square and the main street, and the axis of the square. It is also pointed out in this chapter that Semper's proposal built the square into a brand-new system space that belongs to the main axis.

Chapter 4 analyzes the unfinished urban planning schemes of Hamburg, London, Zurich and Munich, respectively. Although the information on these plannings is relatively limited and had been sorted and classified in detail in previous studies, key analysis has been made in this chapter from multiple angles as a supplement to the characteristics of Semper's planning discussed in Chapters Two and Three. It can be clarified that Semper's square planning specifically emphasized the consideration of the axis and highlighted the role of the river and lake landscape, road layout and building facade in guiding the direction of the axis.

The conclusion part is a summary of the research results of each chapter, which includes Semper's suggestions for urban space and the changes they had brought about. His planning, including the planning of large and magnificent buildings and city blocks, carried Baroque characteristics. It can be understood that Baroque's urban planning methods in the 17th and 18th centuries had influenced the urban space of the 19th century. On the other hand, we also discovered the unique spatial characteristics of each planning of Semper, as well as the architect's profound consideration of the urban landscape and the vision of integrating the unique characteristics of cities in urban planning. On the basis of these discussions, shaping process of urban space in the 19th century was summarized, followed by the discussion of the significance of architects' participation in urban spatial planning.

審査結果概要

「建築の四要素」など建築論で知られた 19 世紀ドイツの建築家、ゴットフリート・ゼムパーの都市計画案の分析をしたものであり、ドレスデン・ウィーンなどの実現別だけでなく、計画案に終わったものも対象とした論文である。ロンドンにおける極座標系の街路計画、ミュンヘンにおける劇場配置を鍵とする都市への斜方向の導入など同時代の他の都市空間の生成を想起させる例もあり、建築と都市空間の重層性を読み取ろうとした興味深い論文である。

試験結果概要

論文はゼムパーの都市計画の分析を通じて都市空間の歴史的重層性、作品では法隆寺、大谷石採掘場跡地などの再編計画を通じて、建築空間の重層性を対象として制作してきた。審査会での質疑も充実し、論文、作品共に将来的な展開の可能性も見ることができた。

総合所見

論文、作品共に都市空間と建築の歴史的重層性を主題とし、研究、制作共に将来への発展の可能性を充分に感じさせるものである。論文はこれからのゼムパー研究の基礎資料としても意味のあるものでもある。結論として学位を授与するに値すると判断する。

氏名 高田 久恵 (タカダ ヒサエ)
学位の種類 博士 (芸術)
学位記番号 甲 第 88 号
学位授与の日付 令和 5 年 3 月 15 日
学位授与の要件 学則第 36 条第 1 項該当 (課程博士)
学位論文題目 日本画における空間性について—制作論的一考察—
審査委員 主査：上村 博 通信教育部大学院芸術研究科教授
副査：山田 伸 美術工芸学科教授
副査：並木誠士 京都工芸繊維大学特定教授、同大学美術工芸資料館館長
副査：後藤結美子 京都市京セラ美術館学芸員

内容の要旨

本研究は日本画における空間性について、主に近代に制作された日本画作品を参考に絵画空間の造形的特質を理解し、一人の日本画制作者の立場から制作論的考察を行う。

本稿で指す絵画の空間性とは、鑑賞している際に体験する独特な感覚、言い換えるならば、鑑賞者が自己時間軸を往来する、或いは交信するような感覚がもたらされる画面の特性を意味する。

美術館に展示されている作品のキャプションや、展覧会図録などに書かれている日本画作品の解説文は、「叙情的な」「情緒豊かな」「深遠な」など、視覚的な印象や、作品の雰囲気を感じ傷める言葉を使って書かれていることが多い。実際に展示会場という現場で、自身の眼で、肌で経験すると、なるほど納得させられる共感性の高い言葉である。そして、そういった作品から日常生活では忘れがちな、美しいものを美しいと思う感性を思い出し、自覚する鑑賞者も少なくないだろう。

このように、何らかの趣を感じた作品について語る際、絵画を体験した当人の感性に寄った語彙でかつ、鑑賞者の解釈に余地を残すような言い回しをする傾向がある。

こうした言葉で言い表される傾向としては、個人の感性に訴えかける感動の方が、形や色などの造形的な印象よりも重要だとみなされていることが関係しているかも知れない。

作品解説が、主観的な感想のように書かれているのは、例えるなら、絶景と呼ばれる自然の景色を眼にした時に、事物の外見や要素自体を賛美するのではなく、その瞬間の感動や興奮という当事者の心の状態を言い表そうとすることと似ている。

作品を説明する際に「叙情的な」「深遠な」といった言葉が用いられるのは、詩を詠んだ後の余韻に浸っている様子や、作品を鑑賞した後に感慨深く思い巡らす状況になぞらえて心情を言い表そうとするが故のことなのかも知れない。

その他に感傷的な言葉が用いられる要因として、鑑賞者自身の内面に深く結びついてしまった感覚でかつ、個人的な体験である為に具体的な内容を例にして語りにくい事が考えられる。絵画は三次元の物象を借り、奥行き表現等、空間描写を手段にして描かれるが、鑑賞者もまた描かれた対象物を三次元に存在する何かしらの物に置換して理解しようとする。

つまり、人は人生における様々な経験から、描かれている物の形や色を手掛かりにして、目の前にある作品との共通項を見つけようとする。

絵画を読み解く際は絵に描かれているモチーフを物質的あるいは物理的に理解しようとする
こと以外に、記憶という形はないが確固たる事実として脳に記録されている感覚や感情に置き
換えて解釈する場合もある。

フランスの哲学者であり写真について研究していたロラン・バルトの『明るい部屋』にみる「温
室の写真」がその解釈に近いだろう。

作品と対峙した時に体験する、三次元の立体空間のような奥行き感とは違った、精神的、思想
的な深み、あるいは過去から現在までを往来するような時の重なりを感じる瞬間は確かにある。
実際に鑑賞している身体の位置は変わらずに、作品画面に吸い込まれていくような没入感や、
まるで絵の中を動き回っているような浮遊感も、余韻や余情を感じる画面と言ってしまうとそれ
れまでだが、確かに誰にでも経験される感覚であるだろう。

そして、そのような絵画の空間性が生まれた要因として、明治時代に入り急激な西洋化が進ん
だことが考えられる。西洋絵画の表現を学び、取り入れつつも、それに対抗する形で東洋の芸
術に見られる特徴が強調されてきた。

岡倉天心は東洋と西洋を比較して、芸術における両者の特徴の違いを述べている。

その中でも、背景描写の省略など、暗示的に描く方法について主張している。何も描かれてい
ない部分、「余白」が重要だとする考えは、天心の門下生である横山大観や菱田春草にも影響
を与えている。このような「余白」に対する認識は、京都で活躍した日本画家の竹内栖鳳も意
識していた事である。

では、このような近代日本画家たちが生み出した表現を考慮した上で、現代における絵画制
作にはどのようなことが期待されるのだろうか。

液晶で見る映像や画像の方が、わかりやすく身近でかつ刺激がある。最近では実物の絵画作品
も、インターネットを通じた画像データとして見る事ができることから、作品を生で鑑賞せず
とも、液晶画面を眺めるだけで満足してしまう人も少なくないだろう。こうした事例からも、
じっくりと絵画を鑑賞し思い耽る絵画体験の時間を持つことは現代人にとって滅多にない機
会となっていることが想像できる。

しかし、だからこそ液晶画面からは得られない、有機的で奥ゆかしい画面は追い求められるべ
きではないだろうか。

絵画はその形態から、建築や彫刻といった立体作品とは異なる、二次元の平面作品として扱わ
れてきたが、現代ではデジタル作品とは違う、より物質的な画面として、平面性の再考を進め
るべきではないだろうか。筆者は、西洋絵画との対比において日本画の平面性が強調されてき
た事についても、見直しを図ることが必要だと考える。

本稿の第1章、第2章では、日本近代に活躍した画家が残した言葉を辿り、作品と照らし合わ
せて見ることで、制作上「余白」が重要な位置を占めていた事について深く理解していきたい
と思う。

それを踏まえ、有機的で奥ゆかしい絵画特有の画面を実践する前段階として第3章では、近代

日本画家の作品表現にて乏しかった、画材が持つ物質性という特性がもたらす効果に焦点を当て、「軽くて深い」空間性が何を指すのか、その言葉の意味について定義付けを行う。方法として、「軽い」「深い」の対義語や近い意味を持つ言葉を取り上げ、各語彙同士の間を構造的に捉えることで、画面の多層性、重層性がいかんして成立するのか明確にする。

その結果「軽い」「深い」表現を用いる上で重要となるのは、画材が持つ物質性を加味しながら、その物質性をどれだけ抑えて扱えるかということではないか導き出された。

主に色彩によって重厚感を感じさせない仕掛けが「軽い」表現であり、そして、画材が持つ物質性を利用して絵画世界へと誘い、最終的に鑑賞者の精神性と結びつくような表現を「深い」表現であるとする。

そして、この二つの表現を同じ画面で用いることで、物質感が控えられた二次元平面上における空間性という広がりを出し、物理的な層のほかに、時間的な重層性を画面に表すことが可能になると考える。

以上を踏まえて、第4章では実際に筆者の制作活動を通じて打ち出された「軽くて深い」空間性について、その表現の特徴を述べる。

結論として、あくまでも未だ発展途上の試みであるため課題が残るが、絵画特有の空間性を重視した新たな表現の追求は継続されていくべきだと考える。本稿では理解を深められなかった、絵画体験による時間性や身体性についても、これから「軽くて深い」空間性を研究する中で紐解いていけるのではないかと考える。このような挑戦は、日本画を含む現代の絵画のあり方に新たな価値をもたらすことが期待されるだろう。筆者は今後も実際の絵画制作を行うことで新たな表現の創出に挑んでゆく所存である。

Summary in English

Spatiality in Japanese-Style Painting -A consideration based on production theory

This study is about spatiality in Japanese-style painting. I will understand the formative qualities of pictorial space by referring mainly to Japanese-style paintings produced in the modern era, and I will discuss the theory of production from the standpoint of a Japanese-style painter. The purpose of this study is to establish a concrete method of expression through the actual production of works of art by defining the multi-layered paintings as "light and deep" spaces. "Spatiality" in this paper refers to the unique sensation experienced when viewing a painting, in other words, the characteristic of a painting that brings about a sense of viewer's coming and going or communicating with his/her own time axis.

Captions of works displayed in museums and explanatory texts of Japanese paintings in exhibition catalogs often use sentimental words such as "lyrical," "emotionally rich," and "profound" to describe the visual impressions and atmosphere of the works. If you could see the works in the museum, you would understand that these words are highly sympathetic.

When people talk about a work of art that they find quaint, they often use vocabulary chosen by their sensibilities and words that can be interpreted in many different ways. It is analogous to the way one tries to describe the state of one's heart when one sees a spectacular natural scene, not by praising the shape or color of the thing, but by expressing the state of one's heart when one is moved by the sight. This is probably the case with the lingering feeling of being immersed in the aftermath of composing a poem, or the situation of deeply moved recollection after viewing a work of art, which is described as "lyrical" or "profound" when describing the work.

Paintings are created by borrowing three-dimensional objects and depicting them with depth and other spatial means. The viewer also tries to understand the painted object by replacing it with something that exists in three dimensions. In other words, people try to find commonalities with the work in front of them by using the shapes and colors of the objects depicted as clues from their various experiences in life. In addition to trying to understand an object as a physical being, we may also try to interpret it by replacing it with a feeling or emotion that is recorded in our brain as a fact, though it does not have the form of a memory.

The French philosopher and researcher on photography, Roland Barthes' "The Photograph of the Hothouse" in *The Bright Room* has a close interpretation. There are certainly moments when viewing a painting that give one a sense of spiritual and ideological depth that is different from the depth of a three-dimensional space, or the overlapping of time that seems to move back and forth from the past to the present. Such an experience inspires a special feeling that can be obtained by actually viewing a work of art. However, today, many people are satisfied with merely gazing at an LCD screen without actually viewing a work of art, since actual paintings can be viewed as image data via the Internet.

From these examples, it is easy to imagine that having the time to experience paintings in a leisurely and thoughtful manner has become a rare opportunity for people today. It is precisely for this reason that we should seek out organic and profound images that cannot be obtained from LCD screens. However, in the present age, we should reconsider flatness as a more material screen that is different from digital works. I think it is also necessary to rethink the emphasis on the flatness of Japanese-style painting in contrast to Western painting.

In Chapters 1 and 2 of this thesis, I trace the words of painters active in the Japanese modern era and compare them with their works to understand the importance of "the beauty of margins" in their production. Based on this, Chapter 3 focuses on the effect of the materiality of the painting materials, which was not seen in their works, and provides a definition of what "light and deep" spatiality refers to and what the term means. I took up synonyms of "light" and "deep" and words with similar meanings,

and clarified how the multi-layered and multilayered nature of the screen is established by structurally capturing the relationship between each vocabulary.

In this way, the importance of using "light" and "deep" expressions was derived from the materiality of the painting materials, and the degree to which the materiality could be understated. The "light" expression is mainly used to avoid a sense of heaviness in the choice of colors, and "deep" expression is the expression that ultimately connects with the viewer's spirituality while utilizing the materiality of the painting materials.

By using these two expressions on the same screen, I believe it is possible to create an expanse of spatiality on a two-dimensional plane with an understated sense of materiality, and to express not only physical layers but also temporal layers on the screen.

Based on the above, in Chapter 4, I will describe the characteristics of the "light and deep" spatiality that was revealed through my production activities. In conclusion, I believe that the pursuit of new forms of expression that emphasize the unique spatiality of painting should continue.

Such a challenge is expected to bring new value to the state of contemporary painting, including Japanese-style painting. I will continue to challenge the creation of new expression through the production of paintings.

審査結果概要

学位申請者は日本画家として制作をしながら、近代の日本画がいかなる制作上の課題を引き受けたのか、またその系譜のなかでどのような新たな絵画の可能性があるのかを探究している。そして特に空間性の問題に焦点を当て、近代に日本画家たち、とりわけ横山大観、菱田春草、竹内栖鳳らの取り組みを参考にしつつ、新たな日本画の空間を「軽くて深い」という語で特徴づけ、さまざまな実験を交えて絵画作品としてどう実現するかを試みている。

先行事例として言及されるものについての議論が包括的に過ぎるきらいは否めない。また、主観的ならざるをえない絵画空間の経験記述にも果敢に取り組んでいるが、そこで図式化を図った感性的品質の構造と制作技法上の試みとの接合についても、より論理的な周到さがあればなお論文の精度が高まったと思われる。

ただし、副題に「制作論的一考察」とあるように、本研究は何らかの日本画作品を取り上げて、それに単なる美術史的な考察を加えようとするものではなく、近現代の日本画の模索を他山の石として自ら新たな表現方法を生み出そうとする点非常に意欲的かつ独創的な研究となっており、その点は大いに評価できよう。

試験結果概要

口述試験では、論文、作品ともにきわめて明晰に研究の趣旨やその成果について語ることが

できた。論文に関する審査員の質疑に対しては、やや質問の意図を酌みかねて回答の内容が食い違うところもあったが、論文で取り上げられた過去の事例の位置づけや自身の制作との関わりに関する質問については、申請者自身の認識を率直に、また相応の的確さを持って回答することができた。作品に関しては自らの制作論上の課題と実制作のプロセスとを遺漏なく説得性を持って述べることができた。作品の審査会場では学位請求時に参考作品として提出された4点の他に、研究成果を生かした近作も参考作例として展示されており、それ自体は評価対象物とはならないものの、論考の示す制作方法の方向性が如実に現れたものとして、口述試験での申請者の答弁に説得性を加えていた。

総合所見

制作者としての論文であっても、芸術史上の正確な認識と明晰な論理展開が必要なことは当然である。その点からすると、論文前半の西洋や中国の絵画史全般にわたる俯瞰的考察に紙数を割くことで生ずる曖昧さや、第2章での近代の日本画家の空間表現を論じた箇所が後段で述べられる制作方法とどのように接合するかが直ちにわかりづらい点は研究の短所と言わざるを得ない。そもそも絵画として表現された空間は、三次元のイリュージョン空間だけでなく、そこに主題やモチーフの喚起するさまざまな記憶や媒体の物質性に由来する感性的な質といった多重的な構造を持っている。それに対して主観的な経験記述や、軽い、深い、といった形容詞を用いて近代日本画の空間の性質を分析しようとするには、相応の周到さが必要であろう。

他方で、その困難をあえて引き受けつつも、大きな展望のもとで日本画の表現の歴史を反省し、主観的ならざるを得ない絵画空間の経験を言語化しつつ、制作論として反映させたことは大いに評価できる。それに加えて、論文とあわせて提出された作品は申請者の実験の過程を如実に示すものであり、かつ博士研究によって絵画作品としての達成度も高められたことが認められ、芸術学上の成果として十分に評価できよう。

以上の諸点を総合的に勘案すると、本研究は博士号の授与に相応しいものと判断される。

氏名 MAHZOUN, Maryam (マハズーン マリヤム)
学位の種類 博士 (芸術)
学位記番号 甲 第 89 号
学位授与の日付 令和 5 年 3 月 15 日
学位授与の要件 学則第 36 条第 1 項該当 (課程博士)
学位論文題目 アニメーション制作における文化的側面の研究
—創造、発信そして受容の視点から—
審査委員 主査：君野隆久 芸術教養センター教授
副査：大西宏志 大学院芸術研究科教授
副査：今井隆介 大学院芸術研究科准教授
副査：清家美佳 アニメーション作家

内容の要旨

本研究において著者は、アニメというメディアを通して意図的に文化を紹介し、コントロールする方法を発見する旅に出る。この探求の原動力となるのは、日本文化の様々な側面を世界中の視聴者に広めた、日本のアニメーションの目覚ましい成功である。この現象からインスピレーションを得て、著者の最初の目標は、自国の文化を共有するための導きとしてアニメを活用することであった。しかし、研究を進める中で、アニメーション制作における「意識的な表現」(Logic)と「無意識的な表現」(Emotion)の複雑な相互作用という重大な課題が浮上する。研究者であると同時にアニメーションクリエイターでもある筆者は、アニメーション制作のプロセスにおいて感情が果たす役割の大きさを認識した。論理的思考よりも感情が先行し、創造プロセスの引き金となる瞬間がある。個人的なメッセージを伝えたい、個人的な感情を表現したい、特定の感情をとらえたいなど、アニメーションの制作には必ず感情が伴う。この気づきが、アニメーションの領域における感情の本質と人間とのつながりを探求し続けることにつながっている。

研究が進むにつれ、2つの極めて重要な概念が浮かび上がってきた。論理と結びついた「意識」と、感情と結びついた「無意識」である。これらの概念に興味を持った著者は、アニメーションにおける無意識の要素を意識化しようと試みた。研究ではまず、文化の導入というテーマに焦点を当て、アニメーションによる意図的な文化伝達の可能性を検証する。

その後、研究は3つの主要なテーマで構成される。第一の主題は「アニメーションにおける文化的側面」を掘り下げ、アニメーション作品に埋め込まれた文化の要素を特定し研究することを目的とする。第二の主題は、「クリエイター」の役割についてであり、アニメ制作者が作品の文化的側面に与える影響について掘り下げている。最後に、第三の主題は「視聴者」についてである。この側面は、著者が調査中に遭遇した出来事、すなわち個々の視聴者の個人的な成長、視点、個性が、アニメーションの文化的側面の受容にいかに関与するかを強調するために不可欠となる。この研究は、視聴者がアニメーションのテーマや文化的要素をどのように解釈するかという多様性を浮き彫りにし、研究においてこうした多様性を理解する

ことの重要性を強調している。

本研究は、第一章、第二章、第三章でこれらの主題を扱うという論理的な進行に従っている。この順序は戦略的なものであり、アニメーションを通じた文化の発信に関する著者の洞察を反映したものである。これらの側面を順を追って検討することで、著者は文化発信についてより深い理解を得ることができ、これはアニメーションの文化発信を理解するための不可欠な前提条件となる。

アニメーションの文化的側面を調査するために、著者は日本とイランを比較分析の対象として選んだ。活気あるアニメーション産業で知られる日本と、著者の祖国であるイランは、文化とアニメーションの相互作用を探求するための豊かな背景を提供してくれる。この選択は、著者が日本で生まれ、両文化に深く関わってきたというユニークな背景からきている。こうした文化的なつながりが、「アニメーションの文化的側面」と題された第一章の基礎となっている。

「クリエイター」と題された第二章では、イランの著名なアニメーションディレクター、サデギ・アリアクバルと日本の宮崎駿に焦点を当てる。当初はそれぞれの国の代表として選ばれた彼らだが、著者はその作品と人生を深く掘り下げていく。その結果、これらのクリエイターが単なる代表者ではなく、国境を越えて貢献する象徴的な人物であることが明らかになる。この章では、彼らのアニメーションの複雑さ、そして彼らの作品と個人的な経験との深い関係を解き明かしていく。

第三章「視聴者」では、著者は自分自身を研究の対象とすることで、個人的な展開を見せる。そうする決断は、著者の他のイラン人とは異なるユニークな視点と経験に基づいている。この章では、この選択の背景にある理由を掘り下げ、視聴者の受容の複雑さと、個人の経験がアニメーションの解釈に与える影響をさらに浮き彫りにしている。

この研究を通して、文化がアニメーションに固有の要素であることが明らかになった。文化は、ある文化を別の文化の視聴者に紹介する触媒の役割を果たす。筆者の目的は、創造から発信、受容に至るまで、この複雑なプロセスを意識的にコントロールしながら、アニメーションの文化的側面を探求することである。

本研究の包括的な論点は、アニメーションは一般に認識されている単なるエンターテインメントとしての役割を超えているということである。それは、個人の意識や無意識を表現することを可能にするユニークな芸術形態である。表現の形式は人それぞれであり、アニメーションはその両方を、彼らが置かれている文化的背景とともに表現するための強力な媒体として機能する。さらに、アニメーションがさまざまなメディアの中で際立っているのは、一コマ一コマが作り手の手によって丹念に作られているからである。このような創造的なコントロールによって、アニメーションは個人の意識と無意識、そして彼らを取り巻く文化が明確に表現されるメディアとなる。本研究は、人間の記憶、感情、文化の相互作用のための豊かなキャンバスとしてのアニメーションの能力を浮き彫りにし、最終的に強力な多面的な表現方法としてのアニメーションの地位を確認するものである。

Summary in English

Study on Cultural Aspects of Animation Production

-Creation, Transmission and Reception-

The author's study revolves around the development of a methodology for intentionally introducing and controlling culture through the medium of animation. Drawing inspiration from the global success of Japanese animation in disseminating Japanese culture, the study embarked on a fascinating journey of exploration. At its core, the study aimed to find ways to introduce the author's own culture through animation, but it soon became evident that the process was marked by a delicate interplay between "conscious" (logic) and "unconscious" (emotion) elements in the creation of animated works.

To delve deeper into this intricate relationship between culture and animation, the study identified three key aspects to investigate: cultural elements in animation, the role of creators, and the reception of the audience. Culture, the study found, is an inherent and integral part of animation. In this light, the author sought to gain conscious control over the process of infusing cultural elements into their animated creations. Drawing from the rich tapestry of Japanese animation, the author embarked on the creation of an animation piece titled "My Land (2020)."

The study then took a more comparative turn, putting together cultural aspects in animation between Japan and Iran. Creators Ali Akbar Sadeghi and Hayao Miyazaki were brought into focus, alongside the author's own work. In this exploration, the study underlined the importance of comprehending the profound connection between the lives of creators and their creative productions. The personal and cultural dimensions of animation were clearly intertwined in the creative process.

A fascinating turning point in the study emerged when the author realized that their perspective on animation differed significantly from that of their fellow Iranians. Their unique life experiences, influenced by exposure to two distinct cultures, became a central subject of investigation. To analyze this intricate connection between the author's life, the political landscape, media technology, and their understanding of animation's cultural aspects, the study employed "auto-ethnography" and "oral history" methodologies.

One of the core arguments put forth by the author is that animation transcends its conventional role as mere entertainment; it is both an art form and a powerful mode of expression. Every individual's expression through animation is inherently distinct, and this medium provides an invaluable platform for articulating the interplay of consciousness and unconsciousness, as well as the influence of the surrounding culture. Animation becomes a canvas on which human memories, emotions, and culture

beautifully converge and interact.

In conclusion, the author's study is a captivating exploration of the intentional introduction and control of culture through the fascinating world of animation. It demonstrates the intricate balance between conscious and unconscious elements in animation creation and underscores the crucial role that creators and cultural elements play in this artistic process. Furthermore, it sheds light on the author's unique perspective as an individual shaped by the interplay of two cultures and how this perspective enriches their understanding of animation's cultural dimensions. Ultimately, the study highlights the profound capacity of animation to serve as a rich medium for the expression of human consciousness, unconsciousness, emotions, and culture, transcending the boundaries of mere entertainment.

審査結果概要

本論文と作品は、イランと日本という二つの文化を経験した学位申請者が、みずからのアニメーション受容経験をもとに、一国・一言語内では気づかれにくいアニメーション制作における間文化的な差異に着目し、記述し、新たな創造につなげようとする試みである。

第一章「アニメーションにおける文化的側面」、第二章「『クリエイター』の文化」、第三章「『視聴者』の文化」はそれぞれ博士課程在学の1年目、2年目、3年目に研究され、書かれたものである、各章間の連関はやや見えにくい、通読すると学位申請者の思想的・研究的発展段階が理解でき、アニメーションというジャンルを総体的に捉えようとする壮大な研究的・創造的野心がうかがえる。とりわけ第三章にあっては、オートエスノグラフィーやオーラル・ヒストリーという比較的新しい学問的方法論を用いながら、研究する自分自身を題材としてアニメーション受容の文化的基底を探求するという大胆な試みがなされている。これは研究者が高見に立って対象を客観的に調査するという姿勢ではなく、研究者自身が自らの文化的・社会的立ち位置さえもその対象に含めようとする姿勢であって、新たな人文学・芸術学のあり方に呼応するものと言える。作品は論文の内容にふさわしく、イランと日本という二つの国家・文化の境界に立ってアニメーションを研究し、制作する自らのメタ的視点から眺めた「メイキング」ドキュメンタリーと言えるものであり、真に複数的な文化・言語を混沌のままに描き出す迫りに満ちている。以上の点をもって博士の学位を授与するに十分なものと言えるだろう。

試験結果概要

口頭試問においては、主として三人の副査と学位申請者との間で活発な質疑応答が行われた。いかなる質疑に対しても申請者はその内容を理解し、率直な態度で問題の正面から応答し、明快な論述を行った。

質疑の内容は多岐にわたるが、主要な論点を挙げれば、テレビメディアにおけるアニメーションがなぜ強い影響力を持つのかということ、またテレビ放映と映画館上映との位相の差異、オートエスノグラフィーという方法論に対する妥当性、提出された作品の形式の必然性などに

ついて質疑と応答が交わされた。

学位申請者はすべてに対して十分に答えを得たわけではないが、残された問題については、今後の探求の課題とすることが確認された。またアニメーション作品を示す際の表記上の問題点に関しては、正本の提出までに修正する確約を得た。

総合所見

本論文の大きな特質は、「概要」に述べたことと重複するが、複数の文化間に生きる自分自身を研究対象としたことにあるだろう、特に自らの成育歴や記憶に基づく記述に大きく依拠する第3章は、従来の文化研究からは主観的、もしくは個人的とみなされがちな内容を扱っており、そのような批判もあり得よう。しかし、言語的にも宗教風土においても日本と大きく異なる環境において日本のアニメーションを受容した学位申請者の経験は「繰り返し」がきかないものであり、その一回性において資料的価値を備えている。また学位申請者の探求は、自らの個人的な経験をノスタルジックなものにとどめずにテクノロジーの発展や政治的背景と照らし合わせて顧みる社会性を有している。つまり学位申請者の自己をめぐる探求は個人的・主観的なものではなく、日本アニメーションの異文化での需要の一側面を総体的かつ全体的に描き出していて、非常に貴重な歴史的資料レベルに達していると言えるものである。この成果は制作者が執筆する論文として新しい形を開く可能性を有していると評せるだろう。

学位申請者は博士課程入学後 3 年間の時間を集中して有効に使い今回の論文と作品を提出するに至った。その集中力とエネルギーの結実である今回の提出物は芸術を学ぶもの、創造するものにふさわしい独自性に達している。

以上により、本論文は博士の学位（芸術）に十分価するものと認定する。

氏名 小山 龍介 (コヤマ リュウスケ)
学位の種類 博士 (芸術)
学位記番号 甲 第 90 号
学位授与の日付 令和 5 年 3 月 15 日
学位授与の要件 学則第 36 条第 1 項該当 (課程博士)
学位論文題目 文化遺産を活用した地域活性化に関する研究
— 日本遺産事業の課題と可能性 —
審査委員 主査：松井利夫 大学院芸術研究科教授
副査：上村 博 通信教育部大学院芸術研究科教授
副査：河上眞理 芸術教養センター教授
副査：山崎 亮 関西学院大学建築学部教授

内容の要旨

インバウンド観光と地域活性化のための文化財活用を目指して、2015 年度より日本遺産事業が開始された。2020 年の東京オリンピック・パラリンピックを目途に、100 件程度の認定を目指して開始された事業であったが、情報発信に偏った事業内容や、持続可能性の低い組織運営、行政主導の取り組みの限界といったさまざまな問題が起こった。その問題は、第三者組織である文化庁のフォローアップ委員会、行政事業レビュー、財務省予算執行調査においても指摘された。行政事業レビューでは特に、日本遺産の取り組みがどうして地域活性化につながるのかというロジックモデルの欠如を指摘された。これを受けて文化庁は、2019 年度より補助金の使途について制約を加えるなど大きな制度変更を余儀なくされた。

一方、日本遺産の認定地域の中では、草の根的にさまざまな活動が行われており、それは日本遺産の可能性を感じさせるものであった。中芸地区のゆず Fes では、地域にとって当たり前の生活文化が、そこに訪れる観光客にとって新しい価値として認められることになった。また、小浜市・若狭町の御食国アカデミーの取り組みでは、料理人が地域の広報担当となって魅力を伝えたり、地域住民が市民教授となって、地域の魅力を体験できるプログラムを展開した。そこで起こっていたのは、文化財の単なる冷凍保存でもなく、文化財の (従来の狭い意味での) 活用でもなく、創発的な新たな文化創造であった。日本遺産に必要なのは、新たな文化創造のロジックモデルであった。

本論文では、文化創造の論理として、ラスキンの固有価値の議論に立ち戻り、文化財を単なる観光資源ではなく、享受能力を身につける契機として活用する重要性を指摘。さらに、認定ストーリーのような制度からの逸脱による生き生きとした「小さな物語」が、未指定文化財の保護に必要であることを明らかにした。また、観光行政との融合という観点では、「観光のまなざし」が触媒となって新しい文化を生み出す、積極的な意義を観光に見出す。東浩紀は、住民でもなく、旅人でもない、一時的に滞在するだけの観光客という存在は、作品に責任を負わない二次創作者という存在と重なり合うと指摘。そうした二次創作者としての観光客がいるからこそ、地域という原作の価値が高まると考えた。日本遺産で認定されるストーリーで表現された地域の文化が「原作」だとすれば、その原作からさまざまな二次創作を否定することなく、むしろそうした二次創作が生まれるような仕掛けこそが重要になるだろう。

またそこには、「大きな物語」は必要がなく、社会的に構成されるさまざまな観光のコードがデータベース的に消費されていく「データベース消費」が行われていると見たほうがよい。そこで真正性は、従来の文化財の真正性とは異なり、高度に文脈依存であることがわかった。

また、こうした二次創作が生まれる場所として、特定の目的が定められていない未目的な場が重要だ。建築家の青木淳はそれを、「遊園地と原っぱ」という比喻で表現した。何が生まれるのかわからない原っぱのような場を生み出すのに、森林鉄道の隧道のような本来の役割を終えた文化財が重要な役割を果たす。そうした文化財を媒介にした観光客による創作は、文化財が本来もっていた役割からずれる「二次創作」としての特徴を持っていた。このような事業創出のプロセスとして、従来のコーゼーションではなく、サラスバシーが提案するエフェクチュエーションの意思決定プロセスが重要になる。またジェイコブズは、都市間の関係性のなかでイノベーションとインプロビゼーションが起こっており、それが都市の発展につながっているのだと指摘した。そうした即興的なあり方を許容し、そこで文化創造がドラマチックに展開する場のありかたを、清水博らの場の理論で明らかにした。そこでは、地域を「舞台」とし、「役者」たちが即興的に「演技」を行っていくのだが、そのドラマの展開は「観客」によって方向づけられていく。必要なのは認定ストーリーのような固定化されたビジョンではなく、地域の「観客」を誰にするかということなのだ。そうした場が生まれた結果、地域の人々と観光客のあいだで相互変容が起こる。そしてそのインタラクションから二次創作を含めた文化資源が生まれていく。その文化資源が文化資本となって次の文化資源を生み出す循環が生まれる。日本遺産は、経済的な意味での資本ではなく、文化資本に基づく地域経営を行う仕組みとして、活用されるべきであろう。それを文化資本の循環モデルとして提示した。未目的な場におけるインプロビゼーションによって新しい文化資源が生まれるというこの循環モデルを地域にどのように実装していくのかというのが、日本遺産事業の取り組みの本質であろう。

本論文では、通常表に出ない日本遺産プロデューサー等派遣事業における一次資料を採録した。今後の研究に資することを期待する。

Summary in English

A Study on the Regional Activation by using Cultural Heritage -Challenges and Possibilities of Japan Heritage Project-

The Japanese Heritage Project was launched in 2015 with the aim of utilizing cultural properties for inbound tourism and regional revitalization. The project was launched with the aim of certifying around 100 projects by the time of the 2020 Tokyo Olympics Paralympics. Various problems occurred in the Japanese Heritage program, such as project content biased toward information dissemination, unsustainable organizational management, and the limitations of government-led initiatives. These problems were pointed out by the follow-up committee of the Agency for Cultural Affairs, the Administrative Project Review and the Ministry of Finance's budget execution

investigation. The Administrative Project Review pointed out, in particular, the lack of a logic model as to how the Japanese Heritage Project would lead to regional revitalization. In response, the Agency for Cultural Affairs was forced to make major institutional changes, including adding restrictions on the use of subsidies starting in 2019.

On the other hand, various grassroots activities were taking place in the areas designated as Japanese Heritage sites, which gives us a sense of the potential of Japanese Heritage. At the Yuzu Fes in the Chugei area, a lifestyle and culture that is commonplace for the region was recognized as a new value for visitors to the area. Also, in the Miketsukuni Academy initiative in Obama City and Wakasa Town, chefs became local spokespersons and communicated the attractions of the area, and local residents became citizen professors and developed programs that allowed visitors to experience the charms of the area. What was happening there was neither the mere cryopreservation of cultural properties nor the utilization of cultural properties (in the conventional narrow sense), but emergent new cultural creation. What was needed for Japanese heritage was a logic model for new cultural creation.

This paper returns to Ruskin's discussion of intrinsic value as the logic of cultural creation, and points out the importance of using cultural assets not merely as a tourism resource, but as an opportunity to develop the ability to enjoy them. Furthermore, the study revealed that lively "small stories" by deviating from the system, such as certified stories, are necessary for the protection of undesignated cultural properties. In terms of integration with tourism administration, it also finds the positive significance in tourism, where the "tourism gaze" acts as a catalyst to create new culture. Hiroki Azuma pointed out that the existence of tourists, who are neither residents nor travelers, but only temporary visitors, overlaps with the existence of secondary creators who are not responsible for their works. He believed that the presence of tourists as secondary creators enhances the value of the original work as a region. If the local culture expressed in the stories recognized as Japanese Heritage is the "original work," then it is important not to deny various secondary creations from the original work, but rather to create mechanisms that will encourage the creation of such secondary works. In addition, there is no need for a "big story," but rather a "database consumption" in which various socially constructed tourism codes are consumed in a database-like manner. Authenticity there is highly context-dependent, unlike the authenticity of conventional cultural properties.

As a place where these secondary creations are born, it is important to have an unpurposed place where no specific purpose is defined. Architect Jun Aoki used the metaphor of "the empty field and the amusement park". Cultural assets that have completed their original role, such as the tunnels of a forest railroad, play an important role in creating a place like an empty field where one never knows what will come out of it.

The creation by tourists using such cultural assets as a medium had the characteristic of "secondary creation" that deviated from the original role of the cultural assets. As a process of business creation, the decision-making process of effectuation proposed by Sarasvathy, rather than conventional co-creation, becomes important. Jacobs also pointed out that innovation and improvisation occur in the relationships among cities, which leads to the development of cities. Shimizu et al.'s theory of place clarified the nature of places that allow for such improvisation and where cultural creation can dramatically unfold. In such a place, the local area is used as a "stage" and "actors" improvise their "performances," but the development of the drama is directed by the "audience". What is needed is not a fixed vision, such as a certified storyline, but rather a clear idea of who the "audience" of the community will be.

As a result of the creation of such a place, mutual transformation occurs between local people and tourists. From this interaction, cultural resources, including secondary productions, will be created. These cultural resources become cultural capital, creating a cycle that generates the next cultural resource. Japanese heritage should be utilized not as capital in the economic sense, but as a mechanism for regional management based on cultural capital. This is presented as a model for the circulation of cultural capital. The essence of the Japan Heritage project is how to implement this circulation model, in which new cultural resources are created through improvisation in an unpurposed place, in the region.

This paper includes primary data from the Japanese Heritage Producer Dispatch Program, which is usually not publicized. We hope that this will contribute to future research.

審査結果概要

「文化遺産を活用した地域活性化に関する研究」のなかで日本遺産事業を基軸に詳細な分析を行い、その事業に関わった者でしか書けない貴重な証言をもとに地域活性化の今後を示そうとした意欲的な論文である。文化財、文化遺産などについては博物館的な考察や文化社会的なアプローチはあるものの地域活性化と強く関わりのあるものとして、日本遺産という極めて興味深い文化政策を取り上げていることは大変意義がある研究である。

とはいえ、近年文化遺産を活用した地域活性化に関する実践事例が多数ある中、なぜ日本遺産事業を題材として取り上げたのかその経緯や目的が示されていない点は本論文の客観性を弱めている。全体の議論の構成は事業の経緯紹介が冗長であり、問題の所在も判然としないまま、個々の時間的経過が連ねて記されている。先行研究は多数挙げられているものの整理分類が曖昧で、本論文が歴史的研究の積み重ねのどこに位置づくのか不明確な点が残念である。

しかし論文を読み込んでいけば上記の問題点のいくつかは文章の中に紛れ込んでおりそれを救い出し明示することで論文として十分補完できると考える。

試験結果概要

試験での発表は完結で要点を漏らさず、日本遺産事業の構造的な矛盾とその解決に向けての論点整理がなされていた。その反面で日本遺産事業を数ある文化財の保存活用の事例の中から選んだのかを明らかにした上で論を進めるべきであったという指摘や、先行研究は多く挙げられていたものの整理と分析が不足しており本研究の新奇性を示せていないといった指摘があった。さらに多くの示唆に富んだ内容であるにもかかわらず論文の構成上その脈絡が見えなくなっているという指摘があった。

総合所見

本申請論文は2016年度から2018年度までの3年間、日本遺産事業に直接かかわった経験から「地域活性化につながる新しい文化財活用モデルを検討」することを目的とした意欲的な論文の意義は認められる。ただし自身が関わり内部から文化財保存のあり方を研究するためには他地域での事例や先行研究と絶えず照らしあわせながら研究を進めなければ恣意的な活動や研究と流れてしまわないかという不安は当初からあったものの、今回の発表は十分な客観性を確保できていたしそれに基づく新たな提案も見受けられた。特に文化財の学術的保存か利活用かという二者択一的無問題として取り扱われがちな課題に関して地域の共有財産として地域住民が主体的に関わり、遺産を守るだけでなく育てる新しい文化財モデルの提案は大きな成果と考える。今後は自身が本論で編み出した、地域の固有価値を享受する能力を高めてくれる人材育成、さらにはその集団的な適用方法や組織化の可能性を実践的に研究して行ってくれることを期待する。