

氏 名	金 秀娟
学 位 の 種 類	博士（美術）
学 位 記 番 号	第 79 号
学位授与の要件	学位規則第 4 条第 1 項該当
論 文 題 目	「韓国風流思想」を活かしたデザイン - アイディア発想・展開とその制作
審 査 委 員	主査 教 授 塚田 章 教 授 吉田 雅子 教 授 小山 格平 教 授 滝口 洋子 山本 俊介（高麗美術館研究所学芸員）

論 文 の 要 旨

私は母国の韓国伝統文化である「風流」に注目している。韓国の風流思想は、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の提案が可能になると考え、研究を始めた。デザイン範囲は「食」に限定した。食はグローバル時代において他文化と人々を媒介する特性を持っていると考えたからである。

本研究の背景には 2 つの状況がある。第一は、デザインに国や文化の境界がなくなりつつある中で、固有の文化を活かしたデザインが注目されている現状、第二は、機能的要素に加えて楽しさや心地よさのような感性的要素を重要視する方向に向かう傾向である。そこで、私は韓国の風流文化に内包される繊細な感受性、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、この研究の主たる目的である。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からインスピレーションを受け、食卓に花が咲くように暖かい気配が広がるシーンをデザインテーマに 3D シミュレーションを行った。「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、食事の時間の移ろいをいかに提案し得るかという観点に重点をおいてデザインした。「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。船に当たる波の形をデザインに持ち込み、箸置きやキャンドル台の機能を導き出すデザインをした。「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、その風景を眺めながら食事をするシーンを想定した。大皿と小皿に機

能を分けてデザインを進め、漆職人と協同作業を行い、実素材モデルを完成した。「オンユ」の制作過程で新たに別のデザイン「ラオン」を広げることができた。「ラオン」は使用者が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ことをテーマにデザインした。

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れる自然風景である。「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。

私は実制作において 3D モデリングや 3D プリンターを積極的に活用した。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、3D モデリングと 3D 出力間のフィードバックを何度も重ね、形態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。さらに、3D 出力した形状モデルを胎とし、その表面に漆を塗装する方式を採って、実素材モデルを制作した。この方式はデザインした形態を忠実に再現することができるため、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いだしたことである。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、暮らしの中に粋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。今後は木材、ガラス、陶磁器、金属など、漆以外の素材にもデジタルファブリケーションを活用し、デザイン展開を図っていきたい。また、食だけではなく、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。

審査結果の要旨

金秀娟氏の研究テーマは、“「韓国風流思想」を活かしたデザインアイデア発想・展開とその制作”である。グローバルに展開されてきたプロダクト・デザイン領域で、今日は固有の文化を活かした製品開発が注目されており、氏は東アジアの文化の中に在る「風流思想」に注目し、風流から受けるデザイナーの感性をデザインアイデア発想段階に活かす為の実験が試みられている。具体的には5つのデザイン案「ハンア」、「ダンア」、「ソホ」、「オンユ」、「ラオン」が提案された。「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、「オンユ」と「ラオン」は最終の漆塗装されたプロポーザルデザインモデルとして制作されている。

ギャラリー展示では入り口から、「韓国風流思想」を象徴する詩文を展示、詩文から得たイメージを基に感覚的に造形検討を重ねる“スケッチモデリング”プロセスの展示、その段階で選択された造形物「ソホ」、を最終デザインモデルとして漆職人との協同で制作されたプロポーザルデザインモデル群の展示、それら「韓国風流思想」からデザインされた「食」に関する器での使用シーンの映像展示という様に、氏の研究成果である新たなデザインプロセスが手順に沿って明確に示されており、個々のエレメントの完成度も高いものであった。公開審査に参加した外部からの研究者からも高い評価を得ている。

漆職人との協同で制作されたプロポーザルデザインモデル群は、完成度が極めて高く仕上がっている。質感が伴った最終デザイン物（製品）の様に受け止められてしまうがデザインモデルである。これらは従来のデザインモデルに求められる品質を大きく越えているが、それによって製品化に向けての市場調査、生産設計、品質評価、生産コスト検討等の各プロセスの検証が精度高く実現される事となる。

氏は本研究で“スケッチモデリング”という新たな手法を提案しているが、3Dプリンタがデザイナーにとって身近な存在と成って初めて実現出来る手法であり、本研究に於いて、氏の新たな知見として重要な位置づけとなる。従来では紙と鉛筆等によって為されるアイデア展開が、デジタルファブリケーションを活用する事で、3Dの出力を重ねながらの展開が可能となりこれ迄に無い具体的な実感を伴ったアイデア展開が実現するという。漠然としたイメージの表現・展開を優先するこのプロセスは、デザイン対象を決め機能や寸法等をある程度絞り込んでからアイデア展開を行うという従来手法とは真逆なもので、諸条件に縛られる事無く感覚的な創造に没頭出来るこのプロセスはデザイナーにとって魅力的であり、高い評価を得た。

プロダクト・デザインの制作が美術作品制作、工芸作品制作と大きく異なる点は、デザイナーの発想・展開、それを受けての製品化では常に第三者との合意、或は制作関わる情報を共有しながら複数人の介在を経て完成に至るという点である。故に制作物が完成する前段階での企画提示能力がデザイナーには強く求められているし、デザイナーの手が離れた以降に欠落なく情報伝が伝わる事も極めて重要である。デザインスケッチ、レンダリング、スケールモデル、コンセプトモデル、イメージモデル、エンジニアリングモデル、ワーキングモデル、アドバンスデザインモデル、プロポーザルデザインモデル、ファイナルモデル、1次サンプル、2次サンプル等、その目的毎に膨大な数のデザインモデルを制作（膨大な時間と膨大なコストが掛る）しながら開発が進められている。

本研究の“スケッチモデリング”は開発段階で用いられる様々なデザインモデルを、コンピュータを活

用する事で整理、統合或は情報伝達の精度を向上させながら、設計情報を共有出来るもので、開発に関わるコスト及び時間等が大幅に押えられると期待される。エンジニアによる製品設計に向けてデザイン情報がデータとして繋がる事はデザイナーの発想段階に時間的余裕を生み、デザインアイデア発想・展開段階で感性に基づくデザイン展開が可能と成る。

この様に、本研究は当初の目的は十分達成され今後のプロダクト・デザインの開発現場での応用が期待される。本研究は高い水準であり博士号の基準を十分に満たしていると、審査員全員一致で判断した。