

Candidate: Battilani Isabella || Supervisor Professor  
Fabrizio Valpreda || Assistant supervisor: Fumi Yamamoto  
|| Co-supervisor: Fabiana Ielacqua

Politecnico di Torino || Department of  
Architecture and Design || A.A. 2024-2025 ||  
Master Thesis: Systemic Design

お  
疲  
れ  
様

# Otsukaresama

Learning by Doing, Remembering by Feeling.  
A New Approach to Shibori

体験によって学び、感覚によって記憶する。絞り染めへの  
新しいアプローチ





お  
疲  
れ  
様

# Otsukaresama

Learning by Doing, Remembering by Feeling.  
A New Approach to Shibori

体験によって学び、感覚によって記憶する。絞り染めへの新しいアプローチ



**Politecnico  
di Torino**

**Politecnico di Torino**

Department of Architecture and Design  
Master Program: Systemic Design  
A.A. 2024-2025  
July 2025

Candidate: Battilani Isabella

Supervisor Professor Fabrizio Valpreda  
Assistant supervisor: Fumi Yamamoto  
Co-supervisor: Fabiana Ielacqua







# Index

<b>0</b>	<b>Abstract</b>	<b>15</b>
<b>1</b>	<b>Why Japan?</b>	<b>18</b>
	1.1 Personal Motivation and Background	18
	1.2 Japanese Culture in the Global Imagination	26
	1.3 Thesis Objectives and Structure	30
<b>2</b>	<b>Japan in Context: History, Culture, and Beliefs</b>	<b>32</b>
	2.1 The Country and Its History	32
	2.2 Religion and Philosophical Foundations	42
	2.3 Cultural Heritage and Identity	50

Battilani Isabella || Supervisor Professor  
Fabrizio Valpreda || Assistant supervisor:  
Fumi Yamamoto || Co-supervisor: Fabiana  
Ielacqua  
Thesis Open Design || A.A.  
2024-2025 || Master Program:  
Systemic Design

<b>3</b>	<b>Kyoto and Traditional Arts &amp; Crafts</b>	<b>60</b>
	3.1 Historical Significance	60
	3.2 Craft Techniques and Materials	66
	3.3 Contemporary Relevance and Future Directions	74
<b>4</b>	<b>Open Design and Knowledge Sharing</b>	<b>80</b>
	4.1 What is Open Design?	80
	4.2 Applications in the Textile Sector	86
	4.3 The Value of Shared Knowledge in Craft Practices	100
<b>5</b>	<b>Japanese Techniques in Textile Crafts</b>	<b>104</b>
	5.1 Introduction to Traditional Methods	104
	5.2 The Case of Shibori	108
	5.3 Reflections on Preserving and Innovating through Open Design	114

<b>6</b>	<b>The Creative Project</b>	<b>118</b>
6.1	Research and Fieldwork in Japan	118
6.2	Interviews with Artisans and Designers	122
6.3	Case Studies	140
6.4	Concept and Design Development	182
<b>7</b>	<b>The Outcomes</b>	<b>4</b>
7.1	Otsukaresama	4

Battilani Isabella || Supervisor Professor  
Fabrizio Valpreda || Assistant supervisor:  
Fumi Yamamoto || Co-supervisor: Fabiana  
Ielacqua  
Thesis Open Design || A.A.  
2024-2025 || Master Program:  
Systemic Design

<b>8</b>	<b>Conclusion</b>	4
8.1	Key Insights	4
8.2	Cultural and Personal Learnings	4
<b>9</b>	<b>Future Perspectives</b>	4
9.1	Further Applications of the Project	4
9.2	Potential Collaborations or Evolutions	4
<b>10</b>	<b>Acknowledgements</b>	4
<b>11</b>	<b>Bibliography</b>	4

# 論文目次

0	要旨	15
1	なぜ日本なのか	18
1.1	個人的な動機と背景	18
1.2	グローバルな想像力における日本文化	26
1.3	論文の目的と構成	30
2	文脈における日本:歴史・文化・信仰	32
2.1	日本という国とその歴史	32
2.2	宗教と哲学的基盤	42
2.3	文化遺産とアイデンティティ	50

Battilani Isabella || Supervisor Professor  
Fabrizio Valpreda || Assistant supervisor:  
Fumi Yamamoto || Co-supervisor: Fabiana  
Ielacqua

Thesis Open Design || A.A.  
2024-2025 || Master Program:  
Systemic Design



<b>3</b>	<b>京都と伝統工芸</b>	<b>60</b>
3.1	歴史的意義	60
3.2	技法と素材	66
3.3	現代的意義と将来の展望	74
<b>4</b>	<b>オープンデザインと知識の共有</b>	<b>80</b>
4.1	オープンデザインとは何か	80
4.2	テキスタイル分野における応用	86
4.3	工芸における知識共有の価値	100
<b>5</b>	<b>日本のテキスタイル技法</b>	<b>104</b>
5.1	伝統技法への導入	104
5.2	絞り染めの事例	108
5.3	オープンデザインを通じた保存と革新への考察	114

<b>6</b>	<b>クリエイティブ・プロジェクト</b>	<b>118</b>
6.1	日本におけるリサーチとフィールドワーク	118
6.2	職人およびデザイナーへのインタビュー	122
6.3	ケーススタディ	140
6.4	コンセプトとデザイン開発	182
<b>7</b>	<b>成果</b>	<b>4</b>
7.1	お疲れ様	4

Battilani Isabella || Supervisor Professor  
Fabrizio Valpreda || Assistant supervisor:  
Fumi Yamamoto || Co-supervisor: Fabiana  
Ielacqua

Thesis Open Design || A.A.  
2024-2025 || Master Program:  
Systemic Design

<b>8</b>	<b>結論</b>	<b>4</b>
8.1	主な考察と示唆	4
8.2	文化的小および個人的な学び	4
<b>9</b>	<b>将来の展望</b>	<b>4</b>
9.1	プロジェクトのさらなる応用可能性	4
9.2	潜在的なコラボレーションおよび発展形態	4
<b>10</b>	<b>謝辞</b>	<b>4</b>
<b>11</b>	<b>参考文献</b>	<b>4</b>

Battilani Isabella || Supervisor Professor  
Fabrizio Valpreda || Assistant supervisor:  
Fumi Yamamoto || Co-supervisor: Fabiana  
Ielacqua

Thesis Open Design || A.A.  
2024-2025 || Master Program:  
Systemic Design

# 0. Abstract

The project aims to study and interconnect traditional Japanese arts and crafts with the methodology of Open Design. This country's choice was rooted in a personal interest in Japanese culture since childhood. Thanks to this passion the research is focused on heritage, learning more about history and bringing value to the culture that has begun to be popular around the world, also linked to pop, not only the traditional, which was at the beginning of the opening of Japan to the world. Through a deep research into Japanese heritage, it was possible to understand in a systemic view which elements characterise Shibori, one of the traditional craftsmanship present in Japan, specifically in Kyoto. Shibori is a manual resist-dyeing technique that was born and developed in Kyoto,

本プロジェクトの目的は、日本の伝統的な工芸技術と「オープンデザイン」の方法論を結びつけ、相互に学び合う関係を築くことにあります。この国を選んだ理由は、幼少期からの日本文化に対する個人的な関心に根ざしています。この情熱に基づきながらも、本研究では日本の文化遺産に焦点を当て、歴史を深く学びながら、世界的に注目され始めた日本文化——伝統だけでなくポップカルチャーとも結びつく——に新たな価値を与えることを目的としています。

日本の文化遺産を体系的に調査する中で、「絞り (Shibori)」という伝統的な染色技法が重要な要素であることが明らかとなりました。Shibori は、日本の工芸都市・京都で誕生し、発展してきた「手作業による防染染色技法」です。この技法は非常に手仕事に依存しており、素材、伝統、そして世代間のつながりを理解しながら、繰り返しの実践を通じて習得されます。

本研究では、Shibori の背景にある要素と、「オープンデザイン」の原則を結びつけて分析しています。オープンデザインは単なるデジ

Battilani Isabella || Supervisor Professor  
Fabrizio Valpreda || Assistant supervisor:  
Fumi Yamamoto || Co-supervisor: Fabiana  
Ielacqua

Thesis Open Design || A.A.  
2024-2025 || Master Program:  
Systemic Design

Japan's capital city of arts and crafts. The technique is very manual and requires practice and learning the connections that have with tradition, material and the generation of workers.

The elements of Shibori's background are combined and studied with the principles of open design, which is not a mere digital strategy but a participatory and ethical design method that can foster accessibility, co-creation, cultural continuity, and collaboration.

Through interviews and focused research in many institutions in Kyoto, such as the Kyoto Shibori museum, it was clear that the core elements have a lot of value and the fragility of this kind of craft. Combining those studies, the research culminates in a creative project that applies open design methods to folding-based Shibori methods,

タル戦略ではなく、アクセシビリティ、共創、文化的継続性、協働を促進する「参加型かつ倫理的なデザイン手法」です。

京都絞り工芸館をはじめとする複数の機関での調査とインタビューを通して、Shibori に内在する価値と、その繊細さ・脆弱さが浮き彫りとなりました。これらの調査成果をもとに、本プロジェクトは「折り」に基づく Shibori 技法にオープンデザインのアプローチを適用し、現代のデザイン文脈に位置づける創造的な取り組みを展開しています。

このプロジェクトは、Shibori を単なるテキスタイル作品としてではなく、「知識」「価値」「コミュニティ」を共有する媒体として再定義し、「革新・変容・継承」を同じ側に置くことで、それらを Shibori の未来に向けた持続可能な力として活用しようとする提案です。



putting it in a contemporary design context to share knowledge, value, and community, not just as a textile artefact. This project proposes to put innovation, transformation, and preservation on the same side, which will become forces in sustaining the sharing of Shibori.

# 1. Why Japan?

## 1. なぜ日本なのか



### 1.1 Personal Motivation and Background 個人的動機と背景

Japan is a vast country rich in different kinds of entertainment and, over the last few years, has become one of the most popular tourist destinations. In 2024, over 36,87 million tourists went to Japan, an increase of 47,1% compared to 2023. My fascination and interest in Japan started before this trend. It began during my childhood through the colourful and creative world of Japanese animation, known as anime. I felt drawn to the visual language, characters, and storytelling style from an early age. I developed a deep affection for symbols of Japanese pop culture, like Hello

日本は多様なエンターテインメントに恵まれた広大な国であり、近年、最も注目される観光地の一つとして国際的に人気を集めています。2024年には3,687万人以上の観光客が日本を訪れ、2023年と比べて47.1%の増加を記録しました。私が日本に魅了され始めたのは、この観光ブームが起こるよりずっと前のことです。幼少期に、日本のアニメーションの色彩豊かで創造性に満ちた世界に出会い、その視覚言語やキャラクター、ストーリーテリングに強く惹かれました。特に「ハローキティ」などの日本のポップカルチャーの象徴には深い愛着を抱き、夢中になっていたことを今でも覚えています。現在ではAIによってそのスタイルが再現されることで再注目されているスタジオジブリも、当時から私の創造的関心を刺激する存在でした。このような遊び心のある魅力は、



Kitty, with whom I was utterly obsessed. Studio Ghibli is now very famous for the ability of AI to recreate its style, but it has always been one of my inspirations. The playful interest gradually evolved into a more profound cultural curiosity. I started going through traditional aspects of Japanese culture when I became older and started my University studies. During my courses and time exploring books in the libraries, I studied haiku poetry, the aesthetic philosophy of wabi-sabi, and the tea ceremony. These elements opened a new layer of understanding.

次第に文化的な関心へと発展していきました。

大学でデザインを学ぶようになってから、日本文化の伝統的側面にも触れる機会が増えました。講義や図書館での文献調査を通して、俳句、侘び寂びの美意識、そして茶道といった要素を学び、それらが日本の空間やものづくりにおける感性と密接に結びついていることを実感しました。こうした静謐で詩的かつ象徴的な世界観は、私自身の文化的背景とは異なるものであり、その差異に深い感銘を受けました。また、楽焼や金継ぎといった日本の工芸技術を体系的に学ぶことで、素材への敬意とプロセス重視の姿勢がいかにデザイン思想と結びついているかを理解するようになりました。さらに、日本の食文化や自然、地理的特徴にも関心が広がっていきました。



Image 2: Kirby and Waddle Dee, Isabella Battilani Archive, Kirby Café, Tōkyō || Image 3: Shelgon, Isabella Battilani Archive, Pokemon Store, Tōkyō || Image 4: Temple, Isabella Battilani Archive, Tōkyō, Skytree  
画像2: カービィとワドルディ、イザベラ・バットィラーニ・アーカイブ、カービィカフェ (東京) || 画像3: コモルー (Shelgon)、イザベラ・バットィラーニ・アーカイブ、ポケモンストア (東京) || 画像4: 寺院、イザベラ・バットィラーニ・アーカイブ、東京スカイツリー



The quiet, poetic, and profoundly symbolic world characterizes Japan in every aspect of its element and contrasts my cultural background. During those years, I also encountered Japanese craftsmanship in a more structured way, studying raku and Kintsugi techniques. Over time, my interest expanded to include Japanese food, nature, and geography.

The most fascinating thing about Japan I discovered during my 6 months of experience there was how Japanese culture is profoundly different from the Western perspective. Japanese design is admired worldwide, depending

日本に6ヶ月間滞在して現地調査を行った中で、最も印象的だったのは、日本の文化的視点が西洋とは根本的に異なるということでした。日本のデザインは、革新性と簡素さのバランスを通じて、使い手との間に感情的なつながりを生み出す点で国際的に高く評価されています。特に興味深かったのは、日本のクラフトマンシップにおける哲学です。それは宗教的な思想にも根ざし、厳密で反復的、かつ瞑想的なプロセスによって支えられています。

本論文のための調査を目的として日本に初めて渡航し、日常の中にあるあらゆる視覚情報や文化的刺激に身を浸しました。職人との対話は非常に貴重な体験であり、制作工程の観察、語られるストーリーの記録、そして本質的な問いを立てる方法を学びました。彼らの言葉だけでな





Image 6: *Sensō-ji Temple*, Isabella Battilani Archive, Tōkyō, Asakusa  
画像6: 浅草寺(せんそうじ)、イザベラ・バッティラーニ・アーカイブ、東京・浅草



on the balance between innovation and simplicity. It creates emotional connections between the object and the owner. Something that I found both beautiful and humbling is the approach of the country to craft. It comes from their religion and is rigorous, repetitive and meditative. I lived in Japan for six months to do the research for this thesis. It was my first time in the country and was very changing and challenging. I surrounded myself with all the information and stimuli I could find there. Talking to the craftsman was a fantastic experience.

く、繰り返される動作や素材の扱い、沈黙の中にある伝承のかたちにも耳を傾けるよう努めました。

本論文は、私自身の体験と文化的つながり、そして日本における創造的実践を通して得られた知見をもとに構築された、デザインリサーチに基づく学術的プロジェクトです。





Image 9: Sake bottles, Isabella Battilani Archive, Meiji Shrine, Tōkyō, Shibuya || Image 10: Cat on tree, Isabella Battilani Archive, Kyōto, Arashiyama  
 画像9: 酒樽(奉納されたもの)、イザベラ・パッティラーニ・アーカイブ、明治神宮、東京・渋谷 || 画像10: 木の上の猫、イザベラ・パッティラーニ・アーカイブ、京都・嵐山



I had the opportunity to observe their processes, document their stories, and learn how to ask the right questions. Listening was not only for the words they were saying, but I also learned how to listen to what they showed, repeated, and silently passed down through gestures and materials. The thesis is an academic project that is the result of my lived experiences, cultural connections, and creative experiments in Japan.





Image 13: People on the stairs, Isabella Battilani Archive, Tōkyō, Yamanote line station || Image 14: People dressed up for Jump Festa, Isabella Battilani Archive, Tōkyō  
 画像13: 階段にいる人々、イザベラ・パッティラーニ・アーカイブ、東京・山手線の駅 || 画像14: ジャンプフェスタに仮装した人々、イザベラ・パッティラーニ・アーカイブ、東京

## 1.2 Japanese Culture in the Global Imagination

### グローバルな想像力における日本文化

Japanese culture has crossed national borders in the last few decades. It has become a global phenomenon blending tradition and innovation. Matt Alt explored those elements in his book *Pure Invention: How Japan's Pop Culture Conquered the World*. Everyday objects, animation, and design principles focusing on minimalism and complexity reshaped the global imagination.

Japanese has become a worldwide symbol from Hello Kitty to the Walkman and from fictional worlds to traditional craftsmanship.

Handcraft is very profoundly rooted in his values in Japanese culture. Technology,

近年、日本文化は国境を越えて広がり、伝統と革新が融合したグローバルな現象となっています。マット・オルトは著書『*Pure Invention: How Japan's Pop Culture Conquered the World*』の中で、こうした要素を詳細に分析しています。日用品、アニメーション、そしてミニマリズムと複雑性を両立させたデザイン原則は、世界の想像力を再構築する役割を果たしてきました。

ハローキティからウォークマン、そしてフィクションの世界観から伝統工芸に至るまで、日本文化の象徴は多岐にわたって国際的に認知されるようになりました。手仕事の精神は日本文化において極めて深く根付いており、その価値観の中核を成しています。一方で、ポップカルチャーの象徴であるテクノロジーもまた、目覚ましい発展を遂げてきました。このように、一見異なる性質をもつ諸要素が共存し、詩的な不完全さの美学や、日本のアニメーションに



Image 15: Nishiki Market, Isabella Battilani Archive, Kyōto  
画像15: 錦市場、イザベラ・バッティラーニ・アーカイブ、京都





Image 16: Shibuya Crossing, Isabella Battilani Archive, Tōkyō, Shibuya  
 画像16: 渋谷交差点、イザベラ・バットィラーニ・アーカイブ、東京・渋谷



such as pop icons, has, on the other hand, significantly developed. Those elements, which are very different from each other, have inspired the aesthetics and works in the discipline and the poetic of imperfection to the visual representation of Japanese animation.

Craftmanship is considered his best practice and has a stable and meaningful design. It also works for the other elements in Japanese pop culture, taking the best from this minimalist and eccentric way of representing and producing elements.

Global interest is creating new opportunities; however, different and important

見られる視覚表現といったデザインや創作の在り方に大きな影響を与えています。

クラフトマンシップは日本における「最良の実践(ベストプラクティス)」と見なされており、安定性と意味性を備えたデザインとして高く評価されています。この思想は、日本のポップカルチャーにおける他の要素にも反映されており、ミニマリズムとエキセントリックさが共存する独特な表現と制作のあり方を通じて、その魅力を世界に伝えています。

こうした日本文化への国際的関心の高まりは、新たな可能性を生む一方で、私たちに重要な問いも投げかけています。すなわち、「これらの文化要素をいかに保存し、敬意をもって捉え直し、現代的に再解釈していくべきなのか」という課題です。



questions are coming to mind, such as how can we preserve, respect, and reinterpret those elements?



Image 18: *Neko*, Isabella Battilani Archive, Götokuji Temple, Tōkyō  
画像B18 猫、イザベラ・バッチェラーニ・アーカイブ、豪徳寺、東京

## 1.3 Thesis Objectives and Structure

### 本研究の目的と構成

The purpose of the thesis is to study and learn how Japanese craftsmanship works and try to see it through a contemporary lens. Can the best practices of artisans' work be more open, accessible, and visible?

The goal is to connect those people to the modern approach in the design field and focus on trying to create a connection between new design products and people who work by hand.

The main target is to activate those works again and not simply preserve them but with a different purpose, to make them closer to the new generations. Giving a new voice to artisans telling their stories, techniques, gestures, and values

is very admired worldwide, and it is possible to see this through books like "The Book of Tea" by Kakuzo Okakura.

The thesis has given the possibility to listen and observe, and it can be a great possibility to learn more about that intangible knowledge.

The thesis is structured into ten chapters. The first chapter represents an introduction;

Chapter 2 outlines Japan's historical and cultural bases. Chapter 3 focuses on Kyoto and the world of arts and crafts. Chapter 4 introduces the concept of open design. Chapter 5 underlines specific Japanese techniques, such as shibori. Chapters 6 and 7 describe the research process, the creative development,

and the outcomes. The concluding chapters offer reflections, future perspectives, and acknowledgements.

本論文の目的は、日本のクラフトマンシップの仕組みを学び、それを現代的な視点から捉え直すことにあります。職人の「ベストプラクティス」は、より開かれたものに、そして誰もがアクセスしやすく、可視化されたものになり得るのでしょうか。

本研究のねらいは、手仕事を行う職人たちと、現代的なデザインアプローチとを結びつけ、新たなつながりを生み出すことです。伝統技術を単に保存するのではなく、異なる目的——つまり、次世代により近づける形で再活性化することが中心的な目標です。

職人の語る物語、技法、所作、そして価値観に新たな「声」を与えることは、国際的にも高く評価されています。このような姿勢は、岡倉覚三の『茶の本』のような書籍を通して確認することができます。

本論文は「聞くこと」と「観察すること」に重きを置いてお

り、それによって無形の知識をより深く学ぶ大きな可能性を開いています。

本論文は以下の10章で構成されています。第1章は導入部にあたり、第2章では日本の歴史的・文化的基盤を概観します。第3章では京都を中心とした工芸の世界を取り上げ、第4章ではオープンデザインという概念を紹介します。第5章では絞り染め(しぼり)など、日本特有の技法に焦点を当てます。第6章と第7章では、リサーチの過程と創造的な展開、そしてその成果について記述します。終章では、研究を通じて得られた考察、今後の展望、および謝辞をまとめています。

## 2. 文脈としての日本: 歴史・文化・思想

Battilani Isabella || Supervisor Professor Fabrizio Valpreda || Assistant supervisor: Fumi Yamamoto || Co-supervisor: Fabiana Ielacqua Thesis Open Design || A.A. 2024-2025 || Master Program: Systemic Design



## 2. Japan in Context: History, Culture, and Beliefs

### 2.1 The Country and Its History 日本という国とその歴史

Japan's history is layered by myth, religion, politics, and an aesthetic vision that has persisted over the years. Learning and understanding the evolution and changes in Japanese history is crucial for understanding the artisanal traditions still practised today.

The Jomon period is the first period of Japanese history, and it took place from 14,000 to 300 A.D. It is known for

a seminomadic and hunter-gatherer lifestyle, which was clear from the presence of pottery. This first pottery production is characterised by an artistic expression with some functional techniques, like using ropes to shape the vase with a religious purpose.

The following historical period is more settled and sedentary. They started rice cultivation and

日本の歴史は、神話、宗教、政治、そして一貫した美意識によって幾重にも重ねられてきました。今日まで継承されている職人の伝統を理解するためには、この歴史の変遷を学び、その文脈を把握することが重要です。

縄文時代(約14000年～紀元前300年)は、日本の最初の歴史的時代とされ、半定住型の狩猟採集生活が営まれていました。この時代の特徴は縄文土器に見られ、装飾的な表現とともに宗教的用途を持った機能的技法が

施されていました。縄を用いて形作る造形は、初期の芸術的感性と実用性の融合を示しています。

続く弥生時代(紀元前300年～紀元後300年)では、農耕社会へと移行し、稲作や金属器の使用が始まります。この時期、人々の身体的特徴にも変化が現れ、肌の色がより白く、顔が丸みを帯びてきたとされています。

次の古墳時代は奈良周辺を中心に展開し、この時期の支配者は「天皇」ではなく「王」と呼ばれていま



used metal tools, and it is called the Yayoi period (300 A.D.-300 d.c). Here, the population started to change their physical characteristics based on having a more white skin and rounder faces.

After this period, there is the Kofun period near Nara, and it was not the period of emperors, so the reigning were still called kings. This period is famous for the coffins of the kings or the nobles, which had a keyhole shape because the circle represented the governance and the rounded part represented the religious part.

After that period, the classical Japan period started. The Heian period is the capital of Heian-kyo, now known as Kyoto. The emperor and the noble court started to be fascinated by the artistic elements and craftsmanship, taking inspiration from

した。この時代の象徴的な文化遺産が、鍵穴型の古墳です。円形は政の象徴、長方形の部分は宗教的意味を持つと解釈され、政治と信仰の融合がうかがえます。

その後、古代日本の中心となる平安時代が始まり、都は平安京(現在の京都)に置かれました。この時代、貴族や天皇の宮廷では、中国からの影響を受けながら、美術や工芸に対する関心が高まりました。陶芸や織物、扇子など、日本の美意識に深く関わる技術がこの時代に確立され、今日まで続く職人文化の土台となっています。一方で、政治的には安定せず、国は貧困に向かう傾向も見られました。

その後の鎌倉時代(1185～1333)では、武家政権が成立し、幕府による分権的な政治体制が確立されます。宗教的には、奈良時代から広まっていた仏教の中で、特に禅宗が注目されました。これは武士階級と深く結びつき、精神的支柱として機能しました。さらに、日蓮宗(1222～1282)は個人の力や内面の変革を重視し、現代の創価学会の思想的背景ともなっています。



Image 20: Murasaki Shikibu composing The Tale of Genji. Attributed to Tosa Mitsuoki, Edo period. Collection of The Met Museum, New York || Image 21: Heian-era court lady with dolls and instruments. From Thirty-six Elegant Selections, by Mizuno Toshikata, Meiji period. Collection of the Library of Congress, Washington, D.C. || || || 画像20: 紫式部『源氏物語』執筆の図。土佐光起に帰属。江戸時代。所蔵:メトロポリタン美術館(ニューヨーク) || 画像21: 人形と楽器を伴う平安時代の宮廷女性。水野年方作『美人三十六歌撰』より。明治時代。所蔵:アメリカ議会図書館(ワシントンD.C.)

The history of Japan  
in a short timeline:  
represents its  
evolution and changes  
during the periods.

日本の歴史を簡潔な年  
表としてまとめたもの：  
各時代における進化と  
変遷を表しています。

# Timeline

## Prehistoric and Ancient Japan

1400 - 300a.c. Jōmon Period

300a.c. - 300d.c. Yayoi Period

300 - 538 Kofun Period

## Classical Japan

538 - 710 Asuka Period

710 -794 Nara Period

794 - 1185 Heian Period

Battilani Isabella || Supervisor Professor  
Fabrizio Valpreda || Assistant supervisor:  
Fumi Yamamoto || Co-supervisor: Fabiana  
Ielacqua

Thesis Open Design || A.A.  
2024-2025 || Master Program:  
Systemic Design

## **Feudal Japan**

1185 - 1333	Kamakura Period
1336 - 1573	Muromachi Period
1573 - 1603	Azuchi-Momoyama Period

## **Early Modern Japan**

1603 - 1868	Edo Period
-------------	------------

## **Modern and Contemporary Japan**

1868 - 1912	Meiji Period
1912 - 1926	Taishō Period
1926 - 1989	Shōwa Period
1989 - 2019	Heisei Period
2019 - present	Reiwa Period



China during the same period. This element is essential for artisans' tradition because it was then that they started doing the major works and learning beautiful techniques such as pottery, textile and fans. Those elements are very relevant to Japan's current aesthetic. This period on the other hand was very complicated for the governance which was not considered and the country was becoming poor.

The changes focused on the government in the next period of Japanese history. In the Kamakura period (1185–1333), the political system became decentralised, and the shogunate system took place. The religious element that is very relevant in that period is Buddhism, which expanded since the Nara Period, right before the Heian. The religious movement of the Kamakura period was Zen Buddhism, and after that, Nichiren Buddhism. Zen was directly connected to the Samurai who were in charge at the head of the governance in Kamakura. The Nichiren (1222–1282) will become a cultural focus element

江戸時代は長期にわたり続いた戦乱の後、平和を取り戻すために徳川幕府が鎖国政策を実施し、日本国内を安定させました。首都は江戸（現在の東京）に置かれ、幕府は武士たちの経済的力を抑えるために外見への出費や公共事業（街道整備など）を義務付けました。これにより、五街道が整備され、商人たちの活動も活発になり、国内経済は成長しました。

この時代、日本各地で地域ごとの工芸スタイルが発展し、旅のお土産としての工芸品が人気を博すようになりました。浮世絵などの木版印刷も普及し、職人は文化の担い手として大いに活躍しました。しかし、稲作に依存していた経済構造は、凶作が続いたことで飢饉を引き起こし、徐々に制度的な限界が明らかになります。

1853年、ペリー提督の来航により、日本は再び世界に門戸を開き、明治維新によって近代化が始まります。技術革新が進む中で、工芸は依然として国のアイデンティティと誇りの象徴として重要な位置を占め続けました。

20世紀には戦争とともに大きな変動がありましたが、同時に工業技術も発展しました。それでも、伝統工芸の価値が失われることはありませんでした。平安時代から連続と続く職人の営みは、現代においてもなお根強く残っており、近年ではグローバリゼーションの中で再評価され、国内外でその保存と再解釈の必要性が強く意識されるようになっていきます。





Image 22: *Daisen-ryo Kofun*, Tomb of Emperor Nintoku, Isabella Battilani Archive, Ōsaka  
画像22: 大仙陵古墳(仁徳天皇陵)、イザベラ・バットィラーニ・アーカイブ、大阪

in Soka Gakkai,  
focusing on individual  
empowerment and  
inner transformation.

The Edo period was  
a period of wars that  
was very intense for  
the people and the  
warriors. The capital  
city became Edo,  
which is now known as  
Tokyo. Tokugawa, the  
shogun at that time,  
was focused on trying  
to bring peace to his  
country, so he decided  
to close all of Japan.  
The closure brought  
peace to the people and  
started to change the  
division of the money in  
the country. To control  
the warriors, the  
shogunate made them  
spend much money  
on their appearance  
and public works  
such as streets. They  
created the five major  
streets that connect  
the big cities of Japan.  
Travelling was safer as  
the trade of merchants  
started to earn more  
money. The Edo period  
created a strong  
identity of the country,  
which was becoming  
more specialised in  
crafts, forming regional  
styles to bring back  
home from the travels  
as souvenirs. Another  
famous element in  
that period was the  
printing on wood, which  
was very common  
in posters. Artisans



Image 23: View if thw the Nagasaki School Museum (A-Bomb Ruins of Shiroyama Elementary School), Isabella Battilani Archive, Nagasaki  
 画像23: 長崎原爆遺構(城山小学校)の資料館の風景、イザベラ・バットィラーニ・アーカイブ、長崎

were very popular at that time. On the other hand, closing the country became an economic problem since the famines began, caused by the lack of rice, a payment method.

Japan opened its doors again to the world during the Meiji Restoration, thanks to the arrival of Commodore Perry in 1853. Modernisation was due to the new technologies brought to Japan. Craftsmanship remained a symbol of national identity and pride.

The 20th century was the year of wars in Japan. At the same time, technological development occurred, but industrial power wasn't enough to remove power from traditional crafts. Artsans have been working since the Heian period.

In recent decades, many traditional practices have felt the weight of globalisation. At the same time, a renewed interest in preserving and giving a new perspective to the arts and crafts started to become stronger both in Japan and internationally.





Image 24: Great Hanshin-Awaji Earthquake Memorial Disaster Reduction and Human Renovation Institution, Isabella Battilani Archive, Kōbe  
 画像24: 阪神・淡路大震災記念 人と防災未来センター、イザベラ・バッティラーニ・アーカイブ、神戸

## 2.2 Religion and Philosophical Foundations 宗教と哲学的基盤



In Japanese culture, the religion has an important role. It is about lived practices and continuity. It is close to the ideas of craftsmanship based on aesthetic, sensitivity, and repetitively trying to do the best work and learn from obtaining the best quality only with practice. This example in the tea ceremony is an enjoyable and deep religious experience. The one who holds the ceremony has to practice a lot and learn how to move and put the tea in the cup for a long time before becoming the tea master. Deep learning is a key element during the tea ceremony itself. Shintoism and Buddhism are deeply connected to daily life; together, they are bonded by many

日本文化において、宗教は重要な役割を担っています。それは単なる信仰ではなく、「生きた実践」として日常生活に根ざし、連続性の中で存在しています。この考え方は、職人の美意識や感性、そして繰り返しの実践によって最高の仕事を目指すという姿勢と深く結びついています。たとえば、茶道は宗教的要素を含んだ美的かつ精神的な体験の一例です。茶道においては、亭主が「茶道の達人」となるまでに、動作や茶の入れ方を長年にわたり習得し、深い学びを続ける必要があります。この「深い学び」そのものが、茶道において重要な意味を持つのです。

神道と仏教は、日本人の日常生活において深く結びついています。奈良時代以降、両者は融合し、人々は実践の中で自然に取り入れるようになりました。一方で、仏教は奈良時代に大きな政治的影響力を持ちすぎたことで、都市の中心から遠ざけられるようになりました。奈良時代、僧侶



elements because, after the Nara period, they started to become significantly linked, and people started to merge some of their lived practices.

On the other hand, Buddhism has moved away from the centre of cities. During the Nara period, Buddhist monks obtained a lot of power because they occupied the territories around the temples on which the emperor had no possessions in such a way that they should and could not pay them. They were wealthy during the Nara period and became dangerous to the government. Since then, the emperor moved the capital to Heian-kyo, and the temples were placed around the cities or on top of mountains.

たちは寺院の周辺地域を支配し、皇族の土地に属さなかったことで税を納めず、政府にとって脅威となりました。そのため、都は平安京へと遷都され、寺院は都市の外縁部や山中に置かれるようになりました。

神道は日本の伝統宗教であり、自然と神(神=カミ)とのつながりを重視します。日本誕生の神話は、神道の神々が日本で生まれ、この国を創ったという物語に基づいています。神道の世界観は、日本人に自然や土地への深い敬意を育ませました。自然への感覚、そして「物の哀れ」という美学概念——自然の美しさや人生の儚さに対する感情的な共鳴——は、宗教的信念と職人精神の結びつきを表しています。職人は、素材に無理な形を押しつけることなく、自然の本質を最大限に引き出すことを目指します。

神道が自然とのつながりを重視するのに対し、仏教は行動や心の持ち方、負の感情



Image 26: Torii of Itsukushima Shinto Shrine, Isabella Battilani Archive, Miyajima || Image 27: Old man walking in the Japanese garden, Isabella Battilani Archive, Osaka  
画像26: 厳島神社の鳥居、イザベラ・パッティラーニ・アーカイブ、宮島 || 画像27: 日本庭園を歩く高齢の男性、イザベラ・パッティラーニ・アーカイブ、大阪



Shintoism is the traditional religion of Japan, and the main element is the connection with nature and gods, called Kami. The myths beyond the birth of Japan are about the Shintoist Kami, who were born in Japan and created the country. The vision of this religion has brought to Japanese people a deep respect for the place where they are living. The sensation of nature and the Mono no Aware (物の哀れ) which is a Japanese aesthetic concept that expresses a deep feeling of melancholy and emotion in the face of the beauty of nature and the transience of life, is an example of the connection between religious beliefs and craftsmanship. The artisans work on bringing the essence of nature and hit material to a maximum expression, not forcing the material or imposing form on it. If Shintoism is about the connection with nature, Buddhism is related to actions and

から離れることに焦点を当てています。特に禅宗では、簡素さ、沈黙、瞑想が強調され、茶道などの儀式においても、不完全さの美を尊ぶ「侘び寂び」の美学が表れています。侘び寂びは、不完全さ、無常、そして未完成という仏教的世界観と密接に結びついています。M・ラヴェリーニが述べるように、これらの原則は存在論的な美意識に通じ、永続的な美ではなく、変化し朽ちていく美に価値を見出しています。

禅における瞑想は「自我の喪失」とも言われ、反復的な行為の中で意識を解放することが求められます。この「反復」は、職人技においても重要であり、「つくりながら学ぶ」ことによってのみ達人になれるのです。

日蓮宗は、日蓮聖人によって創設された仏教の一派で、他の仏教とは異なり、「声」や「行動」を通じて人々を鼓舞・啓発することに重点を置いています。歴史を動的かつ永続的なものと捉え、現代における変革と成長を目指します。この日蓮的な時間観は、W・ホヨウやピエリーニらによって研究されており、仕事を精神的修行として捉える多くの職人の倫理観と一致します。謙虚さ、調和、忍耐といった価値観は、職人の精神と日蓮仏教に共通するものであり、





Image 28: Daibutsu (Great Buddha) Kōtoku-in, Isabella Battilani Archive, Kamakura  
画像28: 鎌倉大仏(高德院)、イザベラ・バットィラーニ・アーカイブ、鎌倉



keeping ourselves away from negative elements. Buddhism has a lot of schools, like Zen Buddhism, which emphasises simplicity, silence, and meditation. Many ceremonies and practices, such as the tea ceremony, have already been mentioned, which also underlines the aesthetic of imperfections, which refers to the Wabi-Sabi concept. Wabi-Sabi refers to imperfection, impermanence, and incompleteness connected to an aspect of Buddhism. As M. Raverini said, the principles described here are closer to the ontological vision of the world, where beauty is not permanent and will decay. Meditation is a key element in Zen Buddhism, where you have to lose yourself during the act, which is repetitive. Repetitiveness is very important in crafts, and to become a master, it is important to learn by doing. Nichiren is another Buddhist school

技術の反復は単なる完璧さを求めるためではなく、「日々ベストを尽くし、学び続ける者」を育むためのものであるとされます。

日本における宗教は、人々の日常生活と深く結びついており、他者や自然への敬意は、日々の行動や習慣の中に自然に表れています。



founded by monk Nichiren. This school differs from the others in focusing on inspiring and empowering through action and voice. A dynamic interpretation of history focuses on the progress within the present time, which is both linear and eternal. The Nichiren vision of history was an element underlined by scholars such as W. Hoyo and Pierini that aligns perfectly with the morality of many artisans whose work is more a spiritual discipline than a pure exercise. Many values came from the works of craft people and the Nichiren Buddhism, such as humility, harmony and perseverance. The repetition of the techniques is like a mantra, and it's not

for producing the most perfect work possible, but for creating a master of the art, someone who can still try every day to do their best and learn. Religion in Japan is really connected to people and everyday behaviour, so it is very important to understand their respect for people and nature because it reflects on everyday life.









Image 33: Young girl in kimono with her mum, Isabella Battilani Archive, Meiji Shrine, Tōkyō, Shibuya  
画像33: 着物を着た少女とその母親、イザベラ・バットィラーニ・アーカイブ、明治神宮、東京・渋谷



## 2.3 Cultural Heritage and Identity

### 文化遺産とアイデンティティ



Japanese cultural heritage is present in daily life for Japanese people and is a system of values, practices, rituals, and relationships. The elements that create cultural heritage in Japan are not only tangible, such as architecture, crafts, and historical sites, but also intangible, such as the way of thinking and acting in a social environment. Kyoto is Japan's heart of culture and tradition, and it is not only a repository of temples and historical sites, as Dougill highlights in "Kyoto. A Cultural History:" Kyoto is where artisans, performers, and monks keep the traditions alive. The tradition can be experienced and touched by people

日本の文化遺産は、日常生活の中に息づいており、価値観、実践、儀式、そして人間関係の体系として機能しています。日本の文化遺産を構成する要素は、建築物や工芸品、史跡といった有形文化財だけでなく、社会的なふるまいや思考様式といった無形の側面にも及びます。

京都は日本文化と伝統の中心地であり、ダグル・ダグリルが『Kyoto. A Cultural History』で述べているように、単に神社仏閣が残る「保存の場所」ではなく、職人、芸能者、僧侶たちが伝統を生き続ける「実践の場所」です。人々が直接体験し、触れることのできる伝統の存在は、展示物ではなく、現在進行形の文化なのです。

日本のアイデンティティは、西洋のような革命的な変化ではなく、適応と継続によって築かれてきました。たとえば、16世紀にポルトガル人によって伝来した火縄銃（鉄砲）は、社会構造や価値観を



thanks to them, and it is not an exhibition. Matsuri, which are festivals in Japan, are not mere performances but are elements of Japanese popular life. Social participation, repetition and living experience are the key elements that can preserve Japan's heritage. (Dougill, 2006, pp. 23-45). The identity of Japan is linked to a place where the adaptation is the strength of people and continuity during history, without changing through revolutions like Western narratives. Even when new technologies such as the arquebus, which arrived in Japan around 1500 from the Portuguese explorers, did not change the traditional elements and way people act

根本的に変えることはなく、職人たちはそれを受け入れながらも自国の伝統と融合させて再解釈しました。このように、日本における伝統と遺産は、過去への回帰ではなく、新しい社会的意味を持って再活性化されるものであり、Raverの言う通りです。

日本語の「繋がり(つながり)」という言葉に表れるように、文化遺産とは人と人、時代と時代、技術と技術とを結びつけるものです。この観点から、職人は単なる技能保持者ではなく、文化的アイデンティティを形成・維持する重要な存在です。師匠(先生)は技術を教えるだけでなく、謙虚さ、献身、忍耐、そして出自や系譜への敬意といった倫理的価値も伝えています。Raveriは、職人を単なる「つくり手」ではなく、「文化の翻訳者」と捉え、個人の表現と共同体的アイデンティティの橋渡しをする存在としています。

しかし、グローバル化や世代交代により、多くの職人が将



Image 35: Ramen restaurant, Isabella Battilani Archive, Tōkyō, Shibuya || Image 36: Temple Lantern, Isabella Battilani Archive, Sensō-ji Temple, Tōkyō, Asakusa  
画像35: ラーメン店、イザベラ・パッティラーニ・アーカイブ、東京・渋谷 || 画像36: 浅草寺の提灯、イザベラ・パッティラーニ・アーカイブ、東京・浅草

and interact. Artisans made the arquebuses, so they reinterpreted the elements with which they came into contact. In this way, the essence of tradition and heritage in Japan was still the same. Japanese heritage links with each other people, periods and practices, so it is not a return to the past but a way to reactivate through new social meanings, as Raver said. Connecting people, things and relationships is reflected by the concept of tsunagari in Japanese (繋がり). From this point of view, artisans are not only people who have a specific skill but also act to preserve and form a strong identity. The sensei 先生, the master teaching the process and the techniques, is not making a pedagogical process. However, also a moral one because it represents different values such as humility, dedication, patience and respect for origin and lineage. Raveri explains craft

来への不安を抱えています。観光によって生き残っている例もあり、茶道用の器などを製作することで収益を得たり、政府の支援を受けたりすることもあります。一方で、情熱を持った一部の若者たちは、世代と分野をつなぐ新たな試みを行い、これが現在における「継承の鍵」となっています (Signorini, 2019)。

現代の若い世代の中には、伝統の継承に関心を持つ人々も増えています。新たなデザイナーやクリエイターたちは、グローバルな文脈やデジタル技術、現代的な美意識と融合させながら、伝統技法への新たなアプローチを試みています。京都工芸繊維大学では、「ahhhivcc」と題した展覧会を開催し、学生たちが伝統を再解釈した作品を展示しました。このプロジェクトは、山本史教授らによって指導され、祭り、詩、四季、着物、金属細工、竹灯籠、DIY技術、自然などの要素を用い、新旧の融合を通じて伝統の新しい表現を目指しました。

文化遺産とは、過去と現在が交差する「場」であり、第2.2章で述べた仏教的な時間の概念とも深く関係しています。この「場」は、新たな創造者にとっての問いを生み出す空間でもあります——「伝統の魂を失わずに、それをどのように重要なものとして提示



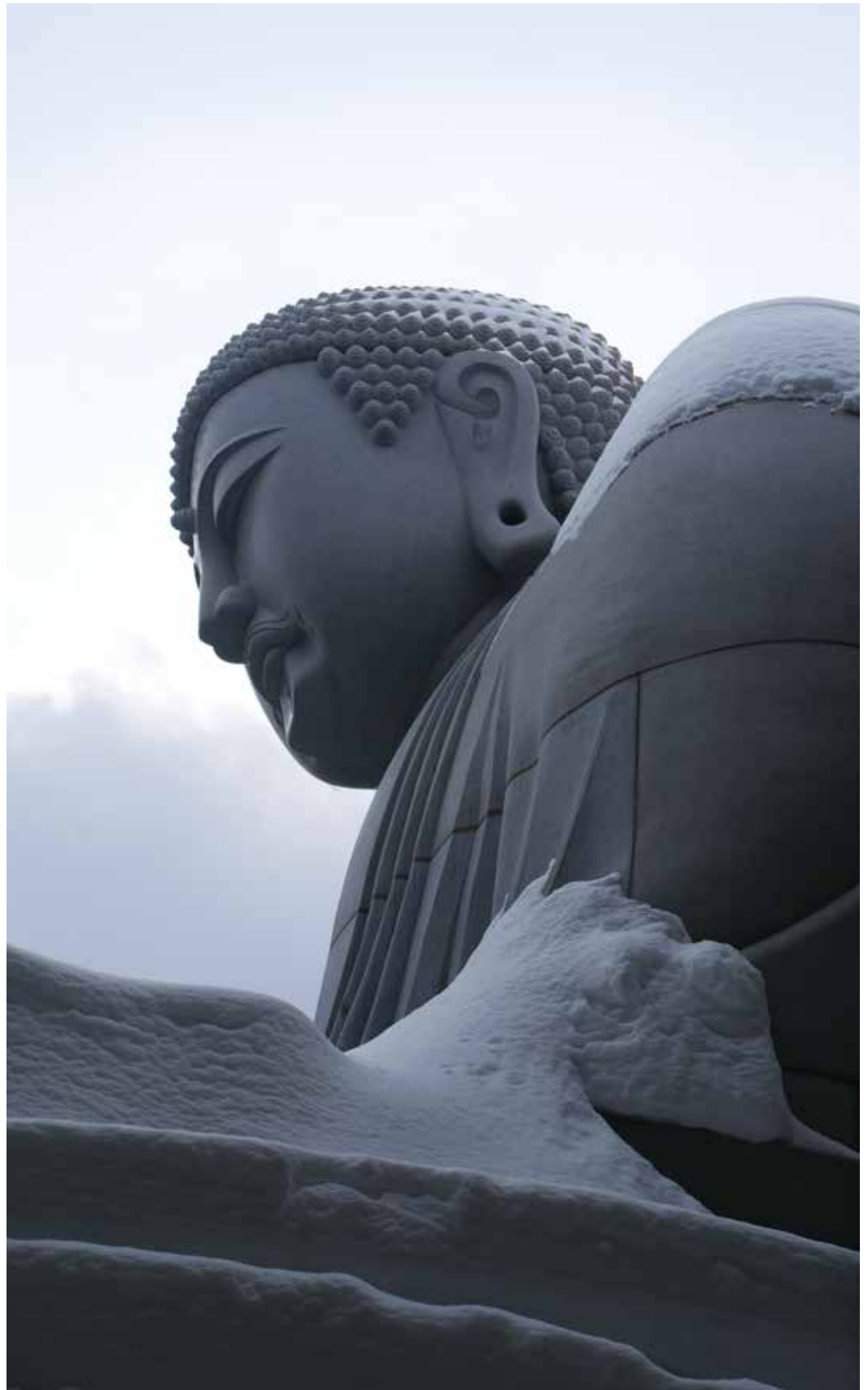


Image 37: Hill of the Buddah by Tadao Ando, Isabella Battilani Archive, Sapporo  
画像37: 安藤忠雄設計「頭大仏」、イザベラ・バットィラーニ・アーカイブ、札幌



production by talking about the artisan as a translator of culture, not only as a maker, but also as a connection between personal expression and cultural and collective identity. Cultural heritage has suffered from globalisation and the shifting of generational interests, so many artisans have started worrying about their profession. Some survived only for tourism, which increased sales and ceremonies because they made products for it, such as cups for tea ceremonies, and sometimes through government support. Some passionate people decided to keep that kind of job alive, trying to create a bond between generations and disciplines, which is

できるのか」「古代の所作は、現代の創作にいかなる新たなインスピレーションを与えうるのか」

Image 38: Pokemon plush toys, Isabella Battilani Archive, Pokemon Store, Tōkyō, Ikebukuro || Image 39: Street, Isabella Battilani Archive, Tōkyō, Shibuya

画像38: ポケモンのぬいぐるみ、イザベラ・パッティラーニ・アーカイブ、ポケモンストア、東京・池袋 || 画像39: 街の風景、イザベラ・パッティラーニ・アーカイブ、東京・渋谷



Image 40: Convenience store – konbini, Isabella Battilani Archive, Tōkyō, Shibuya  
画像40: コンビニエンスストア(コンビニ)、イザベラ・バットィラーニ・アーカイブ、東京・渋谷



the key to preservation nowadays, as Signorini (2019) said.

Keeping the tradition alive is something that some of the new generations care about. New designers and makers are finding new and innovative ways to reconnect with their traditions, bridging traditional methods and techniques with global narratives, digital tools and contemporary aesthetic. Kyoto Institute of Technology organised and exhibited the work of his design student on this topic. The exhibit "ahhhivcc" was created by Professor Fumi Yamamoto and other professors with their students. The project was created to shed new light on their tradition by combining new techniques with traditional methods. The reinterpretation of some traditional elements, such as the Festival called Matsuri in Japanese, poems, seasons, kimonos, metal works, lamps with bamboo, DIY techniques and

nature. This exhibition and these works aim to revitalise the tradition to bring new generations closer and not to break the heritage or make it weaker.

Heritage is a space where the past and the contemporary bond together, which is also very close to the Buddhism vision of time, as shown in chapter 2.2, Religion and Philosophical Foundations. This space creates exciting opportunities for new makers and designers, where they can ask themselves the questions: How can heritage be made more important without losing its soul? How can the ancient gesture give new inspiration to designers and makers?





Image 42: Street, Isabella Battilani Archive, Tōkyō, Ōkubo (Shinjuku)  
 画像42: 通りの風景、イザベラ・パッティラーニ・アーカイブ、東京・大久保(新宿区)







Image 44: Tōkyō Tower, Isabella Battilani Archive, Tōkyō, Roppongi  
画像44: 東京タワー、イザベラ・パッティラーニ・アーカイブ、東京・六本木

# 3. 京都と伝統工芸

Battilani Isabella || Supervisor Professor Fabrizio Valpreda || Assistant supervisor: Fumi Yamamoto || Co-supervisor: Fabiana Ielacqua Thesis Open Design || A.A. 2024-2025 || Master Program: Systemic Design



## 3- Kyoto and Traditional Arts & Crafts

### 3.1 Historical Significance 歴史的意義

Heian-kyo, founded in 794, was the capital city of Japan, and, as was shown in the previous chapter, this meant that the imperial court was in the city we know today as Kyoto. Kyoto became the country's spiritual, artistic, and intellectual heart during the Heian period. Kyoto's identity has been built on tradition, arts and crafts, and elegance. Ceramists, weavers, lacquerware specialists, paper makers, swordsmiths, and other artisans were at the imperial court to learn and develop new techniques. All of the artisans contributed to creating a sophisticated, elegant environment. Their work focused

794年に建都された平安京は、日本の首都であり、前章でも述べた通り、皇室の中枢が現在の京都に置かれていました。平安時代を通じて、京都は日本の精神的・芸術的・知的中心地としての役割を果たし、そのアイデンティティは、伝統、芸術、工芸、そして優雅さに基づいて築かれました。

当時、陶芸家、織物職人、漆器職人、和紙職人、刀鍛冶など、

様々な職人が宮廷に仕え、新たな技術を学びながら発展させていきました。彼らの仕事は、美しく、調和・敬意・清浄・静寂を象徴する儀式用の品々を創造することに重きを置いていました。

この伝統は現在も多くの京都の地域に残されており、たとえば西陣地区では、平安時代から受け継がれてきた織物技術を今もなお継承し続ける工房が点在して



on creating beautiful objects and elements for ceremony and celebrations that expressed harmony, respect, purity, and tranquillity. Many districts in Kyoto are dedicated to different kinds of crafts as an echo of that period. Nishijin district is characterised by different places where artisans still produce textile works using techniques passed down through generations since the Heian period. Nishijin-ori is a textile technique characterised by the use of gold and silver threads creating patterns on Jacquard looms with precision, and some of these techniques are still used today by studios such as HOSOO and Kawashima Selkon

います。西陣織は金銀糸を用い、ジャカード織機で精密な文様を織り上げる技法であり、現在も細尾や川島織物セルコンといった工房で受け継がれています (Nishijin Textile Centre, n.d.; Kyoto Travel, 2021)。

これらの技法を継承する職人は、単なる経済活動の担い手ではなく、文化そのものの保持者として「人間国宝」に指定されることもあります。

また、京都が工芸において重要な役割を果たした理由の一つに、その地理的特徴があります。周囲を山々に囲まれた地形や豊富な水資源は、寺院建設や工房の設立に最適でした。第二次世界大戦後、京都は戦禍をほぼ免れ、多くの歴史的な神社仏閣や工房が現存し、現在も使用されています。京都伝統産業ミュージアムや川島織物文化館などの機関は、これらの遺産を保護しながら一般にも公開し、伝統と現代デザインをつなぐ架け橋となってい



(Nishijin Textile Centre, n.d.; Kyoto, travel, 2021).

Artisans of these specific techniques, which are more than economic activities but are cultural elements, are designated as living National Treasures.

This city was also relevant in the arts and crafts sector because of its geographical and territorial configuration.

Mountains surround the cities, and the rivers were perfect for creating temples and craft places. After World War II, Kyoto was spared from widespread destruction. Many historic temples, shrines, and craft studios remained unchanged, preserving many places still in use today. These places are also preserved by institutions such as the Kyoto Museum of Crafts and Design and the Kawashima Textile Museum. Those institutions also share the heritage with the public and create a bridge between historical elements and contemporary design.

ます。

ジョン・ダグリルの言葉を借りれば、「京都は生きた博物館であり、過去が現在に統合されている場所」です。祭りの繰り返しや技法の継承は、歴史と対話しながら日本の遺産を進化させ続けています。京都は日本の工芸の核心を理解するための重要な参照点であり、宗教・哲学とも交差しながら今なお実践されている場所です。





Image 48: Kinkaku-ji, Isabella Battilani Archive, Kyōto  
画像48: 金閣寺、イザベラ・バットィラーニ・アーカイブ、京都

As Dougill has said,  
Kyoto is not only a  
living museum but also  
a place where the past  
is incorporated into the  
present.

The repetition of  
festivals and the  
preservation of  
techniques slowly  
evolve Japan's  
heritage while keeping  
a dialogue with  
history. Kyoto is an  
essential reference  
for understanding  
the core of Japanese  
craft, and it is a place  
where techniques are  
preserved, intersected  
with religion and  
philosophy, and still  
practised.





Image 49: Katsura river, Isabella Battilani Archive, Kyōto, Arashiyama  
画像49: 桂川、イザベラ・バットィラーニ・アーカイブ、京都・嵐山

## 3.2 Craft Techniques and Materials

### 工芸技法と素材



Tradition in Kyoto is defined by practice and process linked by a deep knowledge of materials transmitted orally from one generation to the next. In Kyoto, there are many different textile techniques, and the most well-known and iconic is Nishijin-ori (西陣織), which consists of weaving patterns with dyed threads, often enriched with gold and silver foil. The process is complex and requires many colored threads, handcraft, and machine precision to create patterns woven on Jacquard looms. The weaving process requires more than 20 steps: selecting fibre and cocoon, dyeing, warping and weaving. this technique is used to create kimono, obi and ceremonial items

京都における伝統は、素材への深い理解と、世代から世代へと口頭で受け継がれてきたプロセスと実践によって成り立っています。中でも最も象徴的な織物技法の一つが「西陣織(にしじんおり)」であり、染色された糸を用いて複雑な文様を織り上げるもので、金箔・銀箔を取り入れることもあります。ジャカード織機を用いたこの工程は非常に複雑で、繭から糸を選び、染色、整経、織りまで20以上の工程を経て製品が完成します。西陣織は、着物、帯、儀礼用の装飾品などに用いられ、華やかで高級感のある意匠が特徴です。

もう一つの代表的な技法に「絞り(しぼり)」があります。これは布を縫い、結び、ねじり、折りたたんだ後に染色を行う手法で、藍染と組み合わせて使用されることもあります。絞りには、「板締め(いたじめ)」「鹿の子(かのこ)」「嵐絞り(あらし)」など様々な技法が含まれ、それぞれに独自の模様が現れます。京都絞り





Image 51: Kyo-Yuzen silk dyeing, Yuzen is a textile dyeing that creates colorful patterns of natural scenes on white cloth, Yoko Beverly Hills Archive, Kyoto || Image 52: Nishijin-ori brocade, embroidery technique that creates fine and elegant elements on the fabric, Kyoto Handicraft Center Collection, Kyoto || || 画像A51:京友禅の絹染め。友禅は、白い布地に自然の風景をカラフルな模様で描く染色技法です。ビバリーヒルズ・アーカイブ(Yoko Beverly Hills Archive)、京都。|| 画像52:西陣織の錦織。繊細で優雅な意匠を布地に施す刺繍技法です。京都ハンディクラフトセンター・コレクション、京都。



Image 53: Lacquerware: Kyo-shikki is a traditional Kyōto craft, especially esteemed for its refined lacquer-coated decorative objects, Kyōto ||  
 Image 54: Kiyomizu-yaki tea bowls: Hand-painted porcelain ceramic ware, representative of Kyōto's most renowned pottery tradition, Kyōto Ceramic Center |||| 画像53: 漆器: 京漆器は、精緻な漆塗り装飾品で高く評価される京都の伝統工芸である。京都 || 画像54: 清水焼の茶碗: 手描きの磁器で、京都を代表する最も著名な陶芸伝統の一つ。京都陶磁器センター





Image 55: Kyo-ningyō doll and child: Traditional Kyōto dolls, believed to bring health and good fortune to children. Shimazu Archive, Kyōto||  
 Image 56: Shibori-dyed fabric: A dyeing technique characterized by intricate, one-of-a-kind patterns created through resist methods involving embroidery and compression. Artisanal sample, Kyōto ||||| 画像55: 京人形と子供: 京人形は、子供に健康と幸運をもたらすと信じられている京都の伝統人形である。島津アーカイブ、京都 ||| 画像56: 絞り染めの布地: 刺繍や圧力を用いた防染技法により、複雑で唯一無二の模様が生み出される染色技術。職人による見本、京都



which are elegant and luxurious and symbolic and classic patterns. Shibori (絞り) is another roped technique in Kyoto that involves embroidery, binding, twisting or folding fabric before dyeing it, often with Japanese indigo. The term Shibori includes different techniques that produce different results and patterns, such as itajime (fold and clamp), kanoko (tie-dye), and arashi (pole-wrapping). Kyoto Shibori Museum is collecting all the traditions about this technique and creating a lot of workshops for people who want to learn more about it. In all of these techniques practised in Kyoto, the selection of the material depends on local availability and

工芸館では、この技術の伝統を保存・継承し、多くの体験型ワークショップを開催しています。

素材の選択においては、地元での入手可能性と象徴性が大きな影響を与えます。日本で最も用いられてきた繊維は、絹、麻、木綿、苧麻であり、特に絹はその強さ、繊細さ、光沢の美しさから最も尊重されてきました。繊維の種類によって技法も仕上がりの異なり、用途に応じた選択がなされます (Gallery Japan, Nihon Kōgeikai)。

織機などの機械は、工芸制作において重要な役割を担っており、京都では職人が代々引き継ぎ、調整や改良を重ねて使用しています。たとえば安藤や光峯のような工房では、伝統技術とデジタル技術を融合させることで、新しい文様や表現が可能になっています。このように、京都では古来の知識と革新が結びつき、素材への敬意、プロセスへの献身、自然との調和が大

Image 57: Tenugui (Japanese hand towel) in a fabric shop, Isabella Battilani Archive, Kyōto, Nishiki Market || Image 58: Fabric shop, Isabella Battilani Archive, Kyōto, Nishiki Market  
画像57: 布地店の手拭い、イザベラ・バットィラーニ・アーカイブ、京都・錦市場 || 画像58: 布地店、イザベラ・バットィラーニ・アーカイブ、京都・錦市場





Image 59: Fabric shop, Isabella Battilani Archive, Kyōto, Nishiki Market  
画像59: 布地店、イザベラ・バットィラーニ・アーカイブ、京都・錦市場



symbolism. Silk, hemp, cotton, and ramie are the most used fibres in Japan, but the one that is the most appreciated is Silk because it is strong, delicate, and shiny. Each fibre has a different purpose because it changes the technique and final product (Gallery Japan, n.d.; Nihon Kōgeikai, n.d.).

The machines for creating some work in the textile field are very important, and in Kyoto, some of them are inherited and adjusted over time by artisans or custom-made. In some companies, such as Ando or KOHO Nishiki Textile Studio, some machines are linked to new digital equipment to have more patterns and new skills. This method creates a new connection between

ancient techniques and innovation. This textile living knowledge is relevant in Kyoto, and is linked to respect for the material, devotion to process, and harmony between craftsmen and nature.

Image 60: Tenugui (Japanese hand towel) in a fabric shop, Isabella Battilani Archive, Kyōto, Nishiki Market || Image 61: Fabric shop, Isabella Battilani Archive, Kyōto, Nishiki Market  
画像60: 布地店の手拭い、イザベラ・パッティラーニ・アーカイブ、京都・錦市場 || 画像61: 布地店、イザベラ・パッティラーニ・アーカイブ、京都・錦市場





Image 62: Fabric shop, Isabella Battilani Archive, Kyōto, Nishiki Market  
画像62: 布地店、イザベラ・バットィラーニ・アーカイブ、京都・錦市場

### 3.3 Contemporary Relevance and Future Directions 現代的意義と将来の展望



Traditional Japanese crafts are being subtly but fundamentally changed. Though rooted in centuries-old techniques and cultural significance, many such activities are now being re-evaluated in terms of shifting social patterns. Traditional crafts now usually have to do with ceremonial use or are presented as luxury cultural souvenirs, increasingly purchased by foreigners rather than locals. Items such as folding fans (sensu) or lacquerware are increasingly separated from their use on a daily basis and more linked to symbolic behaviors or commemorative purchases.

Meanwhile, a new wave of interest is on the horizon, driven by

日本の伝統工芸は、微細ながらも本質的な変化を遂げつつあります。長い歴史に根ざした技法と文化的意義を持つこれらの技術は、社会の変化に応じて再評価され始めています。現在、伝統工芸は主に儀礼用や高級なお土産として認識され、消費者の多くは外国人観光客である傾向が強まっています。扇子や漆器などの品々は、日常生活から徐々に切り離され、象徴的・記念的な意味を持つ品へと変化しています。

しかし一方で、持続可能性や独自性を求める若い世代の間で、新たな関心が芽生えています。日本国内の消費者トレンド調査によると、若年層は伝統と現代的デザインが融合した製品に魅力を感じており、個人的な理想や体験性のある商品に惹かれる傾向があります。こうした動きは、伝統工芸と新しいテクノロジー（デジタルファブリケーションや3Dプリンティングなど）を組み合わせた学際的プロジェクトにも見られます。



younger generations who desire meaning, sustainability, and uniqueness in what they purchase and consume. According to consumerism trends research in Japan, younger consumers are currently more drawn to products that balance tradition with new designs, especially those drawn from personal ideals or that offer an individualised experience. One can observe this in the higher spread of cross-disciplinary projects that couple traditional craftsmanship with newer technologies such as digital fabrication or 3d printing. One example especially evocative of this approach is Ayame, a collaboration that blends Japanese shoemaking

その好例が「Ayame」プロジェクトです。日本の靴職人の技術と3Dスキャニング技術を融合させたこの取り組みは、伝統的なクラフト精神を尊重しながら、カスタムフィットの現代的製品を生み出しています。

京都の工房や職人たちも、この課題に積極的に取り組んでいます。たとえば文三郎 (Bunzaburo) や細尾 (Hosoo) といった工房は、それぞれの伝統技術である絞りや西陣織を、現代のファッションやインテリア、建築分野に応用しています。これらの取り組みは単なるスタイルではなく、若いデザイン志向の世代にとってクラフトを日常に取り込む試みです。

さらに、文化機関や自治体もこの革新の一翼を担っています。京都伝統産業ミュージアムや金沢の国立工芸館では、ワークショップや職人のレジデンスプログラム、体験型展示などを通じて、伝統技



Image 64: Women dressed in kimono walking, Isabella Battilani Archive, Kyōto, Arashiyama || Image 65: Small torii for prayer, Isabella Battilani Archive, Kyōto, Fushimi Inari Shrine

画像64: 着物姿の女性たちが歩く様子、イザベラ・バッティラーニ・アーカイブ、京都・嵐山 || 画像65: 祈願用の小さな鳥居、イザベラ・バッティラーニ・アーカイブ、京都・伏見稲荷大社



craftsmanship and 3d scanning to create customised-fit shoes, respecting the values of handcrafted concern while embracing the implements of tomorrow.

Many Kyoto and other workshops, as well as individual artisans, are responding to this challenge. Bunzaburo and Hosoo ateliers, for example, have self-consciously reimagined their antiquated textiles Shibori and Nishijin-ori, respectively for use in contemporary fashion, interior design, and even architecture. These partnerships are not merely stylistic; they are conscious attempts to introduce craft into the quotidian lives and sensibilities of a younger, design-conscious audience. Cultural institutions and cities are part of this renewal as well. Museums such as the Kyoto Museum of Crafts and Design or Kanazawa's National Crafts Museum now offer hands-on workshops, artisan residencies, and

術と直接触れ合う機会を提供しています。こうした取り組みによって、クラフトの知識は保存されるだけでなく、社会的・参加型の営みとして再活性化されています。

このような新たな文脈において、日本の工芸はもはや単なる「かたち」や「技」の完成を目指すものではありません。物語、アイデンティティ、変容の場として、現代の多様なリズムに応じて意味のある形で応答する必要があります。保存とは「止める」ことではなく、「生かす」ことなのです。



Image 66: Workshop with natural indigo dyeing at the Historical Museum "Ai-no-Yakata," Isabella Battilani Archive, Aizumi, Tokushima  
画像66: 藍の館(歴史資料館)での天然藍染めワークショップ、イザベラ・バットィラーニ・アーカイブ、徳島・藍住町

pecially designed experiences inviting residents and visitors to engage directly with traditional know-how. Such efforts not only preserve craft knowledge but also revive it revitalising making as a social, participatory activity. In this altered world, Japanese craft no longer merely perfects form or the beauty of process. It is becoming an arena for narration, identity making, and mutation. The preservation of these activities in the future is not a question of simply conserving but of responding creatively and meaningfully to the varied rhythms of modern existence.



Image 67: Little souvenir shop, Isabella Battilani Archive, Kyōto, Arashiyama  
画像67: 小さな土産屋、イザベラ・パッティラーニ・アーカイブ、京都・嵐山

## 4. オープンな設計と知識の共有

Battilani Isabella || Supervisor Professor Fabrizio Valpreda || Assistant supervisor: Fumi Yamamoto || Co-supervisor: Fabiana Ielacqua Thesis Open Design || A.A. 2024-2025 || Master Program: Systemic Design



## 4. Open design and knowledge sharing

### 4.1 What is Open Design? オープンデザインとは何か

Open Design is a new design practice that redefines the traditional notions of authorship, exclusivity, and control over production. It is inherently founded on the free exchange of ideas, cooperative project work, and the free flow of knowledge, tools, and products. Like open source code revolutionised computing, Open Design transforms

our understanding of creativity, making, and ownership. Van Abel (2014) (Van Abel, B., Evers, L., Klaassen, R., & Troxler, P. (Eds.). (2014). Open design now: Why design cannot remain exclusive. BIS Publishers.) in Open Design Now defines Open Design as "a design process in which the needs and ideas of end-users

オープンデザインとは、従来の「作者」「独占性」「生産の制御」といった概念を再定義する、新しいデザインの実践です。これは、アイデアの自由な交換、協働的なプロジェクトの推進、そして知識・ツール・成果物の自由な共有を基盤としています。オープンソースコードがコンピューターの世界に革命をもたらしたように、オープンデザインは創造性、制作、所有の意味を根本から変える可能性を秘めています。

Van Abel(2014)は『Open Design

Now』の中で、オープンデザインを「エンドユーザーのニーズやアイデアを初期段階から取り入れ、設計図やコード、手順などの成果物を公開し、他者による再利用・再構築・進化を可能にするプロセス」と定義しています。これにより、デザインの焦点は「製品」から「プロセス」、「完成品」から「共有可能なフレームワーク」へと移行します。デザインは閉じたソリューションではなく、開かれたシステムなのです。従来の工業的モデル(トップダウン計画、大量生産、知的



are integrated from the beginning, and where results—plans, code, instructions—are made publicly available to enable reuse, replication, and evolution by others.” This shifts the emphasis from product to process, from finished object to shared framework. Design is an open system and not a closed solution. Compared to the traditional industrial paradigm top-down planning, mass production, and intellectual property constraints Open Design works horizontally, through networks of people who may participate as designers, users, hackers, or curators. As Ciuccarelli (2008) (Ciuccarelli, P. (2008). Design open source:

財産の保護)に対して、オープンデザインは水平的に機能します。ユーザー、デザイナー、ハッカー、キュレーターといった多様な人々がネットワークを介して参加することで成り立っています。Ciuccarelli(2008)が指摘するように、これは「デザイン参加」の活動であり、デジタル文化に根ざした分散型協働を可能にするプラットフォームによって支えられています。

このモデルは「プロシューマー(生産者+消費者)」やメイカームーブメントの台頭とも密接に関係しています。Anderson(2012)は、3Dプリンター、レーザーカッター、CNC機などのデジタルファブリケーション技術が製造の民主化を促し、人々が必要なものを自ら作り、そのプロセスをオンラインで共有できるようになったと述べています。これにより、グローバルに接続されたローカルなクラフト型生産へと移行が進んでいます。

つまり、オープンデザインは技術的現象にとどまらず、文化的・経済的現象でもあります。WilliamsとTapscott(2011)は

Dalla partecipazione alla progettazione in rete. Bologna: Pitagora Editrice.) suggests, it is an activity of “design participation” that originates from and within digital culture, where platforms enable decentralised collaboration and where value is generated not by scarcity, but by openness and interaction. This model is inextricably linked with the rise of the “prosumer” (producer + consumer) and the makers movement. Anderson (2012) (Anderson, C. (2012). Makers: The new industrial revolution. Random House.) highlights how digital fabrication technologies such as 3d printers, laser cutters, and CNC machines

『Wikinomics』の中で、大規模な協働が中央集権的なイノベーションを凌駕し、伝統的なビジネスモデルを再編し、新たな創造のエコシステムを生み出していると述べています。これにより、デザインの主体は企業ではなくコミュニティとなり、知識は公共財として扱われ、デザインは専門家や制度に限定されないものとなります。Bistagnino (2008)によれば、オープンデザインはシステム思考や持続可能なデザインとも結びついています。再利用、モジュール性、適応的解決といった原則は、エコロジカルな責任や社会的価値観と一致し、今日のデザイナーに求められる要素でもあります。

本論文において、オープンデザインは過去の工芸、例えば日本のテキスタイルなどが、どのように再構築・再伝達・再活性化され得るかを探る上で有効なツールです。従来は師弟制度によって継承されてきた技術が、開かれた形での対話や異文化交流を通じて新たな命を得る可能性があるのです。

have democratised manufacturing so people can produce what they need and share their processes online. This represents a transition to a form of local, craft-style production underpinned by global digital connectivity.

Thus, Open Design is not only a technological phenomenon but also a cultural and economic one. In *Wikinomics*, Williams and Tapscott (2011) (Williams, A. D., & Tapscott, D. (2011). *Wikinomics: How mass collaboration changes everything*. Atlantic Books Ltd.) describe how mass collaboration is replacing centralised innovation, upending traditional business models, and creating new ecosystems of creativity. Applied to design, communities

rather than corporations may be the primary drivers of innovation, knowledge as a common good, and design, not solely the domain of experts or institutions.

The idea of open design has much resonance outside the virtual space. As Bistagnino (2008) (Bistagnino, L., Marino, G. I. A. N., & Virano, A. (2008). *Il guscio esterno visto dall'interno / The outside shell seen from the inside.*) points out, it also addresses systemic thinking and sustainable design. Open Design enables reuse, modularity, and adaptive solutions—principles shared with ecological responsibility and social values that are now being demanded of designers. Used in the context

of this thesis, open design is a valuable tool for investigating how past crafts whether Japanese fabrics, say might perhaps be remade, relayed, or rekindled. Where they had been traditionally practised through master-apprentice transmission, they might find new life from open forms constructed from openness, interaction, and intercultural transfer.





## 4.2 Applications in the Textile Sector

### テキスタイル分野における応用

The textile sector is imagined as a kingdom of tradition and hand skills. However, fashion has become an increasingly fertile ground for open design experimentation and new digital devices. This is not only because the industry's origins are found in collective traditions, such as weaving guilds and communal dyeing houses, but also because textiles simply lend themselves to modularity, iteration, and customisation. Patterns can be made public, methods taught, and material procured communally, offering a favourable condition for open experimentation. Among the driving factors behind this shift has been the growing accessibility of digital fabrication and internet

テキスタイル分野は、伝統と手仕事の王国として捉えられてきました。しかし、ファッションは近年、オープンデザインの実験と新たなデジタル技術の活用において、ますます豊かな土壌となっています。これは、織物ギルドや共同染色場といった集団的伝統にその起源があるだけでなく、テキスタイルがモジュール化、反復、カスタマイズに適しているためでもあります。パターンは公開可能であり、技法は教えることができ、素材は共同で調達することが可能なため、オープンな実験環境が整っているのです。

この変化を促進している要因のひとつが、デジタルファブリケーション技術とインターネットコミュニティの普及です。

『Open Design Now』では、「分散型の創造性」が語られており、デザインと制作がもはや地理的制約や階層構造に縛られず、ネットワークの中で行われていることが

communities.  
'Open Design  
Now' talked about  
"distributed creativity,"  
where design and  
making are no longer  
bound to geography  
or hierarchy but occur  
in networks. Some  
examples of open  
textile projects are  
platforms like:

強調されています。オープン  
テキスタイルの実例として、  
以下のようなプラットフォー  
ムが挙げられます：

## OpenKnit



OpenKnit, an open-source project developed by Gerard Rubio, who has created a CNC knitting machine that can be made with inexpensive components and a 3d printer. The entire project is documented online, with files that can be downloaded for free to build the machine and associated software (Knitic) to democratise clothing production. The user can download designs, change yarn settings, draw a digital pattern and produce an item of clothing directly, reducing the distance between design and realisation. This project transforms the user into a "prosumer" (producer + consumer), promoting sustainability through on-demand production

「OpenKnit」は、Gerard Rubio によって開発されたオープンソースのプロジェクトであり、安価な部品と3Dプリンターを用いて自作可能なCNC編み機を提供しています。プロジェクト全体はオンラインで公開されており、機械の組み立てに必要な設計ファイルや関連ソフトウェア (Knitic) はすべて無償でダウンロード可能です。ユーザーは、デザインのダウンロード、糸の設定変更、デジタルパターンの作成、そして衣類の直接制作まで行うことができ、デザインから製品化までの距離を大幅に縮めることができます。このプロジェクトは、ユーザーを「プロシューマー (生産者 + 消費者)」へと変え、オンデマンド生産による持続可能性を促進し、生産サイクルのローカル化を可能にします。すべてのファイルは「クリエイティブ・コモンズ 表示-継承ライセンス (CC BY-SA)」のもとで公開されており、誰でも自由に利用・改変・共有することができます。



and localising the production cycle. All files are distributed under the Creative Commons Attribution-ShareAlike license.

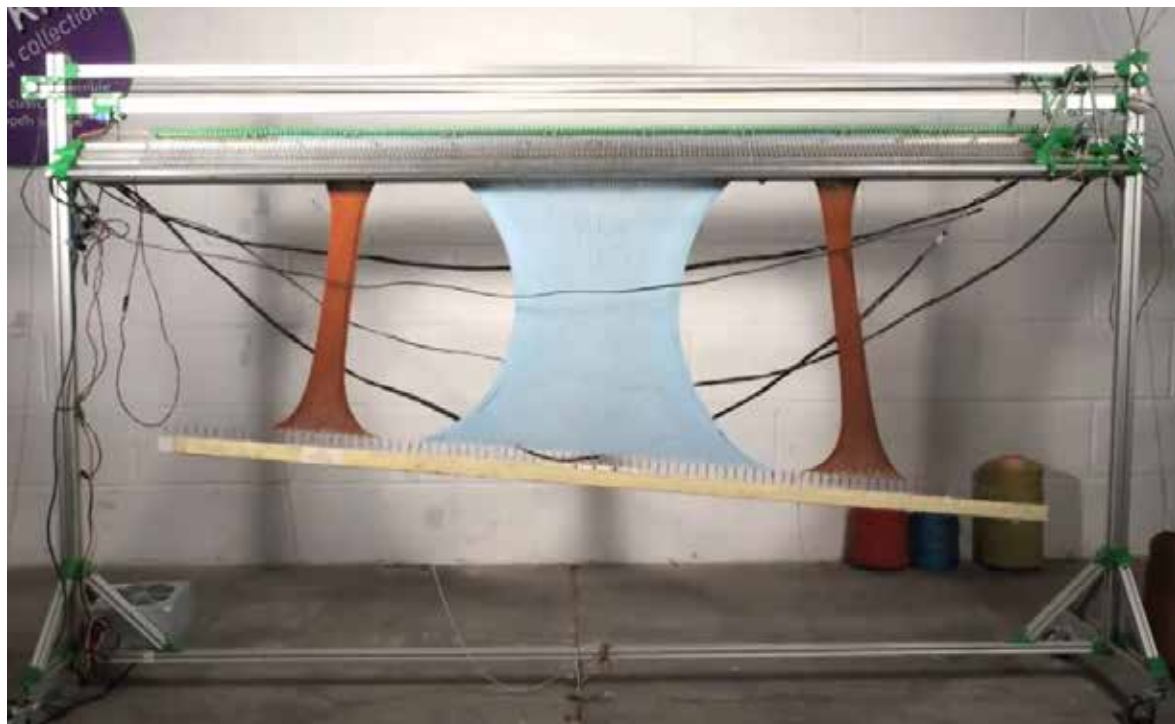


Image 70: Machine working and creating a jumper, OpenKnit Vimeo channel  
画像70: セーターを編む作業中の編み機、OpenKnit Vimeoチャンネルより



Image 71: TC2 Loom weaving machine, Digital Weaving Norway website || Image 72: Texture of the fabrics produced, Digital Weaving Norway website

画像71: TC2織機、Digital Weaving Norway公式ウェブサイトより || 画像72: 作成された織物の質感、Digital Weaving Norway公式ウェブサイトより

## Digital Weaving Norway

Digital Weaving Norway has created the TC2 Loom, which is not completely open-source. The TC2 Loom is a numerical control digital weave that allows textile artists to create complex patterns with open software and peer-to-peer sharing. It has an active community of textile artists who share code and practices.

Digital Weaving Norway は「TC2 Loom (TC2織機)」を開発しました。この織機は完全なオープンソースではありませんが、数値制御によるデジタル織機であり、テキスタイルアーティストがオープンソフトウェアとピア・トゥ・ピアでの共有を通じて複雑なパターンを制作することを可能にしています。このプロジェクトには、コードや技法を共有する活発なテキスタイルアーティストのコミュニティが存在しており、協働と学びの場となっています。



Image 73: TC2 Loom weaving machine, Digital Weaving Norway website  
画像73: TC2織機, Digital Weaving Norway公式ウェブサイトより

## FabTextiles



FabTextiles is a Fab Lab Barcelona (IAAC) division, created to explore the intersection between traditional textile craftsmanship, bio-materials, and digital manufacturing. They develop projects that combine laser cutting, CNC embroidery, conductive textiles, and 3d printing on fabric, with an open source approach. In this project, they published online guides, tutorials, CAD files and research results (e.g. on biodegradable materials or modular patterns), encouraging reuse and reinterpretation by other designers and realising key projects such as Digital Fashion, Bioplastic Lab, and Textile Scaffold that have all been shared online to build a shared textile language

FabTextiles は、バルセロナの Fab Lab (IAAC) の一部門として設立され、伝統的なテキスタイル工芸、バイオマテリアル、デジタル製造の交差点を探究することを目的としています。このチームは、レーザーカット、CNC刺繍、導電性テキスタイル、布への3Dプリントなどを組み合わせたプロジェクトを、オープンソースのアプローチで展開しています。

このプロジェクトでは、オンラインでガイド、チュートリアル、CADファイル、研究成果(たとえば生分解性素材やモジュールパターンに関するもの)を公開し、他のデザイナーによる再利用や再解釈を促進しています。代表的なプロジェクトには「Digital Fashion」「Bioplastic Lab」「Textile Scaffold」などがあり、すべてがオンライン上で共有され、テクノロジーとクラフトマンシップの間に共通のテキスタイル言語を築いています。

この取り組みは、世界中のユ





between technology and craftsmanship. This project is part of the global FabLab network, where users worldwide can access tools and documentation.

ーザーがツールやドキュメントにアクセスできるグローバルなFabLabネットワークの一部でもあります。



Image 76: Project realized in the lab, FabTextiles website, Barcelona || Image 77: Project realized in the lab, FabTextiles website, Barcelona  
 画像76: FabTextiles公式ウェブサイト掲載、バルセロナのラボで制作されたプロジェクト || 画像77: FabTextiles公式ウェブサイト掲載、バルセロナのラボで制作されたプロジェクト



## Re:Textile



Re: Textile is a Swedish research project promoting open design for textile circularity. Use shareable design templates for repairable, rebuildable or time-modifiable clothing.

Re:Textile は、スウェーデン発のリサーチプロジェクトであり、テキスタイルの循環型デザインを推進するためにオープンデザインを活用しています。このプロジェクトでは、修理可能・再構築可能・時間経過に応じて変化させられる衣服のための共有可能なデザインテンプレートを用いています。



Image 78: Project realized in the lab, RE:Textile website, Sweden || Image 79: Project realized in the lab, RE:Textile website, Sweden  
画像78: RE:Textile公式ウェブサイト掲載、スウェーデンのラボで制作されたプロジェクト || 画像79: RE:Textile公式ウェブサイト掲載、スウェーデンのラボで制作されたプロジェクト



Image 80: Project realized in the lab, RE:Textile website, Sweden || Image 81: Project realized in the lab, RE:Textile website, Sweden  
 画像80: RE:Textile公式ウェブサイト掲載、スウェーデンのラボで制作されたプロジェクト || 画像81: RE:Textile公式ウェブサイト掲載、スウェーデンのラボで制作されたプロジェクト

## WeMake



WeMake in Milan has created a lab called OpenWear. A digital manufacturing laboratory launched the OpenWear project, which is dedicated to open source and sustainable fashion. Proposes the creation of patterns for customisable dresses, issued with an open license, and involves small local artisans.

ミラノにある WeMake は、「OpenWear」というラボを立ち上げました。このデジタル製造ラボは、オープンソースと持続可能なファッションに特化した OpenWear プロジェクトを展開しています。このプロジェクトでは、カスタマイズ可能な衣服の型紙をオープンライセンスで提供することを提案しており、地域の小規模な職人たちを巻き込みながら活動しています。







Furthermore, open design's sustainability potential is relevant to the fashion sector. As Anderson (2012) and Bistagnino (2008) in 'Il guscio esterno visto dall'interno / The outside shell seen from the inside' point out, decentralised production models can reduce waste, enable the use of recycled or local materials, and offer alternatives to fast fashion's unsustainable model. By collaborating openly, designers can prototype with others, extend the life of clothing through repair and remix, and document the process to enable further evolution. As shown in those projects, Open Design is a key element for new opportunities and ideas that can

さらに、オープンデザインが持つ持続可能性の可能性は、ファッション分野においても非常に重要です。Anderson(2012)および Bistagnino(2008/『Il guscio esterno visto dall'interno』)が指摘しているように、分散型の生産モデルは廃棄物の削減、リサイクル素材や地域素材の活用、そしてファストファッションの非持続的なモデルに対する代替手段を提供します。

オープンな協働を通じて、デザイナーは他者とプロトタイプを開発したり、衣服の修理やリミックスによって寿命を延ばしたり、プロセスを文書化してさらなる進化を可能にすることができます。

これまで紹介したプロジェクトが示すように、オープンデザインは文化的レベルで新たな機会やアイデアを生み出す鍵となります。オープン・テキスタイル・デザインは、伝統技術の継承と再解釈も促進します。チュートリアル、オー

interact with a cultural level. Open Textile Design also facilitates the transmission and reinterpretation of traditional skills. Craft knowledge can travel to new audiences and endure in hybridised forms when it is revealed through tutorials, open archives, or shared documentation. Applying open design in the textile sector can be an excellent opportunity to develop new projects and ideas that can be preserved and enriched. However, it will be shown more in the next chapter.

オープンアーカイブ、共有ドキュメントを通じてクラフトの知識は新たな層へと届き、ハイブリッドな形で存続することが可能です。

テキスタイル分野にオープンデザインを応用することは、保存と発展の両立を目指した新たなプロジェクトやアイデアを育てる優れた機会となります。この点については、次章でさらに詳しく論じていきます。

## 4.3 The Value of Shared Knowledge in Craft Practices

### 工芸における知識共有の価値

Open Design is a tool and a method that can be used and applied to arts and crafts. The application of this method is to be made with respect and with the awareness of interacting with people who are working with their hands and experience. Has been mentioned in the previous chapter that the artisans are now using new digital tools to create new patterns and new products, and this is the key element for a project. The difference between crafts and the digital world of open design is a contrast, but it will be possible to create new possibilities from this. Open Design can be the bridge allowing artisans to share their knowledge with a conscious selection

オープンデザインは、工芸に適用可能な方法論およびツールです。この方法を用いる際には、職人たちの手仕事や経験に敬意を持って接することが前提となります。前章で述べたように、職人たちはすでにデジタルツールを使い、新たな文様や製品を生み出しています。

クラフトとデジタルオープンデザインの世界は対照的に見えるかもしれませんが、そこには新しい可能性が秘められています。オープンデザインは、職人たちが「何を」「どのように」共有するかを主体的に選び、知識を公開できる架け橋となります。

この意図的な開放性は、対話、伝統との継続性、新たな協働の機会を生み出します。クリエイティブ・コモンズのようないくつかのライセンス制度は、知識を意図的に共有したい人々にとって有効な選択肢です。

このようなオープンアクセスは、日本国内外で新たな発

of what they want to share and how. People will be able to learn the techniques and be more interested in creating new projects with the help of those artisans. This intentional openness can create dialogue between people, continuity with tradition, and new collaboration to create more tools and products. Creative Commons is relevant for those who want to share knowledge with consciousness. These licences are flexible and can be shared, which people like to make open to others in a specific way. Open access is important for other people in Japan and worldwide because it will create new ideas and opportunities, and allow them to ask

想やプロジェクトを促進し、質問や学びのきっかけを生み出します。『Open Design Now』にも示されている通り、オープンデザインはデジタルネイティブだけでなく、工芸の担い手にとっても有効な方法論です。

たとえば、藍染めは持続可能なファッションのための新たな資源となり得ます。技術のすべてを共有する必要はありませんが、学びたい人と作りたい人との間に新たな接点を生み出すことは可能です。

重要なのは、職人の知識は文化と密接に結びついており、文脈を無視してはならないという点です。意識的な方法論をもって新たな絆を築くことで、日本国内外の人々と職人の間に豊かな交流と創造が生まれるのです。



for help and be more curious. In this way, every idea can evolve. In 'Open design now', it is clear that the mechanism of Open Design is not only for digital natives but also for those in the craft field because it is the key method. Make this accessible and remakable at home with what people have and can afford in this way, a designer from abroad, once he understands the Japanese artisan's culture, can create a project with their new techniques and ask for the help of a Japanese craftsman. A broader audience is also significant because it gives a new vision of the value of the work of those people. It will be a resource for education, innovation and reiteration. The dialogue will be the core of sharing knowledge, so it will help to learn how to convey the value of the work. For example, the indigo dying can be a new resource for sustainable fashion and

reuse, with learning and practising this old and precious technique. The Open Design method will not be mandatory for sharing all knowledge. However, it will create connections between people who would like to learn more or create new and innovative things that can be helpful in both ways. The sharing will not be without context because it is essential to remember that artisans' knowledge is profound and linked to the culture, as said in the previous chapters, it is necessary to be respectful. Creating new bonds with a conscious methodology can link artisans and people in Japan and worldwide.



# 5. 日本のテキスタイル技法

Battilani Isabella || Supervisor Professor Fabrizio Valpreda || Assistant supervisor: Fumi Yamamoto || Co-supervisor: Fabiana Ielacqua Thesis Open Design || A.A. 2024-2025 || Master Program: Systemic Design



## 5. Japanese Techniques in Textile Crafts

### 5.1 Introduction to Traditional Methods 伝統技法への導入

Textile craft in Japan, as mentioned in Chapter 3, especially in Chapters 3.1 and 3.2, is deeply ingrained in the country's cultural and philosophical heritage. It's not only practical methods of production but also a form of knowledge and spiritual, ritual practices that connect man with

time, nature, and material. Each gesture carries centuries of experience and symbolism. Textile craft has different varieties depending on the purpose and the materials, as shown in chapter 3.2, where the sophisticated technique of Nishijin-ori was explained. Another unique technique is Yuzen, a

第3章、特に第3.1節および3.2節で述べたように、日本におけるテキスタイル工芸は、文化のおよび哲学的な遺産に深く根ざしています。それは単なる実用的な生産技術にとどまらず、人間と時間、自然、そして素材を結びつける知識と精神的・儀礼的な実践の一形態です。あらゆる所作には、何世紀にもわたる経験と象徴性が込められています。

テキスタイル工芸は、その目的や使用される素材によって多様性があります。第3.2節で紹介したように、

西陣織のような高度な技術もあれば、他にも「友禅」のような独特な技法も存在します。友禅は江戸時代に京都で発展した手描き染色法で、非常に複雑な模様や文様を手作業で描くため、高い精度が求められます。職人は「糊(のり)」と呼ばれる防染ペーストを使用することで、色や細部の表現を細かく調整し、四季や自然の情景などを描き出します。

「絣(かすり)」は、織る前に糸を防染する技法で、柔らかなぼかし模様を持つ幾



hand-dyeing method developed in Kyoto in the Edo period. It requires a lot of precision because the motives and patterns, which are deeply complicated, are made by hand. The use of resist paste called nori helped the craftsman control colour and detail, as they were often drawing nature themes or seasonal changes.

Kasuri is a dyeing technique that requires resistance-dyeing the yarn before weaving to produce a gently fuzzy geometric or figurative pattern. It occurs more often in places such as Kurume and Okinawa and is highly valued for its rhythmic complexity and material simplicity. Techniques such as Tsutsugaki and Katazome utilise rice

何学的または具象的なパターンが生まれます。久留米や沖縄などでよく見られ、そのリズムカルな構造と素材の素朴さから高く評価されています。

「筒描き」や「型染め」などの技法では、染色前に糊や型紙を使って模様を施します。これらは作業着や藍染め布に使われることが多く、農村部に根ざした技術ですが、日本のテキスタイル文化においては欠かせない存在です。

こうした技法はそれぞれ、地域的背景、洗練度、用途、文化的意味などに違いがありますが、共通するのは「ゆっくりとした、意図的な、職人の哲学に導かれた」プロセスであるという点です。素材と工程、そしてその裏にある文化的な物語への深い配慮が求められます。

これらの中で、「絞り染め (Shibori)」は特に再現性が高く、アクセシビリティと応用可能性に優れた技法です。たとえば、「鹿の子絞り (かのこしぼり)」は非常に緻密で長い修練が必要な技法である一方、「板締め絞り」は比較的簡単で、初心者でも多様な模様を生み出すことが可能です。このような理由から、本



Image 86: Craftsman working at ANDO company, Isabella Battilani Archive, Kyôto || Image 87: Natural indigo dyeing at the Historical Museum  
"Ai-no-Yakata," Isabella Battilani Archive, Aizumi,  
画像86: ANDO (安藤) の工房で作業する職人、イザベラ・パッティラーニ・アーカイブ、京都 || 画像87: 藍の館 (歴史資料館) での天然藍染め、イザベラ・パッティラーニ・アーカイブ、徳島・藍住町



paste and stencils to place resist patterns before dyeing. These techniques, prevalent in work clothing and indigo-dyed textiles, are a more rural but no less important arena of Japanese textile culture.

Each process varies in regional origin, sophistication, purpose, and cultural meaning. But those techniques share one thing in common: They are slow, deliberate, and guided by a philosophy of craftsmanship, care for the material, the process, and the cultural story being told.

Among these techniques, Shibori is the one which is more easily replicable and has much potential for accessibility and adaptability. Shibori

論文ではShiboriを主な分析対象として選び、次章で詳しく考察します。

Image 88: Tool used by ANDO company for creating shibori fabrics, Isabella Battilani Archive, Kyōto || Image 89: Craftsman Mr. Tabata's work for Studio Ghibli Museum, Isabella Battilani Archive, Kyōto

画像88: 絞り染めの布を制作するためのANDO社の道具、イザベラ・パッティラーニ・アーカイブ、京都 || 画像89: スタジオジブリ美術館のための作品を手がける職人・田畑さん、イザベラ・パッティラーニ・アーカイブ、京都





comprehends a great variety of techniques such as kanoko shibori which requires a lot practice, time and extraordinary abilities there are others such as Itajime shibori which are more simple to be make by some who has less experience but has also a lot of different patterns and variation in craft field for this reason Shibori has been selected as the primary technique for analysis in thi thesis. It will be explored in the next chapter.



Image 90: Indigo fermented in Kobo Ainoyakata studio, Isabella Battilani Archive, Kyōto || Image 91: Natural indigo dyeing at Kobo Ainoyakata studio Isabella Battilani Archive, Kyōto  
 画像90: 工房藍の館で発酵中の藍、イザベラ・パッティラーニ・アーカイブ、京都 || 画像91: 工房藍の館での天然藍染め、イザベラ・パッティラーニ・アーカイブ、京都

## 5.2 The Case of Shibori 絞り染めの事例

Shibori (絞り) is the Japanese term for a group of hand-resist-dyeing techniques that produce patterns on fabric through folding, binding, twisting, sewing, or pressing the fabric before dyeing. Rather than depositing colour onto fabric, Shibori involves interacting with the fabric in such a manner that the tension and shape of each treatment guide or resist the dye. The product is deliberate and unintentional patterns, which reveal the dynamic relationship between material, hand, and process. Of the many kinds of Shibori, the Kyō-Kanoko Shibori (京鹿の子絞り) art of Kyoto is the most intricate and esteemed. With its delicate dot patterns made by

絞り (Shibori) とは、布を染める前に折る、縛る、ねじる、縫う、または押しつぶすといった操作を施し、防染効果によって模様を生み出す、日本の伝統的な手染め技法の総称です。色を布の表面に直接付着させるのではなく、布に対する張力や形状の変化によって染料の浸透を制限または誘導し、模様を形成します。これにより、意図的でありながら偶発的でもあるパターンが生まれ、素材・手・プロセスの間にある動的な関係が可視化されます。

数ある絞り技法の中でも、京都の「京鹿の子絞り (Kyō-Kanoko Shibori)」は、最も複雑かつ高く評価されている技法の一つです。極細の絹糸で微細な布を一つひとつ手で結び、精緻な点模様を生み出すこの技法には、長年の修行と集中力が必要です。「京鹿の子絞り」の芸術では、1着の着物のために数万回もの結びが行われ、完成までに1年かかることもあります。このような制作過程は、テキスタイルと彫刻、表面と奥



Image 92: Fabric piece created with shibori technique at Kyōto Bikyō company, Isabella Battilani Archive, Kyōto  
画像92: 京都美京(企業)で制作された絞り染めの布、イザベラ・バットイラーニ・アーカイブ、京都





hand-tying infinitesimal amounts of fabric with thin silk yarns, the labour involves years of apprenticeship and focused effort. The Art of Kyō-Kanoko Shibori states that a single kimono can be bound tens of thousands of times and take a year to complete. This technique dissolves the distinction between textile and sculpture, surface and depth. However, Shibori goes no further than this radical complexity. Most sub-techniques involve folding and pressing fabric, with much visual potential and a lesser technical challenge. They are:  
Itajime Shibori (板締め絞り): material folded origami-style and pressed between two pieces of wood before dyeing, producing

行きの境界を曖昧にし、工芸の枠を超えた存在となっています。

とはいえ、Shiboriにはこのような高度な技法だけでなく、より簡易な折りや圧縮によって制作可能なサブテクニックも数多く存在し、視覚的に豊かな結果をもたらします。以下に代表的な技法を紹介します：

板締め絞り (Itajime Shibori) : 布を折り紙のように折りたたみ、2枚の木板で挟んで染色することで、左右対称で幾何学的な模様を生み出します。

嵐絞り (Arashi Shibori) : 布を棒にきつく巻き付けて斜めにしわを寄せ、雨のような筋状の模様を作る技法。

蜘蛛絞り (Kumo Shibori) : 布を放射状に折りたたみ、強く糸で縛ることで蜘蛛の巣のような円形模様を作ります。

巻上げ・折縫い

(Makiage・Ori-nui) : 布を折ったり縫ったりして、染料の浸透を局所的に制限する

symmetrical, regularly geometric patterns.

Arashi Shibori (嵐絞り): material tightly wrapped around a pole and crumpled into diagonal rain-like ridges.

Kumo Shibori (蜘蛛絞り): material folded radially and bound by strings with high tension to create spiderweb-like circles.

Makiage and Ori-nui: folding and sewing to create enclosed resistance areas.

These methods are well suited to experimentation today because they balance control and opportunity. The artisan or designer can decide how the fabric is folded or wrapped. However,

技法。

これらの技法は、今日の制作環境においても非常に実験的かつ柔軟に活用することが可能です。それは、制作者自身がどのように布を折るか、巻くかを決められる一方で、染料の流動や折りの張力、繊維の吸収性といった偶発的要素にも影響を受けるからです。

Shiboriは、意図と偶然の対話であり、解釈と反復の余地を持つオープンデザインのプロセスと共鳴します。本論文では、特に「折り」に基づくShiboriの技法に着目し、それを文化遺産的な工芸技法としてだけでなく、「透明性があり、扱いやすいデザインツール」としても再評価し、オープンデザインの実践例として位置づけます。





the resulting look also involves the movement of dye, the tensions in the folds, and the fibre absorbency. Shibori is thus also a dialogue between intention and chance, such as open design processes with space for interpretation and iteration. Fold-based Shibori methods within this thesis's scope are analysed as cultural heritage handicrafts and re-examined as transparent and easy-to-use design tools, thus qualified as open design practices.





Image 96: Fabric piece created with Shibori technique at ANDO company shop, Isabella Battilani Archive, Kyōto  
 画像96: ANDO社の店舗で制作された絞り染めの布、イザベラ・パッティラーニ・アーカイブ、京都

## 5.3 Reflections on preserving and innovating through Open Design オープンデザインを通じた保存と 革新への考察

Craft cannot be separated from the context in which it is realised because it results from the heritage, the environment and symbolic conditions, such as religion. Geography, climate, social organisations, and belief systems shape artisanal knowledge's gestures, tools, and values. As mentioned in Chapter 3, Kyoto is the heart of Japanese craftsmanship. For instance, the large amount of water coming from the rivers that flow in the city was ideal for dyeing, and talking about the heritage, its background as an imperial capital produced a market for elegance, precision and aesthetics.

工芸は、それが生まれる文脈と切り離して語ることはできません。工芸とは、遺産、環境、そして宗教のような象徴的条件の中で形成されるものであり、地理、気候、社会的な組織、信仰体系が、職人の所作・道具・価値観を規定しています。

第3章で述べたように、京都は日本のクラフトマンシップの中心地です。たとえば、街を流れる豊富な水は染色に最適であり、また、かつて帝都であった歴史的背景は、美しさ・精密さ・美学に価値を置く文化を育みました。このように、工芸を理解することは、それを支える文化的・物理的な「システム」を理解することに他なりません。

さらに、第2章と第3章で触れた通り、日本における工芸を理解するには、「繰り返しを敬う心」「不完全さを受け入れる姿勢」「沈黙の中の気づき」など、制作行為に流れる精神的・哲学的な思想を知ることも必要です。クラフ

Summarising this passage to comprehend craft is to comprehend this system. Summarising this passage, as mentioned in chapters 2 and 3, in Japan to comprehend craft, it is also important to understand the spiritual and philosophical currents that run through making: the honouring of repetition, the accepting of imperfection, the existence of silence. Craftsmanship is not just a process of making. However, a way of existing in the world demands time, attention, humility and, most importantly, bodily presence and direct sensory engagement with materials. Employing traditional techniques like Shibori

トマンシップとは、単なる「ものづくり」のプロセスではなく、「生き方」であり、時間、集中、謙虚さ、そして何よりも「身体的な存在」と「素材との直接的な感覚的関与」が求められます。

Shibori のような伝統技法を使ってみると、「折る」「縛る」「染める」といった行為が、手順ではなく「感覚の行為」であることがわかります。手は、布がどこまで抵抗し、どこで染料を受け入れるのかを学び、それを何度も繰り返すことで直感的に理解できるようになります。この直感は文章や写真では完全に伝えることができず、「触れる」「リズム」「試行錯誤」によって体得されます。こうして、工芸は自然との再接続を可能にするデザインの手段となるのです。

こうした深い知識体系の中で、オープンデザインは単なる「デジタルの近道」ではなく、「知識を深さを損なわずに共有するための戦略」として



Image 97: Student work from the Kyōto Institute of Technology: dyeing a pair of jeans with Shibori technique, exhibited at the Kyōto Museum of Crafts and Design, Isabella Battilani Archive, Kyōto  
画像97: 京都工芸繊維大学の学生による絞り染めジーンズの作品、京都伝統産業ミュージアムに展示、イザベラ・バットィラーニ・アーカイブ、京都





reveals that folding, tying, and dyeing are not procedural steps but acts of sensation. More precisely, the hands learn to know how fabric resists or yields, how colour flows or stops, and the action is repeated to the point of becoming intuition. The instinct cannot all be written down or photographed; it requires touch, rhythm, and experimentation and asks to slow down and listen to the material. Craft becomes a way of reconnecting with nature through design. With all this knowledge, Open Design will not be a digital shortcut but a strategy for sharing knowledge that travels freely without destroying its depth. If applied with respect and consciousness, open design can help preserve craft by making it visible and accessible to others. Licenses such as Creative Commons allow fluid, ethical sharing. They allow designers and makers to decide what can be

機能します。敬意と意識をもって実践されるならば、オープンデザインは工芸を可視化し、他者にとってアクセス可能なものとし、その保存と継承に貢献することができます。

クリエイティブ・コモンズのようなライセンス制度は、柔軟かつ倫理的な共有を可能にし、作り手自身が「何を」「どのように」再利用・リミックス・販売可能とするかを選択できます。これにより、オープンデザインは価値を損なうことなく、学び・協働・革新を実現する「力の共有」の仕組みとなります。

オープンデザインの潜在力は、新たな文化的移転の波を乗り越えることにあります。それは、「関係性に基づく」「参加型である」「柔軟に適応可能な」方法です。この方法は、職人自身や時間・身体性の重要性に代わるものではありませんが、それらの価値を補完し、所作・技法・物語の広範な伝達を可能にします。

この考察をもって、本論文の理論的な章を締めくくります。次章では、ここまで述べてきた理念を実践に移すプロジェクトを紹介し、「体験」「制作」「協働」を通して、それを具現化する試みに入っていきます。

Image 98: Student work from the Kyōto Institute of Technology: dyeing a pair of jeans with Shibori technique, exhibited at the Kyōto Museum of Crafts and Design, Isabella Battilani Archive, Kyōto  
画像98: 京都工芸繊維大学の学生による絞り染めジーンズの作品、京都伝統産業ミュージアムに展示、イザベラ・バッティラーニ・アーカイブ、京都



reused, remixed, or resold without losing authorship or control. Therefore, Open Design empowers rather than exploits, and it makes learning, collaboration, and innovation possible without undermining values.

The potential of Open Design is to surf a new wave of cultural transfer: relational, participatory, and adaptive. This method will not substitute for the craftsman or for the demands of time and presence. But it adds these values by making broader dissemination of gestures, techniques, and stories feasible. This reflection concludes the theoretical section of the thesis and takes us into the practical practice that follows: a project which tries to bring these ideas into being through experience, making, and cooperation.



Image 99: Student work from the Kyōto Institute of Technology: dyeing fabric with Shibori technique to create a new modern kimono, exhibited at the Kyōto Museum of Crafts and Design, Isabella Battilani Archive, Kyōto

画像99: 京都工芸繊維大学の学生による、現代的な新しい着物を制作するための絞り染め布の作品、京都伝統産業ミュージアムに展示、イザベラ・バットィラーニ・アーカイブ、京都

## 6. 創造的プロジェクト

Battilani Isabella || Supervisor Professor Fabrizio Valpreda || Assistant supervisor: Fumi Yamamoto || Co-supervisor: Fabiana Ielacqua Thesis Open Design || A.A. 2024-2025 || Master Program: Systemic Design

# 6. The Creative Project

### 6.1 Research and Fieldwork in Japan

#### 日本におけるリサーチとフィールドワーク

The research phase was a deep learning about Japanese culture, and it was through a direct experience in Japan that it was easier to go deeper into the heritage and the tradition. The six-month period in Japan was a good opportunity to participate in the workshop, observe the process, and speak with artisans open to discussing their work and life.

Visiting museums such as the Kyoto Museum of Crafts and Design and the Kyoto Shibori Museum offered many opportunities to learn, talk, and buy books such as the Art of Shibori. An immersive observation of the culture was a precious experience for learning and trying to be more focused. The base was the city of Kyoto, the capital

リサーチの段階では、日本文化について深く学ぶことができました。実際に日本に滞在し、直接的な体験を通して文化遺産や伝統により深く入り込むことができました。6か月にわたる日本での滞在期間は、ワークショップへの参加、制作プロセスの観察、そして自らの仕事や人生について語ってくれる職人たちとの対話など、貴重な機会に満ちていました。

京都伝統産業ミュージアムや京都絞り工芸館などの博物館を訪問することで、学

び・対話・そして『絞りの美(The Art of Shibori)』といった書籍の入手など、さまざまな経験が得られました。文化への没入的な観察は、より集中して学びを深めるための非常に貴重な体験でした。

拠点は日本の工芸と芸術の都・京都であり、Shibori が生まれ育った場所でもあります。日本滞在中には、徳島県藍住町にある「藍の館(藍住町歴史館)」のワークショップにも参加する機会があり、そこで藍の葉を育て、布団の中で発酵させる

city of arts and crafts in Japan, where Shibori was born and raised. During this experience in Japan, there was the opportunity to participate in a workshop at the Aizumicho Historical Museum 'Ai-no-Yakata' in Aizumi which is in Tokushima prefecture and then learn how to make Shibori with traditional Indigo dyeing from the place where indigo leaves are cultivated and fermented inside a futon. Another important opportunity was to talk and visit companies and Shibori studios such as Bunzaburo, Tabata Shibori, Kyoto Shibori Bikyo, Kobo Aino-yakata and Tabata Shibori. Artisans openly shared their process, history, tools,

という伝統的な藍染めの方法を用いた絞り染めを学びました。

また、文三郎 (Bunzaburo)、田畑絞り (Tabata Shibori)、京都絞美京 (Kyoto Shibori Bikyo)、藍の館 (Kobo Aino-yakata) といった工房や企業を訪問し、職人たちから直接、制作プロセス、歴史、道具、技術などを丁寧に共有していただきました。インタビュー、実践的な体験、綿密な観察を通じて、布を染める方法や、それらの知識がどのように保存され、受け継がれ、そして革新されてきたのかを理解することができました。

このリサーチの中で特に興味深かったのは、「暗黙知 (Tacit Knowledge)」の次元です。つまり、動作、沈黙、反復といった非言語的な要素を通して、どれほどの知識が伝えられているかという点です。「学ぶ」ということは、見ること、そして感覚的な視点と体験を通して、同じ動作を繰り返しながら習得することなのです。

デザイナーとして、この経験は「つくりながら学ぶ」という哲学と教育方法に深くつな





and techniques. The important element is that through interviews, hands-on sessions, and careful observation, it was possible to understand how to dye the fabric and how the knowledge has been preserved, handed down and innovated. An interesting element of this research is the tacit dimension of knowledge, which refers to how much knowledge is communicated through gestures, silence, and repetition. Learning means watching and trying to make everything through the repetition of the gesture with a sensorial perspective and experience. As a designer, this was a deep connection between the philosophy and the educational

がるものでした。偉大な芸術家・デザイナーであるブルーノ・ムナリの言葉を引用すれば、「聞けば忘れる、見れば覚える、やれば理解する」という中国の諺(しばしば孔子に帰される)があります。

次章では、職人たちとの出会いやインタビューに焦点を当てていきます。これらの対話は非常に濃密で意味深く、本プロジェクトにおいて「創造者」「聞き手」「観察者」としての姿勢を確立するための感情的・文化的な基盤を与えてくれました。

method of learning by doing. Quoting Bruno Munari, a great artist and designer, "If I listen, forget if I see, remember if I do understand" is also a Chinese proverb often associated with Confucius. The next chapter will focus on talking about the artisans and the interviews that were done during the meeting, which were very meaningful and intense and provided the emotional and cultural mindset for the project challenge of becoming a creator, listener, and observer.



Image 102: Preparing the fabric for the printing process by transferring color from a printed paper, Kyōto Institute of Technology textile lab, Isabella Battilani Archive, Kyōto

画像102: 印刷された紙から色を転写することで、プリント工程のための布を準備する様子。京都工芸繊維大学テキスタイルラボにて。イザベラ・バットィラーニ・アーカイブ、京都。



## 6.2 Interviews with Artisans and Designers 職人およびデザイナーへのインタ ビュー

Kyoto, as the city of arts and crafts, has a lot of family-run businesses that produce different kinds of crafts. Visiting five different companies was a relevant experience for this project, and conducting interviews was a key element for learning and understanding some critical elements about their job and needs. These companies were dealing with Shibori in practice.

The interviews were organised by phone with the collaboration of Professor Fumi Yamamoto, and documents were sent to let the artisans understand the key elements of the project and purpose. A questionnaire was used to guide the interview

京都は「工芸のまち」として知られており、さまざまな種類の工芸品を製作する家族経営の工房が数多く存在します。本プロジェクトにおいて、5つの異なる工房を訪問したことは非常に重要な経験であり、インタビューを実施することは、職人たちの仕事やニーズに関する重要な要素を学び、理解するための鍵となりました。これらの工房はいずれも、実践的に絞り染めを扱っているところでした。

インタビューは、山本史教授の協力のもと、電話での連絡を通じて調整され、プロジェクトの目的や主旨を理解してもらうための資料も事前に送付されました。インタビューでは、日本語に翻訳された質問票を用いて、技術的なプロセス、社会的・文化的な行動、そして工房における関係性や役割について質問を行いました。

インタビューの様子は映像として記録され、後に見返すこ

and was translated into Japanese. This questionnaire was created to ask about the technical process, their social and cultural behaviour, and the relations and roles in each business. Making videos about the interviews and rewatching them helped to understand more about their interest and emotions during the interview. It offered a picture of the contemporary craft, including virtues, weaknesses, interests, and possibilities for the future.

Every artisan has his vision about his job, but all were worried about the future, and all their research was focused on finding new opportunities for the long-term survival of

the craft. In particular, the loss of active artisans and, more importantly, the lack of interest among younger generations were concerns.

とで、職人たちの関心や感情をより深く理解する助けとなりました。これにより、現代における工芸の姿——その美德、課題、関心、そして将来の可能性——が浮かび上がってきました。

それぞれの職人は、自身の仕事に対して独自のビジョンを持っていましたが、共通して未来に対する不安を抱えており、工芸の長期的な存続のために新たな機会を模索していることが明らかになりました。特に、現役の職人の減少、そして何より若い世代の関心の薄れが深刻な懸念事項として挙げられていました。

# Bunzaburo



company 株式会社

Bunzaburo is a family business in Kyoto with a long legacy in the shibori tradition, renowned for its bold reinterpretation of pattern and substance. Specialising in creating accessories and apparel, the business does its best with its innovative application of colour and form. When describing the company's visit, Mr. Kazuka Katayama discussed how the business seeks to make Shibori accessible to today's generations, especially the younger generation. Their work epitomises harmony between heritage and experimentation, presenting a model for how ancient methods can change without losing their essence. The company uses the Shibori techniques to create modern bags and clothing, combining tradition and new designs, which is the primary research of Mr. Kazuka Katayama. During the interview, it was clear that the family works together to create a new design

文三郎 (Bunzaburo) は、京都にある家族経営の企業であり、長い伝統を持つ絞り染めの技法を受け継ぎながら、模様や素材の大胆な再解釈によって広く知られています。アクセサリーや衣服の制作を専門とし、色彩と形の革新的な応用により、現代的な感覚を取り入れた工芸を展開しています。

会社訪問の際、片山和加 (Kazuka Katayama) 氏は、現代の特に若い世代に対して、Shibori をより身近なものにしようとする企業の取り組みについて語ってくれました。同社の活動は、伝統と実験の調和を体現しており、古来の技法が本質を失わずに進化する可能性を示すモデルとなっています。

文三郎では、Shibori の技術を用いて、現代的なバッグや衣服を製作しており、伝統と新しいデザインを融合させたものづくりを実践しています。これは片山氏の主要な研究テーマでもあります。インタビュー中、家族が協力して新しいデザインを生み出し、次世代の関心を引くための努力をしていることが明らかになりました。

特に重要な点として、片山氏が強調してい





for attracting new generations. Another key element was that the secret for Mr. Kazuka Katayama was communication, because maybe people did not know what Shibori was and how it was done. They start using come ads and photo campaigns to let people know more about Shibori. So the key points that they said were:

- The artisans are constantly decreasing
- New generations are not interested in traditional products
- Creation of new products for the younger generations
- Searching for new ways to let people know about the company

たのは「コミュニケーションの重要性」でした。多くの人々は Shibori という言葉やその技法自体を知らないかもしれず、まずは知ってもらうことが必要だと語っていました。そのため、広告や写真キャンペーンなどを通して、Shibori を広く発信する取り組みを始めたそうです。

彼らのインタビューから示された主なポイントは以下の通りです：

- 職人の数が年々減少している
- 若い世代が伝統工芸品に関心を持っていない
- 若者向けの新しい製品の開発が必要
- 企業の存在と魅力を知ってもらうための新たな手段を模索している

# Kyōto Shibori Bikyō



company 株式会社

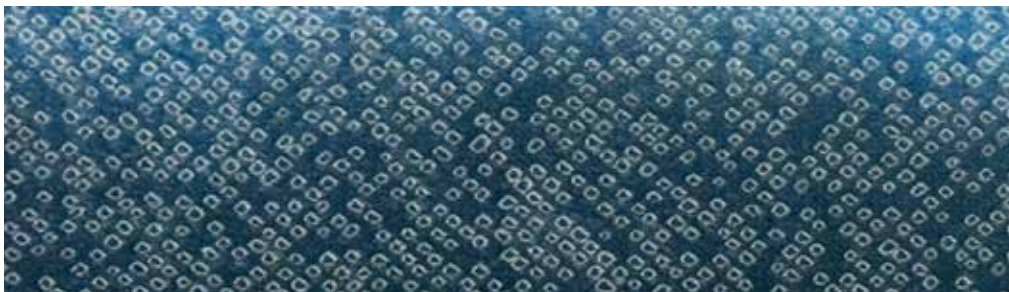
Kyoto Shibori Bikyo is a family-run company that combines skill and imagination to craft shibori fabrics, garments, and accessories. Located in Kyoto, the company constantly tests the boundaries of using Shibori for home decor and artworks. It demonstrates how the method can be transplanted beyond its recognition as an artisan technique for producing traditional wear. Mr. Kiichi Matsuoka, the company president, guided the company's visit, and he answered all the questions, emphasising ongoing Shibori not just through innovation by product but also through overall cultural appeal. The need here is to bring Shibori to another level in fashion and interior installations, such as lamps, frameworks, and other interesting work used in houses and other contexts. They initially use the Shibori technique, reinterpreting it and obtaining the beauty of craftwork with

京都絞美京 (Kyoto Shibori Bikyo) は、京都に拠点を置く家族経営の企業であり、熟練の技と想像力を融合させて、絞り染めの布地、衣服、アクセサリーを制作しています。同社は、Shibori をホームデコレーションやアート作品に応用することで、その可能性の限界に挑戦し続けています。伝統衣装のための工芸技術として認識されてきた Shibori が、それ以外の分野にも展開できることを示す好例です。

会社訪問時には、代表の松岡貴一 (Kiichi Matsuoka) 氏が案内してくださり、インタビューの全ての質問に丁寧に答えてくれました。松岡氏は、Shibori の継続とは単に製品の革新だけでなく、文化的魅力そのものを通じて展開する必要があると強調しました。

彼らが目指しているのは、Shibori をファッションやインテリアの領域へと発展させることです。たとえば、ランプやフレーム、住宅空間やその他の環境で使用される装飾的な作品など、Shibori を異なる文脈で再解釈し、工芸としての美しさを保ちつつ革新を加えています。

製品の紹介中には、着物、ランプ、ドレス、







innovation. They have examples of their work, like kimonos, lamps, dresses, bags, and accessories.

While showing their products, Mr. Kiichi Matsuoka expressed the need to train new generations in the arts and crafts. To summarise the element expressed during the interview:

- The artisans are decreasing
- Learn how to create new products for art and home decoration

バッグ、アクセサリなど、Shibori を活用したさまざまな作品が紹介されました。

松岡氏は、次世代に工芸技術を教えることの重要性についても言及しており、技術の継承と発展が大きな課題であると語っていました。

インタビューから示された主なポイントは以下の通りです：

- 職人の数が減少している
- アートやホームデコレーションのための新しい製品開発を学ぶ必要がある

## Ando

## ANDO

company 株式会社

Located in Kyoto, Ando Co., Ltd. is a family-run business committed to producing Shibori-based bags, fashion, and practical products. This is a renowned company because of its portfolio of products: dresses, bags, and little accessories, and its constant pursuit of international partnerships, such as Sanrio with the Hello Kitty bag. The company actively seeks international collaboration and new consumers, recognising that traditional uses like the kimono are no longer the centre of daily life. In the interview with Chise Takahashi, Hiroshi Tsubokura, and Shinya Takeda, the group spoke about their concern for what the future holds for traditional work in Japan, and the reality that no frameworks exist in formal education to pass on. They also declared a sense of urgency: "Kimonos no longer get worn, and if we do not find new ways to express our art, it will be lost." The interview reflected

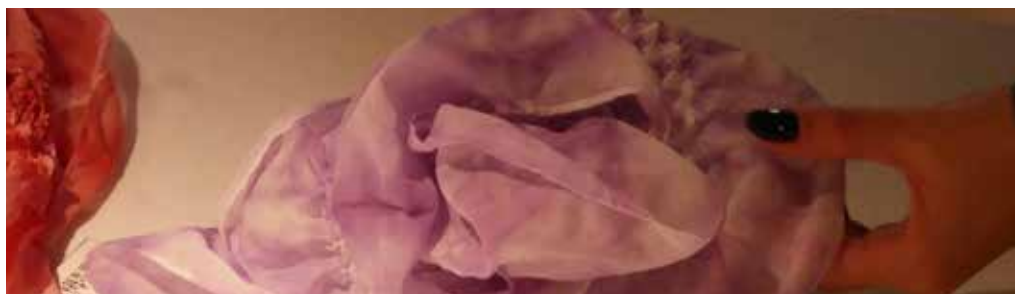
株式会社アンドウ(Ando Co., Ltd.)は、京都に拠点を置く家族経営の企業であり、Shibori を基盤としたバッグやファッションアイテム、実用的な製品の制作に取り組んでいます。同社は、ドレスやバッグ、小物類など多彩な製品ラインナップと、サンリオとの「ハローキティバッグ」のような国際的なコラボレーションでも知られています。

アンドウは、着物のような伝統的な用途が日常生活の中心ではなくなったという認識のもと、積極的に国際的な連携や新たな消費者との接点を追求しています。

インタビューでは、高橋千勢氏、坪倉宏氏、武田真也氏の3名が参加し、日本における伝統工芸の将来に対する懸念、そしてそれを継承するための教育制度が存在しないという現実について率直に語っていただきました。また、次のような危機感も共有されました：

「今や着物はほとんど着られていない。もし私たちが新しい表現方法を見つけなければ、この芸術は失われてしまうだろう。」

このインタビューは、前述の他の企業が





what was said about the previous companies.

They also described how difficult it is to convey their products' value to people without a sense of handcraft, especially in a hurried and thrifty world. None of their weavers had learned Shibori through professional classes. They said there are no professional classes, but through observation, family tradition, or experimentation.

抱えている課題とも共通しており、同様の問題意識が浮き彫りになりました。

また、現在のスピード重視・節約志向の社会では、手仕事の価値を伝えることがいかに困難であるかについても語られました。職人の中には、専門的なクラスで Shibori を学んだ者はおらず、多くは観察、家族の伝統、あるいは独自の試行錯誤を通じて習得してきたとのこと。現在、日本国内において Shibori を本格的に学べる専門的な教育機関や講座は存在していないと語られました。

To summarise, during the interview, some elements

インタビューの中で語られた重要なポイント

# Ando

mentioned are very crucial for the thesis project:

- The artisans are decreasing
- New generations are not interested, but they have to create new products for them
- Some products are not used as often as kimonos
- Searching for new colleagues abroad
- Difficulties in telling the values of their product to the people
- No professional courses that can teach someone those techniques

ントを以下にまとめます:

- 職人の数が減少している
- 若い世代はあまり関心を持っていないが、彼ら向けの新しい製品を作る必要がある
- 着物のような製品は日常的に使われなくなっている
- 海外での新たな協業相手を探している
- 製品の価値を人々に伝えることが難しい
- Shibori の技術を学べる専門的な教育コースが存在しない



Image 109: Hiroshi Tsubokura ANDO company president, Isabella Battilani Archive, Kyōto || Image 110: Studio for creating patterns and projects at ANDO company, Isabella Battilani Archive, Kyōto  
 画像109: ANDO社の代表取締役、坪倉浩さん、イザベラ・バッティラーニ・アーカイブ、京都 || 画像110: ANDO社の図案・企画制作スタジオ、イザベラ・バッティラーニ・アーカイブ、京都



# Tabata Shibori

Initiated by Mr. Kazuki Tabata, Tabata Shibori is a small family enterprise that combines traditional dyeing methods and innovative ideas. They have commissioned pieces and collaborated on textiles with companies such as COS and Studio Ghibli. The company prides itself on having a passion for creating its tools and new ideas for shapes and patterns. Mr. Tabata emphasised the profession's vulnerability and grace, highlighting the difficulties that come with declining formal training and the mindset that craft is a hobby and not a vocation. Mr. Tabata lamented the loss of professional infrastructure: Most individuals nowadays learn Shibori as a craft, barely consider it a valid profession. He is also developing new equipment and experimental procedures to make the technique more versatile, but he fears that much of this innovation will go unnoticed



田畑絞り (Tabata Shibori) は、田畑一樹 (Kazuki Tabata) 氏によって設立された、小規模な家族経営の工房です。伝統的な染色技法と革新的なアイデアを融合させ、現代における Shibori の可能性を追求しています。これまでに、COS やスタジオジブリといった企業とのテキスタイル共同制作や特注品の製作も行ってきました。

同社は、独自の道具づくりや、形・模様に対する新しいアイデアの創出に対して強い情熱を持っていることを誇りとしています。

インタビューの中で、田畑氏は、工芸という職業の「繊細さ」と「脆さ」について強調し、正式な訓練環境が減少していること、そして多くの人々がクラフトを「職業」ではなく「趣味」として捉えている現状への懸念を語りました。

また彼は、Shibori 技法をより柔軟に応用できるようにするために、新しい道具や実験的な工程の開発にも取り組んでいますが、これらの革新が認知されず、評価されない限りは、技術の継承も困難であると危惧しています。

company of a craftsman 工房





unless it is noticed and rewarded. During the interview, many elements mentioned are very crucial and are starting to create a pattern with the previous interviews:

- The artisans are decreasing
- New generations are not interested
- Creation of new products for the younger generations
- Some products are not used as often as kimonos
- Searching for new ways to create personalised tools
- No professional courses that can teach someone those techniques
- Most people learn as a hobby and do not take the job seriously

インタビューの中で述べられた要素は、これまでの他企業のインタビューと共通しながらも、さらに重要な視点を加えており、以下のようにまとめられます：

- 職人の数が減少している
- 若い世代の関心が薄れている
- 若者向けの新しい製品の開発が必要
- 着物のように使われなくなった製品が多い
- パーソナライズされた道具を作る新たな方法を模索している
- 技術を体系的に学べる専門的な教育コースが存在しない
- 多くの人が Shibori を趣味として学び、職業として真剣に取り組む人が少ない

## Kobo Ainoyakata



company of a craftsman 工房

Operated by Mr. Tooru Shimomura and his wife, Kobo Aino-yakata is a small family enterprise in Kyoto that deals in Shibori-dyed fabrics and garments dyed using Indigo. Truly dedicated to a strong respect for material quality and process purity, they only employ natural fibres native to Shikoku, excluding chemical agents, etc. Mr. Shimomura spoke of the challenge of selling online because it is challenging to make clear the colour and the texture to the buyer because the photography does not make clear the colour, the mounting cost of production, and the lack of institutional patronage for sustaining such handcrafted endeavours. Despite such problems, the studio continues to evolve its work with understated dedication.

藍の館 (Kobo Aino-yakata) は、京都にある小規模な家族経営の工房で、下村徹 (Tooru Shimomura) 氏とその夫人によって運営されています。この工房では、藍染めを用いた絞り染めの布地や衣服を手がけており、素材の品質と制作過程の純粋性に対する深い敬意を持って活動しています。

使用するのは四国産の天然繊維のみで、化学薬品などは一切使わず、自然素材へのこだわりを徹底しています。

インタビューの中で下村氏は、オンライン販売における課題について語りました。特に、色や質感を写真で正確に伝えることが非常に難しく、購入者にとって実物とのギャップが生じやすいことを懸念していました。また、製作にかかるコストが年々増しており、それを下げることも難しく、さらにこうした手仕事を支援する制度的な後ろ盾が存在しないことも問題であると述べています。

そのような困難がありながらも、工房は控えめながらも一貫した姿勢で作品を作り続けており、誠実に技術を守り育てています。

The core things that he mentioned

インタビューで語られた主なポイントは以下





are :

- The artisans are decreasing
- Selling is complex online because the colour is not easy to match the pictures
- It is impossible to decrease the cost of the production
- It requires a long time to make the products
- Most people learn as a hobby and do not take the job seriously
- No help for keeping his work active from anyone

の通りです:

- 職人の数が減少している
- オンライン販売では、色味や質感を写真で正確に伝えることが困難
- 生産コストを下げることは現実的に不可能
- 一つひとつの製品に非常に時間がかかる
- 多くの人は趣味として学んでおり、職業として真剣に取り組む人が少ない
- 活動を支援してくれる公的・制度的な支援は存在しない



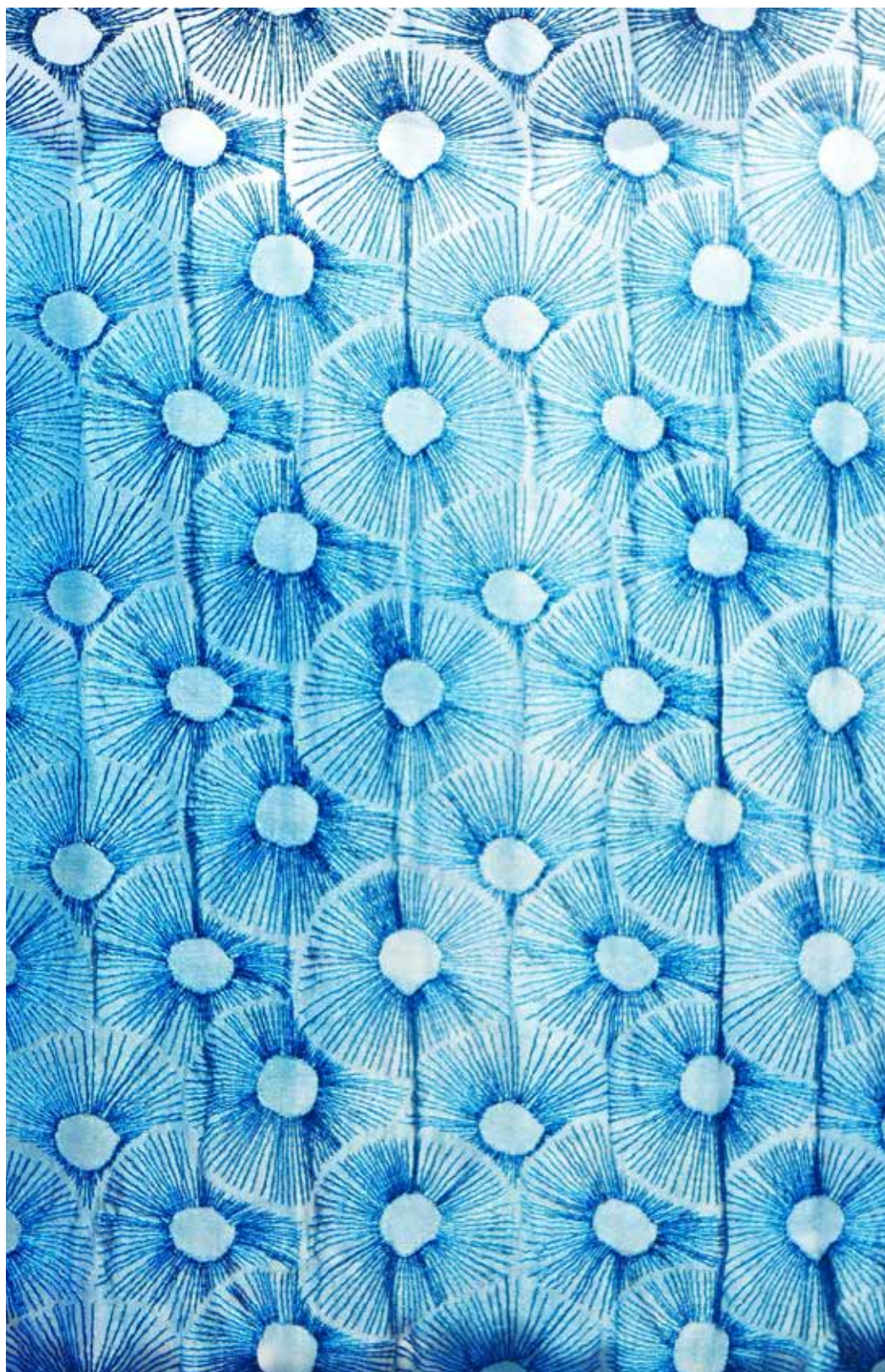






Image 116: Natural powder used by Mr. Tooru Shimomura at Kobo Ai-no-Yakata studio for creating indigo dyeing paste, Isabella Battilani Archive, Kyōto || Image 117: Sink where clothes are washed after the dyeing, at Kobo Ai-no-Yakata studio, Isabella Battilani Archive, Kyōto  
 画像116: 藍染め用の染料ペーストを作るために下村徹さんが使用する天然粉末、工房藍の館、イザベラ・パティラーニ・アーカイブ、京都 || 画像117: 藍染めの工程後に衣類を洗うためのシンク、工房藍の館、イザベラ・パティラーニ・アーカイブ、京都

In conclusion, each artisan interviewed also expressed an interest in teaching others their work and is genuinely open to sharing their information abroad. Some companies already use social media to share knowledge; others use direct contact and local exhibitions or hold workshops such as: ANDO, Kobo Aino-yakata and Tabata Shibori, to let new generations learn more about this relevant tradition. These interviews were fundamental for learning the needs of the artisans and understanding how it is possible to operate and how artisans are open to new perspectives and ideas, showing interest in giving a new space to their heritage

結論として、インタビューに協力してくださったすべての職人たちは、自分たちの技術を他者に教えることに関心を持っており、海外に対しても積極的に情報を共有する姿勢を示していました。すでに一部の企業は、SNS を活用して知識を発信しており、他の工房では、直接的な対話や地域での展示会、あるいはワークショップの開催を通じて伝統を伝えようとしています。たとえば、ANDO、藍の館 (Kobo Aino-yakata)、田畑絞り (Tabata Shibori) などは、次世代に向けてこの重要な伝統を伝えるための活動を行っています。これらのインタビューは、職人たちのニーズを理解し、どのように活動を行っているか、そして新しい視点やアイデアに対してどれほど開かれているかを学ぶ上で非常に重要なものでした。彼らは、自らの遺産と知識に新たな空間を与えることに関心を持っており、その知識は常に「適応」という過程を通じて受け継がれてきたのです。

and their knowledge,  
which has always been  
through this kind of  
situation of adaptation.

## 6.3 Case Studies

### ケーススタディ



Several case studies were analysed to deepen the research and approach the concept phase. This chapter focuses on three of them, representing some societal elements. Matt Alt said in his book "Pure Invention: How Japan's Pop Culture Conquered the World" that Japan started influencing the rest of the world after World War II by selling products for everyday use, such as cars, household appliances, and video recorders. They started selling the things the people abroad wanted so that Japan became not only a country. Videogames, mangas and anime became famous when Sony and Nintendo started to sell abroad, which

いくつかのケーススタディを分析することで、リサーチをより深め、コンセプトフェーズへのアプローチを行いました。本章では、その中から社会的な要素を象徴する3つの事例に焦点を当てています。

マット・オルト (Matt Alt) は著書『Pure Invention: How Japan's Pop Culture Conquered the World』の中で、第二次世界大戦後、日本が世界に影響を与え始めたのは、日常生活で使われる製品——自動車、家電、ビデオデッキなど——を輸出し始めたことにあると述べています。日本は、海外の人々が求める製品を提供することで、単なる「国」ではなく「ブランド」としての存在感を確立していきました。

その後、ソニーや任天堂といった企業が海外市場に進出したことで、テレビゲーム、マンガ、アニメが国際的に認知されるようになり、日本製品は「高品質の象徴」として受け入れられていきました。アニ



will become known as a symbol of good quality. Anime became famous because its different genres were suitable for different ages. Since the 70s started to arrive in Italy, robots have become famous and are still remembered with affection by people who were young at that age. The collection of things is another important element that started in that period in the USA and Italy because there was an obsession to collect gadgets and elements to remember and create a bond with that fantasy world. Japan is not known for its traditional cultural elements, which were the starting point that Japan started to share after the closure of the country. Those case studies mentioned

メは、その多様なジャンルによって、年齢層を問わず幅広い視聴者に受け入れられたのです。

1970年代以降、アニメはイタリアにも輸入されるようになり、ロボットアニメが大きな人気を博しました。当時の若者たちにとって、これらの作品は今でも懐かしい記憶として残っています。また、この時代からアメリカやイタリアでは「コレクション文化」が広まり、ファンタジーの世界とのつながりを保つためにグッズを収集するという習慣が定着していきました。

一方で、世界において日本が伝統文化で知られるようになったのは、鎖国が終わり、外に向けて文化を発信し始めてからのことです。

これまでに挙げたケーススタディは、次のセクションでより詳しく分析され、日本の現代的な文化遺産としてどのような意味を持っているのか、その背景にある動機や価値に



Image 119: Pokémon manhole at Nintendo Museum, Isabella Battilani Archive, Uji, Kyōto || Image 120: EVA-01 at Tōei Museum, Isabella Battilani Archive, Kyōto

画像119: 任天堂ミュージアム前のポケモンマンホール、イザベラ・パッティラーニ・アーカイブ、京都・宇治市 || 画像120: 東映ミュージアムのエヴァンゲリオン初号機 (EVA-01)、イザベラ・パッティラーニ・アーカイブ、京都



until now are deeply analysed in the following section of the chapter to understand the motivation that makes them important for the modern heritage of Japan.

ついて深く探っていきます。



Image 123: RX-0 Unicorn Gundam statue, Isabella Battilani Archive, Tōkyō, Odaiba  
画像123: RX-0ユニコーンガンダム像、イザベラ・バットィラーニ・アーカイブ、東京・お台場



# 1. Manga & anime

## 漫画とアニメ



Anime and Manga are globally known and recognisable forms of Japanese pop culture. They are among the most powerful vectors, as Matt Alt states in *Pop: How Japanese Culture Conquered the World*. Anime and Manga are “cultural delivery systems,” able to encapsulate complex social narratives, philosophy, and aesthetics in something entertaining and still profound. Yet Japanese popular culture has been exported to overseas fans.

The audience is constantly increasing and becoming more loved by the new generations. Their visual storytelling

アニメとマンガは、日本のポップカルチャーを象徴する存在として、世界中で広く知られ、認識されています。マット・オルト (Matt Alt) が著書『POP: How Japanese Culture Conquered the World』で述べているように、これらは最も強力な「カルチャル・デリバリー・システム (文化的伝達手段)」であり、複雑な社会的物語、哲学、美意識を娯乐的でありながら深い内容として表現することが可能です。

日本のポップカルチャーは、海外のファンにも積極的に受け入れられており、その観客層は年々拡大し、特に若い世代の間で高い人気を博しています。アニメやマンガの視覚的なストーリーテリングは、美的コード、感情表現、文化的価値を効果的に伝える手段となっています。キャラクターの類型、象徴的な舞



conveys aesthetic codes, emotional registers, and cultural values, which are transmitted.

Through recycling character types, symbolic settings, and narrative patterns, anime and manga worlds are made immersive, wherein audiences increasingly learn to see and feel in a Japanese manner. In fact, according to a 2024 Financial Times estimate, approximately 800 million individuals worldwide are anime fans, and the number will soon reach one billion (Teen Vogue, 2024). In Japan, according to a survey conducted by Dentsu 2018, 72.4% of teens aged 15–19

台設定、繰り返される物語構造を通じて、観客は日本的な視点や感覚を「学び」、没入していきます。

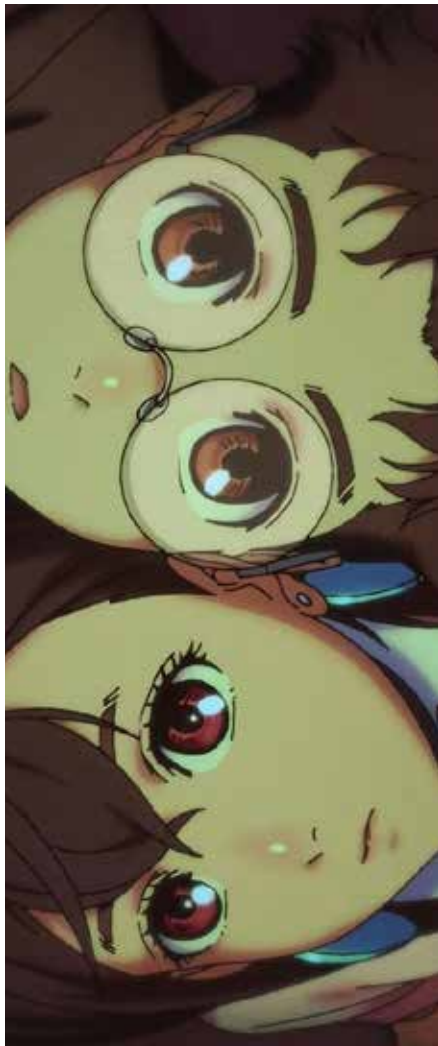
実際、2024年のフィナンシャル・タイムズによる推計によれば、世界中のアニメファンの数は約8億人に達し、近い将来10億人に届くと予測されています (Teen Vogue, 2024年)。日本国内では、電通が2018年に実施した調査によると、15～19歳のティーンエイジャーの72.4%、20～29歳の若年層の64.3%がアニメに強い関心を示しているとされています。

最近の統計は、アニメ・マンガが持つ経済的・文化的価値も裏付けています。2025年には、日本国内で約1,400万人のファンが「推し活」(好きなキャラクターや作品を応援する活動)に積極的に関与しており、グッズ、イベント、



Image 126: Cowboy Bebop, manga by Cain Kuga, animated by Sunrise || Image 127: Nana Osaki and Nana Komatsu, NANA, manga by Ai Yazawa, animated by Madhouse || Image 128: Howl and Sophie, Howl's Moving Castle, based on the novel by Diana Wynne Jones, animated by Studio Ghibli || || 画像126: 『カウボーイビバップ』、漫画:久雅カイン、アニメーション制作:サンライズ || 画像127: 『NANA』の大崎ナナと小松奈々、漫画:矢沢あい、アニメーション制作:マッドハウス || 画像128: 『ハウルの動く城』のハウルとソフィー(原作:ダイアナ・ウィン・ジョーンズ、アニメーション制作:スタジオジブリ)





and 64.3% of young adults aged 20–29 are highly interested in anime. Recent statistics also illustrate the economic and cultural worth of these media. In 2025, approximately 14 million fans in Japan actively engaged with “oshikatsu” or fandom of favourite anime or manga characters through merchandise, events, and themed experiences. They added about ¥3.5 trillion annually to the economy of Japan, or 2.1% of all retail sales. Manga, moreover, has a broad and age-diversified readership. According to a 2023 Shueisha survey among Margaret

テーマ体験などを通じて、年間約3.5兆円(小売全体の2.1%)の経済効果をもたらしています。

また、マンガは幅広い年齢層に支持されている点も注目に値します。2023年、集英社が『マーガレット』の読者に対して実施した調査では、

10～14歳:21.6%、  
15～19歳:30.0%、  
20～24歳:17.6%、  
と、25歳未満の読者が全体の約3分の2を占めています。

一方で、『週刊少年ジャンプ』に関しては2019年時点で27.4%の読者が25歳以上であることが報告されており、マンガが大人にも根強い人気を保っていることが示されています。

市場規模も着実に拡大を続けています。2023年の日本における電子マンガ

Image 129: Monkey D. Luffy, Sabo, and Portgas D. Ace, One Piece, manga by Eiichirō Oda, animated by Toei Animation || Image 130: Ken Takakura and Momo Ayase, Dandadan, manga by Yukinobu Tatsu, animated by Science SARU



magazine readers: 21.6% were aged 10–14, 30.0% aged 15–19, and 17.6% aged 20–24 which translates to over two-thirds of its readers under 25. Weekly Shōnen Jump, on the other hand, was quoted in 2019 that 27.4% of its readers were aged 25 or above, attesting to Manga’s enduring appeal among adults. The market continues to expand steadily. Overall, online amantadine manga sales in Japan reached ¥693.7 billion in 2023 for the third consecutive year. Seventy per cent of that was from digital Manga, which accounted for ¥483 billion (~USD 3.3

の売上は約4,830億円(約33億ドル)に達し、マンガ市場全体(6,937億円)の約70%を占めています。これは3年連続で過去最高を更新していることを意味します。

アニメやマンガの表現形式——連載形式、視覚的構造、モジュール的な展開——は、オープンデザインの方法論にも通じるものがあります。参加しやすく、繰り返し体験を促し、共同的な学びを生む仕組みです。視覚的クリシェやキャラクター類型を通じて、読者や視聴者は時間をかけて独自の「文化的文法」を学び、共有していきます。



Image 131: Kagura, Gintoki, Shinpachi, and Sadaharu from Gintama, manga by Hideaki Sorachi, animated by Sunrise || Image 132: Inuyasha and Kagome Higurashi from Inuyasha, manga by Rumiko Takahashi, animated by Sunrise  
画像131:『銀魂』の神楽、銀時、新八、定春、漫画:空知英秋、アニメーション制作:サンライズ || 画像132:『犬夜叉』の犬夜叉と日暮かごめ、漫画:高橋留美子、アニメーション制作:サンライズ





billion) in sales. These modalities serialised, visual, modular are comparable to open design methodologies in that they are easy to join, encourage return, and promote collaborative learning. From character types to visual clichés, audience members and readers learn a system over time.

Image 133: Hiroshi Shiba and Jeeg from Kotetsu Jeeg, manga by Go Nagai and Tatsuya Yasuda, animated by Toei Animation || Image 134: Pegasus Seiya, Shiryū, Hyōga, Shun, and Ikki from Saint Seiya (Knights of the Zodiac), manga by Masami Kurumada, animated by Toei Animation || || || || 画像133: 『鋼鉄ジーグ』の宙明ひろしとジーグ、漫画:永井豪・安田達矢、アニメーション制作:東映アニメーション || 画像134: 『聖闘士星矢』の星矢、紫龍、氷河、瞬、一輝、漫画:車田正美、アニメーション制作:東映アニメーション





Image 135: Sailor Mercury, Mars, Moon, Venus, and Mars from Sailor Moon, manga by Naoko Takeuchi, animated by Toei Animation || Image 136: Yami Yugi and iconic monsters from Yu-Gi-Oh!, manga by Kazuki Takahashi, animated by Toei Animation (first adaptation) ||||| 画像135: 『美少女戦士セーラームーン』のセーラーマーキュリー、マーズ、ムーン、ヴィーナス、ジュピター、漫画: 武内直子、アニメーション制作: 東映アニメーション || 画像136: 『遊☆戯☆王』の闇遊戯と代表的なモンスターたち、漫画: 高橋和希、アニメーション制作: 東映アニメーション (初期)









Image 138: Asuka Langley Shikinami and EVA Unit-02 from Evangelion: 2.0 You Can (Not) Advance, created by Hideaki Anno, animated by Khara  
 画像138: 『エヴァンゲリオン新劇場版:破』のアスカ・ラングレー・シキナミとエヴァンゲリオン2号機、原作・総監督:庵野秀明、アニメーション制作:スタジオカラー





Image 139: Maomao from Kusuriya no Hitorigoto (The Apothecary Diaries), manga by Nekokurage, based on the novel by Natsu Hyuuga, animated by TOHO animation and OLM || Image 140: Straw Hat crew from One Piece, manga by Eiichirō Oda, animated by Toei Animation  
 画像139: 『薬屋のひとりごと』のマオマオ、原作:日向夏、漫画:ねこくらげ、アニメーション制作:東宝アニメーション・OLM || 画像140: 『ONE PIECE』の麦わらの一味、漫画:尾田栄一郎、アニメーション制作:東映アニメーション



Image 141: Goku and King Kai from Dragon Ball Z, manga by Akira Toriyama, animated by Toei Animation  
画像141: 『ドラゴンボールZ』の孫悟空と界王様、漫画: 鳥山明、アニメーション制作: 東映アニメーション





Image 142: Frieren from Frieren: Beyond Journey's End (Sousou no Frieren), manga by Kanehito Yamada and Tsukasa Abe, animated by Madhouse || Image 143: Naruto, Sasuke, Sakura, and Kakashi from Naruto, manga by Masashi Kishimoto, animated by Studio Pierrot  
 画像142: 『葬送のフリーレン』のフリーレン、漫画:山田鐘人・アベツカサ、アニメーション制作:マッドハウス || 画像143: 『NARUTO -ナルト-』のナルト、サスケ、サクラ、カ  
 カシ、漫画:岸本斉史、アニメーション制作:びえろ





Image 144: Edward Elric from Fullmetal Alchemist: Brotherhood, manga by Hiromu Arakawa, animated by Bones  
画像144: 『鋼の錬金術師 FULLMETAL ALCHEMIST』のエドワード・エルリック、漫画:荒川弘、アニメーション制作:ボンス

## 2. Cards

## カード



**Cards** are elements created for new games and to interact with other people, but in Japan, collectable cards are more than gaming merchandise; they are things full of meaning that connect to culture. Offering or collecting cards for advertising, aesthetic, or celebratory is a Japanese ritualised activity that stretches back centuries. Offering cards is also the case for contemporary collaborations, such as between the restaurant chain Sukiya and the volleyball anime

カードは、新しいゲームのため、または他者との交流のために作られた要素ですが、日本においてコレクションカードは単なるゲーム関連の商品ではなく、文化と深く結びついた意味を持つ存在です。広告目的、美的価値、祝祭の記念としてカードを贈ったり集めたりする行為は、日本では儀式的な活動として長い歴史を持ち、何世紀にもわたって続いてきました。

現代のコラボレーションにおいても、カードを配布する慣習は続いています。たとえば、レストランチェーン「すき家」とバレーボールアニメ『ハイキュー!!』とのコラボでは、注文ごとに限定生産のキャラクターカードが配布されました。同様に、歌舞伎俳優を描いた印刷カードは、公演や役柄を記念して配布されることが





**Haikyuu!!**, where customers receive limited-production character cards with their orders. Similarly, printed cards representing actors in **Kabuki** theatre are usually distributed to commemorate specific performances and roles. These cards are a souvenir and a way to remand and remember theatre legacy. These roots go back to the Edo period when the **Gokaidō** were built, the five principal highways that connected Edo, now Tokyo, to the rest of Japan. People travelling along those roads for business or

一般的です。これらのカードは記念品であると同時に、演劇の遺産を思い起こし、記憶にとどめる手段でもあります。

この文化的慣習の起源は江戸時代にさかのぼります。当時、五街道（東海道、中山道など）が整備され、江戸（現在の東京）と地方を結ぶ主要な道が形成されました。これらの街道を旅する人々は、宿場ごとに名所や象徴的な風景を描いた絵葉書をお土産として購入し、視覚的なコレクション文化の初期形態を形成しました。この行為は、現代における記念文化やカードファンダムの先駆けとも言えます。

このような歴史的・文化的背景を持つ日本では、『遊戯王』や『ポケモン』といったトレーディングカードゲーム(TCG)が、





holidays from stop to stop could buy postcards as souvenirs, and they would have images of landmark photos or symbolic motifs. This early visual collecting predicted the modern-day practices of souvenir culture and card fandom in their modern form. It is not surprising that games such as **Yu-Gi-Oh!** and **Pokémon** collectable card games have, in this cultural and historical background, become not only entertainment trends but also platforms for education, identity, and transnational

単なる娯楽を超えて、教育、アイデンティティ形成、国境を超えたコミュニティづくりのためのプラットフォームとして機能するようになりました。

その中でも代表的な存在が『ポケモンカードゲーム』です。<sup>\*\*</sup>2023年、日本国内における売上は1,337億円(約8億5,700万ドル/7億5,800万ユーロ)<sup>\*\*</sup>に達し、『遊戯王』や『マジック:ザ・ギャザリング』を上回る最大の市場規模を誇りました。2023～2024年度には、全世界で119億枚のカードが販売され、累計発行枚数は648億枚を超えました。

『遊戯王』もまた、日本文化に深く根ざした存在であり、同期間に<sup>\*\*</sup>471億円(約3億200万ドル/2億6,700万ユーロ)



community. No product is better exemplified than the Pokémon Trading Card Game (TCG). The Pokémon Trading Card Game alone in 2023 accounted for ¥133.7 billion (USD 857 million ≈ EUR 758 million) in Japan, more than all other giant card games like Yu-Gi-Oh! and **Magic: The Gathering**. In the 2023/24 fiscal year worldwide, 11.9 billion cards were sold, and total Pokémon cards worldwide totalled over 64.8 billion. Yu-Gi-Oh! is also a strong cultural presence, with more than ¥47.1 billion (about USD

10) \*\*の売上を記録しています。

さらに、\*\*2022年にバンダイから発売された『ワンピースカードゲーム』\*\*は急速に人気を集め、\*\*2023～2024年度には約265億円(約1億6,990万ドル／1億5,000万ユーロ)\*\*の売上を記録しました。ポケモンや遊戯王に次ぐ売上を誇りながら、文化交流と関与のゲートウェイとしての可能性も示しています。

これらのフランチャイズはいずれも、「コレクション性」「モジュール性」を持った参加型のシステムが、学び・戦略・物語構築・自己形成の場となりうる文化的インフラとして、長期的に機能しうることを証明しています。そして、それらがデジタル空間に進出したことで、





302 million ≈ EUR 267 million) earned within the same period.

**The One Piece Card Game** was launched by Bandai in 2022 and has quickly climbed through the trading card game ranks. During the financial year 2023–2024, the game achieved a revenue of approximately ¥26.5 billion (approximately USD 169.9 million ≈ EUR 150 million), placing it among the best-selling TCGs in Japan, following Pokémon and Yu-Gi-Oh!. Beyond its profitability, the One Piece Card Game is also a great demonstration of

その文化的役割は一層強化されています。

その好例が\*\*2016年にリリースされた『Pokémon GO』\*\*です。2025年には月間アクティブユーザー数が9,000万人を超え、世界中のあらゆる世代と地域で今なお主流の存在です。さらに、\*\*2024年に登場した『ポケモンカードゲーム ポケット』\*\*は、スマートフォン向けのデジタル版としてリリースされ、\*\*1年で1億ダウンロードを突破、売上は5億ドル(約4億4,000万ユーロ)\*\*に達しました。

このように、コレクションカードは娯楽や商業の枠を超えて、学習ツールであり、社会的交流の媒体でもあります。各カードは、複雑なルールや物語、文化的コンテキストに対してプレイヤーが関





how collectable cards can serve as gateways for cultural exchange and engagement. All these franchises demonstrate how collectable, modular systems of engagement can be long-lasting cultural infrastructures, enabling learning, strategy, narrative formation, and even self-formation through the card as a medium. Their breakout into digital spaces only reinforces their cultural role. Another important example launched in 2016 is **Pokémon GO**, which has over 90 million active monthly players in 2025 and is

い、学び、関与するための統合的なシステムの一部です。

この視点から見れば、日本のコレクションカードは決して「おもちゃ」ではなく、文化の運び手です。何世紀にもわたる贈答文化、物語の伝承、記録の文化に基づき、それを現代的かつデジタルな形で再構築したものなのです。小さな一枚のカードであっても、それは人と人、過去と未来をつなぐことができる——それこそが、日本におけるカード文化の真髄なのです。

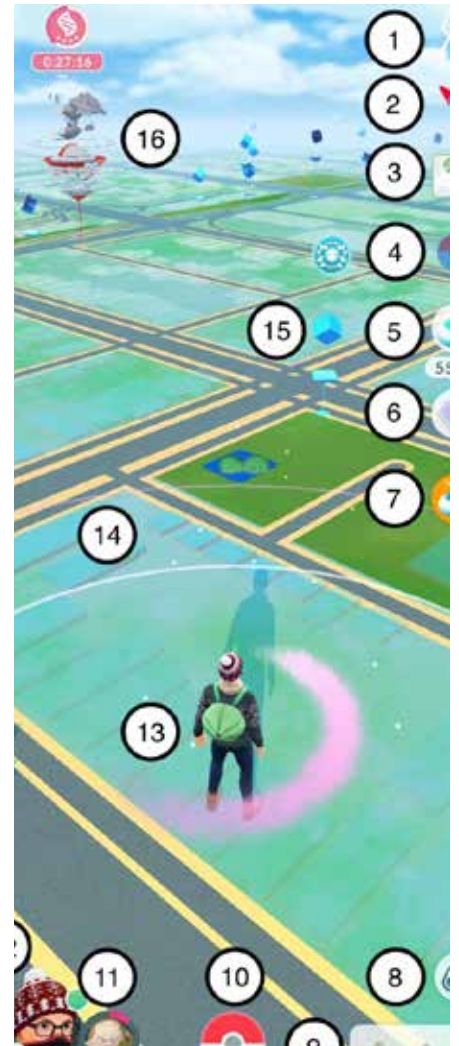


Image 152: Official visual for the Pokémon GO 8th Anniversary event, featuring various Pokémon and trainers, ©Niantic / The Pokémon Company || Image 153: In-game interface from Pokémon GO, showing a player avatar exploring the map and PokéStops, ©Niantic  
 画像152: 『Pokémon GO』8周年記念イベントの公式ビジュアル、ポケモンとトレーナーたちが登場、©Niantic/株式会社ポケモン || 画像153: 『Pokémon GO』のゲーム画面、マップ上を探索するプレイヤーとポケストップ、©Niantic



still mainstream among every age group and region globally. **Pokémon Trading Card Game Pocket**, the smartphone digital version of the TCG, was launched in 2024 and quickly reached over 100 million downloads, earning over USD 500 million (EUR 440 million) in revenue in the first year. In addition to entertainment and commerce, collectable cards are learning and social tools. Each card is part of an integrated system that invites players to question, learn, and engage with complex rule systems, narratives,

and cultures. In this view, Japanese collectable cards are not just toys. They are vehicles for culture, founded on centuries-old gift-giving traditions, storytelling, and record-keeping, reimagined for the contemporary and digital age. They show how even the smallest thing can be a connection between human beings, pasts, and futures.

Image 154: Promotional overview of Pokémon Trading Card Game Pocket, showcasing digital pack opening, collection, and AR-enhanced card viewing via smartphone, official Pokémon Company visual || Image 155: Digital Incineroar EX card from Pokémon TCG Pocket, Isabella Battilani Archive, smartphone interface |||| 画像154: 彼岸花(ヒガンバナ)、イザベラ・バットィラーニ・アーカイブ、京都・嵐山 || 画像155: 『ポケモンカードゲーム ポケット』のインシネロアEX デジタルカード、イザベラ・バットィラーニ・アーカイブ、スマートフォン画面より





Image 156: Highlighted cards Moltres EX and Pikachu EX from Genetic Apex pack series in Pokémon TCG Pocket, with enhanced holographic effects || Image 157: Genetic Apex virtual booster packs featuring Mewtwo, Pikachu, and Charizard from Pokémon TCG Pocket, official promotional visual || || || 画像156: 『ジェネティック・エイベックス』パックより、ホロ加工されたモルペコEXとピカチュウEXのデジタルカード || 画像157: 『ジェネティック・エイベックス』のバーチャルパック(ミュウツー、ピカチュウ、リザードン)を示す公式ビジュアル



Image 158: Illustrated educational card game focusing on parts of speech, featuring nouns, verbs, adjectives, and adverbs with playful illustrations, Pinterest  
 画像158: 名詞、動詞、形容詞、副詞を楽しく学べるイラスト入り教育カードゲーム、Pinterest





Image 159: 3 Bích Đi Trước, a conceptual playing card design celebrating Vietnamese New Year 2023, by Lucia Pham, Behance  
 画像159: ベトナムの旧正月2023を記念してデザインされたコンセプトトランプ『3 Bích Đi Trước』、作者: Lucia Pham、出典: Behance



Image 160: Boa Hancock, character from the One Piece series, customized One Piece Card Game card with extended art on a magnetic display case, Pinterest  
 画像160: ボア・ハンコック、『ワンピース』シリーズのキャラクター。拡張アート付きのカスタムカード、マグネットディスプレイケースに収められたOne Pieceカードゲーム  
 Pinterest





Image 161: Portgas D. Ace, character from the One Piece series, official holographic card from the One Piece Card Game, X  
 画像161: ポートガス・D・エース、『ワンピース』シリーズのキャラクター。公式ホログラフィックカード、One Pieceカードゲームより、X

BASE

Horsea

PS 60



N. 116 · Pokémon Drago · Altezza: 0,4 m · Peso: 8,0 kg



## Idrofreccia

Questo attacco infligge 10 danni a uno dei Pokémon del tuo avversario. Ricorda che non puoi applicare debolezza e resistenza ai Pokémon in panchina.

debolezza

× 2

resistenza

ritirata



III Saya Tsuruta



29/147

© 2017 Pokémon

È noto per i suoi attacchi volatili con getti d'inchiostro dalla superficie dell'acqua.





Image 163: Morelull Pokémon card, illustrated by Saya Tsuruta, Sun & Moon expansion, 2017 — ability: "Flickering Spores", Pokémon Trading Card Game, Pinterest  
 画像163: ポケモンカード「ネマシュ」、イラスト: 鶴田さや、拡張パック「サン&ムーン」、2017年 — 技: 「チラチラほうし」、ポケモンカードゲーム、Pinterest



Image 164: Maushold Pokémon card, illustrated by Mizue, Paldean Fates expansion, 2023 — abilities: "Gentle Slap" and "Gnaw Relentlessly"; Pokémon Trading Card Game, Pinterest  
 画像164: イッカネズミのポケモンカード。イラスト:ミズエ。2023年『パルデアの運命』拡張パックより。技:「おだやかビンタ」「ひたすらかじる」。ポケモンカードゲーム、Pinterestより。





Image 165: Cinccino Pokémon card, illustrated by Shibuzoh., Temporal Forces expansion, 2024 abilities: "Gentle Slap" and "Special Roll"; Pokémon Trading Card Game, Pinterest

画像165: チラチーノのポケモンカード。イラスト: しぶぞー。2024年『テンポラルフォース』拡張パックより。技: 「おだやかビンタ」「スペシャルロール」。ポケモンカードゲーム、Pinterestより。

## 3. Kit and Boxes

### 手作りキットの箱



Over the past decade, boxed sets and DIY kits have become a mainstream and culturally relevant vehicle for returning old ways of making practices to broader markets, most notably in Japan, where the art of creating is closely linked with detail-mindedness, patience, and material respect. These kits, which typically come with every tool, material, and step-by-step instruction, level the playing field for access to complicated crafts by reframing them as reproducible and supported experiences. Traditionally, origami, calligraphy, and sashiko embroidery,

過去10年の間に、日本では「ボックスキット」や「DIYキット」が主流となり、文化的にも重要な手段として、かつての手仕事の技術をより広い市場へと再導入する媒体となってきました。特に日本では、「つくる」という行為が細部へのこだわり、忍耐、素材への敬意と密接に結びついているため、この現象は非常に象徴的です。

これらのキットには通常、必要な道具・素材・手順がすべて揃っており、複雑な工芸技術へのアクセスを平等化し、再現可能かつ支援付きの体験として提示することで、手工芸の敷居を下げています。伝統的に折り紙、書道、刺し子などの技法は、段階的に学ぶモジュール型の形式で教えられてきましたが、現代のクラフトキットも同様の論理に基づいています。それらは単なる商業製品ではなく、「文化」や「美意識

Image 166: Educational robotics construction kit for children. GridBots encourages hands-on learning through assembly, design, and experimentation.

画像166: 子ども向けの教育用ロボット工作キット。GridBotsは、組み立て・設計・実験を通じて実践的な学びを促します。

for instance, have been taught in modular formats that stress learning by progression. Modern crafting kits are on the same logic: they are not merely commercial products but pedagogical tools that signify culture and systems of beauty. Each box is an edited primer on a tradition from repair kits for sashiko to boro patchwork kits, from indigo dyeing sets to miniature architectural dioramas. What is most relevant for this research regarding the kits is how they make craft into a systematised, shareable practice. They keep the nature of the manual art form but make it

の体系」を示す教育的ツールでもあります。

各キットは、刺し子の修復キットや襷褌(ぼろ)のパッチワークキット、藍染めセットからミニチュア建築ジオラマに至るまで、伝統を編集・再構成した入門パッケージです。本研究において特に重要なのは、これらのキットが工芸を\*\*「体系化され、共有可能な実践」\*\*へと転換している点です。手仕事としての本質を保ちながらも、専門家ではない一般の人々や学生、子どもたちにもアクセス可能な形にしています。ユーザーは指示に従いながらも、自分なりのアレンジを加えたり、素材と自由に関わったり、繰り返しの通じて身体的にプロセスを習得していくことができます。

日本におけるキット文化は、しばしば季節の行事や社会的な徳目とも結びついています。これらのキッ







accessible to non-professionals, students, and children. The user is given instructions but can add variations, mess around with the materials, and inscribe processes through repetition. In Japan, kit-making is often entangled with seasonal ceremony and social virtue. Kits are frequently retailed in stationery shops, bookstores, and department stores, marketed not just as hobbies but as mindfulness, self-care, and cultural citizenship exercises. Some come with QR codes that point to video tutorials, bridging analogue and digital realms and enabling a

トは文房具店や書店、デパートなどで販売され、単なる趣味としてだけでなく、「マインドフルネス」「セルフケア」「文化的市民性」の実践としてもマーケティングされています。一部のキットにはQRコードが付属し、動画チュートリアルにリンクされており、アナログとデジタルの架け橋となり、「遠隔の見習い体験」を可能にしています。また、毎月異なるテーマや技術を学べるサブスクリプション形式のキットも登場しており、これは触覚によるカリキュラム型の学びと言えるでしょう。

これらのボックス体験は、「ゲーミフィケーション」の論理とも無関係ではありません。ユーザーが作り、学び、結果を得るという構築型・反復可能・複合的な構造は、コレクションカードゲームやオープンソースソフトウェアのシステムとも共通するものです。価値



sense of distant apprenticeship. Others are subscription services, delivering a new theme or skill each month—a curriculum of haptic learning. These boxed experiences are also not distant from the gamification logic: they create a system where users build, learn, and get outcomes. This directed, iterable, composite structure is an analogy to the systems of collectable card games or even open-source software, where the real value is building knowledge through action, with scaffolding tools but not limiting ones. From an open design perspective, DIY

は完成品そのものではなく、「行動によって知識を構築する」プロセスにあります。そのために支援ツールは存在しますが、それは制限ではなく可能性の枠組みです。

オープンデザインの視点から見ると、DIYキットはスケラブルかつ倫理的な手工芸継承のモデルとして非常に有効です。伝統工芸の技術を教育的な形式に変換し、次世代に対して「自分のスタイル」で手仕事文化に関わる機会を提供することが可能になります。このようなキットは、専門性と実験性、保存とアクセスの間にあるギャップを埋める手段にもなり得るのです。

この観点から見ると、DIYクラフトキットは単なるホビー用ツールではなく、参加型学習と文化保存への意図的アプローチであり、本研究におけるデザイ



Image 171: Packaging of Anavrin's "DIY Book Nook - Ginzan Onsen" kit for building a miniature scene inspired by Japanese hot springs. ||

Image 172: Assembled scene of the "Ginzan Onsen" Book Nook, a detailed miniature reconstruction with LED lighting, by Anavrin

画像171: 日本の温泉にインスパイアされたミニチュアシーンを作る「DIY Book Nook - 銀山温泉」キットのAnavrinパッケージ。|| 画像172: 組み立てられた「銀山温泉」ブックヌックのシーン。LEDライト付きの精巧なミニチュア、Anavrin製。



kits are a scalable and ethical model of craft transmission. They can support traditional artisans by bringing their skills into educational form and also invite new generations to interact with handmade culture on their terms. These types of kits are able to close the gap between expertise and experimentation, preservation and access. Here, the DIY craft kit is not just a simple hobbyist device. It is an intentional approach to participatory learning and cultural conservation and, for this research, is an inspiration for the culmination of the design stage.

ンステージの結論的インスピレーションとなっています。



Image 173: Fuki Urushi Kit by Tsutsumi Asakichi Urushi. Includes cloths, brushes, sandpaper, gloves, and urushi lacquer to hand-finish wood. A refined introduction to traditional Japanese wood lacquerware. || Image 174: Chopstick realized with wood lacquerware technique, available at Poj Studio |||| 画像173: 伝統的な日本の漆工芸への上品な入門「拭き漆キット」。包浅吉漆工によるキットで、布、刷毛、サンドペーパー、手袋、漆を含み、木製品を手作業で仕上げることができます。|| 画像174: 木製漆器技法で作られた箸。Poj Studioで購入可能です。



Image 175: DIY Doll Kit by Dumyé. A crafting set designed to make a handmade doll, complete with fabric, thread, accessories, and a story card, via Hello Wonderful.  
 画像175: DumyéのDIYドールキット。布、糸、アクセサリ、そしてストーリーカードが揃った、手作り人形を作るためのクラフトセット。Hello Wonderfulより。



Image 176: Designercise: A creative thinking game and ideation toolkit, featuring color-coded cards and an activity wheel. Found on Kickstarter.

|| Image 177: "We Are Knitters" kit: a complete knitting set including wool, needles, and instructions, Pinterest.

画像176: ザйнаサイズ:色分けされたカードとアクティビティホールを使った。創造的思考とアイデア発想のためのツールキット。Kickstarterで掲載。|| 画像177: We Are Knitters,のキット:毛糸、編み針、説明書を含む完全な編み物セット。Pinterestより。





Image 178: Tang Yuan Baking Kit: a concept packaging design including glutinous rice flour, black sesame, and food coloring. Designed by student Tan Hui Wen.

画像178: 湯円ベーキングキット:もち米粉、黒ごま、食用色素を含むパッケージデザインのコンセプト。学生タン・ホイウェンによるデザイン。





Image 180: Krampus Defence Kit, a humorous holiday package designed to "ward off" Krampus with themed contents and warnings, via Pinterest.  
 画像180: クランパス防衛キット。クランパスを「撃退」するために作られたユーモラスなホリデーパッケージ。Pinterestより。



## 6.4 Concept and Design Development

### コンセプトとデザイン開発

This chapter will analyse the process of moving from the research phase, viewing Japanese craft, open design, and systems of cultural transmission, to the project concept, which will be the core of the idea's creation. It will examine how observation, fieldwork, and cultural analysis are synthesised in a design strategy that is grounded in tradition yet open to rethinking and collaboration. The concept that emerged through this process is not one concept but the convergence of values, gestures, and forms discovered along the research path. From the emotional logic of anime and Manga to the modular design of collectable cards, the tactile pedagogy of

本章では、日本の工芸、オープンデザイン、文化伝達のシステムといったリサーチフェーズを経て、プロジェクトのコンセプトへと移行する過程を分析します。観察・フィールドワーク・文化的分析をどのように統合し、伝統に根ざしながらも再考と協働に開かれたデザイン戦略として結晶させていくのかを検討していきます。

このプロセスを通じて導き出されたコンセプトは、ひとつの明確な「アイデア」というよりも、価値観・所作・形式の融合として捉えるべきものです。アニメやマンガが持つ感情的な論理、コレクションカードのモジュール型デザイン、DIYキットの触覚的な教育性、そしてオープンデザインの方法論——それぞれが、工芸と新たにつながる可能性を想像するための手がかりとなりました。



DIY kits, and the Open Design methodology, each assisted in imagining a new connection with craft.



Image 181: Limited ART or Original scheteches from manga in a shop in Nishiki Market, Isabella Battilani Archive, Kyōto, Nishiki Market ||

Image 182: Casio Collaboration Limited ART from One Piece in a shop in Nishiki Market, Isabella Battilani Archive, Kyōto, Nishiki Market

画像181: 錦市場の店舗にて展示された限定アートまたは漫画の原画スケッチ。イザベラ・パッティラーニ・アーカイブ、京都・錦市場。|| 画像182: 錦市場の店舗にて展示されたワンピースとのカシオコラボ限定アート。イザベラ・パッティラーニ・アーカイブ、京都・錦市場。

# From Culture to Concept: merging narrative, play, and making

## 文化からコンセプトへ：物語・遊び・手仕事の融合



After examining the logic of Manga, anime, do-it-yourself kits, and collectable cards, the main element that can be underlined is that they can merge into a single experience of cultural interaction and exchange. While varying in form, all these mediums share a common design principle: they offer organised access points to complex systems, inviting the user not simply to look but to interact, personalise, and think.

The core of this merge is to build emotional relationships between consumers and characters such as in Manga and anime, two of which are

マンガ、アニメ、DIYキット、コレクションカードの構造を検討した結果、これらの要素はすべて\*\*「文化的な交流と相互作用の体験」へと統合されうるという重要なポイントが浮かび上がってきます。形態は異なるものの、これらのメディアは共通して「複雑なシステムに対して、整理されたアクセスの入り口を提供する」という設計思想\*\*を共有しています。つまり、単に「見る」のではなく、「関わり」「個別化し」「考える」ことをユーザーに促すのです。

この統合の核となるのは、消費者とキャラクターとの間に感情的な関係を構築することであり、それはマンガやアニメのように、世界中で消費されているメディアを通じて生じます。これらのメディアには高い「自己投影性」があり、人々はまず読む・観るという受動的な段階から始まり、その後、好きなキャラクター



consumed worldwide. The media have a high identification factor: people begin with watching or reading and then desire to make it real by purchasing objects identified with the characters or worlds they enjoy, offering multiple layers of access to a fictional space, ranging from passive consumption to active assembly and creation. Clear examples in the previous chapter are Pokémon and One Piece. Cards, in this case, are fascinating commercial expansions of a property, but they are not only that; they are systems unto themselves. Cards invite play, strategy, discovery,

や世界観を象徴するアイテムを購入することで、その物語を「現実のもの」として体験しようとしています。このように、フィクション世界へのアクセスは、受動的な消費から能動的な組み立て・創造へと多層的に広がっていくのです。

前章でも示されたように、たとえば『ポケモン』や『ワンピース』はこの傾向の典型例です。カードはこれらの作品の商業的展開の一部ですが、それだけではありません。カードは\*\*「独立したシステム」でもあり、遊び・戦略・発見・交換といった行動を促します。プレイヤーはカードを通じて自分自身のやり方で物語世界に入り込むことができるのです。さらに興味深いのは、カードがコレクション欲求\*\*を刺激し、物語の抽象的な楽しみを「具体的な社会的行動」として具現化するという点です。



Image 184: plush toys One Piece, Mugiwara store, Isabella Battilani Archive, Tōkyō, Ikebukuro || Image 185: Girl dressed as Nezuko from Demon Slayer in Fushimi Inari Shrine, Isabella Battilani Archive, Fushimi Inari Shrine, Kyōto

画像184: ワンピースのぬいぐるみ。麦わらストアにて撮影。イザベラ・バットィラーニ・アーカイブ、東京・池袋。|| 画像185: 鬼滅の刃の禰豆子に扮した少女。伏見稲荷大社にて撮影。イザベラ・バットィラーニ・アーカイブ、京都・伏見稲荷大社。





and trading. Cards are instruments through which players can enter into a universe on their terms. Interestingly, they also stimulate a collector's impulse, making the abstract enjoyment of a story tangible and social conduct.

The final element of this chain is the kit, a product that not only substitutes for a character or narrative but also enables the user to create, build, or replicate something from it. Kits lower the threshold to entry: They include all the components, guidance, and assistance necessary to begin but also permit experimentation and

そして、この連鎖の最終的な要素が「キット」です。キットは、キャラクターや物語を「再現」するだけでなく、ユーザーに何かを「つくる」「組み立てる」「再構成する」行為を可能にします。すべての材料、手順、補助が含まれていることで、参入障壁が低く、誰でも始めやすい構造になっており、同時に自由な実験や反復も可能です。キットはまさに、モジュール性・共有性・参加性を兼ね備えたオープンデザインの理想的なシステムと言えるでしょう。

本プロジェクトでは、以下の3層を統合するモデルを提案しています：

1. ナラティブ(物語)層：アニメ/マンガ —— 感情的なつながりを生み出す
2. 収集・遊び層：カード —— 参加型の構造と象徴的価値を提供

Image 186: Chopper action figure at Jump Festa, Isabella Battilani Archive, Tōkyō || Image 187: Workshop for kids creating their own toys, Isabella Battilani Archive, Ōsaka





iteration. Kits are, therefore, an open design system par excellence: modular, shareable, and participatory. This project offers an integrated model that combines these three layers: narrative (anime/manga), collection and play (cards), and practice (kit). Each does something different in the process of cultural engagement:

1. The story creates an emotional connection.
2. The card provides an interactive structure and symbolic value.
3. The kit enables action and embodiment.

3. 実践層: キット —— 行動と身体的経験を可能にする

この3つのレイヤーが合わさることで、クラフトの学習、オープンデザイン、感情設計の原則に合致する全体的で有機的な体験が形成されます。このプロジェクトの目的は、単なるプロダクトをつくることではなく、\*\*学び・独自性・文化的持続可能性を促進する「システム」\*\*をデザインすることにあります。つまり、キャラクターとクラフトが交差し、「つくること」が「語ること」になる体験を設計するのです。



Image 188: Luffy Gear Fourth action figure at Jump Festa, Isabella Battilani Archive, Tōkyō || Image 189: Logo of Pokémon Café, Isabella Battilani Archive, Tōkyō, Ikebukuro

画像188: ジャンプフェスタにて撮影されたギア4のルフィのアクションフィギュア。イザベラ・パッティラーニ・アーカイブ、東京。|| 画像189: ポケモンカフェのロゴ。イザベラ・パッティラーニ・アーカイブ、東京・池袋。



Together, they form a holistic experience that aligns with craft learning, open design, and affective design principles. The goal is to create a product and a system that facilitates valuable learning, uniqueness, and cultural viability. It is all about designing an experience where character and craft intersect and making storytelling.

Image 190: Luffy Gear Fifth action figure at Jump Festa, Isabella Battilani Archive, Tōkyō || Image 191: Girl dressed up as Nobara Kugisaki from Jujutsu Kaisen for Jump Festa, Isabella Battilani Archive, Tōkyō

画像190: ジャンプフェスタにて撮影されたギア5のルフィのアクションフィギュア。イザベラ・バッティラーニ・アーカイブ、東京。|| 画像191: ジャンプフェスタのために『呪術廻戦』の釘崎野薔薇に扮した少女。イザベラ・バッティラーニ・アーカイブ、東京。



Image 192: Little boy dressed up as Goku from Dragon Ball for Jump Festa, in front of a Dragon Ball celebration wall, Isabella Battilani Archive, Tokyo  
 画像192: ジャンプフェスタのために『ドラゴンボール』の孫悟空に扮した少年。ドラゴンボールの記念ウォールの前にて。イザベラ・パッティラーニ・アーカイブ、東京。

The guidelines are key elements for the project's future development. Determining them is essential to creating a strong and coherent concept.

ガイドラインは、本プロジェクトの今後の展開における重要な要素です。これらを明確に定めることは、強固で一貫性のあるコンセプトを構築するうえで不可欠となります。

## 1 Simple and Easy to Use

The tool must be easy and simple to use. The components used in creating a Shibori-based product must be small and handheld and will not take up much physical space. Everything that is part of the process must be explained clearly and done for full clarity so that customers will know what to do without needing any know-how.

## 2 Easy to Make and Customizable

The system needs to be simple to make and feature clear, visual directions making it accessible to everybody, not only the skilled. At the same time, it needs to have possibilities for creativity: every user can personalize the outcome by choosing colours, patterns, or materials based on his/her personal taste, cultural background, or interpretation.

Battilani Isabella || Supervisor Professor  
Fabrizio Valpreda || Assistant supervisor:  
Fumi Yamamoto || Co-supervisor: Fabiana  
Ielacqua

Thesis Open Design || A.A.  
2024-2025 || Master Program:  
Systemic Design



# プロジェクトの指針

## 1 シンプルで使いやすいこと

このツールは簡単で直感的に使えるものでなければなりません。絞り染めの製品を作るために使用される部品は、小さく手に持てるサイズで、物理的なスペースをほとんど必要としません。プロセスのすべては明確に説明され、専門知識がなくても誰でも手順を理解し、実行できるように構成されている必要があります。

## 2 簡単に作れてカスタマイズ可能であること

このシステムは、誰でも使えるように、簡単に作成できる構造と、視覚的にわかりやすい手順を備えている必要があります。同時に、ユーザーが自分の好みや文化的背景、解釈に基づいて色や模様、素材を選択し、成果物をパーソナライズできるような創造性の余地も提供するべきです。

### 3 Communicating the Value of Craftsmanship

The goal is not simply to teach a technique, but to implant a greater respect for hand processes. In production, the user begins to acquire the rhythm, discipline, and enjoyment that come with craft. By engaging their hands and mind, users acquire a first-hand taste of the dedication that craftsmen put into their craft.

### 4 Emphasis on Co-Design and Active Collaboration

This tool has to encourage users to collaborate, ask questions, and get help. From learning collaboratively, providing feedback, and adapting the tool to new uses, active exchange is facilitated by the system.

Battilani Isabella || Supervisor Professor  
Fabrizio Valpreda || Assistant supervisor:  
Fumi Yamamoto || Co-supervisor: Fabiana  
Ielacqua

Thesis Open Design || A.A.  
2024-2025 || Master Program:  
Systemic Design

### 3 クラフトマンシップの価値を伝えること

このプロジェクトの目的は、単に技法を教えることではなく、「手作業」のプロセスへの深い尊敬の念を育むことにあります。制作を通して、ユーザーは職人の持つリズム、規律、そしてものづくりの楽しさを体感します。手と心を使って取り組むことで、職人が日々注ぎ込む情熱と献身を少しずつ理解していきます

### 4 共創と能動的な協働を促進すること

このツールは、ユーザー同士が協力し合い、質問を投げかけ、助け合うことを促すものであるべきです。協働による学び、フィードバックの提供、そして新たな用途への応用など、能動的な交流を支える仕組みを備えている必要があります。

## 5 Generational Revitalisation

One of the key challenges of the project is popularizing traditional crafts among youth generations. This means providing the content in a familiar language, structure, and design, in modular components, stories, and play-like interaction. The tool must be a facilitator and awaken interest in cultural heritage by making it known, fun, and emotionally comprehensible to users.

## 6 Internationalization and Communication

This product is not only intended as a method of exporting Japanese craftsmanship overseas, but also as a space for networking various cultural methods of production. By presenting a modular and open format, it allows users from varying nations and cultures to connect with the process and reinterpret it in their own way. The result is not an exportation in one direction of tradition but an interactive process, where actors can merge methods, histories, and perspectives to produce hybrid, multilateral projects that bear witness to local and global values.

Battilani Isabella || Supervisor Professor  
Fabrizio Valpreda || Assistant supervisor:  
Fumi Yamamoto || Co-supervisor: Fabiana  
Ielacqua

Thesis Open Design || A.A.  
2024-2025 || Master Program:  
Systemic Design



## 5 世代間の再活性化

本プロジェクトの課題の一つは、伝統工芸を若い世代に広めることです。そのためには、彼らにとって馴染みやすい言語、構造、デザイン（たとえばモジュール型の構成、物語性、遊びの要素など）で提供する必要があります。このツールは、文化遺産への興味を喚起し、楽しみながら学べる体験を通して、若い世代の関心と理解を深める媒介となるべきです。

## 6 国際化とコミュニケーション

このプロジェクトは、日本のクラフトマンシップを海外に輸出するための方法であると同時に、多様な文化的制作手法を結びつけるためのネットワーク空間でもあります。モジュール形式とオープンな構成を採用することで、異なる国や文化のユーザーがプロセスに共感し、自分なりの解釈で再構築することが可能になります。その結果、一方通行の「輸出」ではなく、手法・歴史・視点が交差する双方向的かつ多角的なプロジェクトが生まれ、ローカルとグローバル両方の価値を反映する創造が可能になります。

# 物 concept

作  
り

*To build a bridge between those who learn and those who teach, through an ancient gesture that turns tradition into fertile ground for new possibilities.*

# コンセプト 物作り

学び手と伝え手のあいだに橋を架け、伝統的な所作を通じて、その技を新たな可能性へと開かれた創造の基盤へと昇華させる







*through an  
ancient gesture*

*to the new  
possibilities*

青





## 7. 成果

Battilani Isabella || Supervisor Professor Fabrizio Valpreda || Assistant supervisor: Fumi Yamamoto || Co-supervisor: Fabiana Ielacqua Thesis Open Design || A.A. 2024-2025 || Master Program: Systemic Design



## 7. The Outcomes

This chapter explains the evolution and design of the project, from its name to the parts that constitute the project and how they have been designed and realised. The thesis project is based on the results of all previous research conducted in Japan, which explains the bonds that this project can create. The chapter will begin with the name of

the project and then outline the elements necessary for its completion. Then, a portion of the chapter will be dedicated to explaining the cards and the main character featured on the cards. Subsequently, the chapter will present and explain the character's graphic and visual identity. In the following section, the elements will be described, along with their

この章では、プロジェクトの名称から構成要素、そしてそれらがどのように設計・実現されたかまで、本プロジェクトの進化とデザインについて説明します。本論文のプロジェクトは、日本で実施された一連の調査研究の成果に基づいており、それによりこのプロジェクトが生み出すことのできるつながりが明らかになります。章の最初では、まずプロジェクトの名称について説明し、その後、プロジェクトを完成させるために必

要な要素を概説します。続いて、プロジェクトの重要な要素である「カード」と、そこに登場するメインキャラクターについての説明が展開されます。さらにその後、キャラクターのグラフィックや視覚的アイデンティティについて紹介します。次のセクションでは、実際に人が触れたり、操作したりすることのできる各構成要素について、その製作方法やデザインとともに説明します。最後に、本プロジェ



production, design, and how people can interact with or touch them. This will be followed by a discussion of the community that will surround the project and how it will interact with it.

クトを取り巻くコミュニティと、そこにどのように関わっていくかについて考察を行います。

# お疲れ様 Otsukaresama

The project title is Otsukaresama, a Japanese expression used to express gratitude to an individual for their hard work upon the successful completion of a workday or task. The meaning of this common and daily word is more than a simple "thank you"; it is said to express gratitude for the effort, dedication, and perseverance shown, generally among colleagues, artisans, and co-workers. Here, Otsukaresama harvests a chief value of craftsmanship, valuing the process rather than the outcome, and offers a vehicle for expressing gratitude to past artisans as well as to current producers.

プロジェクト名「Otsukaresama(お疲れ様)」は、日本語で日常的に使われる表現で、仕事や作業が無事に終わった際に、その労をねぎらう意味で相手に感謝を伝える言葉です。この一般的で日々使われる言葉は、単なる「ありがとう」を超えた意味を持ち、努力・献身・忍耐への感謝を表すものであり、主に同僚や職人、仕事仲間の間で交わされます。

このプロジェクトにおいて「Otsukaresama」という言葉は、完成された成果よりも「プロセス(過程)」を重視するという、クラフトマンシップ(職人技)の核心的な価値観を象徴しています。そしてこの言葉は、過去の職人や現在の作り手たちへの感謝を表す手段でもあります。

このプロジェクトに「Otsukaresama」と名付けた意図は、教師と学習者、過去と現在とを結ぶ「知識と労働の見えない糸」への敬意を示すことにあります。それは、技術を受け継ぎ伝える職人たちへの敬意であり、同時にその伝

By naming  
this project  
Otsukaresama, the  
intention is to pay  
homage to the hidden  
threads of knowledge  
and labour that bind  
together teachers  
and learners, past  
and present. It is a  
gesture of deference  
to the artisans who  
hand down their skills  
and to the learners  
who, in turn, ensure  
that these traditions  
are kept alive.

統を未来へと生かす学び  
手たちへの賛辞でもある  
のです

# The project

## プロジェクト

The Otsukaresama project brings together all the elements mentioned in the previous chapter, from the interviews to the artisans to the case studies, which are relevant not only to Japan. The aim of the project, as explained in this chapter, is to merge these cultural and creative elements, including traditional textile techniques, DIY kit culture, and Japanese visual storytelling, as seen in anime and manga. The heart of the project will consist of a kit designed to allow users to explore shibori textile dyeing. The primary goal is to make an ancient Japanese

「Otsukaresama」プロジェクトは、前章で述べたすべての要素——インタビュー、職人たち、そしてケーススタディ——を集約し、日本にとどまらず、広く関連性のある内容を統合しています。本章で説明するように、このプロジェクトの目的は、伝統的なテキスタイル技法、DIYキット文化、アニメやマンガに見られる日本的な視覚的ストーリーテリングといった文化的・創造的要素を融合させることにあります。

本プロジェクトの中心となるのは、ユーザーが絞り染め(しぼりぞめ)のテキスタイル染色技術を体験できるように設計されたキットです。このキットの主な目的は、日本の古くから伝わる防染染色技法を、新しい世代や手仕事に関心のある人々にも身近なものとして届けることです。

キットの内容は以下の通りです：

染色時に布を固定するためのプレート(2枚以上)  
染料(顔料)  
防染模様を作るための糸



resist-dyeing  
technique accessible  
to new generations  
and passionate  
individuals.

The kit includes:  
2 or more plates  
to hold the fabric  
in place during the  
dyeing

Pigments for the  
dyeing process  
Thread for tying  
and creating resist  
patterns

Cards, which are  
a unique addition  
to this kit that will  
change the act  
of making into a  
narrative experience

カード —— このキットな  
らではのユニークな要素  
で、作る行為を物語的な  
体験へと変化させるもの  
です

# Cards

## カード

The cards are another key element in the project, bringing innovations to the kits that can be used by users or purchased by hand. The cards will be used both as instructional guides and as narrative tools. The front of each card provides a straightforward task for each part of the process. Once a task is completed, users flip the card to reveal a comic panel featuring the story of our project's character, Akao Tsuki. This process will create an engaging experience for the user, where tasks are progressively completed and cards are flipped. In this way, users gradually

このプロジェクトにおいて、カードはもう一つの重要な要素であり、ユーザーが手作業で何かを作る際に使える新たな工夫をキットにもたらす存在です。カードは、作業の手順を示すガイドであると同時に、物語を伝えるツールとしても活用されます。

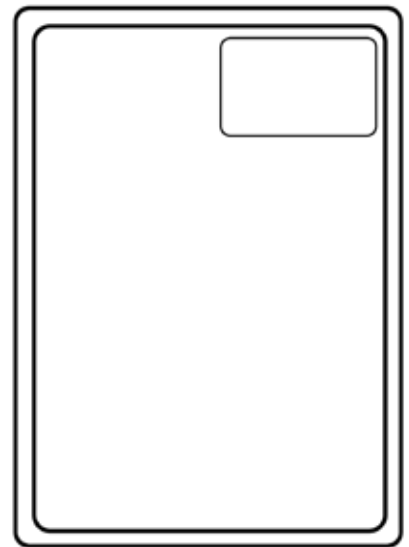
各カードの表面には、制作工程ごとの明確なタスクが記載されています。ユーザーがそのタスクを完了すると、カードを裏返して、プロジェクトのキャラクター「赤青月(あかお つき)」のストーリーが描かれたコマ漫画を読むことができます。このプロセスにより、ユーザーは作業を一つずつ進めながら、カードを順にめくり、赤青月の冒険物語を少しずつ完成させていくという、没入感のある体験が生まれます。

こうして完成したカードは、視覚的に楽しめる作品として飾ることもでき、学びのプロセスを個人的かつ感情的なものへと変化させます。この感情的なつながりは、ユーザーを創作の全過程に導くキャラクタ



assemble a complete picture of the Akao adventure, which can be displayed as a visual representation, transforming the learning process into a personal and emotional experience. This emotional connection is deepened through the presence of Akao Tsuki, the character who leads the user through the entire creative process.

—「赤青月」の存在によって、さらに深まるのです。



# 赤 お 月 Akao Tsuki



Akao Tsuki, a 14-year-old aspiring artisan who, narrates the project's story and accompanies the user throughout their learning journey. Akao's name is carefully designed to reflect key concepts of the project: Akao (赤青) combines the kanji for "red" (赤) and "blue" (青), conveying the primary colour for shibori projects and the balance of opposites and the blending of traditional and modern elements which are a core theme of the project.

Tsuki (月) means "moon," symbolising cycles, rhythm, and repetition, which are essential aspects of both craftsmanship and the shibori technique in particular. The moon also evokes reflection

赤青月(あかお つき)は、14歳の見習い職人であり、本プロジェクトのストーリーテラーとして、ユーザーの学びの旅に寄り添いながら進行を導くキャラクターです。「赤青月」という名前には、このプロジェクトの重要なコンセプトが丁寧に込められています。

「赤青(あかお)」は、絞り染めに使われる代表的な色である「赤(赤)」と「青(青)」の漢字を組み合わせたもので、伝統と現代、対照的なものの調和を表しており、プロジェクトの中核的なテーマである「融合とバランス」を象徴しています。

「月(つき)」は「月」を意味し、サイクル(循環性)、リズム、繰り返しといった、職人技や特に絞り染めにおいて重要な要素を表します。月はまた、内省や変容の象徴でもあり、ユーザーの学びのプロセスそのものとも響き合います。

赤青は、記憶に残る「かわいい」キャラクターとしてデザインされており、『魔女の宅急便』のジジヤ、『ONE PIECE』のチョッパーやトンタッタ族のように、日本のメディアで





Image 197: Akao Tsuki illustration sketch, Isabella Battilani Archive, (Procreate) || Image 198: Akao Tsuki illustrated, Isabella Battilani Archive, (Procreate)  
 画像197: 赤青月のイラストスケッチ、イザベラ・バットィラーニ・アーカイブ、(Procreate使用) || 画像198: 赤青月の完成イラスト、イザベラ・バットィラーニ・アーカイブ、(Procreate使用)

and transformation, echoing the user's learning journey. Akao is designed to be an unforgettable and kawaii character, taking inspiration from characters deeply recognised by audiences, such as Kiki's cat Jiji (Kiki's Delivery Service), Chopper and the Tontatta tribe (One Piece), and similar figures from Japanese media. This aesthetic choice is strategic and fundamental because emotional engagement is what maintains long-term interest after trying repetitive products to produce some craft works. By creating an emotional connection through Akao's personality and story, the project aims to draw in younger

generations and foster a meaningful relationship with traditional techniques.

人々に深く親しまれているキャラクターたちからインスピレーションを受けています。

このようなビジュアルの選択は、戦略的かつ本質的なものであり、なぜなら感情的なつながりこそが、反復的な作業の中でも継続的な興味を維持し、クラフト体験への没頭を可能にするからです。赤青の個性や物語を通じて感情的な関係を築くことで、このプロジェクトは若い世代の心を引き寄せ、伝統技術との有意義な関係性を育むことを目指しています。



#72588c

R: 114

G: 88

B: 140





#72588c

R: 114

G: 88

B: 140



#72588c

R: 114

G: 88

B: 140



#72588c

R: 114

G: 88

B: 140



#72588c

R: 114

G: 88

B: 140





#a4c1d2

R: 164

G: 193

B: 210



# Development

## 開発



The development of the Otsukaresama kit required an integrated design process that combined both digital and physical techniques, which will be explained in this chapter. The components of the kit, which include plates, tools, and packaging, were visualised using Illustrator to visualise and refine their design. For prototyping the plates, the use of Illustrator was beneficial, and they were produced through laser cutting on wood panels. Printed in different versions and tested to have a clearer possible understanding of

Otsukaresamaキットの開発には、デジタルとフィジカルの両方の技術を統合したデザインプロセスが必要でした。この章ではその詳細を説明します。キットを構成するプレート、ツール、パッケージなどの部品は、Illustratorを使用して可視化およびデザインの調整が行われました。特にプレートのプロトタイプングにはIllustratorの使用が有効であり、木製パネルを使ってレーザーカットで製作されました。複数のバージョンが印刷・テストされ、課題や改善点を明確に把握することができました。

ボックスとカードは、品質と触感の魅力を確保するために、専門の印刷会社によって製作されました。カードのデザインにはIllustratorが使用され、ポケモンカードからインスピレーションを受けながらも、より厚みのある紙で制

which could have been the problem. A professional typography has printed the box itself and the cards to ensure quality and tactile appeal. The cards were designed using Illustrator, taking inspiration from Pokémon cards but with a thicker type of paper. The character of Akao Tsuki after her previous design was created in different positions by ChatGPT, and her entire narrative world (illustrations for cards and instructions for each card) was created using Sora, ChatGPT and also tried with ComfyUI, which was very complicated and not used anymore

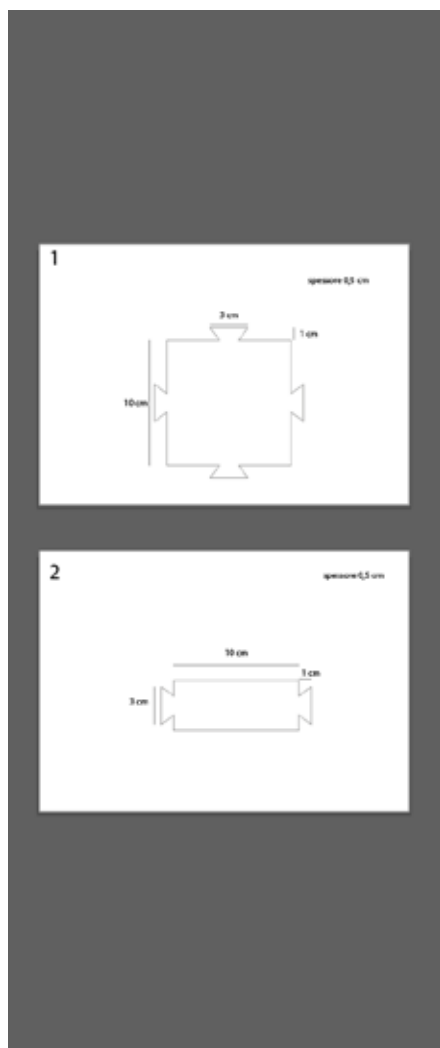
作されました。

キャラクター「赤青月 (Akao Tsuki)」は、以前のデザインをもとに ChatGPTでさまざまなポーズで制作され、彼女の物語世界(カード用イラストや各カードの説明)はSoraとChatGPTを用いて構築されました。また、ComfyUIも試験的に使用されましたが、複雑すぎたため最終的には使用されていません。このようなAI支援ツールを活用することで、一貫性のあるストーリーテリングと視覚表現が実現されました。



Image 207: Boiling water with fabric for dyeing, Isabella Battilani Archive, Sassuolo  
画像207: 染色のために布を入れて沸騰させている水 — イザベラ・バットィラーニ・アーカイブ(サッスオーロ)

compared to ChatGPT and Sora. This specialised AI-assisted tool allowed for coherent storytelling and visual consistency.





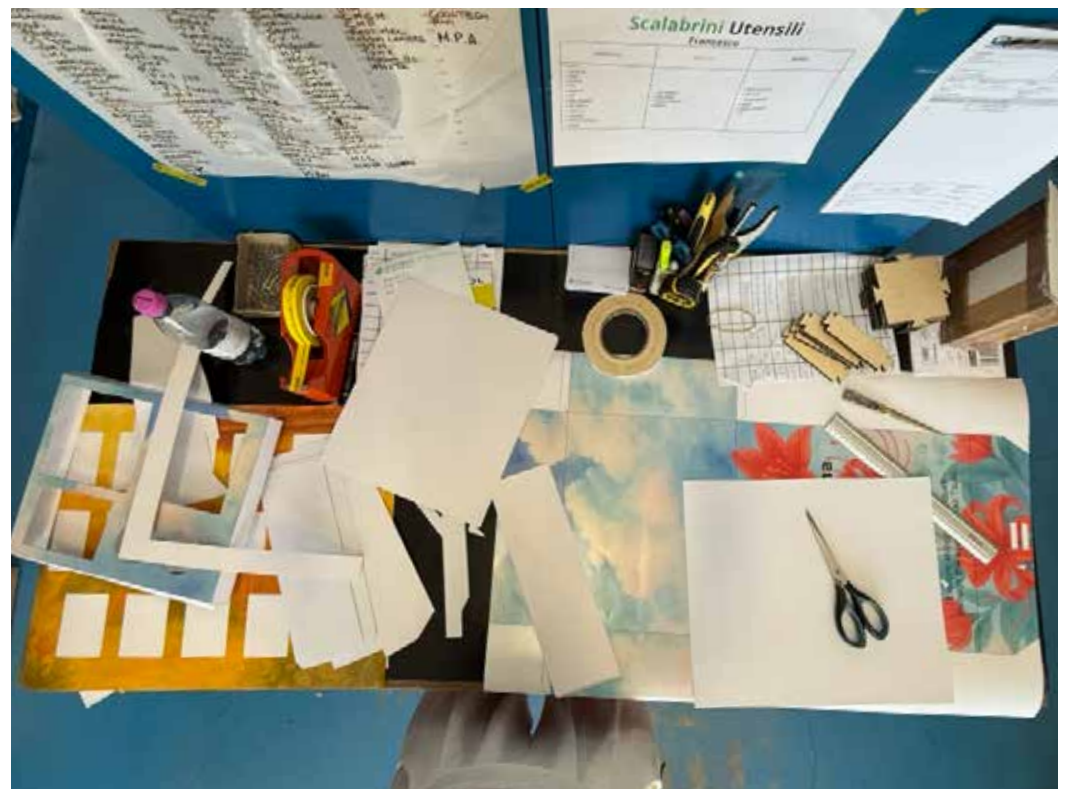
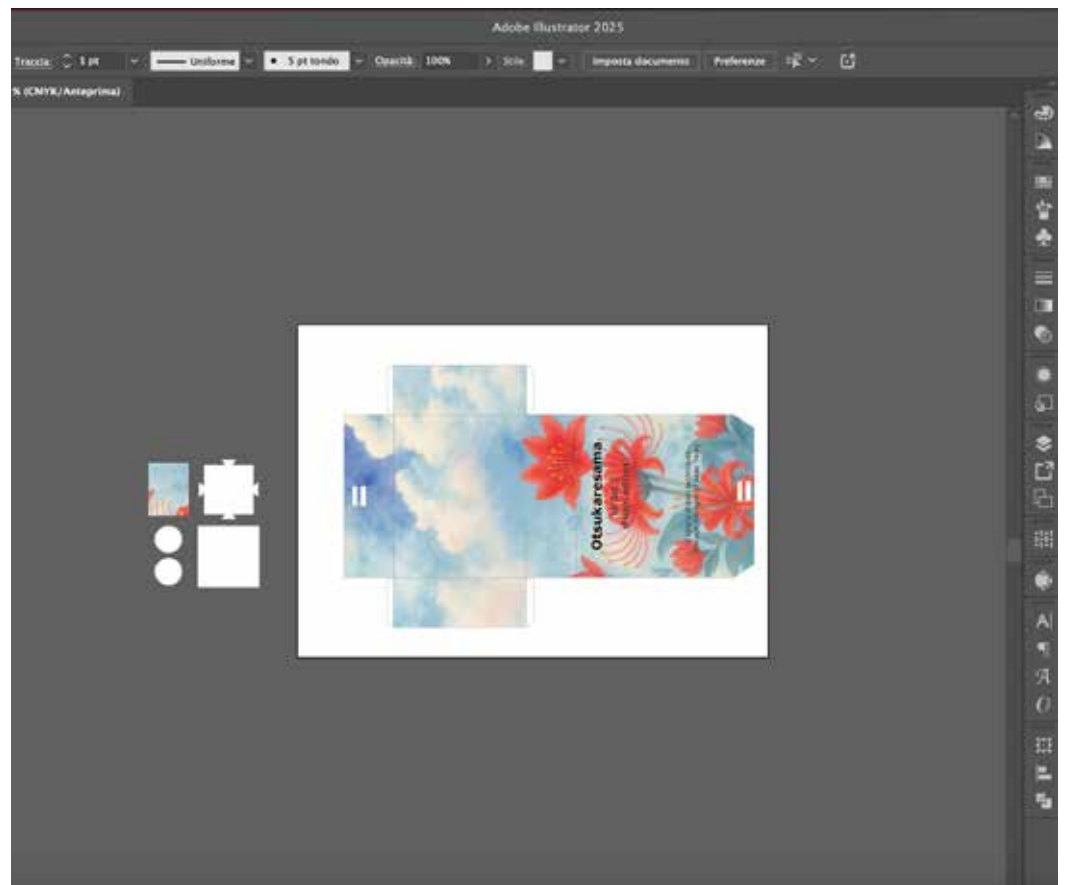


Image 209: Cardboard and elements for creating the prototype, Isabella Battilani Archive, Sassuolo  
 画像209: プロトタイプ制作のための段ボールと構成要素 — イザベラ・バッティラーニ・アーカイブ (サッスオーロ)

# Manga creation

## マンガの制作



One of the fundamental components of the Otsukaresama project is the original narrative manga, which guides the user through the creative process. The manga consists of three original stories, each designed to capture distinct facets of Japanese identity. Each of the stories was intended to be engaging and applicable to an international audience but with a strong connection to Japanese culture.

The narratives were produced by applying a structured thematic narrative method, selecting events and moments that depict virtues

Otsukaresamaプロジェクトの中核を成す要素の一つが、オリジナルのナラティブ漫画です。この漫画は、ユーザーが創作プロセスを進める際のガイドとして機能します。物語は全部で3編あり、それぞれが日本文化の異なる側面を描き出すことを目的としています。ストーリーは国際的な読者にも親しみやすいように構成されていますが、日本文化への強い結びつきが意識されています。各物語は、献身、知識の共有、生産の儀式性、過去への敬意といった美德を描く場面や出来事を選び、構造化されたテーマナラティブ手法によって制作されました。主人公である「赤青月(Akao Tsuki)」が物語全体の語り手となり、各話に登場して物語の連続性を保ちつつ、制作という行為を感情的かつ物語的な体験へと昇華させています。漫画のビジュアルと背景

# Card set 1

カードセット1







such as dedication, knowledge sharing, the ritual of production, and respect for the past. The key character, Akao Tsuki, provides the narrative thread that ties the narratives together, transforming the act of making into an emotional and narrative experience.

To create the manga art and backgrounds, a process using AI-generated images was employed. Visual and textual prompts were written with ChatGPT, refining in-depth descriptions to match the visual style of the project as well as the tone of the stories.

Early on, the

制作には、AI生成画像を活用したプロセスが採用されました。ChatGPTを用いて詳細なプロンプトを作成し、物語のトーンやビジュアルスタイルに一致するように調整しました。初期段階ではComfyUIプラットフォームを用いた画像生成も試みましたが、物語との整合性や精度に欠けていたため、最終的にはSoraとChatGPTによる制作が中心となりました。この方法により、Akaoのキャラクターアートと調和した、感情表現や背景描写にも優れた安定したビジュアルスタイルが得られました。この漫画は視覚的な補助要素というだけでなく、キットの各ステップを終えるたびに得られるナラティブな報酬として機能するように設計されています。つまり、手を動かす制作の行為が、赤青月の冒険と対話することで、感情的かつ文化的な体験へと変化していくのです。





# Card set 2

カードセット2





ComfyUI platform was employed to experiment with image creation. It was less effective, however, as the results were not as accurate or story-consistent as required. With several attempts made, visual creation was primarily left to Sora and ChatGPT, resulting in a more balanced illustrative style that was consistent with Akao's character art, with careful attention given to emotional cues and background details.

a narrative reward to the user after each step of the kit. In this way, manual making becomes an emotional and cultural act, thanks to continuous interaction with Akao Tsuki's adventures.



The manga was conceived not only as a visual support but as an integral part of the experience, offering

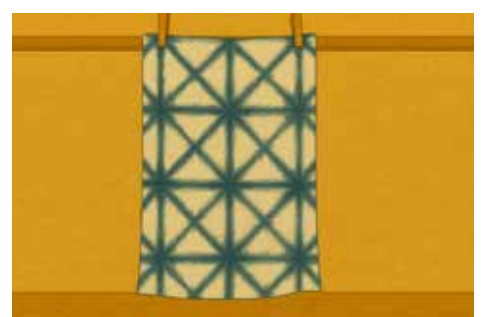
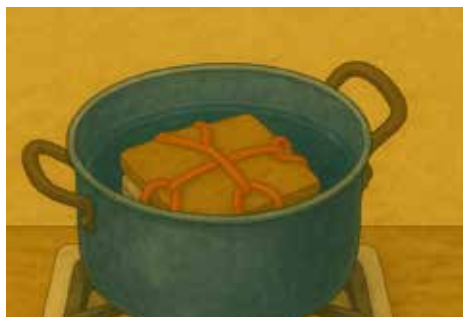
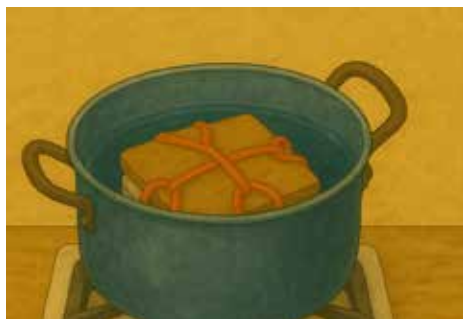
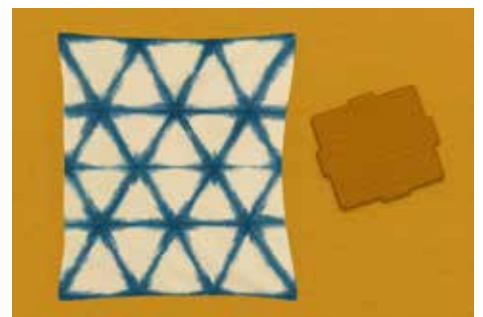
## Card set 3      カードセット3

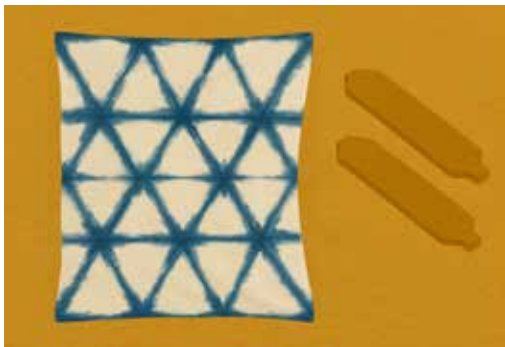
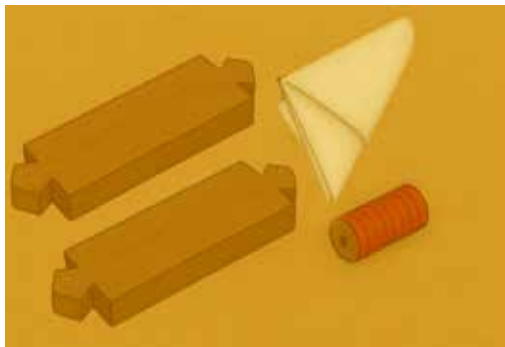


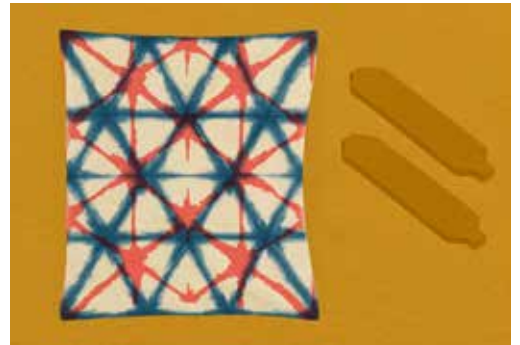
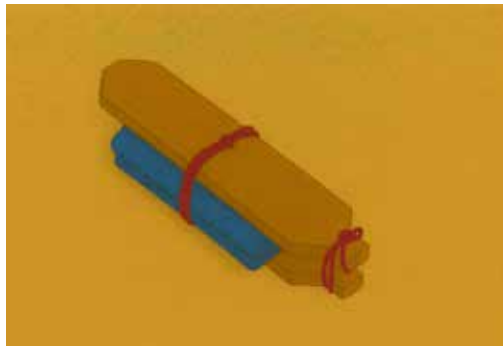














## The Color That Disappeared

1



### Instructions

Fill a pot with 3 liters of water and bring it to a boil. Add 500 grams of pigment powder from the small container and 3 grams of salt. Stir well until everything is fully dissolved.

Turn off the stove.

**Every time you end the task turn the card upside down to discover something.**

Card set



Water

3L





Akao, 14, dreams of learning the art of shibori. One day, she decided to dye her first fabric.

# Kit

## DIYキット



Otsukaresama kit is made up of various parts that are brought together. It has three sets of cards, wooden blocks, dye powder containers and a special case to keep all the pieces in one place.

The three decks are 10, 10, and 14 cards in quantity. On each card there are pictures that have been taken from the originally drawn manga and modified to the new medium using Adobe Illustrator. The cards not only teach the user how the process works but provide a cumulative story experience through the Akao Tsuki narrative. The cards were also

Otsukaresamaキットは、いくつかの構成要素から成り立っており、それらがひとつにまとめられています。キットには、3種類のカードデッキ、木製パネル、染料用のパウダーコンテナ、そしてすべてのパーツを収納する特製ケースが含まれています。

3つのカードデッキは、それぞれ10枚、10枚、14枚で構成されています。各カードには、オリジナルの漫画から抽出されたイラストが使われており、Adobe Illustratorで新しいメディア用に加工されています。これらのカードは、使用者に工程を教えるだけでなく、「赤青月(Akao Tsuki)」の物語を通して連続的なストーリー体験を提供します。カードは最終的に、厚手で高品質な紙にプロによって印刷されました。

キットに付属するパネルは、絞り染めのための重



Image 282: Illustration of the card box, Isabella Battilani Archive (Adobe Illustrator) || Image 283: Illustration of the kit box, Isabella Battilani Archive (Adobe Illustrator)  
 画像282: カード用ボックスのイラスト — イザベラ・パッティラーニ・アーカイブ (Adobe Illustrator 使用) || 画像283: キット用ボックスのイラスト — イザベラ・パッティラーニ・アーカイブ (Adobe Illustrator 使用)





professionally printed at the end on thick high-quality paper. The panels provided with the kit are essential tools of shibori dyeing. The panels are made of 6 mm birch wood because it is long-lasting and has inherent aesthetic quality. The panels were laser cut to exact shape and purpose. Forms and dimensions were developed and tested in Illustrator to enhance engagement with the fabric during dyeing. Additionally, the kit includes dye containers, thread, and fabric, providing all the material required to carry out the shibori method. Every part has

要な道具です。パネルには厚さ6mmのバーチ合板(シラカバ)が使用されており、耐久性に優れ、素材そのものの美しさも備えています。パネルはレーザーカットで、形状と用途に応じた正確な寸法に加工されています。パネルの形状やサイズは、染色中の布との関わりをより深めるために、Illustratorで設計・試作が繰り返されました。

さらにキットには、染料用のパウダーコンテナ、糸、布地も含まれており、絞り染めを実施するために必要なすべての素材が揃っています。すべてのパーツは、最初から最後まで分かりやすく総合的なプロセスを提供するために慎重に選定されています。

これらすべては、Adobe Illustratorで設計されたオリジナルの専用ボックスに収められています。ボックスは、すべての要素がび





been handpicked to provide customers with an easy and comprehensive process from start to finish.

All of this is packaged in a bespoke box, also designed using Adobe Illustrator. The box was die-cut for its shape to ensure that it would give an intimate fit to all. The box was printed and prepared by an expert typographer, both durable and pretty, to boost the perceived value of the kit as a single craft product.

These are three decks of cards, each representing a different category of shibori technique that employs

ったり収まるように型抜きされており、職人によって印刷・加工されました。このボックスは、耐久性と美しさを兼ね備えたもので、キット全体をひとつの工芸製品としての価値を高めることを意図しています。



Image 286: Card Set 3 (Purple), Isabella Battilani Archive, Sassuolo || Image 287: Card Set 1 (Blue), Isabella Battilani Archive, Sassuolo  
画像286: カードセット3(パープル) — イザベラ・パッティラーニ・アーカイブ(サッスオーロ) || 画像287: カードセット1(ブルー) — イザベラ・パッティラーニ・アーカイブ(サッスオーロ)



different tools and methodology. The first deck illustrates a simpler technique using a wooden dowel and elastic bands to create resist patterns. Sets two and three illustrate more advanced techniques using the laser-cut birch panels and thread to fold, bind, and compress the fabric in different ways. This progressive structure allows students to build their skills gradually while exploring the many methods in the shibori tradition.

Image 288: Small container for the dyeing powder, Isabella Battilani Archive, Sassuolo || Image 289: Card Set 2 (Red), Isabella Battilani Archive, Sassuolo





Image 290: Kit Box closed, Isabella Battilani Archive, Sassuolo || Image 291: Printed board with all the card of set 2 inside, Isabella Battilani Archive, Sassuolo  
 画像290: 閉じたキットボックス — イザベラ・バットィラーニ・アーカイブ(サッスオーロ) || 画像291: カードセット2全種が収められた印刷ボード — イザベラ・バットィラーニ・アーカイブ(サッスオーロ)



To validate the efficiency and working of the kit, several dyeing tests were conducted using the kit's contents. The tests were required in order to ensure that materials, especially the wooden panels, threads, and fabric, interacted harmoniously and allowed users to achieve the shibori resist-dyeing process successfully. The experiments were a success. The birch wood panels were most effective in creating sharp contrasts and intricate designs. The fabric was responsive to the dye, and the thread included in the kit successfully held the resist folds.

キットの効果と実用性を検証するために、キットに含まれる素材を用いた複数の染色テストが実施されました。これらのテストは、特に木製パネル、糸、布が互いに調和して作用し、ユーザーが絞り染めの抵抗染色プロセスを適切に行えるかを確認するために必要なものでした。

実験の結果は成功でした。バーチ材のパネルは、コントラストのはっきりとした複雑な模様を生み出すのに非常に効果的であることが確認されました。布も染料に対して反応が良く、キットに含まれている糸は、折りや絞りによる防染の効果をしっかりと保持することができました。





Image 293: Dyeing experiment, Isabella Battilani Archive, Sassuolo || Image 294: Dyeing experiment, Isabella Battilani Archive, Sassuolo  
 画像293: 染色実験 — イザベラ・パッティラーニ・アーカイブ(サッスオーロ) || 画像294: 染色実験 — イザベラ・パッティラーニ・アーカイブ(サッスオーロ)

# Community

## 共同体



Another key element in the Otsukaresama project is that it will be an open and evolving project. Its goal is to create an active community of learners and artisans who can contribute, adapt, and share their own experiences and variations of the kit.

To facilitate this, we will create:

An Instagram profile to showcase the project and explain how it works, share new ideas, the works of the people using the project and build a sense of community.

A shared folder on Google Drive where it will be possible to access all the files and artisans and learners

Otsukaresamaプロジェクトのもう一つの重要な要素は、「オープンかつ進化し続けるプロジェクト」であるという点です。このプロジェクトの目的は、学び手と職人によるアクティブなコミュニティを創出し、キットの体験や改良を共有・適応できる場をつくることです。

これを実現するために、以下の取り組みを行います：

Instagramのアカウントを開設し、プロジェクトの紹介や使い方の説明、新しいアイデアや参加者の作品の共有を通じて、コミュニティの一体感を醸成します。

Google Driveの共有フォルダを用意し、すべてのファイルへのアクセスを可能にします。そこでは、職人や学び手が自らのアレンジをアップロードしたり、改善案を提案したり、他の人が提供したリソースを閲覧・

can upload their adaptations, suggest improvements, and access resources contributed by others. This will make the project dynamic and responsive to the diverse needs of different artisans, thereby making it more inclusive and accessible to those who wish to learn about and explore the arts and crafts, as well as how to create them. Moreover, this ensures the preservation of collaborative craftsmanship, a tradition inherently dependent on shared knowledge and continuous, frequent reinvention. Here, this approach will bring evolution to the conventional world

and make it more innovative through contributions from overseas and the establishment of new works and concepts.

活用することができます。このような仕組みによって、Otsukaresamaは多様な職人のニーズに柔軟に対応できるダイナミックなプロジェクトとなり、芸術や工芸に関心を持つすべての人にとって、より包括的でアクセスしやすいものになります。

さらに、このアプローチにより、共同的なクラフトマンシップの保存が可能になります。職人技の伝統とは、そもそも知識の共有と、継続的かつ頻繁な再発明によって成り立っているものです。このような方法によって、従来の世界に進化をもたらし、海外からの貢献や新しい作品・概念の創出を通じて、より革新的な取り組みへと発展していきます。



## 1. How the Drive Folder Works

## 2. Instructions

Card set 1 - The Knot of Memory

Card set 2 - The Color That Disappeared

Card set 3 - Threads Across Cities

## 3. Video Tutorials

Card set 1 - The Knot of Memory

Card set 2 - The Color That Disappeared

Card set 3 - Threads Across Cities

## 4. 2D Models

Cards

Panels

## 5. Materials

## 6. Keep in Touch

## 7. New Projects from the Community

## 8. Thesis Project - Open Access





# 1. How the Drive Folder Works

The Drive is an open online space to share with the Otsukaresama community. It was created to allow the collaboration, creativity, and the free access to all the materials relating to the project. Here, members of the community can find all the information needed to:

## 1. How the Drive Folder Works

This folder contains the present document, which provides the purpose, structure, and guidelines of the Drive.

## 2. Instructions

This folder contains each of the physical kits' instruction cards, and a Word document containing the complete written instructions.

## 3. Video Tutorials

A folder containing all video guides showing the how to complete each kit. The videos are organized into three subfolders by individual kit so that users can access their respective content for their specific kit easily.

## 4. 2D Models

This folder holds the templates that are used to create the physical parts of the kits, including the laser-cut panels. Examples include:

Kit 2: Panel Squared

Kit 3: Rectangular Panel

## 5. Materials

This folder has an Excel spreadsheet of all the materials needed, including the location which to look for them or where to have them processed. It is a working guide for obtaining what is necessary to finish each project.

## 6. Keep in Touch

A links folder to the social networking sites and communication portals of the project, where members of the community can comment and stay informed with the most recent news.

## 7. New Community Projects by the Community

A dedicated space for users to upload and post their own content. In this area, the community is free to comment, give feedback, and experiment with each other's ideas with the intention of developing and streamlining the common knowledge base.

## 8. Thesis Project Open Access

This folder offers open access to the entire thesis project so that anyone can view the entire creative process, design evolution, and all the stages of the realization of the project.

The Drive is meant to be an open archive and a working tool so that the Otsukaresama project continues to be open, dynamic, and community-centered.





This journey was rich and full, encompassing a variety of elements, from personal growth and knowledge acquisition to meeting new people and sharing knowledge through this project. The following pages in this chapter will outline the key elements, cultural lessons, and personal growth from this Japanese experience, as well as the development of this project that makes future exploration possible.



この旅は、個人的な成長や知識の習得、新たな人々との出会い、そして本プロジェクトを通じた知識の共有まで、多くの要素を含んだ充実した経験となりました。

本章の以下のページでは、日本での経験を通じて得た主要な要素、文化的な学び、個人的な成長、そして今後の探求を可能にする本プロジェクトの発展の経緯についてまとめていきます。

# 8. 結論

Battilani Isabella || Supervisor Professor Fabrizio Thesis Open Design || A.A. 2024-  
Valpreda || Assistant supervisor: Fumi Yamamoto 2025 || Master Program: Systemic  
|| Co-supervisor: Fabiana Ielacqua Design

## 8. Conclusion

### 8.1 Key Insights 主な考察と示唆

The development of the Otsukaresama project is the demonstration that traditional craftsmanship and Open Design can mutually enrich each other and not only coexist but also be so far away from each other because of their common idea as a manual art versus a digital way of sharing things. Otsukaresama required not only research in the field or documentation	but also emotional engagement, participating in and discovering the system and knowledge transmission with new adaptable frameworks. The insights were key elements in the development of this project. One of the main was recognising that the process matters as much as the product. During the interviews with the artisans, it was clear that it is not	Otsukaresama プロジェクトの開発は、伝統工芸とオープンデザインが互いに豊かにし合い、共存できるだけでなく、一見遠く離れているように見える「手作業の芸術」と「デジタルによる知識共有」という二つのアプローチが実は共通する理念を持ち、融合できることを示しています。Otsukaresama の取り組みには、フィールドリサーチや文献調査だけでなく、システムや知識伝承の枠組みを新たに柔軟に	捉えるという感情的な関与も求められました。本プロジェクトの発展において重要な洞察のひとつは、プロセスそのものが製品と同じくらい重要であるという認識でした。職人へのインタビューを通じて明らかになったのは、技術的な習熟だけでなく、素材への敬意、謙虚さ、忍耐力といった価値観が、手、心、文化との深い結びつきを生み出しているということです。こうした
--	---	--	--

only about technical mastery but also about values such as respect for the materials, humility, patience and more, which create a deep connection between hand, mind and culture. Those values and learnings are the reason why Otsukaresama is designed to be a tool and support for making craftsmanship more accessible rather than replacing it. Another relevant element was the potential of narratives and affective design discovered in all the Japanese culture through the creations of Anime and Manga, which are not only relevant to Japan but also worldwide. The visual language inspires the character of Akao Tsuki (赤青月) to create an emotional bridge

価値観や学びがあるからこそ、Otsukaresama は職人技を置き換えるのではなく、それをより多くの人に届けるためのツールとサポートとして設計されています。

さらに注目すべき点は、アニメやマンガを通じて日本文化全体に見られる物語性(ナラティブ)と感性に訴えるデザインの力でした。これらは日本国内にとどまらず、世界中で高く評価されています。本プロジェクトでは、キャラクター\*\*「赤青月(Akao Tsuki)」\*\*のビジュアル表現を通じて、若い世代が職人技の世界やその反復性の魅力に親しみをもち、物語や自己投影を通じて感情的に関与できる橋渡しとなることを目指しました。

また、本研究は知識伝承における新たなアプローチの必要性を明らかにしました。その意味で、オープンな姿勢と異文化間で活用できるプラットフォームの活用は、職人と学習者との新たな接点を生

that engages younger generations in feeling closer to craftsmanship and its repetitive nature through the use of storytelling and personal identification. The research revealed the need for new approaches to knowledge transmission. In this way, the open approach and the use of cross-cultural platforms are key elements that can make contact between artisans and learners.

み出すための重要な要素となります。





## 8.2 Cultural and Personal Learnings

### 文化のおよび個人的な学び

Japan has a vibrant and meaningful culture that is essential to learn in order to understand the current situation. Concepts of time, repetition, and impermanence expressed by the philosophy of wabi-sabi, mono no aware, and cyclical craft are extremely vital aspects because it is not only based on aesthetic canons but even on a profound insight and understanding of the world. Those ideals, embedded in a design-based ideology, required a profound respect for the culture, an intense desire to learn, a willingness to be receptive to the Japanese tradition, and an enormous sensitivity because one not only has to be an outside observer but also has to

日本には、非常に豊かで意味深い文化があり、現在の状況を理解するためにはこの文化を深く学ぶことが不可欠です。時間、反復、無常という概念は、侘び寂び、もののあはれ、そして循環的な工芸の哲学を通して表現されており、単なる美的な価値観にとどまらず、世界の捉え方そのものに根ざした重要な要素です。

こうした理念は、デザインに基づいた思想の中に組み込まれており、文化への深い敬意、強い学びへの意欲、日本の伝統に対する受容性、そして極めて繊細な感性が求められます。なぜなら、単なる外部の観察者ではなく、文化の中に没入し、「手を動かすこと」を通じて学ばなければならないからです。

個人的なレベルでは、この経験は自身の文化的背景を豊かにし、身体を通じた学びの重要性を改めて強く認識させてくれました。職人の作業を観察し、工房を訪れ、手の動きを目の当たりにし、人々と会話し、ワークショップに

be immersed in it and learn through doing. On a personal level, this experience enriched the cultural background and reinforced the importance of embodied learning. Observing, visiting artisans and watching their gestures, talking to people, participating in workshops, and using new materials directly, feeling new sensations. All these experiences have offered a deep understanding that no written source could provide. Moreover, during the design process, rather than imposing a new system, it was essential to study and live within the existing system in Japan to build a bridge between traditional knowledge and new audiences, respecting the meanings inherent

参加し、新しい素材を直接扱い、新たな感覚を体験する。こうした一つ一つの経験が、文献や書物では決して得られない深い理解をもたらしてくれました。

さらに、デザインプロセスにおいては、新しいシステムを上から押し付けるのではなく、日本の既存の仕組みの中で共に学び、共に生きる姿勢が不可欠であり、伝統的な知識と新たなオーディエンスとの橋渡しを行う際には、元来の実践や文化、学びと実践のリズムに内在する意味を尊重することが重要であることを学びました。

デザインの力と「もっと学びたい」「新しいアイデアを探求したい」という意欲は、本プロジェクトにおいて文化的な対話と継続性を生み出す強力な原動力となりました。そして、常に開かれた心構え、細やかな配慮、文化的背景への深い敬意をもって取り組む姿勢が不可欠であることを実感しました。

in the original practice,  
culture, and the  
rhythms of learning and  
practice.

Design and the desire  
to learn more and  
explore new ideas were  
powerful elements  
that created a cultural  
dialogue and continuity  
in the project,  
providing openness,  
attentiveness, and deep  
respect for the cultural  
contexts.





## 9. 今後の展望

Battilani Isabella || Supervisor Professor Fabrizio Valpreda || Assistant supervisor: Fumi Yamamoto || Co-supervisor: Fabiana Ielacqua Thesis Open Design || A.A. 2024-2025 || Master Program: Systemic Design

# 9. Future Perspectives

### 9.1 Further Applications of the Project

#### プロジェクトのさらなる応用可能性

Otsukaresama is an open framework that can evolve in response to the changing and evolving interests of its community and their needs. There are numerous possibilities for extension, including additional textile techniques. The modular structure of the kit and the visual storytelling through the use of Akao Tsuki (赤青月) create a flexible format that can be adapted to different

situations and kinds of learning. Other kinds of shibori techniques, such as katazome (stencil dyeing) or those from different nationalities, can be shared through this method. This model of learning can be edited and shared as many times as desired. Future iterations of Otsukaresama could be an excellent opportunity to share techniques from other countries, each accompanied by its

Otsukaresama は、コミュニティの関心やニーズの変化に応じて進化し続けることができるオープンなフレームワークです。今後の拡張の可能性は非常に多く、たとえばさらなるテキスタイル技法の追加が挙げられます。キットのモジュール構造と、キャラクター赤青月(Akao Tsuki)によるビジュアルストーリーテリングの手法は、柔軟性が高く、さまざまな状況や学びのスタイルに適應できるフォーマットを提供して

います。例えば、型染め(Katazome)や他国のさまざまな染色技法なども、この方法を通じて共有可能です。Otsukaresamaの学びのモデルは、編集・再利用が自由であり、何度でも繰り返し共有することができます。将来的なバージョンアップでは、各国独自のアイデンティティや物語性、学びのアプローチとともに、異なる技法を紹介する機会にもなり得ます。また、教育分野への

own identity, storytelling, and learning approach.

Otsukaresama also has excellent potential to expand into the educational field, such as museums, companies, or artisans' workshops. Schools and universities can utilise this project to connect with younger generations about craftsmanship while also providing opportunities for intergenerational exchange.

Digital tools will facilitate the creation or purchase of the kit, making it easy to use in various fields. Utilising software and online platforms can help artisans share their work with new communities, exchange ideas, and attract new clients, potentially leading to more commissions. Projects that involve

応用可能性も大きいと考えられます。たとえば、博物館、企業、職人の工房などで活用することができます。学校や大学では、本プロジェクトを通して若い世代に職人技への関心を喚起し、世代間交流の場を創出することが可能です。

デジタルツールの活用によって、キットの作成や購入がより容易になり、さまざまな分野で使いやすくなります。ソフトウェアやオンラインプラットフォームを活用することで、職人が新しいコミュニティに作品を紹介し、アイデアを交換し、新たな顧客層を獲得するきっかけとなるでしょう。それによって受注の増加にもつながる可能性があります。

こうしたデジタルツールとハイブリッドなアプローチ(手仕事の実践と感情的な関与を融合させた方法)は、体験型学習を重視する現代の教育動向とも非常に親和性が高いです。このようにして、デジタル要素は制作行為を代替するのではなく補完し、手を使った実践とプロジェクト

these digital tools and the hybrid approach, which combines tactile presence with emotional engagement, align well with contemporary educational trends that value experiential learning. In this way, the digital part will not replace the making, but they will bond together to reinforce the practice and the project, which requires the use of the hands.

The future application of Otsukaresama will increase depending on its adaptiveness, inclusivity, and openness, which will allow it to continue practising, sharing, and evolving a shared platform for learning, creativity, and cultural transmission.

の価値をさらに強化する役割を果たします。

Otsukaresama の今後の応用は、その柔軟性、包摂性、オープン性に依存してさらに拡大していくでしょう。こうした特性により、学び、創造、文化の伝承のための共有プラットフォームとして、継続的に進化しながら実践され、広がっていく可能性を秘めています。





## 9.2 Potential Collaborations or Evolutions

### 潜在的なコラボレーションおよび 発展形態

Otsukaresama is a project that requires collaboration with other individuals, such as the artisans in Kyoto, many of whom have expressed interest in joining the project to explore new ways to share their knowledge. Building a co-designer partnership is a key element in the project's evolution and the creation of a new and more precise kit. For the artisans, it will be another excellent opportunity to have a new channel where they can share their knowledge and gain greater visibility. Another key element in the collaboration is that the visual identity requires the work of the artist and illustrator to be built and adapted to different types of crafts and maybe countries.

Otsukaresama は、京都の職人たちをはじめとする他者との協働が不可欠なプロジェクトです。実際、多くの職人たちが本プロジェクトに参加し、自身の知識を共有する新たな方法を探求したいと関心を示しています。共創パートナーシップの構築は、プロジェクトの進化や、より新しく精度の高いキット作成における重要な要素となります。職人にとっても、自らの知識を共有し、より広く発信できる新たなチャンネルとなる良い機会となるでしょう。

もう一つの重要な協働の要素は、ビジュアル・アイデンティティの構築と適応です。これは、異なる種類の工芸や、場合によっては異なる国々に対応するために、アーティストやイラストレーターとの協働が求められます。たとえば、マンガ家、イラストレーター、ストーリーテラーが<sup>\*\*</sup>赤青月(Akao Tsuki)<sup>\*\*</sup>の世界観の拡張に貢献できる可能性があります。ターゲット層や扱う工芸の

In this way, manga artists, illustrators, and storytellers can contribute to the expansion of the Akao Tsuki universe. It will be possible to change the style of storytelling and visuals based on the audience or the type of craft. The modularity, open participation and narrative engagement can be an excellent opportunity for other kinds of crafts, not only textile crafts and not only Japanese crafts. They could be used as a template for similar projects and initiatives in other cultural contexts. In this sense, Otsukaresama could inspire new projects and the development of a broader network of people, ideas, and initiatives dedicated to the preservation and

種類に応じて、物語やビジュアル表現のスタイルを柔軟に変化させることも可能になるでしょう。

このモジュール性、オープンな参加性、物語への没入感という特性は、テキスタイル工芸や日本の工芸に限らず、他分野の工芸や他文化圏でも活用できる優れた可能性を秘めています。Otsukaresama のモデルは、他の文化的背景における類似のプロジェクトや取り組みのテンプレートとしても活用される可能性があります。この意味で、Otsukaresama は新たなプロジェクトや多様な工芸の保存と活性化に貢献する広範なネットワークの形成にもつながる可能性があります。

また、学校、大学、博物館との連携は、教育分野への影響力を高め、プロジェクトの影響力や可能性をさらに探求する新たな機会を開くでしょう。新たな取り組みや展示会

revitalisation of diverse craft traditions. Collaborating with schools, universities, and museums could have a significant impact on learning and open new opportunities to investigate the project's impact and potential. Participating in new initiatives and exhibitions can support the project's dissemination while also encouraging critical reflections and new proposals for evolving the project in new forms, bringing heritage, innovation, and design into a mutually beneficial relationship. The core of Otsukaresama is to remain a living system that grows through the contributions of new ideas, creativity, a growing community

への参加は、プロジェクトの普及を促進するとともに、批判的な視点からの省察や、さらなる発展に向けた新たな提案を生み出す契機にもなります。こうして文化遺産、イノベーション、デザインの間相互に有益な関係を築くことが可能になります。

Otsukaresama の本質は、新たなアイデア、創造性、成長するコミュニティ、そして参加する人々の好奇心によって進化し続ける\*\*「生きたシステム」であることにあります。今後も協働は Otsukaresama の原動力であり可能性の源泉\*\*であり続けるでしょう。



and the curiosity of the people who want to join. The collaboration will continue to be both a driving force and a source of possibility for Otsukaresama.

This thesis aimed to build a bridge between tradition, innovation, Open Design, and Japanese craftsmanship. This research demonstrates that arts and crafts in Japan are not a static element of the past but a living system that can inspire new projects and new ideas. Japan changed my way of observing things, and this thesis project will help others become interested in this fascinating country and share their knowledge of arts and crafts. This method enables everyone to learn more and preserves the culture, allowing it to prosper in new and unexpected ways.

本論文は、伝統、イノベーション、オープンデザイン、そして日本のクラフトマンシップの間に橋を架けることを目指して進められてきました。本研究を通じて明らかになったのは、日本の工芸や芸術が過去の静的な遺産ではなく、\*\*新たなプロジェクトやアイデアを生み出す力を持つ「生きたシステム」\*\*であるということです。

日本での経験は、私自身の「物の見方」を大きく変えました。そしてこの論文が、他の人々がこの魅力的な国に興味を持ち、日本の工芸や芸術への理解を深め、知識を共有するきっかけになることを願っています。

本研究で提案したアプローチは、誰もがより深く学ぶことを可能にし、文化の保存と新たな発展を促すものです。これにより、日本の文化は新たな形で、そして時に予想もしなかった方法で、今後も豊かに発展し続けることができるでしょう。

# 10. 謝辞

Battilani Isabella || Supervisor Professor Fabrizio Thesis Open Design || A.A. 2024-  
Valpreda || Assistant supervisor: Fumi Yamamoto 2025 || Master Program: Systemic  
|| Co-supervisor: Fabiana Ielacqua Design

## 10. Acknowledgements

### Acknowledgements

This project has been made possible by the invaluable support and guidance of numerous individuals and institutions, to whom I am profoundly grateful. With deep gratitude, I will take this opportunity to thank them all.

Firstly, I would like to thank all the artisans and companies that opened the door for me in Kyoto. They generously shared their time, knowledge, and personal stories with me. They gave me permission to make some videos for the interviews and learn more about their production and products. Thanks to their openness, they showed me their production process and asked questions, and I learned by doing the

本プロジェクトは、多くの個人および機関のかけがえないご支援とご助言によって実現しました。心より深く感謝申し上げます。

まず最初に、京都で私を温かく迎え入れてくださったすべての職人の方々および企業の皆様にお礼申し上げます。皆様は、貴重なお時間、知識、そしてご自身の物語を惜しみなく共有してくださいました。インタビューの撮影を許可してくださり、製作工程や製品について学ぶことができました。そのオープンな姿勢のおかげで、私は実際にその工程に関わりながら、多くのことを学ぶことができました。このプロジェクトは、皆様の仕事に対する深い敬意から生まれたものであり、その教えの一端でも反映できていれば幸いです。

Politecnico di Torino の指導教員である Fabrizio Valpreda 教授には、貴重なご指導と建設的なご助言を賜り、心より感謝申し上げます。教授の支援と「探究し続けること」への励ましは、好



same process. This project was born out of a deep respect for their work, and it will reflect, even in part, the depth of what they taught me.

I want to express my profound gratitude to my supervisor at Politecnico di Torino, Professor Fabrizio Valpreda, for all his precious guidance and critical insights. His support and motivation to keep discovering were fundamental and rich, allowing us to pursue the research on this path with curiosity and intellectual freedom.

I would also like to extend my gratitude to my co-supervisor in Japan, Professor Fumi Yamamoto, at the Kyoto Institute of Technology. Her encouragement, academic guidance and

奇心と知的自由を持って研究を進める上で、非常に重要でした。

また、日本における副指導教員である京都工芸繊維大学の Fumi Yamamoto 教授には、温かい励まし、学術的なご指導、そして貴重なご示唆を賜り、心より感謝申し上げます。教授のご支援のおかげで、日本の工芸コミュニティの多くの扉が開かれ、共に働けたことは私にとって大きな光栄でした。

さらに、外部副指導教員である Fabiana Ielacqua 教授にも深く感謝いたします。豊かな視点と的確なご助言は常に価値あるものであり、学士課程からの長年にわたるご指導に、心から感謝しております。

この素晴らしい国を訪れる機会に恵まれたことを、心から嬉しく思っています。異国での生活と日本での学びは、個人的にも学問的にも極めて有意義で特別な経験でした。この貴重な体験を可能にしてくださった Politecnico

precious insights were crucial for my research in Kyoto. Her support opened many doors for me in Japan's craft communities, and it was a great honour to work with her.

My sincere thanks also go to Professor Fabiana Ielacqua, my external co-supervisor, whose advice is always precious for her rich perspective and relevant ideas. She has been my mentor since I earned my bachelor's degree, and I am grateful to have her on my side, as well, in this project.

I am genuinely grateful for the opportunity I have won to visit this fantastic country, which will enrich my cultural background and enhance my skills. Living in another country and

di Torino, Kyoto Institute of Technology,そして Erasmus+ プログラムの協定に感謝申し上げます。

また、Roberto Lucchi にも、彼の忍耐力、尽きることのない情熱、そして実験への意欲に感謝いたします。彼の好奇心によって、このプロジェクトは実際に試され、体験として成立することができました。帽子という素晴らしい芸術における知識と訓練を共有してくれてありがとう。帽子と日本への情熱が、いずれ何か素晴らしいものを生み出してくれると信じています。

そして、企業訪問の際の通訳を務め、すべてのインタビューに同行して下さった Kawane Hiroki さんに、特別な感謝を捧げます。彼の助けがなければ、職人の方々と円滑にコミュニケーションをとることは不可能だったでしょう。また、文化や習慣を学ぶうえで、数々の困難を乗り越えるサポートもしていただきました。ヒロキさん、バブルティーのお店やうどん屋さんに連れて行ってくださってありが

studying in Japan was very formative and exceptional on a personal and academic level. I would like to thank Politecnico di Torino and Kyoto Institute of Technology for their institutional agreements and participation in the Erasmus+ Programme, which made this experience possible.

I also want to sincerely thank Roberto Lucchi for his patience, infinite passion, and desire to experiment. His curiosity meant that the project could be tested and experienced first-hand. Thank you for sharing your knowledge and endless training in the magnificent art of the hat. This passion for hats and Japan, over time, will help us to create something exciting.

とう。とても楽しい思い出になりました。

最後に、この経験を通して私の好奇心と探究心を支えてくれたすべての人々に感謝の気持ちを伝えたいと思います。

お母さんへ：いつも導いてくれて、誰よりも強い支えでいてくれてありがとう。

おばあちゃんへ：一番の応援者であり、私の小さな頃からの先生であるあなたへ。学ぶことへの好奇心はあなたから受け継ぎました。

おじさんへ：私のすべての作品、アイデア、将来の夢において、常に道しるべとなり、励ましてくれてありがとう。

そして家族の皆様へ：いつも支えてくれて、本当にありがとう。

友人たちへ：この旅路を応援し、支えてくれて感謝しています。

このすべての人々の存在が、「デザインとはクラフトと同じように協働である」ということを思い出させてくれました。あなた方がいてくれたからこそ、今の私がいます。

And a special thank you to Kawane Hiroki, who has been my translator during the company visits and accompanied me during all the interviews. Without his help, it would not have been possible to communicate with the artisans. He was also my tutor during this experience, who helped me navigate various challenges and learn about the culture. Thank you, Hiroki, for taking me to the bubble tea place and udon restaurant. They were terrific, and I enjoyed the time we spent together.

Finally, I would like to thank all the people who have been with me during this experience and have contributed to fueling my curiosity and desire to explore and learn more. Thank you, my mum,

for being my guide and the most outstanding support ever.

To my grandma, for being my number one supporter and my teacher since I was a child. My curiosity to learn came directly from you.

To my uncle for being a guide and a motivator in all of my works, ideas and desires for my future and to all my family. Thank you to all my friends who encouraged and supported me during this journey.

The presence of all these people in my life reminded me that design is collaboration as craftsmanship, and I would not be here now if it were not for you.



To all of you:  
皆様へ:

**お疲れ様でした**  
**Otsukaresama deshita.**

# 11. 参考文献

# 11. Bibliography

Battilani Isabella || Supervisor Professor  
Fabrizio Valpreda || Assistant supervisor:  
Fumi Yamamoto || Co-supervisor: Fabiana  
Ielacqua  
Thesis Open Design || A.A.  
2024-2025 || Master Program:  
Systemic Design

## Bibliography

- 1 Alt, M. (2020). Pure Invention: How Japan's Pop Culture Conquered the World
- 2 Dougill, J. (2006). Kyoto: A cultural history. Oxford University Press.
- 3 Caroli, R., & Gatti, F. (n.d.). Storia del Giappone.
- 4 Yamasaki, K. (山崎 圭一). (n.d.). 一度読んだら絶対に忘れない日本史の教科書.
- 5 Sato, N. (佐藤 信), & Gomi, F. (五味 文彦). (n.d.). 詳説日本史.
- 6 The Cambridge History of Japan (Vols. 1–6). (n.d.). Cambridge University Press.
- 7 Nichiren, D. (1979). The writings of Nichiren Daishonin (Vol. 1). Soka Gakkai.
- 8 Hoyo, W. (2001, December). Nichiren's view on time: Historical and absolute time.
- 9 Hoyo, W. (2003). The historical context of Nichiren's teaching of "Chanting Daimoku".
- 10 Pierini, L. S. (2012). Objects of worship based on the Lotus Sutra: The Gohonzon by Nichiren.
- 11 Raveri, M. (n.d.). Il pensiero giapponese classico.

- 12 Sato, H. (2000). Nichiren thought in modern Japan: Two perspectives.
- 13 Stone, F. (2014). Schism, semiosis and the Soka Gakkai.
- 14 Signorini, G. F. (2019). Open source and sustainability: The role of university
- 15 Nishijin Textile Industry Association. (n.d.). Variety of Nishijin Textile. <https://nishijin.or.jp/eng/whats-nishijin1/kind1/>
- 16 Kyoto City Official Travel Guide. (2021). From silkworm cocoons to Nishijin-ori fabric. <https://kyoto.travel/en/see-and-do/nishijin-ori.html>
- 17 Kawashima Textile Museum. <https://www.kawashimaseikon.co.jp/bunkakan/>
- 18 Kyoto Museum of Crafts and Design. <https://kmtc.jp/>
- 19 Kyoto Shibori Museum. <https://www.kyoto-museums.jp/en/museum/central/3785/>
- 20 Gallery Japan. (n.d.). About textiles. [https://www.galleryjapan.com/locale/en\\_US/technique/textiles/](https://www.galleryjapan.com/locale/en_US/technique/textiles/)
- 21 Nihon Kōgeikai. (n.d.). Handbook for the Appreciation of Japanese Traditional Crafts – Textile. <https://www.nihonkogeikai.or.jp/en/textiles/>

Battilani Isabella || Supervisor Professor  
Fabrizio Valpreda || Assistant supervisor:  
Fumi Yamamoto || Co-supervisor: Fabiana  
Ielacqua

Thesis Open Design || A.A.  
2024-2025 || Master Program:  
Systemic Design



- 22 Kyoto Artisans Concierge. [https://www.kyotoartisans.jp/en/exp\\_menu/009-02koho-nishiki-textile-studioatelier-visit-loom-weaving-experience](https://www.kyotoartisans.jp/en/exp_menu/009-02koho-nishiki-textile-studioatelier-visit-loom-weaving-experience)
- 23 ULPA Japan. (2023). Mastering Youth Culture: The Increasing Influence of Gen Z in Japan. <https://www.ulpa.jp/post/mastering-youth-culture-the-increasing-influence-of-gen-z-in-japan>
- 24 Credence Research. (2024). Japan Custom Apparel Market. <https://www.credenceresearch.com/report/japan-custom-apparel-market>
- 25 Vogue Business. (2023). Japan's Luxury Natives. <https://www.voguebusiness.com/story/events/japans-luxury-natives-capturing-consumers-in-the-land-of-the-rising-sun>
- 26 Prusa Research. (2023). Ayame: Japanese Craftsmanship Meets 3D Printing. [https://blog.prusa3d.com/ayame-custom-made-shoes\\_87467/](https://blog.prusa3d.com/ayame-custom-made-shoes_87467/)
- 27 Anderson, C. (2012). Makers: The new industrial revolution. Random House.
- 28 Bistagnino, L., Marino, G. I. A. N., & Virano, A. (2008). Il guscio esterno visto dall'interno / The outside shell seen from the inside.
- 29 Ciuccarelli, P. (2008). Design open source: Dalla partecipazione alla progettazione in rete. Pitagora Editrice.
- 30 Van Abel, B., Evers, L., Klaassen, R., & Troxler, P. (Eds.). (2014). Open design now: Why design cannot remain exclusive. BIS Publishers.
- 31 Williams, A. D., & Tapscott, D. (2011). Wikinomics: How mass collaboration changes everything. Atlantic Books Ltd.
- 32 OpenKnit. (n.d.). Open-source knitting machine project by Gerard Rubio. Retrieved May 13, 2025, from <https://www.knitic.com/openknit/> <https://vimeo.com/86987828>
- 33 FabTextiles. (<https://fablabbcn.org/projects/fab-textiles>)
- 34 WeMake. (n.d.). OpenWear Project – Sustainable fashion and open source. Retrieved May 13, 2025, from <https://wemake.cc/>

- 35 Digital Weaving Norway. (n.d.). TC2 Loom – Digital hand weaving system. Retrieved May 13, 2025, from <https://www.digitalweaving.no/>
- 36 Re:Textile. (n.d.). Re:Textile Project – Circular textile initiatives from Sweden. Retrieved May 13, 2025, from <https://retextile.se/>
- 37 Creative Commons. (n.d.). About the licenses. Retrieved May 13, 2025, from <https://creativecommons.org/licenses/>
- 38 Frassine, R., Rubertelli, M., & Soldati, M. G. (2007). Textile design (pp. 1-157). Franco Angeli.
- 39 Accolla, A., & Gilardelli, D. (2009). Design for all: il progetto per l'individuo reale. Angeli.
- 40 Lanza, E. (2022). Iro: L'essenza del colore nel design giapponese. L'ippocampo.
- 41 Valentino, S. (2022). Digital couture: Digital trends in contemporary fashion. Artem Editrice.
- 42 Shimomura, T. (n.d.). The Art of Kyo-Kanoko Shibori. Kyoto.
- 43 Shibori Museum Kyoto. (n.d.). The Art of Kyo-Kanoko Shibori. Kyoto: Shibori Museum. Retrieved from <https://en.shibori.jp/product-page/book-the-art-of-kyo-kanoko-shibori>
- 44 Ando Co., Ltd. (n.d.). About Us. <https://ando-kyo.co.jp/en/about>

Battilani Isabella || Supervisor Professor  
Fabrizio Valpreda || Assistant supervisor:  
Fumi Yamamoto || Co-supervisor: Fabiana  
Ielacqua  
Thesis Open Design || A.A.  
2024-2025 || Master Program:  
Systemic Design

- 45 Bunzaburo. (n.d.). Shibori – About. <https://www.bunzaburo.com/shibori-en>
- 46 Kyoto Shibori Bikyo Co., Ltd. (n.d.). Contact. <https://kyoto-shibori.com/contactus/>
- 47 Kobo Aino-yakata. (n.d.). Natural Indigo Dye Studio. <https://aizomeya.com>
- 48 Tabata Shibori. (n.d.). Shibori. <https://dentoukougei-nail.jp/en/shibori/>
- 49 Steinberg, M. (2012). Anime’s Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan. University of Minnesota Press.
- 50 Teen Vogue. (2024). State of Anime Report. <https://www.teenvogue.com/story/state-of-anime-mainstream-report-megan-thee-stallion-crunchyroll-awards>
- 51 Reuters. (2025, March 31). Anime mascots: Japan hopes “oshikatsu” rage will open consumer wallets. <https://www.reuters.com/world/japan/anime-mascots-japan-hopes-oshikatsu-rage-will-open-consumer-wallets-2025-03-31/>
- 52 Wikipedia contributors. (2024). Anime and manga fandom. Wikipedia. [https://en.wikipedia.org/wiki/Anime\\_and\\_manga\\_fandom](https://en.wikipedia.org/wiki/Anime_and_manga_fandom)
- 53 Wikipedia contributors. (2024). Margaret (magazine). [https://en.wikipedia.org/wiki/Margaret\\_\(magazine\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Margaret_(magazine))
- 54 Wikipedia contributors. (2024). Weekly Shōnen Jump. [https://en.wikipedia.org/wiki/Weekly\\_Sh%C5%8Dnen\\_Jump](https://en.wikipedia.org/wiki/Weekly_Sh%C5%8Dnen_Jump)
- 55 Nippon.com. (2024). Japanese Comic Book Sales Hit Record High in 2023. <https://www.nippon.com/en/japan-data/h01940>
- 56 Animenomics. (2024). 70% of Manga Sales in Japan Are Digital. <https://news.animenomics.com/p/70-percent-of-manga-sales-in-japan-are-digital>
- 57 PocketMonsters.net. (2024). 11.9 Billion Pokémon Cards Sold Worldwide in FY2023. <https://www.pocketmonsters.net/news/7578>

- 58 PokéBeach. (2024). Pokémon TCG Earned Record ¥133.7 Billion in Japan for 2023. <https://www.pokebeach.com/forums/threads/pokemon-tcg-earned-record-857-million-in-japan-for-2023-more-than-yu-gi-oh-magic-and-others-combined.154869>
- 59 Snkrdunk. (2024, May 2). Top TCG Franchises Ranked by Revenue in Japan. <https://snkrdunk.com/en/magazine/2024/05/02/list-of-tcg-franchises-ranked-by-2023-24-fiscal-year-revenue-in-japan>
- 60 Wargamer. (2023). One Piece Card Game Tops TCG Sales Rankings. <https://www.wargamer.com/one-piece-card-game/tcg-top-seller>
- 61 Locachange. (2025). Pokémon GO Statistics. <https://www.locachange.com/pokemon-go/pokemon-go-statistics>
- 62 Wikipedia contributors. (2024). Pokémon Trading Card Game Pocket. [https://en.wikipedia.org/wiki/Pok%C3%A9mon\\_Trading\\_Card\\_Game\\_Pocket](https://en.wikipedia.org/wiki/Pok%C3%A9mon_Trading_Card_Game_Pocket)
- 63 POJ Studio. (n.d.). Waza Kits. <https://pojstudio.com/collections/waza>
- 64 Etsy. (n.d.). Japanese Craft Kits. [https://www.etsy.com/market/japanese\\_craft\\_kits](https://www.etsy.com/market/japanese_craft_kits)
- 65 Kawaii Limited. (n.d.). DIY Kits. <https://www.kawaii-limited.com/categories/diy-kits>
- 66 ZenMarket. (n.d.). Craft Kits from Japan. <https://zenmarket.jp/en/blog/post/15210/zi-diy-craft-kits-from-japan>
- 67 Pinterest. (n.d.). DIY Japanese Craft Kits Collection. <https://www.pinterest.com/pojstudio/diy-japanese-crafts-kits/>

Battilani Isabella || Supervisor Professor  
Fabrizio Valpreda || Assistant supervisor:  
Fumi Yamamoto || Co-supervisor: Fabiana  
Ielacqua

Thesis Open Design || A.A.  
2024-2025 || Master Program:  
Systemic Design



- 68      Anavrin. (n.d.). Ginzan Onsen Book Nook Kit. <https://byanavrin.com/products/ginzan-onsen-book-nook-anavrin-motion-scene>
- 69      Sennett, R. (2008). The Craftsman. Yale University Press.
- 70      Okakura, Z. (2016). The Book of Tea. Penguin Books Ltd.

### **Sources of images**

- 1      Studio Ghibli. Studio Ghibli Museum. (<https://www.ghibli-museum.jp/en/>)
- 2      Shueisha. Jump Festa. (<https://www.jumpfesta.com/>)
- 3      Kyoto Animation. (<https://www.kyotoanimation.co.jp/>)
- 4      Toei Animation. [<https://www.toei-anim.co.jp/>](<https://www.toei-anim.co.jp/>)
- 5      Madhouse Inc. [<https://www.madhouse.co.jp/>](<https://www.madhouse.co.jp/>)
- 6      Sunrise. [<https://www.sunrise-inc.co.jp/>](<https://www.sunrise-inc.co.jp/>)
- 7      Pokémon Company. Pokémon Café. (<https://www.pokemoncenter-online.com/>)
- 8      Pinterest. (<https://www.pinterest.com/>)
- 9      eBay. (<https://www.ebay.it/>)

- 10      Etsy. (<https://www.etsy.com/shop/TexturesFactory>)
- 11      RE\;Textile. RE\;Textile project. (<https://www.retextile.se/>)
- 12      FabTextiles. Projects and labs. (<https://fabtextiles.org/>)
- 13      WeMake. (<https://www.wemake.cc/>)
- 14      Poj Studio. (<https://pojstudio.com/>)
- 15      Hello Wonderful. Handmade Doll Kits with a Purpose from Dumyé. (<https://www.hellowonderful.co/>)
- 16      Anavrin. Ginzan Onsen DIY Book Nook. (<https://byanavrin.com/>)
- 17      Behance. (2023). 3 Bích Đi Trước – Lucia Pham. (<https://www.behance.net/gallery/161583161>)
- 18      Pokémon Company. Pokémon Trading Card Game. (<https://tcg.pokemon.com/>)
- 19      Wizards of the Coast. Magic: The Gathering. (<https://magic.wizards.com/>)

Battilani Isabella || Supervisor Professor  
Fabrizio Valpreda || Assistant supervisor:  
Fumi Yamamoto || Co-supervisor: Fabiana  
Ielacqua

Thesis Open Design || A.A.  
2024-2025 || Master Program:  
Systemic Design

- 20 Hassmann, C. GridBots. (<https://coryhassmann.com/GridBots>)
- 21 Kickstarter. Designercise: A Creative Thinking Game. (<https://www.kickstarter.com/projects/489540660/designercise-a-creative-thinking-game-and-ideation>)