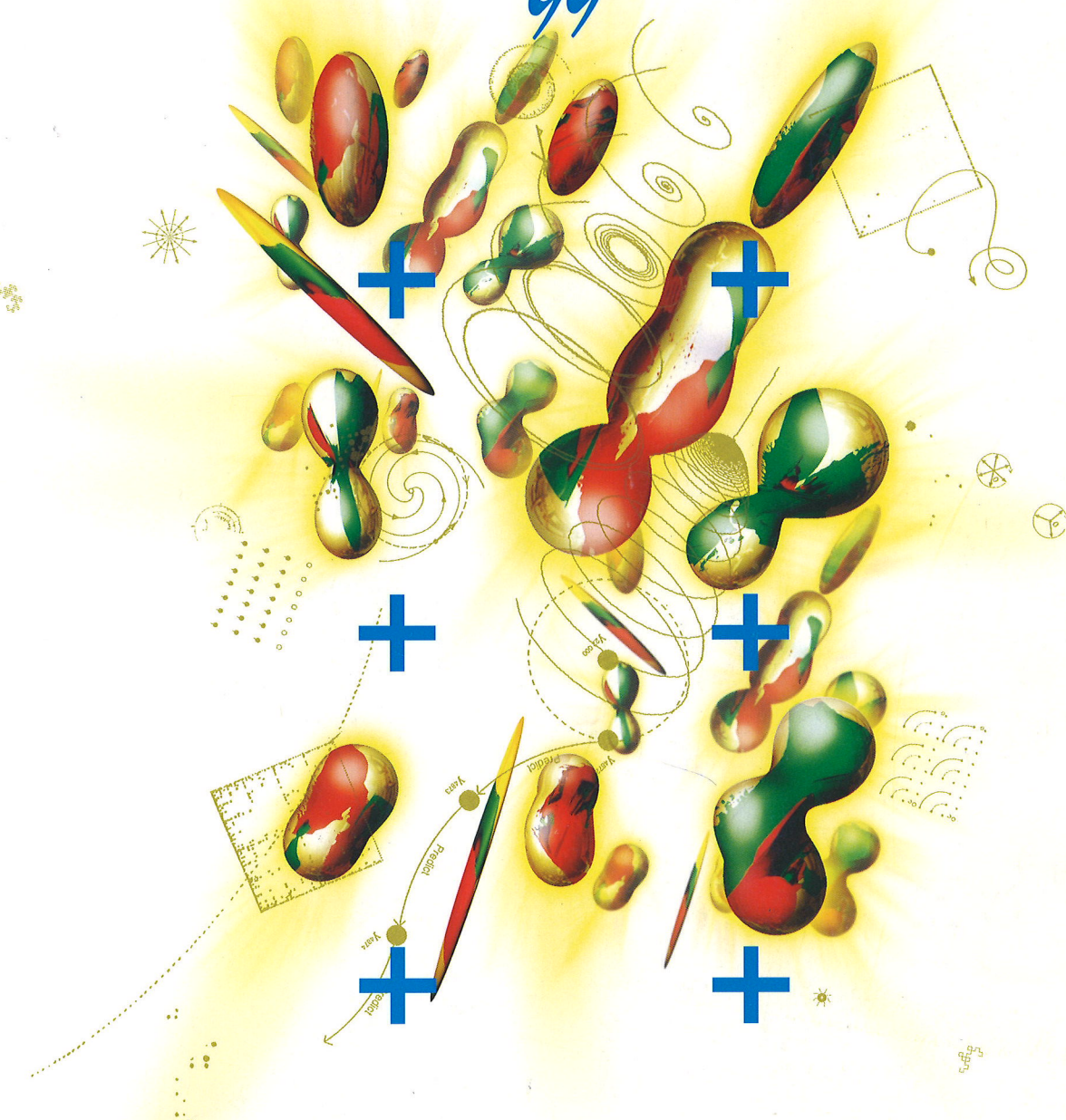


神戸芸術工科大学 卒展

〈学部・大学院/選抜集〉

PREVIEW: Our Brilliant Career by the Class of 99,
Kobe Design University

+ カオス '99 +

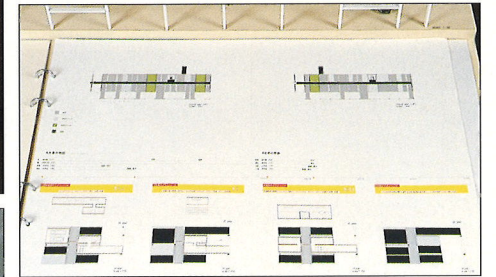
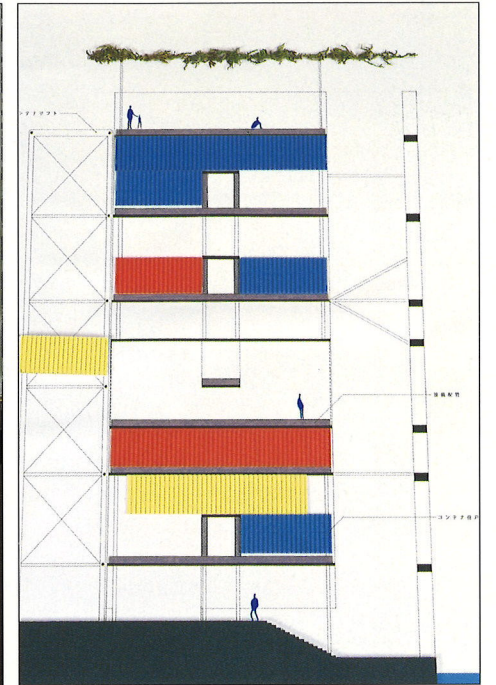
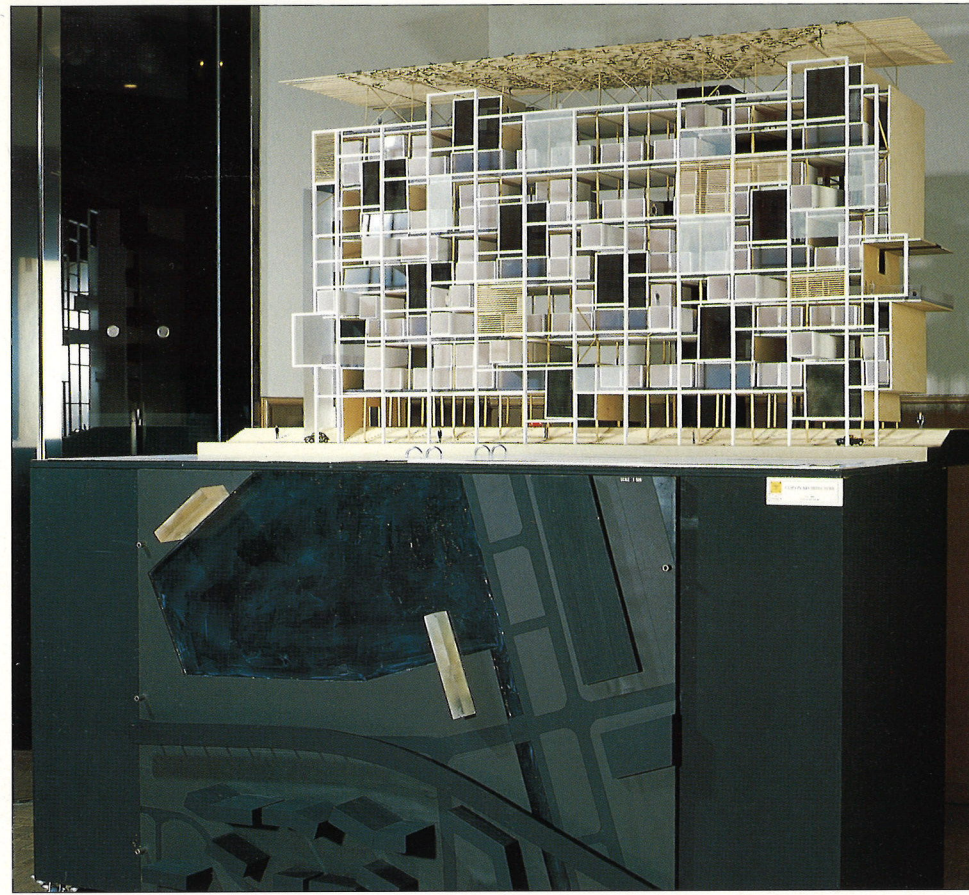


神戸芸術工科大学
KOBE DESIGN UNIVERSITY



【日時】
1999年3月5日金 - 3月7日日
【会場】
神戸ファッション美術館

環境デザイン学科



FURUKAWA Takashi



【吉武賞】

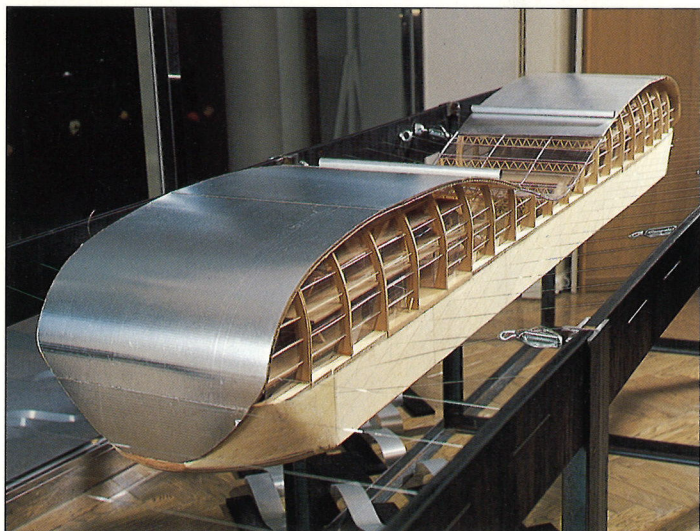
Clip on Architecture

古川貴史

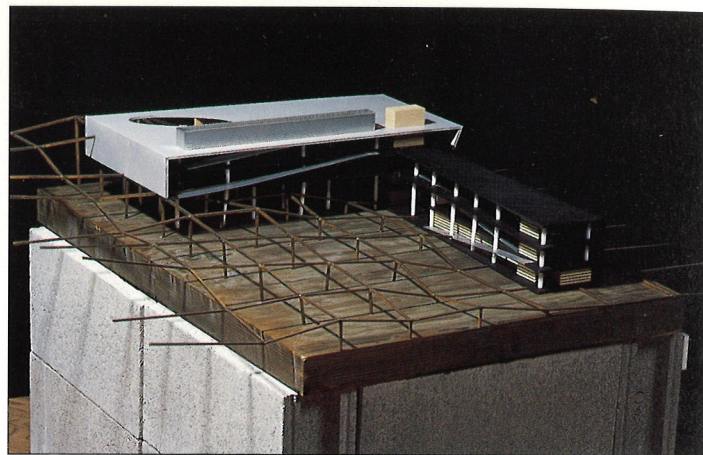
21世紀を間近にひかえた現在、集合住宅をめぐる問題は大きく変化しつつある。最も大きな問題は、集合住宅では居住者の合意形成の困難さから、老朽化してもほとんど建て替えが進展しないということである。また、やがて訪れる高齢化社会に対する改築などもほとんど不可能だといえる。さらに居住者個々のライフスタイルの多様化への対応、少子化による人口構成の変化など、様々な問題が挙げられる。

そこで、このような問題の解決策として、コンテナを用いた取り替え方式の集合住宅を提案する。住戸は、コンテナ及びコンテナサイズのユニットがメゾネット型に形成されたものを提供し、家族のライフスタイルに合わせて多様な居住空間を創り出しつつ、時間経過に応じて増減を繰り返すことができるように計画している。またコンテナの利点である可動性を活かし、キャンピングカーのような移動式住居にも対応

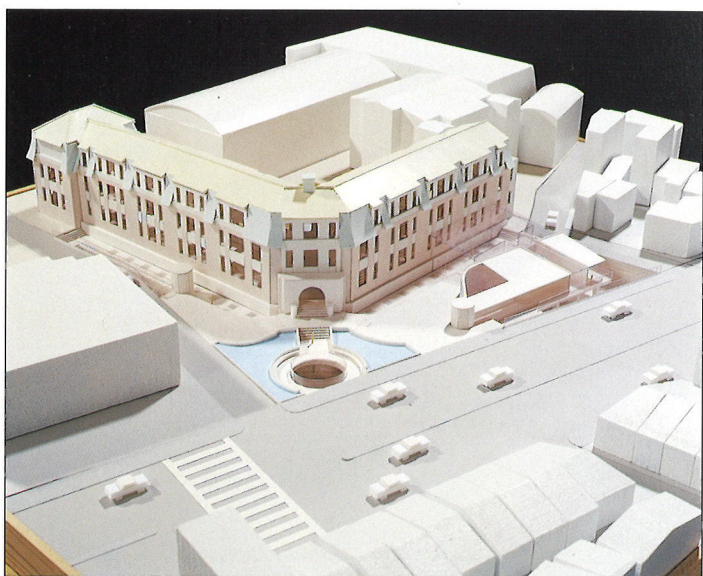
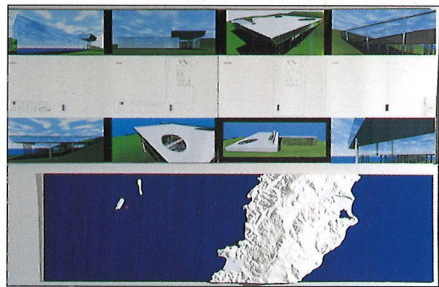
することも可能である。この建築の全体像は固定されることなく、時代の変化に応じてさまざまなスタイルを都市に描いていくことになる。この建築の全体像は固定されることなく、時代の変化に応じてさまざまなスタイルを都市に描いていくことになる。



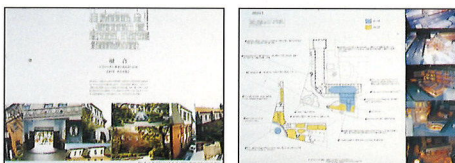
OKADA Kouhei/FUKUMOTO Taro



OTA Michinori



OTA Mihoko



メガフロートのインフラストラクチャー化の可能性

岡田光平 福本太郎<共同研究>

この提案はプログラムの組み換え、移動・撤去可能を前提とした大きく2つの計画から成り立っている。1つはメガフロート(超大型浮体構造物)を建築・ランドスケープ化したもの。もう1つはそれらを集合させ自立したインフラストラクチャーをもつ海上都市の計画である。さらに浮体構造を手段として、建築・土地・都市の境界や関係を再構築する。ここでは、プロトタイプ的设计として神戸港を研究提案地とし、選定、港湾機能を

中心に都市レベルでの計画を行う。また今回はいくつかのアーキフロートの中から特に『災害ステーション』をとりあげて提案する。

廃墟を内包する建築

太田径範

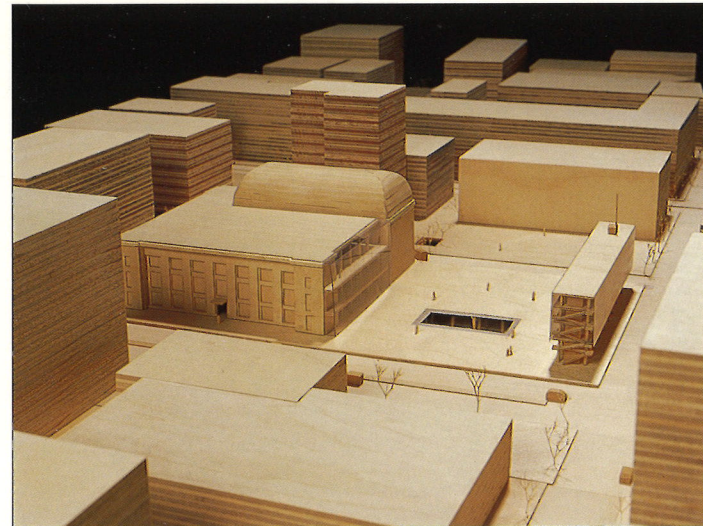
建築に限らず物には必ず死というものがある。朽ちゆく炭鉱の島、端島(通称軍艦島)の対岸にある長崎県西彼杵郡野母崎町に計画した展望台とミュージアムは今まで日本に実際の現象としてなかった死の概念(廃墟)を表に出すことを狙った建築である。あなたは建築に死の部分を見い出すことが出来ますか?

融合

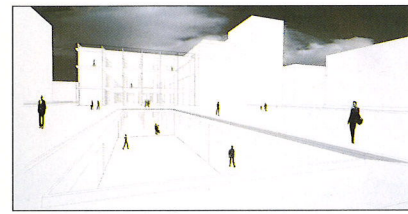
「工芸のための地域交流施設の計画」

太田美穂子

永久保存された大阪市立工芸高等学校・本館校舎の立地状況に着目し、より建物を効果的に見せ、工芸・デザインという分野を更に地域に浸透させるための交流施設を計画する。本館校舎とのバランスを考えた景観づくりと、実習室や展示室などを主とした建物で学校と地域とがひとつになれる場を提案することを目的とした。



OKABE Yuichi



FUJITA Hiroko

Museum of City

岡部祐一

旧居留地の中心に位置する神戸市博物館は、銀行として建てられたものを神戸市が増改築を加えオープンしたものである。北側のファサードは、阪神大震災によって隣接していた建物が壊れ、増改築が行われた状態が露呈してしまった。既存のファサードを残し、北側ファサードの改修と博物館のプログラムの見直しを試みた。

大阪・梅田における

「駅+広場」のインターフェイス

志村真紀

JR大阪駅のプラットフォームを駅裏空間に延長させ、鉄道利用者と都市民がインフォメーションとコミュニケーションを機能とした第2のプラットフォームに立ち寄れるように計画し、それが貨物駅と旧国鉄用地の再計画を行うための新しいインターフェイスであることを提案した。

PublicLife

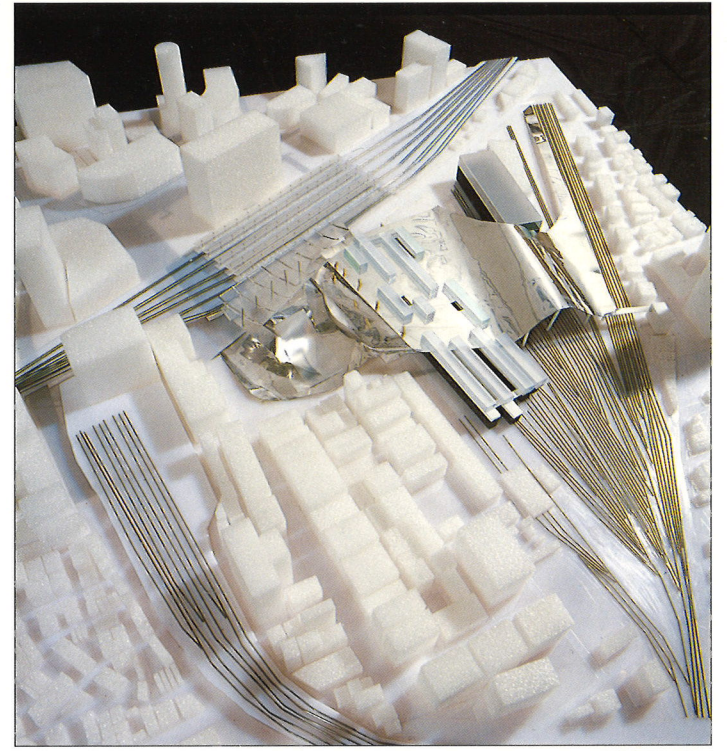
藤田博子

神戸旧居留地では阪神大震災からの復興を祈って開催される「ルミナリエ」が行われ、今年還暦100年を迎える。このルミナリエの通りに面して、タイプの違う外部空間をもった4つの文化施設を計画する。この外部空間は道と建物の境界を曖昧にし、道を建物に取り込むことで文化ゾーンとして街との融合を考える。

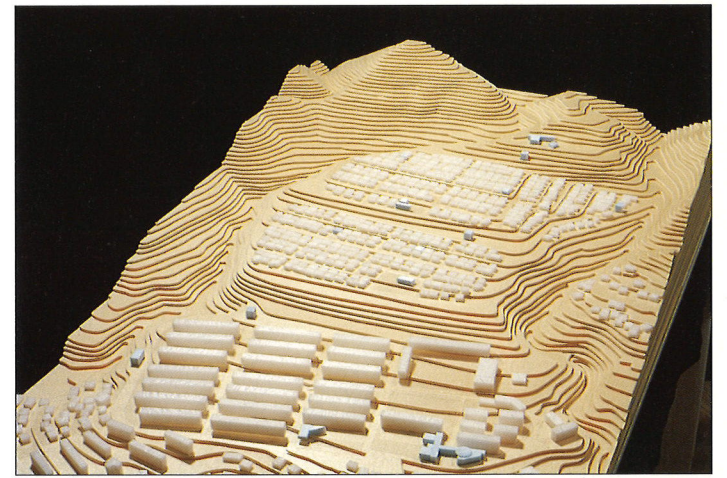
SWIRLING FOREST

前田綾乃

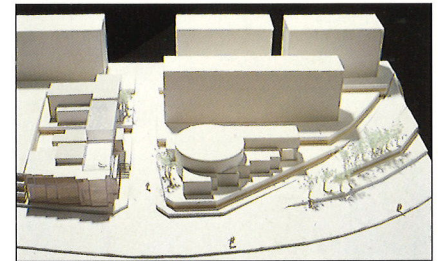
このプロジェクトは、卒業論文で明らかにした、全国で3~40年前につくられたニュータウンの現在考えられる問題や、今後考えられる問題への対処法をふまえ、現在ある地域福祉センター等を見直し、新設計するとともに、もっと身近に住民同士が、コミュニケーションをはかれるような、きっかけ作りのできるシステムを設計する。

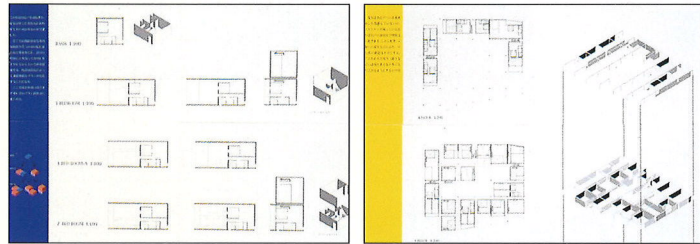
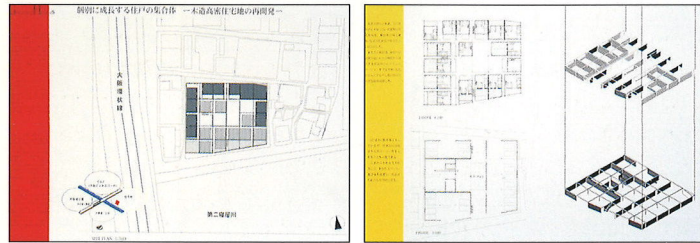
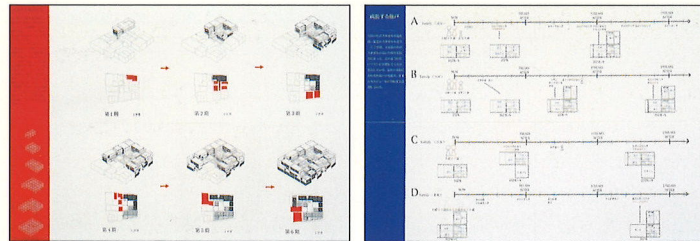


SHIMURA Maki

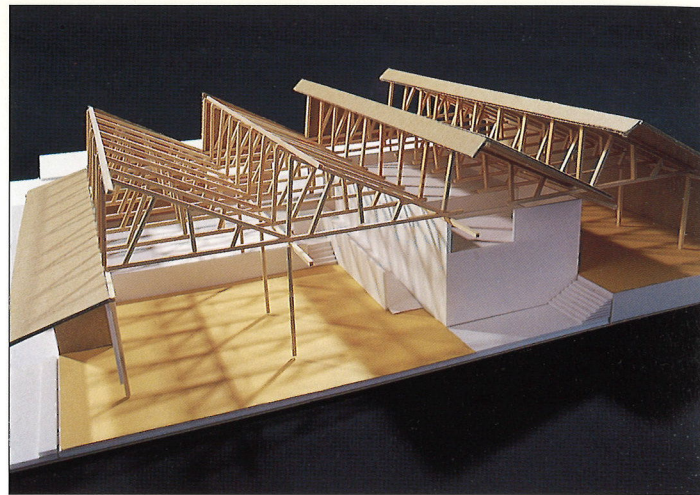


MAEDA Ayano

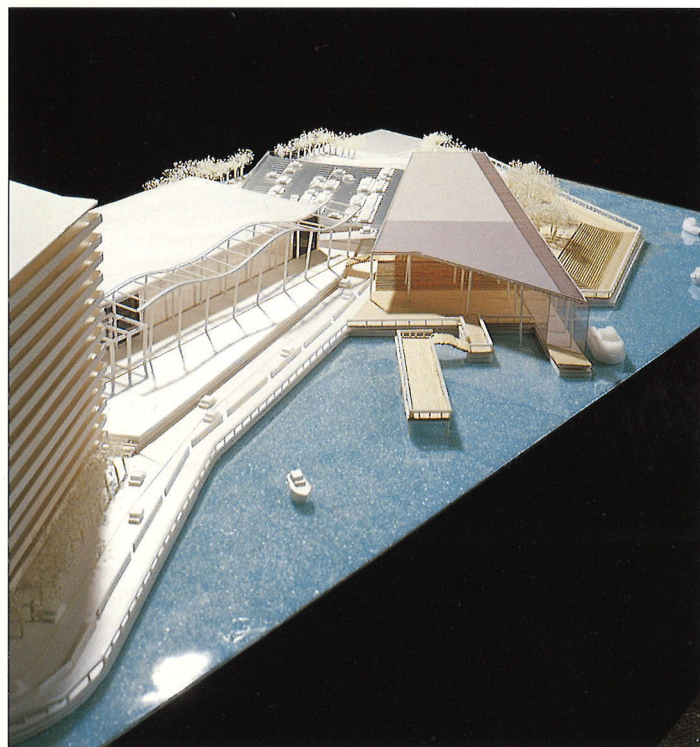




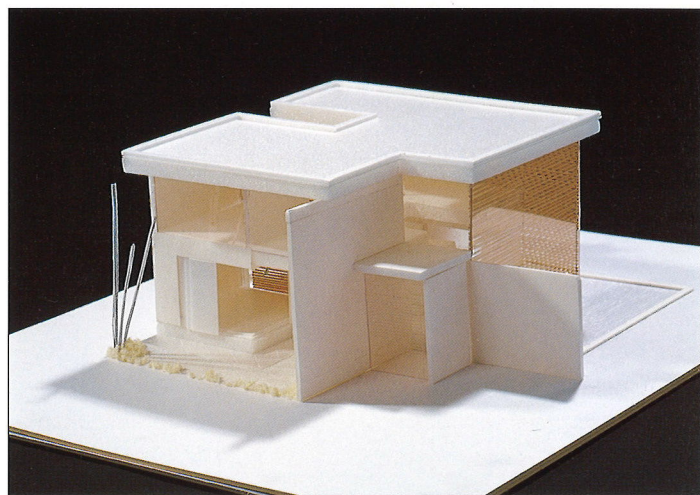
MIURA Shihoko



MORIMOTO Yoko



MATSUSHITA Tomoko



YOSHIOKA Yumi

個別に成長する住戸の集合体 ～木造高密度住宅地の再開発～

三浦志保子

現在新しい住宅を造るには、現状を全て破壊し何もかも一から造るのが主体だ。破壊というのは現状の良いところも悪いところも全て「無」にしてしまうのである。また人は移り住むものであり、成長することによって生活スタイルも変化する。その人間の変化に対応でき、破壊による影響を少なくした住宅の設計を試みる。

のこぎり屋根の再生

森本陽子

岡山県倉敷市児島には鋸屋根の工場がある。北側から差し込むやわらかい自然光は、作業に適し、快適な空間を演出している。この光と木素材が醸し出す雰囲気を活かして使った方法を考えたこの作品は、近年数が激減している鋸屋根を、地域コミュニティの核として再生する提案である。

水と共生する ～海岸都市計画～

松下智子

KEY WORD「活性」「経済性」
計画地は、駅から少し離れた人並みが少ない海岸沿いの所である。しかし明石大橋が一望でき、街のシンボルを創り出せば活性化に繋がる所だと思われ、住民/海/商業・漁港の街を融合させた公共的な場所とし、小規模ではあるが一つの島の中で楽しむことの出来る海岸都市計画を行った。

季節を感じる空間 ～枕草子の建築を読む～

吉岡有美

今回の製作においては論文で得た結論をもとに、現代において快適な空間を求め、空間を取り囲む環境と状況を感じるため、外部との接点をどのようにするかを問題とし、そこから得た結果を元に居住空間をより豊かなものにする事で、清少納言の感性を活かした居住空間を提案するものである。

渦森台の28年を見つめて(論文)

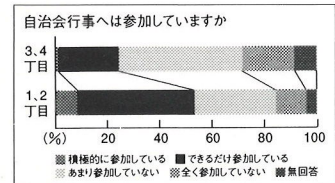
年離れたニュータウンの問題をさぐる

【学科賞】 前田綾乃

■研究の目的
この研究は、全国で3、40年前に各地でつくられたニュータウンについて、その開発過程の流れを明らかにし、それに伴う人々の思いをさぐる、また現在そのニュータウンが、どのような形でどのような問題を抱えているのかを明らかにするという目的を持っている。
この問題をさぐるにあたり、ニュータウンの例として神戸市東灘区渦森台を調査した。渦森台は今年で28年目を迎えた「街」といふものを探ることにより、魅力的なまちづくり、本物のニュータウン計画を示唆できるのではないかと考えられる。
■研究の方法
アンケート調査とヒアリング調査を軸に、その分析と記録、考察していくことを要点とした。



まず「渦森台ふれあいのまちづくり協議会」の方たちへのインタビューを行い、渦森台の現在の問題を聞き出した。それと同時に、28年前の神戸市の開発、渦森台の形成についても調査した。そして、渦森台1477世帯の内283世帯(566名)に「渦森台での暮らしについてのアンケート」を配布し、153世帯(233名)の回答を得ることが出来た。その結果を分析し、現在の問題を実証した。



また、渦森台にある小学校や幼稚園などへ行き、今後の地域とのコミュニケーション等について話を聞き、それらをまとめた。
■渦森台の問題点

①住宅以外のインフラの衰退と地理的要因
渦森台の中には、住宅以外の建物が少なく、生活を支えていない。そのうえ山の中腹部に位置し、ひな壇造成の土地でもある渦森台の坂道は、住民の活動を限られたものにしてしまっている。
②住民の高齢化と世代交替の妨げ
渦森台の住宅地は、3、4丁目目が戸建ゾーンで、1、2丁目はマンション・団地ゾーンにわかれている。戸建ゾーンのほうが高齢化が進んでおり、夫婦二人暮らしが増えてきている。子供たちはもともと、街なかに住んでいる。地価が高いことや相続税の問題などのため、二世帯住宅はおろか、世代交替さえ上手くないのである。
③地域コミュニティの後退
住民は皆たいていこの街が好きだが、近所付き合い、以前から一向に変化はないという。片寄った年代層だけのおしゃべりというようなコミュニケーションが見られる。1、2丁目と3、4丁目の住民の間には、交流はほとんど見られない。それを補うための、出会いの場のようなもの、渦森台には存在しない。

■結論
「年離れたニュータウン」における問題は、大きく分けて次の二種類であると考えられる。
①建物の老朽化や二世帯住宅、バリアフリー住宅などのハード面。
②住民の高齢化などの理由による、地域の活気の無さ、地域活動の衰退など、人々の心と体の問題であるソフト面。しかし、多くの住民は、ハード面の様に見える問題ばかりを心配している。そこで、もっとソフト面を重視したまちづくりを考えるには、住民の意識と強い意志が必要である。

しかし、たとえ住民がもっとコミュニティの輪を広げようとしても、地域に反映されるには、それなりの「しかりけ」がなければならない。何らかの「しかりけ」のためのシステムが必要であると考えられる。

<大阪市立工芸高等学校・本館校舎と近代の学校建築>(論文)

太田美穂子

■大阪市立工芸高等学校・本館校舎はアールヌーボーの巨匠アンリヴァン・ド・ヴェルデ設計のドイツのワイマール工芸学校をモデルにして建てられたと言われており、その外観は煉瓦造りの外壁にマンサード屋根のかけられた学校建築では珍しい建物である。その本館校舎が永久保存に指定され、70周年を記念した際に補修工事が行われたのだが、この建物に着目することで、モデル校舎との類似性やデザイン、成り立ち、保存されたことの意味についてなど、あらゆる方向から分析すること共に近代の学校建築についても研究することにした。
■ワイマール工芸学校との類似性について、庭園がL字型校舎に囲まれ、マ

ンサード屋根や全体の外観など部分的には似通っているものの細部を比較する場合には色々な疑問点も上げられ、異なっているとも考えられる。また、近代の学校建築には一つのパターンとしてL字型の校舎やアーチを取り入れたものは多く見られ、同時に学校建設ラッシュを迎えた時期でもあったので近代の特徴は似ている部分も多い。
■本館校舎は近代学校建築の特徴をベースに海外の芸術をダイレクトに取り入れ、当時の芸術への関心を映し出したのではないだろうか。この本館校舎は芸術に対する意識と近代の建築としての特徴を凝縮し、その歴史を物語る建築物の代表として、永久保存に指定されたと考えられる。

レス・イズ・モアへの探究(論文)

～ミニマル建築の形態分からの考察～

岡部祐一

現代建築は、90年代に入り建築の形態性を最少にする考え方が出てきた。こうした形態性を最少限にする建築を「ミニマル」と呼ばれている。「ミニマル」と呼ばれる建築が現代に多く見受けられることから、本論は、こうした「ミニマル」な建築の形態・素材・手法の分析を行った。また、近代におけるモダニズムの建築と現代の「ミニマル」の建築との関係にどのような相違点があるのかについても検証を試みた。
住宅は、生活を営むために必要な付属物を極力抑えることで、ひとつの形態に住宅の原型だけを存在させている。公共施設は、周辺の環境や景観を考慮し、建物があまり目立たないような形態や手法を用いており、さらに、ファサードの

素材も周囲に浸透するようになっていく。生産型は、工場建築がもつイメージや量感をひとつの素材によって、覆い隠したもとなっている。このような分析・考察結果から現代建築において、「ミニマル」にするということは、単に形態を単純にしたり抽象化や簡略化するだけでなく、「エレメントの統合」、「埋設」、「認識の変化」、「スケールの吸収」といった手法を同時に用いることで、建築自体のもつスケールや物質性を最小にしたり、認識することに錯覚や変化を与えたりすることが分かった。「ミニマル」は、20年代から行われてきた手法であるが、現代でもその手法は、表現の仕方やかたちを変えながらも継承されている。

神社境内における演劇空間(論文)

廣田 玲

神社の境内では、神楽や能などの舞が舞われます。舞それらは大変不思議な空間を作り出し、神秘的である。では何

のために神社で舞うのか。また神社での演劇空間というものがどのように作られるのか。神社の境内における舞台・人の

配置、その意味をいくつかの神社を例に挙げ神社を例に考察した。神社の中で舞う舞には大きく分けて「神楽」「楽舞」「能」の3つがある。その舞を舞うための舞台にもいろいろな種類があり、神楽殿や舞殿、能舞台などの「既存の建物」と「仮設の舞台」、また拝殿などを一時的に舞殿とする「転用」がある。この三種類の舞と三種類の舞台の関係、神社の中での「神」「人」「舞」の関係を見ていきたいと思う。神楽は神に奉納するための舞であるため、神と舞の関係が強い。多くの例から、既存の建物である舞殿や神楽殿が

境内に存在する場合、本殿に向かって右もしくは左に位置することが多いといえる。そのためたとえ人が舞に向いたとしても、舞が神に向いて舞われている以上、舞と人の相互の関係は成り立たないのだ。能舞台はほとんどの場合、舞と人の関係が強い。たとえ神楽と同じ位置に舞台があったとしても舞と人の関係が優先される。このように「神と舞」「舞と人」どちらが優先されるかによって、舞台や人の配置が変わる。また舞台の配置が同じでも、舞の向きが変わる。

- b. 部位・家具
2. 環境要素に関する語
A. 季節
B. 時刻
C. 庭・天候
3. 空間の形容
「をかし」以外で1・2の要素を形容する語
こうして分析した結果34シーン取り上げることができる。さらに、取り上げた各段ごとにイメージ画を付け、明確に空間を説

み取る。こうして分類し分析した結果、次のことが言える。空間を「快適」と感じる要素として、建具や場所等の建物を構成する要素に加え、天候や時刻といった状況も重要であることを示唆している。また、「枕草子」における建築空間は現代における居住空間とは構成上かなり異なるが、清少納言の考える空間のありかたは現代においても十分共感できるものであるということである。

人が工夫して使える空間(論文)

—境界からの考察—

藤田博子

■研究の目的

日本には建築の外壁と敷地境界線のあいだに残部空間がある。その残部空間と道空間という私的空間と公共空間は、「個人の都市への参加」によって互いに空間を提供しあい境界線を拡張させることができるのではないだろうか。この研究では、建物と道の境界の状態を調べることによって、建築と都市の関係を明らかにすることを目的とする。

■研究の方法

以下の4つの事例を取り挙げ、調査・分析し、検討していく。

1. 旧居留地「神戸大丸」の公開空地
2. 神戸市南京町における出店
3. 神戸市長田区駒ヶ林における路地の状態
4. 中庄団地・メソッドつづばの共用空間

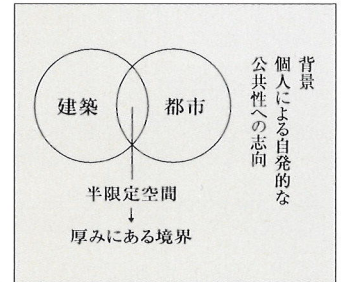
■境界の状態

コリドール・出店や品物が置かれる・表

出やあふれ出しによって官民境界をはさんで官と民の相互関係が成り立っている。

■結論

線ではなく厚みをもった境界が作り出す半限定空間の存在は、今後都市と建築を考えていく上での重要な接点となり、周辺環境との調和をするための余白部分であると考えられる。そしてこの余白を建物の外部空間にどのようにデザインして作っていくかが、今後の都市計画と建築計画双方の課題ではないかと思われる。



「枕草子」の建築空間と情緒性(論文)

吉岡有美

現代においても最高の随筆文学とされている「枕草子」は一人の女流作家の独断的といえる趣向の書である。今回の研究は「枕草子」の建築空間を読み取ることで、「快適な空間」の原点となる

要素を考察しようとするものである。研究の方法としては「をかし」と評価している場面を以下のように分類し、ぬきだす。

1. 建築空間に関する語
a. 場所・部屋

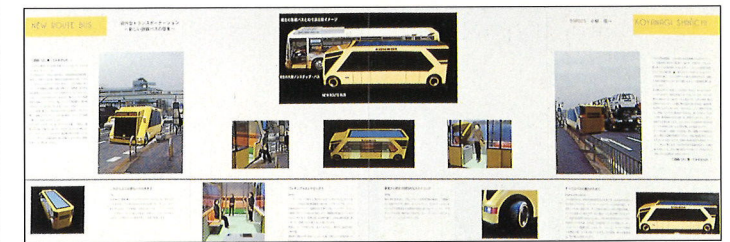
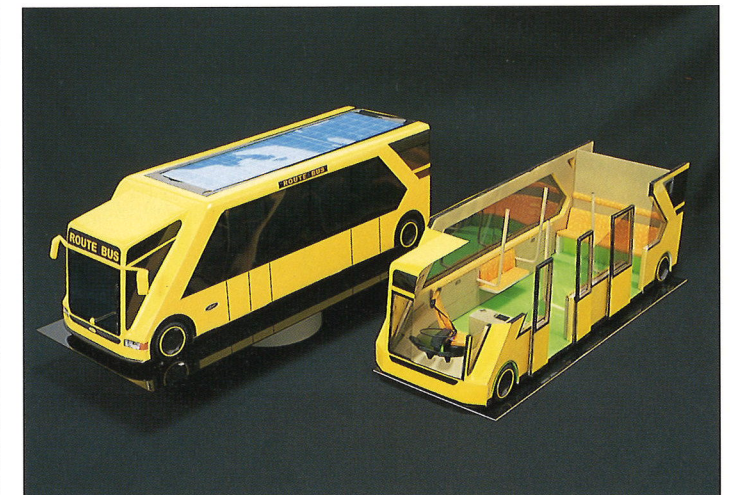
工業デザイン学科 プロダクトデザインコース



AOKI Hideki



MIYAKE Arihiro



KOYANAGI Shinichi

【吉武賞】

Light sensitive Chair

～成型合板の特性を生かした、新しい生活具の提案～

三宅有洋

この研究は、明快さ・やさしさをテーマに考えた、新しい生活具のプロトタイプ提案である。対象は、イスのデザインとし、明快な構造と快適な機能の融合の検討から、家庭において限られた場面に捕らわれないことを意図した。特に、素材の特性から機能と形体を結び、それを特徴とする椅子の制作を試みた。

作品の特徴

・成型合板の特性を生かした機能と形体

1. 成型合板のしなりをシート全体に利用
2. スリットの効果による、しなりの差異、体へのフィット
3. プレス成型の自由な形状
4. 単純、明快な構造
5. 形体、カラーによるコンセプトイメージの創造
6. 実質的スケールによる広い使用場面の設定

新しい村人のために
～テレワークで田舎に暮らす～

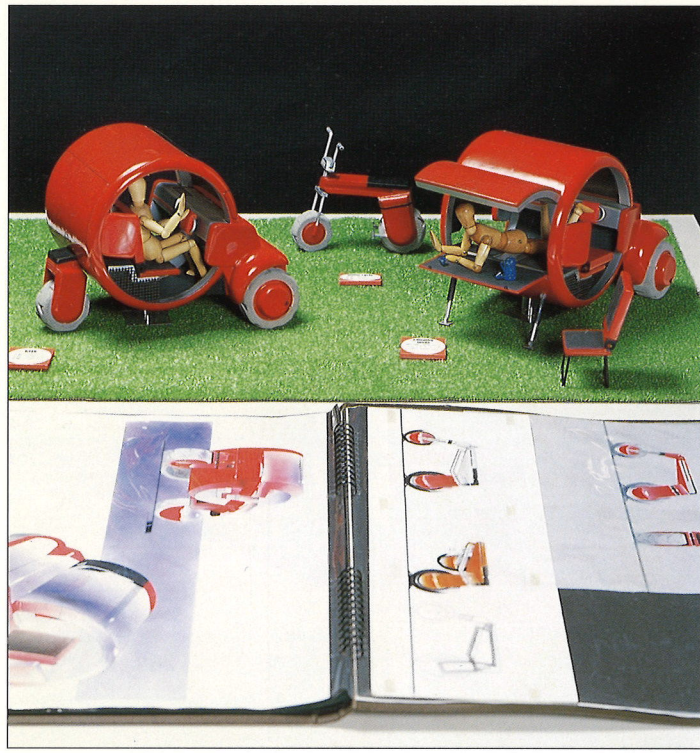
青木秀輝

ネット社会の進展によりテレワークと呼ばれるワークスタイルが登場している。今後、社会的な認識が向上し一般化すれば、我々の職住環境は大きく変化を遂げる可能性がある。そこで、私は実際にテレワークスタイルで仕事を遂行している方を事例に現実的な条件で、新たなワークスタイルとその職住空間の提案を試みる。

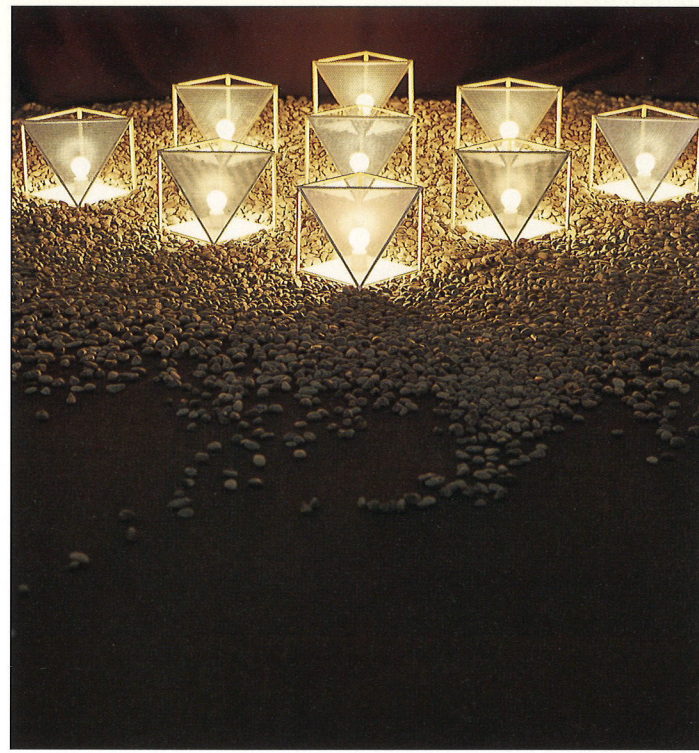
郊外型トランスポーション
～新しい路線バスの提案～

小柳信一

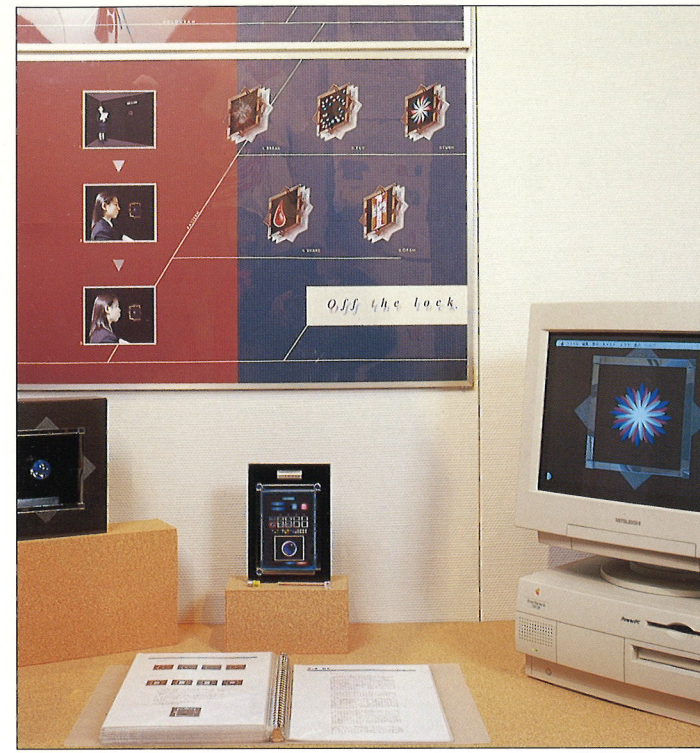
交通渋滞や大気汚染、バリアフリーを考慮した交通手段の確保など、都市とその近郊を結ぶトランスポーションの抱える問題は山積である。低公害・省資源目的の小型車が数多く開発されているが、クルマの総量削減という問題から見れば逆行している。そこで、最も身近な交通機関であるべき「路線バス」の可能性を考察した。



SAKATA Isao/YOSHIDA Yuji



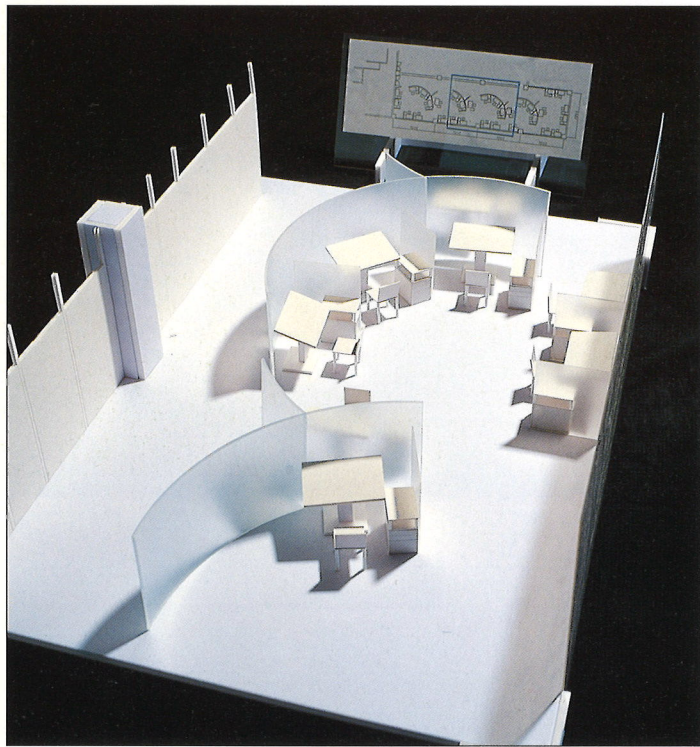
SEGAWA Yukihiko



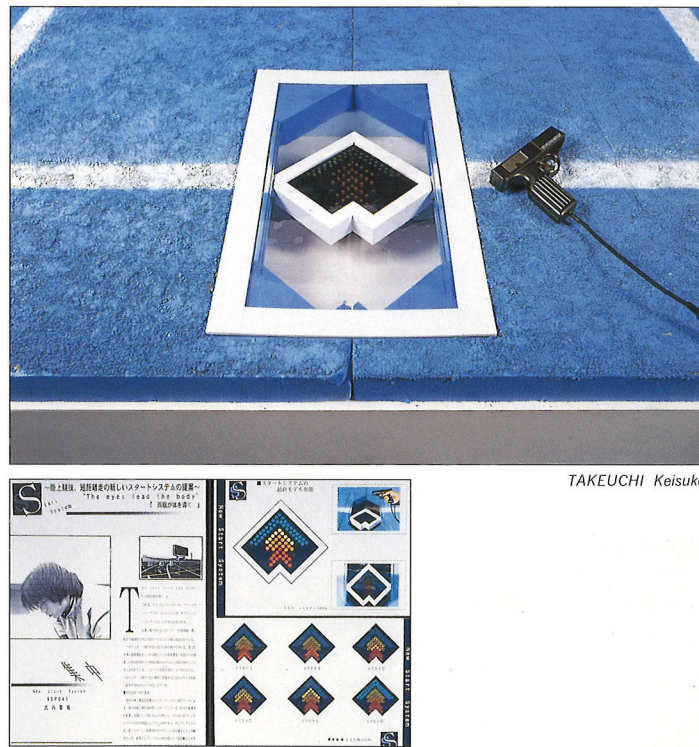
HAYAKAWA Makoto



FURUTA Keisuke



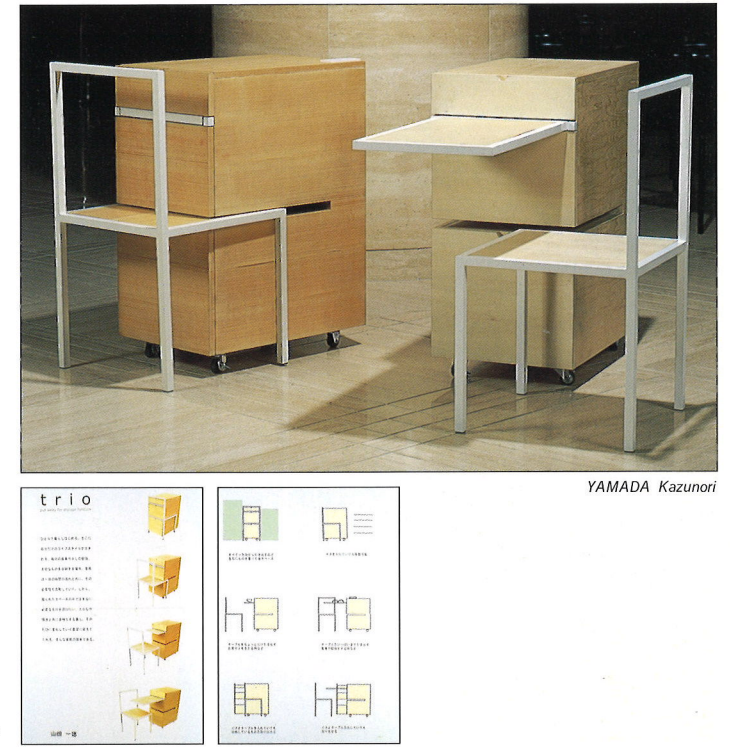
SENOO Yousuke



TAKEUCHI Keisiro



YAMASHITA Hiroyuki



YAMADA Kazunori

近未来の自動車社会におけるRV車のデザイン

～レジャーシーンの未来を見据え、車のデザインとは何かを研究する～
坂田 功 吉田裕司<共同研究>
世界の二酸化炭素排出量のうち約20%は交通部門によるものであり、これらの排出の大半は都市内の自動車交通により、もたらされている。私達は地球と共存していく上で、車両台数を制限し限りある資源を有効に活用するために、今後用途に応じて人間が車を共有するようになるのではないかと考えた。

透過素材を利用した照明器具の提案

～物体と空間の調和～ 瀬川幸宏
近年のインテリアでは、空間の中で照明器具を隠蔽するなど、出来るだけその存在感をなくする傾向が見られる。本研究では、空間における照明器具の重要性を再認識することにより、新たな器具形態と光の演出性を提案する。光の質感に着目し、透過する光を中心に形態と演出性を勘案した照明器具をデザインした。

しきり 妹尾洋祐

私達が利用してきた工業デザイン学科棟インテリアデザインスタジオ内の机等の配置・しきり方は変化している。現在は曖昧なしきり方等により利用する学生が少ない。デザインを学ぶ場所として曖昧なしきり方をおかしいのではないかと考え、しきりの歴史・考え方を学び、インテリアデザインスタジオ内のしきりを提案する。

陸上競技・短距離走の新しいスタートシステムの提案

～The eyes lead the body「両眼が体を導く」～ 武内慶祐
現在の陸上競技短距離走のスタートシステムはピストルにより、音を使用しているが、予備調査の結果、判断スピードの速い光によるシグナル信号の使用を考え、現役選手による実験を行った。その結果、短距離走において大きなメリットが判明し、デザイン提案する事となった。

～foo～
～息を利用した新しいカギの提案～

【コース賞】 早川真琴
本研究は『鍵』を使用する人が『錠』に識別される事から受ける客体意識の除去を目的としたカギシステムの提案である。プログラム映像に息を吹きかけるだけで解錠を可能とし、道具側の反応が動画映像で返ってくる仕組みである。急速に道具が進化する今日、人が道具を制御する立場にある当り前の事を改めて感じてもらいたい。

Lean chair
～インテリア空間のアクセント的家具～

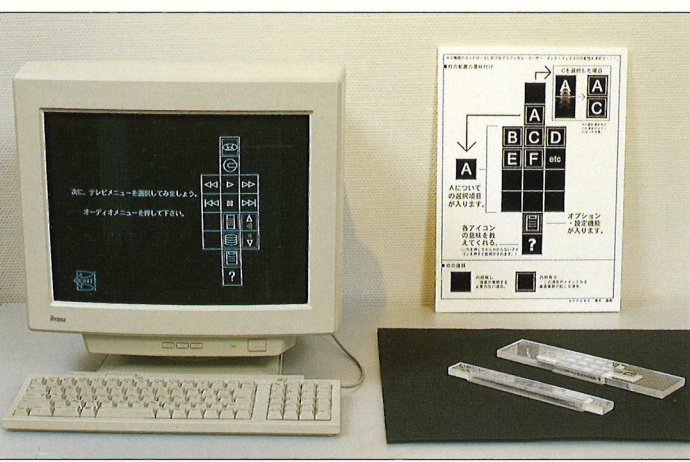
古田恵介
椅子が椅子である境界の形態を追求することによって、逆にインテリア空間においてその存在をアピールするようなアクセント的家具の制作を試みた。1枚の合板をカットし、曲げ、積層して座と背を成形しただけの立てかける椅子を提案することにした。最もシンプルな[構造=形態]をテーマの中心として、造形の可能性を探った。

幼児玩具を考える
～知育で脳を刺激する～

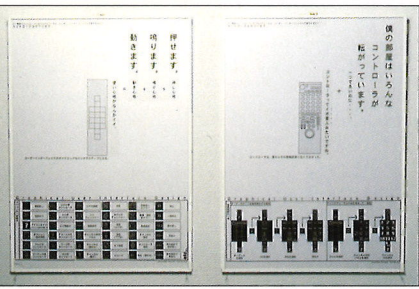
山下洋行
本研究は、楽しみながら「つまむ」「押す」「引っ張る」「重ねる」など、幼児期に発達する手の機能を促す玩具の提案である。指先を使って遊ぶことにより、空間を考える力、形の関係、法則性を見出す能力を身につける。単純な形の組み合わせから見立てることより、創造することの欲求を広げる。

Put away for storage furniture
～3つの機能と3つの収納～

【コース賞】 山田一徳
ひとり暮らしを始める。必要なものをそろえ生活していくのだが、部屋は広くなく無駄なものは置けない。家具は本当に必要なものか。勉強や食事が出来て物も入る。しかもコンパクトで移動が楽。やがてふたりで暮らし始めてもキッチンやリビングなどで活躍する。そんな用途に対応し、住環境に左右されない家具を提案する。



SHIMIZU Naoki



FURUMATSU Tsuyoshi



コントロールパネルに於けるグラフィカル・ユーザー・インターフェイスの研究

～汎用性の高いグラフィカル・ユーザー・インターフェイスの可塑性を求めて～

清水直樹

今日、多くの家電機器は多機能化に伴い、その操作性を複雑化している。本研究のねらいは、それら多くの機能をまとまりのある形にし、コントロールのあり方とその方向性を考察した上で、「使い心地」や「押し心地」などの心理的・体感的なインターフェイスを考慮し、わかりやすいコントローラーの可能性を追求するものである。

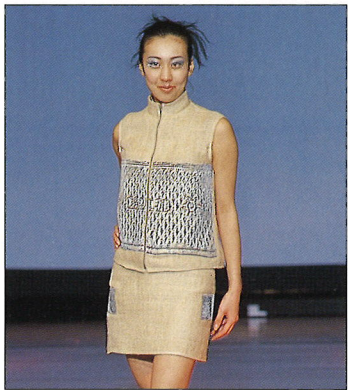
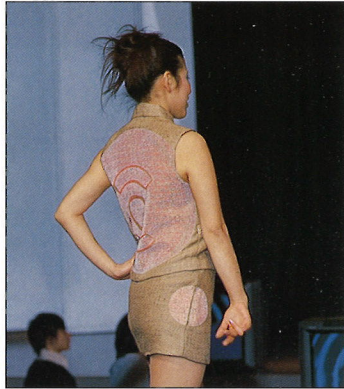
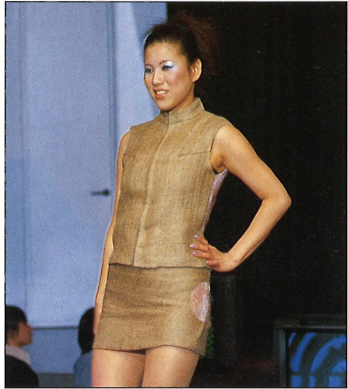
自然で楽しむ釣りの研究

～新しいルアーフィッシングタックルの提案～

古松 剛

釣りというレジャーを永遠のものとする為には、魚の存在する「自然環境」について見つめ直さなければならない。全ての釣り人がそれを意識し、実行できる動機となるような新しいルアーフィッシングタックルを研究提案する。

工業デザイン学科 ファッションデザインコース



OKUNAKA Takanobu

路上観察からの衣服デザイン

～路上観察～

【コース賞】 奥中孝誕

路上で見られるさまざまな不思議モチーフ(路面、マンホール、TVのアンテナなど)を使ってそれをオリジナルのテキスタイルに展開し、衣服デザインとして制作する。オリジナルテキスタイル(特殊加工)は、ビーズプリント、フロッキー加工、ラミネート加工を使用した。



ISHIZAKI Takashi



TAGUCHI Rie

形のない抽象的なものを形に表現する

～表象～

石崎 丘

人間が生きてきた過程の中で外部から受ける刺激や反応として得る経験が、精神心理を形成する。そして、生きていく上での決意や方向性、思考、創造が生み出される。そこで私は、私個人の精神心理の中に浮かぶものを象徴化させ抽象的な形を見いだすことによって生じる形象を衣服として表現した。

手仕事のぬくもりを感じる衣服

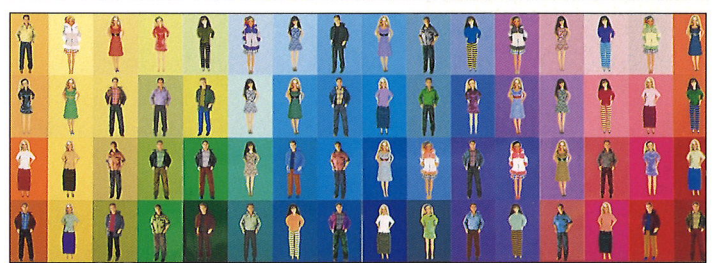
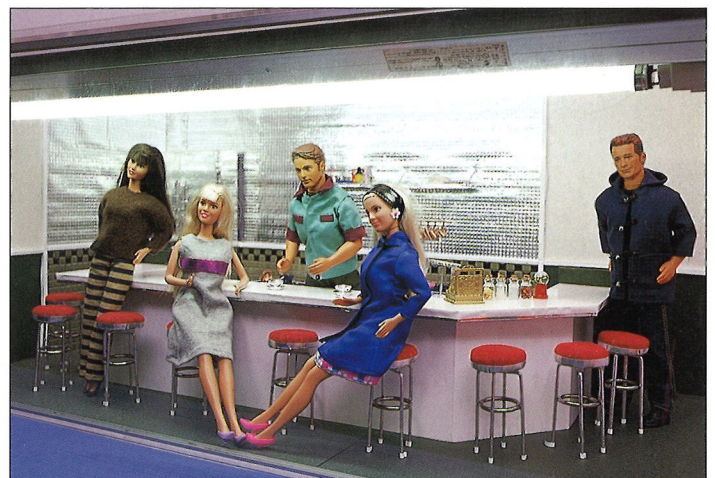
～布・糸・縫～

越智麻友

衣服がシンプルになればなるほど消えゆくモノ、それは目に映る優しさ。衣服がスリムになればなるほど失われるモノ、それは肌で感じるぬくもり。たっぷり空気を含んだ毛糸を使い、シンプルな衣服を鮮やかに装飾することにより、目に、肌にもぬくもりを伝える。刺繍という技法により、手仕事のぬくもりを心に伝える、そんな衣服を提案する。



OCHI Mayu



NOGAMI Shinichi

長崎ガラスからデザインした衣服

～びいどろ～

田口理恵

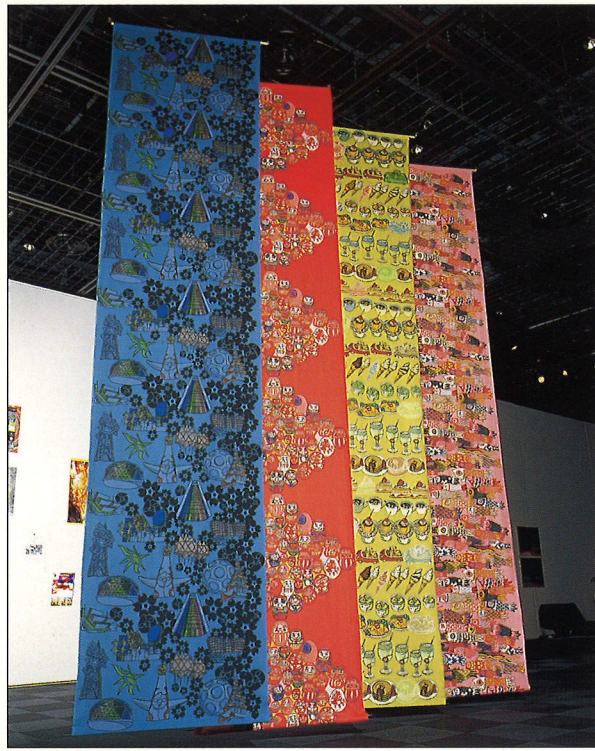
非常に薄い吹きガラスである「びいどろ」をモチーフに、その独特の魅力を衣服として表現する。ガラスの薄さと透明感、微妙な輝き、ぬくもりのある柔らかさを表現するために素材をシルクオーガンジーに統一し、ガラス原料内の鉄分などによるモチーフの色調は手染めやプリントによって再現した。

人気キャラクターを使ったカラーコーディネートソフトの提案

～Play Color of Beverly Hills, 90210～

野上晋一

世界的に人気の高いTVドラマ「Beverly Hills, 90210」に登場するキャラクターを起用し、服装のカラーコーディネイトを遊びながら学べるソフトの提案。ミニチュアモデルのスタイリングはキャラクター性(その人らしさ)の研究から制作した。



HASHIMOTO Yasuko



HIJIIYA Kozue



JOFUKU Reiko

『日本人の肌色』と『布の色』(論文)

～ビビットカラーは日本人の肌にあうのか～

重松拓朗

◆はじめに
衣服を選び着装する上で、肌色と布の色との配色に対する好感度は重要な要素となる。そこで、「日本人の肌色」と「布の色」に着目し、それぞれの配色を好む度合いをアンケートにより回答させ、好まれる配色について検討した。今回は、1995年に流行したピンク系とグリーン系について、ビビットカラーは日本人の肌色と合うのかを検討した。

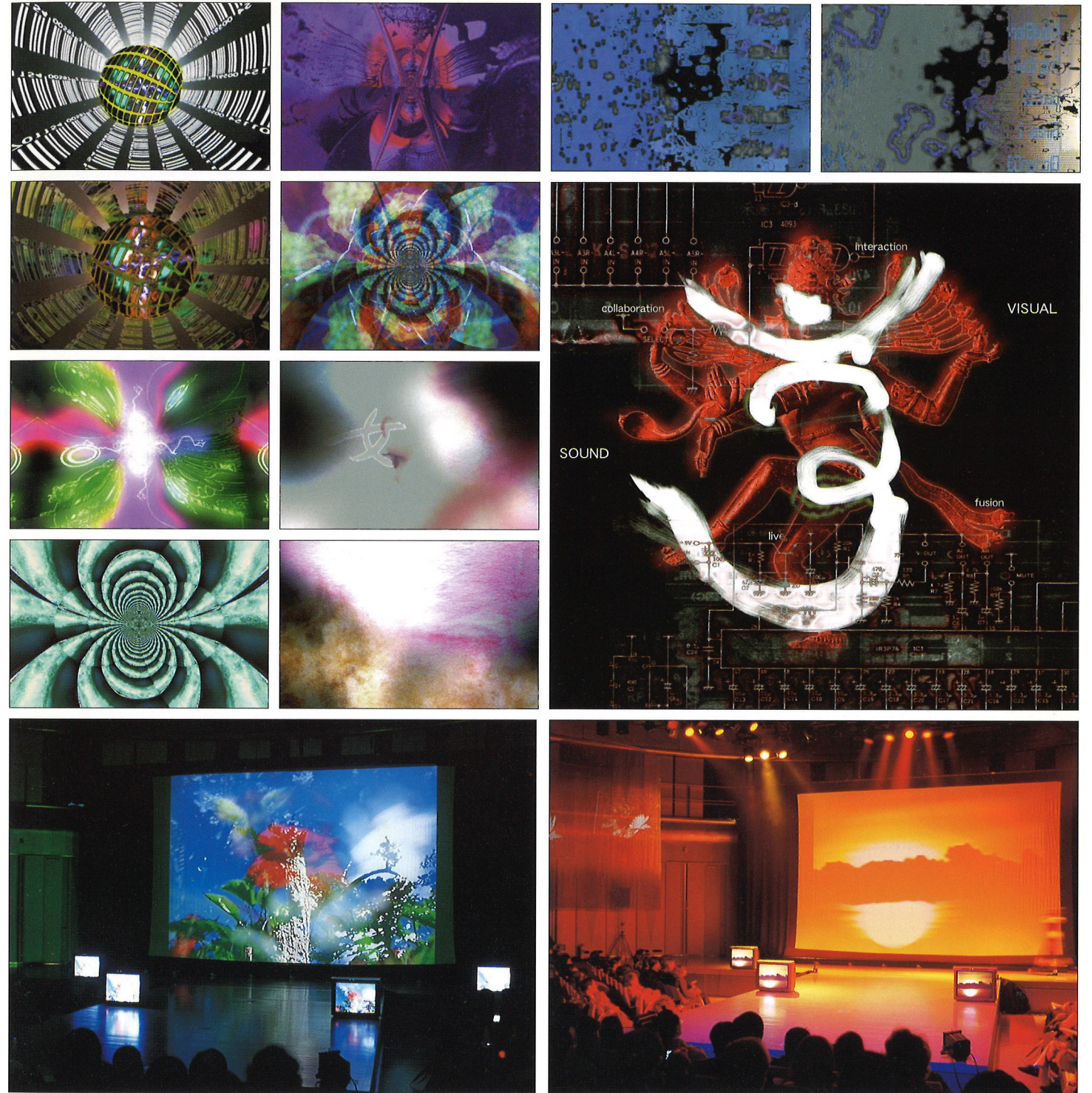
◆日本人の肌色
日本人の肌色は、色相で5～7.5YRで、ピンク系と普通、オークル系の3つに分けられる。明度では、6～7近傍に分布し、白、中間、黒に分けられ、計9種類に分割される。本研究では、普通色で各明度より、赤丸で示した3種類4名を肌色モデルとして採用した。

◆研究方法
様々な彩度を持つピンク系とグリーン系の無地布50枚を選ぶ。実験は各肌

色と布の配色を5～8名の被験者に提示し、好感度を5段階で評価させた。同時にアンケート調査を行った。

◆結果と考察
「好きな色」と「よく使う色」の割合は一致しないが、「好きなトーン」と「よく使うトーン」の割合は近い値を示す。色を選ぶとき、色相よりトーンを重視すると考えられる。ピンク系の布と肌色の配色における好感度と布の彩度の関係を見ると、色白肌に対する好感度が高く、次いで中間肌、色黒肌の順となっている。彩度が高くなると、好感度は下がる。色白肌の日本人のみ、ビビットカラーとの配色が好まれ、中間色、色黒肌とは好まれない。半数以上の日本人の肌にはビビットカラーとの組み合わせは好まれないと類推できる。

視覚情報デザイン学科



SHINBORI Takaaki

インテリアファブリックの提案

～過去の物語～

橋本安子

「あの頃」を懐かしみ、過去を振り返るといことは、「過去の物語」への回帰である。今、その郷愁の中から新たな魅力を感じさせる「70年代の万国博覧会のパビリオン」「だるま」「鯉のぼり」「子供の好む食べ物」をモチーフとしてプリントし、インテリアファブリックとして提案する。

伝統衣服の新たな提案

～アジアのリズム～

泥谷 梢

日本をふくむアジアの衣服の文化の中には、人と衣服の間に生まれる「ゆとり」がある。それを各々の土地の布で、各々の方法の『折る』『結ぶ』を繰り返して、自身の体に心地よい「ゆとり」を残しながら、自らが「着る」という行為を完成させている。これらの特徴をアジアのリズムとし、時代と共に変化する我々の体にも対応できる新たな伝統衣服として提案する。

現代的プリントシャツ

～メディアシャツ～

城福玲子

慌ただしく時を刻む都会の風景と、現代の生活に入り込んだハイテクアイテム(携帯電話・ノート型パソコン)をモチーフに、シルクスクリーン(抜染)と転写プリントを応用しシャツにカラーージュする。様々なハイテクアイテムを携帯し武装する現代人に、まさに「身につけるメディア」としてのシャツを提案する。

【吉武賞】

映像メディアによる表現形態の追究

～リアルタイム映像パフォーマンス・VJ～

新堀孝明

高性能コンピュータの普及により、質の高い映像制作が可能になり、映像メディアの可能性に注目が集まっている。また、テクノロジーの進歩から表現形態の構築に様々な可能性が生まれ、実際に数多くの表現形態が存在し、さらに増加する傾向にある。そこで、映像制作だけに止まらない映像表現の新たな展開が必要であると感じ、映像メディアをベースとした新たな表現形態、「VJ」に着目、自らの表現形

態を構築することで、映像表現の可能性の提唱をめざした。変容していく環境・観客・共存メディアの状況に対して、独自の表現システムを構築することで、映像自体にリアルタイムで変容する柔軟性を持たせ、表現する空間に存在するすべての要素が、相互に影響を与えながら生成される映像表現とその形態を追究。最終研究発表として、卒業ファッションショーでの表現活動を行った。そこでは、

ファッションと音響と映像との複合メディア表現の成立をめざし、映像表現の新たな可能性の提唱を試みた。VJ(ビジュアル・ジョッキー)とは、ライブ映像パフォーマンスの、一表現形態であり、映像メディアをベースとした視覚演出行為・表現形態を意味する。



IRIE Akihiko

クレイアニメーション
～光～

【学科賞】 入江彰彦

クレイアニメーションだからって、可愛らしい世界をとか、過激な描写はおかしいんじゃないかとかそういうことってほとんど考えませんでした。表現に対する垣根みたいなものって持ち合せていないから。イメージを表現するために必要な技術や感性を身につけることが、自分にとって大切でした。また、この研究では自分が創りたいものを観客の視点から制作することも挑戦したんです。妥協したり媚びたりせずに。

それがかえって作品の質を向上させた、ということはあるかもしれません。

イメージ・コレクション
～円の図像論～

上野綾子

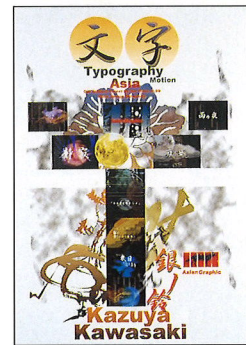
日常生活において、見逃してしまったり丸。その丸を集めて、丸い形の本にまとめることは出来ないだろうか？ そそこから生まれたまるい絵本。見るときも丸・閉じても丸。まるい絵本を「まるい形」で「まるく」見る。広げていてもすべてのページはつながっている。まるいものだらけの絵本です。



UENO Ayako



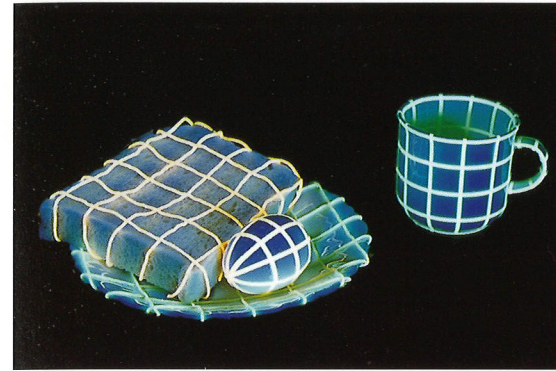
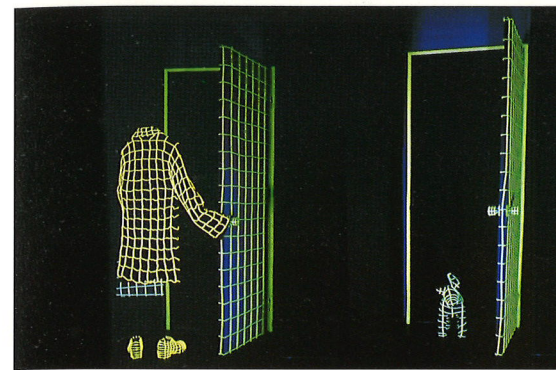
KAWASAKI Kazuya



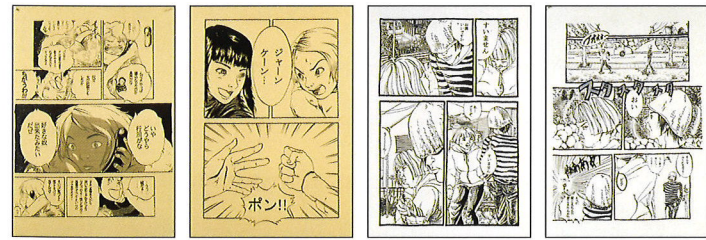
アジア民話の分析
～Asian Graphic～

川崎和也

この作品は戯曲民話「中山狼」をベースに独自にシナリオを組み「銀ノ鈴」という映像を制作しました。映像の中ではシナリオの文章を登場人物の感情を表す文章によって進行し、その文字の持つ空間を表現する為のイメージ映像とが重なり合う事で民話の中に存在するメッセージを引き出せたらという試みで展開しました。



KUSANAGI Seiko



NAKATSU Satomi

光による幻想的空間の演出
～OUT light LINE～

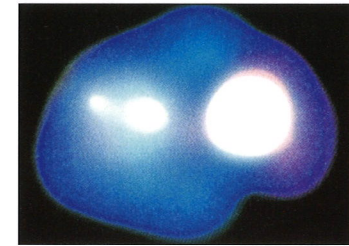
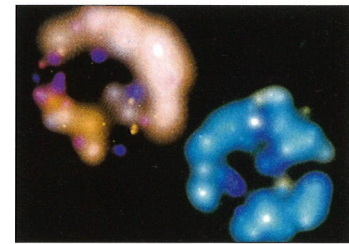
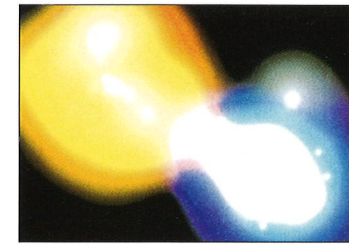
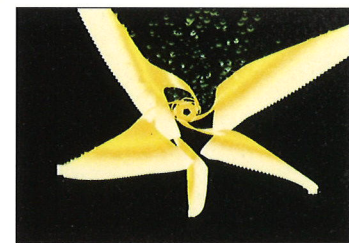
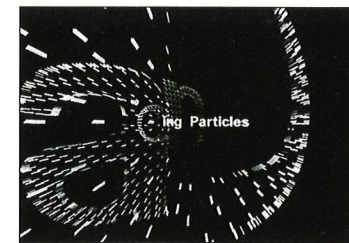
草薙聖子

この作品は、ワイヤーフレーム状の人間が2つのドアの間を移動するという、スライドによるインスタレーションです。光る素材を使用し物をワイヤーフレーム状態にすることで見慣れた物を異質な物に、等身大にドアを映し出すことで空間の広がりや錯覚させる、以上の2点から非現実的空間を演出しようと試みました。

パーティクルによるアニメーション
～Dancing Particle～

宗 徳怡

4分30秒の3DCGアニメーション映像作品。モデリングなしで全てパーティクル(粒子)で制作。粒子を3次元空間で自由に浮動させ、磁場や引力により流動や軌道に沿って走る粒子を様々な表現を使い、宇宙のような空間を演出しました。この作品は色々な音楽を聞いて得たインスピレーションからランダムなイメージ映像を作製していききました。



TSUNG Takyeo



NAKANE Okinori

美味しいマンガの作り方
～ショートケーキに学ぶ～

仲津里美

世の中で、なぜか小馬鹿にされることが多い漫画。皆さん、よく考えてください。小さい頃、あなた達は一つも漫画を見ずに育ったのですか？ 今『漫画を読まない』と言う方は、少しカッコつけていませんか？ もう一度、素直にページをめくってみてください。そうすればきっと、ケーキを食べた後のような満足感が得られますよ。

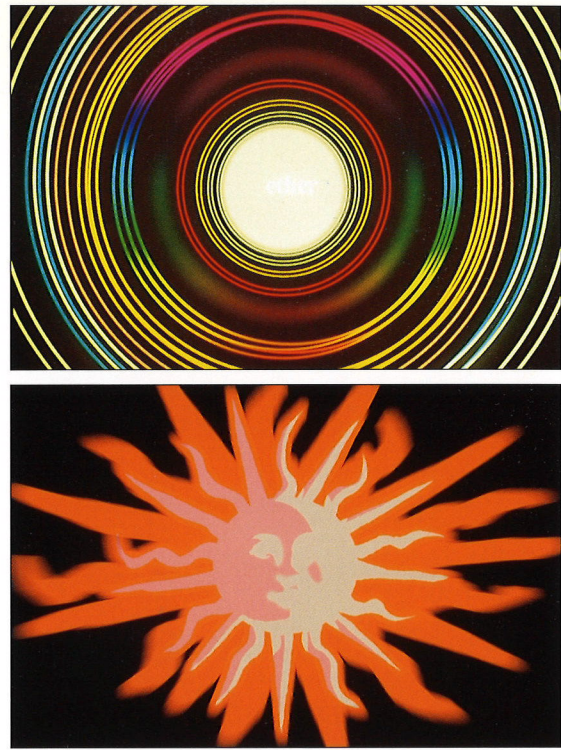
動的なピクトグラム
～DANCE～

中根興則

この作品は魅惑のインド舞踊についてピクトグラムを利用してビジュアル的にデザイン説明している。インドの芸術すべてが求めていくのが、ラサという感動である。全身自在にコントロールすることで、踊りのラサを呼ぶのがインド舞踊の醍醐味である。このラサを運ぶ役目をしていくのが「バーヴァ[感情]」である。



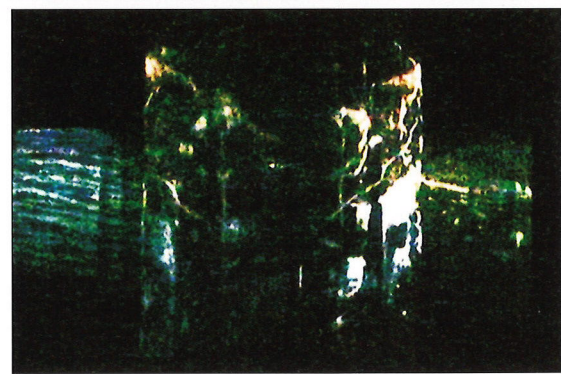
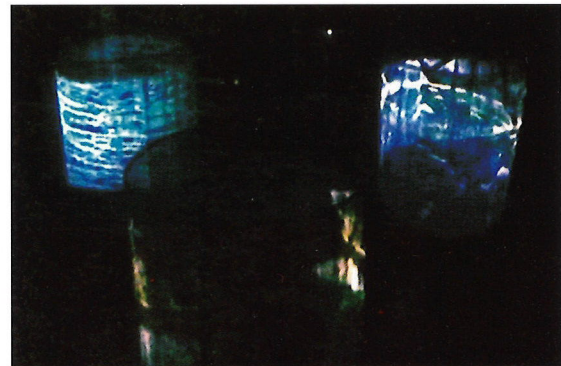
HAMAMATSU Mikihisa



HARA Tomoko



HONGO Takeshi



MATSUKI Hisanao

オープニング・タイトル・デザイン
～The World of Opening Titles～

濱松幹昌

オープニングタイトルデザインには音、ビジュアル、動きといった、映像デザインにおけるすべての要素が含まれており、その調和が必要とされる。オープニングという限られた時間の中でいかに観客を引き付け本編にのめり込ませるか、という観念やそれを構成するさまざまな要素に着目し、この分野の歴史とその芸術性について研究を行った。

スライドによるイメージ構成
～鍊金術の図像論～

原 知子

この作品は、ヨーロッパなど地中海近辺で発展した鍊金術をスライドによる構成で表現するものである。鍊金術ではこの世界は四つの元素を混ぜ合わせることであり、全てのものが創造されたことにより、四つの元素の関係と象徴をマルチスライドによって構成しています。

CGイメージによるポスター制作
～天使・人間・悪魔の物語～

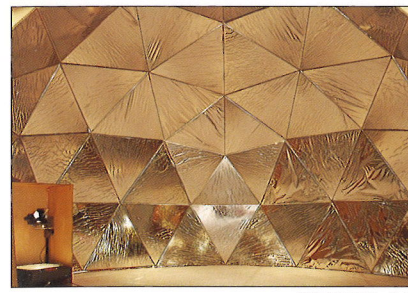
本郷武志

虹は人間の世界と天界を結ぶ架け橋の象徴であるらしい。虹は七つの色で構成されていて、同じくこの「天使・人間・悪魔の物語」も七つの色(物語)で構成されている。この作品を見た人が、少しでも天使や悪魔の幻想的な世界に興味をもってくれたら、その時侯のつくった架け橋は成功した事になる。

布と映像表現
～包荒の行方～

松木久尚

過去、現在、薄れていく像を未来として捕らえた時間軸を構築し、映像環境を作り出すことによって観客自らイメージを構成していきける空間を制作した。又ファッションショーにおいて音響、映像等コラボレーションを行うことにより、新たに布の映像表現法について追求してみた。手伝ってくれた人に感謝します。



WATANABE Yoji

子供に関わる音の考察(論文)

～子供が発する音、子供をとりまく音～

街の中には様々な音で溢れかえっている。その中に子供の遊ぶ声や子供を対象とした様々な物が発する音がある。それらを聞くと幼稚さからか笑いが入り込んでいる。どういった部分が大人をとりまく音と違うのか、それはなぜかを考え子供に関わる様々な音を収集し、それらを加工・編集し作品を製作した。

◆収集した音

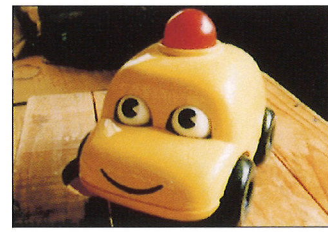
子供の声(路上、公園等)
遊戯施設(のりもの、ゲーム機)



菊池吾郎



おもちゃ



偏光グラフィック

光の色分割～プリズムの中に入り込む～

渡邊洋二

偏光グラフィックは、2枚の偏光板の間に透明なプラスチックなどを挟むと、様々な色が現れるというもの。ダンボールを素材としたドームの内部にミラーフィルムを貼り、OHPに偏光板と回転装置を取り付けたものを置き、映り込みにより自分がまるで偏光グラフィックの中に立っているかのような効果をねらい、制作した。

子供向けTV番組・映画
ソノシート



これらの音に関して以下のような共通した特徴を上げる事ができる。
・動き

- ・散らばったプロットの認知的内容
 - ・短いお話における単純で明確な言葉
 - ・リズム
 - ・いきいきとした音楽
 - ・子供の声と奇妙な声
 - ・音の変化と音響変化
 - ・結果がある程度予測できる明らかなプロット
 - ・ゆっくりとしたペースで簡単に理解できる歌やお話
 - ・視聴者の参加
 - ・緊張を作る葛藤状況
- これらは注意が散漫な子供、特に幼児を引き付けるのに有効であり、頻繁に見受けられる。しかし大人からすると「単純すぎる」、「間抜け」、「意味不明」と感じ、笑ったり驚愕したりする。

流行とテレビアニメ(論文)

～ストーリーの変遷から読みとる～

田村淳子

物語は、ときに世間で予想もつかない流行を生み出す。また、世間の流行を取り入れた物語が、多くの反響を得ることもまれではない。特に、テレビを介する物語は、「支持を得る物語」と「世間での流行は切っても切れない関係になっている。そこで、流行による物語の構造の変化や、人間関係の変化、逆に物語が現実の世界に与えた影響などを、日本製テレビアニメというジャンルで調査・研究した。

方法》アニメストーリーの時代による変化を調査するために、視聴者自身がアニメの中でどのように設定されているかという方法で、各アニメを分類。

左から、タイプA・B・Cとしている(この図はそれぞれのタイプにおける典型的なパターンを図にしたものである)。この分類をもとに、アニメの放映が始まってから35年間の流れを「誕生期」「開拓期」「展開期」「混迷期」と、4つの時代に

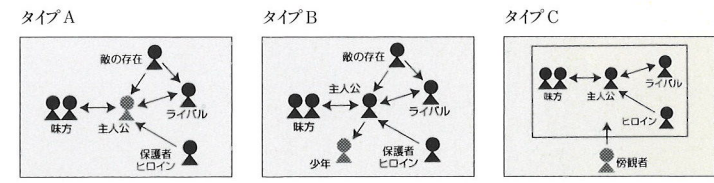
に分け、それぞれの時代の傾向についての考察。

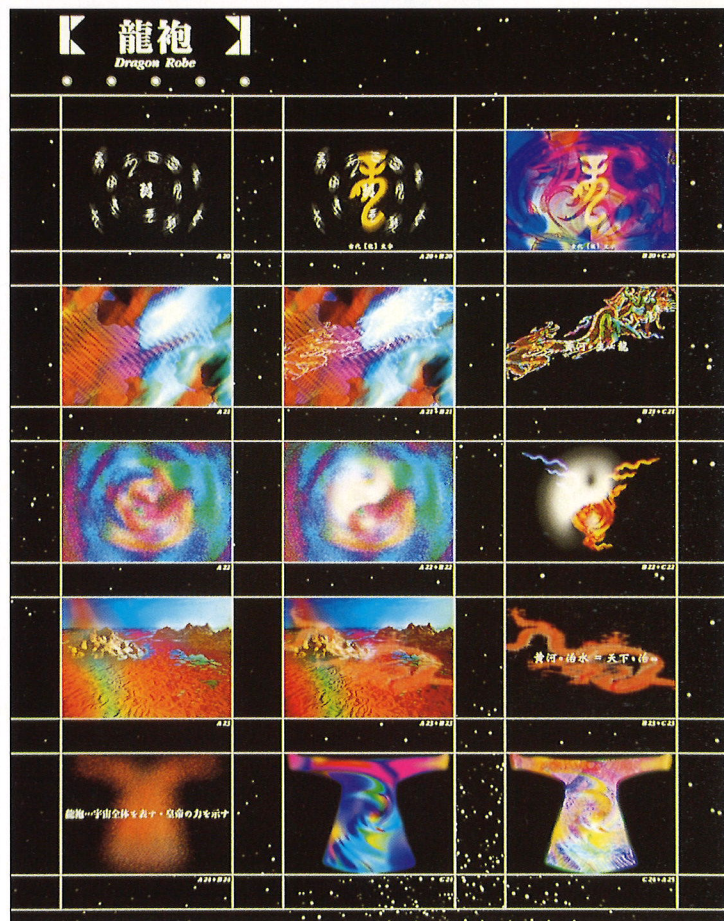
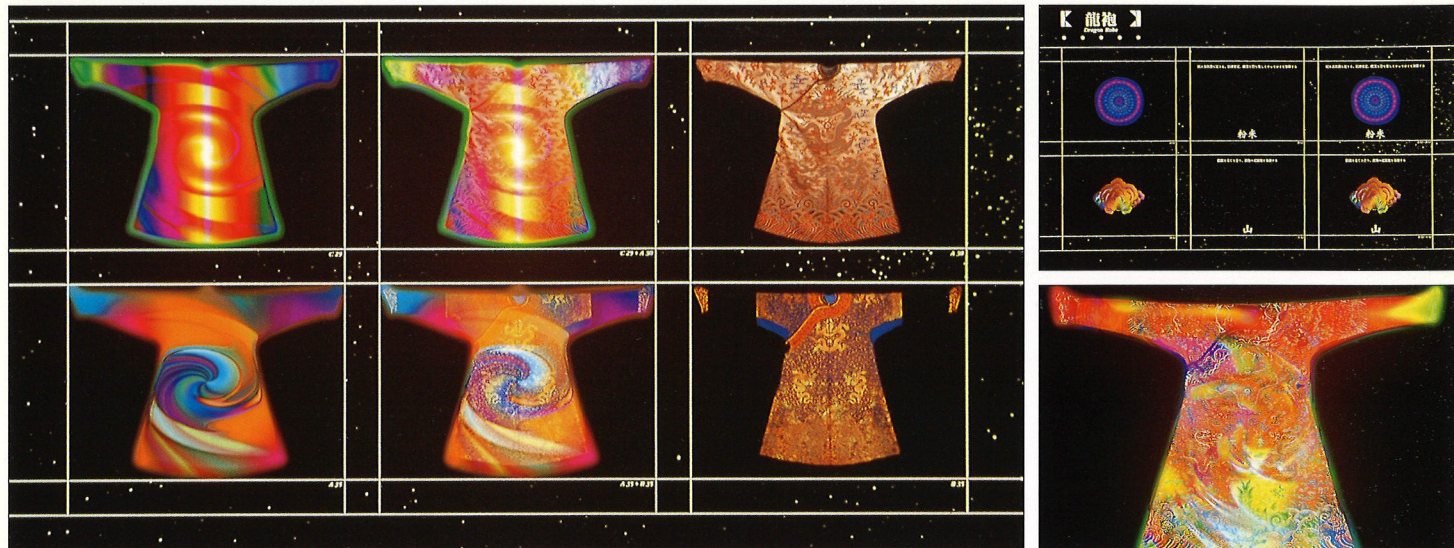
加えて、ストーリーの変化と同時に見えてくるアニメの中の「人間関係」の変化の調査。主に「主人公」「家族関係」「男女関係」の項に分けている。

ストーリーや人間関係が変化時代によって変化する理由のほとんどは、実社会での全体主義から個人主義への移行にある。アニメ自体においては、ストーリーよりもキャラクターを重視したものが制作されだした。これらの理由により、視聴者が求める「自分の視点」が変化していったのだ。

また、変化を呼び起こすものとして、世間での流行の他に、「理想」の変化の色が非常に濃い場合もある。アニメの中の人間関係の変化については、これらがほとんどである。

テレビアニメの変化は、人間の心の中を象徴しているのだ。





LI Chieu-Hung

【吉武賞】

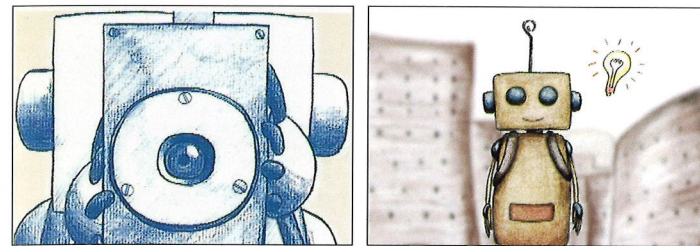
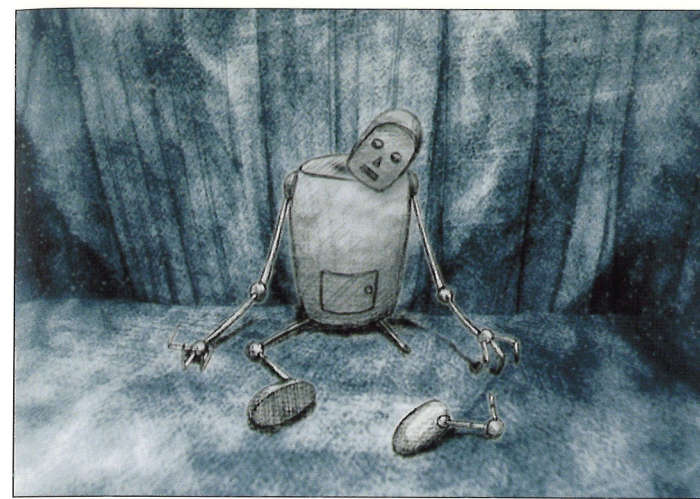
龍袍
— Dragon Robe —

李建宏

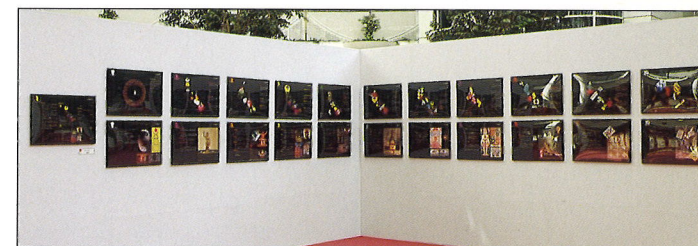
●「龍袍」…中国皇帝の服装。清朝の礼儀では、皇帝龍袍は吉服に属する。世界中に知られている龍袍は皇帝服装の代名詞とも言える。龍袍には、宇宙全体をあらわす象徴性が描かれていて、宇宙の完全性と、天の力、及び皇帝の力を示している。

●龍袍は裾を海、つまり地のひろがりとし、肩口を天空に届かせて、皇帝の身体を包み込む、[宇宙全体をあらわす]衣装である。

●作品全体の流れは龍、十二章紋、龍袍、三部で構成した。龍の起源と龍袍が包みこんでいる十二章紋の象徴性、そして龍袍の歴史的な移り変わりを作品全体の流れとして、マルチスライド・プロジェクションによる作品とする。



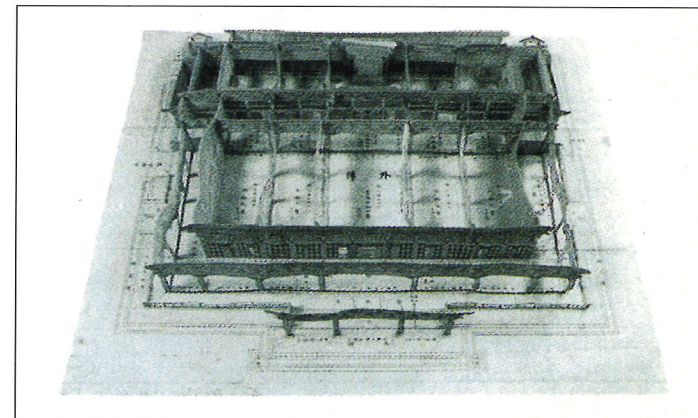
ITOI Ryo



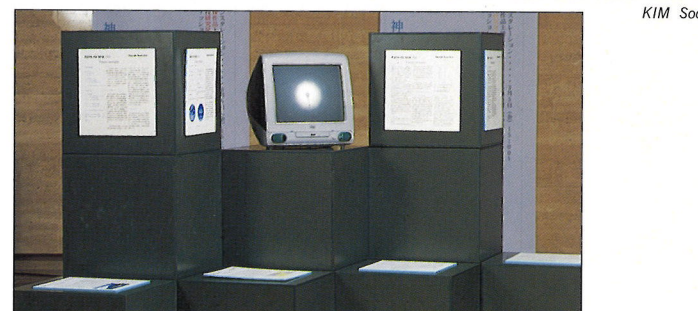
UMEZU Tomokazu



OKAMOTO Tomohisa



KIM Sook



デジタル・アニメーション

糸井良

「空気」をテーマに、3DCGとドローイングによるアニメーションを製作する。ここでいう「空気」とは呼吸する空気ではなく、スクリーンの向こうから伝わってくる印象としての「空気」として描く。手描きのあたたかさ、CGエフェクトの面白味、それらを組み合わせることで自分の絵造りを発展させていく。

数のシンボリズム

梅津友和

我々の身のまわりの日常は、文化的、宗教的、民族的などの意味をおびた、もろもろの「数」に取り囲まれている。例えば、「七五三」の宮参りだとか、野球の「ラッキーセブン」だとか、古い「八卦」だとか、数え上げれば切りがないほどの数字に取り囲まれて暮らしている。それらの相互関係、構造をビジュアル化し、文化的背景をより明確なものにした。

nohedi.x

【芸術工学賞】岡本知久

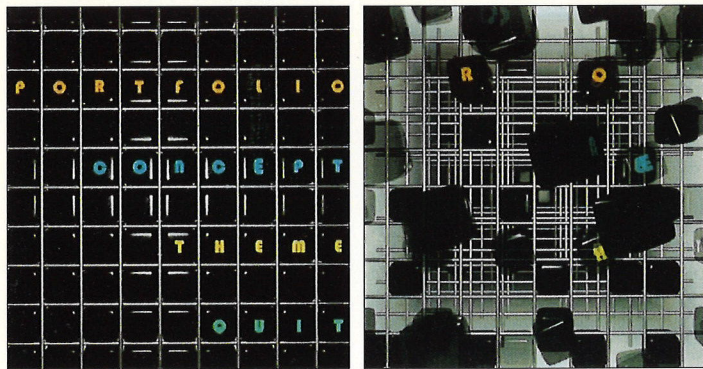
今、社会に大きな変化が起きています。新たなメディアが関与して、コミュニケーションの速度環境が光速域に達し、何処でもリアルタイムに非物理的な空間で行われ、受け渡しされる情報は不可視なモノ…というように。この様な人類の未経験の環境で、我々は、どのように未来へ対応していれば良いのか…。

【紙の寺】

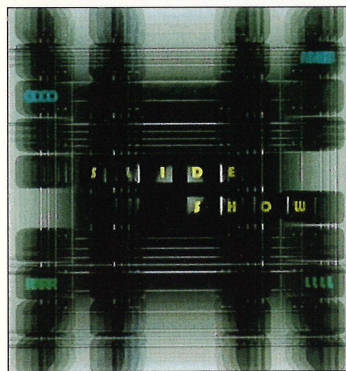
御影堂の建起図とその役割の研究

金淑

この作品は起し絵図の一つであると東本願寺の御影堂の「建起図」を紹介し、3次元空間の情報を伝達する建築表現手法としての起し絵図の役割とその魅力を考察し、ビジュアルで紹介したものである。作品のタイトル「紙の寺」(英: Kamimotera, the Paper Temple)は、「起し絵図の研究」のきっかけを作ってくれた東本願寺、御影堂の「建起図」から命名した。



GAMATA Yukio



BOUCHARENC Christian

光に対する人間の感覚と光デザインの関係についての考察(論文)

王 素秋

●現代芸術の表現は手わざによる特別な客体で何かをほのめかしたり、解釈したり象徴したりするような間接的なものではなく、直接なものである。何らかの物質を素材に選ぶとしても、提示したものがそのまま表現となるような性質をもつ。

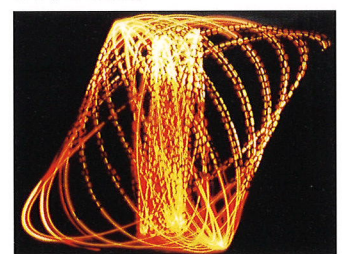
光はこのような性質をもつ代表的な物質である。従来の芸術で間接的に表現された光をそのまま提示すること自体が意味をもつ行為であり、光で直接に視覚刺激を行うことによって光が表現されることになる。

●ここで、直接に表現を行う目的で創作された光の芸術の中の光の構成を引っ括めて光デザインと呼ぶことにする。光デザインでは、光による視覚刺激で得られる感覚が、作品の表現効果現わす唯一のパラメータと考えられる。

【研究目的】

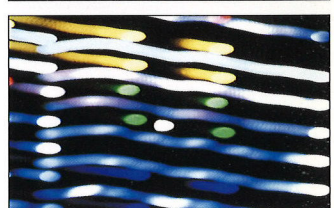
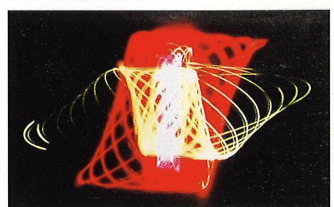
●多様な光が使われ、操作も複雑化となっている光デザインを感覚形成の角度から考察すれば、幾つか基本的な感覚部門にその構成要素を分類することができる。

本文の目的の一つはこのような分類にある。光デザインに用いる光の透過、反射、屈折、干渉、散乱の性質、点・線・面となす発光体の形状、および透明、放電、点滅、光跡の手法を、各々のもたらす効果から色感覚、空間感覚および運動感覚に分類することを試みた。また、光を素材として使うとき、光刺激で生まれる独特な感覚もある。これを光の輝力として挙げてみた。



●感覚による分類が成立すれば、光デザインを行う際、各構成要素によって意図的に感覚を操作することが可能となる。このような関係は恣意的な創作でイマ

ジネーションを作り出す現代芸術とは矛盾のように見えるが、芸術としての光デザインは感覚の操作だけでは完結しないもので、その上に意識拡張をもたらす創造が必要である。



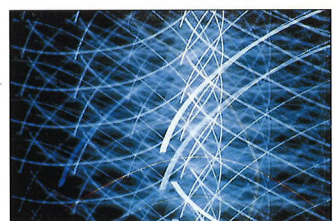
【論文構成】

●第1章「光の輝力」として光の宗教的・神話的なイメージについて説明し、光に対して人間が抱くイマジネーションの根源を探る。

●第2章「光デザインと色感覚」において吸収、反射、屈折、干渉、散乱といった光の色発生・操作方法及び色のデザイン効果について説明を行う。

●第3章「光デザインと空間感覚」において光による明りの空間の形成する要素として光源の形状、透過、反射、干渉・回折について説明を行う。

●第4章「光デザインと運動感覚」において光源の運動、放電、点滅、光跡写真について各々の説明を行う。



●第5章「光と運動の芸術からコンピューターグラフィックスへ」において光芸術の歴史を踏まえつつ、その発展としてのコンピューターグラフィックスの特徴と可能性を説明する。

阪神・淡路大震災における非公営仮設住宅の居住空間とコミュニティ形成に関する研究(論文)

～神戸市長田区南駒栄町南駒栄公園を事例に～

【芸術工学賞】 瀬崎昌和

■研究の目的:

本研究では、震災以前から存在する生活基盤を活かしつつ復旧・復興が実施されている非公営仮設住宅の居住空間、コミュニティ形成の実態を明らかにし、今後の居住空間、コミュニティ形成の在り方を模索する。

■非公営仮設住宅とは:

非公営仮設住宅とは、震災後、兵庫県や神戸市により供給された公営仮設住宅ではなく、被災者自身の手により建設された仮設住宅である。

本論では、公営仮設住宅の対極に位置するものとして「非公営仮設住宅」と定義する。

■研究の対象:

本論では、震災後、被災地各地につくられた非公営仮設住宅の居住空間、コミュニティ形成の在り方の事例として、神戸市長田区南駒栄町南駒栄公園の非公営仮設住宅群を研究の対象とする。

■非公営仮設住宅の居住空間:

非公営仮設住宅の居住空間は、震災直後から、定形化せず復旧・復興状況の過程と呼応しつつ環境改善が計られ、その空間形態を変化させ、その変化は、住宅内部に収束することなく、外部へも触手を伸ばすように、近隣の住宅や共有空間へとつながり、居住区を構成した。

■非公営仮設住宅のコミュニティ形成: 南駒栄公園の非公営仮設住宅のコミュニティは、震災直後から、日本人80人とベトナム人170人の混住型避難所として生まれた。

これは、社会的弱者は、高齢者や、身体障害者のみではなく、本来居住する地域コミュニティと空間的、特に距離的に近い関係を保つことで、はじめて日常生活を維持することのできる生活弱者も含まれることを明らかにした。

■非公営仮設住宅の残存の原因:

震災から4年もの間、非公営仮設住宅が残り続いた原因は、住宅供給の空間的な配置が大きな要因であると考えられる。

神戸市の公営住宅供給の基本方針は、「避難所」→「待機所」→「公営仮設住宅」→「公営恒久住宅」という流れを前提としている。(図:被災地の現況と問題)しかし、阪神・淡路大震災のような大規模な被災地域の場合には、このような一率の制度運用は不可能である。利便性の高い市街地の公営仮設住宅には高い倍率の入居希望が殺到し、市街地郊外などの遠隔地の公営仮設住宅は応募者が定員に達しない場所も出た。生活上での利便性が低い市街地郊外などの遠隔地の公営仮設住宅より、就労、医療などの既存のコミュニティへの依存の必要性から市街地内の避難所に残る被災者が非公営仮設住宅の居住者である。ここでは、被災地の現状を上から時系列順に震災直後、復旧・復興計画の立案、復旧・復興計画の実施過程の3段階に分割した。(図:被災地の現況と問題)

特に注目するのは、行政主導による復旧・復興計画が、順調に実施されている一方で、災害復興住宅の供給が過剰供給気味であるということ、その反対で、復旧・復興計画の立案時から忘れられた復旧・復興と、未だに達成されない復旧・復興とがあり、これらは、自力か、ボランティア団体の支援を受けて生活基盤の再建を計っている。これは、社会的弱者は、高齢者や、身体障害者のみではなく、本来居住する地域コミュニティと空間的、特に距離的に近い関係を保つことで、はじめて日常生活を維持することのできる生活弱者も含まれることを明らかにした。

■考察:

非公営仮設住宅が残った原因から見えてくるのは、災害時における既存の生活基盤を尊重する生活再建の方法は、就労、医療、商業、自治会などの様々なコミュニティに帰属することで、ひと

つのコミュニティが破綻した場合、他のコミュニティの援助が得られるという特徴がある。これは、既存の生活基盤にはコミュニティの重層性が存在することを示す。他方、災害復興公営恒久住宅に見られるような、震災後、各被災地から選別された被災者の集合によるコミュニティは、住居集合のみの単一性のコミュニティが存在することを示す。このような現状に対して各種ボランティアによるコミュニティ形成を援助する動きが見られるが、

その実態は、イベント性の強いものであり、生業との関わりを持つ継続的なコミュニティ形成の動きは希薄である。災害復旧・復興を行う上での視点としてコミュニティの重層性、単一性は、死活問題であり、そのような意味において、非公営仮設住宅に居住しながら生活再建を行う方法は、コミュニティの重層性を尊重したまちづくりのひとつであったと言える。

居住地計画から見た居住地内で発生する犯罪と居住空間の関係について(論文)

村田信明

■研究の目的

近年、国内での犯罪認知件数が増加の一途をたどっている。

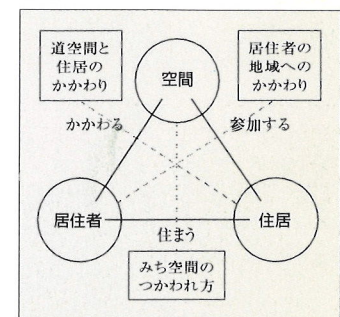
犯罪認知件数増加の一番の要因は窃盗犯の増加にあるのだが、この窃盗犯は居住地内で発生、もしくは居住地そのものをターゲットとする特徴を持つ。本研究では、犯罪を居住空間の影響を受け発現する現象の一つとしてとらえ、犯罪の発生しやすい居住地、あるいは犯罪を抑制する居住地の空間構成を分析、そこにはどのような因果関係が存在するかの明確化し、居住地内での犯罪を抑制する空間的要素を得ることを研究の目的としている。

■研究の内容

本研究では、神戸市東灘区住吉とそこで1998年4月1日より同年12月31日までに発生した犯罪を研究の対象とし、以下の方法で研究をすすめる。

- ・現地警察機関へのヒアリングによる犯罪の発生状況の把握
 - ・現地でのフィールドワークによる可視的空間構成要素の調査
 - ・居住者へのヒアリング調査による生活様式やそれが空間に与える影響の調査
- 以上を総合し分析・考察を行うと、時に犯罪という現象が発生することもある居

住空間はその根源的な要素である居住者、住居、空間の三者が、以下に示す三元図のような相関関係で成立していることが、判明する。この関係から以下の3つの現象が派生する。



- ・みち空間と住居のかかわり
 - ・みち空間のつかわれかた
 - ・居住者と地域のかかわり
- これらの3つの現象は、居住空間を構成するファクターであると同時に、その発現の大小により居住地内での犯罪の発生を抑制、誘発するファクターでもある。このため、これら3つの現象の発現の度合いをチェックすることにより、その居住地の防犯能力の高さを調べられるようになる。

マルチメディアタイトルのデザイン

蒲田将巨

SIGGRAPHの映像を見ていると、リアルさを追求した作品が多く見られる。しかし、昨年と比べると技術的な変化はなく、大きな感動は受けない。CGは、新たな道を模索している。これからのCGになにができるのかという疑問を強く持つようになった。そこで、ひとつのアプローチとして新たなCG技術を用いながら作品を作ることにより、改めてCGを考えてみる。

ポーズ(PAUSE)

クリスチャン・ブシャレンク

●ソファベッドには、2通りの座り型がある。座面に腰掛けるか、床に座ってもたれることもできる。●このソファベッドは2枚の曲げ合板によって座面が構成され、ステンレス製の柱脚によって支えられる。また、座面を持ち上げると2つの収納が仕込まれている。●固体されたサイドテーブルが一体でデザインされている。●クッションはレザー貼りのスポンジ材。●ステンレスの構造部分は4つのビスで組み立てることができる。