



Title	三味線に関するプロダクトデザインからの考察：人と道具との新たな関係の構築を目指して
Author(s)	村井, 陽平
Citation	デザイン理論. 2019, 74, p. 116-117
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/75322
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

The University of Osaka

三味線に関するプロダクトデザインからの考察

— 人と道具との新たな関係の構築を目指して

村井陽平 京都市立芸術大学大学院博士後期課程

本研究は、三味線という和楽器を研究対象とし、自身が実際に三味線音楽を体験して職人や演奏者との関係を深める中で、三味線が直面している諸問題を掘り起こすものである。プロダクトデザインを通して、「道具」としての三味線を「人」に寄り添わせるにはどうしたらよいか、その道を探ることが目的である。このような研究によって、希少な伝統産業を次の世代に受け渡していく為の方法論を探り、そこにおけるプロダクトデザイナーが果たすべき役割を明らかにしたいと考えた。

上記を実現するために、「実体験」「カスタマイズ」「デジタルファブリケーション」「フィジカルプロトタイピング」を、調査と制作の鍵に用いた。

楽器は人が演奏することで初めて機能させることが出来る道具であり、研究を進めるには「実体験」が極めて重要である。そこで、三味線音楽を実際に体験して楽器への理解を深め、更に職人や演奏者との関わりを持つことで、更なる問題の発見を目指した。その結果、職人には「ことわり事」と言われる、多くの決まり事やこだわり事が共通認識として存在していることが分かった。そして、それには変えられるものと、変えられないものが存在していると推測する。職人の「ことわり事」のうち、変えられるものに対してプロダクトデザイナーが様々な提案を行うことで、人と道具との新たな関係を構築出来るのではないかと考えた。

三味線が栄えた江戸時代は、民衆が邦楽に親しみ、楽器がユーザーからの要望に合わせて

「御誂え」と言われる個別対応で制作されることで、「人」と「道具」との関係が良好に保たれていた。しかし、明治以降に音楽教育が西洋音楽に移行していったことにより、大衆楽器としてあったはずの三味線が、急激に大衆離れた楽器となっていった。また、以前は伝統音楽の価値や日本特有の「ことわり事」の奥深さは、年配者や指導者からの教育や稽古を通して「経験」として伝えられてきたと考えるが、近年になるに従いそれらの機能は失われつつある。更に義務教育課程での音楽教育が西洋音楽に置き換わった今、人が三味線の魅力を知る機会が途絶えており、ここに大きな問題があると考えられる。このような状況の中、「人」が「道具」に合わせることは期待できない。そこで、本研究ではそれぞれの関係を再構築するために、「カスタマイズ」という概念を取り入れた。ここで言うカスタマイズとは、個別対応ではなく、ユーザー層に合わせて三味線をデザインすることである。また、「デジタルファブリケーション」を活用して様々なモデルを制作し、「フィジカルプロトタイピング」を実践して検証を行い、制作の諸課題を解決していった。

本研究では、三種のデザイン制作を行っている。第一の「Plywood Shamisen2」は、「若者」をターゲットユーザーに設定したものである。若者を取り巻く住環境に合わせ、曲木技法を用いて現代空間に調和する三味線をデザインした。これまでの三味線は、使用後は収納ケースや立箱に収納することが一般的であったが、本作では三味線本体に足をつけることで自立させ、気

軽に手に取ることが出来る楽器として人との距離を縮めた。また、三味線は近年のワシントン条約等によって深刻な材料の供給問題を抱えているため、ポリアミドやドライカーボンといった人工素材を用いて三味線を構成し、材料の継続性を高めた。プロトタイプ制作にあたっては、3D プリンターやCNCを有効活用し、デジタルプロトタイピングを実践してプロトタイプ制作を行った。

第二の「Karakuri Shamisen」は、「ベーシックユーザー」をターゲットに見据えたものである。東京都中小企業振興公社が主催した、「平成29年度東京手仕事」プロジェクトによって商品企画案が選定され、半年間に渡り公社からのバックアップを受け、東京の三味線職人と共に商品開発を行った。

三味線の収納ケースは大きく、持ち運ぶ事が非常に煩わしい。また、破れるか破れないかの瀬戸際のテンションで張られた希少な音響膜は、高価であるが自然に破れてしまうため、楽器の取扱いが難しく、販路が限定されていることが調査により判明した。そこで、現在は作られていない十折の三味線の構造を、現代的にデザインし直して持ち運びの課題を解決し、アラミド繊維を用いて音響膜を破れないものにした。また、近年開発された木材加工機を取り入れることで、パーツのジョイント部における制作時間の大幅な短縮に成功した。加えて、内蔵型のフレッドを作って弦を押えるポジションのガイドを示し、演奏経験が少ないユーザーでも楽器の性能を引き出し、三味線を楽しむことが出来るようにデザインした。

第三の「Kids Shamisen」は、「子供」をターゲットにしたものである。かつては子供用の三味線が作られていたが、現代では子供の背丈に合った三味線は珍しいものとなった。そこで、三味線を正しい演奏体勢で持てるようになる年齢を調査し、その年齢まで使える三味線を想定

し、それに合わせた意匠の創出と課題抽出を行った。その結果、子供には難しいであろう調弦の課題を、「ペグ」を用いることで軽減させた。

以上のような制作の結果、今後の課題が見えてきた。それは、長期間の使用に耐える厳密な強度計算や、三味線をより楽しむ為のシステムを作っていくことである。今後はこれまで以上に「日本伝統音楽研究センター」と連携し、研究を深化させていきたい。また、更に多くの分野の専門家を巻き込み、プロジェクトを進行させたいと考える。

このような研究を行う中で、最先端の材質や技術を積極的に取り入れていくことが重要であり、それを職人に提案するのがデザイナーの役割であると強く認識した。これからのプロダクトデザイナーに求められる社会的な役割は、様々な異業種の人間をディレクションしながら文化価値を見極め、文化を次の世代に受け渡していく仕組みをデザインしていくことである。それは、デザイナーのエゴでモノを作るのではなく、対象物を取り巻く環境や作り手、ユーザーなどの現場の意見を実際に自分の足を動かしながら抽出して分析を行い、実体験に基づき「モノ」が持つ潜在力を現代的にデザインして、未来へと繋げていくことである。これからも伝統産業の今後の継続に纏わる様々な問題に対し、プロダクトデザイナーとして自身が果たせる役割を担っていきたい。