

論文目次

はじめに

第1章 韓国の風流について

第1節 風流とは

第2節 韓国における風流の時代的変遷

第3節 韓国風流に関連する史跡や文学作品

第2章 デザイン制作の流れ

第3章 「한아 (ハンア)」のデザイン制作

第4章 「단아 (ダンア)」のデザイン制作

第5章 「소호 (ソホ)」のデザイン制作

第6章 「은유 (オンユ)」のデザイン制作

第7章 「라온 (ラオン)」のデザイン制作

第8章 3Dプリンターを活用した新たな制作プロセス

おわりに

参考文献

図版出典

はじめに

現代はいわゆるグローバル時代であり、市場に提供されるデザインの製品様相が世界規模で普遍化されつつある時代である。その代表的な例が「apple」社の「iPhone」と「iPad」である（図1）。



図1 「apple」社の「iPhone」と「iPad」

今日のプロダクトデザインにおいてアップル社の iPhone は、西洋文化の文脈の中に位置づけられるものであり、ある意味で西洋の文化が世界の基準となっている今日のデザインをよく表している。「iPhone」と「iPad」の社会的意義はハードウェアそのものではなく、インストールされているソフトウェアとサービス¹により世界中の人々が文化や情報を同時に共有できる社会システムを構築したことにある（図2）。これにより、生活と文化において境界がなくなり、人々が他文化と容易に接触できる環境が提供されることとなった。つまり国境を超えた情報の相互交換が日常化されたことこそ「iPhone」と「iPad」の社会的意義なのである。

¹具体例としては Facebook のような SNS が挙げられる。SNS は Social Networking Service の略語。



図 2 デザインと情報交感のグローバル化

世界経済の変化は、経済の産物であるデザインにも影響を与え、近代デザインは主に欧米を中心として展開されてきた。しかし、近年は中国・日本・韓国に代表されるアジア圏の国々の影響力が大きくなっている。世界経済におけるアジアの影響力の増大は、デザイン市場におけるアジアの影響力の増大につながっている。日本の「SONY」の商品や韓国の「SAMSUNG」の商品はヨーロッパやアメリカに止まらず、世界中の市場で大きなシェアを占め、大きな影響を堅持している。このような情勢の中で、固有の文化を掘り下げること、とりわけ「個々の文化の中で育まれたエッセンスを如何に取り入れることができるか」といった部分がデザインの世界では注目されている（図 3）。

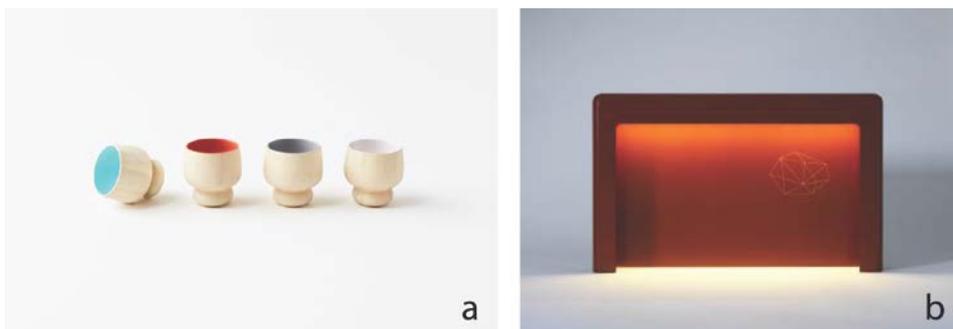


図 3 固有の文化を活かしたデザイン

図 3 の a は鈴木おおき氏によって設立されたデザインオフィス nendo のデザインしたもので、老舗「漆工房大島」の「ろくろ挽き」という伝統技術を活かした器である。また、図 3 の b は、石川県の輪島商工会議所とフランスのデザイナー Ronan and Erwan Bouroullec 氏とのコラボレーションでデザインされた照明である。輪島地域

の素材や職人の技術が活かされている。このように今日ではプロダクトデザインに様々な伝統技術が盛んに取り込まれ、固有の文化を活かしたデザインとして注目されている。

今日のデザインの傾向は、機能的要素よりも楽しさや心地よさのような感性的要素を重要視している。その例としては図4のようなものがある。



図4 感性的要素を重要視するデザイン

図4のaはワインオープナーの機能的要素のみならず、それ以上に造形的楽しさを追求したデザインである。また、図4のbは日常生活における個人の余暇を充実させるデザインである。

これまで私は、韓国風流思想を基に構築されてきた伝統文化や作品に魅きつけられ、普段からソウルにある朝鮮王朝の古宮や、絵画、詩などを鑑賞し、楽しんできた。本研究では先に述べたデザインの今日的背景を基に、私の母国である韓国の伝統文化のひとつである「風流」、すなわち自然から感じられる趣を大事にする文化に注目し、自らのデザイン制作に反映させたい。

この研究は、商品開発の現場においては、初期のアイディア展開の段階にあたる。私が本研究を進める中でデザインするものは、商品化される前段階であり、プロダクトとしてのある種理想形を探る段階として位置づけられる。

本研究では、広範囲なデザイン分野の中から、特に人との密接な関係が要求されている「食」をデザイン領域に限定し、風流の要素を展開していきたいと思う。「食」は伝統・工芸・文化を含む生活様相である。国の文化と歴史を表現するものであり、過去から現在、未来までつながる一種の感性である。「食」においては他国の文化を容易に経験することができる。米とパンが東洋と西洋を連想させ、寿司とキムチが日

本と韓国を連想させるように、「食」は各地域や各国の文化を代表するものであり、グローバル時代の中において「食」は、各地域や各国の文化と個人個人の感性とを媒介する存在となっている（図5）。



図5 他文化を容易に経験できる「食」

また、五感を用いて様々な要素を味わう「食」を対象とすることにより、韓国風流を表現する幅が広がると考えられる。さらに、私は修士課程で参加した「crafted in kyoto」プロジェクトで、テーブルウェアをデザインした。そこで、テーブルウェアのデザインにおいて、感受性と美意識がデザインに求められていることを実感した。この点からも、「食」に関わるデザインを採り上げることは有意義であると考えられる。

私は韓国風流文化の繊細な感受性、美意識、表現に着目し、それをプロダクトデザインのアイディアソースとし、3Dソフトを用いてアイディアスケッチとモデリングを行い、データを3Dプリンターで出力し、それを検証してデザインモデルを完成させる。このようなアイディアソースからデザインモデルに至る一連のプロセスを解説し、どのようなデザインのプロセスを新たに見出したかを明らかにすることが、この論文の主たる目的である。

以下本論の構成について概観しておく。1章では、韓国風流思想について歴史的背景と流れを調べ、韓国人の根本にある自然への思いを考察する。そして韓国風流思想に関わる史跡や作品を取り上げ、そこから自らの制作活動に繋がるデザインモチーフを抽出する。2章では、私のデザイン制作の流れを略説する。3章から7章において、実際の5点のデザイン制作を解説する。8章では、本研究で活用したデジタルファブ

リケーションと、その結果見出したデザインプロセスについて述べる。そして最後に本研究の結論を導き出す。

第1章 韓国の風流について

第1節 風流とは

「風流」という概念は、中国、朝鮮半島、日本の東アジアの国における独特の思想や美意識に基づいている²。「風流」の語源は中国にあり、朝鮮半島と日本でも共通点を持ちながらそれぞれ固有の展開を見せてきた。本論では、朝鮮半島で展開された風流を韓国風流と呼ぶ。なぜならば筆者が参照する文献は韓国で書かれたものであり、韓国ではそれを韓国風流と称しているからである。風流の意味するところは広範囲で複雑であるが、これらの国の風流の概念を簡単に述べると次のようになる。

辛恩卿氏は、中国、韓国、日本の風流について以下のように述べている³。中国においての「風流」という語は多様に使われ、「風」の自由さに留まらない奔放さを常に強調してきた。日本の場合にも風流は多様に展開してきたが、その根底で強調されたのは繊細さや華美な趣向である。中国と日本の風流を大きく比べてみると、中国の風流は人品や容姿に関するものを中心に展開し、日本の風流は物の外面の美的要素、特に感覚的美しさを中心に展開した。

韓国の風流は中国と日本に比べ、形而上学的な要素、つまり宗教的、思想的部分が強調された点に独自性がある。韓国の宗教的、思想的な風流は「風流道」と称され、韓民族固有の信仰・思想となった。このことは中国と日本における在り方とは異なっている。統一新羅時代からは貴族が中国の芸術を指向したため、韓国の風流はこれ以降、中国の風流の影響を受けて展開した。

上記のように、東アジアの国の風流はそれぞれ特徴が異なるが、ある共通点を持っている。中・韓・日の風流の共通点は、「芸術的又は美的に遊ぶこと」と言える。その「芸術的」が何を示しているのかをみると、中国の場合には自由を、日本は雅を、韓国は趣のあることを意味した。そして精神的な要素と審美的な要素が揃った時に風流という概念が使われた。私は対象と交感して美的に遊ぶという風流の特質に、大変共感を覚える。私はこのような特質を自分のデザインの基本にしたいと考えている。

² 欧米の美学で理想的な美の形態として提示されるものに黄金分割がある。黄金分割が美の対象に焦点を置いたとすれば、風流は対象が内包する美的属性に焦点を置いたといえる。つまり欧米の美学は対象から見られる美の要素を究明することが中心であるとすれば、東アジアの国の風流は主体と対象の交感にその中心があったといえる。辛恩卿 1999 p.15 p.17

³ 辛恩卿 1999 p. 64~67

以上、中国、韓国、日本の東アジアの国の「風流」に関して略説したが、私はこれら3国のうち、母国である韓国の風流に限定し、それに立脚したデザインを提案してゆく。

第2節 韓国における風流の時代的変遷

韓国の風流思想は上古時代⁴からの韓民族の伝統思想のひとつで⁵、韓民族の根源的思想と言える。韓国における「風流」とは、「風と水の流れ」のような単純なものではなく、自然と人との関係に目を向ける複雑なものである。それゆえ韓国の辞書では「風趣と粋を楽しんで遊ぶこと」あるいは「雅趣があること」と定義している。また「俗なものを捨てて文雅に遊戯すること」と解釈する学者もいる⁶。また、現今の「風流」という語には、余暇と遊びという遊興的、芸術的意味も含まれている⁷。

韓国風流の研究は1970年頃から始まり、当時は韓国風流の概念を究明することに主眼が置かれた。1990年代から研究が本格化し、近年には美学的な観点からの論文も発表されている。だが、このような研究は哲学や思想の研究にとどまっており、現代の日常生活での在り様に関する研究はほとんど行われていない⁸。

韓国の風流思想は、儒教・仏教・道教が韓半島に伝来する以前の上古時代から存在していた。風流が記録に表れ始めるのは新羅時代からで、外来文化の影響を受けながら、時代の推移とともに変化してきた。そこで、本論では新羅時代以降の風流を中心にとりあげる。以下、新羅時代、高麗時代、朝鮮時代の3時代に分けて、韓国の風流思想の特徴を概説する⁹。

(1) 新羅時代 (BC57~935年¹⁰)¹¹

⁴ 文献の存する限りで最も古い時代。韓国の歴史では檀君時代から三韓時代までの時代を意味する。

⁵ 韓国伝統思想には陰陽五行思想、礼楽思想、人本思想、風流思想などがある。

⁶ 韓国学中央研究院 韓国民族文化大百科事典

<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=531711&cid=46661&categoryId=46661> 2014年10月取得

⁷ リ・スミン 2012 p.32

⁸ バク・ズマン 2010 p.6

⁹ 三国時代の「三国」とは新羅、高句麗、百済の三国を指すが、本論文では三国時代の風流として新羅の風流を取り上げる。

¹⁰ 本章での新羅時代は三国時代の新羅から高麗以前の統一新羅を含める。

¹¹ 新羅時代の記述に関しては以下を参照した。

韓国観光公社 <http://japanese.visitkorea.or.kr/jpn/index.kto> 2013年11月取得
文化財庁 http://www.cha.go.kr/cha/idx/SubMain.do?mn=NS_04 2013年11月取得

新羅、高句麗、百濟が栄えた三国時代は、中国から伝来した儒教、仏教、道教の3教が本格的に土着化した。その後、676年に新羅が三国を統一し、王室と貴族の華やかな文化が発達した。

新羅時代に風流思想は、花郎徒の教育理念とされた。花郎徒¹²とは、優秀な人材を選んで官僚に推挙する新羅独特の機関であり、国に仕える文武兼備の人材を育成した。その重要な教育理念が、風流道であった¹³。花郎(ファラン)とは、新羅の青年貴族集団の指導者のことで、上級貴族の15-16歳の子弟を花郎とし、そのもとに多くの青年が花郎徒として集まって集団を結成し、自然の中で共同体生活を行った。このように、新羅時代の風流道は、自然の中で心身を鍛錬する実践的な性格¹⁴を持っていた。中国の道家の自然隠遁的な性格とはやや異なり、韓国の風流道は実生活の中で自然と感応しながら生きる、現実志向的性格を有していた。

花郎は三国統一のための武士としての修練だけではなく、音楽を楽しみながら精神の修練も行った。昔から音楽は心を治す、つまり情緒を純化するための良い手段であり、芸術的な素養を高めるのも花郎の重要な修練のひとつであった¹⁵。

花郎の戒律に、世俗五戒(花郎五戒とも称す)がある。「事君以忠、事親以孝、交友以信、臨戦無退、殺生有擇」(君に仕えるには忠をもってし、親に仕えるには孝をもってし、友と交わるには信をもってし、戦に臨んでは退かず、殺生は慎重に選んでなす)がそれで、儒教精神に基づいていた。

花郎徒を通して、風流思想は儒・仏・道の3教の性格を備えた一つの精神となった。それには徳性を拡充する儒教の性格、生命を重視する仏教の性格、人は自然の一部であるとする道教の性格が含まれている。

新羅時代の風流は本来、古代韓民族の信仰である「古仙道」と同じ性格¹⁶を有していた。それは祭天儀式¹⁷と関連する民族信仰の一つで、天地神明や日月星辰¹⁸などの

¹² 「ファランド」を漢字で表記する場合には「花郎徒」もしくは「花郎道」と表記する。「花郎徒」の表記は修練する団体を意味し、「花郎道」の表記は花郎徒の思想や精神を意味する。「花郎道」が「花郎徒」の異称としてもよく使用された理由の一つとして、「徒」も「道」も韓国語では共に「ド」と発音することが関係していると思われる。本論文では「花郎徒」の修練活動から「風流」について考察するため、「徒」の表記を用いる。

¹³ バク・ズマン 2010 p.5

¹⁴ 新羅時代の風流は花郎の活動から理解できる。花郎が遊娛山水を行う時の「遊」とは、遊戯的意味では持っておらず、「特定の場所に留まることなく、あちこちを行き来する(修練する又は出歩く)」ことを意味している。(辛恩卿 1999 p.43)

¹⁵ 辛恩卿 1999 p.42

自然を対象に祭祀を執り行うシャーマン的な性格をいう¹⁹。しかし、儒・仏・道のような外来思想が土着化するにつれて、韓民族が古代から持っていた民族信仰（巫俗²⁰）は徐々に縮小され²¹、民間の文化の中に吸収されていった。このことは、風流の「古仙道的」性格そのものも、次第に縮小して行ったことを意味している。

(2) 高麗時代 (918~1392 年)

高麗時代には、貴族が中心となり、国家的祭礼である八関会²²などの宗教的行事において風流が執り行われた。高麗時代の風流は、新羅時代の「古仙道的」性格を継承しながら、そこに芸術性が加えられるようになった。新羅の風流が古仙道を強調したのに対し、高麗中期・後期の風流は風流行為の実体、つまり踊りなどの遊戯的な行為を重視するようになった²³。

(3) 朝鮮時代 (1392~1910 年)

朝鮮時代には儒教の性理学が支配理念となり、風流は朝鮮士大夫（サデブ）やソンビ²⁴の徳目²⁵と考えられた。風流思想においては、宗教的意味や「古仙道的」性格は

¹⁶ 韓国の仙道は桓雄（ファヌン）時代から檀君朝鮮時代にかけて始まったとみられる。

（桓雄は韓国開国神話である檀君神話に登場する神。檀君の父）つまり韓国の仙道は漢民族の神に該当する桓雄と檀君から始まり、檀君を仙人と称した。以降道教と混ざって仙道の原型を古仙道と称した。（ジョン・ヨンソン 2000 p.106）

¹⁷ 天地神明や日月星辰など自然を祭祀として扱うこと。

¹⁸ じつげつせいしん。太陽と月と星、天体、空を意味する四字熟語

¹⁹ 韓国風流を初めて記録した崔致遠（チェ・チウオン）の「鸞郎碑序文」における、韓国風流と儒・仏・道の3教の関係を説明した部分によると、韓国風流とは韓国固有の信仰を基にした上に3教を受容したとされている。碑序文では3教間の関係が対等だと述べられているが、現代の視点から検討してみると道教的要素、つまり‘仙’の要素が一番大きかったと考えられる。韓国史籍類で挙げられる‘仙’を韓国固有の風流道を称する概念で捉えるか、それとも道家思想に属する概念で捉えるかは、今後も検討を要する問題である。ただし、この点については本研究の核心ではないので省略する。そして前者の概念から捉えても道家思想と概ね重なり合うと考えられる。（辛恩卿 1999 p.41）

²⁰ 巫俗とは、朝鮮のシャーマニズムである。韓国語読みはムーソク、日本語読みはふぞく。「ムーダン（巫堂）」というシャーマンが「クツ」という祭儀を行う。朝鮮の土着の信仰として古代から現代に至るまで続いている。ムーダンの多くは女性であり、降神巫と世襲巫がある。男性のムーダンはパクスともいう。クツには個人の幸福を祈ったり、病気の治癒、死者の供養、村の神様を祀るなど様々な種類がある。

²¹ リ・スミン 2012 p.43

²² 八関会とは、三国時代に始まり、高麗時代の国家行事として行われた宗教行事である。11月15日一日間、仏教の8つの規律を守る儀式である。

²³ パク・ズマン 2010 p.62

²⁴ 朝鮮時代、両班の血を引き、学識が高く礼儀正しくて義理原則を重んじ、また、清廉で人格高潔な人を「ソンビ」と称した。

ほぼ失われ、「遊娛山水的」性格が強くなった。「遊娛山水的」性格とは、自然の中で心身を鍛錬するもので、自然への隠逸、官職を退いて故郷に帰ることを望む志向（帰去来²⁶）、芸術的遊戯を追求する道家²⁷的性格をいう²⁸。当時の知識人であったソンビ階層は、巫俗の要素が多かった「古仙道的」風流より、中国の儒教と道教の性格を持つ「遊娛山水的」風流を受け入れた。「遊娛山水的」風流はソンビの生活理念に伴って、発展して行った。

朝鮮時代の風流道では、心身を自然の中に置き風趣と粹を楽しむことが重視された。風流は自然の中で芸術的遊戯²⁹を追求する自然親和的性格を強めていった³⁰。朝鮮後期になると、風流は景色の良い所（風流地）で酒を飲み、詩を作り、音楽を楽しみながら遊ぶことを意味した。自然の中で芸術的行為を行うことが、この遊びの主体であった³¹。

朝鮮時代の風流思想が遊びとしてどう行われたのかをみると、植物や動物、日や月、周りの風情に自分の思いを置き換えて表現する形で行われていた。自分の状況や思い、理想を自然物に置き換えて表現することは趣があつて粹であると考えられた。それは個人の修養（儒教）、生命重視（仏教）、人は自然の一部である（道教）という3教の性格を含んだ韓国風流思想を基に構築されたと考えられる。

²⁵ 徳を分類して列挙した細目の名称。またその細目のひとつを指す場合もある。儒教での仁・義・忠・孝など昔から道徳の基本とされるもの。

²⁶ 中国の詩人陶淵明に由来する。

²⁷ 道教は宗教思想で、道家は哲学思想であり、明確に異なるものである。しかし、道家思想は韓民族固有の思想と自然風流思想においては、道教と区別の無い形で受け入れられた。このような傾向は受容初期の三国時代から朝鮮時代に至るまで続き、韓国での道家思想は敢えて道教と分けて論じる必要はないという見解もある。韓国民族文化大百科事典(韓国学中央研究院)より

<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=543418&cid=1622&categoryId=1622> 2013年11月取得

古代韓民族が信仰した古仙道思想は、自然を祭祀とするシャーマン的な性格を持っていた。そのため、自然に関する思索を中心とする道家と道教は、区別無く受け入れられたと考えられる。リ・スミン氏は道家と道教の区分を明確にするよりも、韓国風流の自然への隠遁や帰去来と芸術的遊戯を追求する性格を表すことを優先し、「道家的性格」という表現を用いたと考えられる。本論文ではリ・スミン氏の文章をそのまま引用する。

²⁸ リ・スミン 2012 p.43

²⁹ 山や川のような自然、また風景の中で芸術的活動を行う事は、遊び又は修養であると考えた。

³⁰ リ・スミン 2012 p.43

³¹ リ・スミン 2012 p.60

朝鮮時代には貴族や士大夫だけではなく、庶民や妓生（キーセン）³²まで風流が広まった³³。風流の宗教的、教育的性格は次第に弱まり、内容が世俗化した。風流という語は、芸術的素養、人物の性格・教養・態度・外貌などが秀でることを意味する言葉としても用いられるようになった。

以上に述べた風流の変化をまとめたのが、表1である。

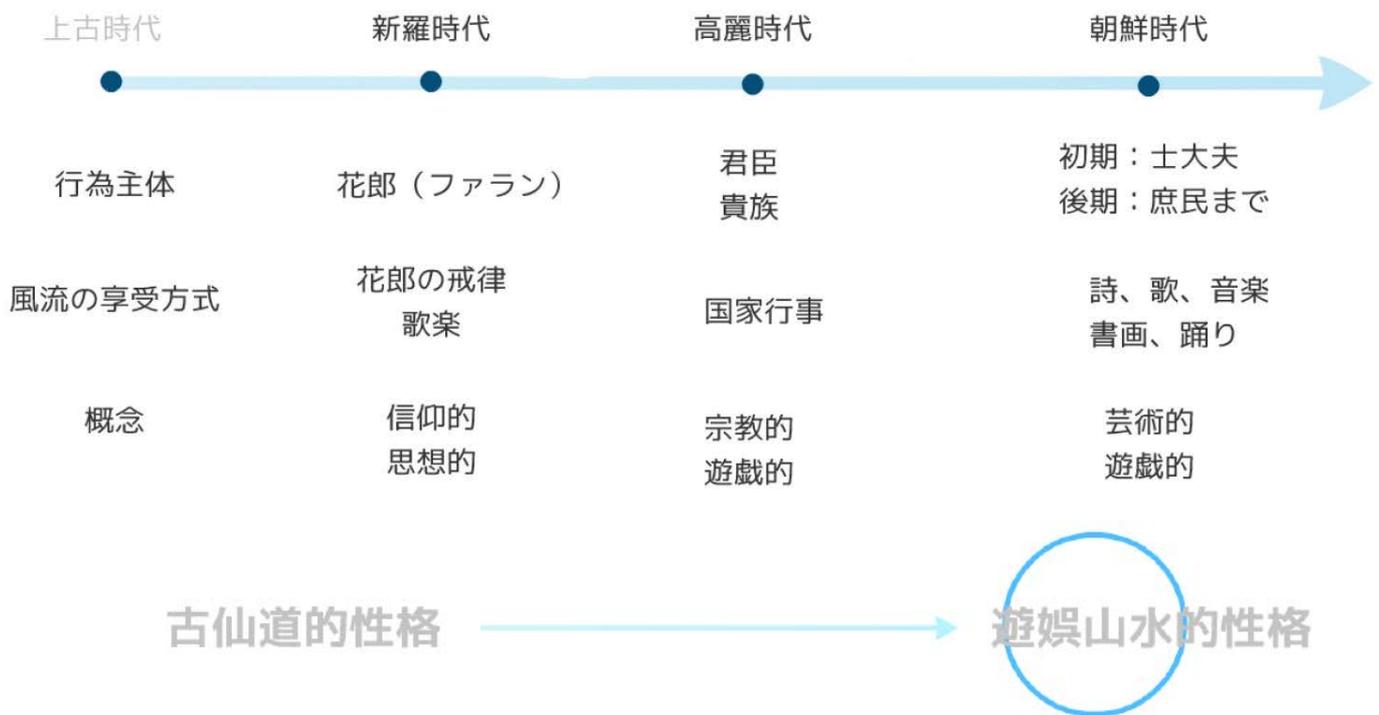


表 1 韓国風流思想の変化

新羅や高麗時代と比べると、朝鮮時代の「風流」は 享受主体が幅広く、表現様相も多様であった。新羅・高麗時代には風流が貴族中心で宗教的國家行事として行われたが、朝鮮時代には両班だけではなく、妓生、庶民も日常の中で風流を楽しんだ。

朝鮮時代の風流思想は身分と関係なく誰でも楽しむ一種の遊びとして享受されてきた。庶民のために朝鮮時代に作られたハンゲルにより、女性や庶民も「歌辭（ガ

³² 朝鮮時代の芸妓。歌舞・音曲・詩書画に秀で、宴席の華となる存在。中には黄眞伊（ファン・ジニ）のように漢詩や時調において名を残した才妓もおり、妓生は論介（ノンゲ）や『春香伝』の春香のように義妓や小説の主人公としても活躍した。伊藤亜人 1986 p.63

³³ パク・ズマン 2010 p.69

サ)³⁴」を創作・享受して風流を楽しむことができた。「風流」を享受する人々やその様相が広くなり、文化芸術的に一般化された。

表1を見ると明らかなように、韓国風流思想の中心は時代の変化と共に「古仙道的」なものから「遊娛山水的」なものへと変化していった。このような時代的变化の中で、変わらなかったことがある。それは礼楽³⁵として、自然の道理を悟り、それに従おうとする風流思想の基本精神である。この精神を支えているのは、実生活の中で自然と感応しながら生きる姿勢である³⁶。私はこのような韓国風流思想における、自然との関わりの中に趣や粋を見出す感受性やその表現に、心から感銘を受ける。私は以上整理した韓国風流の変遷のうち、朝鮮時代に発展した「遊娛山水的」風流に、美しさや情趣を感じる。そこで次章では、「遊娛山水的」風流に関する具体的事例を見て行く。

³⁴韓国の伝統的な詩歌形式の一つ。高麗末に発生し、朝鮮初期には士大夫によって確固とした文学様式へと展開した。行に制限を置かない連続体律文の形式。士大夫だけではなく両班家の婦女子、庶民など、身分に制限されることなく作られた文学様式である。名称としては「歌詞」と「歌辭」があり、現在は文学ジャンルの名称として「歌辭」と称する。そして「歌詞」は「韓国伝統声楽曲の一つ」を表す言葉としても使用されるため、本論文では「歌辭」と表記する。

³⁵ 礼節と音楽。社会秩序を定める礼と、人心を感化する音楽とを合わせた熟語。

³⁶ リ・スミン 2012 p.49,50

第3節 韓国風流に関連する史跡や文学作品³⁷

私がデザインを通して表現したいのは、韓国の伝統及び文化に見られる自然を軸とした繊細な感受性や美意識である。自然から感じ取る心地よさや楽しさ、趣と粋が、その感受性や美意識に備わっており、それらをデザインと融合させて表現することは新しいデザインの提案につながると考えるからである。私は韓国風流思想をデザインモチーフとして活用し、自然から感じられる趣を現代生活にもたらしことを提案したい。そこで以下、新羅時代、高麗時代、朝鮮時代における韓国風流思想に関連する作品や伝統文化を考察してゆく。特に、高麗時代と朝鮮時代の「□調(シジョ)³⁸」や「歌辭」のような文学作品を中心に見てゆきたい。私のデザイン発想はキーワードから始まるが、文学作品にはその発想源になる詩的表現が多く含まれているからである。

(1) 新羅時代³⁹

統一新羅時代の韓国風流思想を代表する遺跡に「慶州東宮(ドングン)と月池⁴⁰(ウォルジ)」と「鮑石亭址(ポソッチョンジ)」がある。両遺跡は統一新羅時代の首都であった慶州(キョンジュ)にある(図6)。

「慶州東宮と月池」は離宮跡で、国の慶事や賓客の宴などに用いられた。他の付属建物とともに王子が住居とする東宮として使われた。新羅の王侯貴族はそこに草花を植え、貴重な動物を育てたり、舟を浮かべて遊んだとされている。

³⁷ 以下に記す文学作品の訳は、現代韓国語に訳されたものを参考にして、さらに筆者が日本語に訳したものである。

³⁸ 高麗末に発達した韓国固有の定型詩

³⁹ 新羅時代に関しては以下を参照した。

韓国観光公社 <http://japanese.visitkorea.or.kr/jpn/index.kto> 2013年11月取得

文化財庁 http://www.cha.go.kr/cha/idx/SubMain.do?mn=NS_04 2013年11月取得

⁴⁰ 従来は「雁鴨池(アナプチ)」又「臨海殿址(イムヘジョンジ)」と称されていたが、2011年に「慶州東宮と月池」と改称された。



図 6 慶州 東宮と月池

「鮑石亭址」は曲がりくねった石溝を持っており、その形がアワビの貝殻と同じことから鮑石亭と名付けられた（図 7）。鮑石亭は 63 個の磨かれた御影石で作られた水路である。王が時々君臣や貴族達を率いて宴会を楽しんだ所で、中国東晋時代の書聖である王羲之の蘭亭における流觴曲水宴を模して作ったことが知られている。石溝に沿って流れる水に盃を浮かべて、その盃が自分の前に来るまでに詩を作って楽しんだ。



図 7 慶州 鮑石亭址 (キョンジュ ポソッチョンジ)

曲水の宴は 4 世紀に中国から始まり、中国・朝鮮半島・日本においてそれぞれ独自に展開された 1 種の遊戯的文化である。曲水の宴が開かれた遺跡は、中国では流杯亭、沁秋亭、坐石臨流など、日本では京都の御所、城南宮、上賀茂神社、また、鹿児島島の仙巖園などがある。それに対して韓国では鮑石亭址と、昌徳宮（チャンドクン）の玉流川（オンニュチョン）しか残っていない（図 8）。927 年に鮑石亭址で新羅の景哀

王が宴会を開いている時に後百済⁴¹軍に攻め殺され、曲水の宴は次第に行われなくなった⁴²。それ以降の曲水の宴の遺跡は、1636年朝鮮時代の後期に、昌徳宮の後庭に作られた玉流川があるのみである。



図 8 昌徳宮の玉流川⁴³

私が鮑石亭址に注目する理由は、デザインに活かして行きたいと思う遊娛山水的風流の性格がよく表われているからである。曲水の宴は流れる水という自然と、詩を綴るという芸術を同時に鑑賞するもので、「自然+芸術+遊び」という風流の性格がよくあらわれている。

(2) 高麗時代

先述したように、韓国風流思想は高麗時代以降、遊戯・芸術的な性格が強くなり、それは詩文の中に顕著に見い出される。ここでは、李奎報（イ・ギョボ、1168～1241）の詩を中心に取り上げ、高麗時代の韓国風流を基にした文学作品を見てゆく。李奎報

⁴¹ 後百済（900年～936年）は、後三国時代に挙兵した甄萱（キョンフォン）が、新羅によって滅ぼされた百済の復興を唱えて建国した国。

⁴² ジャン・グンシク、シム・ウンボ 1996 p.4、5

⁴³ Naver <http://www.naver.com> 2014年5月取得

は高麗時代後期の文官で、13世紀韓国文学史の新しい地平を拓いたと評価され、作品についても広く研究されている⁴⁴。

李奎報の雅号は「白雲居士」である。雲のように縛られること無く自由にただよいながら変化し、自然のまま、何の作為もない理想郷で喜び楽しみたいという意味がこの雅号に込められている。李奎報の作品数は多く、雅号のように自然親和的な風流思想を基にした表現が多い。

私はデザインアイデアを詩文から得ることが多いが、特に李奎報の詩が多様な発想源になっているため、以下李奎報の詩を中心に取り上げる。なお、以下本文にあげる詩文の和訳は、東京大学国文学博士の李愛淑氏のご指導を仰ぎながら私が翻訳した。

李奎報の「詠井中月」⁴⁵

(原文)

山僧貪月光

瓶汲一壺中

到寺方應覺

瓶傾月亦空

(翻訳文)

山僧が月の光を貪って

瓶の中に水と共に汲み取る

お寺に戻ってこそ悟るのだろう

瓶を傾けると月の光も消えてしまうことを

この「詠井中月」の詩文のうち、「月の光を貪って瓶の中に水と共に汲み取る」という表現が強く私の心に残った。静かな夜の池とその水面に月や蛍が生き生きとして輝く情景を頭に描いた。池に映っているその風情を自分の手に入れたいと願う気持ちが想像でき、この詩文は後述する「ダンア」というデザインの発想源となった。

李奎報の「施厚館（シフカン）で休みながら」⁴⁶

⁴⁴ リ・スミン 2012 p.11

⁴⁵ 詠井中月とは、「井の中の月を歌う」の意である。この詩は張志淵の「大東詩選」に李奎報作として載せられている。

(原文)

(中略)

我性本曠坦
所至任意留
得坎即可止
乘流即可浮
此留有何惡
彼去有何求
大哉乾坤内
吾生得休休

(翻訳文)

(中略)

私は元々活発な性格で
行く先々で意のまま留まる
水たまりに出会ったら足を止め
水に出会ったらすぐ船を浮かべる
ここに留まり、悪いことなどあるのだろうか
あそこへ行って良いことなどあるのだろうか
広い天地の下で
私の人生は無限に楽しい

この「施厚館で休みながら」の詩中に「浮かべる」という語がある。「浮かべる」はこの詩だけではなく、朝鮮時代の士大夫の詩にもよく登場する。私は水に関わる語に発想の源泉を求めることが多い。それは食と水は密接な関係があり、また水から広がる演出は多彩だからである。「水に出会ったらすぐ船を浮かべる」という一文を読んで、船が浮かんでいる静かな川の風景を連想した。このイメージは後述する「ソホ」のデザインの中で展開することにした。

(3) 朝鮮時代

⁴⁶ 東国李相国集 第6巻に収録

朝鮮時代の作品は作品数と表現方法が多彩であり、私はその中から様々な発想源を得ることができる。風流思想に基づいた朝鮮時代の詩文は、主に士大夫、閨房女性⁴⁷により制作された。そこで以下、士大夫、閨房女性に分けて述べてゆく。

(a) 士大夫による作品

士大夫とは文官で、性理学者である⁴⁸。性理学は朝鮮の統治理念であり、社会倫理として礼と理を究明することを重視した朝鮮の中心思想であった⁴⁹。士大夫は自己修養をして徳を積み、官僚として国を治めた。士大夫が詩と絵を創作することは、自分の思いを表明する手段でもあり、自己修養の手段でもあった。

士大夫が詩・絵を享受する方法の1つに「溪山（ゲサン）風流」がある。「溪山風流」とは溪谷や山のような自然の中で自己修養をしながら楽しむことである。士大夫は自然の美しさの中にその理があると考え、自然の中に性理学が求める理をつきつめた。士大夫は政治の中で生まれる欲望や権力に対する葛藤が生じた時、そこから離れ自然に向き合って性理学が追求する理と調和を究明しようとした⁵⁰。

朝鮮時代の士大夫の生活は、儒教の基本的政治観である「修身齐家治国平天下」に基づいていた。これは天下を平らかに治めるには、自己の行いを正しくし、家庭をととのえ、国を治めて天下を平らかにするべきであることを意味し、士大夫は官僚として「治国平天下」を、日常生活では「修身齐家」を実現しようとした。士大夫は経済的基盤を自分の土地におき、生活が安定していた。そのため、官僚職にこだわるものがなかった。それ故、地元で修身齐家を求める江湖生活⁵¹（田園生活）をし、観念的な溪山風流の創作活動をすることができた⁵²。

⁴⁷ 閨房女性とは朝鮮両班婦女子を意味する。

⁴⁸ 士大夫は朝鮮時代の両班（ヤンバン）階層である。朝鮮官僚は、文官は東班、武官は西班と分けられ、文・武官を統称して両班とされた。

⁴⁹ 性理学は中国で宋代から明代にかけて隆盛した儒学の一学説。宇宙の原理としての理を究明し、人間の本性を明らかにしようとするもの。性理学の「格物致知、誠意正心、修身齐家治国平天下」を倫理規範とし、社会秩序を維持する国の中心思想として定着した。

⁵⁰ クォン・スングン 2011年 p.232～247を基に、追加調査の内容を加えた。

⁵¹ 田園生活とも言えるが、自然の摂理から人間のあるべき道を追求した理念を重要視し、その鷹揚な生活を江湖生活と述べた。

⁵² <http://chang256.new21.net/board/board.php?db=536&no=2751> 2014年3月 取得

溪山風流の創作活動には「江湖歌道」という文芸思潮が展開された。道義の喜びと心性を育てる楽しさは自然を媒介にすると考えられ、江湖に憧れて詩文を作った。士大夫は川や漁父のイメージをよく文芸作品に用いた。川はこだわることもなく滔々と流れ、漁父はのどかに心静かに川と共生しながら生活を営む。名誉、利得、世俗的な現実から離れることに憧れ、清い精神を強く求めた士大夫は、自然の営みに憧れる気持ちを込めて川や漁父などを含んだ詩や絵を創作した。

江湖歌道を指向した士大夫は活動地域によって「嶺南（ヨンナム）士林派」と「湖南（ホナム）士林派」に分けることができる。嶺南地方は現在の慶尙道（キョンサンド）で、湖南地方は全羅道（チョルラド）である。「嶺南士林派」は思索的な性格を有し、「湖南士林派」は豪放な性格をもった風流を行った。

以下、朝鮮士大夫が風流思想を基に創作した作品を「嶺南士林派」と「湖南士林派」に分けて見てゆく。

(i) □嶺南士林派の作品

嶺南士林派においては、李賢輔（イ・ヒョンボ）、李滉（イ・ファン）、権好文（グォン・ホムン）らが代表的な士大夫である⁵³。嶺南士林派は安東⁵⁴（アンドン）の汾江⁵⁵（ブンガン、図9）地域を中心に活動した。



図9 姜世晃筆 陶山書院図 1751年 宝物522号

⁵³ 3人の号はそれぞれ「聾巖（ノンアム）、退溪（テゲ）、松巖（ソンアム）」である。

⁵⁴ 慶尙北道の中中部にある。

⁵⁵ 川の名称。安東ダムが建設されたため、現在は消滅している。

嶺南士林派の文芸活動は李賢輔（1467～1555）を中心に行われた。李賢輔は文官職を終えてふるさとの安東に帰って、主に風流を吟ずる詩を作った。

李賢輔の「漁父短歌」5章

(原文)



図 10 『聾巖集⁵⁶』 漁父短歌 5章

(翻訳文)

このような憂いがないのが漁父の生活だ
 小さい船を広い海に浮かべて
 世の中のことを全て忘れているから歳月が過ぎるのも、わからない

⁵⁶ 聾巖李賢輔の文集。木版本。

見下ろすと千尋もの深い緑水があり
振り返ると積み重なっている青山がある

十丈の赤いほこりは（十丈紅鹿：慌しい世間のことを意味する）
どれほど隠されているのだろうか
江湖に明るい月がさすと、より無心になる

青い蓮の葉にご飯を包んで、柳の枝に釣った魚を刺して
葦とすすきが生い茂る草むらに船をしぼる
こんな自然の真の楽しみを誰が分かるだろう

山の峰に積雲が流れ、水面の上にはカモメが飛んでいる
何の邪心も無く、優しいのはこの二つだけ
一生の憂いを忘れて去り、おまえたちと共に過ごしたい

私はこの「漁父短歌」5章の「浮かべる」という語から、水面に船や蓮の葉が浮かんでいるイメージを想像した。このイメージは後述する「ソホ」のデザインの発想源となった。

李賢輔の「酔詩歌」

（原文）

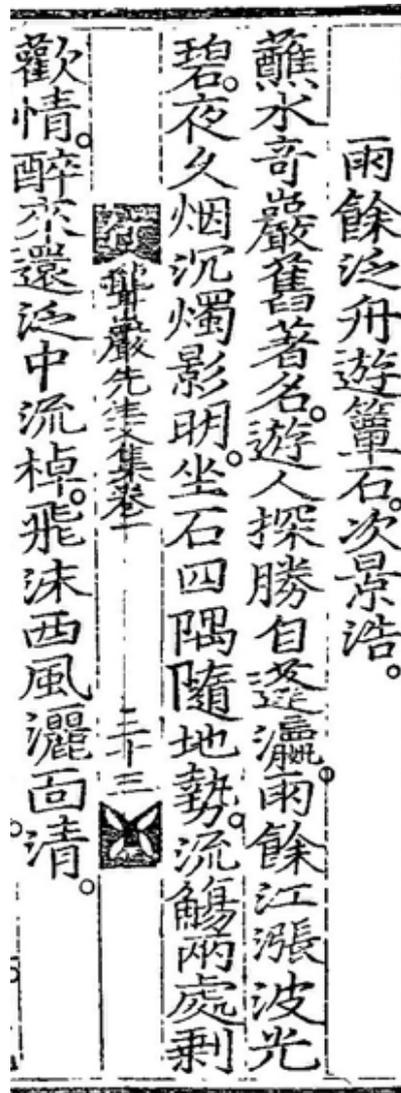


図 11 『壺巖集』 醉詩歌

(翻訳文)

水の中に奇異な岩、昔は名前が付いていたが
遊人がこの景色を楽しみ、自ら神仙になった

雨の後、水色青く□き

夜の水煙に あざやかな蠟燭の陰

岩の四隅に腰をおろして

盃を両方へ浮かべると、幸せがあふれる

酔って船に乗り、川の真ん中に流れ進むと

吹きすさぶ西風に顔が洗われ、清々しい

私はこの「醉詩歌」の「夜の水煙に あざやかな蠟燭の陰」という表現から、濃淡で描いたように水墨画のような 夜の水煙の風情をイメージした。そしてあざやかな

この詩の「水煙の中へ流れ込む」という詩語から、私は夜明けの水煙や霧、雲海を思い浮かべ、静かな美しい風情を感じた。ゆっくりと立ちこめる朝霧の湖の風景をイメージした。このイメージは後述する「オンユ」のデザインに繋がってゆく。

(ii) 湖南士林派の作品

湖南士林派の文芸活動は、表現手法と素材にとらわれることなく豪放な性格を持っていた。宋純（ソン・スン）を中心に鄭澈（チョン・チョル）、林悌（イム・ジェ）が代表的な士大夫である。

以下、鄭澈の作品を取り上げる。

鄭澈の「星山別曲」

鄭澈（1536～1593）は朝鮮時代の文官で、号は「松江（ソン・ガン）」という。代表的な歌辭作品に「星山別曲」、「関東別曲」、「思美人曲」などがあり、韓国歌辭文学の重要な作品として評価されている。「星山別曲」の星山は、全羅南道潭陽郡にある地名である。「星山別曲」は、棲霞堂（ソハダン）と息影亭（シクヨンジョン）（図 13）の情景を中心に、四季に伴って変化する景色を礼賛したものである⁵⁸。



図 13 棲霞堂（左）と息影亭（右）⁵⁹

以下「星山別曲」の序文と春の部分⁶⁰をあげる。

（原文）

⁵⁸ 『韓国民族文化大百科事典』（韓国学中央研究院）より
<http://encykorea.aks.ac.kr/Contents/Index>

⁵⁹ Google <https://www.google.com>

⁶⁰ 韓国では緒詞、春詞と称している。

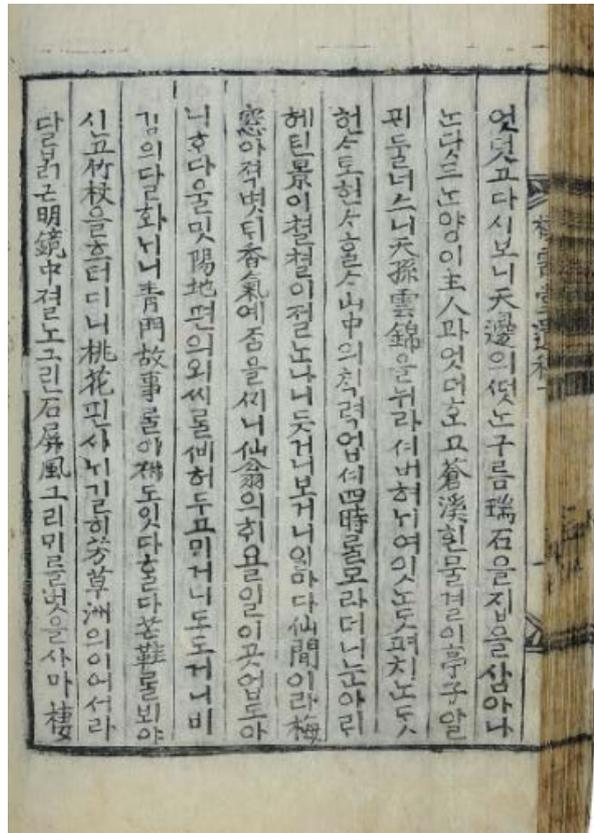


図 14 星山別曲の序文と春の部分の一部⁶¹

(翻訳文)

青い川の白い波があずま屋を囲い流れる⁶²
織女の綺麗な絹⁶³を繋ぎ、広げるように騒がしい

山の奥には暦が無く、四時⁶⁴も知らず
 目の前に広がる折々の景色は
 聞くことや見ること、全てが仙界のようだ

窓越しに咲いている梅の花の香りが朝日と共に眠りから目覚めさせ
 山翁⁶⁵のすることが無いわけでもなし

上記のうち、「織女の綺麗な絹を繋ぎ、広げるように騒がしい」という一文からは、水面に反射してきらきらと輝く光が想像でき、大変美しいと感じた。織女が織る絹が

⁶¹ 国家知識 DB 韓国歌辞文学館より <http://www.gasa.go.kr>

⁶² 棲霞堂と息影亭の前を流れる榮山江の風景

⁶³ 原文では「天孫雲錦」。天孫は織女星を、雲錦は雲のような絹を意味し、天の川を指す。

⁶⁴ しいじ。1年の四つの季節、春夏秋冬の総称。四季。

⁶⁵ 金成遠を指す。

天の川になるという物語と、日差しに輝く昼の川を夜の天の川に喩えて時間をあわせる表現に面白さを感じた。光に反射する水面を天の川に喩える表現をデザインに応用し、食卓の上にキラキラ輝く水面を持ち込み、川の景色を楽しむ食事の時間を提案したいと考えた。

「窓越しに咲いている梅の花の香りが朝日と共に眠りから目覚めさせ」という一文は、日差しと香りを組み合わせており、印象に残った。梅の花⁶⁶の気配で目が覚めるという表現には、風流と粋を感じた。この詩文を読んで外部から内部へ入ってきた日差しの暖かさや梅花の気配を食卓に移したいと考えた。この詩文のイメージは後述する「ハンア」のデザインへと広げていった。

(b) 閨房（ギュバン）女性による作品

閨房女性とは朝鮮両班の婦女子を意味する。朝鮮両班婦女子は生活空間や外出などの行動に制約があり、家庭の中で針仕事や読書をして女性としての徳目を学んだ。両班の婦女子が創作・享受した文化の1つが「閨房歌辭（ギュバンガサ）⁶⁷」である。女性に対する差別観念と制約が強い中で、両班婦女子たちは「閨房歌辭」を通して悲しみや様々な思いを綴った。

士大夫の歌辭作品は漢字とハングルの混用で書かれたが、閨房歌辭は主にハングルで書かれている。閨房歌辭の内容は厳しい儒教倫理を基にした教訓的なものや、束縛された生活の悲しさを綴ったものが多い。さらに、風俗、慶事、行楽なども記された⁶⁸。それゆえ「閨房歌辭」を通して朝鮮時代の女性の生活様相を把握することができる。

「閨房歌辭」の中では、「花煎歌（ファジョンガ）」から女性の風流の様子がうかがわれる。「花煎歌」は「花煎遊び（ファジョンノリ）」、「花遊び（コッノリ、ファ

⁶⁶ 梅は蘭、竹、菊、梅と一緒に四君子と称される。

草木の中の君子として文人画によく用いられた。中国宋時代から由来。韓国では古来時代から流行し、朝鮮時代に継承され、士大夫の儒教教養の一部として描かれて庶民層までも広がった。

梅は「早春の雪の中で最初に花を咲かせる」という花としてよく用いられた。

⁶⁷ 女性の部屋を閨房（ギュバン）、内房（ネバン）と言うことから「閨房歌辭」又は「内房歌辭」ともいう。朝鮮時代は儒教の「礼」が強要され、とりわけ女性に対する差別観念が広がった時代である。特に「男女七歳不同席」「男女有別」などの言葉に象徴されるように、男女間の明確な区別を意味する「内外観念」が生活の全般で厳守された。家のなかでも男女の生活空間が明確に区別され、「閨房（ギュバン）」もしくは「内房（アンバン）」が女性たちの主要な生活空間であった。李 熙周 2007 p.1

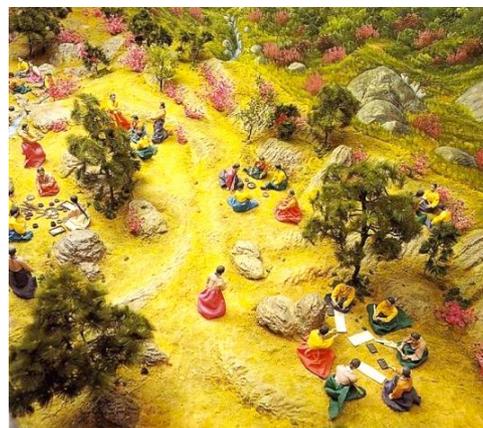
⁶⁸ 韓国学中央研究院 韓国民族文化大百科事典 <http://encykorea.aks.ac.kr/Contents/Index>

ノリ)」をテーマにしている。陰暦の3月3日の桃の節句に山や郊外の田舎など景色の良いところに出かけ、咲いている花をお餅と一緒に焼いて食べて楽しむ、春の風流な遊びである（図15）。



図15 花煎

三国時代の記録をみると、花煎遊びは新羅と高句麗で春季儀礼行事として行われ、次第に遊びに変わってきたと考えられる。高麗時代にも李奎報の「東国李相国集」に春の花遊びの記録があり⁶⁹、花煎遊びは古代から続いてきた韓民族の春の風流であると思われる。花煎遊びは男女の別や身分に関係なく楽しまれた。出かけた場所は近くの自然の中であるが、閉鎖的な家の中から外出することは規律からの解放を意味した⁷⁰。儒教の理念で生活に制限が多かった閨房女性には、意味深い遊びであった（図16）。



⁶⁹ 李相熙 1998年 1巻 p.230

⁷⁰ クォン・スンゲン 2011年 p.248

図 16 花煎遊び (左：兩班と妓生、右：婦女子)⁷¹

閨房女性は「花煎歌」を通して花煎遊びの楽しさや日常生活における時々感情を詩に表した。

以下は慶尚北道地域で綴られた「デンドンオミの花煎歌⁷²」である。

(韓国語文)

내 팔자가 사는 대로 내 고생이 달는 대로
좋은 일도 그뿐이요 그른 일도 그뿐이라
춘삼월 호시절에 화전놀음 와서들랑
꽃빛일랑 곱게 보고 새소리는 좋게듣고
밝은 달은 예사 보며 맑은 바람 시원하다
좋은 동무 좋은 놀음에 서로 웃고 놀아 보소

사람 눈이 이상하여 제대로 보면 관계찮고
고운 꽃도 새겨 보면 눈이 캄캄 안 보이고
귀도 또한 별일이지 그대로 들으면 괜찮은걸
새소리도 고쳐 듣고 슬픈 마음 절로 나네

마음 심 자가 제일이라 단단하게 맘 잡으면
꽃은 절로 피는 거요 새는 예사 우는 거요
달은 매양 밝은 거요 바람은 일상 부는 거라
마음만 예사 태평하면 예사로 보고 예사로 듣지
보고 듣고 예사하면 고생될 일 별로 없소

앉아 울던 청춘과부 황연대각 깨달아서
덴동어미 말 들으니 말씀마다 개개 옳아
이내 수심 풀어내어 이리저리 부쳐 보세

이팔청춘 이내 마음 봄 춘자로 부쳐 보고
화용월태 이내 얼굴 꽃 화 자로 부쳐 두고
술술 나는 긴 한숨은 세류춘풍 부쳐 두고
밤이나 낮이나 술한 수심 우는 새나 가져가세
일촌간장 쌓인 근심 도화유수로 씻어 불가
천만 첩이나 쌓인 설움 웃음 끝에 하나 없네
구곡간장 깊은 설움 그 말끝에 슬슬 풀려
삼동설한 쌓인 눈이 봄 춘 자 만나 슬슬 녹네.

(翻訳文)

私の運命が流れるまま、私の苦勞も流れるまま
良いこともそれなりに 悪いこともそれなりに
春三月の花盛りの時期に花煎遊びに来て

⁷¹ (左) 申潤福作「賞春野興」。18世紀後期。28.2 x 35.6cm。潤松美術館所蔵。国宝135号。

(右) 安東民俗博物館所蔵。

⁷² 『小白山大觀錄』に収録。作者未詳だが、花煎歌の特徴がよく現れており、韓国の高等学校の教科書に載せられている。本来の題目は「花煎歌」だが、作中の人物がデンドンオミで「デンドンオミの花煎歌」と称されている。「オミ」とは母親を意味する言葉。

花の色を愛する心で見、鳥の鳴き声は優しい気持ちで聞き
明るい月はいつもの心で見、澄み渡る風は涼しい
良い友達と楽しく笑いながら遊ぼう

変な目でみるとおかしいもので、ちゃんと見れば大丈夫
綺麗な花もひとつひとつ見ようとするとよく見えなくなる
耳もおかしいもので そのまま聞けばいいのに
鳥の鳴き声を悲しく聞いて 悲しい気持ちになる

心の字が一番大切、心を引き締めれば
花は自然に咲くもの、鳥はいつも鳴くもの
月は常に明るいもので 風は常に吹くもの
心はいつものように持っていれば 何でもありのままに目にして耳にすることができる
見ること、聞くことさえ自然に受け取れば苦勞することない

デンドンオミの話を聞くと 語ること全て正しい
座り込んで泣いている青春寡婦⁷³ は 晃然大覚⁷⁴しを悟る⁷⁵
憂い悲しむ心が晴れ あちこちで花煎を焼く

二八青春⁷⁶の私の心を 「春」の字に焼いてみたり⁷⁷
花容月態⁷⁸の私の顔を「花」の字に焼いてみたり
ふわりと出る長いため息は「細流春風」に乗せておき
夜に昼に多くの憂いは 鳴く鳥よ運んで行け

一寸肝腸⁷⁹重ねた悲しさは桃花流水に洗い流してみよう
千万畳のように重なった悲しみ、笑いの後にはいつも残っていない

九曲肝腸⁸⁰の深い寂しさ ある言葉の末に心が溶け
三冬雪寒⁸¹積った雪 「春」の字にあうと溶ける

私は「デンドンオミの花煎歌」を読み、近くの山や田舎へ出かけて花を餅と一緒に焼いて食べる風景を連想し、春の楽しさを感じた。儒教の理念で生活に制限が多かった閨房女性の悩みと悲しさを風にのせて流したいという感情が伝わってくる。そし

⁷³ 若い未亡人を意味する。

⁷⁴ 大悟すること。

⁷⁵ 文脈を理解し易くするため、日本語翻訳文の16行目と17行目の位置を入れ換えた。

⁷⁶ 「二八」とは2掛ける8、つまり16を意味し、「二八青春」は16歳前後の年頃を意味する。

⁷⁷ 花煎を焼くこと。

⁷⁸ 美人の美しい顔と姿。

⁷⁹ 僅かな肝と腸の意で、主に悲しい時や、気が滅入る時などの心情を表わす語。

⁸⁰ 愁いをこめた胸の奥底。

⁸¹ 冬の3ヶ月間の、雪が降っている時、もしくはは雪が降った後の寒さ。

て、「清い風は涼しい」と「細流春風」という一文を読み、清々しい気持ちになった。緑が広がっている野原と、ツツジの花と柳の葉が風に揺らぐ情景を想像した。このような印象とイメージを今後のデザインに繋げて表現したいと考えた。

第2章 デザイン制作の流れ

前章では、私のデザインの発想源となった詩文を中心に、韓国の風流思想に関連する作品を見ていったが、本章では、発想源である詩文からデザインモデルに至るまでの一連のデザイン制作の流れを簡単に説明する。それは表2のとおりである。

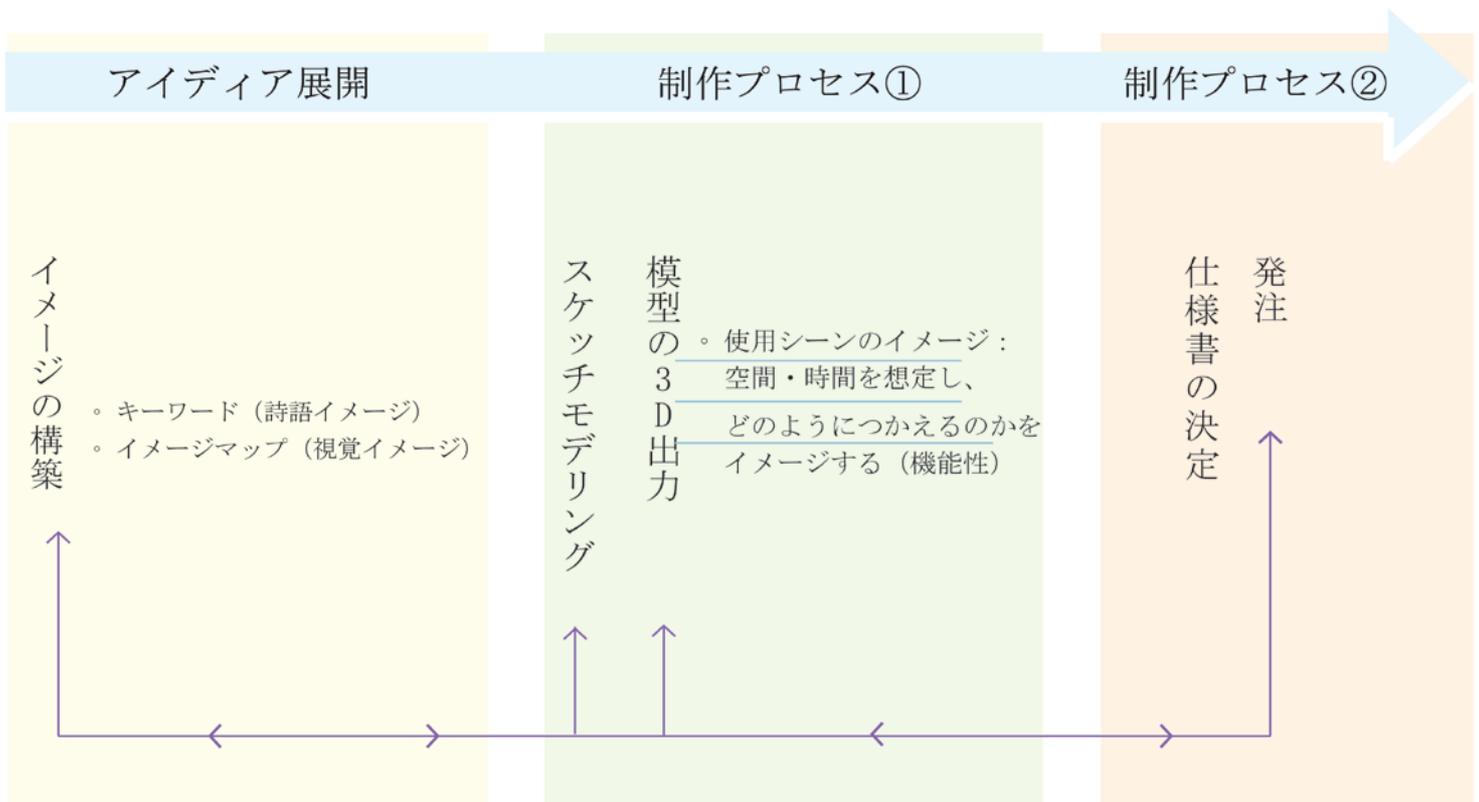


表2 私のデザイン制作の流れ

このプロセスは大きくアイデア展開と制作プロセスに分けられる。まず、アイデア展開は、韓国風流思想に関わる作品を鑑賞し、そこから受けた印象を頭に描き、キーワードを設定する。そのキーワードを中心に多彩なイメージを集めてイメージマップを作る。風流思想をデザインに取り込む時は、風流思想から受けた印象とモチーフを基にキーワードを抽出し、キーワードを様々なイメージへと展開させる。写真や映像、自分の目にした風景など様々な物を取り上げる。この段階では、あえてイメージを固定しないよう努めている。これは多角的な視点から製品の可能性を引き出す、大変重要なプロセスである(図17)。例えば、詩を読んで頭に描いた印象を基にイメージマップを作成する。

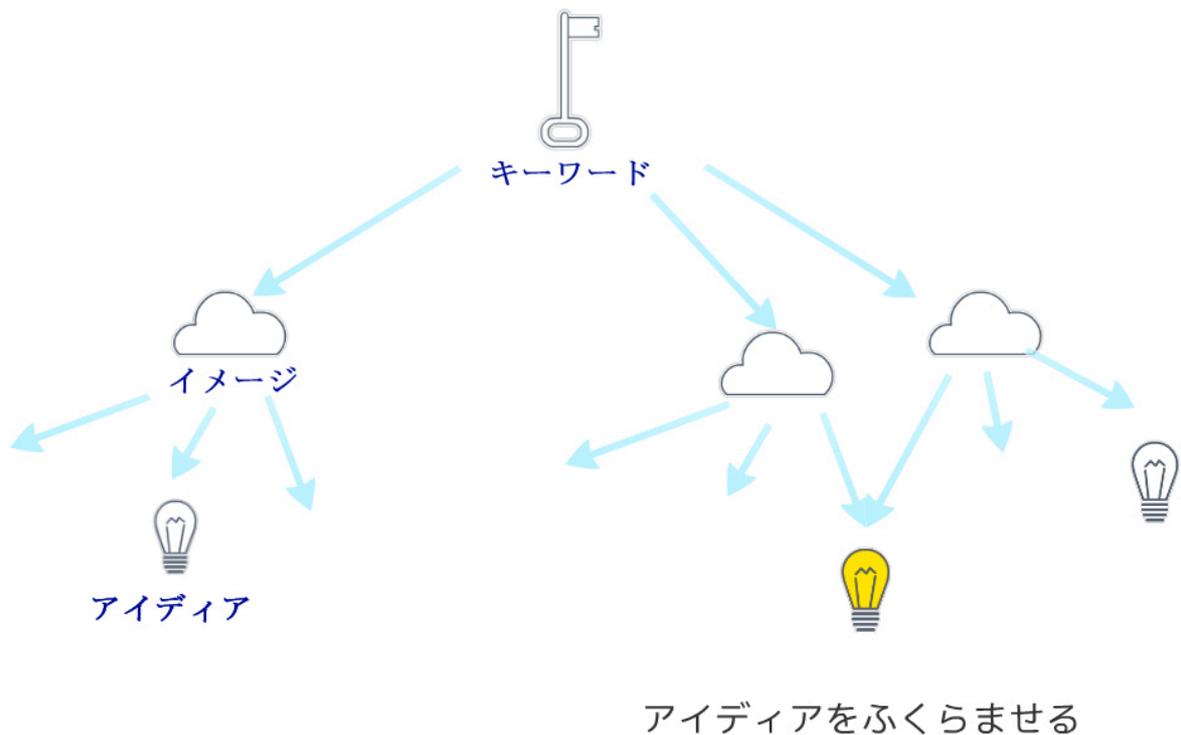


図 17 デザインアイデア展開 1

アイデア展開に続き、制作段階に至るが、それは大きく制作プロセス①と②に分けられる。

(1) 制作プロセス①

制作プロセス①においては3D ソフトウェアと 3D プリンターを活用してデザインを起こし、修正を積み重ねて、形状モデルを完成させる。私は概ねアイデアスケッチを3D モデリングで描いている。3D モデリングをすると全体的な形態が把握でき、同時に構造についても考えることができる。0.1mm 単位での寸法の調整が可能で、多彩なバリエーションを試みることができる。そしてすぐに修正することができて多彩なバリエーションを試すことができる。私はこのように、アイデアスケッチと3D モデリングを同時に行う。この作業方式は、従来ほとんど見ることができず、一つの概念としてまだ確立されていない。そこで私は本論の中で、これをスケッチモデリングと称すことにする。私は3D ソフトウェア Rhinoceros を用いて3D モデリング作業を行う。

次に、スケッチモデリングした 3D データを 3D プリンターで出力する。本研究で用いる 3D プリンターは、3D system 社の ProJet160、ProJet 360、CubeX である（図 18）。ProJet160 と ProJet 360⁸²は粉末積層造形タイプで、CubeX は熱溶解性樹脂タイプの 3D プリンターである。これらの 3D プリンターを用いてデザインの形状を繰り返し修正する。



図 18 （左から）ProJet160、ProJet 360、CubeX

(2) 制作プロセス②

制作プロセス②は、プロセス①で完成した形状を実素材に落とし込み、製品デザインとして完成させるプロセスである。最終案を実素材に落とし込む時には、単なる形状だけではなく、素材から派生する様々な性質を注意深く汲み取りながらデザインを進める。例えば、素材の相違によってもたらされる効果が魅力的に消費者に伝わっているか、使用者の使い勝手が良いか、保守管理がしやすいか、長く使えるか、また使い手が愛着を感じるかなど、多様な要素に焦点を当て作り込んでいく。

食器は水周りのものであり、すべりやすくなるため、安定性、安全性が保証された素材、あるいは仕上げが重要となる。本研究では、当初高麗青磁や朝鮮白磁また、日本の漆器を最終的な製品として念頭に置いていた。

漆器は韓国でも家具や座式用のテーブル、祭祀に使う食器などによく用いられ見慣れたものであるが、韓国にいる時には漆器に美しさを感じていなかった。しかし日本に留学して、京都の漆工芸品やデザイン商品を見て興味を持つようになった。実際に私は、修士課程で *crafted in kyoto* というプロジェクトに関わり、漆職人の加藤友理さんと共同制作を行って「□□□□」という作品を制作した（図 19）。

⁸² ProJet x60 シリーズは 0.15mm 単位での精密な加工が可能である。また所要時間は 1 cm の出力につき約 1 時間程度である



図 19 「Flow」 約 200mmx200mmx100 (each) 2012 年、ケミカルウッド、漆

「Flow」のデザイン開発を通して、デザイナーと制作者とのコミュニケーションが重要であると実感した。京都市立芸術大学では漆の伝統職人との連携によるデザイン開発が可能な環境が整っている。この経験を基に本研究では、最終的な製品として漆製品を念頭に置いてデザインし、漆工職人と連携しながらデザインモデルを制作する。

3D で出力したプラスチック模型（粉末積層模型、形状モデル）を胎とし、その表面に漆を塗る方式を採る。胎は筆者が出力し、漆の塗装は石川漆工房に発注し、実素材モデルを制作する。

本論では5つのデザイン案「ハンア」、「ダンア」、「ソホ」、「オンユ」、「ラオン」を提案する。そのうち「ハンア」と「ダンア」は 3D モデリングまで、「ソホ」は 3D 出力まで進行させる（表 3）。「オンユ」と「ラオン」は最終段階の漆塗装の発注まで制作を進める。次章ではこれらのデザイン案を、順に解説してゆく。

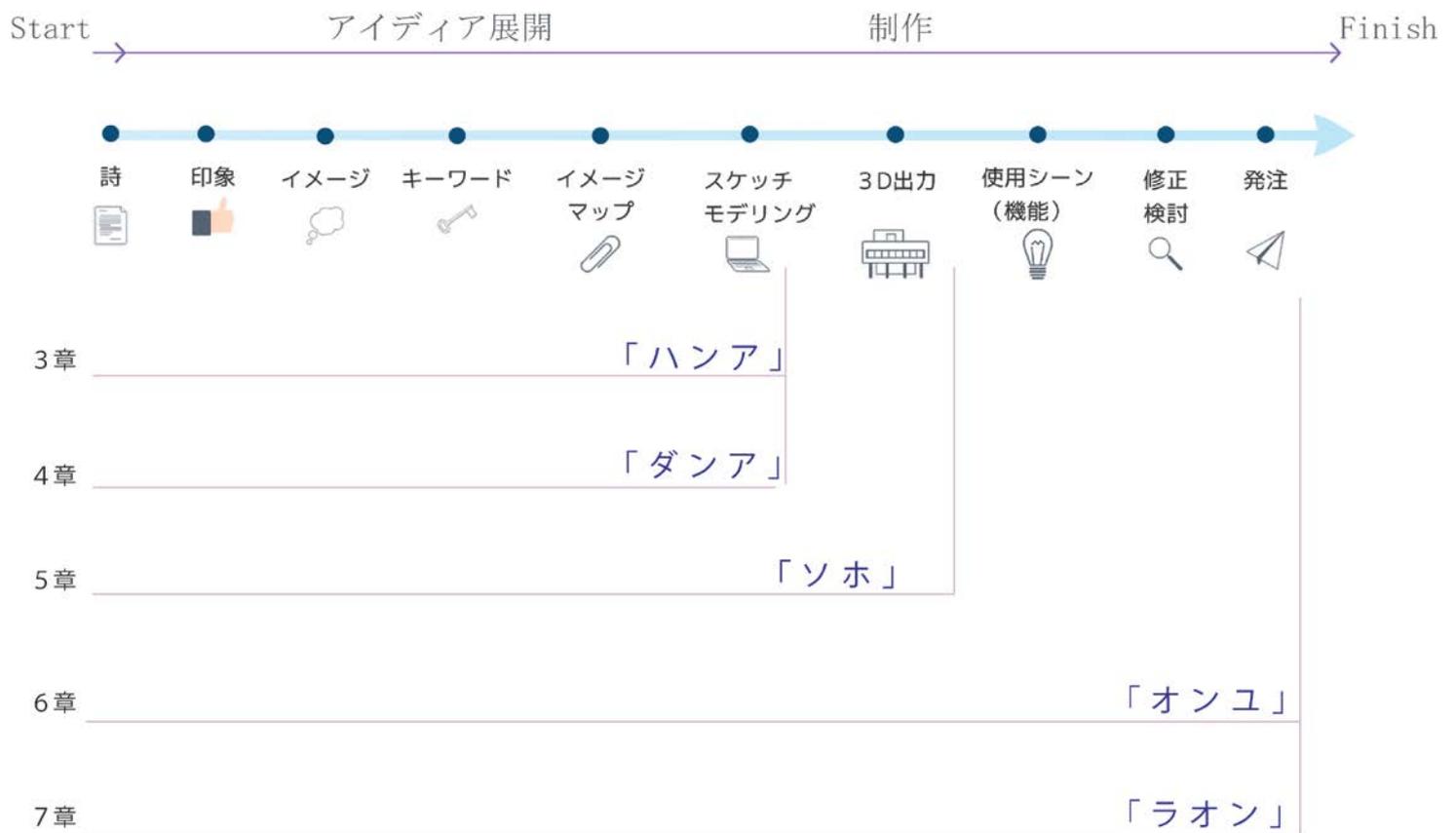


表 3 作品の進行状況

第3章 「한아 (ハンア)」 のデザイン制作

前章で略説したデザインの流れに基づいて、本章では作品ごとにデザイン制作の詳細を説明する。

「ハンア⁸³」は、風流の詩文からイメージを想起し、スケッチモデリングの段階までデザインを展開した。

(1) アイディア展開

「ハンア」は鄭澈の星山別曲からインスピレーションを受け、デザインした。本論文第1章3節で前述した星山別曲の序文と春の部分から「梅の花が咲いている窓にさす朝日の陰の香りで目が覚め」という文に風流を感じ、デザインソースとした。

この詩文を読んだ時、私は以下のような情景を心に描いた(図20)。まず、静かな朝、窓から朝日がゆっくりと射し込んでくる。そして窓の外の梅樹の陰が床に映り込み、梅の枝や花の陰が朝日と共に床ににじんで広がっていく。さらに太陽が昇ってゆき、部屋が段々と明るくなるとともに梅の花の香りがあたりに漂って暖かい空気がただよう。このような情景を食事の空間に置き換えて表現し、私が感じた初春の気配をデザインを通して伝えたいと考えた。



図20 「梅の花、朝日、陰」のイメージ

花の陰や朝日が床にじんわりと広がってゆく様子を韓国では「染まる」と表現することがある。例えば表4のfとkのような様子を「空が太陽の色に染まる」と言う。そこで私は「染まる」という語をキーワードにしたいと考えた。

このようにキーワードを設定した後、形態や色彩のイメージを幅広くふくらませるため、イメージマップを作った(表4)。

⁸³ 한아 (読み方:ハンア、hana) とは、韓国語で「ゆったりとして美しいさま」を意味する。

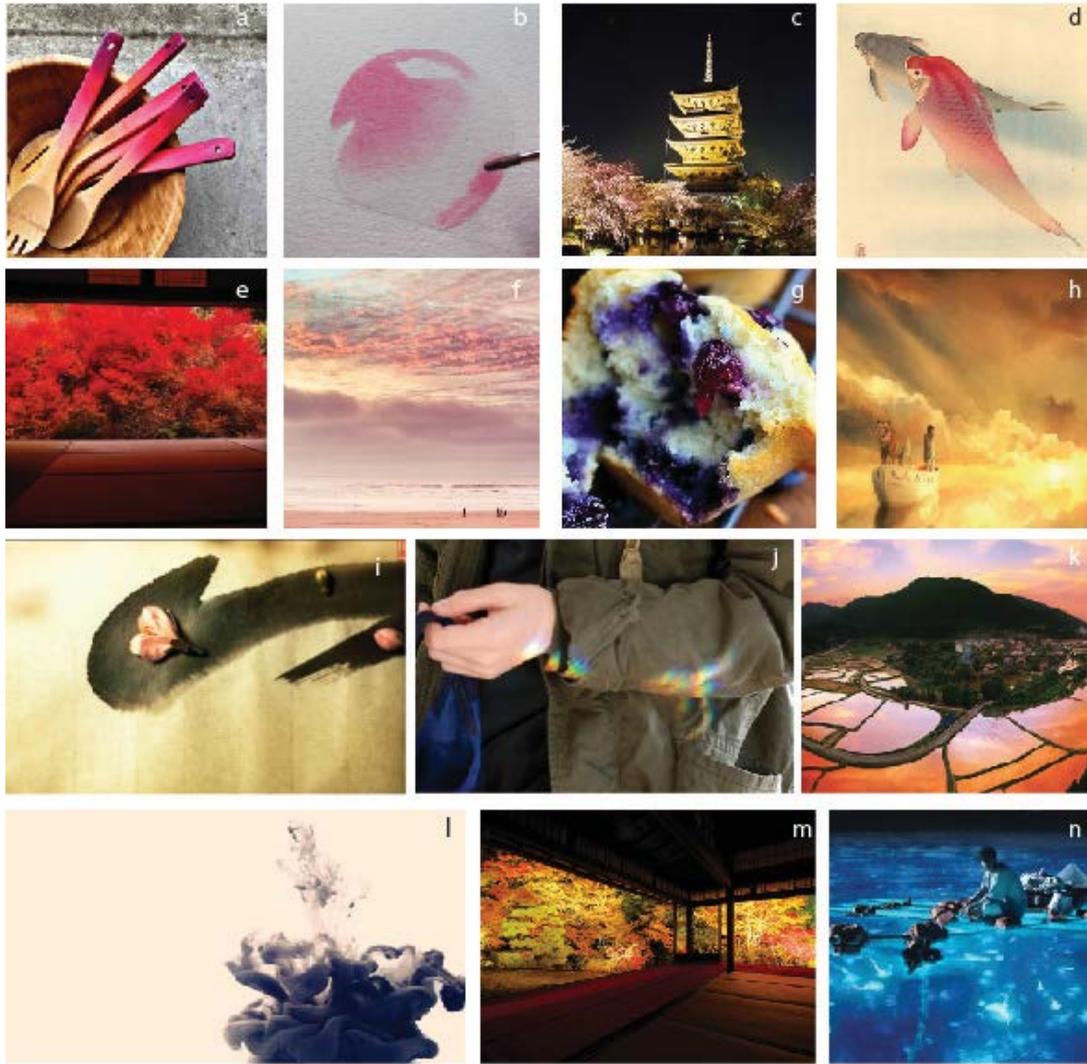


表 4 キーワード「染まる」イメージマップ

イメージマップでは、a、bのように物が染まる情景だけでなく f、kのように光が空間に映り込んだりじんじりする情景を集めた。イメージ e、mのように床に映り込む紅葉を楽しむ日本の文化からもイメージソースを得た。その結果、光や色の映り込みを生かして「星山別曲」の朝日と梅花のイメージを表現したいと考えた。テーブルウェアの具体的な形態と色は、詩文にある梅の花から得ることとした。そのため、梅の花を基にさらにイメージマップを作成した（表 5）。

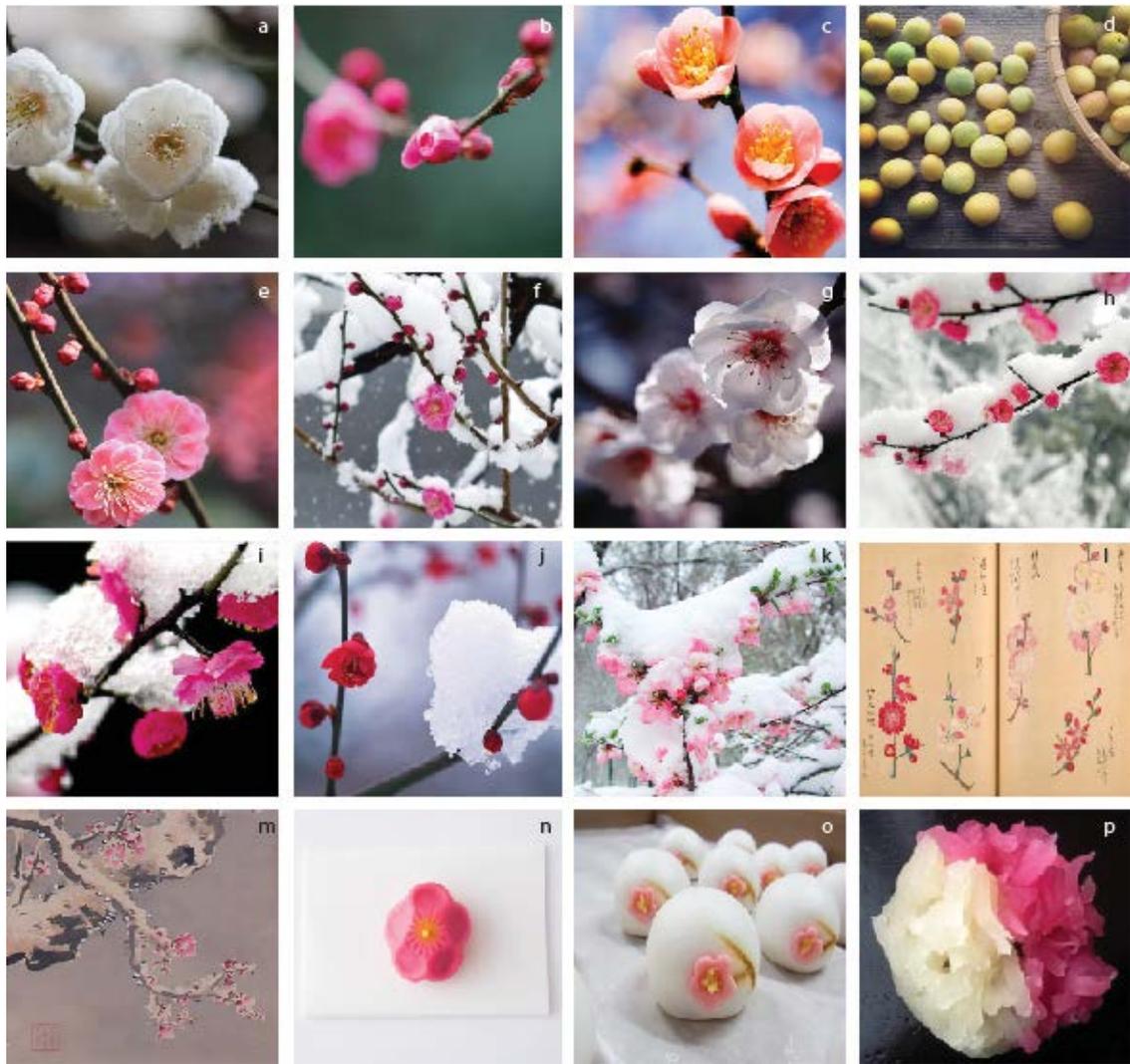


表 5 「梅の花」イメージマップ

梅花は韓国で概ね2月前後に開花する。梅は雪の中でも花を咲かせて春を知らせる花として、桃や菊と共に韓国の詩調や歌辭文学に用いられた。朝鮮時代には四君子の1つで、ソンビ精神⁸⁴、希望と回春などを象徴し、詩や絵によく用いられた⁸⁵。私はこのように花や植物、自然物に意味を付与して楽しむ東アジアの感受性をデザインに取り込みたい。また、梅の花の造形的美しさだけでなく、士大夫が梅の花に付与していた「春の始まり」という意味も尊重したいと思う。

そして、それらを食のシーンに繋げ、食器をカップボードから取り出して食卓に並べると、花が咲くように暖かい光や気配が広がるシーンを想像した。例えば、皿をテ

⁸⁴ ソンビとは、寛大で学識の高い人物を指し、特に儒教的な理念を社会に具現する人物のことをいう。ソンビは清廉高潔な生き方や精神を重視した。

⁸⁵ 李相熙 1998年 3巻 p.33~39

ーブルに置いた時、皿の裏面の色がテーブルに映り込む情景を考えた。そこで、テーブルに映り込む皿の色は、紅梅の色と決定した。

(2) デザイン制作

梅の花のように薄い花びらが積み重なっているイメージからスケッチモデリングで形態を起こした。モデリングの時には、梅の花の形を忠実に模倣するのではなく、抽象化したいと考えた。なぜならば、私が当初イメージしたデザインモチーフは梅の花ではなく、初春の朝日の光が映している風情だからである。スケッチモデリングをすると、1つのモデルのスケールを自由に調節することができる。私はその特徴を活用し、1枚の皿をモデリングし、それを拡大し、また縮小してa案とした。基本となるモデルは使い道を限定しないようにシンプルな形態を考え、ベーシックな円形と四角形を組み合わせた(図21)。

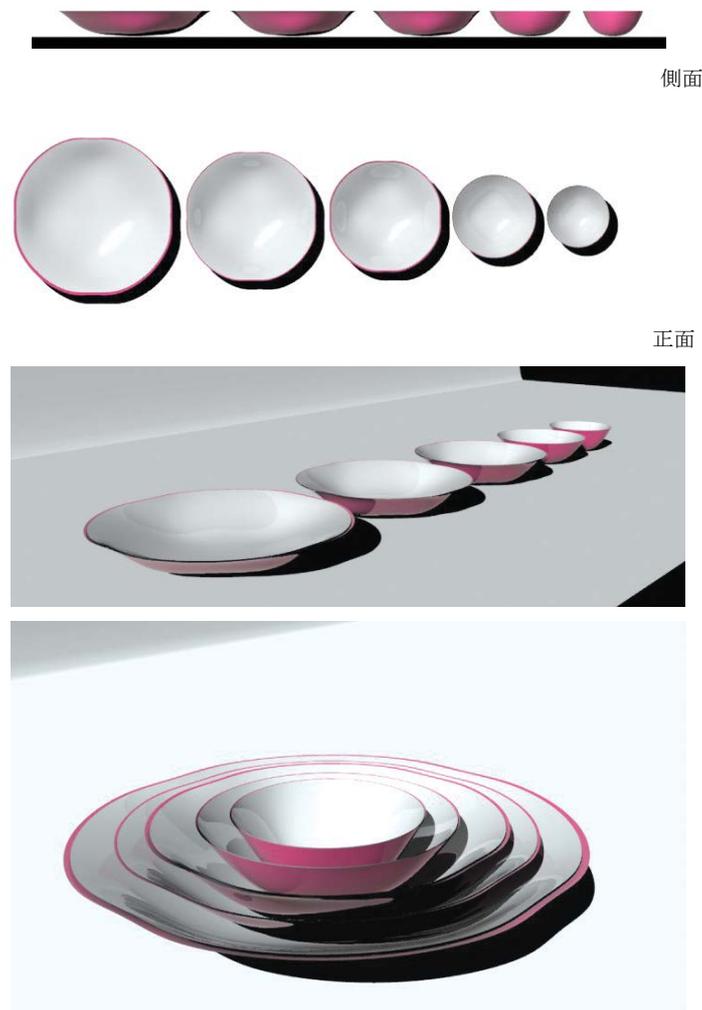


図 21 「ハンア」 a案の スケッチモデリング

大皿、取皿、小皿として自由に盛り付けられる皿をモデリングし、ProJet 360 で出力した。カップボードで収納する場合、食器は積み重ねて収納することが多い。その際に機能的に美しく積み重なるようにデザインした。

テーブルに映り込む皿の裏面には梅の花の色を、表面は白色をスプレー塗装した。2枚を積み重ねておくと、白い面にピンク色の面が映るだろうと考えた。しかし、実際にモデルを制作したところ、詩を読んで想像したような風情は感じ取ることができなかった（図 22）。



図 22 「ハンア」 a 案の 3D 出力

そこで、a 案は不採用にした。そしてスケッチモデリングの段階へ再度戻った。また、キーワード「染まる」のイメージマップを再検討するなど、問題の解決案を模索した。朝日や暖かい気配が空間に映り込んだりにじんだりする情景の表現には、光が皿を透過して梅の花の色彩が広がるような表現が良いと考えた（図 23）。

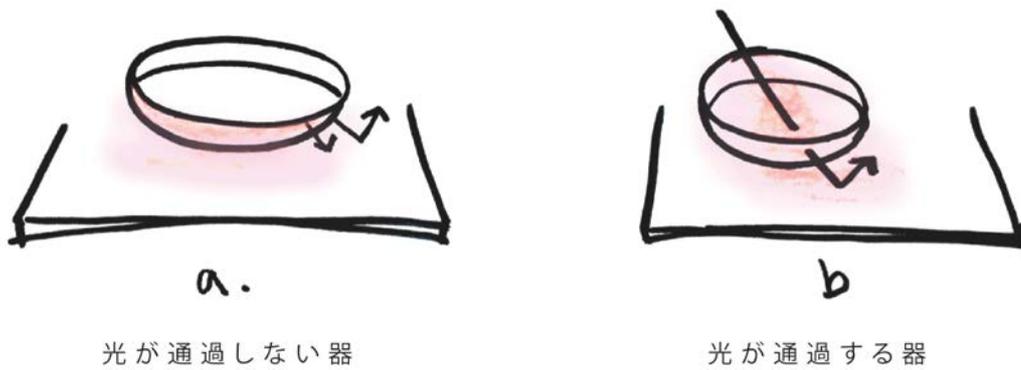


図 23 素材修正案の模索

また、皿の形態は円形と四角形の単純な組み合わせではなく、自然物の造形がそうであるように、少しゆがませたり変形させたりした方が、梅の花の美しさ、花のもつ陰影や初春のイメージが生かせると考えた。それ故、スケッチモデリングで形態と材質の修正を繰り返した（図 24）。



図 24 「ハンア」修正案

修正案 1 は、全体的に平らにし、縁を少し上げた形状である。皿一枚が花びらを連想させるようにモデリングを行った。修正案 2 は、1 よりもボリュームのある形状にした。縁は波のように少しゆがませ、全体的に穏やかな曲線を用いた。皿より器のようにし、つぼみを連想させるようにスケッチモデリングを行った。修正案 1、2 をよく観察すると 1 案より 2 案の方が機能性が高く、積み重ねた時に収納が便利であると判

断した。それ故、「ハンア」の最終デザインとして修正案 2 を採択し、使用した時の情景を 3DSMAX⁸⁶でシミュレーションした (図 25)。



図 25 「ハンア」最終案

当初、詩文「梅の花が咲いている窓にさす朝日の陰の香りで目が覚め」を読んで、梅の花が暗い明け方から次第に光を浴びる情景を思い浮かべた。図 26-a は、明け方に光が刺し始めたころの状況で、図 26-b は太陽があがり、朝日が強く射し込んでいる状況である。

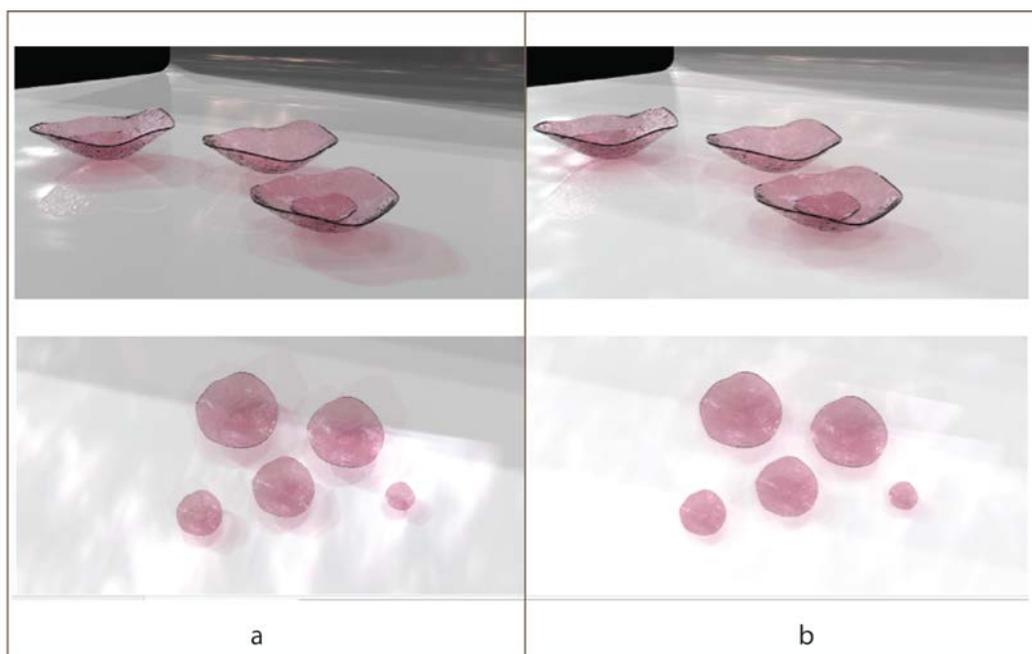


図 26 「ハンア」の使用予想シーン (時間の経過)

⁸⁶ 3ds Max® 3D モデリング ソフトウェアは、ゲーム、映画、モーショングラフィックスに携わるアーティスト向けの包括的なモデリング、アニメーション、シミュレーション、レンダリング ソリューションである。

(3) 図面

単位：mm

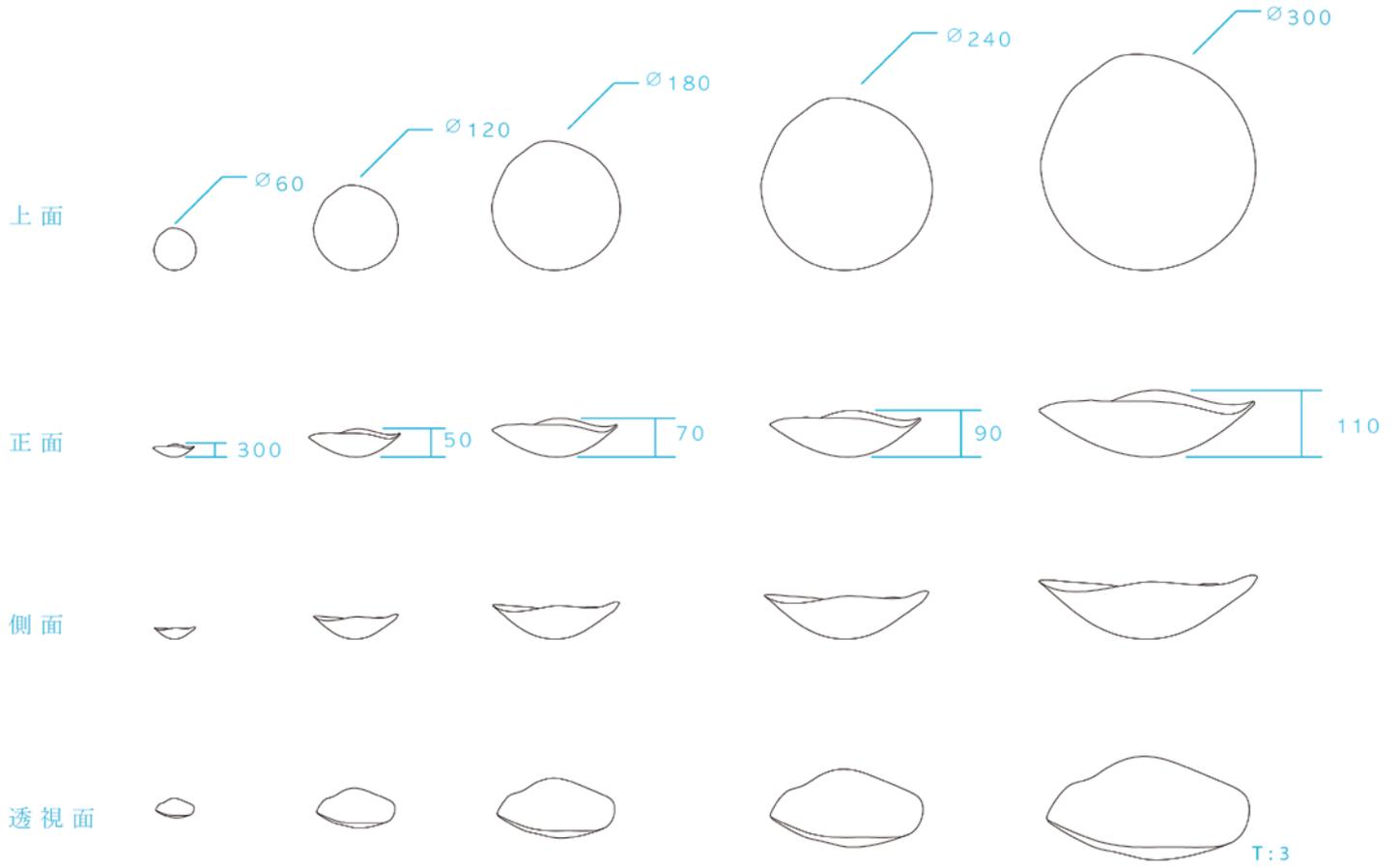


図 27 「ハンア」図面

第4章 「단아(ダンア)」のデザイン制作

「ダンア⁸⁷」は先述の「ハンア」と同様に、スケッチモデリングまでデザインを展開した。

(1) アイディア展開

「ダンア」は、李奎報の詩、「詠井中月」からインスピレーションを受け、デザインした。月は韓国の風流と密接な関係がある。「吟風弄月（ぎんふうろうげつ）」は、朝鮮時代のソンビ（学者、士、儒生）の文章に最もよく見られる。これは「清らかな風と明るい月について詩をつくり、楽しく遊ぶこと」を意味し、「風月をうたう」という言葉もここから派生した。もともと「風月」とは自然風景の代名詞に使われていたが、俗気を脱するという意味にも使われた⁸⁸。私はこの詩の池に映っている月の風情とその風情を自分の手に入れたいと願う気持ちが想像でき、食卓の上でそのシーンを演出したいと思った。この詩には「瓶の中に水と一緒に汲み取る」という表現があり、池に映っている月を瓶の中に入れようとする行為は、大変風情があると感じた。このような印象を基に「映る」をキーワードとして抽出し、イメージマップを作った（表6）。

⁸⁷ 단아（読み方：ダンア、dana）とは、韓国語で「規則正しく整っていて雅やかな様」を意味する。

⁸⁸ 洪思重 1984年 p.111

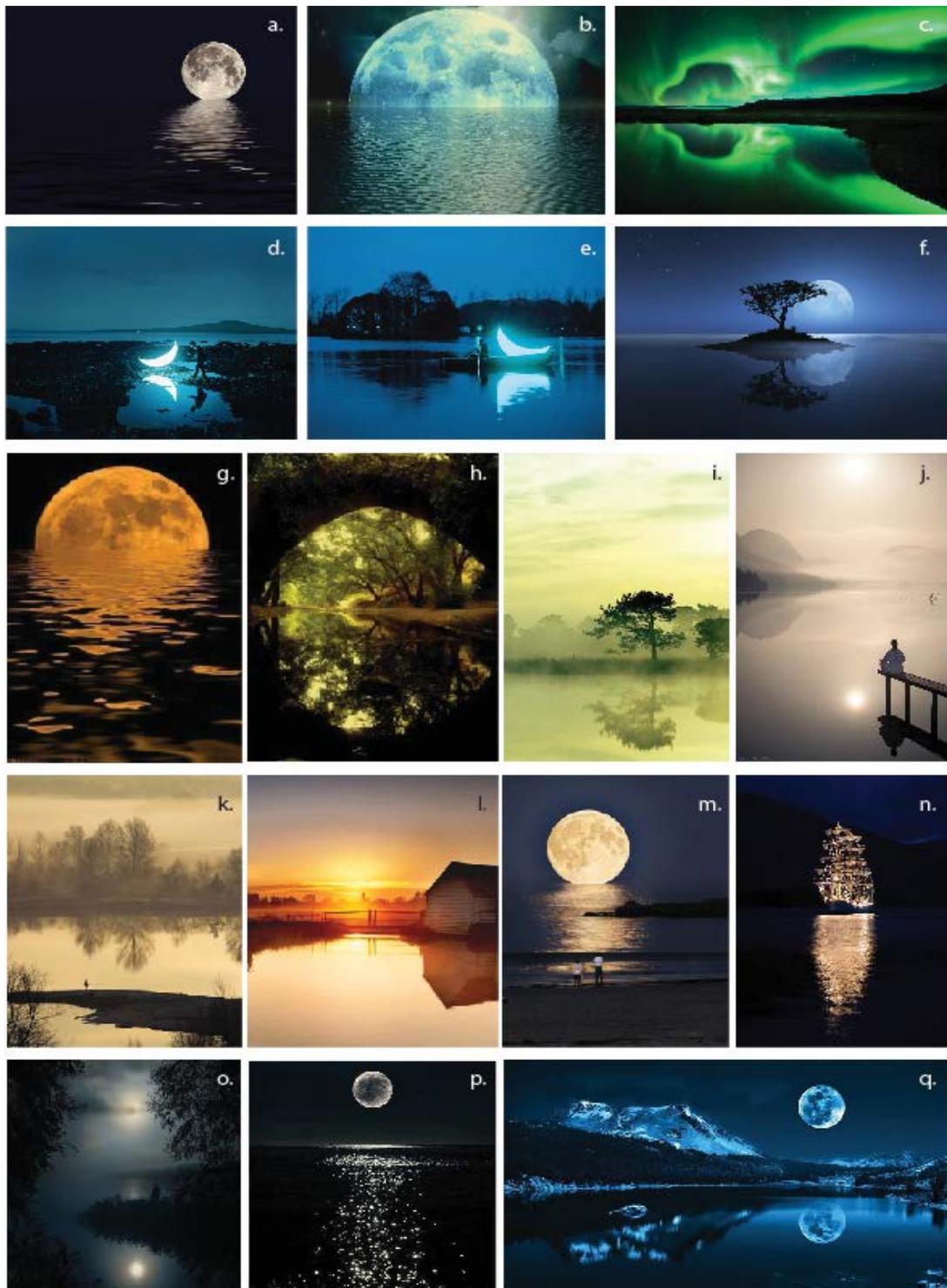


表 6 キーワード「映る」イメージマップ

表 6 をよく見たところ、c、m、q の水面に映り込んだ 岩や地面が目に入った。そして詩文の月が映り込んだ水面を瓶に汲み取る情景と、c、m、q の月と陸地が水面に映り込む様子とが心の中で重なり合った。そこで、水面に映っている淡い月影、水面の反射により映し出された月や地面などの要素に注目した。そして、水面と地面との

境界線の形態と、月光が水面に映る時の輝きなどをイメージしながらスケッチした（図 28）。

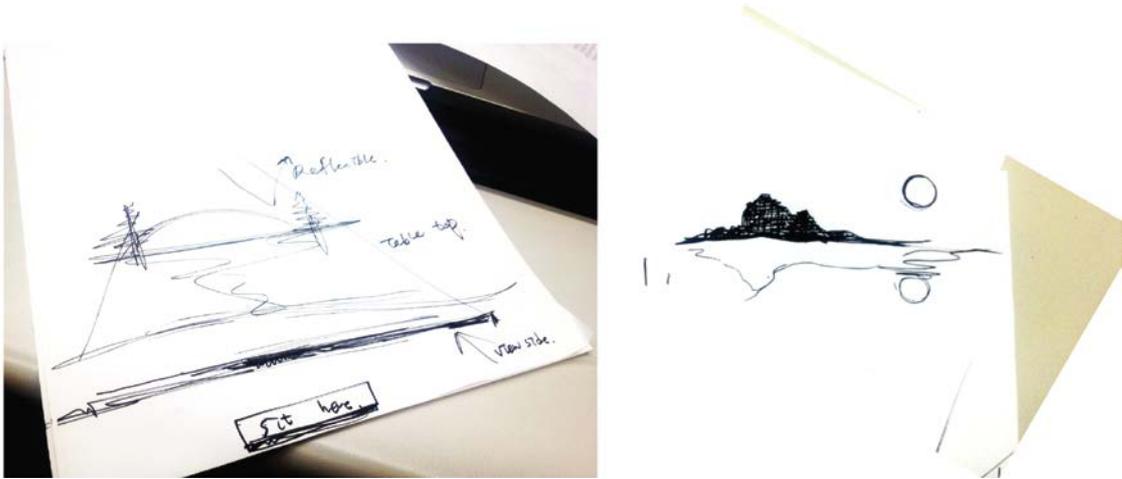


図 28 イメージスケッチ

このようにアイデアを展開する一方で、テーブルの意味について考えてみた。世界の国々はそれぞれの生活様式を持っている。伝統的に日本と韓国は座様式で、お膳とソバン⁸⁹を用いて来た（図 29）。



図 29 韓国のソバン

ヨーロッパやアメリカなど西洋圏は椅子様式で、長い脚のテーブルを食事の場としている。最近では東洋と西洋を問わず、椅子様式が定着していて、日本と韓国では床座式と椅子様式が併用されている。これからの時代に向かって、どのような食事の場を

⁸⁹ 韓国で用いられる一人用のお膳。

提案すべきか考えた。座様式か椅子様式か、床に直接座るか椅子に腰掛けるかという観点からではなく、食事をする人が身を置いている環境や、その人が経験する時間の移ろいなどをいかに提案し得るかという観点からデザインに取り組みたいと考えた。例えば、四季を楽しむとすれば、春の桜の花びらが落ちる風景の中で食事をするとか、夏には流れる小川を目の前にして食事をするなど、人が食事をする場と食事をする時間を組み合わせてデザインしたいと考えた。

(2) デザイン制作

次に、月光が映っている池の風情を基に、食事のシーンを構想した。その場面を大きく2つに分けてa案とb案を考えた。まずa案として、個人が用いるサイズの器物を想定した(図30)。薄くて黒い器の中に水を入れ、月光が息をするように光って見える情景を思い浮かべた。この中に入れるのは水であっても、例えば醤油であっても良いだろう。LEDランプを光源に用いて、月や蛍のような生き生きとした光の表現を考えた。

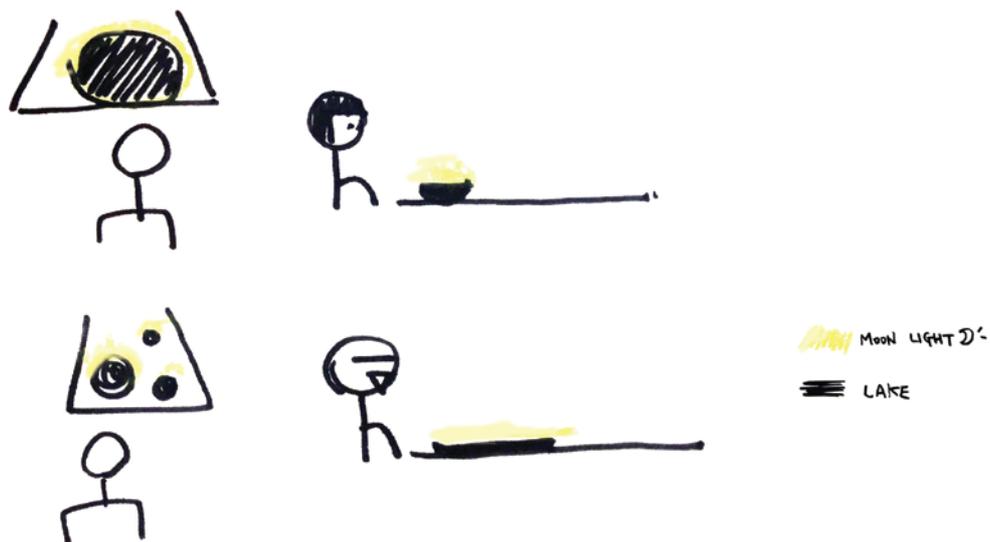


図 30 a 案 (個人が用いるサイズ) のアイディアスケッチ

b 案は食卓の上に置くモノではなく、食事をする場そのものをデザインする案である（図 31）。食事をする場面に重なりあう時間の流れをデザインに組み込んで展開する。

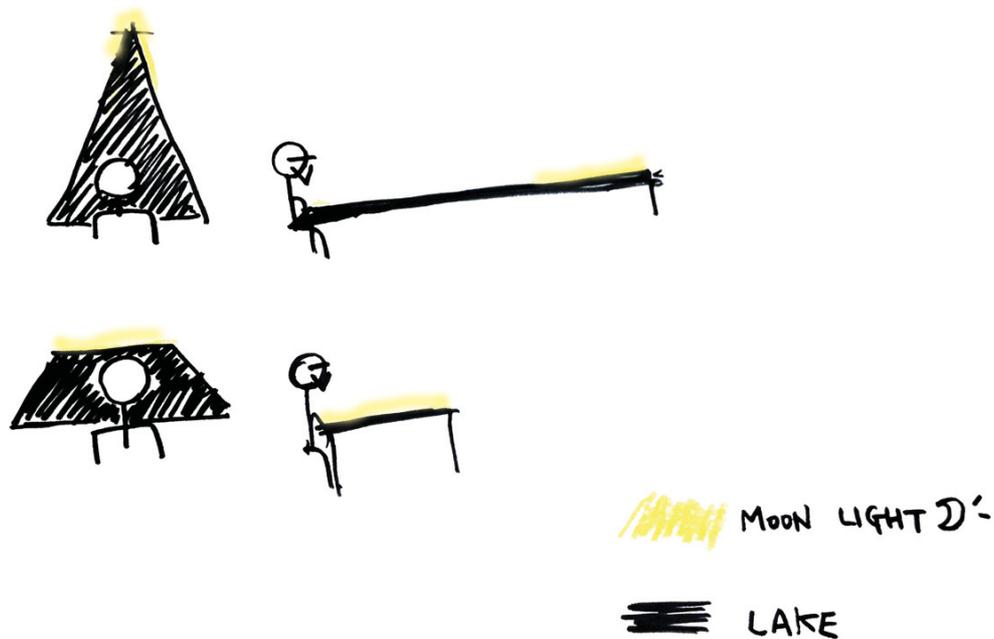


図 31 b 案のアイディアスケッチ

a 案はこれまでなされてきたテーブルのセッティングの手法であるが、b 案は筆者が今まで試みたことの無いアイデアなので、b 案を進行させることとした。具体的には食事のシーンを演出する新しい機能をテーブルに与えた。例えば、水墨画の場合、山水の背景に大きな余白がある。これはただの余白ではなく、その中に空間が広がり、永遠の時間が流れているように私は感じる。それと同様に、食卓にもこのような余白の空間を組み合わせたいと考えた。

「ダンア」は、「映る」というキーワードを基にしたコンセプトモデルであり、あえて日常の生活での使用シーンや、製品化に向けての調整は考慮せず、コンセプトそのものをより明確に表現するプロポーザルデザインを目指した。デザイン展開に関しては、食事の背景・場面の表現などシミュレーションに重点をおき、3DRhinoceros と 3DSMAX などのプログラムを積極的に活用してデザインを起こした。

プロポーザルデザインとしてまず考慮したのは、映り込む状況をどのようなデバイスで実現するかという点である。当初、水面に映り、反射する月光の風景をテーブルトップにプロジェクターで投影する方法を考えた。しかし、投影方式を採った場合、器との関係で不要な陰が生じ、意図した効果が得られなかった。そこで、テーブル自

体が光を発する自照式の対応を検討することとした。自照方式の一般的なものは LED ランプによる液晶パネルであるが、調査から今回は新しいデバイスである OLED⁹⁰ を採用したいと考えた。OLED は図 32 のように薄くて、フレキシブルな性質を持つフィルムである。

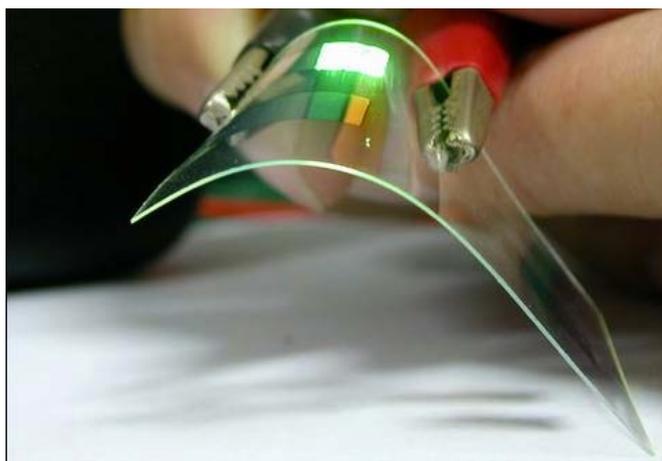


図 32 OLED のデモンストレーション

この自由に曲げることができるディスプレイを用いることで、テーブルの前に座って食事をする使用者の目線に合わせた自由なテーブルトップの設計が可能となる。私は、スケッチモデリングを行う際に、OLED 面（画面）と、食器を置く面（テーブル上面）を組み合わせたシミュレーションを数多く行った（図 33）。

⁹⁰有機エレクトロルミネッセンス（OEL）、有機 EL とは発光を伴う物理現象であり、その現象を利用した有機発光ダイオード（OLED）や発光ポリマー（LEP）とも呼ばれる製品一般も指す。これらの発光素子は発光層が有機化合物から成る発光ダイオード（LED）を構成しており、有機化合物中に注入された電子と正孔の再結合によって生じた励起子（エキシトン）によって発光する。日本では慣習的に「有機 EL」と呼ばれることが多い。次世代ディスプレイのほか、LED 照明と同様に次世代照明技術（後述参照）としても期待されている。



図 33 「ダンア」のスケッチモデリング

その中、2つのモデル案を取り上げ、シミュレーションを試みた⁹¹。OLED面をまげ、曲線状にしてテーブルトップから奥行きのある空間を生み出してみた（図 34、35）。



図 34 「ダンア」3Dモデル（正側面）

⁹¹ 「ダンア」の2つの案に関しては、a、b案と称しない。なぜならば、「ダンア」は製品化に向けての最終案を探るデザインではなく、様々に展開する中で取り上げて3Dシミュレーションを行い、試みるものであるからである。



図 35 「ダンア」 3D モデル (透視面)

2 つの面に空間性を与えることによって 3D ホログラム⁹²を用いた映像効果も構想した (図 36)。

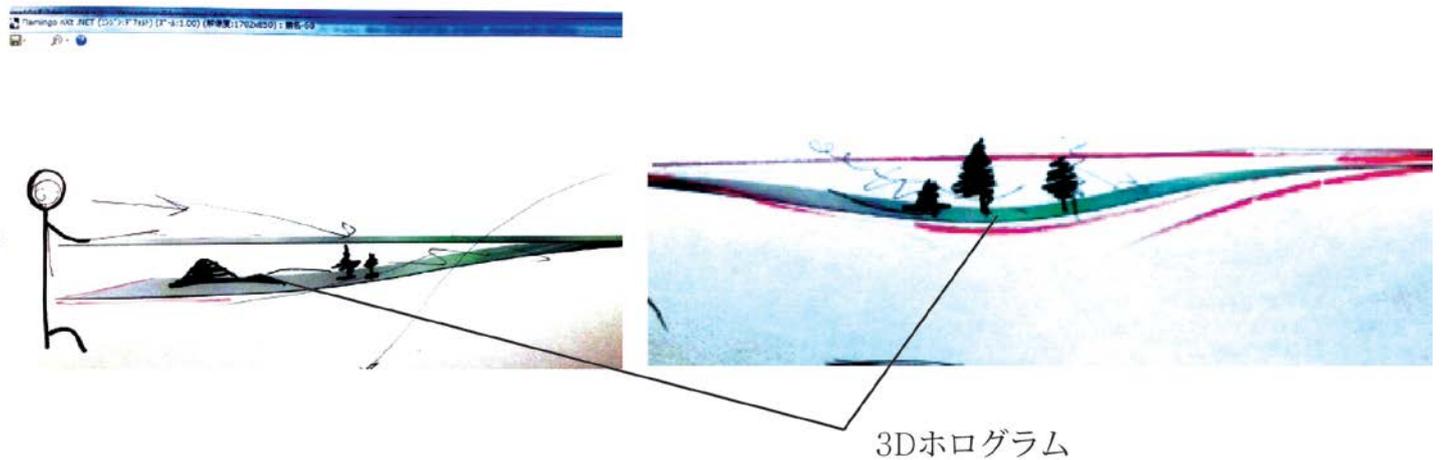


図 36 「ダンア」 3D モデル (3D ホログラム想像)

⁹² 3D メガネなどを装着せずとも、立体映像を見ることができる特殊な立体映像技術である。

また、テーブルのサイズのバリエーションをつけてスケッチモデリングを起こした
(図 37)。



図 37 「ハンア」と組み合わせたバリエーション展開

図 38 では、本論 7 章で上げる「ラオン」をこのテーブルの上に置いた状態をシミュレーションした。「ラオン」は島や丘の形態をイメージした器で、この器をテーブルの上に置き、テーブルに様々なイメージが映し出されることにより、風流のより奥行きのあるシーンをシミュレーションした。

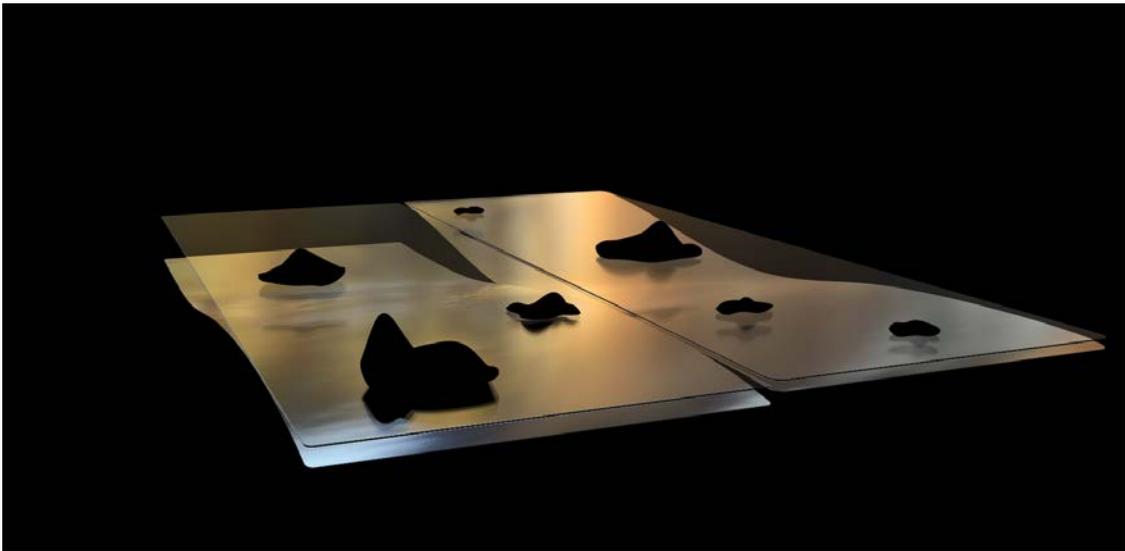
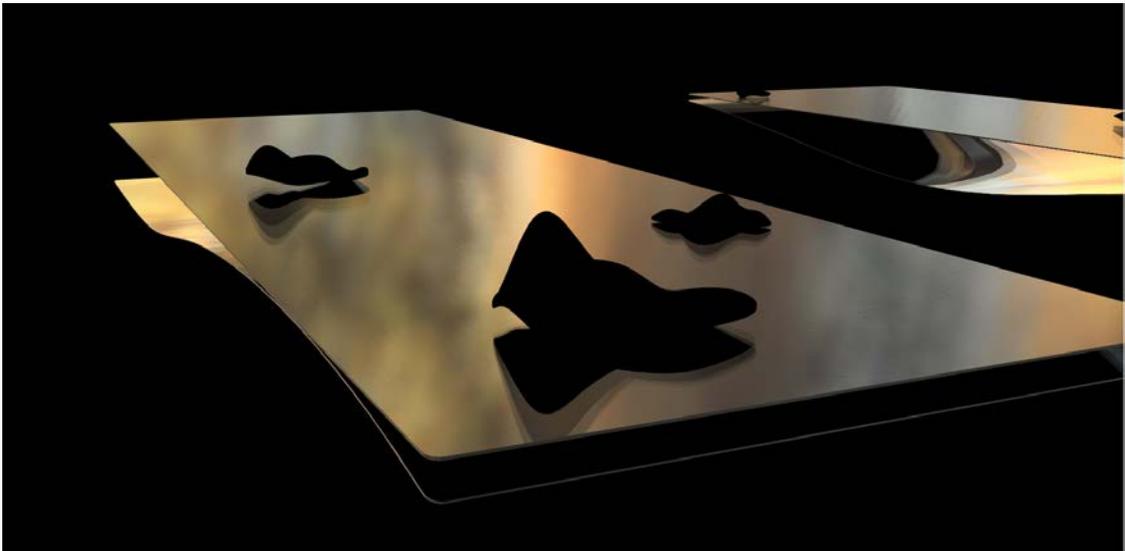
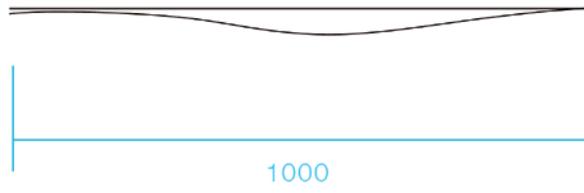


図 38 「ダンア」3Dシミュレーション

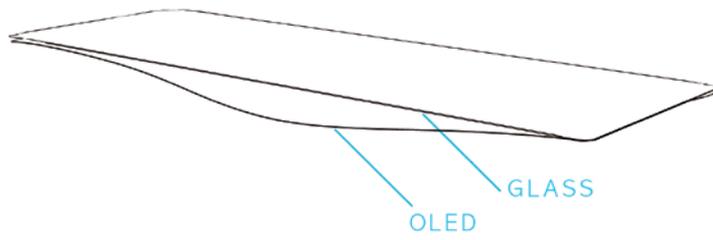
(3) 図面

単位：mm

側面



透視面



側面



透視面



図 39 「ダンア」図面

第 5 章 □□ 「소호 (ソホ)」 のデザイン制作

「ソホ⁹³」は、風流の詩文からスケッチモデリングへ進み、さらにモデルを 3D 出力する過程まで進行させた。

(1) アイデア展開

「ソホ」は李奎報の「施厚館で休みながら」、李賢輔の「漁父短歌 5 章」、「酔詩歌」、「漁父歌九章」など、高麗時代と朝鮮時代の文学作品によく登場する詩語「浮かべる」からインスピレーションを得て、デザインした。

本論文 1 章 3 節の朝鮮時代の作品で前述したように、士大夫はこだわることなく悠然と流れる川と、心静かに川と共生しながら生活を営む漁父に憧れた。名誉、利得、世俗的な現実から離れたいという望みを持ち、清い心を抱いていた士大夫は、自然の営みに憧れる気持ちを込めて川や漁父などのイメージを含んだ詩や絵を創作した。それ故「流れる」、「浮かべる」のように川に関する表現が多い。詩の作者は、故郷を思う心情や理想境に行きたいという望みを「浮かべる」という行為にたくしているよ

⁹³ 소호 (読み方: ソホ、soho) とは、韓国語で「湖と□」を意味する。

うに思う。川に船を浮かべることは、世俗的な現実から離れたいという気持ちの表現である。つまり、船を浮かべることで日常を離れた時空間が始まることが象徴されている。

私が特に強く印象を受けたのは、「浮かぶ」ではなく「浮かべる」という言葉使いである。川に船が自ら浮かんでいるのではなく、船を「浮かべる」、「浮かばせる」という能動的表現である。このような「浮かべる」という能動的行為を、食事に関連づけて表現したいと私は考えた。それ故「浮かべる」をキーワードとして設定した。

続いて表7のようにイメージマップを作った。イメージマップを見て、船に当たる波の形（表7-a）に興味を持った。そして波の曲線を生かしたスケッチモデリングを行った。

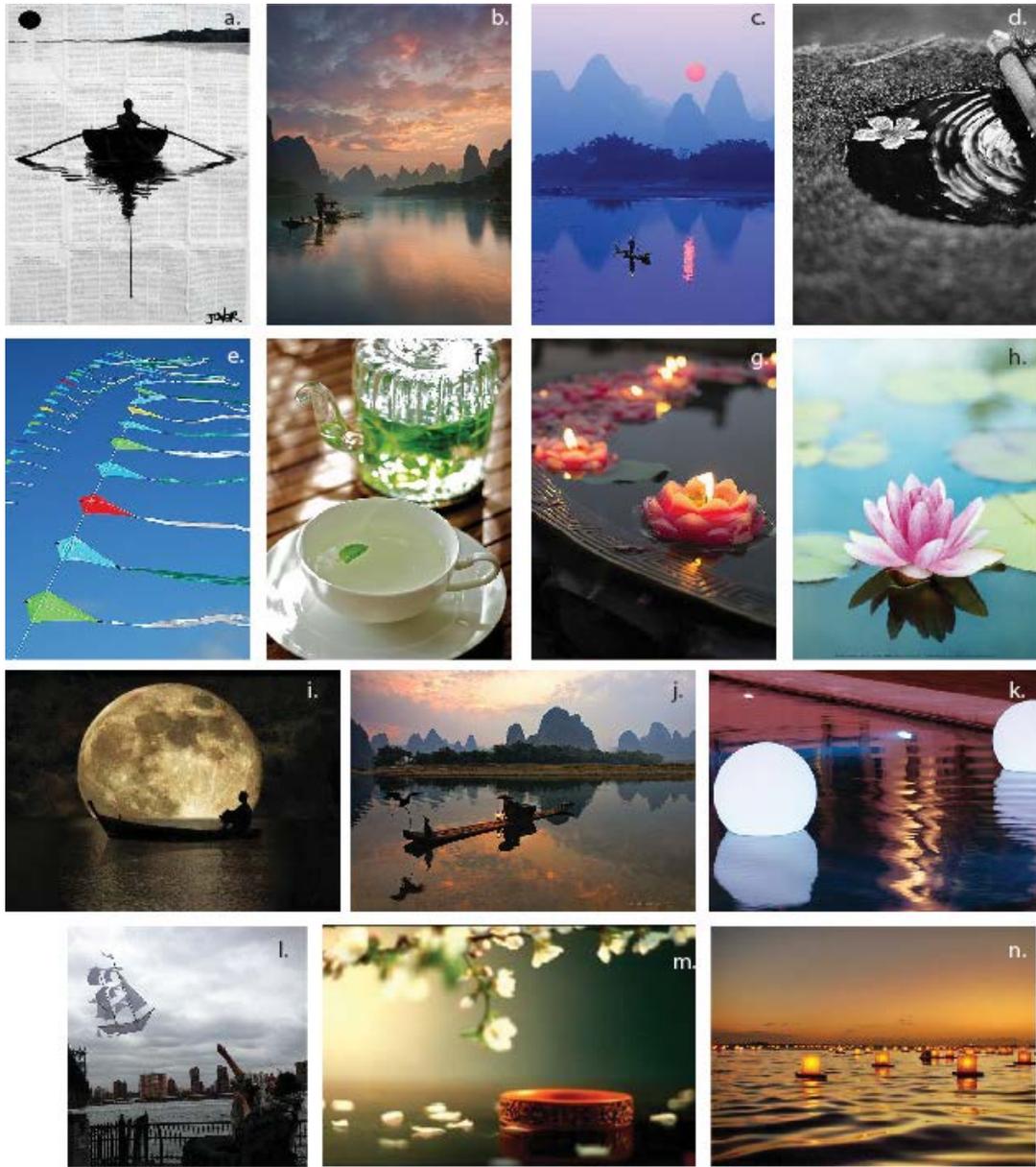


表 7 キーワード「浮かべる」のイメージマップ

(2) デザイン制作

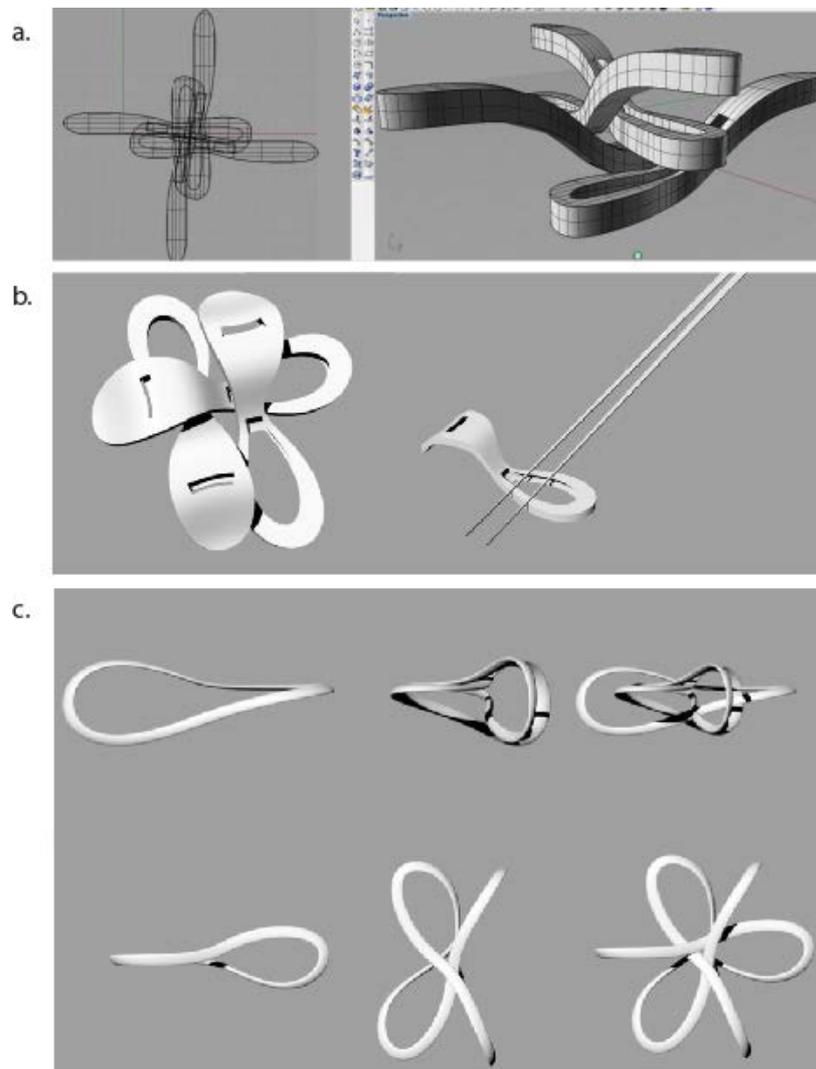


図 40 「ソホ」のスケッチモデリング

3D ソフトウェア Rhinoceros でスケッチモデリングを行い、a、b、c の 3 案を考えた（図 40）。a 案は比較的単純な曲線をスケッチモデリングしたものである。b 案はテーブルの上に置いた際にそれがより安定するように、a 案の面積を広げたモデルである。しかし、a、b 案ともに、造形性の上で望んだほどの効果を得られなかった。a、b 案は単純な曲線状のものであり、メビウスの帯のように連続した曲線にすれば、流れるイメージを活かすことができる。そこで c 案を考えた。c 案はメビウスの帯のようにリング状にすることで、曲線美を生み出すものである。そしてスケッチモデリングで曲線を表現するうち、食に関連づけて櫓を箸に置き換えて表現することを思いついた。次に、a、b、c 案を回転させてみた。このようにシミュレーションをすること

で箸置きやキャンドル台などへの展開も可能であると考えたからである。a、b、c 案をさらに検討したところ、c 案が最も造形性が高いと判断し、c 案に最終案を決めた（図 41）。

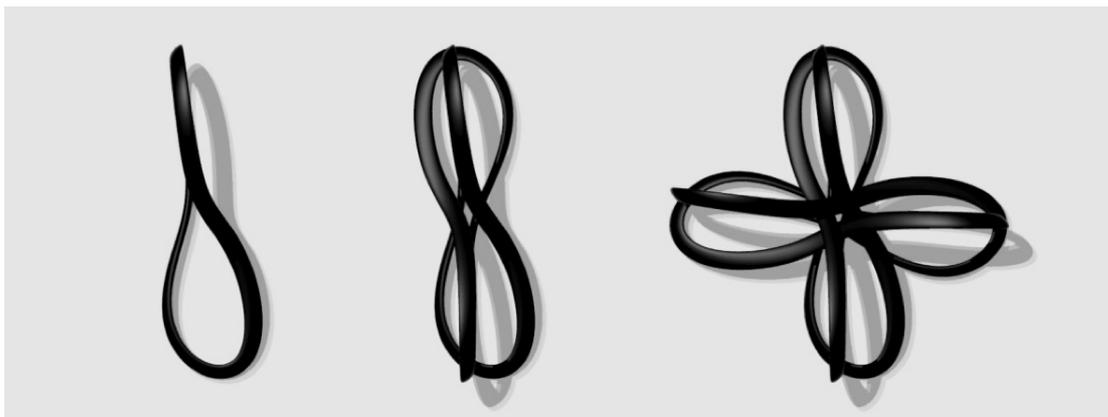


図 41 「ソホ」c 案のシミュレーション

c 案の 3D 出力制作を行った（図 42）。

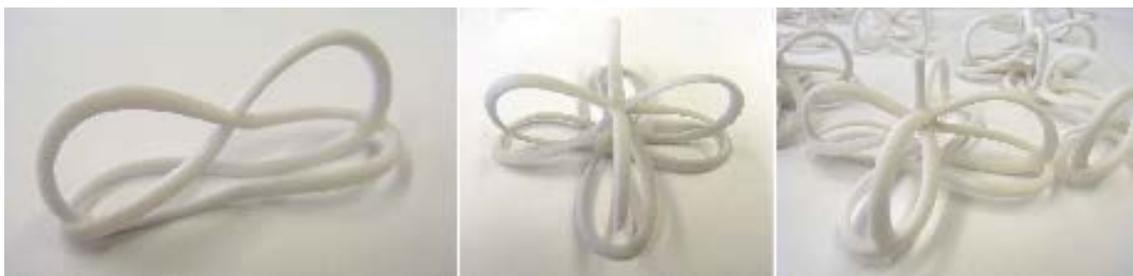


図 42 「ハンア」c 案の 3 形状モデル

3D プリンターで出力することにより、曲線とテーブル面との接点をどうとって安定性を高めるか、データ修正と検討を繰り返し、実際の形状モデルからその改善点を見い出した。さらに銅色、銀色、黒色の顔料をスプレーし、金属のような材質に見えるように加工した（図 43）。



図 43 「ハンア」形状モデル（銅色スプレー塗装）

出力した形状モデルを基に具体的に、食事の時の箸置きの在り方について考えた。食事を始める時には、テーブルの前に座ること、感謝の挨拶をすること、器の蓋をあけることなど、いろいろな行為がある。私は箸やスプーンを持つことが食事の始まりであると考えた。このことから、箸置きをテーブルに乗せることを、詩文における船を川に浮かべることと重ね合わせた。

箸置きは子供から大人まで使用者の年齢の範囲が広いので、サイズを多様にすれば、様々な人々に対応することができる。思いついた造形を手軽に作れる 3D プリンターの長所を生かし、子供用、大人用、割り箸など、サイズのバリエーションを試みた。

(3) 図面

単位：mm

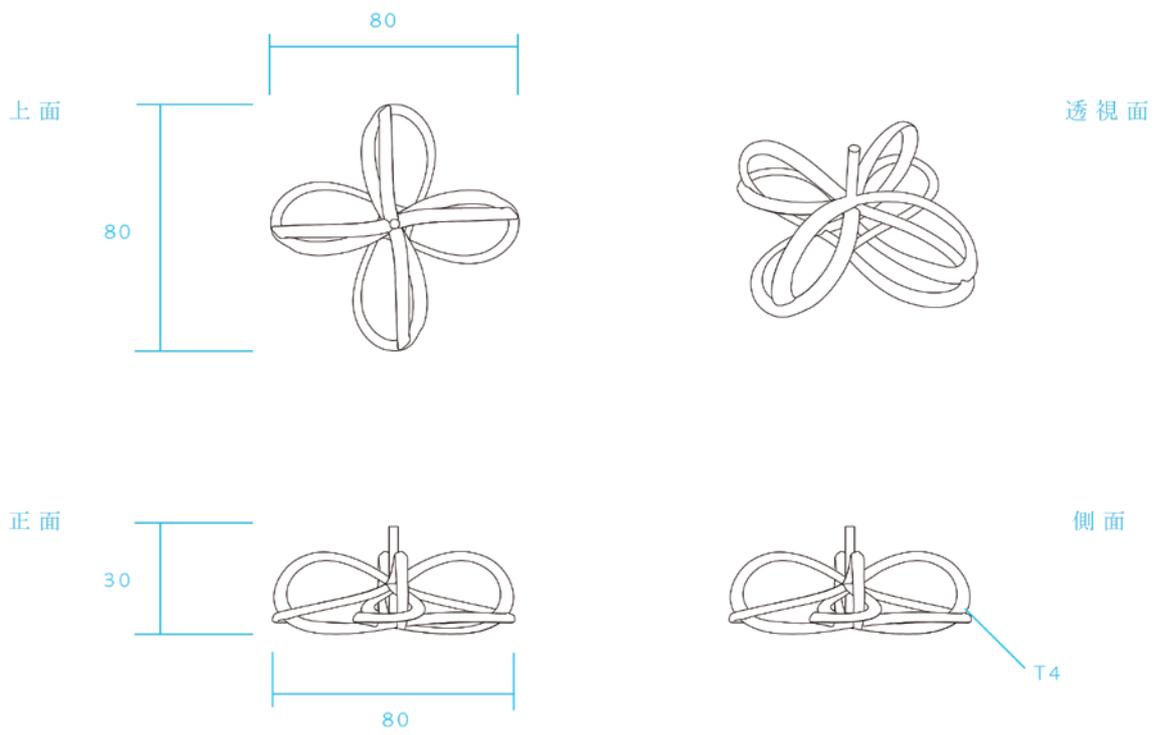


図 44 「ソホ」図面

第6章 「온유 (オンユ)」のデザイン制作

「オンユ⁹⁴」はスケッチモデリング及び、3D 出力後に、実素材モデルの発注まで進行させた。

(1) アイディア展開

「オンユ」は李賢輔の漁父歌九章の「水煙の中へ流れ込む」という詩語に注目し、この表現からインスピレーションを受け、デザインした。私は夜明けの水煙や霧、雲海の静かな風情が美しいと感じる。漁父歌九章を読んで感銘を受けた頃、郊外へ向かう車窓から大変美しい山と霧の風景を見た。私は詩文とこの経験を関連づけ、車窓の風景を食卓の上で再現したいと思った。それ故「水面に立ちこめる霧を眺める」という詩の一文がもつ時空間をデザインのテーマに設定した。

その後、「立ちこめる」をキーワードに設定し、表8のようにイメージマップを作成し、詩を読んで連想したイメージの表現要素を幅広く集めた。

⁹⁴ 온유 (読み方：オンユ、onyu)とは、韓国語で「穏やかである、優しい、柔らかい」等を意味する。

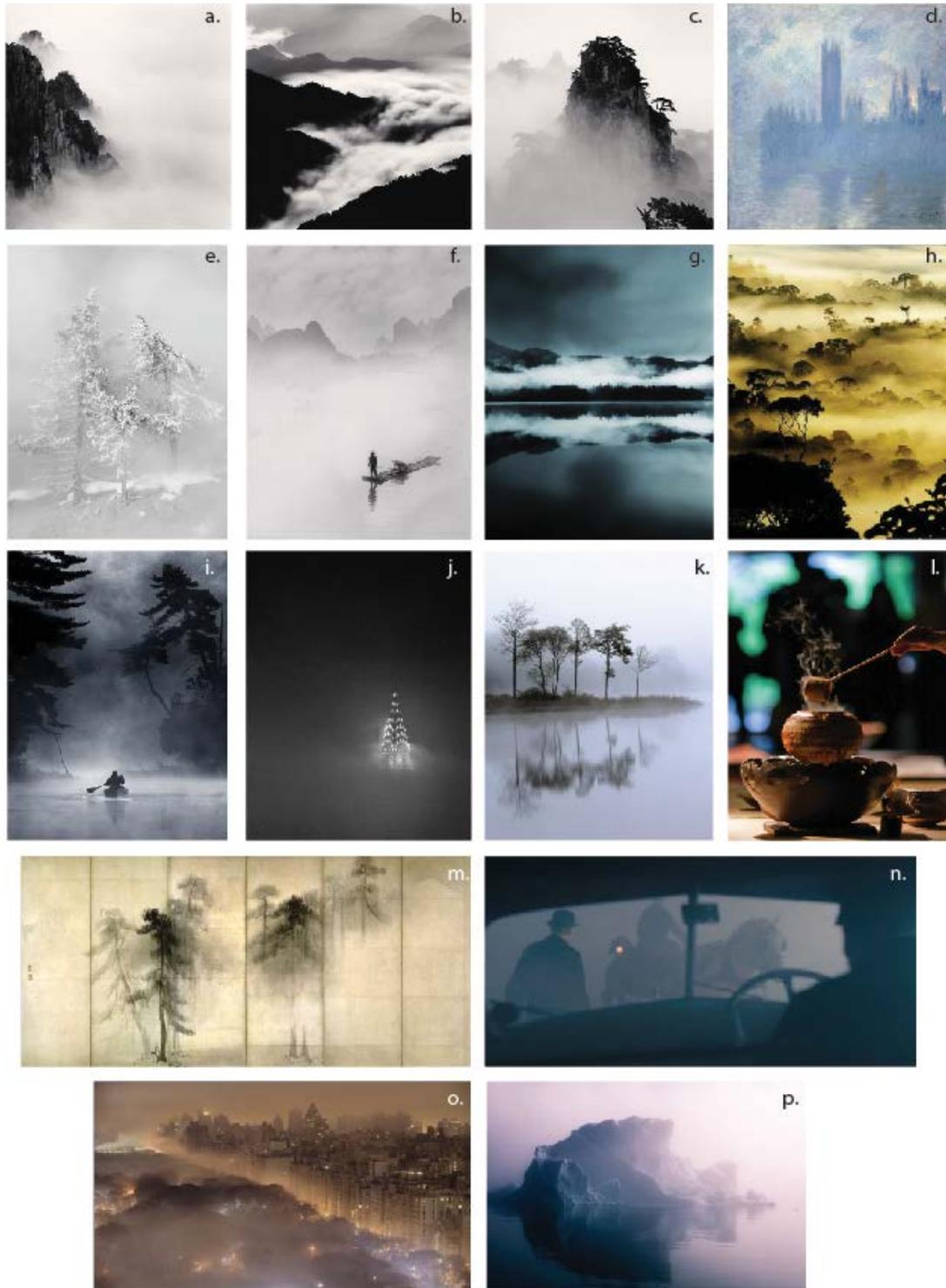


表 8 キーワード「立ちこめる」イメージマップ⁹⁵

表 8 の g、h、k は霧が立ちこめる島や湖の風景である。このような風景を見た時、人は美しさや安らぎを感じるであろう。私はこれらのイメージを見ているうちに、木や森をブロッコリーやレタスなどの野菜に置き換えることを思い立った。さらに、野

⁹⁵ 各イメージの出典は図版出典で表記する。本論文ではイメージマップの一部を記載する。

菜や果物を盛りつける器に、島、湖、尾根のような緩やかな曲線を使いたいと考えた。そこで改めて島、湖、尾根の緩やかな曲線をもつイメージを集めて新たなイメージマップ（表9）を作成した。

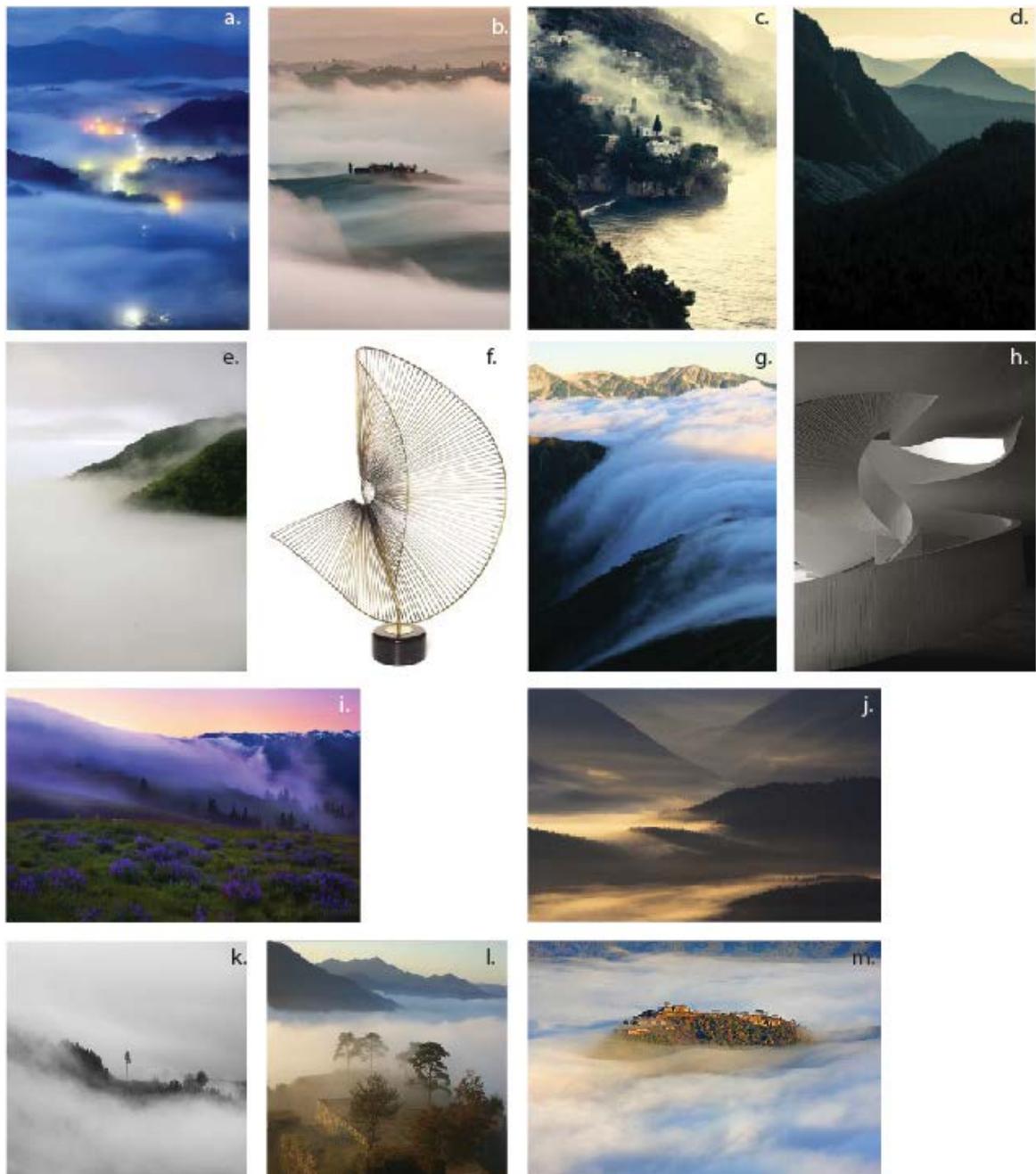


表 9 緩やかな曲線のイメージマップ

(2) デザイン制作

キーワードやイメージマップから引き出された美しい曲線を念頭において、モデリングスケッチを行った（図 45）。

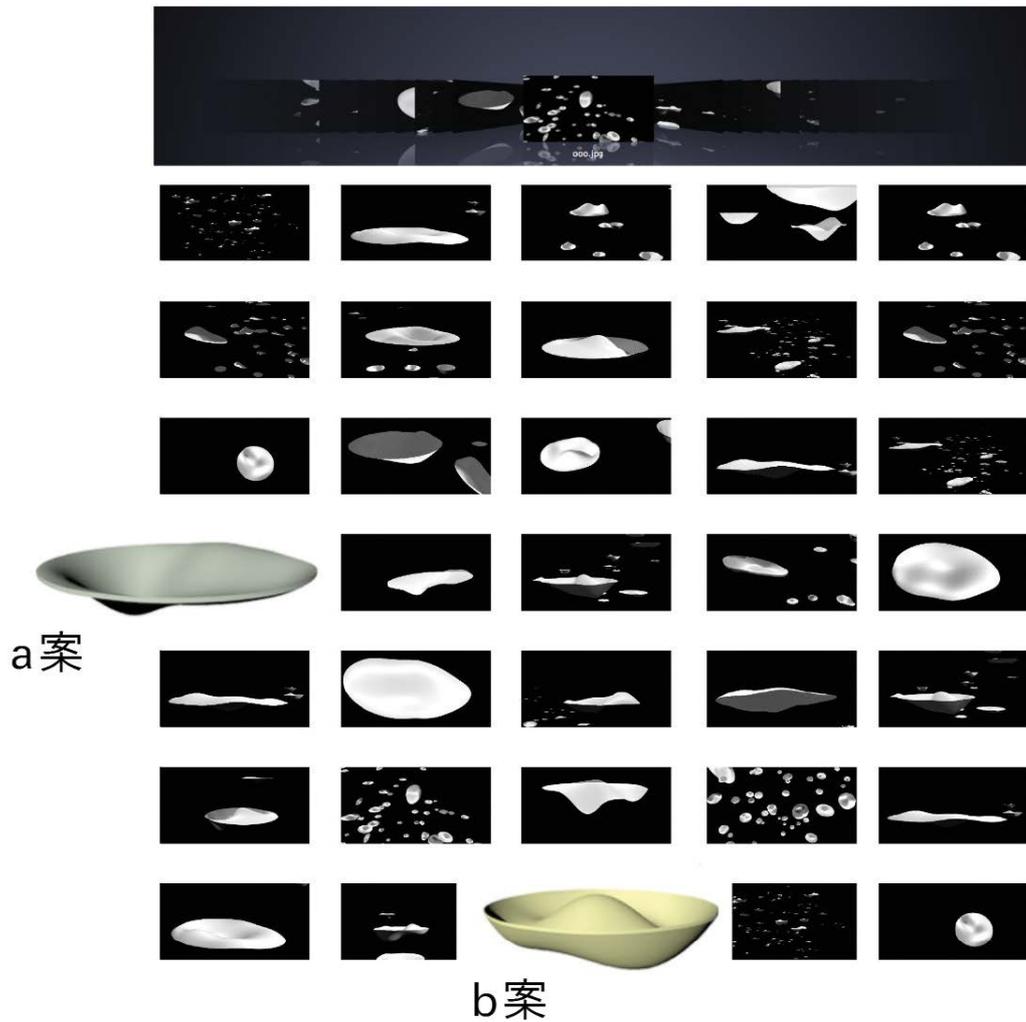


図 45 Rhinoceros3D モデリング

多数のモデルを作った結果、図 45 の a、b 案のように円盤状のくぼんだ形態が湖のイメージを表現するのに適当だと考え、それらの 2 案を選んだ。そして、サラダボールに野菜と果物を盛った場面を思い浮かべ、ボールの底から霧が立ちこめ、それを眺めながら使用者が食事をするシーンを想定した。

上記の作業を終了した上で、このような品が本当にサラダボールとして商品化できるのかを確認するために、市販されているサラダボールを調査・分析し、マップに落としこんだ（表 10）。



表 10 テーブルウェア (bowl) の市場調査・分析

サラダボールは現在、表 10 のように多彩な素材と形態でデザインされている。ボールの中に果物を入れて食卓やキッチンに置いたまま使用する場合が多く、オブジェのようなデザインも多い。食べ物を「盛る」機能を基に装飾性を加えたり、収納をしやすくするなど、様々な展開がある。しかし、表 10 で見られるように、市場調査の限りでは、風流のような伝統に基づいたデザインは見つからなかった。韓国の風流に

基づいたこのようなデザインは、既存のデザインとは異なっており、他製品と差別化する事ができることを確信した。

以上のように市場の動向を調べた上で、これらの案をサラダボールに展開することを決定した。そして、これらの器をどのような時にどのように使うかを具体的に想定した。まず、食卓にサラダを出した時、大皿に盛られたサラダを各自が取り分けて食べるシーンを想定し、大皿に当たるサラダボールと、個人用の小さな取り皿の2種のアイテムを考えた。

前述したのスケッチモデリングでa、b案を選んだが、そのうちのa案を大皿として位置づけた。自由にサラダを盛りつけることができるように、直径を約480mmに想定した。b案は小皿として位置づけ、人の手に収まる程度の直径約160mmに想定した(図46)。3Dの特性を活かす事で、同じモデルを簡単に大きくしたり、小さくしたりすることができる。大皿と小皿の設定が容易にできる。これらのサイズの中でさらに様々な形状のデザインを起こした。

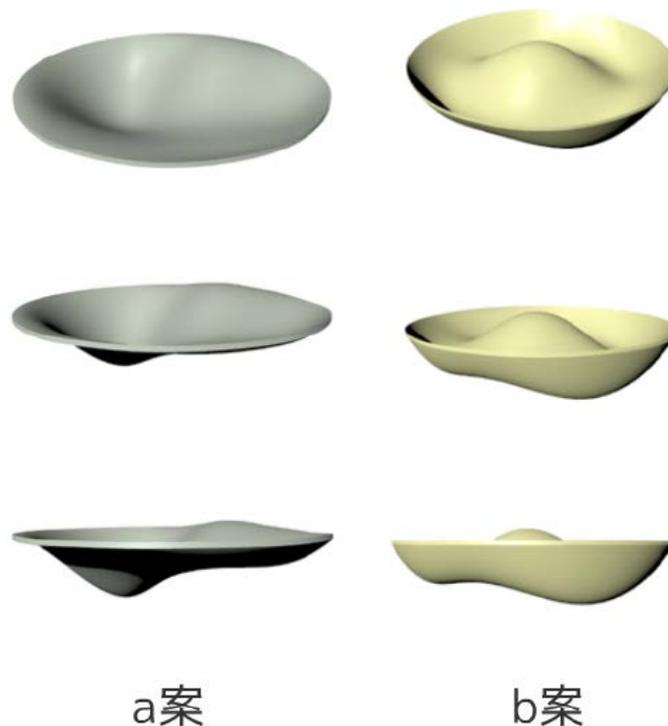


図 46 a、b案の3Dモデル

a 案 の制作プロセス

3D モデリングデータを 3D 出力し、形状モデルを基に、見た目のバランスなど、画面上ではできなかった形状の確認を何度も行った（図 47）。



図 47 「オンユ」 a 案形状モデルの検討 1

「オンユ」は器から霧を噴射するため、その装置が器にうまくはまり込むように何度も検証を行い、噴射ノズルや霧を調節するための蓋などの設計も含めてデザインした。また、形状モデルから霧を実際に噴射し、画面上でシミュレーションできなかった実際の霧の広がりの様子について実験を重ねた（図 48）。



図 48 「オンユ」 a 形状モデル の検討 2

実際にモデルを何度も検証したところ、形状の曲線に不満を感じた。そこで、美しい曲線を求め蓮の葉のイメージを加えたいと考え、イメージマップをさらに作成した（表 11）。これらのイメージから曲線を引き出しながら、器物としての機能性も考慮し、最終的な形態を作り上げた。

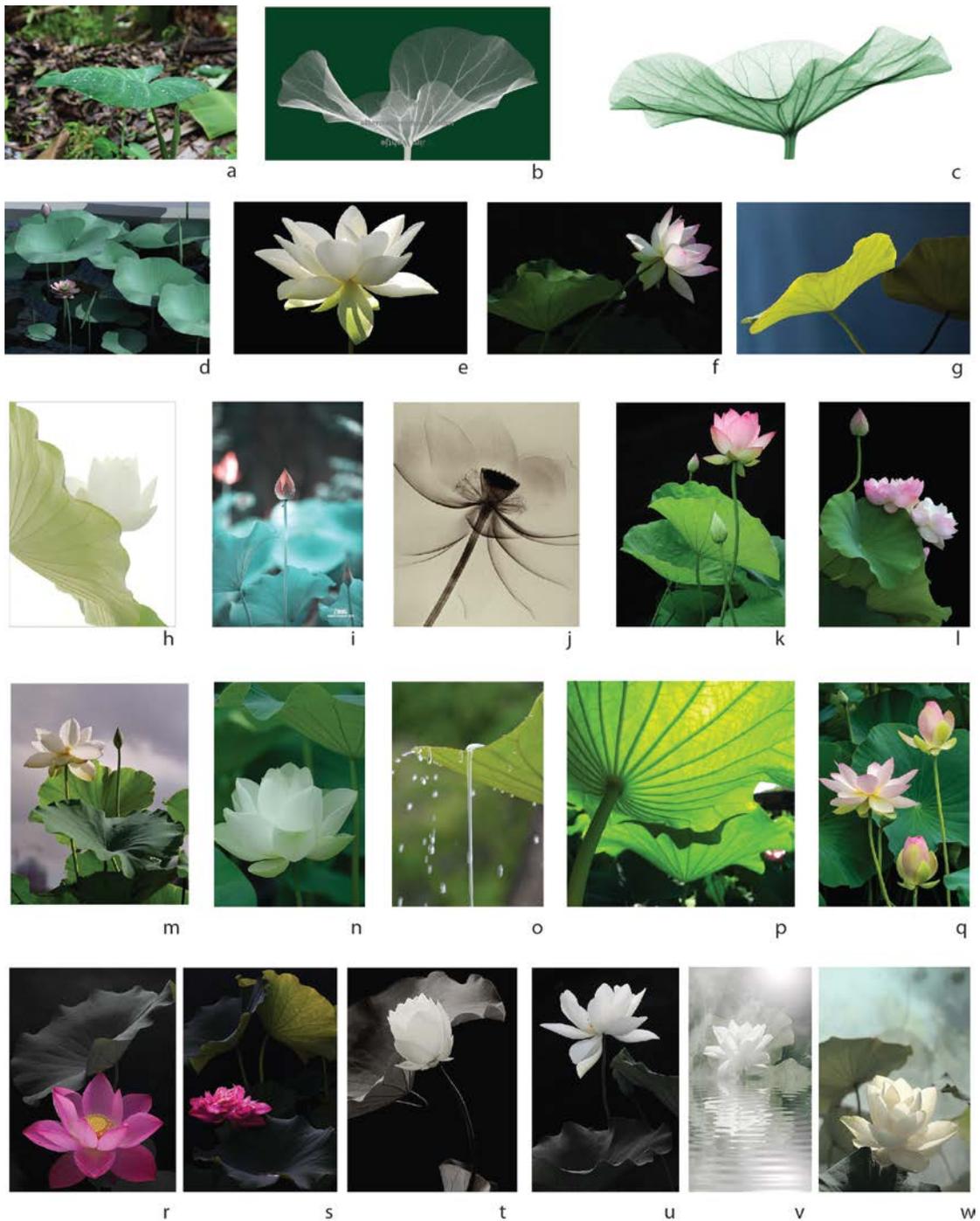


表 11 蓮のイメージマップ

形状モデルの検討と修正を重ね、2つの修正案に絞り込んだ（図49）。

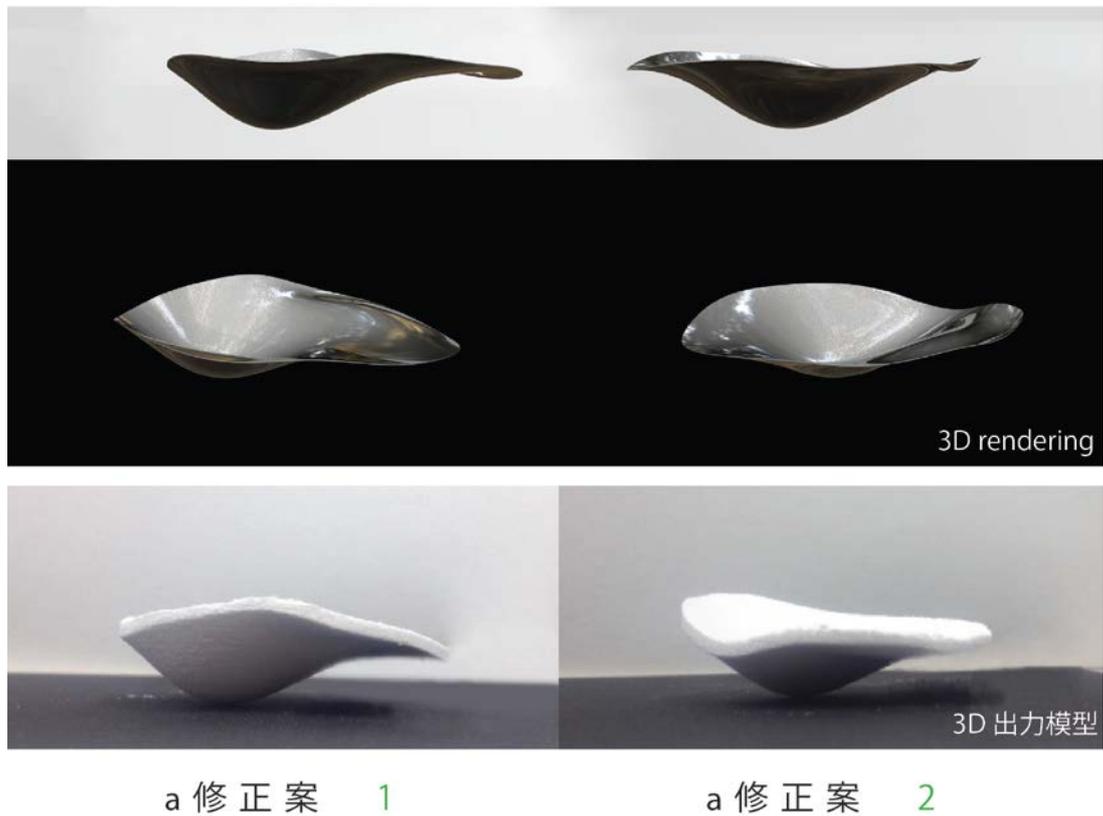


図 49 「オンユ」 a 案の修正案

さらに修正案 1、2 を 3D 出力し、霧が立ちこめる時の様子と、食べ物が盛り付けられた時の使用感に重点をおいて、実際の使用状況を検討した。修正案 1 は、比較的単純な形状であり、当初イメージしたような穏やかな曲線美を持っている。しかし、霧が漂う時の動きと、霧と器の境の曲線をよく観察すると 1 案より 2 案の方が美しいと感じられた。それ故、「オンユ」 a 案の最終デザインは修正案 2 を採択した（図 50）。

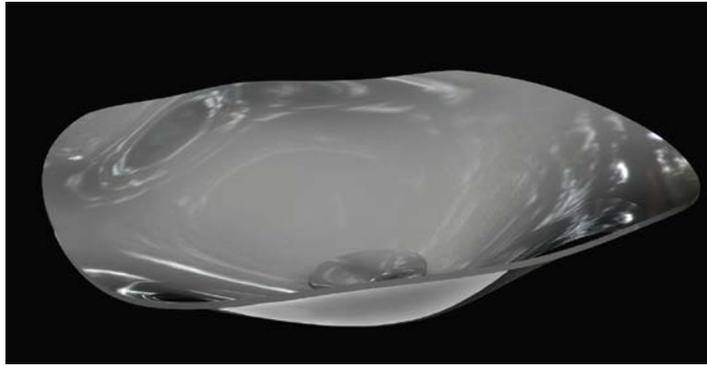


図 50 「オンユ」 a 案の最終案

以上、「オンユ」 a 案の形状モデルの制作（制作プロセス①）に関して述べた。引き続き、漆職人と協同して漆の材質の検討と実素材モデルの発注（制作プロセス②）を行ったが、このプロセスは次章の「ラオン」と重複するため、ここでは述べず、「ラオン」の章で詳述することにする。最終的に完成した「オンユ」 a 案の実素材モデルの使用状態は図 51 に示した通りである。



図 51 「オンユ」 a 案 480x450x110mm 2015 年 12 月

b 案 の制作プロセス

b 案は個人用の器と位置づけ、直径約 160mm、高さ 80mm、厚さ 2mm を基本として様々な検討案を 3D プリンターで出力した。テーブルに置かれた時のバランスや、器に佇む霧の景色をイメージしながら霧を噴射する部品をどこに組み込むかを検討した。

その結果、中央を山の峰のように高くするように修正を重ねた。ProJet160 で 3D 出力し、実物を手に取って李賢輔の漁父歌九章から想起された情景に、それがふさわしいかどうかを検討した。修正と検討を重ねてデザインを練り上げ、b 案の最終案を採択した（図 52）。

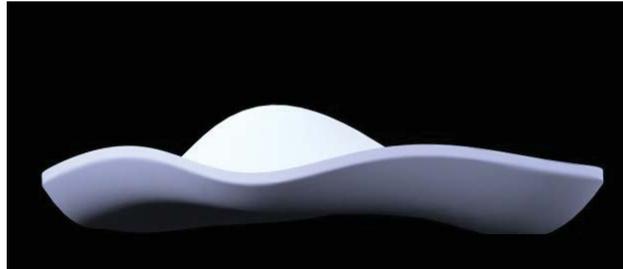


図 52 「オンユ」 b 修正案

さらに、「オンユ」 a、b の最終案を基に、図 53 のような使用シーンを考えた。

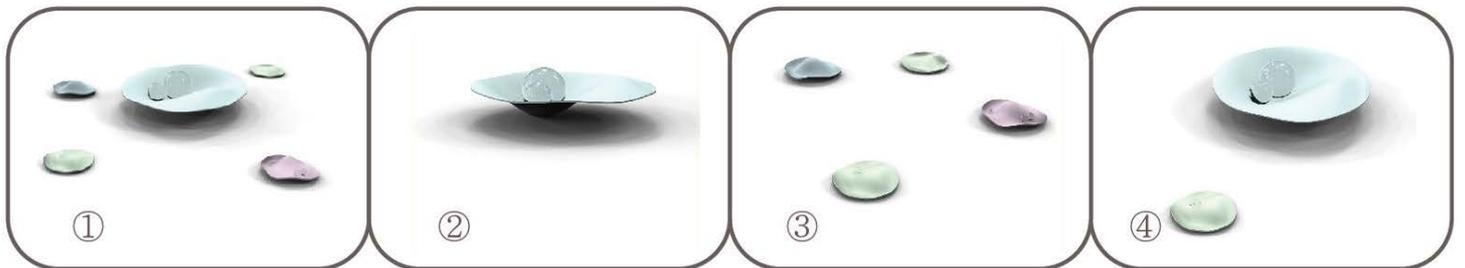


図 53 「オンユ」の使用シーンの提案

まず、①はパーティーのように人々が集った際に、テーブルの中央部に大皿を置き、各自が自分の小皿にサラダをとり分けるシーンである。②は大皿のみを使う場合であり、③は小皿のみを使用する場合である。④は一人で食事をする際に、大皿と小皿を組み合わせて用いる場合である。このように多様なシーンを想定した。

さらに b 案も、漆の実素材モデルまで完成させた（図 54）。このプロセスはやはり次章の「ラオン」と重複するため、ここでは省略することにする。



図 54 試作「オンユ」b案 160x150x80mm 2014年10月

(3) 図面

単位：mm

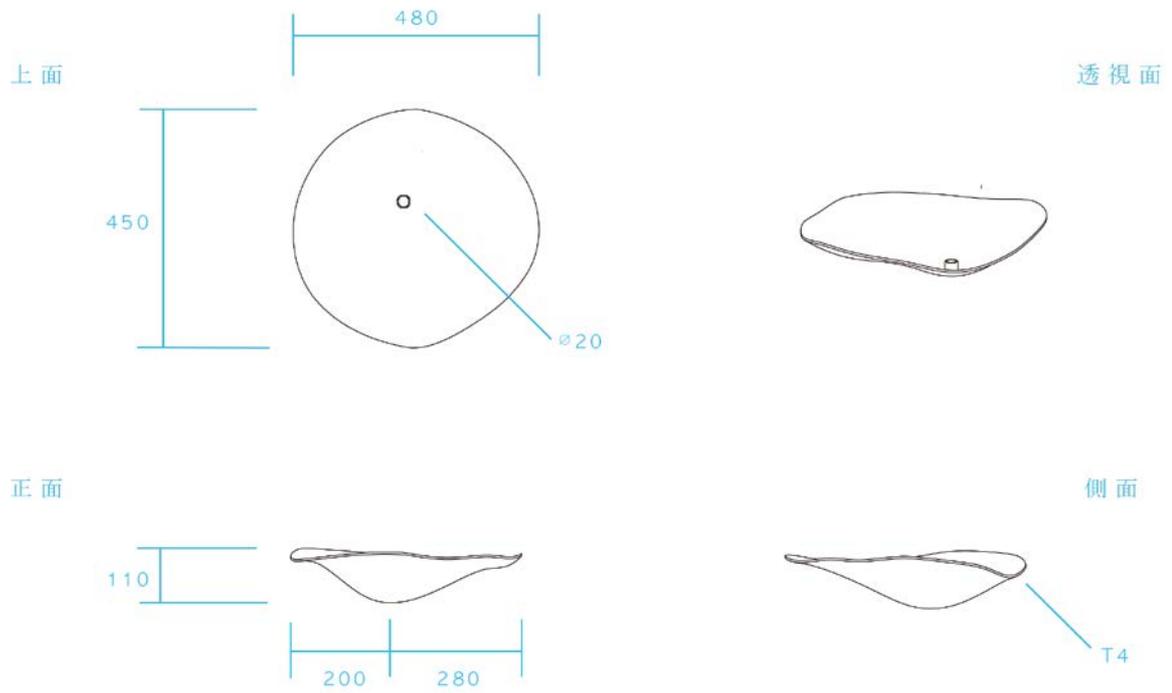


図 55 「オンユ」a案 図面

単位：mm

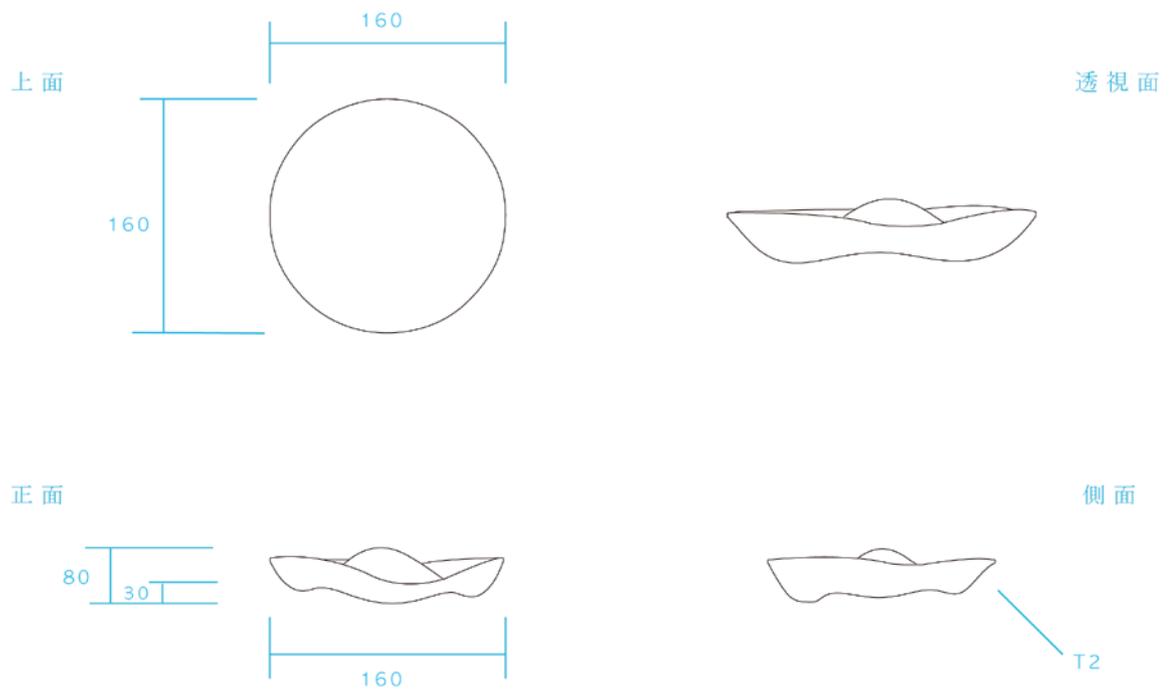


図 56 「オンユ」 b 案 図面

第7章 「라온 (ラオン)」 のデザイン制作

「ラオン⁹⁶」は、「オンユ」と同様に、実素材モデルの発注まで進行させた。

(1) アイディア展開

私のデザインプロセスは、表 12 のように詩の印象からデザインの発注までのプロセスから成っている。まず前述したように、詩文からイメージマップを起こした。次に自然風景のイメージからスケッチモデリングの段階へ進む時に、サラダボールの機能を思い浮かべて、「オンユ」のデザインを進めた（表 12-①）。一方、これとは別に小皿の組み合わせを思い浮かべ、新たなデザインへ発展させた。それが「ラオン」である（表 12-②）。

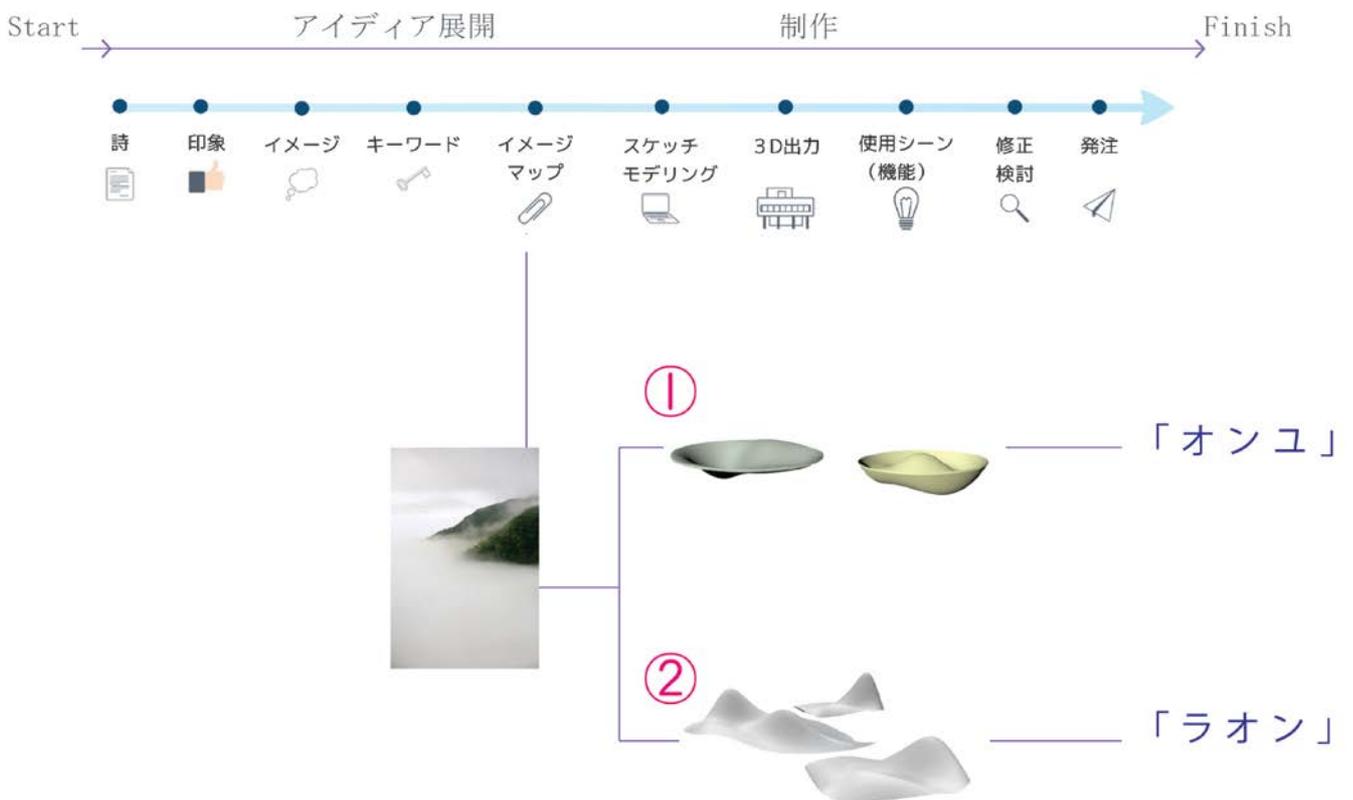
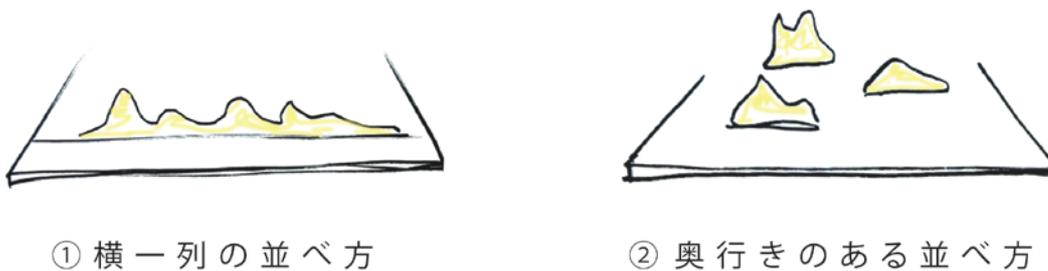


表 12 「オンユ」から「ラオン」への展開

⁹⁶ 라온 (読み方: ラオン、raon) とは、韓国語で「楽しい」を意味する。

「ラオン」のデザインテーマは、使用者が自分自身の風景を作り出すことである。先にあげた「オンユ」では、1つの器は1つの風景として、完結している。これに対して、「ラオン」では、使用者が自ら複数の器を組み合わせて、1つの風景を作る。

私は以前から濃淡を用いて遠景・中景・近景を描いた水墨画に美しさを感じ、それをデザインソースにできないかと考えてきた。「漁父短歌5章」の詩文「振り返ると積み重なっている青山がある」を読んだ時、山脈が左から右に連なる様子ではなく、手前から奥の方へと連なるイメージを連想した。図 57-①のような横並びの一行ではなく、図 57-②のような奥行きをもって器を並べる遠景・中景・近景という情景を思い描いた。



① 横一列の並べ方

② 奥行きのある並べ方

図 57 並び方の考案

先述した「オンユ」(a, b 案)では、食べる人が、器の中に作られた風景を眺めて、そのシーンを楽しむ(図 58-①)。しかし「ラオン」では、自ら好きな器を選び、テーブルの上の好きな位置に配置して、自分の風景を作り出すことを提案した(図 58-②)。



① オンユ(a, b):

器の中に作られた風景を
受動的に楽しむ

② ラオン:

好きな器を選び、配置して
能動的に風景を作り出す

図 58 「オンユ」と「ラオン」の比較

「ラオン」では食べる人が能動的にアクションをとって、自分の好きなパーツ（器）を選んで、それを好きに組み合わせてひとつの風景を作る。この場合、テーブルは、いわば白い紙である。私は使用者に様々なデザインエレメント（器）を提供する。これらのエレメントのうち、どれを選び、それらをどこにおいて、どのような風景を描くかは、使用者次第である。使い手に創造の余地を与えるこのような提案は、デザインにおいて新たな付加価値につながるだろう。

(2) デザイン制作

以下、「ラオン」のデザイン制作の過程をプロセス①（形状モデル）と、プロセス②（実素材モデル）に分けて述べる。

制作プロセス①（形状モデル）

具体的なデザインコンセプトを決めた後、器の使い道を多様化するために、更なるスケッチモデリングを行い、多彩な形態のバリエーションを展開した（図 59、60）。

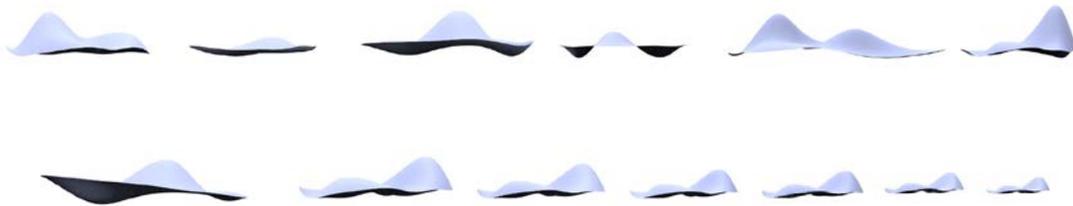


図 59 「ラオン」のスケッチモデリング



図 60 「ラオン」の形状モデル

ProJet 360 を用いて出力し、形状モデルを確認し、具体的に使えるシーンを想像した。その結果、直径約 200mm のサイズが最も使いやすいと考えた。また、そこに四季を盛り込むことができれば、食卓がさらに豊かになると考えた。韓国や日本では、季節を感じさせる「旬」を尊ぶという食文化の伝統がある。「旬」とは食材が大量に

出回る頃で、もっとも美味しい食材を味わうことができる。私は器物のデザインとそれに盛り付ける食材の組み合わせを厳選することにより、「旬」の美しい風景を食卓に表現したい。例えば、春には竹の子、ふきのとう、コゴミ、よもぎ等の旬の山菜が青々と芽を出す情景を、夏にはカキ氷や水羊羹で爽やかさを、秋にはゴボウやキノコで紅葉を表現する。また、アーモンドや胡桃、クッキーをつぶしたものを器にのせ、食事の際にはそのうえに餅やアイスクリームを転がしながら食べる。こうすると口の中で落ち葉を踏んだような音を楽しむことができる。このような遊びの要素も、積極的に提案したい。冬になると、砂糖やシュガーパウダーで雪が積っている風景を作り出す（図 61）。このようにプロセス①では、スケッチモデリング、3D 出力モデル、使用シーンの想定各段階を自由に行き来して、デザインを広げて行った。



図 61 「ラオン」で四季を楽しむ提案

以上のように使用シーンを想定した上で、次の制作プロセス②に進んだ。

制作プロセス②

制作プロセス②では、最終的に選んだ形状を現実の素材でどのように表現するかを検討した。この過程は石川漆工房の石川良氏との協同作業で行った。

以下は、その具体的な制作過程である。まず、私が 3D プリンター ProJet 360 で最終案を出力し（図 62）、出力した形状モデル（胎）の中から、直径約 200mm の形状モデルを選んだ。



図 62 「ラオン」実素材制作 1

当初「ラオン」のデザインを始めた時、濃淡を用いて遠景・中景・近景から成る水墨画を思い浮かべてアイデアを展開した。白い韓紙や和紙の上に水墨で描くように、テーブルの上に器を並べる情景をイメージした。そのため、「ラオン」には黒の漆を用いることにした。次に、石川氏と塗料の種類や仕上げに関して話し合った。その結果、石川氏はカシュー塗料⁹⁷を下地に使い、それを塗って研ぐ作業を3~5回繰り返して、強度を高めながら表面を均一にした。最後に本漆を用いて、つやあり(図63の左)と、つや消し(図63の右)の塗装を行った。



図 63 「ラオン」実素材制作 2

「ラオン」は山や丘の形状を持っており、光を浴びた際の表情が重要である。つやありの場合は照明器具の写り込みが強すぎ、光が当たる部分と当たらない部分との差が極端に現れ、器自体の曲線の形状がはっきり見えず、うるさく感じられた(図64)。

⁹⁷ カシューとは、漆系の合成樹脂塗料のこと。漆の代用として使用される。



図 64 つやありの黒漆

それに対し、つや消しの黒漆の場合には、器にじわじわと光が染み込むような表情が生まれ、私が求めた雰囲気を感じられた（図 65）。



図 65 つや消しの黒漆

このようなモデルを検討し、その後さらに石川氏と話し合った結果、最終案はつや消しの黒漆を塗装することに決め、制作を進めた（図 66）。



図 66 「ラオン」 2015 年 12 月

以上のような、3D で出力した形状モデルを胎とし、その表面に漆を塗る制作過程を、「3D 出力+漆」方式（図 67）と以下称したい。この方式の制作を通して、私は以下のことを実感した。



3D出力による胎

+

漆による塗装

図 67 「3D 出力+漆」の制作方式

「3D 出力+漆」方式は、一つの有効なデザイン制作方式になり得ると思う。胎の制作を 3D プリンターで出力するため、漆職人が胎を制作する必要はない。私がデザインした形態を忠実に再現することができ、既存の模型（形状モデル）制作で行った膨大なラフモデルの廃棄が不要となり、デザインモデルの検討を速やかに行うことが

できた。「3D 出力+漆」の方式により、製品に極めて高い水準のプロトタイプモデルを、短時間に創出できるようになった。

実際にこの作業を行ったところ、私と漆職人の間で合意形成が合理的に行われ、様々な意見を交換することにより、造形性の幅が広がって行った（図 68）。この方式により、デザイナーと職人との新たなコラボレーションの形が開かれることを実感した。

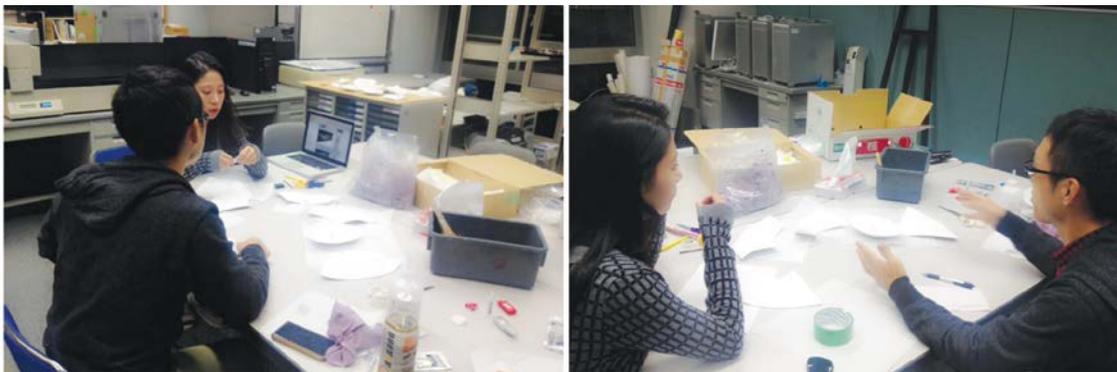


図 68 石川漆工房の石川良さんとの制作ミーティング

なお、粉末タイプの3D プリンターで出力された形状モデルは、強度が弱く、水に弱い。また、科学素材であるため、直接食器としては使用し得ない。しかし、漆による塗装を加えることで、強度が増し、コーティングされることで、食器としても安全性を満たすものとなる可能性が高い。私のデザイン提案は、大量生産の製品開発を前提とするものではなく、小ロット⁹⁸、あるいは一品制作に近い今後の生産のあり方に密接に関わるものである。「3D 出力+漆」の方式は、将来はこのような一品制作に近い商品を作る方法としても注目に値する。

⁹⁸ロット生産の生産方式のうち、あえて効率的なグルーピング単位である生産数量よりも、ロットを小さく設定し、生産を行うこと。（ロット Lot. 生産管理上の製品単位）

(3) 図面

単位：mm

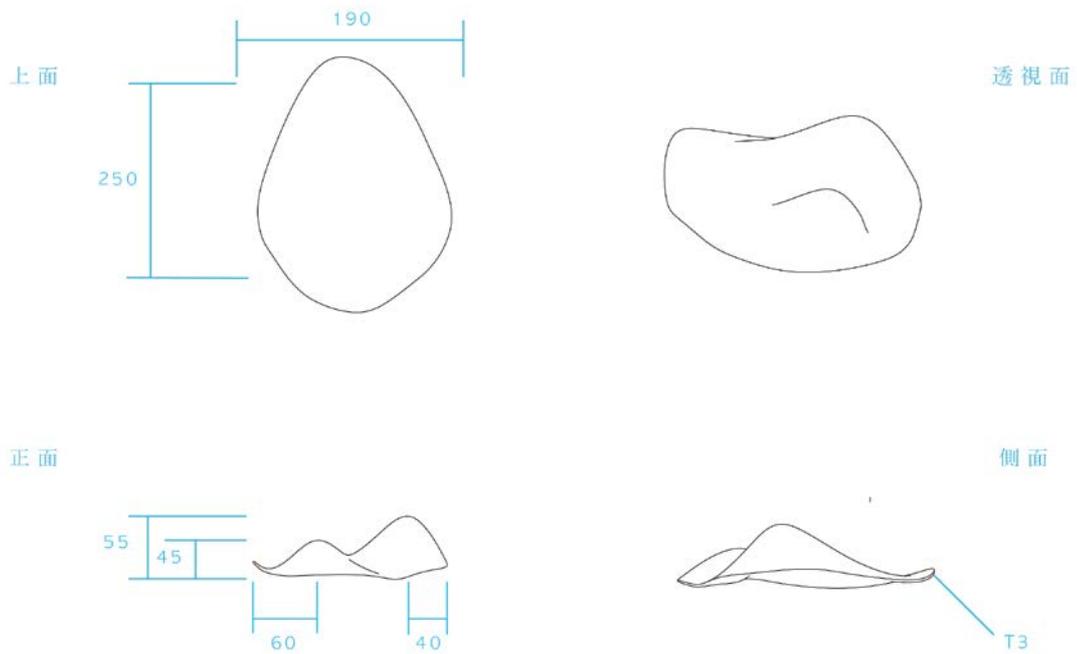


図 69 「ラオン1」図面

単位：mm

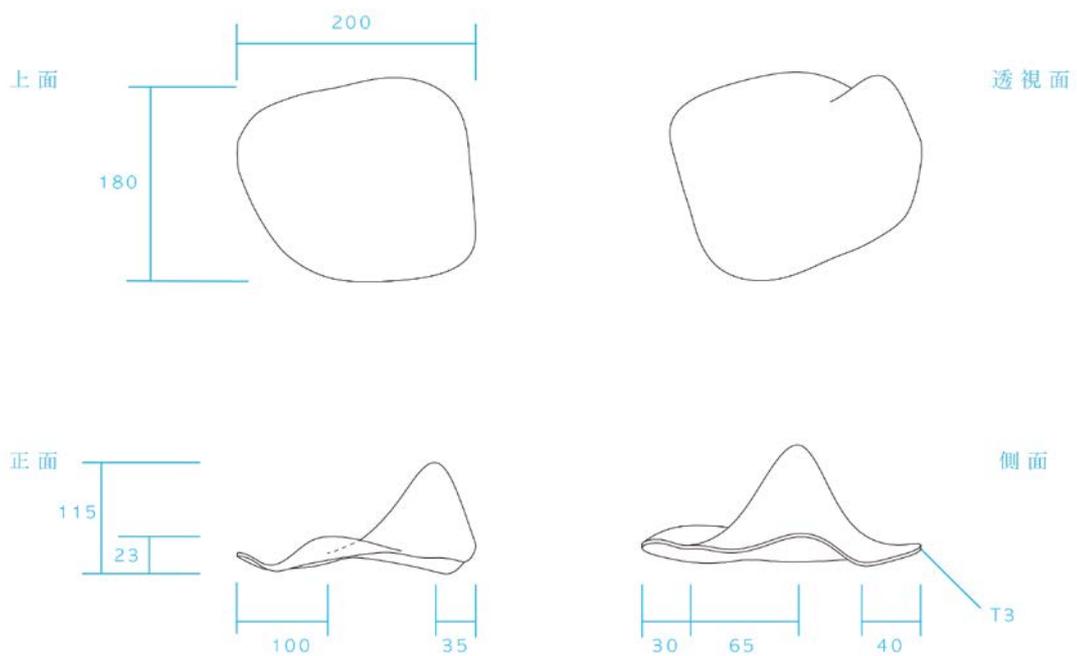


図 70 「ラオン2」図面

単位：mm

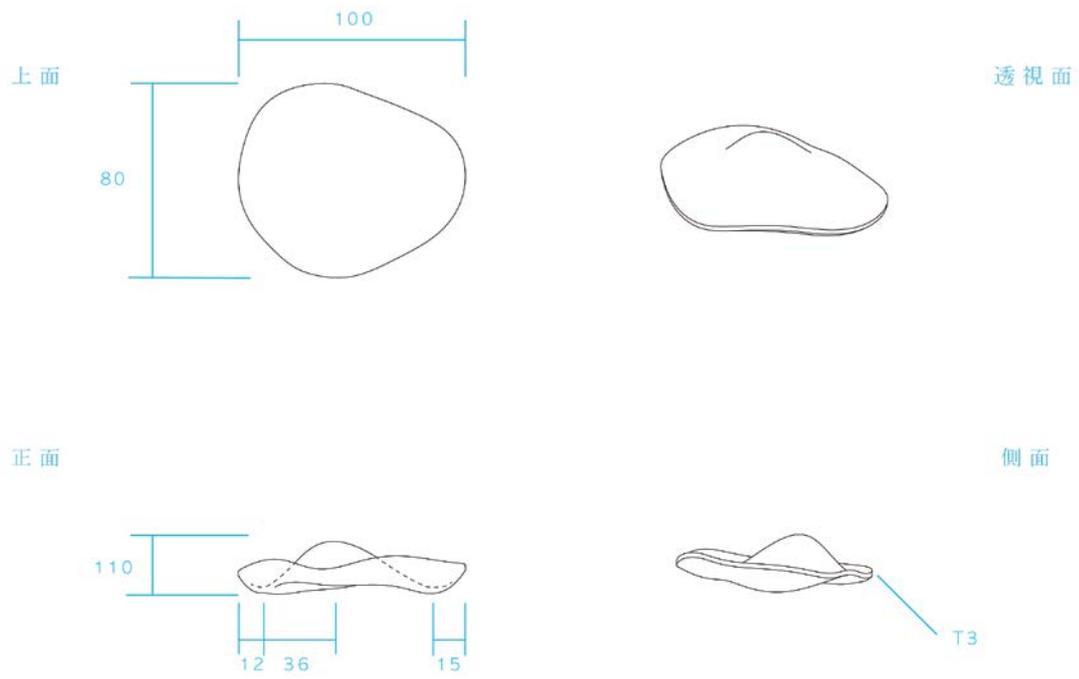


図 71 「ラオン 3」 図面

第8章 3Dプリンターを活用した新たな制作プロセス

以上の実制作の章で記したように、私は 3D によるスケッチモデリングとプリンター出力を使用しており、これらを用いることで私の制作プロセスは以前のものとは異なる様想を持つようになった。そこで、本章では 3D スケッチモデリングとプリンター出力に関して記し、私の制作プロセスがどう変化したかを説明する。

3D プリンターをデザインに活用しているが、それは情報機器の発達によって現れたものである。プロダクトデザインの分野においては、以前には製品の量産が前提で、デザイン開発のプロセスにおいてコストや時間など様々な制約があった。しかし、今日ではデザインの開発プロセスにおいて、コンピューターを支援ツールとして活用することにより、効率的な開発が実践されている。

まず、図面制作がアナログな手作業から CAD データの処理となり、関係者同士の意思疎通における齟齬がなくなり、ひとつのデータが様々な過程で共有できるようになった。デジタルメディアを使ったプレゼンテーションツールが様々な提供されることにより、デザインプロセスにおける合意形成が的確に行われるようになった。また、3DCAD や Rhinoceros のような 3D ソフトウェアによる 3D モデリングデータは、画面上の表現に止まらず、コンピューター内で定義されたデータをそのまま現物として出力することができ、出力した現物モデルを用いて様々な検証を行うことができる。

3D プリンターは生産の道具として、現在非常に注目されている。例をあげれば医療、建築、ファッションなど世界的に様々な業界で 3D プリンターを用いた制作が行われている。医療業界では動物や人間の骨格あるいは臓器を 3D プリンターで復元したり、建築界や彫刻界では砂を材料とした 3D プリンターで実サイズの建物やオブジェの制作などが実践されている。さらにファッション業界でも衣服のパーツあるいはアクセサリーへの展開など様々な活用が行われている(図 72)。



図 72 3D プリンターを用いた制作⁹⁹

本研究では、当初 3D system 社の ProJet160、ProJet 360、CubeX の 3 つのプリンターを使用した。試作「ソホ」の形状モデルを熱溶解性樹脂タイプの 3D プリンター CubeX で出力したところ、プリンターから出力された樹脂¹⁰⁰が重力に引っ張られ、モデルが壊れる問題が発生した。また、このプリンターの場合、モデルを出力する際にモデルそのものだけでなく、それを支持する付加的なパーツ（支持台）が同時に作られる（図 73）。出力した後に、この支持台を手で切り離さなければならず、うまく処理できなかった。

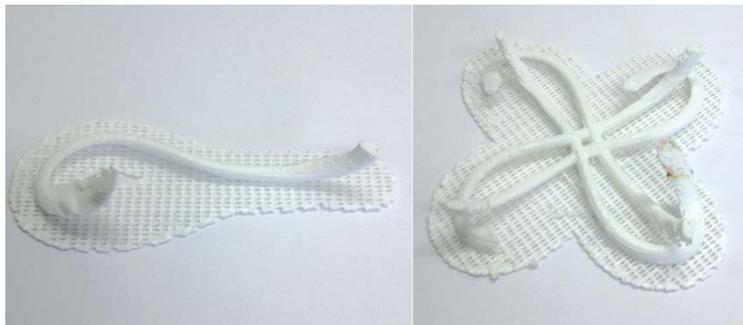


図 73 3D プリンターCubeX で制作した形状モデル

これに対して粉末タイプのプリンター（ProJet160、ProJet 360）は、モデルが壊れることがなく、入力したデータをきれいに出力することができる。さらに、付加的なパーツが形成されることなく仕上がる。それ故、形状モデルを粉末タイプの 3D プリンターで出力すると、CubeX で発生した問題が解決できることが判明し、それ以降は粉末タイプの 3D プリンターで制作することにした。

⁹⁹ (左から) 医療、建築オブジェ、ファッション。http://www.designboom.com/technology/top-10-3d-printing-stories-of-2013-12-20-2013/ 2014 年 6 月 取得

¹⁰⁰ 素材は 2 種類。ABS 樹脂、PLA（ポリ乳酸）。PLA とは植物由来成分から生成された素材。

粉末タイプの 3D プリンターは石膏を素材としているため、モデルは美術教育のデッサンにおいて用いられる石膏像と同等の陰影感を伴っている。そのため、微妙な表面形状の確認がしやすい。また、紙ヤスリ等で簡単に磨くことができ、後加工による表面と形状の調整が簡単にできる。これら一連の作業により、画面上での 3D モデリング段階では気づかなかった形状に関わる歪みや、改善したい要素などを、出力モデルを加工することによって調整し、その結果をモデリングデータに反映させることができた。

その一例に「オンユ」b 案がある。3D 出力をし、手に取った時の馴染みやすさや、器の口縁部¹⁰¹の表情などを実際に確認した。形状モデルを紙ヤスリ等で加工し、漁父歌九章から頭に描いた島や湖の緩やかな自然風景の感覚的イメージをモデリングデータに反映させて完成度を高めていった（図 74）。



図 74 b 案の形状モデル加工

今までの模型（形状モデル）制作は、自分の手でイメージ形状モデルを作っていた。手に入る素材や、素材自体の寸法を基に、デザインを決めてしまうこともあった。発想されたイメージ通りの形状モデルを作り出すことは個人のスキルに限りなく依存するもので、手で形状モデルを作る事は、頭の中のイメージの外在化に対して、大きな障害となっていた。だが 3D プリンターによってデザインデータ通りの形状加工が可能となり、個人のスキルに制約されることがなくなった。形状モデル制作の時間が大きく短縮され、イメージを的確に形状モデルで展開することが可能になった。

以上、3D プリンターの模型制作における精密な再現性について述べてきたが、私はデザインを展開しているうちに、3D ソフトウェアや 3D プリンターの使用は、それとは別の利点があることに気がついた。3D ソフトウェアとプリンターを活用することにより、自分の感受性を大切にしながら、デザインプロセスの様々な段階を行き来

¹⁰¹ こうえん。器の口の部分

して、自由に発想をふくらませることができるという点に着目した。そして、デザインモデルを制作する過程で様々な試行錯誤を重ねた後、最終的に表 13 のようなデザインプロセスに行き着いた。表 13 の A、B、C、D などの段階を自由に何度も行き来して、デザイン発想をさらに広げて行くようになった。

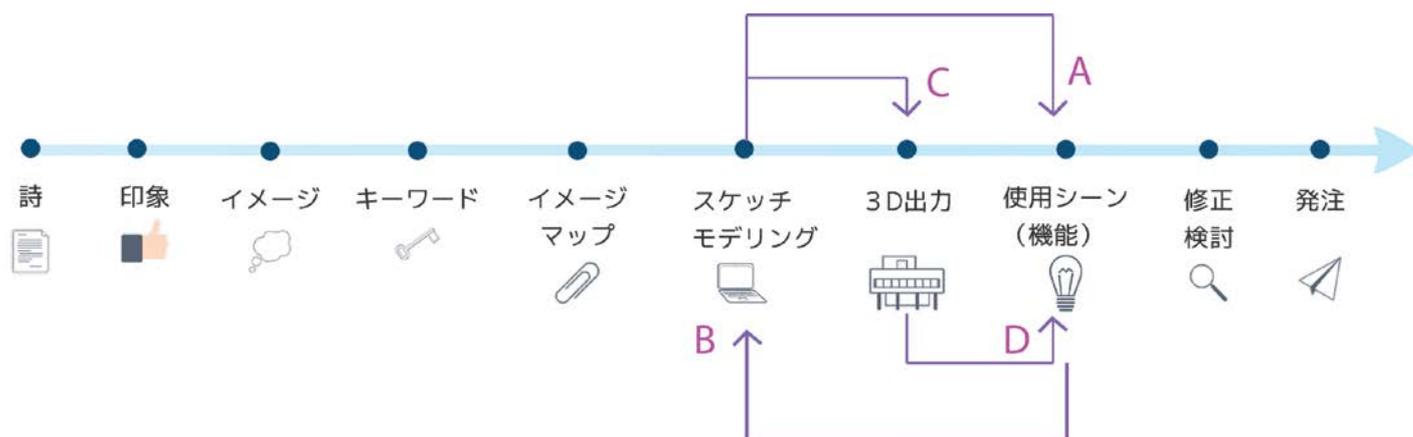


表 13 私のデザインプロセス (簡略化)

以下、表 13 のうち、3D ソフトウェアと 3D 出力をどのように活用したのか、具体的に述べる。まず、スケッチモデリングの段階で、形態と寸法の細かい設定やシミュレーションを重ねた。形態とスケールに制約されることなく、数値をインプットし、サイズを変更した (図 75)。

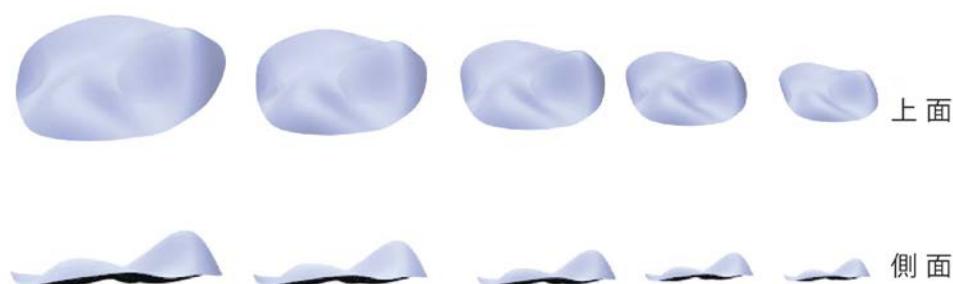


図 75 3D モデリングデータの寸法シミュレーション

このようなシミュレーション画面を見た上で、そこから様々な使用シーンを連想した (表 13-A)。その後、再度スケッチモデリングの段階に戻り、構造や材料等の要素をさらに検討して、スケッチモデリングの質を高めた (表 13-B)。そして、スケ

タッチモデリングのデータを 3D プリンターで出力し（表 13-C）、現物のモデルを見ながら、さらに様々な機能を設定して行った（表 13-D、図 76）。

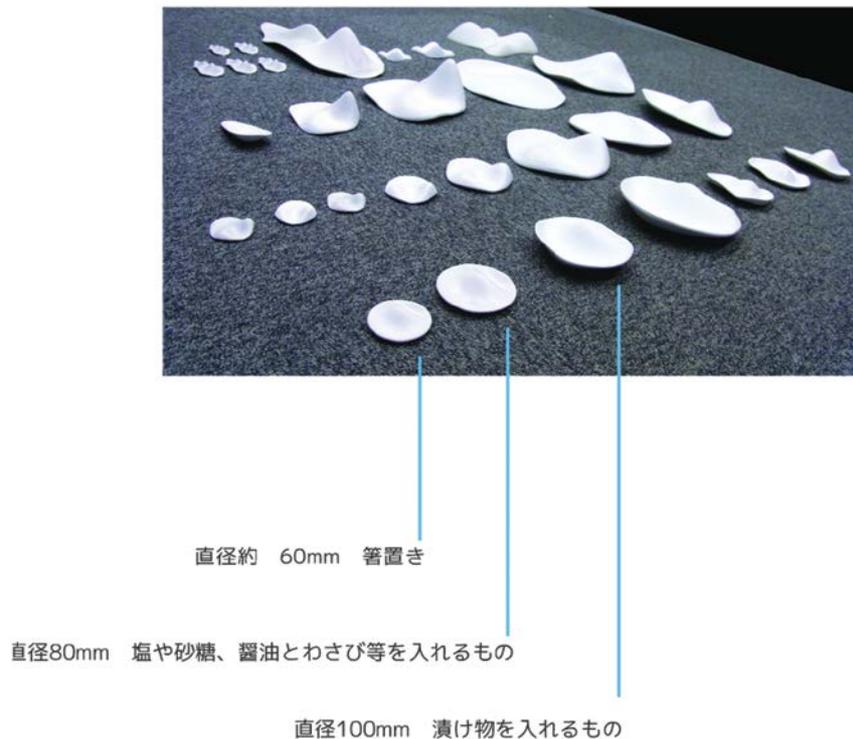


図 76 3D 出力形状モデルからのデザイン展開

スケッチモデリングの段階、3D 出力の段階、使用シーン構想の段階の間を何度も思うままに自由に行きつ戻りつして、当初詩文に対して抱いた感覚をそのまま保ちつつ、造形から機能を導き出すことが可能になった。

このような私のデザイン制作プロセスは、従来のものとは異なる様相を程している。これは、従来の「form follows function: 形態は機能に従う¹⁰²」というプロセスの直線的な流れに逆流するものである。従来のモダンデザインのプロセスでは、機能に基づいて形態をデザインしてきた。モダンデザインが機能を中心にする手法を採るとするならば、それに対してポストモダンデザインは、情緒に関わる装飾性や感性を中心とする手法を採り、感性から造形を導くプロセスを重視した。表 14 の赤い矢印の部分、従来のデザインプロセスにおいて、コンセプトと機能を設定する部分である。

¹⁰² 生物学者 Jean-Baptiste Lamarck が提示した理論であり、建築家 Louis Henri Sullivan によってデザインフレーズの 1 つとして用いられるようになった。

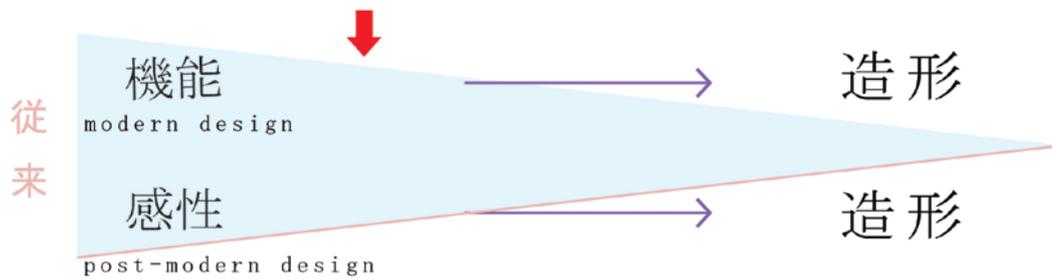


表 14 従来のデザインプロセス

これに対し、私は感性から造形を導き、さらに造形から機能を模索するというプロセスをとっている（表 15）。



表 15 私のデザインプロセス

このようなデザインプロセスを採用することにより、様々な発想や造形を連鎖させることが可能になり、新たなデザインシーンを想定することが可能になった。

おわりに

自然に抱かれると、安らぎや心地よさを感じる。その風雅を楽しむことは、生活を一層豊潤なものにする。韓国固有文化のひとつである風流は、日常生活において自然から趣を感じ、それを楽しむ文化である。私は韓国風流をデザインに持ち込むことで、より潤いのある生活に密着したデザインの提案が可能になると考えた。そこで、韓国の風流文化から得た印象を基に、食に限定してデザインを構想した。食に限定した理由は、グローバル時代において食は各国の文化と個人の感性を媒介する特性を持っていると考えたからである。

私は2つの状況を背景に本研究を始めた。第一は、デザインに国や文化の境界がなくなりつつあるという現状、第二は、機能的要素よりも楽しさや心地よさのような感性的要素を重要視する傾向である。私は日本で留學生活を送るうち、自分の生まれ育った固有文化を強く意識するようになった。そのため研究を始めた当初は、韓国文化と日本文化との違いという観点からデザインを展開することを試みた。だが研究を進めるうちに、風流という文化のあり方は、韓国と日本では異なる点が多いものの、自然と向き合う姿勢は共通していることに気がついた。そこで、アメリカやヨーロッパといった西洋中心のデザイン動向が主流の現代において、東アジアに位置する韓国と日本の自然に対する感覚を、プロダクトデザインに反映させることを試みた。そして、以下の5つのデザインを構想した。

「ハンア」は、鄭澈の星山別曲の詩文「梅の花が咲いている窓にさす朝日の陰の香りで目が覚め」から、インスピレーションを受けた。デザインのキーワードを「染まる」に設定し、食卓に「ハンア」を並べると、花が咲くように暖かい光や気配が広がるシーンを構想した。紅梅の色のガラス製の器が次第に朝日を浴びる情景をシミュレーションした。

「ダンア」は、李奎報の詩、「詠井中月」の「瓶の中に水と一緒に汲み取る」という一節からインスピレーションを受けた。詩文から水面に映っている淡い月影、水面の反射により映し出されたイメージを思い浮かべ、「映る」をキーワードとして抽出した。食事をする場面に重なりあう時間の流れをデザインに組み込み、食器ではなくテーブル空間自体をデザインした。機能性の観点からではなく、食事をする人が身を置いている環境や、その人が経験する時間の移ろい等をいかに提案し得るかという観点からシミュレーションに重点をおき、デザインに取り組んだ。

「ソホ」は、李奎報の「施厚館で休みながら」、李賢輔の「漁父短歌5章」、「酔詩歌」、「漁父歌九章」など、高麗時代と朝鮮時代の文学作品によく登場する詩語「浮かべる」からインスピレーションを得た。キーワード「浮かべる」を中心にイメージマップを作成し、船に当たる波の形に興味を持ってその曲線を生かしたスケッチモデリングを起こした。3Dモデリングと3D出力作業を通して様々な造形モデルから箸置きやキャンドル台などの機能を導き出すデザインを行った。

「オンユ」と「ラオン」は、実素材のモデルを発注する段階まで制作を進めた。まず「オンユ」は、李賢輔の漁父歌九章の「水煙の中へ流れ込む」という詩語に注目し、水面に立ちこめる霧を眺めることを主題とした。キーワードを「立ちこめる」にし、イメージマップを作成する過程で、サラダボールに野菜と果物を盛った場面を森木に見立て、ボールの底から霧が立ちこめ、その風景を眺めながら使用者が食事をするシーンを想定した。スケッチモデリングを起こし、大皿と小皿に機能を分けてデザイン制作を進めた。さらに漆職人と協同作業を行い、3D出力した形状モデルを胎とし、それに漆を塗装してデザインモデルを完成した。

「ラオン」は、「オンユ」のスケッチモデリングの過程で新たに思いついた別のデザインである。先にあげた「オンユ」は、ひとつの器とそれに盛られた食材を、完結した一つの風景として見立てたものである。これに対して「ラオン」では、使用者は複数の器を自ら選び、それらをテーブル上に自由に配置して、一つの風景を創作する。「ラオン」では、使用者がデザインに能動的に関わること、使用者に創造の余地を与えることを重視した。さらに、韓国と日本の「旬」を尊ぶという食文化を活かし、器と食材を通して豊かな四季を感じる情景を構想した。

私は韓国風流思想のうち、「自然+芸術+遊び」の性格を含む「遊娛山水的風流」に注目しているが、「ラオン」にはこのような遊娛山水的風流の性格がよく生かされている。「ラオン」における「自然」とは、島や丘のような器と、器に乗せられた食べ物から生まる自然風景である。「芸術」とは、使用者が自分なりに風景を創造することである。「遊び」とは、使用者が遊び心で楽しみながら、好みの器を選んで配置することである（図77）。



新羅時代 慶州 鮑石亭址

流れる水



島や丘のような器、
器に乗せられた食べ物から生まる自然風景

詩を作って



使用者が自分なりに風景を創造する



「ラオン」

楽しむ



楽しみながら好みの器を選び配置する

図 77 「自然+芸術+遊び」の性格が活かされた「ラオン」

以上のようなデザインを日常生活の中で享受するという行為は、朝鮮時代の人々が詩文や絵画を楽しんだことに通じるものがある。私の祖先が詩や絵画で風流を楽しんだように、人々がデザインを通して風流を楽しみ、さらに潤いに満ちた生活が実現されることを私は願っている。

私は実制作において、3Dモデリングや3Dプリンターによる粉末積層模型（形状モデル）を積極的に活用した。本論では、アイデアスケッチと3Dモデリングを同時に行うことをスケッチモデリングと定義づけた。そして、スケッチモデリングと3D出力間のフィードバックを何度も重ねることにより、当初詩文に対して抱いた感覚を保ちながら、デザインイメージを的確に造形に反映させる制作プロセスを見出した。言い換えると、デザイン開始段階で機能にこだわることなく、純粹に、感覚的に造形にこだわったデザインを行った後、それらの形から想起される機能を見据えて新たなデザインに落とし込んだ。

そして、実際の素材を用いた状態を検証するために、出力した形状モデルを胎とし、その表面に漆の塗装を試みた（「3D出力+漆」方式）。この方式によって、デザインした形態を忠実に再現することができ、かつ、デザイナーと漆職人の間で速やかに合意形成を図ることができた。この方式は、今後一品制作に近い漆の商品を作る方法としても、有効だと思われる。

本研究を通して得た成果を端的に述べるとすれば、デザイン制作でスケッチモデリングと 3D プリンターを活用することにより、様々な段階を自由に行き来し、自らの感受性と感覚を保ちながら、造形から機能を導き出すデザインプロセスを見出したことである。このデザインプロセスを採用することで、詩文から感じた感覚を保ちながら、韓国風流文化のもつ精神性を日常生活の中に取り込むことができることを、デザインモデルの制作を通して示した。実際にこのようなデザインモデルを制作した結果、韓国風流をデザインに取り込むことによって、暮らしの中に粹と趣を感じる時間を生み出すことができるという実感を得た。

工芸制作においては、素材、形状、使用状況などが重要な構成要素となっている。プロダクトデザインにおいても、今後さらに素材に注目し、新たなデザインを展開することが望まれる。本研究では、漆に対してデジタルファブリケーションを活用したが、それ以外の素材にはまだ展開していない。そこで、デジタルファブリケーションを活用して木材、ガラス、陶磁器、金属など、漆以外の素材に相応しい形状や使われ方を導き出すことを今後の課題としたい。また、本研究では、食に関わるデザインを実施したが、私は生活全般をプロダクトデザインの対象としているため、今後は家具や照明など生活全般にデザインの範囲を広げていきたい。

私は、グローバルに展開するデザインの中で、固有の文化を活かしたデザインと感性的要素を追求したデザインが注目される今日的背景を基に、韓国の風流文化、すなわち自然から感じ取れる趣を大事にする文化に注目し、デザインに活かした。今後も韓国風流を主題とし、感性的要素を主体とした新たなデザインの在り方を模索してゆきたいと思う。

参考文献

和文

伊藤重人、大村益夫、梶村秀樹、武田幸男 『朝鮮を知る事典』 平凡社 1986年

李御寧 『「縮み」志向の日本人』 講談社 2010年

李熙周, 植田憲, 宮崎清 「閨房歌辭にみられる針仕事: バヌジル: 韓国における針仕事文化に関する研究(2)」 『デザイン学研究』 53巻5号 日本デザイン学会 2007年 p1~p10

九鬼周造 『「いき」の構造』 他二篇 岩波文庫 2012年

日本の美学編集委員会 『日本の美学』 第24号 ぺりかん社 1996年

松岡正剛 『侘び・数寄・余白 アートにひそむ負の想像力』 春秋社 2010年

崔淳雨(チェ・スンウ) 『韓国の風雅』 成甲書房 1983年

藤原成一 『風流の思想』 法蔵館 1994年

洪思重(ホン・サジュン) 『韓国人の美意識』 三修社 1984年

韓文(カナダラ順、ただし本文の注では括弧内の日本語表記を用いた)

국사편찬위원회(国史編纂委員会) 『그림에게 물은 사대부의 생활과 풍류(絵に聞いた士大夫の生活と風流)』 두산동아(斗山東亞) 2007年

권순궁(クオン・スングン) 他 『살아있는 고전문학 교과서 2: 고전문학, 시대에 말걸다

(生きている古典文学教科書 2: 古典文学、時代に話かける)』 휴머니스트(ヒューマニスト) 2011年

박주만(パク・ズマン) 『풍류사상에 기초한 국악교육의 방향탐색(風流思想に基づいた国楽教育の方向□□)』 단국대학교 출판 檀国□学□□ 博士論文 2010年

신은경(辛恩卿) 『풍류: 동아시아 미학의 근원(風流: 東アジア美学の根元)』 보고사 출판 宝庫社出版 1999年

이상희 (李相熙) 『꽃으로 보는 한국문화 1(花でみる韓国文化 1)』 넥서스출판
넥사스出版 1998年

이상희 (李相熙) 『꽃으로 보는 한국문화 2(花でみる韓国文化 2)』 넥서스출판
넥사스出版 1998年

이상희 (李相熙) 『꽃으로 보는 한국문화 3(花でみる韓国文化 3)』 넥서스출판
넥사스出版 1998年

이수민 (リ・スミン) 『이규보 다시에 나타난 풍류다도/ (李奎報의茶詩を通して
みた風流茶道)』 계명대학교 출판 啓明大学出版 博士論文 2012年

이어령 (李御寧) 『우리문화박물지/ (韓国的思考)』 디자인하우스 디자인하
우스 2010年

임범식 (林範植) 『화랑사/ (花郎史)』 동과서 동그애출판 2004年

오한샘 (オ・ハンセム) 、최유진 (チェ・ユジン) 『천년의 밥상/ (千年の食膳)』
MID出版 2012年

장근식 (ジャン・グンシク) 심은보 (シム・ウン보) 「포석정 흐름의 역사적,
과학적 고찰/ (鮑石亭の流れの歴史的、科学的考察) 」 『韓国数值流体力学会
學術大会春季論文集』 한국전산유체공학회 韓国数值流体力学会 1996年5月 p4
~ p26

정영선 (ジョン・ヨンソン) 『다도철학 (茶道哲学)』 너럭마위 출판 노록파우
이출판 2000年

ホームページ

韓 国 学 中 央 研 究 院 韓 国 民 族 文 化 大 百 科 事 典

<http://encykorea.aks.ac.kr/Contents/Index> 2013年8月31日取得

韓国古典総合データベース <http://db.itkc.or.kr/itkcd/mainIndexIframe.jsp> 2013年
11月取得

聾巖宗宅 <http://bungang.nongam.com/coding1/main.asp> 2013年11月 取得

Michael kenna <http://www.michaelkenna.net> 2014年1月 取得

国家知識 DB 韓國歌辭文學館 <http://www.gasa.go.kr> 2014年2月 取得

図版出典

(下記以外の挿画は、筆者が撮影又は制作した。)

- 図 1 Apple Inc. <http://www.apple.com> 2012年12月取得
- 図 3 a. <http://www.nendo.jp/> 2014年8月取得
b. <http://www.bouroullec.com/> 2014年8月取得
- 図 4 <https://www.google.com> 2014年7月取得
- 図 5 <https://www.google.com> 2014年7月取得
- 図 6 韓国民族文化大百科事典 <http://encykorea.aks.ac.kr/Contents/Index> (左)
2013年11月取得
naver blog <http://bluebuskr.blog.me/110179140501> (右) 2013年11月
取得
- 図 7 naver <http://www.naver.com> 2014年4月取得
- 図 8 naver <http://www.naver.com> 2014年5月取得
- 図 9 豊巖宗宅 <http://bungang.nongam.com/coding1/main.asp> 2013年11月
取得
- 図 10 韓国古典総合データベース
<http://db.itkc.or.kr/itkcdb/mainIndexIframe.jsp>
2013年11月 取得
- 図 11 韓国古典総合データベース
<http://db.itkc.or.kr/itkcdb/mainIndexIframe.jsp>
2013年12月 取得
- 図 12 韓国古典総合データベース
<http://db.itkc.or.kr/itkcdb/mainIndexIframe.jsp>
2013年11月 取得
- 図 13 Google <https://www.google.com> 2014年4月 取得
- 図 14 国家知識 DB 韓国歌辭文学館 <http://www.gasa.go.kr> 2014年4月 取得
- 図 15 ESSEN
http://www.iessen.co.kr/essen/recipe_lookbook.html?idx=R201002041
2013年11月取得
- 図 14 <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1163429> (左) 2014年4月
取得

<http://www.adfm.or.kr/> (右) 2014年4月 取得

図 20 (左から)

<http://mena.tistory.com/910> 2014年6月 取得

<http://dizin.co.kr/184197> 2014年6月 取得

http://navercast.naver.com/contents.nhn?rid=94&contents_id=2909 2014年6月 取得

<http://getabout.hanatour.com/archives/139514> 2014年6月 取得

図 29 <http://happy.design.co.kr/> 2014年10月 取得

図 32 <http://ja.wikipedia.org/wiki> 2014年10月 取得

図 61 <http://www.pinterest.com> 2014年7月 取得

図 72 design boom <http://www.designboom.com/technology/top-10-3d-printing-stories-of-2013-12-20-2013/> 2014年6月取得

表 4 キーワード「染まる」イメージマップ

a. <http://www.pinterest.com> 2014年3月 取得

b. <https://www.google.com> 2014年3月 取得

c~i. <http://www.pinterest.com> 2014年3月 取得

j. <http://www.3191milesapart.com> 2014年3月 取得

k. <http://www.pinterest.com> 2014年3月 取得

l. <https://www.google.com> 2014年3月 取得

m, n. <http://www.pinterest.com> 2014年3月 取得

表 5 「梅の花」イメージマップ

a~g. <http://www.pinterest.com> 2014年3月 取得

h~p. <https://www.google.com> 2014年3月 取得

表 6 キーワード「映る」イメージマップ

a~c. <http://www.pinterest.com> 2014年4月 取得

d, e. <http://leonid-tishkov.blogspot.com> 2014年4月 取得

f~q. <http://www.pinterest.com> 2014年4月 取得

表 7 キーワード「浮かべる」のイメージマップ

a~n. <http://www.pinterest.com> 2014年4月 取得

表8 キーワード「立ちこめる」イメージマップ

- a~c. Michael Kenna、2008~2010年、<http://www.michaelkenna.net> 2014年1月取得
- d. Claude Monet、Houses of Parliament London、1901年
<https://www.google.co.jp>
2014年1月取得
- e~k. <http://www.pinterest.com> 2014年1月取得
- l. http://www.flickr.com/photos/hot_aro/4492821436/ 2014年1月取得
- m. 長谷川等伯 松林図屏風（左隻）<https://www.google.co.jp> 2014年1月取得
- n. 映画「The king's speech」2010年 2014年2月取得
- o. <http://good-wallpapers.com/places/18344> 2014年1月取得
- p. <http://www.pinterest.com> 2014年2月取得

表9 緩やかな曲線のイメージマップ

- a~d. <http://www.pinterest.com> 2014年2月取得
- e. <http://coffeeinthemountains.tumblr.com/post/63452331110> 2014年2月取得
- f. <http://www.pinterest.com> 2014年2月取得
- g. <http://photohito.com/photo/103608/> 2014年2月取得
- h. <http://thomortiz.tumblr.com/post/> 2014年2月取得
- i. <http://kishidatv.seesaa.net/article/64478085.html> 2014年2月取得
- j. <http://ganref.jp/m/pcs-ask/portfolios/> 2014年2月取得
- k. <http://ckck.tumblr.com/tagged/photography/page/2> 2014年2月取得
- l. <https://www.google.com> 2014年2月取得
- m. <http://www.oyadohakusan.com/> 2014年2月取得

表10 ボールの市場調査 2014年2月取得

表11 蓮のイメージマップ

- a~d. <http://www.google.com> 2014年9月取得

e ~ w. <http://www.pinterest.com> 2014年9月 取得