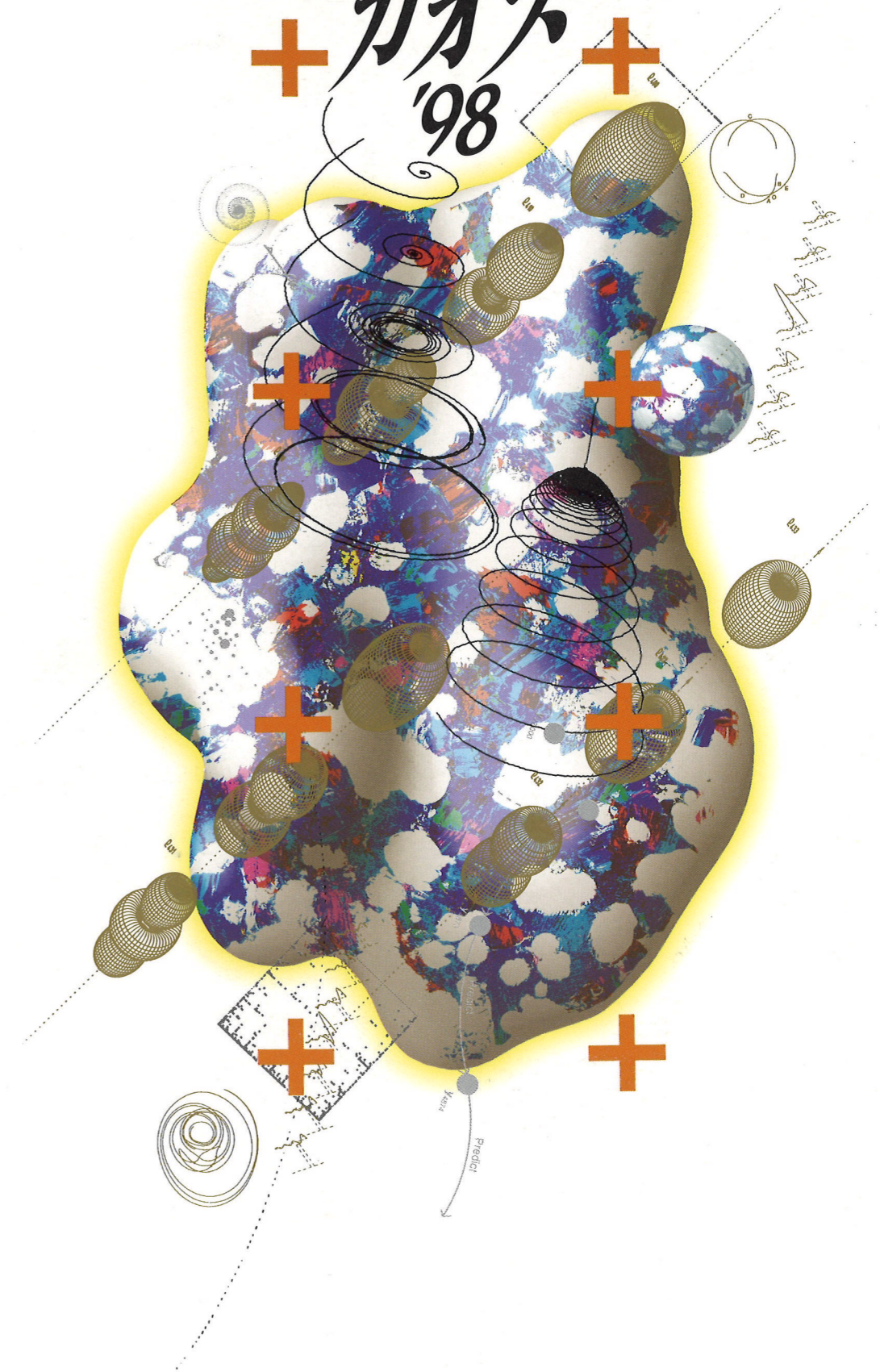


神戸芸術工科大学 卒展

〈学部・大学院/選抜集〉

PREVIEW: Our Brilliant Career by the Class of '98.
Kobe Design University

カオス
'98

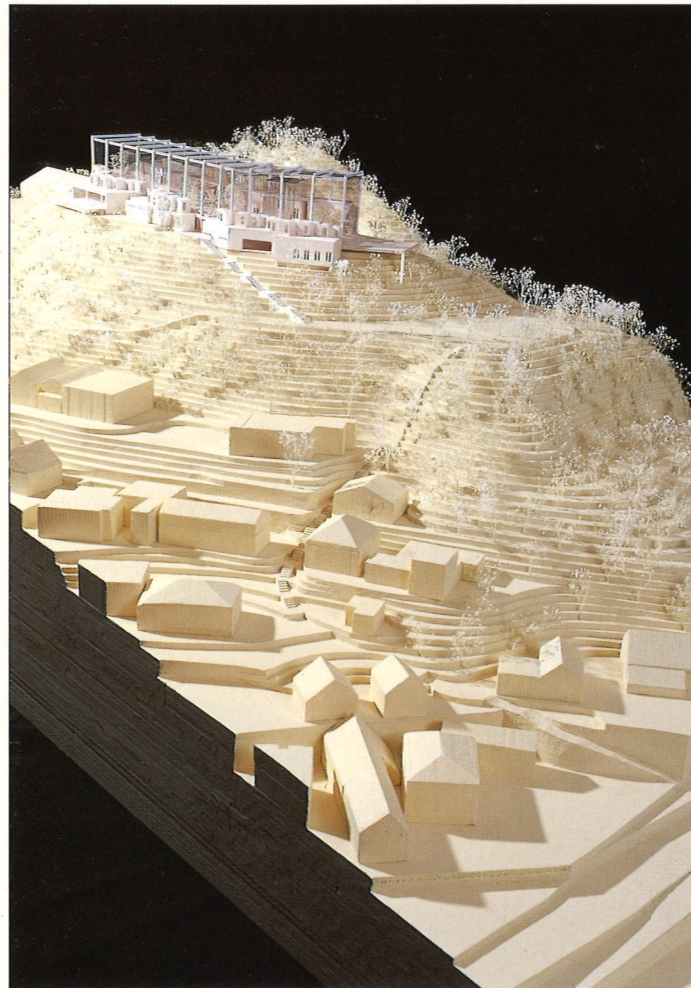


神戸芸術工科大学
KOBE DESIGN UNIVERSITY

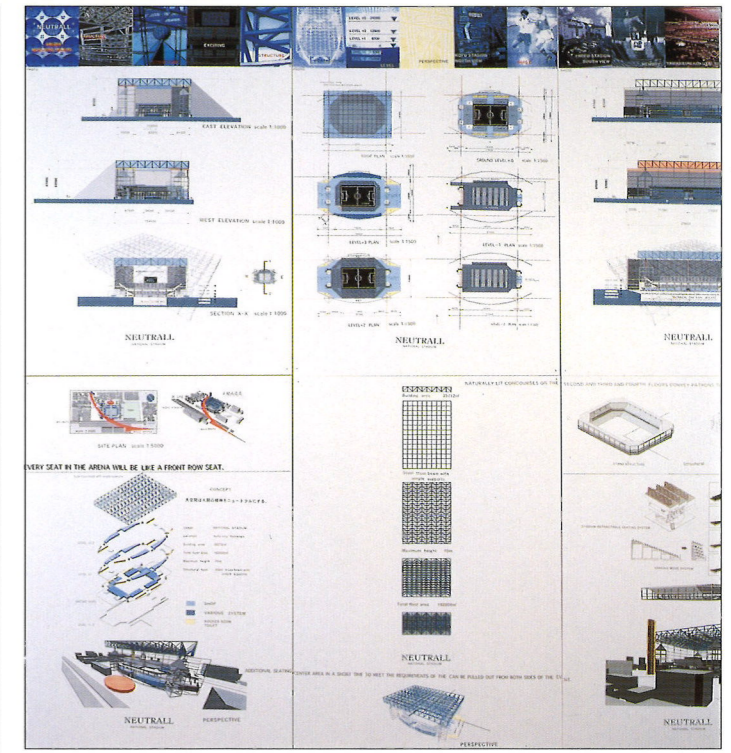


【日時】
1998年2月27日(金)〜3月1日(日)
【会場】
神戸ファッション美術館

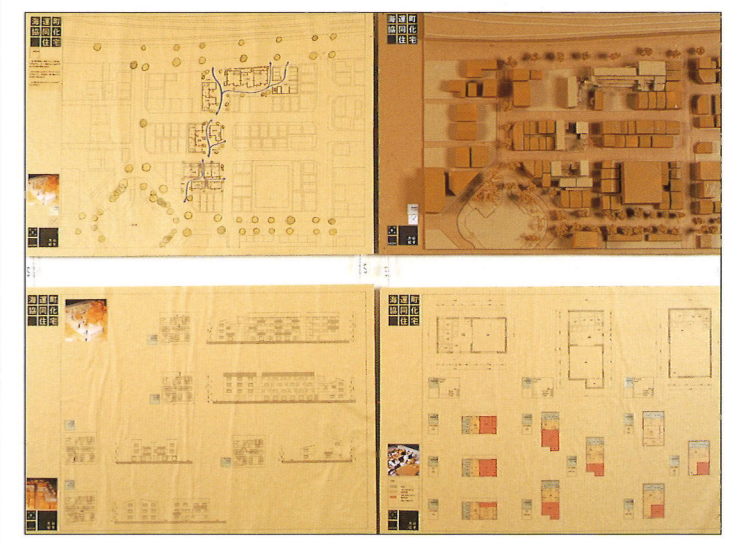
環境デザイン学科



SUZUKI Tomoko



IWAKIRI Morihito



OYAMA Noriko

We Are Not Alone ~もうひとつのすみか~

昨今における文明の急激な変化はその、
まま職場や家庭、一般社会の生活環
境、学校にまで繋がる。人によってはこの
進展の早さについていけず、ストレスの
増大、コミュニケーションの喪失など社
会的ギャップを精神的安定を失う結果
になる。心の通い合う仲間がいないことほ
どつらいことはない。入院治療を必要とす
るほどではないが、学校や家庭に身を置
くことが困難な若者を救済する施設とし
て計画されている。

【学科賞】鈴木朋子

建物の中を徘徊することは有効な治療
法のひとつになるということに関連して、建
物全体を1つの街角のような雰囲気をも
たせた。
心の病を癒すには時間がかかる。何か
を強制してやらせるというよりは、何もな
くしていいと基本的を考えている。仲間が
いる、同じ境遇にいる人がいるということを知
るだけでいいと思っている。

NATIONAL STADIUM 『NEUTRALL』

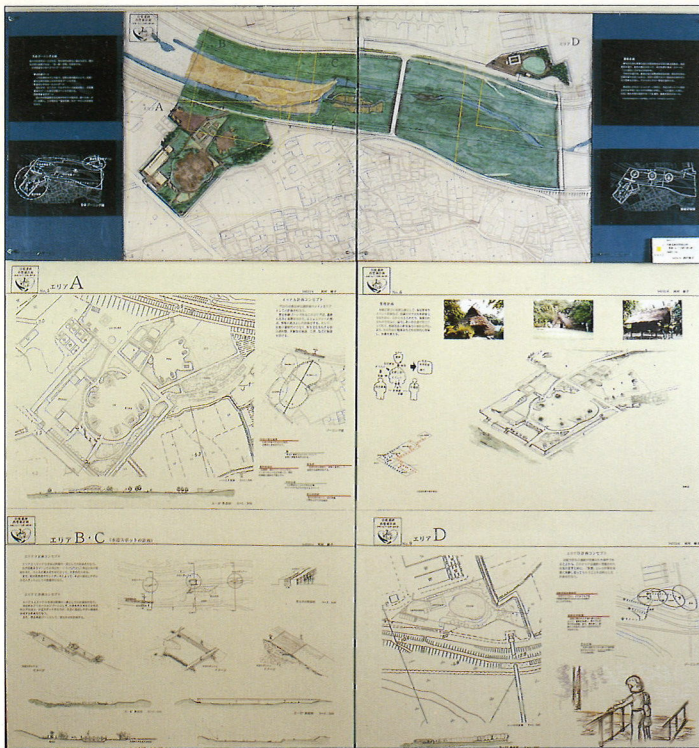
岩切盛浩

可動システムは、大空間に無限の可能
性をもたらすと共に、全競技の日本一を
決定するNATIONAL STADIUMを
現実のものとする事ができる。
『時間』『空間』『人間』これらの間が一
つになった時、この大空間は人間の精
神を『ニュートラル』にする。

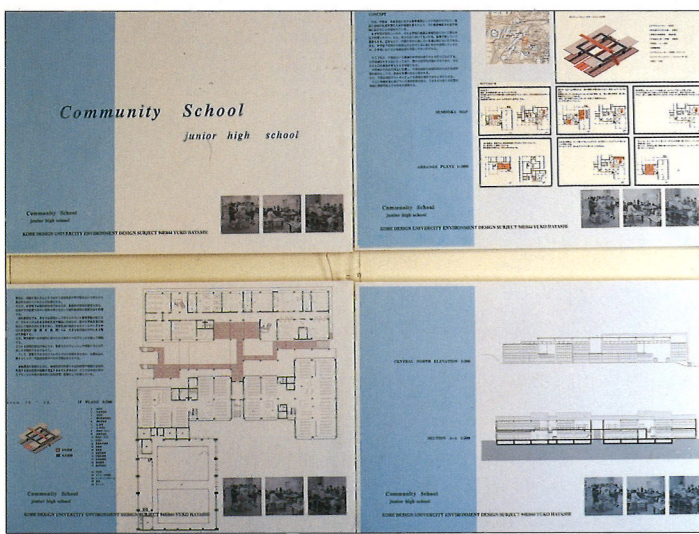
海運町の集合住宅

大山紀子

神戸市長田区海運町の3区画に共同
化住宅を計画する。
海運町は阪神大震災によって大部分
が全壊した。この共同化住宅は震災復
興住宅も兼ねている。再建者の大半は
高齢者で、単身者も多い。
各住戸の特徴はほとんどが南入りのリビ
ングアクセスを取り入れ共用部分に植
栽やあふれ出しを誘発し、以前からあ
り付き合いを行いやすいコミュニケーション
のとりやすい空間にした。



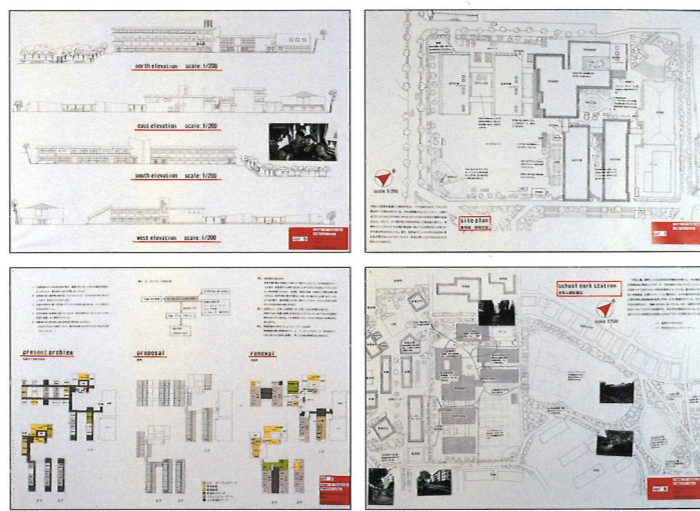
OKAMURA Ayako



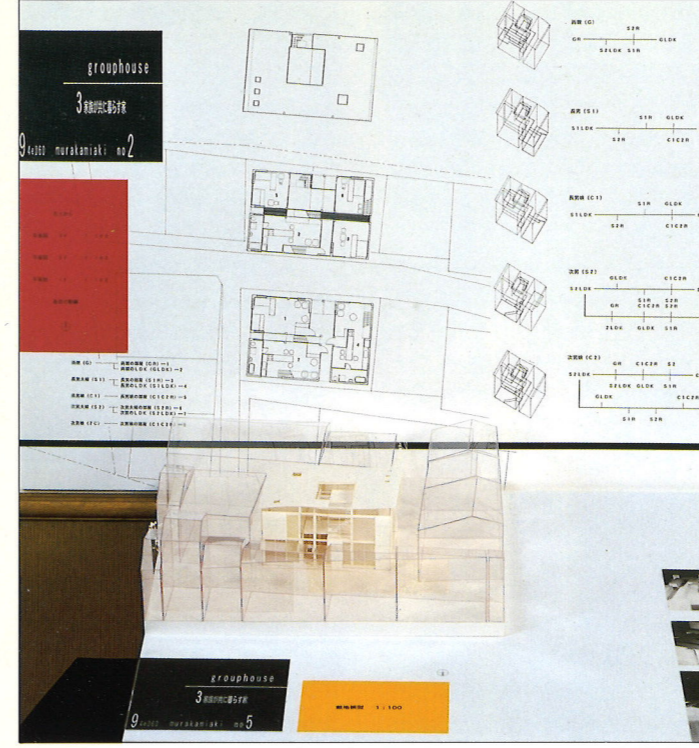
HAYASHI Yuko



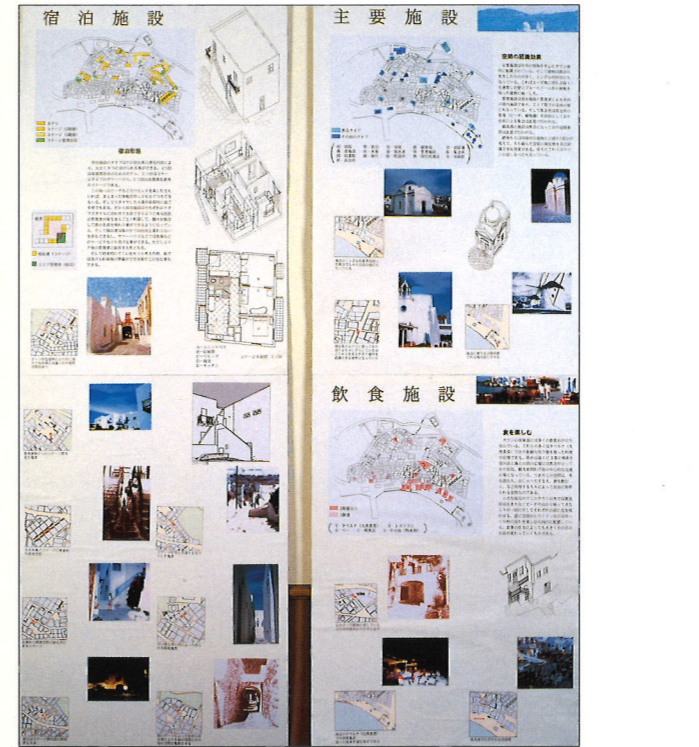
ODA Tatsuya



HONJO Kana



MURAKAMI Aki



OHASHI Shohei

吉武賞

コレクティブ・ハウジング(論文)

～日本における協同居住の可能性について～

原田陽子

■はじめに
「コレクティブハウジング」とは、台所やトイレなど独立完備した個人の住宅の他に、複数の住戸が集まって家事や趣味のための空間を共有して日常生活の一部を協同化する住まい方の事を言う。

■研究の目的
震災後、復興住宅として公営では日本ではじめてコレクティブハウジングが生まれようとしている。しかし、この住宅が単に復興住宅としてだけでなく、高齢化・少子化問題、さらには家族形態の多様化、環境共生などの観点からも、今後わが国における集合住宅の一つのタイプとして確立され得るものではないだろうか。

わが国におけるコレクティブハウジングの現状・可能性を探り、その開発研究、及び実践の参考資料となる事を目的とする。

■研究の方法
まず予備的研究として海外での事例やコーポラティブハウジングについて、既存の文献等から情報を集めた。またそれと並行して、私は復興住宅での取り組みに対し、ワークショップにおけるサポーター(*1)として参加し、こういう立場から考察を進めた。

一方、自分の視点を復興住宅だけに留めず、本研究の目指す日本全体での可能性について考えるために、共用空間に対して積極的な計画姿勢を持つ集合住宅の事例見学や協同居住を研究している方へのヒアリング等を適宜行いながら、この研究を進めた。

(*1)私が参加しているワークショップとは、真野ふれあい住宅と腕塚ふれあい住宅で、入居前に居住者が集まって、共用空間をどんな風に使いたいと話しかけたり、どんな人と一緒に暮らしていくのか分り合うための場である。サポーターとは、ワークショップの運営がスムーズに行われるようお手伝いする人の事を指す。

■考察

1. 復興住宅での取り組みについて
復興住宅という緊急時の住宅建設の中で、震災の教訓をふまえ、居住者どうしの「ふれあい」を重視したこのような住まいが生まれた事は非常に意味のある事と言えよう。そしてこれらが取り入れられたという事は、今後わが国における公営住宅の可能性を広げ、良い意味での影響を与える事と思われる。

しかし研究を進める中で、復興住宅での取り組みは、あくまでも居住者自らの主体的な取り組みである本来のコレクティブハウジングとはその性格が大きく異なるものである事がわかってきた。そしてこれらの取り組みは、マスコミ等によって頻りに取り上げられているが、その結果「日本でのコレクティブハウジングとは下町的で高齢者向けの住宅なんだ」という偏った見方を生み出しかねない状況にあると言える。

復興住宅での取り組みは、日本全体での可能性を考える上でここから学ぶ事は多いが、私はこれを「復興住宅はどうあるべきか」というテーマを持った協同の住まい方であり、わが国における多様な協同居住の中の一つのタイプとして捉えるべきだと考える。

2. わが国における協同居住の現状
日本でのコレクティブハウジングの現状は、今まさに生まれようとしている時期にあった。

一方、今までこのような協同的な住まい方が全くなかったわけではなく、これに似た住まい、萌芽的といえる事例があることがわかった。さらに、新聞のわずかな記事がきっかけで、協同居住を積極的に研究・計画している組織がいくつもある事もわかり、現在、わが国ではこういった協同的住まいを求める動きが全国的に高まりつつある状態にあると言える。

3. 日本における協同居住を考える
北欧など海外での事例では、家事の合理化を目的とした協同の食事運営がコレクティブハウジングの核であり、またこれを行う事がこの住まい方の最大の

田能遺跡再整備計画
～地域に根づく史跡公園計画～

岡村綾子
尼崎市『田能遺跡』は、弥生時代の文化を支えた、水田の遺構や米作の遺物などを残す、重要な文化遺産である。しかし、現状の調査を行った結果、近年入館者数が減少傾向にあり、住民の意識の薄れが感じられた。そこで、田能遺跡が地域での共通の話題となり、誇りとなる、地域に根づく田能史跡公園として、『基本理念』、『基本計画』をもとに、再整備計画を行った。

丹波亀山城復元模型製作

小田竜哉
現在の京都府亀岡市に天正七年(一五七九)から、明治初期頃の解城まで存在していた丹波亀山城の城郭部分を復元した復元模型である。現在の亀山城跡は大本教の本部となっており痕跡は全くないが、昔から残っている亀山城絵図や、正保城絵図等の絵図資料や現存している古写真等の資料を元に、広島大学の三浦正幸助教授のアドバイスを参考にしてこの復元模型を製作した。

Community School
～junior high school～

林 裕子
近頃の子供達って…… いったいどうなってるの? 近頃の学校の機能って…… どうあるべきなのだろう? / 学校という教育機関の在り方を改めて見直す人間形成の場 / 児童生徒だけでなく地域住民の生涯学習の場…… 教科教室型の運営方法を取り入れることで人間形成の場となる事を考える。地域との共有空間を持ち積極的に地域開放を行うことで生涯学習の場となる事を考える。

高倉台小学校のリニューアル

本城佳奈
学校建築のオープン化は、近年我が国でも盛んに取り入れられている。それらは評価され、年々増えてきているのも事実である。しかし、学校の建て替えには莫大な費用がかかるだけでなく、最低でも1年は建設期間として運動場をつぶし、仮設校舎での生活を余儀なくされる。そこで、片廊下式の校舎の一部を増築することでオープン化された学校に変えることができるのではないかと考えた。

group house
～3家族が共に暮らす家～

村上 明
長屋という小規模な住宅のスケールを考慮に入れ、3家族(3世帯)がそれぞれ独立しながらコミュニケーションをとることが出来る様な住宅の設計を目指した。敷地:大阪府大阪市阿倍野区

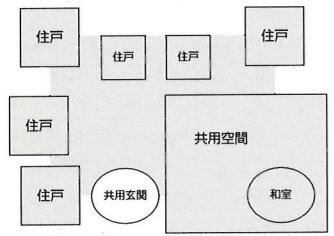
The Summer Holidays
～島の生活と路地空間～

大橋昌平
私達は休暇を楽しむという事を本当に理解しているのだろうか? 休暇に予定を作りそれを実行する。それも一つの楽しみ方ではあるが休暇の本当の楽しみ方はやはり休むことではないか。私はサマーホリデー等で普段の生活から離れて自分達が現地の生活スタイルに染まる島空間を設計した。そして短期の観光客はもちろんのこと、中、長期的に滞在する人が島の生活を送れるようなタウンを考案した。

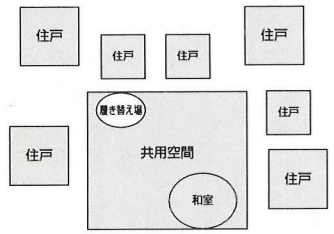
意義を生み出していると言える。一方、文化や社会的背景の違いを考慮しながら、日本での協同の食事運営を考えると、これは家事の合理化にはなりにくいと思われる。わが国でこれが成り立つ要因は、家事の合理化という観点からではなく、「集まって食事をとる」それ自体に意義を見出した場合に成り立つものではないだろうか。

4. 実現に向けて
「下足の履き替えをどこで行うか」は、日本におけるコレクティブハウジング特有の問題であり、計画をする上で非常に重要な要素と言える。つまり下足の履き替えをする位置によって、居住者が共用空間に対して抱くイメージが変わり、使われ方や使用頻度なども変わってくる事が予想されるのである。

A 全住戸分の玄関を一括するタイプ



B 共用空間前に玄関を持つタイプ



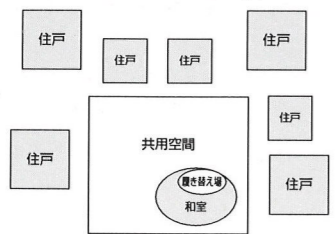
兼業としてのわが家の農業と私の付き合い方 (論文)

～農業の新しい概念～

【学科賞】大石和則

敗戦国から経済大国に急成長した日本であるが、その過程で、父たち世代は農地を守るために専業農家から兼業農家への選択を余儀なくされ今に至っているが、世代交代を迎えるにあたり、私たち世代はいきなり農地を守るために赤字

C 和室等を除いて共用空間が土足タイプ



A、B、C、それぞれに良い面、悪い面があり、どれが日本で最も適したタイプという事は言えない。敷地条件や住戸数、居住者の好みなどによるものである。

5. 展望につなげて
高齢者が安心して住める居住環境としてグループハウスなどで協同居住が実際に計画されつつあり、高齢化社会という観点からでは、わが国での協同居住の可能性は大きいと言える。

一方、本格的な協同居住、つまり居住者が自ら主体的に取り組み、多世帯多世代混合型のプロジェクトは、居住者と供給者側の十分な理解と情熱がないと実現不可能であり、まずそのための土台づくりに時間がかかることと思われる。したがって、日本でこれが定着し、馴染んでいくにはまだまだ時間を必要とし、長期的な視野でこれを捉えていくことが重要である。

協同的住まいとは、わが国では今後どのような形で生まれ、どれだけ実現されるかわからない。しかし私には、こういった住まい方の存在自体が人々の考え方や社会の流れに刺激を与え、結果としてまちづくりや環境づくりに役立つ重要な意味を持つ住まい方であると思われるのである。

経営の兼業農家への選択を迫られている。そのため、世代交代はうまくいかず、兼業農家は減少の道を進み、それに伴い農地までも減少の道をたどっているのである。

食糧自給率約30%と非常に低く、農業を海外に依存しすぎているわが国は、海外で頻発する異常気象によって起こる食糧難は大きな不安要素として存在するが、国土のほとんどを山地で占められ平地が非常に狭く、いざいざときに農地を開拓することはほとんど不可能な状態にある。

では、どうしたら農地を存続することができるのであろうかと考えたとき、私は単純に人々にとって農地が「なくなってほしくない。なくてはならない。」という存在になることだと答えを出し、その方法を探すためにヒアリングを行った。

「農地が減り続けている現状をどう思いますか。」という質問では多くの人から「なくなってほしくない。」という答が返ってきた。「それはなぜですか。」という返事には「昔と変わらない風景がそこにはあり、懐かしさを感じる。古き良きものを失いたくない。」というような意見が多く返ってきた。私は農地というものの存在が農家にとっては農作物を生産するための場として存在するのに対し、農地を持たない人々にとって農地は風景としての存在意義が強いことに驚いた。

しかし、私の地元は兼業農家が9割以上を占めるところで、手間のかかる畑は少なく、ほとんどが田んぼであるため、減反による荒廃田が多く存在する。さらに、新興住宅地などに農地が浸食されつつあるため、農村風景としての統一感がな

大阪市西成区釜ヶ崎 (論文)

～釜ヶ崎に住む人々の生活調査～

岡 大輔

■釜ヶ崎とは
西成区の北側、南海電鉄、JR環状線、阪堺電鉄で囲まれた地区を人々は釜ヶ崎と呼ぶ。この地区に住む住人は、自分の住所というものを持たず、その日その日で仕事・眠る場所を探す日雇労働者で、街の人口の8割を占める。そんな釜ヶ崎の街に、世間の人々はいかに偏見を持っている。そんなこの街は、普通の街とは違うのだろうか。本論文では、釜ヶ崎の街がどのような要素、人々で構成されているのかを調べる

く、風景として人々に愛されるようなものではない。そこで私は都市化の進む地域に残る農地の存在を強調することで、少しでも風景としての農地をつくりだせないかと考えた。どんな方法でもいいから身近な農地に関心をはらわせることで、地元密着型の農産物消費の流通をつくり地元の農地の存在意義を高め、強いては農地個々に消費者が固定させることでより強い存在意義が持てるようになるのではないかと考えている。

最後に、兼業の農業を継いでいくものはどんどん減っていくだろう。私は本研究をするにあたって農地の重要性を知り実家の兼業の農業を継ぐことを決めた。しかし、建築という職業に未練があるため、私は自分がこれからやっていく農業というものを新しく自分なりに定義し直した。建築とはある空間に人間がつくり出す人工物によって空間を演出する行為だとすると、農業とは農地という空間を人間の行為だとする事に気付き、建築も農業も空間を演出する芸術行為として同じ行為であると定義した。これから私は他の農家に負けたくないような日本らしい風景を農地という空間に演出していけるような芸術活動ができる農民として頑張っていくと思うのである。

とともに、人々がどういった形で生活しているのか、調べることを目的とする。
■調査内容と結果
釜ヶ崎の街の構成、街を構成している人々の観察、ドヤの現地体験。街は完全に労働者達を対象に形造られている。まず、「住まう」ための場所がドヤで、一泊1,000円～3,000円位である。次に「食」をするための場所は呑屋、飯屋、屋台など。後、服屋や道具屋などもある。釜ヶ崎の街に住んでいる労働者の朝は

早く、午前3時頃からほとんどの人が一日の職探しを始める。労働者たちを中心として動いていると言える釜ヶ崎の街は、周りの商店なども彼らに合わせた営業活動をしていると言える。朝、仕事にアプレた人達の生活は、ただ何もせずに一日を過ごしているといったような感じの人が多かった。ドヤの環境は、3畳前後の空間にテレビと布団程度の物が置いてあるといった感じ。遮音性が悪い、採光が取れていない、不衛生であるなどあまり良い環境ではなかった。彼らの食事は、飯屋や屋台などでされることが多いようである。

■まとめ-釜ヶ崎の抱える問題点-

郊外型住宅地の生活構造を見る (論文)

～神戸市東灘区鴨ヶ原を例に～

片山由紀

1. 目的
今日、郊外とは多くの人々にとって生活の場となっているが、その郊外には都会の成熟した既成市街地ほどの質の高さや魅力を持った町が少ない。どうすれば良い町ができるのか。今回は、郊外の住宅地でありながら魅力的な生活環境を持つことができた鴨子ヶ原という町の調査を研究テーマとした。

2. 考察・結果
この町は有機的で表情のある町である。阪神間という立地、神戸を見渡す六甲山南斜面の心地良さ、自然地形を残した開発、広い区画割り、山の樹木や住民達の庭木による緑、町の中の小川、これらの街並みを構成する要因が、町の質を高めている。そこで、これらの魅力的な要因がどのような過程で生まれてきたかだが、S32年の兵庫県による開発分譲の手法の巧みが大きかっただろう。当時の開発担当者の話では、阪神間に似合う趣のある住宅地を作ろう、とはっきりした街のイメージを持って計画したそう。また各々入居する人の好みもあるだろうから基礎的な事だけをしっかりと行い、後は住む人に任せて勝手に手を入れたらおうと、あえてひな段造成や木の伐採は行わず、自然地形や環境を残し

「食」と「住」において問題が顕著に見られた。「食」で考えると、外食がほぼ100%の為、栄養が片寄りがちであった。後、酒の暴飲がもたらした体を壊す人が、この街には極端に多い。「住」については、ドヤの住環境だけでもかなりの問題がある。ドヤの宿泊費が、平均1泊1,500円で、1カ月では45,000円となり、かなりの高額である為、日々の生活が安定しない彼らにとって、その値段では負担がかなり大きい。他に、治安の問題も上げることができる。街に足りないものとしては、健全な意味での「娯楽」が上げられる。

たり、建て売りの住宅を平屋であるのに頑丈なコンクリートベタ基礎にし、将来2階を乗せるなどの増築にも対応できるように先の考慮も行った。このような入居者の自由な好みにまかせた開発方針や粋な心くばりを感じる計画が後に上手く働いた結果、今の鴨子ヶ原があると言えるだろう。また入居者の方も、上手にこの町に住んできた。例えば、砂利道の舗装、バスの開通や街灯設置を要請したり、一住民が幼稚園を自らの私財で設立したり積極的に町を向上させる動きがあったようだ。つまりこの町の質の高さはそのままこの町に関わった人間の質の高さに通じ、この町の魅力的な生活環境を形成する要因は、このような人達の意識レベルの上で生まれ得るだろう。鴨子ヶ原の経緯を見ていると、同じ郊外分譲住宅地ではあっても画一的で標準タイプの町並みが続く、過剰なほど完全に整いすぎた現在のニュータウンとは開発手法や方針、分譲後の住まわれ方にも大きな差を感じる。個人である入居者の欲求するものは各々違って当然なのに、標準はこれだと決めてかかって作ってしまうことに、そもそも無理があるのではないだろうか。

鴨子ヶ原における成功の要因は、開発者側が自分たちが開発しようとしている土地の特徴を熟知し、おそらく入居してくると思われる住民の要求にぴったり合った開発を行えた事、「必要最低限を作っておいたから、後は自分の好みでどうぞ」という開発方針が、入居者が自分の

CUBISMから3次元空間への試論的考察 (論文)

八町和昭

平面とは、人間の視界に写るものすべてである。立体が立体であると証明するためには、それに触れる以外に方法は無く、時間と共に常に変化してゆくこの世界において、人間の記憶、学習によって得た知識すべては信用できない。また、人々はルネッサンスの流儀で世界をみつめ、3次元的世界観を受け入れることに習慣づけられてきた。それに対しCUBISM作品は、「平面における表現」というコンプレックスのもとに「3次元自体」を表現した。それは抽象的な断片の集合によるある種「平面における新しい3次元の写実」と言えるものである。私は、3次元空間が我々の知る異常に密度の高いものであると考えている。また、建築表現、立体表現において「3次元空間内に無限に存在する平面(2次元)」を重要視することで、3次元空間をより認識できるとも考えている。本論文は、私が「情報量の多い平面」として考えているCUBISMについて考察し、その表現方法が立体表現において利用できるのか、また、どのような影響を人間に与えるのかを知ることが目的としたものである。最初に研究の結論をいうと、空間が存

在する3次元において「透明な立体」としての空間を作り出す建築こそがCUBISMの立体表現にふさわしい表現方法であるといえる。なぜなら、透明な立体とはピカソの作品に見られる要素だからである。また、ブラックの作品に見られる要素である、空間を見せるための「不透明な立体」、物質、このような要素も3次元には存在しているからである。このような表現は3次元において簡単に利用できる。しかし、いまある建築は3次元から隔離された固体にすぎない。「平面に凝縮された3次元空間(CUBISM)」を「3次元空間内に無限に存在する平面(2次元)」に引用することで、3次元を強調することができるであろう。それは例えば、自由に動ける複数の視点があり、それらから伝わる情報すべてをひとつの脳に集結した状態を、ひとつの視点において可能にする環境を造る事である。現在、存在する建築はすべて立体でありながら、平面であるCUBISMと同じレベルである。3次元における立体表現において、これらすべてを可能にすることで人間は3次元を知るだろう。

日生の集落の魅力を読み取る (論文)

～漁業集落の構成原理の研究～

南 奈緒子

□研究の目的
この論文のテーマである岡山県和気郡日生町は、私が生まれ育った町である。この日生で生まれ生活してきた。近年では観光化が著しく進むようになり町

の一部は変容するようになった。地域の特性を十分理解されていない計画諸要素間の微妙な関係を壊してしまう計画に違和感を感じた。そこで、町の記憶から薄れようとしている生活、歴史や文化

を日生町にある漁業集落にある空間構成を調査、研究することで日生の集落の魅力を再認識させることを目的としている。なお、この研究をもとに地域に密着した町づくりの提案を目的の根源としている。

□研究の方法

歴史的背景から日生町の成立過程をみるための埋立地の変換、環境単位（水系・尾根、谷線・路地）の分布、コミュニティー単位（地区区分・施設）の分布を調査し、かつて漁業が盛んに行われ、なおかつ日生湾を囲むように立地する2地区（南小路・日陽小路）を選定し、現地でのフィールドワークをもとに空間構成をつくる要素を比較、考察を行う。

□日生（南小路・日陽小路）の空間構成要素の考察

1. 自然環境単位

地形と居住域、水系、路地
急傾斜な山が海に臨んだ日生の集落は、限られた空間を住環境としてきた。その制限された広さの中で平坦地をつくり生活空間を確保している。自然条件を中心に空間構成される。

2. 生活環境単位

神社・公民館・店舗・井戸の分布、住居入口・裏口のつき方、排水路の構

成、かべへの構成、屋根伏せの方向、路地にあふれ出す表出物の分布、漁業集落のように土地に限られた空間には、広い庭的な空間は少ない。そのため路地の使われ方、集まり方には特徴があらわれる。私的（個人の庭）であり、公的（住民の通路）でもある中性的な空間が存在する。路地にあふれ出した表出物は、住居と路地の関係、地形によって出来る段差と路地のつき方、住居の入口のつき方などの路地のもっている要素、住居のもっている要素、空間の中にある多様な要素によって作り出される。

□まとめ（日生の魅力から…）

自然条件に逆らわず立地する集落は、不便も多いが、空間の中に多くの要素が存在し、経済的に価値のないことであっても、潜在的に心を養っていたり、その手助けとなったりする。人々の生活する智慧を蓄積し自然の生き方を学びとり、その土地に根付いていく。生活空間の中に混在する要素と町の中の要素が重なりをもち、働きかけることで、生活が町につながり、生活の風景も町の風景となる。町に積み重ねられた生活は、町の独自性の文化である。この地域に密着した生活を中心に、新しい町づくりの基盤を考えていきたい。

城下町「姫路」における鉄道の敷設が及ぼした町の変化に関する研究（論文）

和田英樹

今回この研究を始めたきっかけとして、姫路中心部におけるJR姫路駅による町の分断と、それを挟んだ南北町なみの違和感、また筆者自身が感じた、この鉄道敷設によって城下町そのものの形態に影響を及ぼしてしまったのではという疑問と関心によるものが挙げられる。よって、城下町の誕生から城下町完成、そして鉄道敷設から現在の城下町の姿といった、歴史的背景による町の変化と鉄道による町の変化を中心に着目し、同時に姫路と同じ城下町であり、鉄道敷設によって町の形態に影響を受けていると思われる、近隣都市である明石についても調査し、両都市の鉄道による

遮断性を比較分析することをこの研究の目的とする。
両都市の歴史及び現状を分析した結果、町の性格は両都市とも鉄道を基準にして、南北でそれぞれ明確に異なっている。しかし、姫路に比べ明石の方が駅南北の雰囲気の違いが強いにもかかわらず、駅による町の遮断があまり感じられない。その要因としては、ただ単に都市の規模の違いと、駅形態の違い（姫路→地上路線、明石→高架路線）だけではないように思われる。駅が建設された位置と旧城下町の範囲にも関係があると私は考えた。それは現在の城に対する価値

観の変化による、旧城下町の範囲の誤認、つまり旧城下町と新しい市街地の境界が、一般人には理解しにくく、姫路の場合、南は旧城下町の外、明石の場合、南は旧城下町の内というように、同じ駅の北と南で町の性格が異なっても、後者の方が遮断性が感じられないのではという考えである。
総括として結論から述べると、姫路における鉄道敷設は城下町そのものの分断ではないが、現在の町においては立派な

建築の中の可動性（論文）

～ピエール・シャローのダルザス邸を中心に～

鐘ヶ江周平

現在の日常生活の変化、それに振り回されることと自分自身の生活速度に合ったものが必要になってきている。そのことが直接建築に関わり合ってくる。
本研究の目的は、ピエール・シャローの作品を通じ、その時代背景から建築の中の動くことを何故、彼が追究したかを知るため、彼が施した仕掛けを分析し、その家具が置かれたダルザス邸の内部空間の構成、その物たちの空間における存在感・動線の広がりを見つめることにある。この研究をすることによって、ピエール・シャローの追究したこと未来を考えていきたい。
ダルザス邸について、シャローは自分の作品に関する最初の論文の中に目標に触れた部分がある。「規格化を前提として職人によって実現された一つのモデル」と語っている。
3層からなる医院と住宅に改築した鉄骨造の建物で、ガラスレンズ・カーテンウォールやユニット化による合理化を意識したプレファブ工法の先駆的例である。仕掛けの施された家具の魅力の分析としては、その家具たちが置かれたガラスの家の内部空間の構成、その物たちの空間における存在感・動線の広がりを見つめる。家具を年表に分布で得られる結果をまとめていきたい。
彼のデザイン要素（仕掛け）として、回転・軸・軌跡・宙吊り・遠隔操作などがある。彼のデザイン（動き）をみて機能という言葉に四つの性格を挙げることがで

分断である。つまり、前にも述べたように、姫路の場合、鉄道は旧城下町の外を通っている。城下町形態の継承という点では評価できるが、新しい町との融合という点で分断という問題が生じる。それに対し明石の場合は、旧城下町の中を通っている。もともと一つの町であるから遮断性は少ないが、城下町形態そのものが破壊されてしまっている、という事であり、きっかけで感じた疑問の回答につながるかと私は考える。

工業デザイン学科 プロダクトデザインコース



HAMADA Hidenari



【吉武賞】

【Play】Chair

～立ち上がりやすい椅子～

濱田英律

椅子は、従来座った時の安楽感を求めるために作られてきた。その中で、やわらかさを用いたソファ、揺れを用いたロッキングチェアなどが生まれている。しかし、座る行為、立つ行為に安楽を求め、作られた椅子がなぜ生まれていないのであろうか。
人は一日の中で「座る」「立つ」を繰り返す。立ち上がる動作を何げなく行っている。21世紀高齢化社会を迎えるにあたり、この動作は、多くの人が苦痛を感じる

事の一つに変容するであろう。
その中に秘める問題点をこの「立ち上がり」動作をテーマに、コスト、安定性、運動（自立）、安楽感の4点から見だし、ユニバーサルデザインを基に改善、発案に努めた。
その結果、着席者の重心移動で優しく立ち上がることのできる「プレイチェア」が考案された。



KANG Wooljung



SUITA Bungo/MURANISHI Takahiro



ホームオフィスの研究

～住宅のインテリアから見たホームオフィス～

康 宇廷

現在、省エネ、高齢化社会、通勤などの問題に、インターネットの発達、パソコンの小型化と低価格になっているので、在宅勤務が可能になっている。
今回の研究では、在宅勤務用の家具を製作。今まで使っていた日常家具の見た目、仕事時にはオフィス用のデスク、いわゆる仕事場になる。本来、家という休める場所のイメージを壊さず、仕事の時にはその家具一つでオフィス環境が出来る家具の提案。

イメージ空間構成

～ダンボール紙による大空間の製作～

吹田文吾 村西貴洋（共同研究）

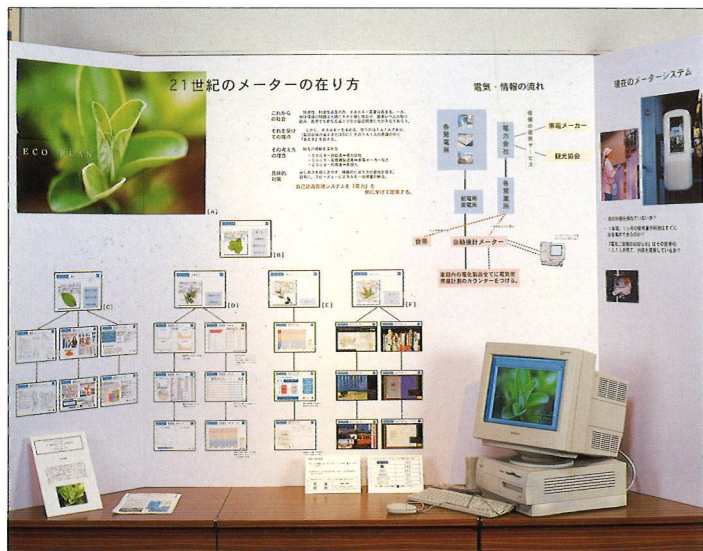
私達が小さかった頃、友達と「基地遊び」をして楽しんだ思い出がある。今回の作品は、今も忘れられないその思いの延長線上にある。材料は身近なダンボールに限定し、イメージ空間を構成することとした。バックミンスター・フラーの考え方を学習し、実際に制作実験を繰り返しながら素材に適した制作方法を導いた。結果として、そのおもしろさを体感できると考えられる、二種類のイメージ空間を制作した。



TAGUCHI Hirokazu



TANAKA Keisuke



TSUJIMOTO Hitoshi



NISHIMURA Kajihiko



HANAOKA Reiji



HIRATA Ichiro



HONDA Koichiro



WAKI Tomo

線材による〈座〉の可能性
～Strain Chair～

田中啓一

これまでにロープやワイヤーなど線材を用いた椅子がいくつか作られてきたが、それらは線材を二次元的に構成し座を形づくっており、平面的な座の延長線上にある。そこで、線材を二次元的表現だけでなく三次元的に捉えることにより、より一層の視覚的効果が得られると考え、線材で構成された構造自体が造形的効果を生むような形態を模索し、この『Strain Chair』を制作提案する。

Circle Space

～パーティション機能を持ったワークデスク～

田中啓一

我々の住生活の中に在宅勤務などパソコンを使った作業が取り入れられると、個人の集中できる空間が必要になってくる。この机は円状にまで広がる筒状のパーティションを持ち、リビングなどのパブリックな所に簡単にパーソナルな空間を作り出すことができる。自分の集中の度合いに応じた形にして使用し、使わないときには三角にたたむ事ができる。

21世紀のメーターの在り方

～ECO PLAN～

辻本仁史

これからの社会もエネルギー需要が高まると考えられるが、一方で環境悪化も深刻化する。この様な中に於いて、1人1人の意識の中に「省エネ」を訴えるためには「電気」を例に挙げた場合、電力会社・家電メーカー・各個人の相互の理解を深める事は重要だ。その上、みじめさを感じさせず、積極的に省エネを促し、又、容易にエネルギー使用量分かる様な自己計画管理システムを含めたメーターを提案した。

自分で作る家具の本

～簡単にユニークなダンボール家具の「型紙集」～

西村嘉治彦

現代、物が溢れた世の中で、人は既製品を購入し、その物に飽きるとすぐに新製品を購入して、古い物はすべて廃棄している。この世の中のリサイクルは、ゴミ問題、資源問題を生み、それらの問題は現代に根づいている。この世の中だからこそ、ノスタルジックな物作りの楽しさを提言し、生活サイクルでよく目にする紙(ダンボール)素材を使い自らの手で、家具を作る手助けとなる「本」を提案した。

「やさしい あかり」

～間接光の魅力を生かした照明器具のデザイン～

花岡玲司

この作品は、間接光を大切にしようと思いました。また、造形の表現として「光の流れ」をイメージしています。そして、光源を見えない位置に置くことを第一に「やさしいあかり」を作り出しました。素材それぞれの持ち味の違いによって光の感じ方も変わってくるので、素材を鉄、アクリルとして「光」の演出を表現しました。

ベッド移動を考慮した車椅子の提案

～ボランティア活動の実体験をベースに～

平田一郎

ベッド⇄車椅子の移動介護は一般的に、被介護者を抱きかかえて移動させるため、介護者は腰などに負担がかかる。実際に自分自身が移動介護を経験してみてその大変さを痛感した。そこで、車椅子の座面にスライド機能を取り付け、抱きかかえなくても移動介護できるようにすることを考えた。形状は、リクライニングできるようにするよう心がけた。

自転車感覚で乗れる電動三輪車

～ボランティア活動の実体験をベースに～

本多浩一郎

一般的に電動三輪車は、福祉機器＝特殊といったイメージが強く、まだまだ日常的だとは言いがたい。そこで、乗せられている感じではなく、もっと気軽に外出できる乗り物としての電動三輪車を提案する。

夏の砂浜を快適に

～ウォータースポーツシューズ「AQUA WALK」～

脇友

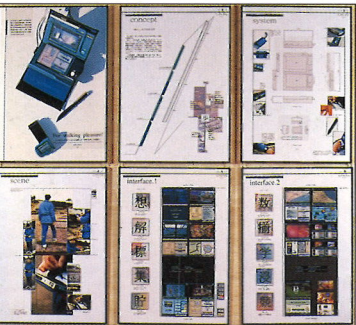
夏、海水浴に出かけ、いざ帰ろうと海からあがると濡れた足に砂が付いてしまったり、靴を履けなかった、磯や岩場の移動時、砂浜の貝殻や心無い客のゴミなどで足を怪我してしまったという不快な経験が誰にでもあるだろう。こんな足下の不快感を解消する為に提案するのが履いたまま海で遊ぶことのできるウォータースポーツシューズ『AQUA WALK』である。



ARAKI Kanako



YOSHIMURA Daisuke



散策のためのナビゲーションシステム

荒木可奈子

様々な物が氾濫する中、物の価値感が無くなり始めた。本当に必要なモノは物を使用する事によってあふれ出る充足感、満足感なのだと思う。このナビゲーションは地図データ上に自分の体験、行動を書き重ね、自分の行動範囲、趣味の枠を広げる為のツールである。物に対して受身的になるのではなく、自らが道具を作り変えてゆく事で自分のアイデンティティを確立しようとする提案である。

For walking pleasure!

～プロセスデザインによる楽しい「歩きカタ」の提案～

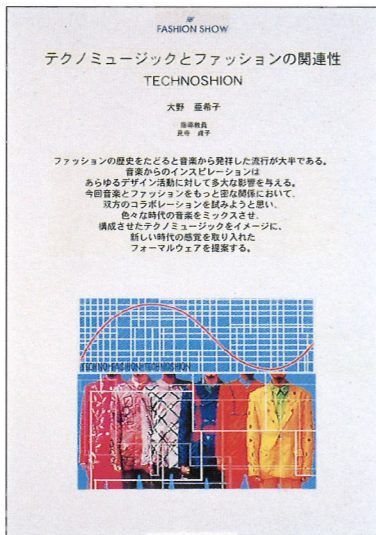
【コース賞】吉村大助

歩く喜び、楽しさを向上させるための新しい道具を提案する。新しい「歩きカタ」を提供するためのキーワードとして、プロセス(過程・行程)を実感することで得られる楽しさを研究すると同時に表現、デザインし、提案した道具に取り入れてみた。この提案で行ったハードやソフト上での「楽しみカタ」へのアプローチなどが、今後の機器操作やインターフェースに対する新たな展開にもつながっていくことを信じて止まない。

工業デザイン学科 ファッションデザインコース



OHNO Akiko



【吉武賞】

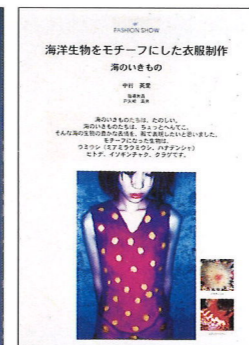
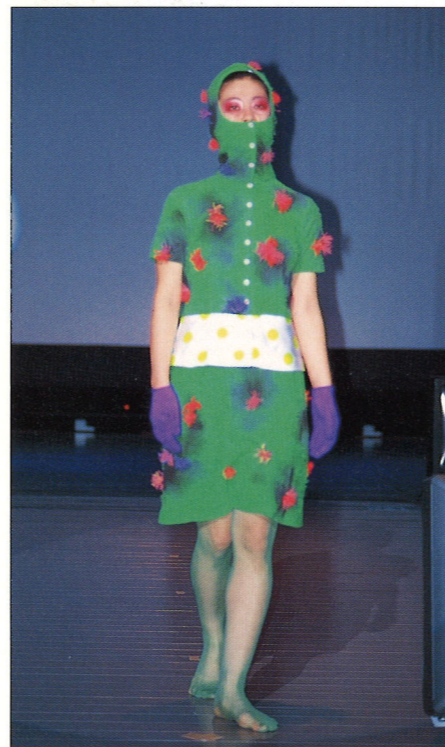
テクノミュージックとファッションの関連性
～TECHNOSHION～

大野亜希子

ファッションの歴史をたどると音楽から発祥した流行が大半である。音楽からのインスピレーションはあらゆるデザイン活動に対して多大な影響を与える。今回音楽とファッションをもっと密な関係において、双方のコラボレーションを試みようと思い、色々な時代のものをミックスさせ、構成されたテクノミュージックを選び、新しい時代の感覚を取り入れたフォーマルウェアを展開する。



SASAI Mine



NAKAMURA Eri

植物の衣をまとう
～葉-Y O～

佐々井水音

植物は人間同様に衣の生活を営んでいる。それは装いであり、季節が変わるたび異なる外観を示し、環境に適した変わった形態や、様々な形や図柄を持つことである。そこで人間の衣装に、植物の葉をモチーフとして取り入れ、葉の形を服のフォルムとし、葉脈を服の柄として生かし、デザインを展開する。

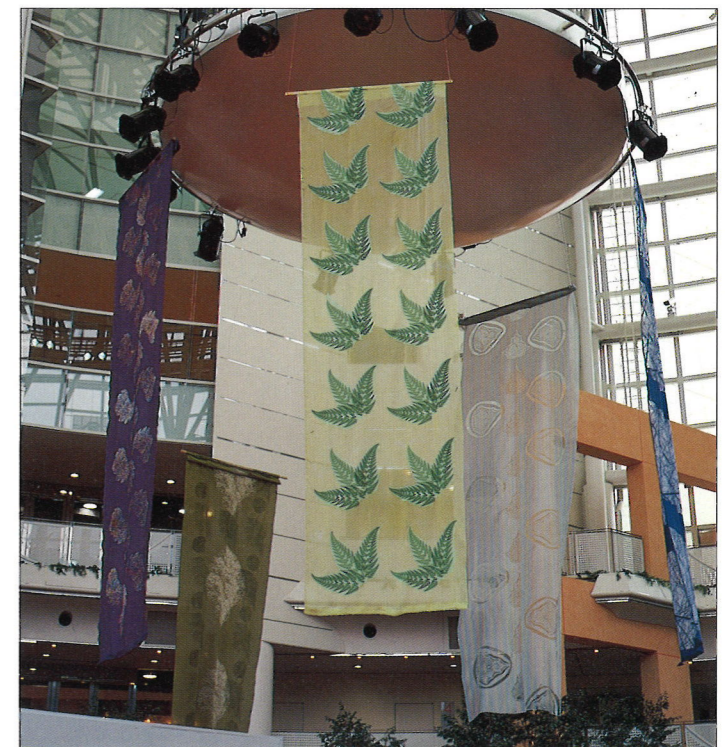
文字を模様にした布地の製作
～小説的～

白根佐知子

私たちが普段使用している文字は、主に情報伝達のための記号である。グラフィックとして多様で豊かな文字の形態に着目し、文字の連なりによって出来上がる文章の内容を意識しながら、文字の模様化を試みる。模様にする文字として多くの人に親しまれている小説の冒頭部分をパターン化し、小説の雰囲気を生かしながら文字のもつ面白さを引き出す。



SHIRANE Sachiko



PAKU Osun

海洋生物をモチーフにした衣服制作
～海のいきもの～

中村英里

海のいきものたちは、たのしい。海のいきものたちは、ちょっとへんてこ。そんな海の生物の豊かな表情を、服で表現する。ヒトデ、クラゲ、インギンチャク等を主なモチーフとする。使用するテキスタイルから制作し、素材感を工夫することによって海洋生物の不思議な質感を、カラフルな色彩によってたのしさを表現する。

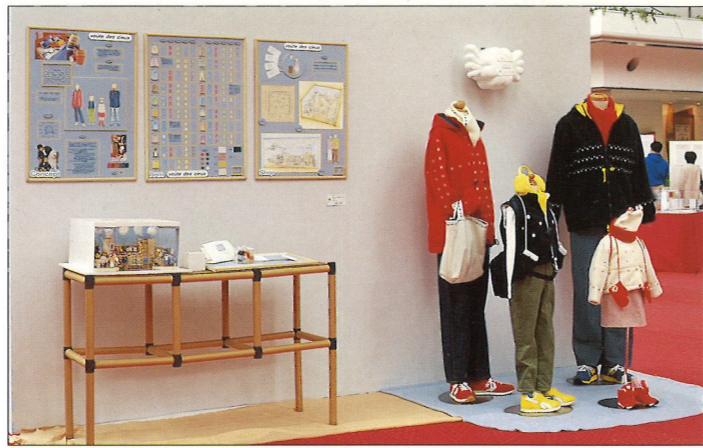
オパールプリントで捺染した服地
～カオス～

朴 五順

自然科学であるカオスをテキスタイルデザインにアレンジ、模様化するのが目的である。カオスの特徴の一つであるフラクタル図形を中心とするが、フラクタルの次々と出てくる不思議な模様をモチーフとして、いろいろなデザインを計画する。方法としてオパールプリントと、シルクスクリーンプリントで表現する。そして、人間が身にまとう衣服素材やインテリアファブリックにふさわしいデザインをする。



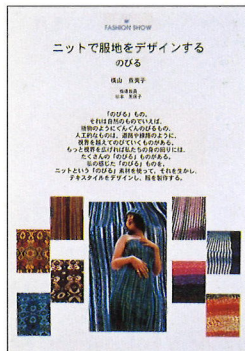
HIRAGI Nobue



YOKOCHI Kiyomi



YOKOYAMA Kimiko



AMASAKA Akiko

仮名文字と洋服の融合 ~かなをつづる~

柘 伸江

日本の女性文化の一つである仮名を、西洋の女性文化の一つである洋服に取り入れ、融合させる。仮名文字は日本独自の文化であり、日本の文化である。平安時代に成り立ち、「女手」と呼ばれ、特に女性の間で広まった文化であった。女性に支持されていた文字だけにそのシルエットにも女性らしさを感じ取ることができる。私はそのシルエットに魅力を感じ、女性が持つ特有の暖かさ、温もり、優しさを表現したいと思う。

家族のための 快適なライフスタイルの提案 ~voute des cieux~

【コース賞】 横地清美

現在、家族を対象にした複合ショップが増え、ブランドを見回してみれば、大人服から子供服までを扱っているブランドが多く見られるようになったが、実際売場展開までは追いついていない。家族の意識調査をふまえて、今後の家族のニーズに合った商品から売場づくりまでを提案する。

ニットで服地をデザインする ~のびる~

横山貴美子

「のびる」もの。それは自然のものでいえば、植物のようにぐんぐんのびるもの、人工的なものは、道路や線路のように、視界を越えてのびていくものがある。もともと視界を広げれば私たちの身の回りには、たくさんの「のびる」ものがある。私の感じた「のびる」ものを、ニットという「のびる」素材を使って、それを生かし、テキスタイルをデザインし、衣服を製作する。

踊り手と共に踊る コスチューム製作と研究 ~Dancing costumes with dancers~

天坂亜希子

バレエやダンスのような舞踊の舞台衣装は現在、クラシックなデザインのものではなく、モダンでユニークなデザインのものはまだ少ないように思う。そこで舞台衣装と踊りを関連づけ、踊り手により動きを強調させる衣装を着ることができれば、見る側に踊りだけでなく衣装の変化する様子のおもしろさも加わるのではないかと考え、踊ることによって変化する衣装の研究と制作を行う。

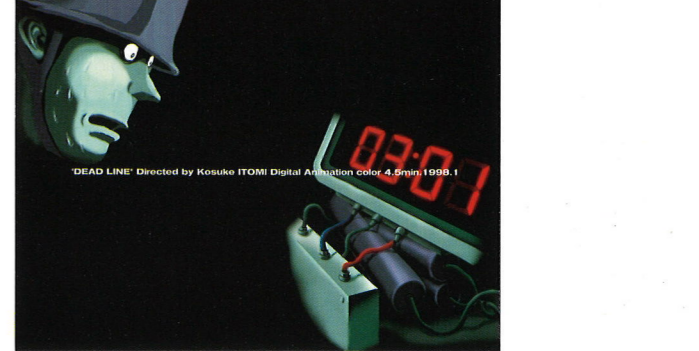
視覚情報デザイン学科



ABE Kyoko



IZUMORI Tateshi



ITOMI Kosuke

フリース・カスタム・フィギュアの制作 ~カグヤヒメ~

安部恭子

フリースを想うと、私の心は、幾つもの押し寄せる波に溺れてしまう。それでも言えることは、雨に濡れるのを恐れるのは私達、答えを捜し星を仰ぐのは、私達の方なのだということ。星に、約束に、見離されることの穏やかさ。『邪』として捕らえられがちで、フリースのイメージを、本来は『両義的』であると意識してほしくて、『聖』のイメージをアピールした。カグヤヒメを愛して下さい。

ものの見え方とそれに影響を与えるもの ~作品の音読みと訓読み~

泉森健志

今、自分が認識しているこの世界は今まで得てきた知識とそれに対する自分の解釈によって構成されています。その解釈の際、大きな比重を占めているのは「言語能力」ではないかと私は考え、卒業研究として進めました。作品内に於いて作者の意図等を唯一「言葉」で表している「タイトル」を変える事によって作品自体の印象も変えてみようというのが私の作品なのです。

アニメーションにおける 心理描写と色彩学の引用 ~DEAD LINE~

糸見功輔

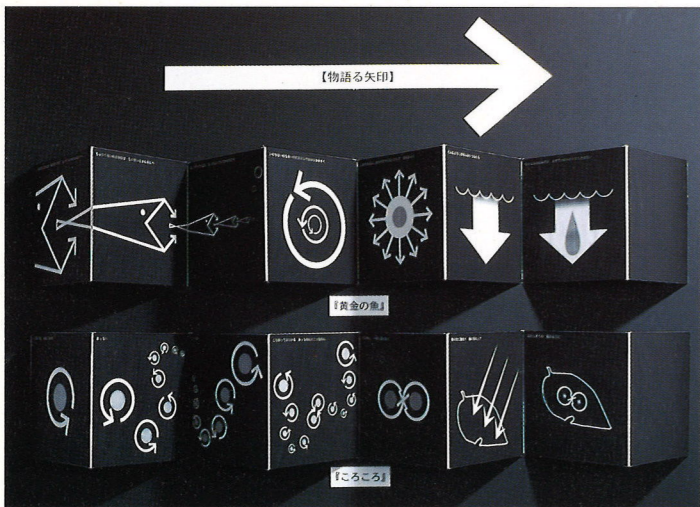
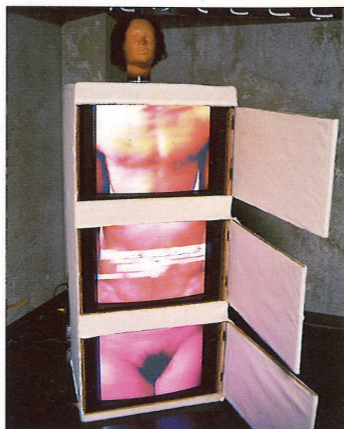
デジタルアニメーション「デッドライン」は、生と死のセトギワに立たされた人間の表情や心理状態を映像化することを目的としたもので、内面の心理的な要素、思考を表現するためには、色から受けるイメージ、連想される言葉や具体的なものを参考にし、それを基に構成、制作しています。時限爆弾と男、赤と青のコード、恐怖と緊張、生と死の[せとぎわ]アニメーション。



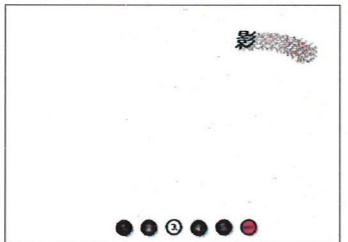
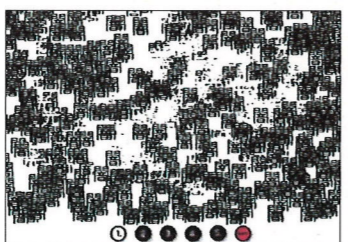
SUGINO Rie



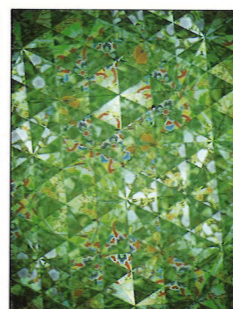
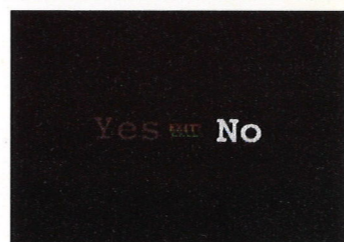
HIRANO Satoko



MORIMOTO Aiko



LIU Hsiachih



NAKANISHI Tomoko



KUSANO Keichiro

演劇における舞台の形状と観客の視点(論文)

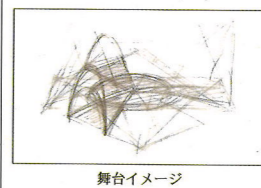
まつらめ眼差し〜舞台構想〜

【学科賞】 桶谷経宏

◆空間を切り取る境界線は、それをミル者の眼差しの上にある。
 ◆この「ミル」という行為を起こすことは、その眼差しの上に物事を捉え、常に本質を知ろうとすることを前提になされていたといえる。表象文化論を説く小林康夫氏は著書『身体と空間』のなかでこう言っている。
 ◆「見えるものの感覚にとどまることなく、眼差しは見えるものを少し向こう側へ超えていかなければならない。」
 ◆その眼差しを、意図せずとも造り出してくれるものがある。それが芸術である。芸術とはどういふものであるか定義することは難しい。たとえば、アルタミラの洞窟の壁画が、記録のために描かれたものであれ、観られるために描かれたものであれ、いたずらに描かれたものであれ、人の目を惹き付けるものであることに変わりはない。そしてその眼差しは、洞窟の壁という描かれた境界線を越えて遠く古えの風景へと想像力をかきたてる。あえて定義するならば、そんなそこに在るものという現実を超えて、その存在意識を感じさせてくれるものことだと考える。
 ◆その芸術という文化のなかでも、とりわけミル者の眼差しにこだわっているもの、時間と空間に人間の身体と精神を描きあげる空間演出としての演劇を取り上げてみたいと思う。演劇はどのような目的で文化とし

て定着していったのか、その行為はもともと神々への奉納、祝祭行為にその起源があると考えられている。しかし演劇にかかわらず、歴史をたどるのは容易なことではない。また私自身この目で確かめたわけではなく周囲の状況でそうだと判断するしかない。およそそうは言えるのではないだろうか。人間が本来も備えた表現する行為を他の人間に、またはそれを超えたところにあるとされる自然や神々へ向けてなされることとされる演劇という文化の起源にあるのではないだろうか。すなわち表現する精神にとってその行為を見守る「眼差し」こそが演劇に不可欠な要素なのである。
 ◆映画に比べて再現性に劣り、均質な環境を提供できない一回性の不安定な空間として評価される劇空間において「プロセシオの圧制」といふべきパースペクティブの呪縛から開放されることを願う時、演出家は観客とのコミュニケーション

演劇における舞台の形状と観客の視点
 全方位環境舞台芸術企画



舞台イメージ



舞台1/20模型

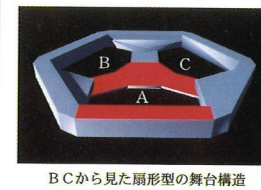
劇場コンサルタント清水裕之氏の提唱する
 視軸に基づいた劇場の構図による要素の解体



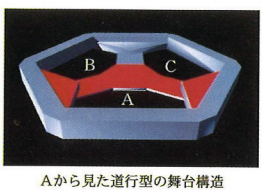
A B Cから見た包囲円環型の舞台構造



Aから見た対向型の舞台構造



B Cから見た扇形型の舞台構造



Aから見た道行型の舞台構造

デンキとニンゲンのコミュニケーション型
 ~デンキ・コンタクト~

杉野理恵

生活のすき間。人間のすき間。エネルギーのすき間。そしてコミュニケーションのすき間は絶えず存在し、いつもやるせない一方通行で人間とコンタクトを取ろうとする。目に見えないコンタクトの代表者デンキが根付かせたコンタクトはデンキ・コード+プラグ+コンセント=タコ足配線が私たちの生活を取り込んでいく事にある。プラグ・ボックスに取り囲まれコードの巣へと身を投じよう。

現実の多層性について
 ~現実をめぐる幾つかのプラン~

平野聡子

「現実界」を膨大な情報が焼きつけられた1枚のフィルムだと仮定すれば、私達はそのほんの一部分を取り入れ、自分なりの現実を脳内に再構成しているのではないのでしょうか。「現実」がそこに存在する人の数、そしてその1人1人の意識の数だけ(又はそれ以上に)あるのだとすれば、少し見方や角度を変えるだけで、私達は幾通りもの現実を生きていくことができるのではないか、と私は考えました。

矢印

~物語る矢印~

森本愛子

方向、指示、移行や変化などを表わす矢印を用いて、『矢印の新しい視覚的表現と可能性』をコンセプトに、絵言葉的な遊びを取り入れながら、詩にそわせて展開させた。詩と矢印の流れを活かすために屏風状の形態にし、形を明確にする為に背景を黒色にした。また、矢印についてまとめたものを資料集として同形態で制作した。詩は、谷川俊太郎氏の詩集より10編選び出した。

インタラクティブによる
 タイポグラフィックデザイン
 ~文字遊戯~

刘 晓琪

観客者に一方的にイメージを押しつけるのではなく、常に相互のコミュニケーションを図りながら、イメージを同時進化させるという新しいデザイン表現で、漢字を素材として使い、観賞側の操作によって常にインタラクティブに変化、そして時間とともにみえる形が変わっていくような作品を、「文字遊戯」(Playing Letter)のタイトルで、一枚のCD-Rにまとめた。

五感の探究 ~五感のかたち~
 ~綺羅星天象紋儀~

中西智子

外部に付いているハンドルを回すと中の円盤が動き、七つの穴それぞれが異なる変化を生み出す紋様プラネタリウム「綺羅星天象紋儀」です。これは五感と正五角形の筒の中に取り入れ、複数の人が同時に感覚の微妙なゆらぎを体験出来る万華鏡です。底の部分に5種のカラーが入っており、好みに応じて交換出来ます。これを綺羅星天象紋儀にかけると宇宙のような空間が広がります。

映像における時間モデル構築

草野圭一郎

この作品において目指したことは、ナルキッツとエコーの神話、デメテル=コレ一元型、存在しない青薔薇、変化を象徴する数字「13」等といったいくつかの断片的なイメージ群を、周期性と非可逆性を併せもつ時間モデルの中で、繰り返し立ち現れる流動化された記憶として緩やかに編み上げること。この作品に出演してくれた二人、協力、助言してくれた人々に心より感謝します。

ョンに、スペクタクルによる幻想性を、あるいは逆に「内なるもの」を秘めたるを演出することを試みるであろう。空間演出とは、映像などの「表面芸術」にはない、現実と虚構をつなぐ境界に漂う可能性をつかむことに等しい。時に、その境界上の劇空間は、我々に深度の深い眼差しを要求してくることがある。演劇とは眼差しの芸術なのである。

◆演劇空間は、予め定められた出来事がゆらぎのなかで再現される空間として機能する。

◆日常生活においても、また非日常的状況中でも、人は誰しもその世界を理解しやすいようにそれぞれの視点によって物事を認知することを知っている。それは

他の生物と共通の世界と、自身の理解の世界との間に境界線を生み出すことで、物語の存在する空間を切り取るという作業に他ならない。演劇は日常から少し離れた幻の上、虚と実の境界域に戯れているのである。

◆まつろわぬとは従わぬ、観られる者と観る者が必ずしも同じものを意識しているわけではないという相互の関係に、パラドックスが存在しつづけている演劇において、その状況を打開しようとした人々の試みは何を生み出したのか。

◆また、共通の何かを生み出す、可能性の世界とも言える演劇について、過去の劇空間に仕組まれたものを考察し、理解を深める。



全方位環境舞台芸術企画／戯曲『水月』の杜

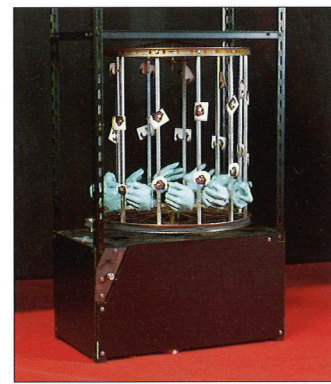
ストロボスコープを利用した立体アニメーションの研究(論文)

～動いて見えることと不思議さの関係～

動くものとはただ動くというだけで気を引く存在となり、関心の対象となる。人は動いて見えるものに対して、非常に繊細な感覚を持った生き物である。

動きという現象は、その対極に位置する静止という現象が存在することで、より強調されて現実のなかに顕在化していく。その「動」と「静」のパラメータを変更することでその均衡は崩れ、通常あまり使われない視覚の性質が表舞台に現われ、非日常的な状態つまりは不思議な状態として動きを知覚することとなる。この研究では映像発明以前の映像装置の研究から、近現代の視覚芸術における動きの問題へと発展させてゆく。そして、現在のメディアアートへとつながる系譜のなかにおいて、動きを把握すること

から再現すること、さらには操作することへと変貌を遂げてきた「動き」に対する感覚を理解し、作品に還元することで、動きを再生するということは驚きと面白さに満ちた不思議な現象であることを、改めて考え



直すことを目的としている。作品では、回転しているオブジェに対し、観覧者が装着するヘッドマウントディスプレイ(HMD)によってアニメーションを再生させる。HMDにはフェナキスティスコープ(ストロボスコープ)が取り付けられており、観覧者が自分の見やすいように回転速度を調節できる設計とした。作品のテーマは、人間と映像における両者の関係の提案である。

現代ものの怪図鑑(論文)

～命を宿すモノ～

生きているはずのない「モノ」を「生き物」として認識するという行為は日常生活の中で頻繁に見られる。特に日本人はその傾向が強いと言われ、それには日本人の持つ、「ものの怪」という独特の思想が背景にある。

日本人は古来より、アニミズム思想に則って、森羅万象・自然界の全てに「命・精霊」が宿ると考え、そこに超自然的霊力の存在を認識してきた。自然界がもたらす恵み(プラス作用)に対して「神」を創造し、『祀る・崇める』等の行為でそれを媒体に感謝の意を表し、自然界とバランスを図ろうとする。一方、災厄などのマイナス作用は、『祀り』に失敗した為に、自然界とのバランスが崩れた結果だと考えた。

自然界は恵みを与える一方、生活は常に危険と隣接しており、人はそこに発生する、何時何が起こるか分からないという『混沌(カオス)』に『警戒』と『不安』という感情を抱く。

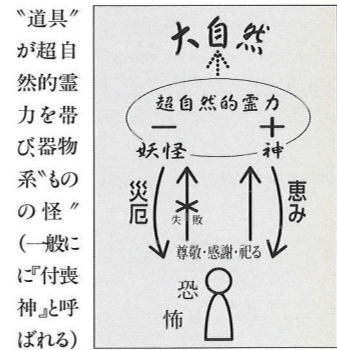
その『恐怖心』が人の想像力を動員し、プラス作用の『神』の存在と対を成すように、超自然的霊力のマイナス作用には「魔・鬼・妖怪・ものの怪」などを具体像として存在を認識し、共同幻想の文化を作り上げていったのである。これを基本理念とし、一般的自然界である『第一の自然界』における原始的「ものの怪」の発生を「ものの怪」発生

の第一段階と呼ぶことにする(図1)。こちらかの感覚を与えることができれば人間の知覚を心地よくすることができると解る。そして、動きの知覚は普段ほとんど意識されることなく生活の中に埋もれてしまっている、テレビ等数々の動きに関する現象も本来はそのような感覚を刺激するものであることが解るようになる。「動き」により「不思議」と「驚き」の感覚を与えられる作品に接することから始まり、新鮮な認識を持つことで、我々の知覚世界は豊かに広がってゆくのである。

早川貴子

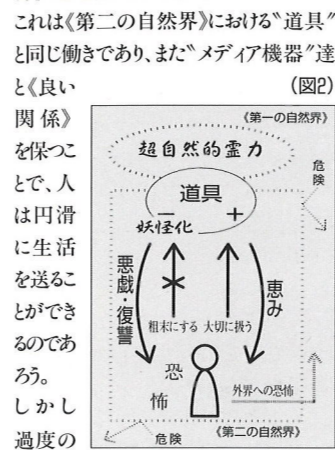
河童、天狗、狐狸の類がそれにあたる。「ものの怪」発生

の第二段階…「ものの怪」の第二段発生



◆世界観の第一段階…「ものの怪」の第一段発生

が発生するのだ(図2)。カラカサお化け、提灯お化けがそれに属する。科学技術の発達により、現在「メディア機器」という新たな形態の「道具」が人を取り巻き、物理的空間を共有するコミュニケーションから遠ざけた。危険に満ちた自然界に生身の素肌を晒すのを恐れるように、愛憎渦巻く人社会に己の内面(精神・心)の全てを晒すことに抵抗を感じ出した人は、「メディア機器」をバリエードに《カプセル化》し、人社会(第二の自然界)の内側に、自己の精神世界である《第三の自然界》を形成したのである。



◆世界観の第二段階…「ものの怪」の第二段発生

イラン映画研究(論文)

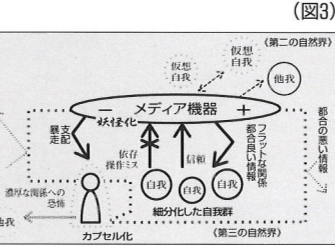
～映画の向こうにみえるもの～

イラン映画の独特の湿気を帯び色褪せた雰囲気から酔いしれんと共にイランについての知識のなさを知り、どの作品からも感じる政治・文化・宗教との深い関わりを直感し、【イラン映画を通してみえるイランと映画の関わりを知る】為に、映画から見えるもの、イラン文化から見えるものを知り、映画をより深めたいと考えました。また、一般的ではないイラン映画を知ってもらえたいと、ガイドブック形式の小冊子を制作しました。

～イラン文化研究～
イラン文化研究～
イラン文化研究～
イラン文化研究～

依存や過信によって「メディア機器」との《良い関係》を損なった時、「メディア機器」達も「ものの怪」化すると言えるのではないかと。これを「ものの怪」発生

の第三段階と呼ぶことにする(図3)。「ものの怪」は人間の心理について存在を主張し、社会に何かしらの変化が訪れたことを人間にしらして来た歴史を持つ。「メディア機器」が自己の精神世界に密着している分、人は心理的影響を受けやすい。その結果現代「メディア機器」が起こしている様々な社会現象は、「ものの怪」と同じ働きであり、また「メディア機器」達と《良い関係》を保つことで、人は円滑に生活を送ることができるようになる。



◆世界観の第三段階…「ものの怪」の第三発生

原田陽子

年間続いた繁栄期は異民族支配により衰退、しかしこの異民族支配こそがゾロアスター教を信仰していたペルシャ人をイスラム化したもので、この時より1935年にイランと改称した現在もイランは敬虔なイスラム国家であり、これはあらゆること(政治・文化・生活習慣・映画)に反映されます。

また、映画を観ると不思議に思うイラン独自の習慣も解説します。
～イラン映画軌跡～
映画は1900年に王の趣味として持ち込まれ、十数年後に大衆のものとなりますがイスラム聖職者からは「許されざる罪」と

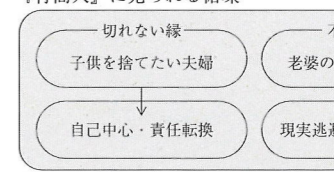
されます。第二次世界対戦での中断が再開された1948年からは検閲の強化により知識人の参入ができず、観られる映画の殆どが外国映画となります。1964年に制作された『せむし男の夜』(ファロク・ガフアリ監督)が発端となり、知的映画の波が起き、これは「イラン・ニューシネマ第一世代」となり1984年以降「現在のイラン・ニューシネマ第二世代」の規範となります。1978年からのイスラム革命及び後処理によりイデオロギーの変化、中央集権化による映画産業の統制等の構造の変化が見られ、デモによる映画館焼討ち、ホメイニ発言(映画は人を墮落させる。等)も拍車をかけ映画は衰退します。1983年にイスラム文化指導省が発足、検閲強化されイスラムの価値に基づく項目(性的描写禁止・女性のベール着用義務・結末を明るくする・謙遜を保つ)が加わり監督達は生き残る為にも技法を磨かざるを得ない状況となり結果、現在も続く「知的芸術映画」の流れを持つこととなりました。1989年以降はホメイニ死去等により比較的自由に製作できる状況です。

目下の問題点は交通規制ができないことで、室内や夜、もしくは郊外で展開する作品が多いことは映画を観ていても感じられます。
～イラン・ニューシネマの特徴～
現実的で斬新な社会描写を特徴とし、当時ヨーロッパでは「心理主義リアリズム」が崩壊し文学作品の映画化が非難された折に、小説、哲学、心理学を重視した第一世代と革命により諸外国との関わりを断たれた第二世代がイスラム的価値観や美意識へ回帰したことが要因となり、知的且つ芸術的な独自のイラン映画のスタイルを持つのです。
～作品に触れる～
イラン映画は生活を描いた作品が多く、貧困層の人々の生活を描き一般大衆に熱狂的に支持される監督の一人であるモフセン・マフマルバフ監督の『行商人』(1987)を取り上げます。監督作品の特徴は「循環」を描くことであり、他の作品でも観ることができます。行商人では「時計」「ママと叫ぶ子供の声」が印象的に使われた3部構成の作品です。



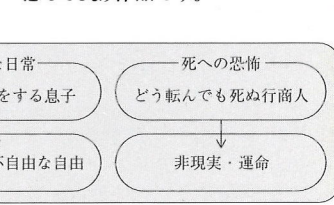
近親婚の為に障害児ばかり産み続ける夫婦が子供を捨てるべく駆け回る一話、車椅子の老婆の世話に日々を捧げる頭の弱い息子を描く二話、どんなシナリオを描いても死へと繋がるギャングに追われる行商人を描く三話から成り、登場

人物達は日々の、また人生の循環を自ら

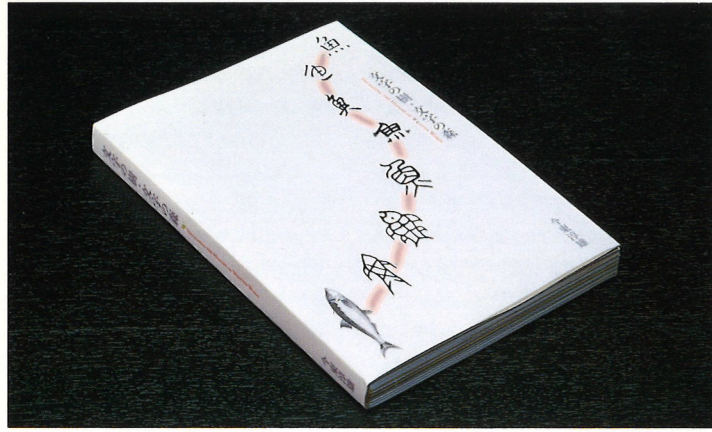


『行商人』に見られる循環
イラン映画に触れ始めて9年、ゆっくりではありますが目にする機会は増えつつあります。私自身ももっと多く観たいと思います

し、今まで観る機会のなかった人も是非観て欲しいと心より思っています。



し、今まで観る機会のなかった人も是非観て欲しいと心より思っています。



金文・大篆

「金文」の文字の歴史を、その文字の発祥の地である殷周時代の中国の歴史と結びつけて解説している。殷周時代の中国の歴史を、その文字の発祥の地である殷周時代の中国の歴史と結びつけて解説している。

文字が生まれるまで

文字の発祥の地である殷周時代の中国の歴史と結びつけて解説している。文字の発祥の地である殷周時代の中国の歴史と結びつけて解説している。

【イスラミック・カリグラフィ】

イスラミック・カリグラフィの歴史と表現力を解説している。イスラミック・カリグラフィの歴史と表現力を解説している。

インド・東南アジア文字の発達

インド・東南アジア文字の発達を解説している。インド・東南アジア文字の発達を解説している。

【吉武賞】

文字の樹・文字の森

人間は音声を組み合わせて言語を作り、膨大な意味を記号化した。紀元前3000年頃になると、高度文明圏で相次いで「文字」が誕生した。現在に至るまでの約5000年にも渡る文字の歴史は実に複雑多岐であり、直観的には理解できない。そのため本研究では文字の歴史を文献調査し、文字がどのような過程を経て現在のかたちに発展したのかを明らかにし、文字の歴史の再構成を試みた。

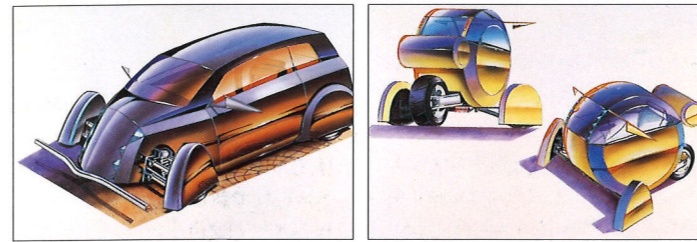
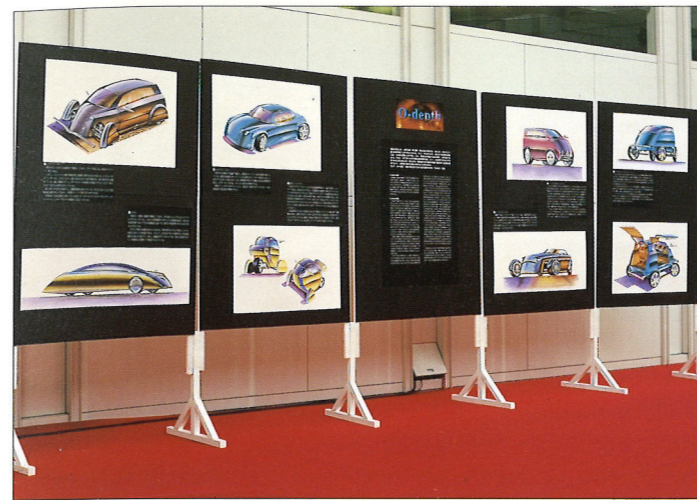
文字のかたちの歴史的变化は、それが使用された地域的環境の中で、書くもの(筆記具)、書かれる場(書字材料)、そこに残されたもの(文字のかたち)の3者の積極的関わり合いの結果である。文字の歴史を以下の6つに分け、それぞれのかたちの変化を論じている。

- ①自然描写から記号の定着まで
- ②古代文字の発達
- ③ラテン・キリル系の文字
- ④ヘブライ・アラビア系の文字

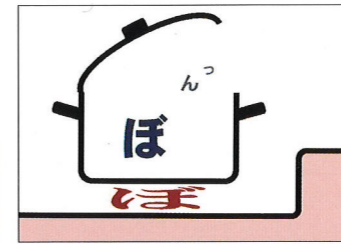
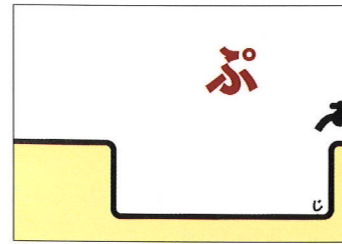
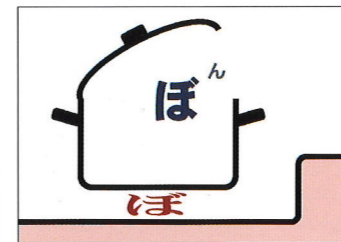
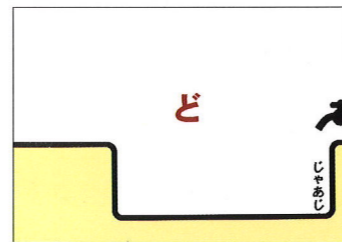
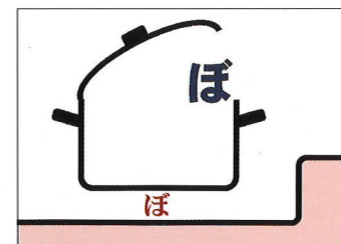
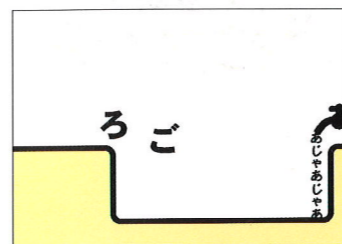
今東淳雄

⑤インド・東南アジア系の文字
⑥中央アジア・漢字系の文字

世界の文字をただ単に網羅的に研究しただけではなく、文字のかたちの歴史的な変遷の上で重要な事項を多角的に分析した。さらに文字の美を紹介するページを随所に設け、1冊のヴィジュアルな本として完成させた。



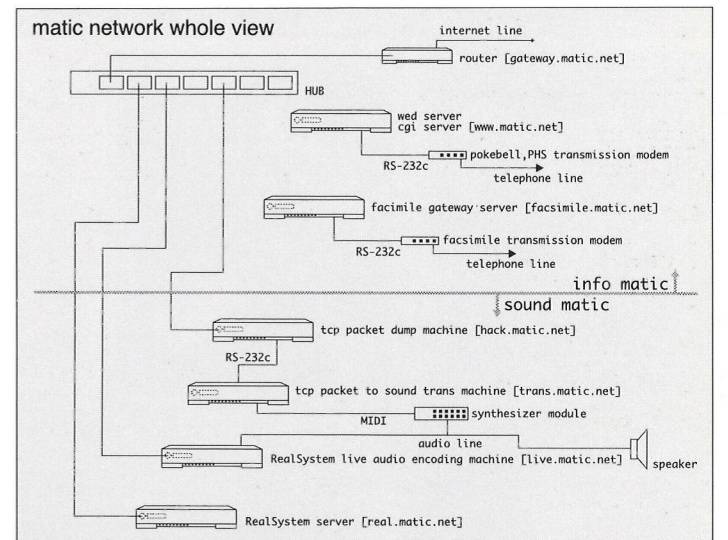
OZAKI Takafumi



TAKEUCHI Junko



KAMATA Seishi



KATO Hiroya



地域・集落計画 歴史的環境における整備手法の実践的研究
～太山寺・龍象院再生整備実施計画を事例に～

鎌田誠史

言葉を持たないクルマは人間の本能が如実にあらわれており、アクタイオン(心を持った雄鹿)のものである。人々は毎日、4つ輪の生き物に変身し、グーテンベルク以前の活字による意志表示の行えない世界へと回帰する。その結果、機能とは切り離れたスタイリングにより、意志の表示、誇示を行い、社会への組織化を承認してもらおうとする。そして、これは未来であろうと変わりはしない。

神戸市で唯一の国宝、太山寺の小寺院「龍象院」の再生実施設計を行った内容から「実施設計のデザインプロセス」の分析を行い、さらにその結果から「歴史的建造物の整備に関わるデザイン手法の在り方」を論文に纏めた。作品の形態はA1図面12枚と模型3個とし、龍象院の実施設計を具体的に表現した。平成10年3月末に完成した龍象院は、文化財に登録され新しく生まれ変わった。

ミル音・キク文字・オノマトペ

竹内淳子

●「聴覚的な音を視覚的にみる・視覚的な文字から聴覚的要素をとりえる」というコンセプトで、擬音語・擬態語を扱った作品を制作。擬態語はそれぞれが時間的要素を持つという研究結果をもとにして、アニメーションという手法を用いて作品化している。

●動きのスムーズさよりも、言葉の面白さ・文字の組み合わせの面白さが伝わる作品を目指した。

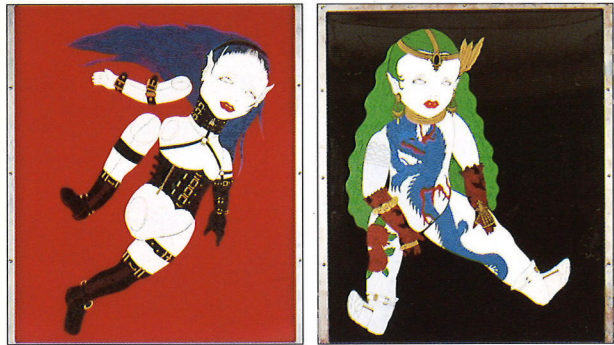
Matic Network

加藤裕哉

非物質的なシステムがアートの世界観、メタファーを想像することが出来るであろうか。

「info matic」はメッセージをコンピュータネットワーク内にとどめず、異なる文化を基に発展してきた様々なメディアへと変換し送信していくシステム。

「sound matic」は人が知覚できないネットワーク内の情報の流れを聴覚可能にすることにより、止まることのない情報の流れを表現するシステム。



SUGIMOTO Mariko



都市における複合施設のあり方とその問題(論文)

～駅建築を通して考える都市と建築のデザイン～

松本 拓

建築がその固有性を示すためには、単にそれを持つ「機能」的的的が明確に示されるだけでなく、それがつくりだす場所・空間の持つ雰囲気との一体的な関係性の構築が必要である。しかし、都市の中の多機能化された施設(以下、複合施設)には、場所・空間の持つ雰囲気が感じられず、その機能性だけが突出したものが多くあるように思われる。この複合施設における場所・空間の雰囲気の欠落を「場所性の不在」として問題視し、都市の複合施設のあり方をその視点から考えてみることにする。例えば、駅という都市施設は、かつては鉄道という新しい技術を市民に示すメディアとして利用され、また市民にとっては様々な文化や人々に出会うことの出来る場所として利用されてきた建築である。しかし、そうした意味的な部分も次第に剥ぎ取られ、駅は単に機能性だけを求めるものとして複合化した時から、それは「場所性」の不在という問題を持った建築であると言える。特に都市のターミナル駅は、大規模な複合化の結果、駅という主体が見えなくなるほど、他の機能が量的にも際立ったものとなり、駅は単なる通過点としてのみ機能していると言えるので

はないだろうか。しかし駅は最初にその都市(まち)を体験する場所であり文化や人々を知る場所であることは現在でも同じである。都市の駅という複合施設における「場所性」とはそこに見ることが出来る。つまり、「都市を体験できる場所」としてか場所・空間を作り出すかという点である。その一つの可能性は「広場」という捉え方である。「広場」はまちの雰囲気を感知する場所でもある。都市の複合建築において、「場所の構築」あるいは「場所性の獲得」とは画一化しつつある複合建築をそこにしかない固有のものにする事であり、それは都市との関係性も構築し得る可能性をもっていると言える。駅を広場として構築することは、建築の中に都市空間の一部を組み込むことで新しい主体性＝場所性を獲得することになり、同時に都市の一部として利用されることは都市そのものを体験することにつながるだろう。複合建築における「場所性の獲得」は「都市性の獲得」と言い換えることができ、それは都市空間に欠落している部分を建築的に補完していくことであると言える。

デザインにおける「活動する身体」についての考察(論文)

～バウハウス、アフォーダンス、ユニヴァーサル・デザイン～

笠置勇星

●ユニヴァーサル・デザインの問題点は、「健常者のできることをできない人々」として障害者を定義する通念を背景にもった、「障害者にやさしい環境は、健常者にもやさしい環境である」という考えを招き寄せていることである。実際には「障害」とは、「特定の身体をもつ存在と特定の環境の組み合わせによって成立する特定の状態」が、その存在に対し不利益となる現象のことなのである。70年代の日本の障害者運動は、障害者を排除することで発展してきた現代社会を「健全者文明」として批判し、その解体を主張した。また、「健全」という価値

観を生産するものを、「健全者幻想」と名づけ、その乗り越えを呼び掛けた。「健全者文明」と「健全者幻想」は互いに再生産しあっている。この循環を断ち切るためには、障害者の固有性に根差した「障害者文化」の構築が必要である。そして、逆説めいているが、「障壁」こそが「健全者幻想」を解体する要因となりうるのである。「障壁」を体験し、また他者とその体験を共有することが、個々の身体固有性の理解を促す。障害者の疎外につながる「障壁」の除去と、「健全者幻想」を解体するための「障壁」の積極的構築が、今後のデザインの課題

なのである。

●アフォーダンスとは、環境に実在している、生体にとっての「行為の可能性」である。生体が持続的に環境と接触するなかで、その生体の身体固有性とアフォーダンスが組織化し、行為が発生する。デザインとは、アフォーダンスを内包している環境を改変する営みである。つまり、新たな行為の可能性をうみだしうるものなのである。

●バウハウスは、多様なデザイン理念の実験場であった。そのなかでは、シュレンマーが舞台工房で行っていた試みが注目に値する。身体に制約を与える衣装や舞台が、新たな舞踊をうみだすものとして採用されていたのである。この

ような手法の可能性は現在でも汲み尽くされていないといえるだろう。

●「健全者幻想」は、環境の再編によってうみださせる新たな「行為の可能性」＝アフォーダンスによって解体されうる。身体多様なあり方を積極的につくりだす可能性をもった環境の構築が、デザインという領域において模索されなければならない。

●本論文は、障害をもつ人々の心情を代弁するものではけしてない。それらの人々の問題意識をうけ、触発されることこそが重要であり、それによって、現状の再吟味が喚起されるべきである、とする立場にたつものである。

現代住居・住環境の「地域性における開放化」に関する考察(論文)

～福井県嶺北地方の伝統的農村集落を事例に～

柳川奈奈

■研究の目的

本研究は、現代日本における「住居の閉鎖化」を危機的状況と認識した上で、「住居の画一化」と「地域性の消失」をその要因の一つと考えている。そこで、「住居・住環境の開放化」を推進するにあたり、その地域の人々の生活・意識・考え方が「住空間に現れる」地域性の表出が可能となる計画の方法・仕組みについて考察し、現代住居の典型ともいえる、画一的な「プレファブ住宅」を中心に提案することを目的とした。

■研究の方法

本研究では、福井県嶺北地方において、同形態の住居でありながら、それぞれ異なる地域的特徴を持った集落空間を形成している4つの伝統的農村集落(福井市大土呂町・下助生田町、芦原町中の浜・中番)を対象地として、見学調査、ヒアリングを行った。そして、それぞれの特徴的な空間構成要素と、その背景にある社会的構成要素(風土性・社会性・歴史・その土地独特の文化や思考等)を分析した上で、「地域性における開放的な住居・住環境」の形成の仕組みを導きだし、「画一化」「閉鎖化」の代表例ともいえるプレファブ

住宅・新興住宅地に対応させ、「開放化」への提案を行なった。

■「地域性の表出」のしくみ

分析により、住居の「型」と「外構」の補完関係による「地域性の表出」の仕組みが導き出された。(図)

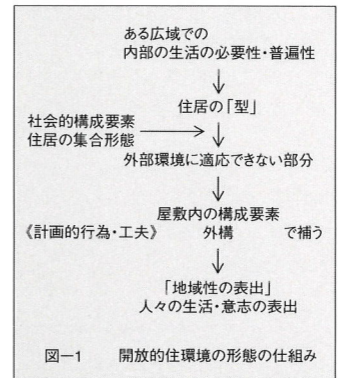


図-1 開放的住環境の形態の仕組み

■現代住居における「開放化」の提案
「プレファブ住宅」は、商品としての意識が強いことから、外部環境への意識を遮断し、住居単体で完全な住環境を作り出しているところに「閉鎖化」「地域性の消失」の要因がある。

したがって、
・設備によってではない、自然な状態での、「住居内部の空間性の向上」・愛着や住みこなしを誘発する「生産システ

ムの改善」を重要視して住居計画を行なった上で、「外構」によって、住居の不

完全さを補うという、柔軟な計画が必要である。

住民参加型の街区公園デザインに関する研究(論文)

～ワークショップ「考えよう/東垂水公園」を事例に～

林 尚子

■研究の目的と対象
本研究では、街区公園である東垂水公園で行われた住民参加型の公園デザインであるワークショップ「考えよう/東垂水公園」を対象に研究している。東垂水公園は私有地の市民公園だったが、神戸市の土地となり都市公園になることになった。都市公園にも以前と同様に市民が管理・運営していく公園づくりとして、ワークショップ方式を取り入れ、住民参加型の公園づくり「考えよう/東垂水公園」を行ってきた。

本研究では住民参加型のまちづくりの方法論がテーマとなり、計画案づくりや設計作業を、いかに参加可能なものにしていくかの手法を焦点に置いている。

■研究の方法

予備調査として、立地条件・自然条件・利用状況などを現地調査を行い、地域活動団体を集めワークショップ準備会を行い、得た意見などからワークショップのプロセスを組み立てていく。利用状況など参考に住民の参加形態を割り出し、ワークショップの日程・プログラムなど準備を進める。第一回、第二回「考

えよう/東垂水公園」を行う。第三回では、「運営・利用・管理」の3つのテーマに分かれて話し合い、公園を実際に考えたいという住民を選出する。

■ワークショップでの成果

1. 住民が必要とする場所
2. 地域のコミュニティの形成
3. 社会のしくみ
4. 人と場の対話
5. 神戸市での位置づけ

■これからの課題

「考えよう/東垂水公園」は、とても恵まれた事例であった。「たまたま」良い条件がそろっていたことが上げられる。

計画や運営への参加を一般的なものにするために、誰かやってもある成果を得られるような手法を確立し制度を整備し、仕組みを作り出すことこそ重要である。しかし、ワークショップはケース・バイケースで時期や目的によって様々であるし、方法は一つとは限らない。地域住民の活動は、偶然を必然に転換するしなやかで軽やかな思考と身のこなしで硬直化した世界を揺り動かし、人と人、人と場所との関係に新しい地平を開くであろう。

悪趣味-DETESTS-

～その概念と認識についての考察～

【芸術工学賞】 杉本真理子

一連の悪趣味における研究は、私自身の作品に対する研究、探究でもあった。本論文における結果は、作品として表現して初めて完成されると思っている。今回製作した4つの作品『身体拘束』『身体装飾』『権力』『かわいい』を見て、「悪趣味」であると感じ、さらに「なぜそう感じるのか」という疑問を持って欲しい。悪趣味には必ず意味が存在する。今回制作した4つの作品にも、それぞれ異なる

意味があり、基本的な意味の解釈は論文に基づいている。この作品の目的は、「悪趣味」を表現するだけでなく、見る者に「考えてもらう」こと、「(性的)マイノリティ(=多数決制度によってできる少数派の意識)を引き出すこと」である。ノーマル(=多数派)だと思っている人々にも悪趣味性があるものとし、自らの「悪趣味」な部分を感じ取って欲しい。