

博士学位論文

内容の要旨及び審査結果

令和3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 77 号	博士 (学術)	新里 直之 NIISATO NAOYUKI	太田省吾研究－「述語の演劇」へのプロセス－
甲第 78 号	博士 (学術)	青海 伸一 SEIGAI SHINICHI	現代日本に生きる人々の営みの記憶、行為の記憶のアーカイブとしての博物館展示研究
甲第 79 号	博士 (学術)	山澤 清一郎 YAMAZAWA SEIICHIRO	沓脱の変遷と役割に関する研究－中世・近世における庭園と建築の関係を中心に－
甲第 80 号	博士 (芸術)	高 資婷 KAO TZU TING	絹本における美人画の白肌と髪が生え際の表現と素材・技法に関する研究－上村松園を中心に－
甲第 81 号	博士 (芸術)	曾 品耘 TSENG PINYUN	ピクトグラムにおける対話性－インタラクティブ性をもつサインデザインの提案－

氏名 新里 直之 (ニイサト ナオユキ)
学位の種類 博士 (学術)
学位記番号 甲第 77 号
学位授与の日付 令和 4 年 3 月 19 日
学位授与の要件 学則第 37 条第 1 項該当 (課程博士)
学位論文題目 太田省吾研究－「述語の演劇」へのプロセス－
(On Shogo Ota and the Theatre of Predicate)
審査委員 主査：森山直人 舞台芸術学科教授
副査：天野文雄 舞台芸術研究センター特別教授
副査：内野 儀 学習院女子大学国際文化交流学部教授
副査：河田 学 文芸表現学科教授

内容の要旨

太田省吾 (1939 - 2007) は、1960 年代以降に興った日本の現代演劇の新しい潮流を代表する演出家・劇作家の一人であり、〈沈黙劇〉と呼ばれる独自のスタイルを確立し、演劇の新たな表現領域を切り拓いたことで知られている。太田の演劇は、国内外でさまざまに上演され、時代、地域、あるいは舞台芸術というジャンルを超えて、多くの人々の関心を呼んできたが、その内実については充分に見極められてきたとは言い難い。それに対して本論文は、関連の公刊資料ならびに未公開の上演関係資料の調査・考察を通して、創作の転機となった主要作品とその思索的な背景を、〈述語〉をめぐる問題群から検証し、作家の仕事の本質的契機とその意義を明らかにしようとするものである。

本論文は、序章、終章を含めて計五章からなる。論文前半 (序章、第一章、第二章) では、1980 年代、作家が劇団転形劇場を主宰し、精力的に演劇活動を展開した時期の創作を論じる。論文後半 (第三章、終章) では、1990 年代以降、藤沢市湘南台文化センター市民シアター、京都造形芸術大学 (現：京都芸術大学) を拠点として、新たな創造の場の実現に取り組んだ後期の演劇活動を考察対象とし、晩年の演出作品を中心に論じる。各章の概要は以下の通りである。

序章「ありふれたこと、自明なもの」では、作家の人間存在と舞台芸術へのヴィジョン、従来の批評・研究の全般的な傾向と問題点、次章以降における議論の前提となる初期の創作活動 (1960-1978) の要点について概説する。また〈目の前に生きた人間がいる〉というありふれた事実が、日常のなかで自明裡に見過ごされていく現象に、方法的に留まろうとする作家の創作的な葛藤の所在が、〈主語－述語〉の言語形式と相即する〈実体－属性〉等の把握形式に関する諸問題に結びつくものであることを指摘する。

第一章「沈黙劇の成立—『水の駅』の背景—」では、上演を通じて言葉を発することなく、きわめて緩やかに動く俳優の身体演技を特徴とする沈黙劇『水の駅』（1981年初演）を取り上げる。関連論考や先行の創作作業を照らし合わせながら、大衆消費社会が拡大する日本の文化状況のなかで、作家が〈言葉〉について問い続ける果てに、沈黙劇へと到達した思索的背景を詳らかにする。さらに上演台本、記録映像等、初演時の上演資料の読解にもとづき、作品構造とその形成過程を検証し、そこに潜在する〈死〉や〈触覚〉の主題、また〈ふれる〉〈見る〉という身振りの関係性を分析する。これらの考察によって〈遅いテンポ〉と〈沈黙〉に息づく微細な知覚の働きを追求する演劇表現が、自己同一的な主語を基軸とする分別的判断の偏重を見直し、触覚や共通感覚に根差した述語的統合の可能性を再評価する同時代の思潮と類縁性をもちながらも、固有の位相にあることを明らかにする。

第二章「引用劇の実験—『↑（やじるし）』の構造—」では、沈黙劇と並行して手がけられた台詞を発するスタイルの作品に焦点をあて、上演台本の大部分が引用で編まれている台詞劇『↑（やじるし）』（1986年）を取り上げる。20世紀演劇における劇作家の主導性の変容、作家における上演台本の書き手としての根拠、そして本作における言語的営為の基底にある引用に対する意識を踏まえて、作品の執筆経緯、核となる着想、フィクションの設定、ドラマトウルギーを詳らかにする。さらにテキストの構造分析を行い、本作の表題に選ばれている〈矢印〉というモチーフが、作中の〈まねび〉〈まなび〉という共通の根をもつ動詞の機能と呼応する様相を読み解く。以上の考察により、引用手法を介して独自の角度から人間の社会的存在としての条件を扱った演劇実践が、アイデンティティや他者性の揺らぎを積極的に捉え返し、述語的な属性付与、つまり〈主語—述語〉の判断における述語部分の限定づけを問題化する人称的世界を開示していることを指摘する。

第三章「『述語の演劇』へのプロセス」では、作家が公立劇場や大学での劇場運営等の仕事に携わりつつ創作を行った後期の演劇活動（1990-2006）に光を当てる。新たな創造拠点での活動と創作の変遷を概説した上で、晩年に「述語の演劇」という企図が表明されるまでの思索プロセスを跡づける。さらに、この企図を背景として準備された最後の演出作品『ある夜 - 老いた大地よ』（作=サミュエル・ベケット、2006年）を取り上げ、上演資料にもとづく作品分析を行なう。本作で扱われた一般的な統辞法とは大きく異なる文体をもつベケットの後期散文の特質と照らし合わせつつ、演出家によりいかにテキストが読み直されていたのか検証する。またそこに介在していた、述語を軸とする〈主語—述語〉の統合形式、〈実体—属性〉の把握形式等の諸相を明らかにしつつ、演劇の手法や劇場体験が再検討されていた内実に迫る。

以上の議論を踏まえて、終章「希望のプロセス」では、各章の要点を振り返りつつ、太田省吾の演劇、その実践と思索に底流する本質的契機としての〈述語〉をめぐる問題群の意義について再説する。（2,033字）

Summary in English

Shogo Ota (1939-2007) is a leading director and playwright of the contemporary Japanese theater style that emerged from the 1960s. He is renowned for his establishment of a unique style labeled “silent theater” and for introducing a new domain of theatrical expression. Ota’s dramatic works have been performed in diverse arenas, both domestic and international, and have attracted numerous people across ages and regions. However, their internal reality may not yet be completely apprehended. This study scrutinizes and discusses related published documents and unpublished performance materials to elucidate the essential motivations and significance of Ota's work. To achieve this purpose, it takes the perspective of problems surrounding predicates to examine Ota’s main texts, investigating speculative contexts that represent turning points in his creations.

The present paper comprises five chapters including the introduction and conclusion. The first half of the paper encompasses the Introduction and Chapters 1 and 2. It evaluates Ota’s creative oeuvre in the 1980s when he served as the head of the Tenkei Theater Company. The second half comprising Chapter 3 and the Conclusion contemplates his late theatrical pieces from the 1990s. These texts attempt to actualize innovative creative spaces at public theaters and universities. All chapters are outlined below.

The Introduction is labeled “The Ordinary and the Obvious.” This section outlines Ota’s envisioning of human existence and the performing arts, the general trends and problems of conventional criticism and research, and the key aspects of his early creative activities (1960–1978). It also highlights the linking of Ota's creative conflicts to varied difficulties related to forms of comprehension, for instance, the substance-attribute combined with the linguistic form of the subject-predicate.

Chapter 1, “The Establishment of Silent Theater: The Background of *The Water Station*,” addresses the so-named silent play that premiered in 1981 and was characterized by a slow tempo and silence. This chapter references related discussions and extant creative works to illuminate the contemplative context that led to silent theater as Ota continued to delve into language apropos the cultural circumstances prevailing in Japan when the play was first performed. This segment further examines the structure of the play and its creation process based on interpretation of performance materials from the premiere, pointing out the relevance of a predicative

integration rooted in touch and shared perception.

Chapter 2 is named “The Experiment of Quotation Plays: The Structure of ↑ (Arrow).” It scrutinizes the titular play (1986), most of whose dialogs represent quotations. This chapter deliberates on the context in which the play was written to explicate its ideas, fictional structure, and dramaturgy. In addition, this section analyzes the text’s structure and indicates this work’s pursual of a person-like world that problematizes the predicate attribute assignment by dealing with the conditions of human social existence through the inscription of quotations. In other words, the play showcases the limitations of predicate parts in the judgment of the subject-predicate.

Chapter 3, “The Process Leading to the Theatre of Predicate,” overviews Ota’s late-career theatrical activities (1990-2006) and traces the thought processes that resulted in his articulation of the predicate theater project of his ultimate phase. This chapter also addresses his last production, Samuel Beckett’s “One Night–The Aged Earth” (2006), which was prepared against the backdrop of this project. It elucidates how the director re-read the prose of this late Beckett work that differs notably from normal syntax, and clarifies its association of aspects such as the integrated subject-predicate form and the substance-attribute form of comprehension.

The Conclusion, “The Process of Hope,” reflects on the key points of each chapter based on the abovementioned discussion, reexamining the significance of difficulties related to predicates as an essential motivation of Shogo Ota’s entire theatrical opus.
(613 語)

審査結果概要

本論文は、日本近現代演劇の代表的な作家であり、国際的にも知られる太田省吾の演劇活動をトータルに考察した力作である。新聞・雑誌等の評論・劇評を除くと本格的な先行研究はほとんどなく、学術的な研究は端緒についたばかりである。本研究は、すでに刊行されている文献・映像のみならず、作家の遺族の所蔵する未公刊資料を整理・調査することで、資料的価値も備えた初めてのまとまったモノグラフであり、学術的意義が高い。同時にまた、「述語の演劇」という統一的な視点を設定した点に、作家の仕事の核心に迫る説得力のある議論が展開されている点も特筆に値する。太田の作家的特質を、上演の作家としてだけでなく、劇作家としても捉えるべきだという著者の視点も新鮮である。

問題形成を叙述した序論につづき、「沈黙劇」について考察した第一章、「引用劇」について

考察した第二章、劇団解散後の後期から晩年にかけての芸術的試みを考察した第三章を通じて、この作家の重要な特徴はほぼ網羅されている。論証手続きに多少の危うさもあるが、構成も概ね妥当である。記述も明晰で説得力があるが、「述語」という用語法についてはさらなる理論的な精緻化の余地が残るほか、引用等にやや不親切な点が見られる。

試験結果概要

公開口頭試問では、「述語の演劇」という鍵概念を、作家の発言にしたがって「見果てぬ夢」と捉えることの妥当性、太田が対峙していたとされる「近代」の意味、第三章の論述において重要な位置を占めるサミュエル・ベケットと太田省吾の差異等について、踏み込んだ質疑がなされた。また、劇団関係者に対するインタビューや稽古場での具体的な作業などの「身体的要素」が、もう少し論述に反映されてもよかったのではないか、等の問題提起もなされた。それらに対する学位申請者の応答は、時として、あまりにストイックに「語りえないことは語らない」姿勢に徹することで議論の幅を狭めてしまう場面も散見されたが、全体としては問題なく、誠実になされていたと言える。本論文の成果と同時に、今後の課題についても申請者自身が深く自覚していることも明らかになり、今後のさらなる研究の進展を期待させる内容であった。

総合所見

太田省吾を含む、1960年代に活動を開始した一群の前衛演劇の作家の演劇活動は、現代日本演劇史の中でも最も豊饒な成果であり、歴史的な視点からの学術的考察が、若い世代の研究者によって活発になされ始めている。本論文は、そうした他の研究と比べても遜色なく、これまでの先行研究を大きく踏み越える充実した研究に仕上がっていることに疑問の余地はない。ベケットとの比較に基づく第三章の考察などには、やや粗削りな部分も見られるが、全体としては広汎な資料に対するバランスのよい目配りと、周到な理論的構成によって、太田の演劇作家としての核心部分が鮮やかに描き出されている。その上で、同時代の「世界演劇」との関連性に関して、この研究成果を基盤として、今後さらなる探究も待たれるところである。そのために必要な理論的な視座の手がかりとして、「述語の演劇」というコンセプトは、大きな意味を持ちうる可能性を秘めている。

上記を総合的に評価し、本研究は、博士（学術）の学位授与に値するものと判断する。

氏名	青海 伸一 (セイガイ シンイチ)	
学位の種類	博士 (学術)	
学位記番号	甲第 78 号	
学位授与の日付	令和 4 年 3 月 19 日	
学位授与の要件	学則第 37 条第 1 項該当 (課程博士)	
学位論文題目	現代日本に生きる人々の営みの記憶、行為の記憶のアーカイブとしての博物館展示研究 (Museum exhibition research as an archive of memories of activities and actions of people living in modern Japan)	
審査委員	主査：松井利夫	空間演出デザイン学科教授
	副査：上村 博	芸術教養学科教授
	副査：伊達仁美	歴史遺産学科教授
	副査：村野正景	京都府京都文化博物館学芸員

内容の要旨

本研究の目的は、現在生きている人々の記憶にある時代を博物館でどう取り扱っているのかを調査し、今後地域博物館で人々の記憶にある時代の資料をどのように取り扱い、どのように展示を行っていくべきかを考察するものである。調査対象としたのは、現代の生活の道具を用いた展示の事例【モノを中心とした事例】と、戦争や災害などのテーマを取り扱った展示施設での事例【できごとを中心とした事例】である。

考察を進めるにあたり意識していく視点は 2 点である。1 つ目の視点は、「フォーラムとしての博物館」という概念である。2 つ目の視点は「自分事化」である。これらの視点から、モノとできごとに関わる展示活動を見ることで、現代資料を博物館で扱うことで得られる効果、可能性を指摘し、今後の博物館活動に活かすとともに、使用経験のある資料との出会いを通じた対話の機会の創出の可能性、新たな博物館活動の目的、意義について見出すこと、さらには使用経験のある現代資料との出会いにより想起される記憶をうまく形にしていくことで、博物館をめぐる立場の転換を企図し、これまででない博物館活動のありかたについて考察していくものである。

第 1 章では、懐かしい記憶の想起に繋がる 1950 年代以降の道具を用いた常設展示についての調査を報告した。道具だけの展示より再現展示の方が懐かしさの想起に繋がりやすいことを確認した。また、何気ない日常を記録することの意義について指摘した。

第 2 章では、企画展示における現代資料の取り扱い状況を確認した。平成の時代は、道具のデジタル化が進んだ時代であり、道具の変遷という視点からは平成の頃は展示に値する時代であることを指摘した。特に、ファミコンから続く家庭用ゲーム機に対する需要が现阶段では大きく存在することも見えてきた。事例からは、懐かしさは 40 代くらいから積極的に語られるようになる。これは、展示でこれらの世代の人々にとって懐かしさを生み出すことに繋がって

いる背景に、40代くらいの学芸員が展示の主担当として企画の中心を担えるようになってきていることも関係している可能性を指摘した。

第3章は、高齢者の認知症予防として昭和30年代の道具を用いる回想法の取り組みについて整理したうえで、回想法を懐かしい思い出を語るためのツールとして捉え直した活動の実践報告を行い、それらを通して世代を越えた対話の機会を創出することの可能性について指摘した。ただし具体的な方法論の確立にはまだ課題が存在することも指摘した。

第4章は、現在進行形のできごとに向き合う博物館活動として、COVID-19と東日本大震災に向き合う博物館の事例を確認した。これらからは、日々消費されてしまうエフェメラ資料の収集に取り組む必要性と、資料収集に合わせて、関連するエピソードを収集することの重要性を確認した。

第5章は、戦争、公害、ダムに沈んだ村などのできごとで、まだ当時のことを経験した人が健在な中で博物館がこれらのテーマに対してどう向き合っているのか確認した。また、語りの装置としての展示の重要性を指摘した。語りの装置としての展示は、記憶の継承に繋がる可能性も高い。ほかにも、負の記憶の背景に、奪われた生活が存在することを指摘した。そのうえで、これらのできごとを多くの人に知ってもらうためには、芸術との関わりを深めることも必要なのではないかと指摘したところである。

人々に使用経験のある現代資料は、これまであまり意識されることもなく、収集の対象になっていなかった可能性もあるが、それぞれのモノには、懐かしい思い出があり、使用に伴うエピソードが存在する。そういったエピソードとともに資料を収集することで、将来の人にとって、2021年なら2021年の日常を研究する際の貴重な資料にもなりうる。

さらに、収集した現代資料を展示することで、展示資料を通じた対話を生み出す可能性を指摘し、資料とエピソードを合わせて展示することにプラスして、思い出話が広がるような回想法を意識した質問を付すことで、より積極的にその思い出を活用していくことができるのではないかと具体的な現代資料の活用法を提案したものである。

新型コロナウイルスによって、何気ない日常に改めて目が向けられるようになった今こそ、現代資料の収集に取り組むべき時である。

博物館において現代資料を取り扱うということは、同時代に向き合い、未来の来館者とも向き合うことに繋がる。そして、現代資料をエピソードとともに収集し、対話のきっかけ作りとして意識的に用いることが、これからの現代資料を取り巻く博物館活動となりうるのである。

博物館は従来、知らない何かを、新しい何かを学びに行く場所として機能してきた。そういった機能はこれからも必要なことではあるが、これまで見てきたように、現代の博物館にはフォーラムとしての博物館としての機能が求められており、これまでの展示を見る、見られるの関係ではなく、展示を通して人と人とがみつめ合い、語り合う、そのような場としていくことが、これからの博物館に求められている現代的な意義として存在するのではないかと指摘するものである。(3,331字)

Summary in English

This study aims to investigate how museums deal with the period of time remembered by people living today, and to consider how local museums should handle and exhibit materials from the period that will be remembered by people in the future. The survey covered exhibitions using modern tools [cases focusing on objects] and exhibition facilities dealing with themes such as war and disasters [cases focusing on events].

There are two points of view I keep in mind as I proceed with my study. The first is the concept of “museum as forum” and the second is “making it personal.” Exploring exhibition activities related to objects and events from these perspectives, I identify the effects and possibilities of handling contemporary materials in museums and apply them to my future museum activities. I also discover the possibility of creating opportunities for dialogue through encounters with materials that have been used, as well as the purpose and significance of new museum activities. In addition, by giving shape to the memories recalled through encounters with these materials, I plan to change the position of museums and set an unprecedented way of conducting museum activities.

In Chapter 1, I reported on a survey of permanent exhibits using tools from the 1950s onward that lead to the recall of nostalgic memories. I confirmed that reenactments are more likely to evoke nostalgia than mere displays of tools. I also pointed out the significance of recording ordinary, everyday life.

In Chapter 2, the status of handling contemporary materials in special exhibitions was confirmed. I pointed out that the Heisei era was a time of digitization of tools, and that from the perspective of the transition of tools, this era was a time worthy of exhibition. In particular, I have also seen that there is a large demand at this stage for home video game consoles. From the case study, it was seen that nostalgia started to be actively talked about in the age of 40s, which may be related to the fact that curators in their 40s are now able to play a central role in the planning of exhibitions as they are in charge of creating nostalgia for this generation of people.

Chapter 3 summarizes the efforts of the reminiscence method, which uses tools from the 1930s to prevent dementia in the elderly, and then reports on the practice of activities that recapture the reminiscence method as a tool for talking about nostalgic memories, as well as points out the possibility of creating opportunities for dialogue across generations through these activities. However, it was also pointed out that there are still issues to be addressed in establishing specific methodologies.

In Chapter 4, examining museum activities dealing with ongoing events, I reviewed

the case studies of COVID-19 and museums dealing with the Great East Japan Earthquake. These confirmed the need to work on collecting ephemera materials that are consumed on a daily basis, and the importance of collecting relevant episodes to go with the collection of materials.

Chapter 5 is about the events of war, pollution, and villages sinking into dams, and presents how museums are dealing with these themes while people who experienced those times are still alive and well. I also pointed out the importance of the exhibition as a device for storytelling, which is also highly likely to lead to the transmission of memories. I also pointed out the existence of deprived lives in the background of negative memories, and that in order to make these events known to as many people as possible, it may be necessary to deepen the relationship with the arts.

Contemporary materials that people have used before may not have been the subject of much attention or collection, but each object reminds them of their individual and nostalgic memories and episodes when they used it. By collecting materials with such episodes, they can become valuable materials for future generations to study the daily life in 2021, for instance.

In addition, I pointed out the possibility of creating a dialogue through exhibiting the collected contemporary materials, and suggested that in addition to exhibiting the materials and episodes together, it may be possible to make more active use of the memories by attaching questions with an awareness of the reminiscence method that would expand the memories. This is a concrete proposal for the use of contemporary materials.

Now that COVID-19 has made us take a fresh look at our ordinary lives, it is time to start collecting contemporary materials.

Dealing with contemporary materials in a museum means dealing with people from the same era and preparing for future visitors as well. Collecting contemporary materials together with episodes and consciously using them as a trigger for dialogue can be museum activities surrounding contemporary materials for the future.

Museums have traditionally functioned as places where people go to learn something new, something they do not know. Such a function will continue to be necessary in the future, but as I have seen, the modern museum is required to function as a forum as well, and it is necessary to make the museum a place where people can look at and talk with each other through exhibitions beyond the conventional relationship of seeing and being seen. I believe that this is the contemporary significance of museums that is required for the future. (887 語)

審査結果概要

本論文は博物館学的研究の中でも未だ発展途の「人々の記憶にある時代」を対象とする博物館活動のあり方を考察しようという意欲的研究である。とりわけ博物館機能のうち、資料の収集、展示活動に焦点が当てられ昭和、平成時代の資料の扱い方、それに加え新型コロナウイルス、震災、戦争、公害といった現代社会における重要課題をどのように博物館で扱うかを論ずる。特に後者はいずれも未だ正解のない社会的課題であって、これを扱う博物館が現在各地でどのような工夫を行なっているかを精力的なデータ収集によって示した本論文の意義は大きい。200以上の事例データを自らの足で訪問、収集し比較研究の土台を築いたことは高く評価でき、その展示品目録の作成は本論文のオリジナリティーが最もよく示されている。

一方で課題も多い。まず主題の日本人は日本とすべきである。日本での生活者は日本人にとどまらない。次に記述において、口語体の意味不明な文章や具体性のない表現、極端に長い長文の文体は学術論文にふさわしくない。

さらに本論文の最大の課題は構成にあり、データ分析にあたり主観に寄った手法を取っている点、担当者や学芸員に確かめればすぐに得られる客観的情報の収集を経ない研究態度につながっている。

試験結果概要

論文の主軸にある地域回想法の正確な理解に基づいたフォーラムとしての博物館という提言は具体的な各館の事情を踏まえた上でなされている点は評価できるものの、事例分析データの客観性が乏しかったことが残念である。他方でエピソードや懐かしさといったキーワードが示す個人の感情的経験や「自分事」というテーマが博物館の有する知的な反省の場、対話による経験を他者へと開くにはどのような場の設計と方法が可能なのかというところまで考察を深めておく必要がある。

総合所見

記述上の課題やデータ収集の方法には課題がある一方で地域回想法という明確な視点に基づき、200以上の事例データを自らの足で訪問、収集し比較研究の土台を築いたことやその展示目録作成はユニークで貴重なデータベースになっている。本人は福生市郷土資料館の学芸員として未だに発展途上の「人々の記憶にある時代」を対象とする博物館活動のあり方を実践的に研究できる立場にあり、フォーラムとしての博物館の具体的な提言さらにはその中で行われる対話や体験の共有や公開の活動をも精力的に記録収集し新しい博物館を築き上げてくれることを期待する。

題目の「日本人」は「日本」と修正しておくこと。

氏名 山澤 清一郎 (ヤマザワ セイイチロウ)

学位の種類 博士 (学術)

学位記番号 甲第 79 号

学位授与の日付 令和 4 年 3 月 19 日

学位授与の要件 学則第 37 条第 1 項該当 (課程博士)

学位論文題目 沓脱の変遷と役割に関する研究—中世・近世における庭園と建築の関係を
中心に—
(Research on historical transition and role of KUTSUNUGI
focused on the relationship between gardens and architecture in the
Middle Ages and early modern period)

審査委員 主査：尼崎博正 大学院芸術研究科(通信教育)特別教授
副査：河上眞理 芸術教養センター教授
副査：仲 隆裕 歴史遺産学科教授
副査：日向 進 京都工芸繊維大学名誉教授

内容の要旨

寝殿造や書院造などにおける日本の住宅では、古来より縁側や軒内などの中間領域が建築の内外をつなぐ役割を担うことから重要であると位置づけられてきた。近代では中間領にテラスが推奨されるが、中間領域には昇降装置が備わることが多く、建築の出入りに際し履物の脱着が行われることから、テラスはその用意がなく不十分であったと考えられる。

本研究では、これまで詳らかにされて来なかった中間領域において履物の脱着行為が行われる昇降装置としての沓脱の種類と変遷および履物を脱ぐ行為の諸相を分析し、沓脱の役割を明らかにする。なお、分析に当たっては絵画史料 (絵巻、作庭書、茶書など)、文献史料 (古記録、詞書、作庭書、茶書) の史料を用いた。

第 1 章では、履物の種類と用途および履物を脱ぐ行為について検証した。宮中では、8 世紀初期の『大宝律令』以降、江戸末期に至るまで継続して禮服には「くつ」が使用されていた。

こうした宮中の禮服や儀式、礼法について記した有職故実の成立に影響を及ぼしたと考えられる中国古典書の『礼記』(前卷)には「長者に侍坐するときは、屨はきて堂に上ず。」と記され、長者や身分者に敬意を表すため履物を脱ぐとされる。12 世紀の有職故実書である『北山抄』には、天皇元服などの厳儀では、天皇は寫 (くつ) を履いたままであるが、天皇以外の参加者は履物を脱いで昇殿していることから、日本の宮中でも敬意を示すべく履物を脱着することがあったと分かる。また宮中では、沓脱に接して「揖」の姿勢を採ることがあり、履物の脱着とともに敬意を示すべく対面の儀礼の一環として行われていたと考えられる。さらにこうした行為は 14 世紀に成立した武家礼法書にも確認されることから武家にも伝搬したと考えられる。

武家は日常では脱ぎ履きしやすい草履類を多用したとされるが、中世になると庶民も草履を多く着用した。また『慕帰絵詞』の便所や『扇面古写経』の井戸周りを描く場面には下駄を履く坊主や女性の姿が確認され、下駄の使用があったことが分かる。

秋田裕毅によれば、下駄は誕生した時点から祭祀品としての性格が強く、中世絵巻に見る便所や井戸は、当時の信仰で異世界につながる道として崇められ、恐れられていたことから場を穢さないために神聖な下駄を着用しているのだとしている。

このように場に対して履物を履き替える行為というのは、庶民の習俗の中に多く確認される。例えば各地に分布する沓掛という地名の由来について黒田日出男は、「峠などに祀られる道祖神に草履を脱いで供えるなどの習慣があったこと」を挙げ、異なる空間への越境に際し履物を脱ぐ行為があったと分かる。このように履物の脱着には何れかの意味があったと考えられる。

第2章では、昇降装置の沓脱について絵画史料と文献史料から変遷と特徴を検証した。沓脱には、板の沓脱と石の沓脱があったことが分かったが、絵画史料における沓脱（板）の初見は延久元年（1069）の『聖徳太子絵伝』であった。沓脱（板）の天板には一枚板が用いられ、脚部は4本脚で自立していることもあるが、多くは2本脚で後方部は縁側の束柱などと組み合わさる構造となっている。沓脱（板）はいずれも檜皮葺の寝殿造に備わっており、なかには階がなく沓脱（板）が建築の正面に備わる情景も確認された。

文献史料を見ると治承3年（1179）の『壬生家古文書』に「沓脱板」という名称が確認されるが、この他の史料では単に「沓脱」と記されており、近世の『家屋雑考』（1842）などでも同じであることから、沓脱（板）は古代から近世に至るまで「沓脱」と呼ばれていたと考えられる。

一方、沓脱（石）は正安元年（1299）の『一遍上人絵伝』に確認され、これが沓脱（石）の存在を知ることのできる最も古い史料であった。沓脱（石）は建築の正面に据えられる場合もあるが、植栽や橋などが架かる庭への昇降装置として使用があったと見られる。

中世までの文献史料には沓脱（石）に言及している記録が見当たらないが、近世の文献史料では、慶長年間（1596-1615）に記された『古田織部正殿聞書』にて、茶室の躡口に据えられる沓脱（石）を「ニジリアガリノ石」としていた。以降、近世の文献史料では沓脱（石）を「踏石」、「一の石」などと記すほか、文政10年の『石組園生八重垣伝』では「履脱石」、「踏段石」と記され、その呼称は様々であった。なお、沓脱（石）は、中世までの絵巻では天端の平らな自然石として描かれているのに対し、近世では加工が施された切石も史資料に確認される。また、中世までの沓脱（石）は全て一石が独立して据えられているが、近世になるとその多くは飛石と接続し、動線を形成する石になったことが注目される。

また、沓脱（板）と沓脱（石）の設置されている状況を『一遍上人絵伝』において比較したところ、沓脱（板）の備わる建物は、武士の屋敷・館、寺院本堂など中規模から大規模な多数の来訪者が想定される檜皮葺屋根の建物に設えられていた。一方、沓脱（石）は、僧房、寺院の住房など小規模で多くの来訪者はないと見られる板葺屋根の比較的簡素な建物に据えられていた。

さらに『慕帰絵詞』唯善房の屋敷では、来訪者を迎える建物に沓脱（板）が設えられ、も

う一方の稚児が遊ぶ建物には沓脱（石）が据えられていた。つまり、沓脱（板）は「ハレ」の空間、沓脱（石）は「ケ」の空間に付属していたと考えられ建物の性質の違いが見られた。

第3章では、寝殿造と露地の動線及びそれぞれに備わっている沓脱（板）と沓脱（石）の脱着行為について検証した。

寝殿造の動線について『年中行事絵巻』の大臣級の貴族邸には、南階のほか沓脱（板）が3カ所に備わっている。沓脱（板）は中門内と中門廊妻戸前、侍廊前に確認されるが、藤田盟児によると、中門内の沓脱（板）は主人と同等以上の身分の者が使用し、中門廊妻戸前は主人より下位の身分、侍廊前は部下である武士や従者の出入口であったとされる。つまり、寝殿造では身分によって使用する沓脱（板）の位置が分けられていたと言え、さらに、史資料から沓脱（板）では身分によって履物を板の下で脱ぐか上で脱ぐか区別されていた。

沓脱（石）については、中世絵巻の『融通念仏縁起絵巻』などに石の上に履物が脱がれる様子が確認できる。同絵巻では建物に主人のみが居る場合は主人の履物が脱がれ、来客があると客の履物が脱がれていたが、中世の文献史料がないことから明確な使用方法は分からなかった。

しかし、『古田織部正殿聞書』などの近世の茶書では、躡口に据えられる沓脱（石）において、貴人の履物を続いて席入したものが石の上に揃える作法があり、履物の扱いに違いがあることが確認された。つまり寝殿造の沓脱（板）が、その場所や脱着する位置を板の上下に分けることで身分を区別しているのに対し、沓脱（石）は茶の湯の作法によって身分を分けていたと言える。

なお、露地では身分に関わらず同じ動線を進むが、外露地から内露地に入る際の中門の手前で客がそこまで履いてきた履物を脱ぎ新しい雪駄に履き替えることが『古田織部正殿聞書』などに確認された。こうした中門において履物を脱着する行為は、民間習俗に見られる越境行為と同じ所作であると考えられる。

内露地では、飛石を伝って茶室前の沓脱（石）に至り、そこで再び履物を脱ぐが、沓脱（石）は飛石と相まって露地の動線の終着点として位置づけられたと見られる。

結章では沓脱の変遷と役割について見解を示した。沓脱は中世までの史資料では沓脱（板）に関する記録が圧倒的に多く確認されたが、近世になると沓脱（石）を扱う記録が多くなる。この理由として、史料の制約や住宅様式の変化を鑑みる必要があるが、近世初期以降、沓脱（石）が露地に使用されるようになったことにより、茶の湯を通じ、沓脱（石）が多用されるようになったとも考えられる。このように沓脱の変遷は近世初期に板から石への大きな転換があったと見られる。

こうした昇降装置の沓脱の役割は、まず中間領域においてウチとソトを結節するとともに空間の結界としての役割を担っていると言える。そこでは履物の脱着が行われるが、複数の動線を持つ寝殿造では身分によって動線が分けられ、それに伴い使用する沓脱（板）が区別されていた。さらに沓脱（板）においても、履物を脱ぐ場所を身分によって上下に分けていることから、社会的身分を隔てる結界としての役割があったと言える。

一方、露地の沓脱（石）は、位置や高さによって社会的身分を結界する沓脱（板）とは異

なり、貴人の履物に限って続いて席入する者が石の上に揃え置き、それ以外の者は壁に立て掛けるとあることから、茶の湯の作法によって社会的身分を結界していると言える。ただし、織部以降の武士の茶の湯では、こうした作法のほか茶室に上下段や無目敷居など設えていることから構成においても身分を区別する仕掛けがあったと考えられる。

履物の脱着行為が確認される中間領域の沓脱のように昇降装置として機能する場合には、身分の結界性を示す脱着行為が行われ、露地の中門など平面的に空間を移動する場合には、越境に際する脱着行為が行われる。つまり、空間の境では履物を脱着する場の用意が必要であると言える。(3,434字)

Summary in English

In Japanese architecture, middle-areas such as verandas and eaves have been considered important. These areas are often equipped with stepped devices, which allow people to put on and take off their footwear when entering and exiting the building.

In this study, I analyze the types and changes of Kutsunugi as stepped devices for removing and putting on footwear, which have not been clarified in detail, as well as various aspects of the act of removing footwear, in order to clarify the role of Kutsunugi. For the analysis, I used historical materials of paintings and documents.

In Chapter 1, I examined the types and uses of footwear and the act of removing them. Footwear called "Kutsu" continued to be used in the Japanese palace from ancient times to the early modern period. As for the act of taking off one's footwear, *Raiki*, a Chinese classic book, shows that "when sitting in the presence of elders, one should take off one's footwear" as a courtesy to show respect to the elders and the eldest. It can be considered that this influenced the rituals of the Japanese palace. In the beliefs of the common people, who made extensive use of sandals, the act of taking off one's sandals in mountain passes was done. This suggests that the act of taking off one's footwear at the border of different spaces had various meanings.

In Chapter 2, I examined the changes and characteristics of the stepped device known as the Kutsunugi based on historical paintings and documents. The first appearance of the Kutsunugi-ita (wooden board) in pictorial documents is in the "Shotoku-Taishi-Eden" of 1069,

The name of "kutsunugi-ita" was found only in the "Mibu-family-archives" of 1179, but in other documents, it was simply written as "Kutsunugi".

On the other hand, Kutsunugi-ishi (stone) was confirmed to exist in the "Ippen-Shonin-Eden" (1299). And in the early modern period, "Furuta-Oribe-Shoden" written during the Keicho-period (1596-1615) refers that Kutsunugi-ishi was placed at

the doorways of "nijiri." Kutsunugi-ishi was called by various names in the early modern period.

The shape of the Kutsunugi-ishi was depicted as a natural stone with a flat top in picture scrolls up to the Middle Ages, while in the early modern period, a cut stone was used with a chamfer. And it is noteworthy that all the Kutsunugi-ishi in the Middle Ages are depicted as independent stones, but in the early modern period, lot of the Kutsunugi-ishi were connected to stepping stones.

According to the "Ippen-Shonin," the buildings with Kutsunugi-ita were medium to large size, and most of them had cypress bark roofs. In contrast, buildings with Kutsunugi-ishi seemed to have been installed in small buildings with shingle roofs, such as monks' quarters and living quarters.

The difference between the two can also be seen in the use of the buildings. In the house of "Bokie-Kotoba" there are two separate buildings, one for receiving visitors and the other for children to play in, and the one for receiving visitors is equipped with Kutsunugi-ita, while the other building had Kutsunugi-ishi. So Kutsunugi-ita for ritual-buildings and Kutsunugi-ishi was not.

In Chapter 3, I examined the line of movement at the Shinden-zukuri building, where Kutsunugi-ita was installed, and at the space where the Kutsunugi-ishi was placed, as well as the act of putting on and taking off the shoes.

It is confirmed that the 12th-century Shinden-Zukuri has three Kutsunugi-ita from "Nenchugyoji-Emaki." Fujita says they were separated by status. Moreover, there was a distinction between taking off one's shoes on the ground or on a board – Kutsunugi-ita, depending on one's status.

On the other hand, in early modern tea books, it is confirmed that only the footwear of noblemen was placed on Kutsunugi-ishi, while the footwear of others was just placed leaning against the wall. It can be said that the behavior is distinguished by the status.

And in the Roji, the space is separated by central gate. In there, customers were encouraged to change their footwear when entering the Uchi-Roji. In addition, they would have needed to take off their footwear to enter the teahouse again. Kutsunugi-ishi, together with the stepping stones, was positioned as the end of the line of movement in the Roji.

In the concluding chapter, I indicated transition and role of Kutsunugi.

Looking at the number of historical materials of Kutsunugi, until the Middle Ages, there were a large number of those recording Kutsunugi-ita. However, in the early modern period, the number of materials recording Kutsunugi-ita decreased, while the one of Kutsunugi-ishi increased.

In the early modern period, I believe that there was a major transition from Kutsunugi-ita to Kutsunugi-ishi. It is necessary to take account the limitations of historical materials and changes in housing styles as factors. However, I believe, that the tea ceremony has an effect to them.

In a Shinden-Zukuri structure, lines of movement were decided by people's status, and it is clear from the verification that the role of Kutsunugi is not only that of a stepped device, but also Katsuragi-ita are a device that barriers social status, and it can be said that it has a spatial role because it is placed at the boundary of different spaces and connects two areas.

Identically Kutsunugi-ishi of Roji connects the teahouse and Roji, so there has a spatial role, but it can be said that Kutsunugi-ishi has distinguished status by the manners of tea ceremony for a big difference from the Kutsunugi-ita.

Namely, I can conclude that Kutsunugi has the role of separating both social status and space.

In Kutsunugi as an elevating device, where they confirm the act of putting on and taking off footwear, it performs to show the barrier of status, and in places such as the middle-gate of Roji where a flat movement occurs, the act of putting on and taking off footwear is performed along with crossing the border.

In other words, it can be said that it is necessary to prepare a place to put on and take off footwear at the boundary of space such as the middle-area. (1,006 語)

審査結果概要

本論文は、日本建築と外部空間との接点(中間領域)に昇降装置として設置される沓脱に着目し、その種類と特徴および変遷を明らかにした上で、脱着行為の位置と動線および所作を分析することによって、沓脱の本質的役割が二つの異なる空間を結節するとともに、社会的身分差を明示する結界性にあることを指摘したものである。

序章で研究に至る背景と目的および研究の方法を示し、第1章において履物の種類および着脱行為の意味について考察。第2章では昇降装置としての沓脱について文献史料および絵画史料の検証・分析から、沓脱には「沓脱板」と「沓脱石」があることを指摘するとともに、両者においてその形態や機能に違いがあることを明らかにしている。さらに第3章においては沓脱での着脱行為に注目し、『年中行事絵巻』等の史料により寝殿造や茶室・露地における建物への動線と沓脱の配置や種類、履物の着脱時の所作を抽出・分類するとともに、その結界としての意味について論じている。上記の結果を踏まえて結章では、沓脱の変遷と特性、沓脱による空間の結節、結界としての沓脱の役割について考察し、結論としている。

検証・分析に用いられた文献・絵画史料は1040件、抽出された記述は250件、絵画描写は484件、形態の分類や類型化に際してのデータは一定程度得られていると考えられる。

沓脱の起源と変遷、その形態や機能・意味についての先行研究は極めて乏しいことから、日本の建築・庭園文化史研究上、意義ある論文といえる。

試験結果概要

論文発表は明解で、論理の構築と展開および細部にわたる質疑に対する応答についても極めて真摯であった。

なお、今後の研究における注意点として、沓脱の空間性を論じるにあたって「中間領域」・「結節」・「結界性」という用語についての概念を、さらに厳密に規定しておく必要があること。また、沓脱は歴史史料の中だけでなく現在に至るまで存在することから、現代における沓脱の意味や意義についての考察があってもよいのではないか、などの指摘があった。

総合所見

本研究は、これまでほとんど研究対象とされてこなかった沓脱に着目し、その形態や機能と意味について考究したものである。沓脱は単なる昇降装置ではなく、二つの異なる空間を結節し、空間の転換を示すとともに、履物の脱着が行われる場所や段差、あるいは所作によって結界性を明示する役割を有していることを指摘するなど学問的意義は大きい。

新知見としては、中世において沓脱板はハレの建物に、沓脱石はケの建物に用いられていることを論証したほか、沓脱板を使用する際のルールを推察したことが挙げられる。変遷に関しては中世の沓脱板から近世の沓脱石への転換があったこと、また寝殿造における動線と沓脱板の配置について、建築学の研究成果を援用しながら、履物の着脱位置には沓脱板の上、その下、切目長押前があり、それらが身分差と対応しているという独自の見解を示した点も評価されよう。さらに身分差による履物の着脱行為の違いが、茶室と露地空間においては所作として表現されるとの論攷も注目される。

今後の課題としては、1000点以上の史料を丹念にあたって歴史的検証をおこなった綿密な研究である一方、現存する事例は桂離宮など数カ所にとどまっており、史の変遷や機能の分析としては必ずしも十分とはいえないこと。また史料のより深い読み込みには建築学や造園学、考古学分野等の成果をさらに綿密に検証しておくことが不可欠であろう。

全体として博士論文としての意義は大きく、よって、学位を授与する根拠として十分成立すると判断できる。

但し、時代を絞った研究であることを示す副題をつけること。

氏名 高 資婷 (KAO TZU TING/コウ ツテイ)
学位の種類 博士 (芸術)
学位記番号 甲第 80 号
学位授与の日付 令和 4 年 3 月 19 日
学位授与の要件 学則第 37 条第 1 項該当 (課程博士)
学位論文題目 絹本における美人画の白肌と髪が生え際の表現と素材・技法に関する
研究—上村松園を中心に—
Research on the materials and methods of expressing the skin and hair
line in silk paintings—with a focus on Uemura Shoen—
審査委員 主査：森本 玄 美術工芸学科教授
副査：青木芳昭 大学院芸術研究科教授
副査：君野隆久 文芸表現学科教授
副査：後藤結美子 京都市美術館(京都市京セラ美術館)学芸課係長

内容の要旨

本論文では、上村松園（以下、松園と記す）を中心に絹本における美人画の白肌と髪が生え際の表現、素材、技法について、絹本における近代美人画家の白肌と髪が生え際の表現を比較考察し、松園と関わりのある江戸時代から昭和初期に至る「技法書」と近代美人画家の随筆によってその表現を支える素材・技法を分析した。以上から得られたデータに基づいて、松園《楊貴妃》、《宮城野／信夫》の模写制作を行い、高倍率マイクロ스코プを用いたデジタル画像で観察し、比較考察することで絹本における松園の美人画の白肌と髪が生え際の表現を素材と技法の双方の物理的視座から明らかにした。そして、手織りと機械織り、ドーサ 2 種の表現効果の比較も明確にした。さらに、松園の美人画の白肌と髪が生え際の表現を実際に論者の作品に活かし、近代性と現代性を合わせ持つ美人画の制作を試みた。

第 1 章では、近代美人画家における紙本と絹本の表現を分析することによって、美人画の白肌と生え際の表現効果の違いを明らかにした。美人画には二つの大きい源流があり、一つは江戸の浮世絵派、もう一つは円山応挙に依って開かれた円山四条派である。この二つの流派を中心に、絹本における女性人物画の白肌と髪が生え際の表現を比較考察し、その表現の共通点と相違点が把握された。江戸初期・中期時代の絹本における美人画は白肌の立体感と髪が生え際の暈し表現がほぼされていないことを発見し、明治になり西洋の文明が入ってきたことから、美人画の白肌の表現はより写実的になったことが窺えた。明治期においては、鐫木清方（以下、清方と記す）の美人画における髪が生え際の表現は、一本一本毛描きをする肉筆浮世絵の手法を用いず、墨による暈し表現の方を重視し、黒髪に艶墨による髪の色も用いられていないことが分かった。清方の作品を松園の美人画と比較すると、松園画における髪が生え際は、精密な線描と暈し表現を兼ね備え、円山四条派の作風を継ぎつつ、肉筆浮世絵の手法も融合させたものであることが分かった。いずれにせよ、清方と松園の美人画における髪が生え際の表現の原点

には浮世絵風俗画があると考え。また、応挙が描いた《楚蓮香図》と《大石良雄図》、そして、源琦、松園らが同様の主題から描いた人物画における白肌と髪が生え際の表現を中心に観察、比較しながら分析を行うと、相違点としては肉色素材の選択や絵具の厚さ、暈し方などの点が挙げられる。それに対して、共通点としては着物の曲折肥瘦の多い描線と、顔や手足の細く柔らかみのある輪郭線が使用されていることが分かった。そして、松園の師となった竹内栖鳳の人物画と比較すると、師弟間での表現方法に相違をみることができた。特に、松園の髪が生え際の描き方は浮世絵を模写していた頃からの腕の見せ所で、円山四条派の暈し手法を加えたものである。

第2章では、松園を中心に絹本における美人画の白肌と髪が生え際の表現を支える素材、技法を分析し明確にした。主に、松園が関心を持っている土佐派や狩野派などの流派による「技法書」と、近代美人画家が自ら記述した随筆における人物画の素材と技法を比較しながら分析し、美人画における白肌の形成、墨の運用による髪が生え際と黒髪、人物画の描写技法が明らかになった。松園らの美人画における白肌の構成では、胡粉と臙脂具、朱の黄目、黄土の具がよく用いられることが分かった。そして、神話に取材した人物の肉色は代赭色で表し、醜顔や霊の白肌は墨が用いられることも分かった。美人画の白肌の仕上げに沈殿胡粉のような良質なものを使うことから、松園の美人画における白肌の再現の秘訣があることが窺えた。また、美人画における黒髪と生え際では、油煙墨を用いて髪の下地や骨描きを描き、背景や髪仕上げには松煙墨を使っていることが推測できた。「技法書」によって、美人画における黒髪の構成では、濃墨に少しの胡粉を加えた具墨を下地塗りにして、髪油の艶色は墨と膠を混ぜた艶墨で表現することが分かった。そして、絹本における美人画の裏彩色は必ず胡粉を塗り、表彩色の色や彩度を基準に裏に塗る胡粉の濃さや色味を調整することが明らかになった。また、上村淳之が松園の暈し方について語っている記事から、下地を先に暈しておいて、その上から絵具や色をかけるテクニックは、松園の美人画における黒髪と生え際の表現に関連していることが窺え、松園独自の暈し技法と分かった。

第3章では、以上から得られた知見に基づいて、論者が実際に松園の《楊貴妃》、《宮城野／信夫》の模写制作を行い、絹本における松園の美人画によく見られる白肌と髪が生え際の表現を再現した。模写制作の工程を詳細に論じることによって、美人画の白肌と髪が生え際に使われている素材、技法の運用を実技的観点から明確にした。そして、《宮城野／信夫》模写作品にデジタルマイクロscopeを使い、手織りと機械織り、ドーサ2種類を用いた模写作品において、それぞれの白肌と髪が生え際、黒髪の表面図、裏面図、断面図による観察を行った。観察結果によって、手織りと機械織りとの比較では、手織りにおける白肌と髪が生え際、黒髪の質感が粗く見え、機械織りになると、手織りより白肌の表現が肌理細かになり、墨の暈しもよく馴染んでいることが分かった。このことから、松園の美人画における白肌と髪が生え際を表現する際に使われる絵絹は、機械織りであることを確信した。そして、観察結果から手織りで描かれている浮世絵初期の肉筆画における髪が生え際の暈しがほぼ見えない原因の一つとしては、手織りの絹糸が細く絹目が大きいため、墨による生え際の暈しが滑らかに表現できないことが窺えた。しかしながら、寒天引きと魚膠ドーサを施した手織りにおいては、白肌の質感

が繊細になり、運筆の滞りや量し表現が改善された。さらに、機械織りにも寒天と魚膠ドーサを施すと、白肌と髪が生え際、黒髪の表現が松園の美人画よりふんわりとした効果が得られる。高倍率のデジタル画像によって、寒天引きと魚膠ドーサを施した絵絹は、明礬入り膠ドーサを用いた絵絹より良好な結果が得られることが見てとれた。そして、絹の厚さに応じて絹本における表彩色と裏彩色の割合、胡粉の粒子の使い分けが必要であることが断面観察によって明らかになった。以上の研究結果は、松園にみられる白肌と髪が生え際表現を実際に自身の作品に応用し、絹本における松園の美人画の白肌と髪が生え際の表現を生かし、近代性が感じられる現代の美人画を表現してきたことを物理的に裏付ける結果へと結びついた。

これまで松園は美術史的観点から研究されるのが主であったが、本論致では論者の制作者としての経験を生かし、松園の作品模写を行い、目視による調査・観察・科学的分析で得られた知見を統合した。この実技的研究によって、松園を中心とした絹本における美人画の白肌と髪が生え際の表現と、素材・技法の選択が如何に密接に関わりながら成形したかということを再現・実証することができた。そして、本研究を通じて自作の表現を更に充実させると共に、新たな現代における美人画の表現の可能性を見出すことが出来た。また、絹本における松園の美人画の白肌と髪が生え際の表現は、絹本における人物画の表現の幅を広げるためにも意義があると考えている。(2,994字)

Summary in English

This study examined instructions regarding the materials and methods of expressing the skin and hair line in silk paintings with a focus on Uemura Shoen. I compared the expressions of silk paintings with other modern Bijin-ga painters. According to technique books from the Edo period to the Showa era which are related to Shoen, and essays of modern bijin-ga painters, I analyzed the materials and methods which supported these expressions. Based on the data of my studies, I reproduced “Yang Guifei” and “Miyagino/Shinobu,” and with the help of high magnification microscope, I was able to examine the two paintings as digital images and further distinguish the attributes of silk paintings in terms of expressing the two proponents. At the same time, the difference between handwoven and machine-woven fabrics, and between the two different kinds of Dosa liquid is clarified in this research. Furthermore, in reference to the expressing methods of Shoen, I experimentally produced a version of bijin-ga that is an attempt to achieve a modern counterpart with contemporary efforts.

In the first chapter of this thesis, according to the expressions that I examined the difference between paper and silk as a material of modern bijin-ga painters, I made known the different expressions of the fair skin and hair line in bijin-ga. There are two major schools of bijin-ga, one is the Ukiyoe school of Edo and the other is the Maruyama-Shijo

school established by Okyo Maruyama. Focusing on these two schools, I compared and examined the materials and methods of expressing the skin and hair line in silk paintings. Hence, I realized the similarities and differences in their expression. It was found from the result that in the early and the mid-Edo period, the expression of white skin and hair line with “shading off” was almost absent in the paintings. More importantly, since Western civilization came into Japan in the Meiji period, the expression of *bijin-da* has become more realistic.

In the second chapter, I analyzed the materials and methods of expressing the skin and hair line in silk paintings with a focus on Shoen and with a focus on the techniques in modern silk paintings of the Tosa school and Kano school. Besides, I compared the portraits from those essays which were written by modern *Bijin-ga* painters.

In Chapter Three, based on the findings obtained from above, I reproduced “Yang Guifei” and “Miyagino/Shinobu,” reenacting the materials and methods of expressing the skin and hair line that can be frequently seen in *Bijin-ga*. From practical viewpoints of reproduction, I manifested the operations of the aforementioned components of expressing the skin and hair line in *Bijin-ga*. Additionally, with a digital magnification microscope, I examined the two properties of the reproduction through its front view, back view, and sectional view of “Miyagino/Shinobu.” Depending on the result of the comparison between hand-woven and machine-woven fabrics, the texture showed coarse in hand-woven ones. Meanwhile, the expression of the skin in machine-woven fabrics became finer than in hand-woven fabrics, similarly, the shading of the ink was well blended. For this reason, I was convinced that machine weaving was the method used to express the white skin and hair line in Shoen's paintings of *bijin-ga*. In addition, the results of the above research have led me to physically apply the expression of white skin and hair line in my works, creating modern *bijin-ga* with a sense of modernity.

There is an unmovable strand in Shoen studies that approaches the matter from the art history point-of-view. In this paper, accompanied with particular personal insights, I utilized the experiences as a creator to mirror works of Shoen, and by investigating and observing its attributes and analyzing them with scientific methods as a new way to approach the topic. Thanks to the help of practical techniques, I secured the expressions of hair line and skin led by Shoen. On the other hand, the attempt to create a modern *bijin-ga* opens up possibilities of a new (or renewed) field of contemporary works. The very importance of the expressions regarding the two components to broaden the possibilities of silk paintings in general also goes without saying. (698 語)

審査結果概要

論者は日本画実技制作を行う画家としての立場から、表現と素材技法との密接な連関と必然性について研究を行った。まず、その成果の一つは絹本を支持体に、女性をモチーフとして表現された一連の絵画作品である。上村松園の絵に特徴的な絹本ならではの魅力を、素材・技法の研究から高いレベルで修得した論者がそれを自身の表現に応用し、台湾に生まれ育った論者のアイデンティティーや民族の歴史、ジェンダー問題を包含する同時代的な絵画表現として、一定の完成度をもって成立せしめたことをまず高く評価したい。

そして、もう一つの成果としての論攷は、上村松園を理想とする美人画における絹本の白肌と黒髪の暈かし表現に着目し、和漢の絵画技法書にあたりながら数点の模写を行った。「宮城野／信夫」では異なる4種類の支持体による模写試料を同時に作成し、表面、裏面、断面から客観的・科学的に絹本とドーサ、胡粉をはじめとする顔料の定着について比較考察を重ねた。その結果、江戸から明治という時代の変遷、西洋文明の日本への流入がわが国における美人画の絵画表現の素材・技法に密接に関連しているという知見を導き出すに至った。特に、伝統を重んじる松園が、近代化に伴い、機械織り絹本の普及によって、滑らかな暈かし表現を得るためには手織りよりも安価な機械織りの絹を用いようことを、素材技法の地平から明らかにした。このように、実制作者が素材技法から松園の画技に迫った研究手法が独創的であり、従来の松園研究に影響を与えるばかりか、それを書き換える可能性も有すると評価された。

総じて、実制作による作品と、論攷による二つの成果が相互に補完し合いながら成立しており、どちらが欠けても成立し得なかった研究である。戦前まで、主に口伝により伝えられるのが常であったわが国の絵画素材・技法の妙を、「本朝画法大伝」、「丹青指南」を参照しながら改めて平易に理解出来るよう論者が現代語で捉え直したことも、絹本制作を志す後進の一助となるだろう。芸術大学における博士の学位に相応しい優秀な研究成果である。

試験結果概要

審査員からの意見を集約すると、以下の通りであった。

- ・各々の質問に対して的確に答えられていた。
- ・表彩色と裏彩色の仕事量の割合などは、論文中で触れているものの、その程度が不明な部分もあったが、作品発表後の質疑応答の場面で対話することでよく理解することが出来た。
- ・これまでの発表の過程では論者は緊張し過ぎるくらいがあったが、本試験においてはしっかりと改善され、充実した発表内容に相応しい対応が出来た。

作品審査会場で、絹本の表裏からの描き方の手順についての質問に対しては、描画を終了して展示に至る前の裏打ち工程をも見越した応答が印象に残った。絵の具の厚みの差はあるものの、表装の際の絹の縮みの関係上、表側と裏側とで同じ手順を踏む必要があることなど、論文には記述がないが、実技制作を一定数こなしてきた論者でなければ説明出来ない知見が披露される一面もあった。

総合所見

1. 「主題：博士論文として相応しいかどうか」については、審査員全員が本学の博士論文として相応しいという判断である。むしろ、絵画の実制作者が、自身の絵画表現と論文の双方で研究をまとめ上げるという、両輪の作業が成功している稀有で斬新な研究であるとの高い評価を得た。

2. 「構成：問題提示、目標設定→論証→結論という手続を踏んでいるかどうか」については3章立てで、制作者である論者が参考とする松園の描法を巡って、第1章は江戸から明治期の「美人画」の系譜の追跡、第2章では和漢の「技法書」を手掛かりとした素材・技法の解明と仮説の提示、第3章では松園作品の模写による自説を確認するための実践的証明から構成される。また各章は3つの節から成り、「整然とした構成を持った論文」で読みやすいとの評価を得た。

3. 「記述：文章と語句の明晰さや説得力、用語の適切さなど」は、論者が留学生であることを忘れるほどよく吟味され、記述面においても本論攷の完成度は高い。

4. 「意義：独創性、新知見等、先行研究に照らして学問的意義、価値があるかどうか」では、絹本絵画の実制作を行う論者が、表現を支える絵画素材・技法との密接な関りを、自作した模写から客観的・科学的な視点で分析を行い、本論攷で丁寧に実証できたこと。そして、松園の白肌と黒髪の色調表現に焦点を当て、これまでは諸事情から深く調査出来ずにいた描き方の実際を、素材・技法の見地から論者が実際に描いてみる中で松園の描法に迫っていくという研究手法が独創的であり、美術史研究や様式研究の視点からは到達できないような知見を得ることができた。

大学院在学中から積極的に発表し、複数の受賞や作品買い上げ、收藏など、作家としての活動も申し分ない。総じて、制作、研究の双方が密接な連関をもった大変質の高い研究成果となった。今後の松園研究に、制作者の立場から一石を投じるものであり、さらには、制作を志す後進の指南書としても十分に意義深い。本学博士学位論文に相応しいものとして高く評価したい。

氏名 曾品耘 (TSENG PINYUN/ソウ ヒンウン)
学位の種類 博士(芸術)
学位記番号 甲第81号
学位授与の日付 令和4年3月19日
学位授与の要件 学則第37条第1項該当(課程博士)
学位論文題目 ピクトグラムにおける対話性—インタラクティブ性をもつサインデザインの提案—
(Dialogue in Pictograms: A Study with Proposals of Interactive Sign Design)
審査委員 主査: 上村 博 芸術教養学科教授
副査: 伊原久裕 九州大学大学院芸術工学研究院コンテンツ・クリエイティブデザイン部門教授
副査: 佐藤博一 大学院芸術研究科教授
副査: 早川克美 芸術教養学科教授

内容の要旨

本研究は、サインデザインにおけるピクトグラムのインタラクティブ性がもたらす効果について考察したものである。ピクトグラムに関してはこれまで、ピクトグラムの「視認性」、「瞬時性」、「標準化」など、歴史的側面、機能的側面、造形的側面から深く研究されてきた。しかし、ピクトグラムにおけるインタラクティブ性に関してはそれほど扱われることはなかった。先行研究の多くは、ピクトグラムを「わかりやすく理解されるための造形的な表現」であるという一般論を前提としており、使用者との相互的な関係については言及されてこなかった。

テクノロジーの革新的発展とともに情報伝達はさまざまな体験を追求する傾向があり、ピクトグラムの表現も変化している。図形言語としてのピクトグラムは意味内容がわかりにくければ、その役目が発揮できなくなるが、その「わかりやすい」機能から逃れ、視覚造形的な楽しさに注目することによって、見る人に情報をより効果的体験させる可能性があるのではないかと考えられる。

本研究ではピクトグラムの融通性を活用して心を動かす視覚的な仕掛けをつくり、見る人と協働することによっていかなる相互作用を創出し得るかを考察することを目的としている。ピクトグラム自体とそれを見る人との関係を見直すことによって、ピクトグラムの従来の概念に新しい価値を付与することを目指している。

第一章では、グラフィック表現に含まれた記号の意義と可能性を中心に述べる。まず、サイン全体の記号性を検討する。ピクトグラムはどのような特性をもつのかを分析することからはじめ、ビジュアルコミュニケーションツールとしての活用を確認する。次に、ピクトグラムの定義、役割を歴史的な変遷から検証しつつ、サインデザインにおけるピクトグラムの役割を分析する。ピクトグラムの機能を考察するため、記号学における記号の分類を参考にしながら、

対話性をもつピクトグラムの可能性について論じ、さらに、図形記号の意味がどのように生じるかを考察する。具体的には、図形記号の形象を再検証することからはじめ、見る人が図形にどのように接するかということ、複数存在する図形の意味がその系列によって変わってくることの三点に着目する。また、サインの構成要素を把握し、サインとピクトグラムの関係性を明らかにする。そして、空間にサインの「文法」を導き出し、サインデザインにおける「主語」と「目的語」の関係にあらためて注目する。

第二章では、グラフィックデザイン表現に現れるインタラクションについて重点的に議論する。まず、ピクトグラムを含むポスターなど平面的な静止画作品の具体例を挙げながら、そのインタラクティブ性について述べる。次に、錯視を通じた「視覚的認知」にかかわるインタラクションを分析し、人の「身体行為」との関わりについて考察を進める。最後に、見る人の「文化、記憶・経験」から起こるインタラクションに関して確認する。グラフィックという静止した画面に対して、人はそれぞれの視覚経験と身体知覚的な情動によって新しいイメージを創造する。インタラクションにも、人の行動の幅あるいは作品を見る時間の長さ、見る人がもつ一連の経験によってバリエーションが展開される。グラフィック表現とその中に存在するインタラクションの関係性を再構築する過程で、見る人との相互作用に焦点を当てる。

第三章では、ピクトグラムの表現と見る人との相互作用について検討する。太田幸夫(1939-)による絵ことば「ロコス(LoCoS)」とチャールズ・K・ブリス(C. K. Bliss, 1897-1985)が1949年に考案した「ブリスシンボル(Blissymbols)」を取り上げ、対話性をもつグラフィック表現によって情報を伝達する可能性について考察する。コミュニケーションの多義性を究明するために、筆者自ら制作を实践することによって、身体と遊び体験について分析し、ピクトグラムの表現の可能性を探る。アメニティー空間におけるピクトグラムの機能を再考し、インタラクションを付け加えることで、見る人との「対話」が豊かになることを目指す。

周知のように、ピクトグラムは施設の案内シンボル、図形記号として認識されている。サインデザインのための参考文献ではピクトグラムについて主にその定義や機能性、デザイン、システムの作り方、制作と使用、役割の展開などが紹介されることが多い。ピクトグラムはわかりやすく理解されるために造形的な表現については取り上げられたが、ピクトグラムのインタラクティブ性については話題にならなかった。サインデザインに求められる役割は、その空間を訪ねるすべての人に必要な情報を提供し、案内や誘導を行うことである。サインのあり方がますます多様化している現在、ピクトグラムもさまざまな立場から活用され、社会環境はその柔軟性を重視している。視覚言語である「絵ことば」は、どのように応用されれば人々の生活を助けられるのか、あるいは楽しみを加えられるのだろうか。それを通して見る人は何を体験し、何を得られるのだろうか。こういった問いに対して、本研究では、ピクトグラムの意味をストレートに表示するのではなく、サインデザインにおける主語としての「サイン」と目的語である「見る人」との創造的な関係から考察した。さらに、設置される場それぞれにより固有の使用方法があり、環境や状況、人の身体などがそのピクトグラムに意義を与えることを考察した。このような観点によって、「対話するピクトグラム」が人の生活を豊かにして心地よい空間体験をつくるのが期待できるのではないだろうか。(2,262字)

Summary in English

<introduction>

This study considers the effects of pictogram interactivity in sign design. Pictograms have been mainly studied from historical, functional, and figurative aspects such as "visibility," "instantaneousness" and "standardization" of pictograms. However, not many studies have been conducted about interactivity in pictograms. Many of the previous studies presuppose the general theory that pictograms are "modeled expressions for easy understanding" and have not mentioned the mutual relationship with users.

With the revolutionary development of technology, communication tends to pursue various experiences, and the expression of pictograms is also changing. Pictograms as a graphic language cannot fulfill its traditional role if the meaning and content are difficult to understand, but by escaping from its "easy-to-understand" function and focusing on the enjoyment of visual modeling, I believe the viewer can experience information in a more multi-layered way.

The purpose of this study is to utilize the flexibility of pictograms to create intriguing visual devices and to consider what kind of interaction can be created by collaborating with the viewer. It aims to add new value to the traditional concept of pictograms by reviewing the relationship between the pictogram itself and the viewer.

<1. Symbolicity of graphic representation>

Chapter 1 focuses on the significance and possibilities of the symbols included in the graphic representation. First, I consider the symbolism of the entire signage. We start by analyzing the characteristics of pictograms and confirm their usefulness as a visual communication tool. Next, this chapter analyzes the role of pictograms in sign design while examining the definition and role of pictograms in historical perspective. In order to consider the function of pictograms, I discuss the possibility of interactive pictograms with reference to the classification of signs in semiotics, and further consider how the meaning of graphic symbols arises. Specifically, I focus on three points starting with re-examining the shape of the graphic symbol, how the viewer connects with it, and how the meaning of multiple graphics changes depending on the series. In addition, this section grasps the components of the signage and clarifies the relationship between it and the pictogram. Then, the "grammar" of the signage is derived in the space, and refocused on the relationship between the "subject" and the "object" in sign design.

<2. Interactivity from examples of graphic design>

The second chapter focuses on the interactions that appear in graphic design expressions. I discuss the interactivity of concrete examples of still image works such as posters containing pictograms. First, I analyze the interaction related to "visual cognition" through optical illusions. Next, I proceed with consideration of the relationship with human "physical behavior". Finally, I confirm the interaction that arises from the viewer's "culture, memory and experience." People create new images of static graphics based on their visual experiences and bodily perceptual emotions. Variations in interaction are also developed depending on the range of human behavior, the length of time viewing the work, and the series of experiences that the viewer has. In the process of reconstructing the relationship between the graphic representation and the interactions that exist within it, I focus on the interaction with the viewer.

<3. Expansion of pictograms: From visibility to playfulness>

Chapter 3 examines the expression of pictograms and their interaction with the viewer. I explore the possibility of information transmission through interactive graphic expressions by looking into Lovers Communication System (LoCos) by Yukio Ota (1939-) and Blissymbols devised by Charles K. Bliss (1897-1985) in 1949. In designing five different playful pictogram expressions, we explore the polysemous of communication and the potential of pictogram expressions. By reconsidering the function of pictograms in public amenities space and adding interaction, I aim to enrich "dialogue" with the viewer.

<Conclusion>

As is well known, pictograms are recognized as facility guide symbols and graphic symbols. References on sign design often focus on the definition and functionality, design, system creation, production and usage, and the role development of pictograms. Interactivity in pictograms has not been discussed as much as their figurative aspects which make them easy to understand. The role required of sign design is to provide the necessary information to all who visit the space, and to provide instructions and guidance. Now that sign design is becoming more and more diverse, pictograms are also used from various standpoints, and the social environment emphasizes its flexibility. How can the "picture language" be applied to help people's lives or add fun to it? What will the viewer experience and gain through it? In response to these questions, in this study, instead of simply incorporating the meaning within the pictograms, I consider the creative relationship between "signage"

as the subject and "viewer" as the object in sign design. Furthermore, I consider that each place where pictograms are installed has its own usage, and that the environment, situation, human body, etc. give the pictogram a new meaning and significance. From this point of view, we can expect that "interactive pictograms" will enrich people's lives and create comfortable spatial experiences. (800 語)

審査結果概要

学位申請論文は、サインデザインのなかでも、特にピクトグラムの機能について考察したものである。従来は指示、誘導、禁止といった直接的な行動を端的に示すことが追求されてきたサインについて、対話性さらには遊戯性を持ったものとしての機能を拡張し、そのことによって新たな空間経験を創出する方法論を導き出そうとした研究である。デザインの領域に新たな理論上の問題提起を行うものであり、博士論文の主題として相応しい。

議論の構成としては、第一章で原理的な考察、第二章で事例の分析、第三章で制作による応用と実証という順序となっているが、これは十分に妥当である。ただし、論述の具体的な細部については、若干の論の唐突さや事例検証に不十分さも見られた。特に、第一章では、ピクトグラムの歴史をたどるとともに、記号論や言語学的な考察を援用しつつ、ピクトグラムにおける意味伝達の構造を分析しているが、ヤーコブソンらの用語を申請者の議論の中で用いるにあたって、もう少し丁寧な説明が必要であっただろう。また、第二章でピクトグラムにおけるインタラクティブな性格を複数事例に即して論じている箇所では、とりあげた事例の選択理由をより明確に示す必要もあるだろう。第三章では、申請者自身によるピクトグラムの制作例を示すことで、ピクトグラムが持ちうる新たな機能を実証しようとしているが、その成果はたしかにそれなりに認められるものの、さらに複数利用者の評価などによる検証がなされたほうがより適切であっただろう。

とはいえ、全体として論証の方法は明瞭であり、またその結果導き出された結論やそれを例証するために提出された作品は、申請者の論文の意義に十分な説得性を与えるものとなっている。

試験結果概要

質疑応答では、審査員からは問題設定や議論の構成についての妥当性は評価されたものの、一部の記述についての議論の組み立てや不明瞭な用語にかかわる質問がなされ、それらについては必ずしも明快に答えることができなかった。また、ピクトグラムの実作例として申請者が展示した作品の一つに関し、研究論文が主張するような例として十分に機能していないのではないかという疑問が呈され、それについては申請者も同意するだけであった。とはいえ、論文に関する口頭発表や作品制作に関する発表そのものは、簡明な視覚資料呈示とともに、内容を

わかりやすく伝えることに成功しており、申請者が研究成果の意義を十分に把握していることは相応に認識できるものとなっていた。

総合所見

論文では若干の議論の拙速さや文章のわかりにくさが認められ、また口頭発表時の質疑応答においても、いくばくかのまごつきが見られたが、論の本質的な部分を損なうほどのものとは言いえないだろう。申請者の研究は、ピクトグラムが単なる類似記号にとどまるものではなく、一種の慣習的な性格と学習によって意味が発生する点を明らかにし、またピクトグラムを制作者と利用者とのあいだにある透明で一義的なメッセージ媒体と考えるのではなく、それ自体が多義的で豊かな時間的経験を提供する主体になりうるという点を指摘しており、これは今後のピクトグラムの研究および制作にとって重要な知見をもたらすものである。従来の標準化・規格化されたピクトグラムの目指す方向性とは異なる次元にピクトグラムの射程を拡げるための具体的方法を論じ、単なる伝達ツールという以上に、芸術的に豊かな環境を創造しうる媒体としてピクトグラムの可能性を示し得た点で、本研究は独創的な意義を持ち、博士号の授与に相応しいものと考えられる。