

神戸芸術工科大学一卒展

〈学部・大学院/選抜集〉

PREVIEW: Our Brilliant Career by the Class of 97.  
Kobe Design University

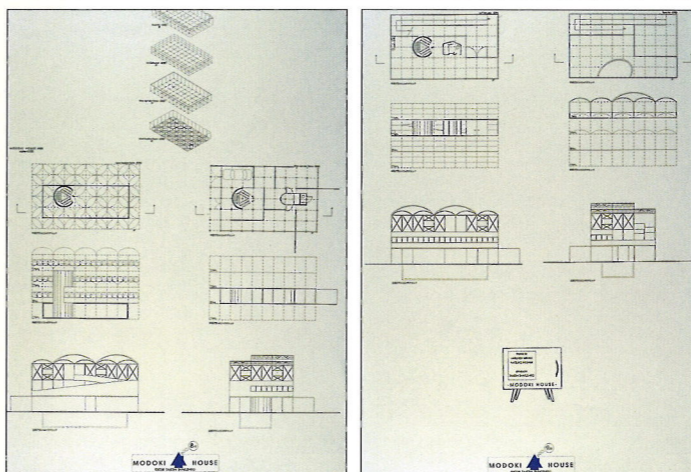
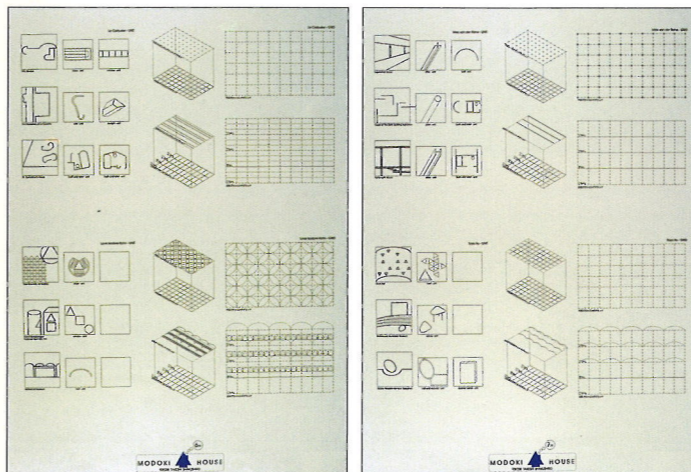
+ カオス +  
'97



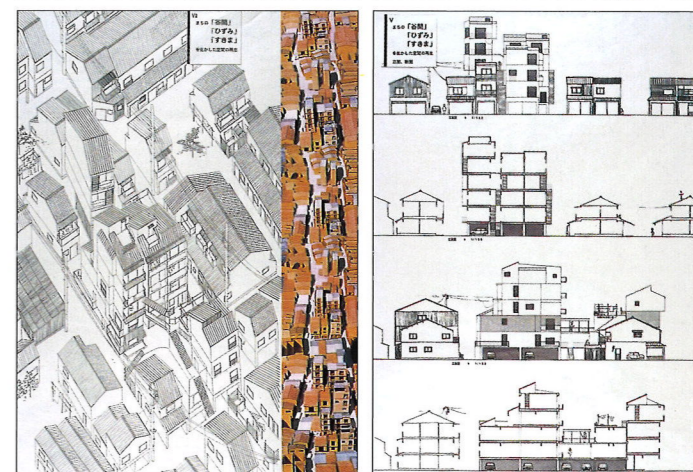
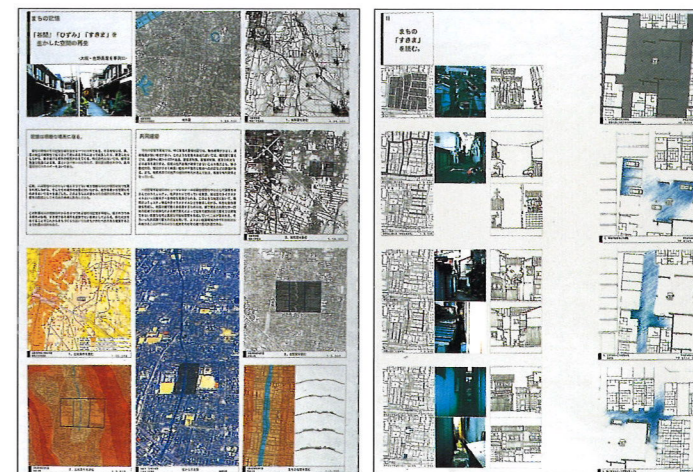
神戸芸術工科大学  
KOBE DESIGN UNIVERSITY



【日時】  
1997年2月21日(土) - 23日(日)  
【会場】  
神戸芸術工科大学



SHAKUSHIRO Takeshi



SHIM Jae-Myung

**MODOKI HOUSE**

～誰々擬き住宅へのプランニングシステムの提案～

【学科賞】赤代武志

今日、建築の流れは〇〇擬き、△△調、□□スクールといわれる程、巨匠または先駆者の作品の継承、解体、合成、変形に過ぎないといっても過言ではない。その証拠に、〇〇擬きの建築は、あらゆるところで見られるようになった。その上もはや、建築家の手の中だけのものではなく、誰でもがちょっとした操作で、簡単に〇〇擬きの住宅を作ることができる時代が来ているのではないか。ここで提案するシステムは、〇〇擬きの

〇〇の部分に入る建築家の代表的な作品を解体し、抽出した要素に現代的な要素をプラスし、この要素をパレットにのせ、抽出された〇〇グリッドに配置していくという、いわゆるコンピューター的操作(コピーしてペーストするという)で誰でも、誰々擬き住宅を簡単に作ってしまうというシステムである。

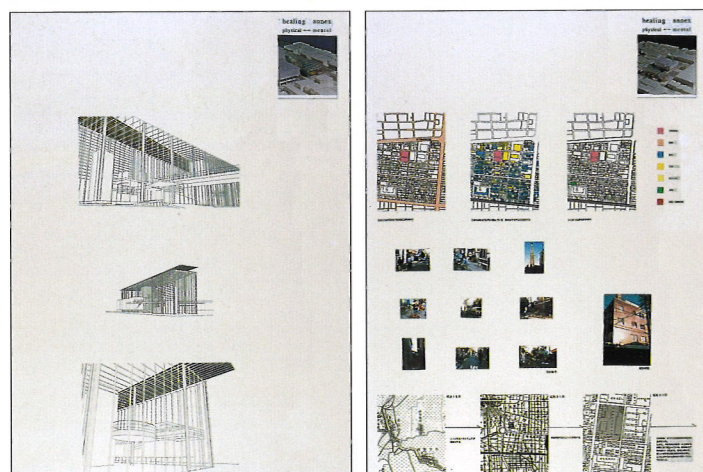
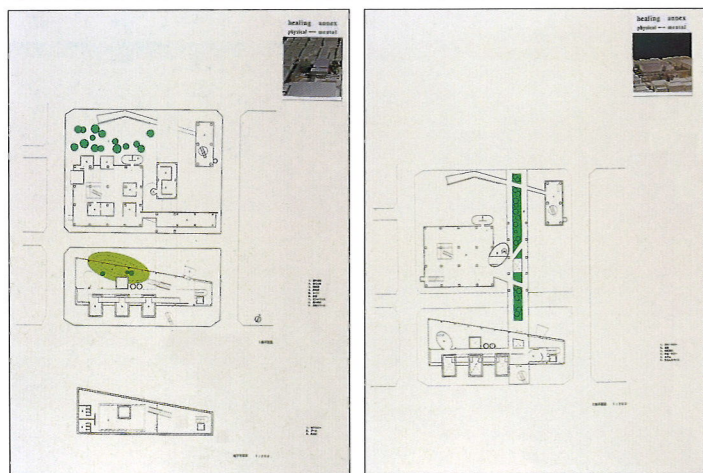
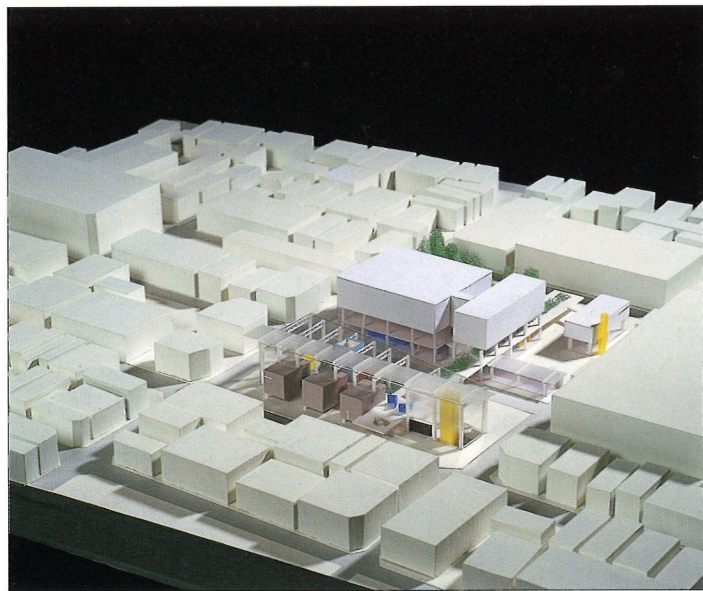
**長屋再生計画**

～共同建て替えによる町、地域づくり～

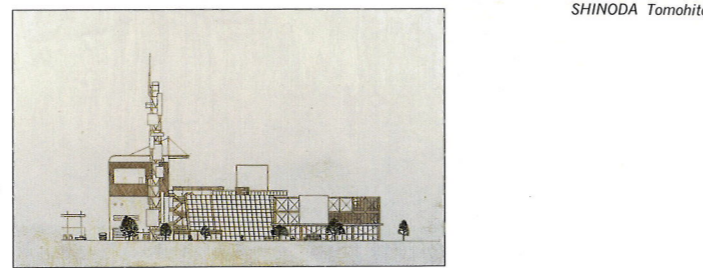
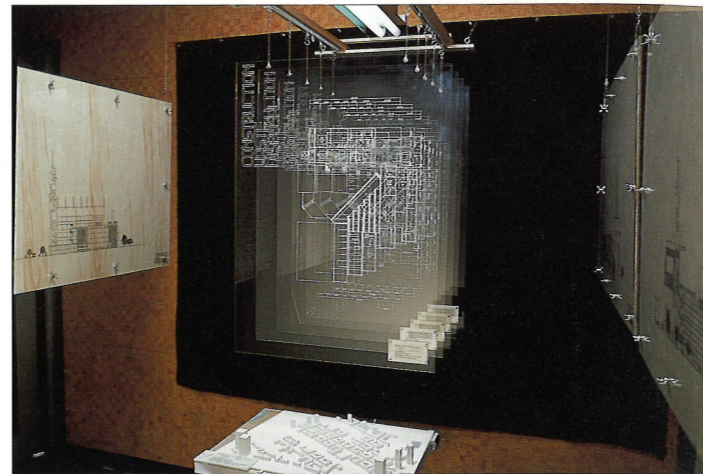
【学科賞】沈 載明

記憶は明瞭な場所に宿る都市の骨格は記憶のなごりである。以前、人々は居住にふさわしい城、生産にふさわしい城、聖域、自然域等の各々場所がもつ性質のみわけをすることにより、自然と人間そして、人間社会の営みとして、需要と供給のバランスを常に保ちながら、居住環境を形成してきた。このように、場所に刻まれた骨格というのは、都市や町の記憶の物語である。近代においては、産業構造の変化による都市

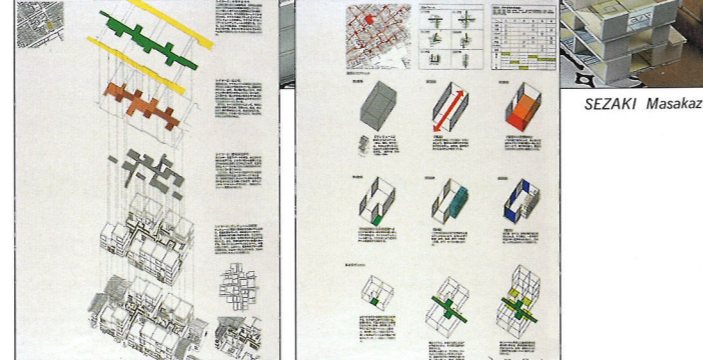
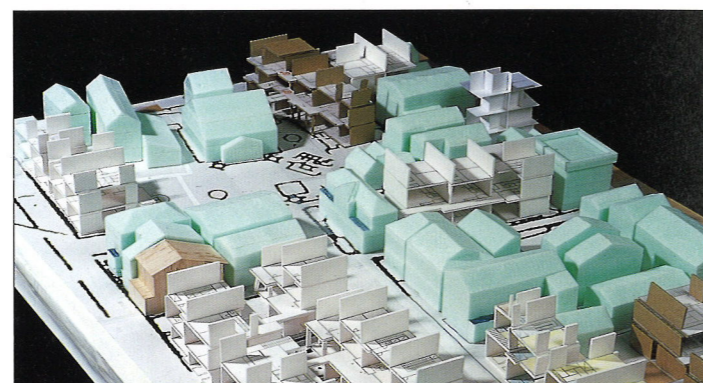
の急激な成長をもたらした。人間の生活域を構成していた各々の場所はバランスを崩されながら、現在に至っている。この計画は人々や各々の場所から去りつつある都市や町の記憶を再現し、隠されたまちの谷間、すき間である場所に新たな光をあてることでこれからのまちづくりにおいて、まちが歩んでいくべき方向を提案することにその目的をおく。



AMANO Yuku



SHINODA Tomohito



SEZAKI Masakazu

主として高齢者を対象にした地域密着型病院に関する研究

【学科賞】 天野祐子

大阪市東成区の、既存病院を含む一画を敷地とし、公園を計画した。既存病院は、入院患者のほとんどが高齢者である。ヒアリング調査の結果、診察に対しては満足しているが生活に対しては十分満足していないことがわかった。入院生活では、病院設備の充実よりも円滑な人間関係や、病室以外の施設の充実を優先させているのが現状といえる。人が自然に集まり、親しむところすべてを“公園”と定義すると、都市公園と公

共施設という図式が成り立つ。つまり、‘公共施設を含む公園’という新しい都市型公園のイメージを提案するとき、病院は公園の一部と呼べるのである。この計画では、身体と精神を癒してくれる“公園”を思案する。またこれは、本敷地を通して、都市における“公園”のプロタイプを提案するものである。

Construction Waste Disposal

～アーバンライフに浸透するゴミ処理建築～

篠田智仁

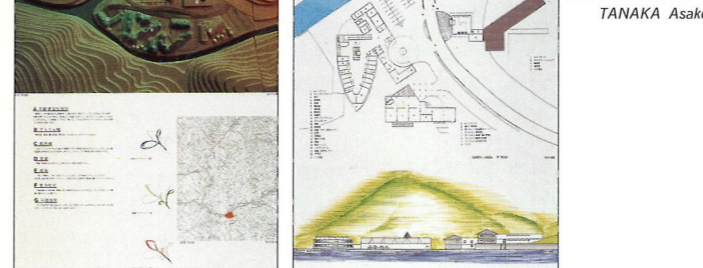
現在、特に『都市』と呼ばれる地域では、ごみ処理に対する意識が低い。その上、処理施設は、常に嫌われる運命にある。この状況下で、ごみ処理の社会的意識の向上を図ることをテーマとして設計を行った。ごみ処理建築を、あえて住環境の中に埋蔵することで、今後の都市形成の上での重要性を再認識し、新たな可能性を期待出来る空間として提案するものである。

場につくる、場をつくる

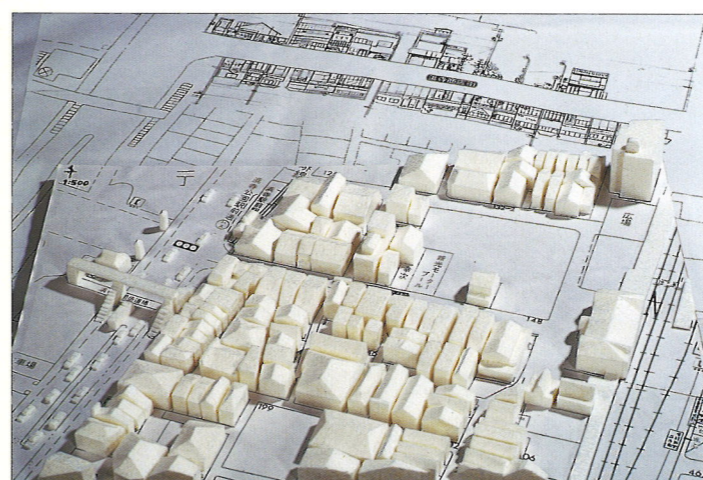
～神戸被災地の復興計画を通して～

瀬崎昌和

場所論、風土論、コンテクスト論を通過した概念上における、阪神・淡路大震災以降の被災地の復旧・復興のありかたを街区単位で考える。現実が存在する街区(神戸市長田区駒ヶ林町三丁目)を設定し、集合住宅の設計を通して、周辺環境に対する計画的インパクトの可能な限りの代替案、組合せ、方法等を提案する。キーワードは“表路地”と“裏路地”、“表路地”と“裏路地”。



TANAKA Asako



NAKANISHI Yasuaki/NODA Hiroshi

Co-Style

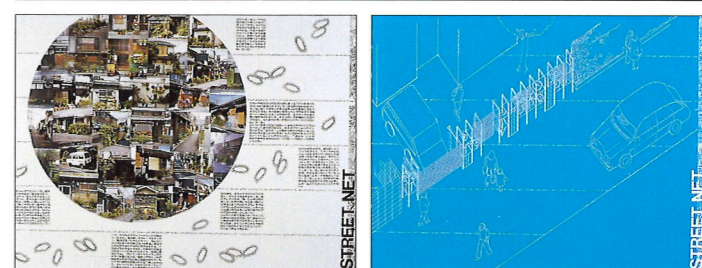
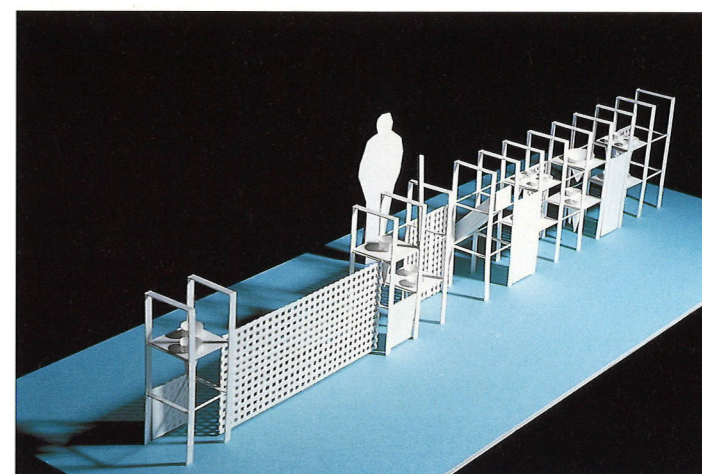
田中麻子

兵庫県篠山町を敷地に、高齢者の生活が楽しく社会に役立てられる事、人、物との交わり、自然とふれあいを絶やさない事を目的に、人・家・住まい方・仕事と書いた「何か」の共存(=CO)をテーマに、一対一の交わりだけでなく、循環したサイクルとして考えた。共に生き、互いに影響し合える環境。それは私の四年間の学生生活そのものでもあった気がします。

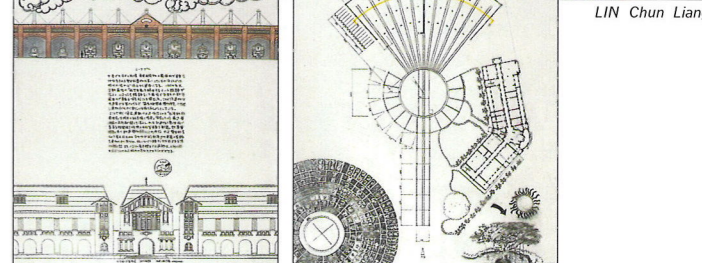
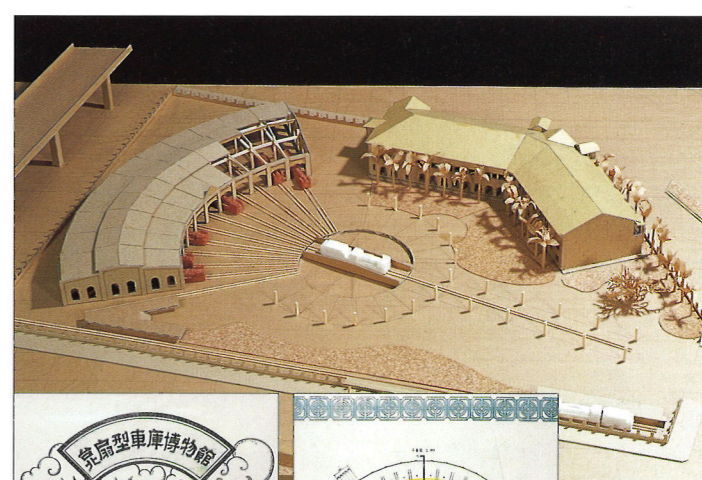
ストリート・ネット

丹田すおみ

過密状態の住宅地では、塀を建てるだけの余裕がもてないものの、その道路との境には植木鉢や植栽による「塀まがい」の曖昧な境界が生活者自身によって生み出され、環境化されているのが興味深い。この大阪のまちの風景を参照しながら、空間・時間・装置化・組み合せ・スケール感・材質などを考えて、これからの新たな塀のあり方としてのストリート・ネットを提案する。



TANDA Suomi



LIN Chun Liang

人と駅の交わり

～歴史的な駅舎に、より親しむための方法～

中西泰昭 野田寛志<共同研究>

浜寺公園駅舎は、明治40年に辰野金吾によって設計され、現存する最古の木造洋風駅舎である。しかし、現在では、その価値は見逃されている。ここでは、その駅舎を地域の顔として位置付け、その周辺地域を整備することにより、人と駅の交わる空間を徐々に大きくしていく計画である。その際、大規模に一気に開発するのではなく、付近住民との協議を重ねながら段階的に整備を行うことを試みている。

扇型車庫の博物館

林 俊良

台湾でも日本と同様、産業記念物の範囲内で重要な地位を占める歴史的遺物は多い。しかし、そのほとんど時代の流れで消えゆく運命にある。もともと現在の人びとに文化財保護の観念が強くなると、私は台北にある重要文化財台湾鉄道局の敷地内で、昔、活躍していた扇形車庫の建物を復元し、鉄道記念物を展示する博物館を提案した。

# 【吉武賞】

## 建築デザインにおける曲面の可能性のCADによる研究(論文)

富永光史

### ・研究の目的

建築設計におけるCADの利用形態としては、2次元の製図ツールとしての利用が殆どで、3次元でのデザイン検討のツールとしては、あまり利用されていないのが現状である。施工段階での3次元的な納りの検討などに利用されている場合もあるが、製図ツールに限定したCAD利用では多少の利用効果は出て、設計そのものに対するコンピューターの効果は注記や寸法を速くきれいに描く事程度にとどまる。建築設計そのものにコンピューターを生かすには、模型を制作するように3次元モデルによる検討やコンピューターグラフィックスによるプレゼンテーション等を用いてこそであろう。これにより、コンピューターを設計行為の中に取り込み、設計方法そのものを発展させることができるのではないだろうか。

しかし、実際に3次元モデルを制作し、デザインの検討をしようとした場合、その検討を行う前に幾つかの障害もみえてくる。特に、市販されている3次元CADをカスタマイズせずに使用し、3次元の曲面を作成しようとするのは、大変困難であり、作業量に比し効果は少ない。そこで本研究では、カスタムプログラムを作成することによって曲面を容易にコンピューター上でデテールの正確な表現を実現することにより、自身の建築デザインに曲面のデザインを取り入れることを目的とする。

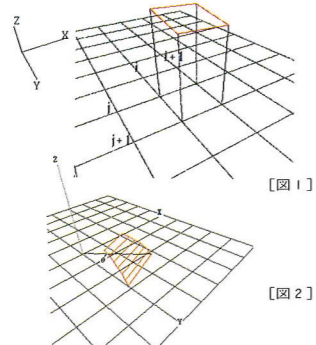
### ・曲面生成の基本的事項

コンピューター上で曲面を表現する場合に大切な事は、曲面は平面の集合体であると仮定する事である。微積分学と同じように、分割数を十分に大きく与えれば、ほぼ曲面であると近似する事ができる。

曲面を近似する場合、幾つかの方法が考えられるが、ここでは2つの方法によって曲面を表現する。

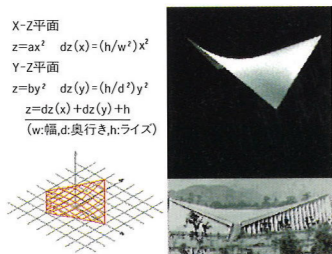
曲面を近似する方法として、X-Y座標

上に幅と奥行きを与え、それをn等分した平面を作成し、各々の平面にZ軸方向に高さを与え3次元に平面を表現する。その3次元平面を連続させる事によって3次元に曲面を近似する。[図1]もうひとつの方法は、Z軸を中心に角度θづつ回転させる方法である。この場合、回転軸からの距離に比例して近似が荒くなり、美しさを損なう場合があるので、分割数を大きくする必要がある。この方法は、球形や楕円形などに用いることができる。[図2]



[図1]

第1章 様々な曲面の形態と実施例  
この章では、様々な曲面をアルゴリズムによって生成し、表現すると共に、その曲面の形態がどのように建築デザインに取り入れられているか、実施例と照らし合わせることで、曲面の建築デザインに対する可能性を検討した。[図3]



[図3]HP曲面

### 第2章 形態の“変化”と“比較”

第1章で生成した曲面をもとに、平面形による曲面の変化や、その変化によってどのように曲面の形態が変化するか比較し、さらに、立面方向からの検討も行う

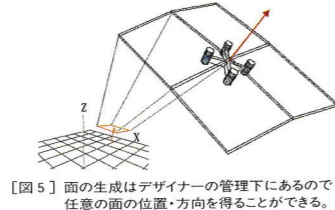
ことによって、形態の美しさ、多様性、可能性、建築に対するデザイン性を検討した。[図4]

### 第3章 構造体・デテール

曲面のデザインでは、その面のみで優劣が決定されるのではなく、それを支持する構造体とのコンビネーションも重要である。

本研究での手法をとれば、曲面の性質はデザイナーの管理下にあり、構造体やデテールを生成する為に必要な正確な位置・寸法の情報の入手が可能である。[図5]この点がマウス入力等による感覚的な曲面生成手法に対しての決定的な進歩である。

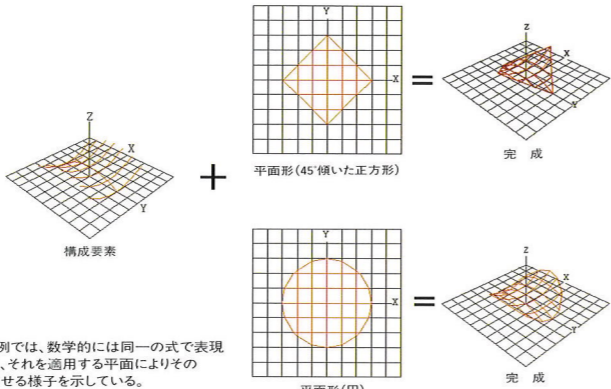
この章では、構造体・デテールの生成を試みると共に、よりリアルな曲面を取り入れた建築デザインの検討を行った。



[図5]面の生成はデザイナーの管理下にあるので任意の面の位置・方向を得ることができる。

### ・まとめ

この研究によって曲面を建築デザインに取り入れるための幾つかの重要事項が明らかにされた。まず、曲面自体の形態のデザインであるが、曲面を構成するための幾つかの要素を様々に変化させることによってほぼ無限といって良いほどの曲面の形態を生成可能であることを示した。(第1章)  
次に、曲面を支える下部構造との構成のデザインである。曲面を用いた場合、



[図4]この例では、数学的には同一の式で表現される曲面が、それを適用する平面によりその表情を一変させる様子を示している。

それだけで建築になることは当然ありえない。曲面を支える下部構造との構成のデザインによって、そこに用いられた曲面のイメージは決まってしまうのである。さらに、曲面自体を支持する構造体によって作られる表情があげられる。曲面を支持する構造体は様々に存在するが、これをどのようなものにするかということは非常に重要なことであり、かつ繊細なことでもある。これらすべてを意識して曲面を取り入れた建築をデザインしなければならない。

建築は様々な構成要素をもつが、曲面もこれらのうちの1つでしかない。実際に、曲面を用いた建築デザインを考えた場合、曲面のほかに存在する多くの建築要素との構成によって、そこに用いられた曲面がどのような表情をもつかが決定される。他の要素との構成を無視して曲面を用いたとしても、建築物自体のバランスは欠け、美しいものにはならない。しかし、これは他の構成要素との関係をより良い方向に用いることにより、曲面は建築物に無限の可能性を引き出させることになる。

本研究では、建築構成要素間の組み合わせの検討など、従来のCADの機能では不十分と思われる「より高度なデザイン行為」に対しての新しい手法を提案した。(第2章、第3章)  
曲面を用いた建築デザインでは、曲面以外の多くの建築要素との構成が曲面そのものの表情の決定に大きく影響する。これら建築構成要素の相互関係についての有意義な考察結果が本研究の成果である。

## 仏教寺院建築仏塔の変遷についての研究(論文)

【学科賞】 岩原恵美

### ●研究の目的

日本での仏塔を、その源流であるインドの仏塔と比較した場合、誰もがその形態の相違に気付くであろう。更に、インドから日本に伝来する経路となった中国の仏塔を見ると、その形態もまた大きく異なっている点に気付く。特に仏塔の変遷を語る上で、インドから中国へと連なる部分が最も形態の変容が大きく、そこを解明することにより、仏塔形式の変容過程に一筋の道をつけることが可能となるだろう。本論はこうした視点に基づき、インド、中国における仏塔形式の展開を分析したものである。

### ●分析の方法

仏塔は仏教建築であるので、仏塔の変遷をたどる上で、まずは仏教の伝来を把握する必要がある。第一章では簡単な仏教史を、そして第二章でインドにおける仏塔の変遷を検討した。第三章の中国系の仏塔については、中国における初期仏塔の変遷に関する様々な学説とその問題点を分析した上で、主に現存遺構を中心に変容過程を考察するとともに、特定の形式の所在地が偏っている点と仏教伝来のルートとの関連も合わせて考察した。ここで初期中国の仏塔は現存するものが少ないので、遺構に加え、敦煌石窟の壁画に見られる壁画の仏塔も考察の対象とした。

### ●中国における初期仏塔(西暦1000年以前)の特徴

1インドにおける仏塔は高樓(壁を厚くして上に高塔を建てる高層の塔)ではないのに、中国では高樓塔が仏塔になっている点。

2塔というひとつの機能の中で様々な形式を有している点。

3基壇等の基礎部分の背が異常に高く、それに比して塔身は小型である点。

また、初期仏塔を考える上では以下の事項が問題となる。

第1にはインドにおける高樓ともいえるヴィマーナ形式の中国への伝来過程が不明であり、第2にはインドと中国をつなぐ中央アジアの仏教遺跡が不明な点が多くある。

これらの特徴と問題点の上に立って以下のような分析を行った。

### ●分析結果

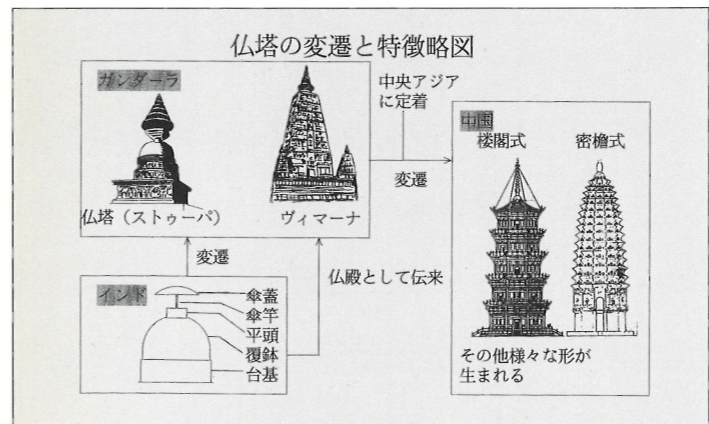
初期中国の仏塔の変遷を次のように考えた。

1ガンダーラのストゥーパとヴィマーナにあるアーチに仏像がまつられる形式とが融合して、多宝塔・舍利容器・単層塔に発展した。

2ガンダーラのヴィマーナが伝わって、ガンダーラ式の基壇が組み合わさったようなものができた。それにやがて軒ができて、仏龕だった部分が室になった。

3楼閣形建築はやがて本来の意味を無くし、塔としてまつられるようになった。

4磚などでガンダーラ式のストゥーパを造っていたのが、1の形式を取り入れた



ために基壇が高くなって、また高樓の塔の影響もあり、現在のような密檐形になった。

### ●まとめ

以上のような変遷を経て、中国では現在の形態に定着したと考えれば、その影

## 近江蒲生郡組頭高木作右衛門とその絵様の変遷(論文)

【学科賞】 小笠原 均

### ●研究の目的

江戸時代、畿内・近江の大工は京の役所によって組をつくって支配されていた。この大工組の統括者が組頭で、高木家は江戸初期より代々「作右衛門」を名乗り、約200年にわたり、滋賀県南東部にある蒲生郡組の組頭を務めていた。高木家の建築作品として確認されているのは二十数件にすぎない。これらの作品の一部は既に研究がなされているが、悉皆的な調査は行われていないため、作品自体からの分析は不十分である。本論では現存する全作品のリストアップを通じて、特に絵様に注目し高木家の大工組織の歩んだ道すじを明らかにすることを目的とする。

調査対象は近江八幡市、八日市市、安土町と蒲生町の一部に現存する全ての社寺建築である。約500件1000棟以上を調査し、そのうち既往研究により高木作品の特徴の一つと思われる絵様に注目し、140件200棟をリストアップし、さらに詳細調査を行った。

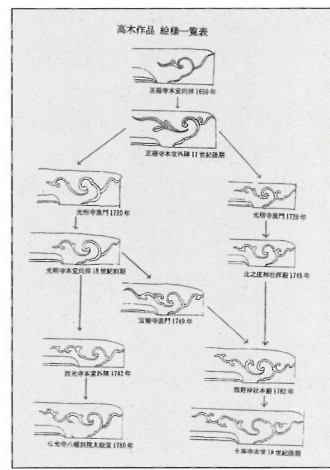
### ●調査結果の分析

調査の結果、予想以上に多くの作品が現存しており、高木作品の絵様のスタンダードタイプが存在やその年代的变化が明らかになった。

これにより、高木と類似絵様を使う「図司」姓の大工の存在が判明し、「図

響を受けた朝鮮半島・日本では、中国で展開した多くの形態の仏塔のうち、さらに選択的な受容を行った上で、独自の変容を繰り返して、現在に至ったため、最初に述べたようなインドとは全く異なる形態をもつ仏塔をもつに至ったのである。

司」姓の大工の作品には高木家の干渉、影響があったと結論付けた。他にも高木の弟子の作品と思われるものや、高木家が他郡の大工との争論をさけるため名義上は別の名前前で実際は高木家が実施した作品のある可能性も推定できた。高木又十郎という名も多くみられ、これは本家の高木作右衛門を補佐する家系で代々「又十郎」を名乗っていたか、作右衛門の庶子で組頭を補佐する力を持つ者に「又十郎」を名乗せたと考えてよい。以上、遺構の悉皆調査により、江戸時代の大工組織のつながりや複雑な活動の詳細が判明した。



## 中華街における色彩景観「赤」に関する研究(論文)

～神戸・横浜・長崎の事例を通して～

橋浦由里子

日本の代表的な中華街は、神戸、横浜、長崎に在るがその3つの中華街を取り上げ、その色彩景観、特に「赤色」に

着目し、「赤」の使われている部分、またその使われ方について調査した。この3つの中華街の空間のもつ色彩の特性

を視覚的な構造を用いて分析・考察し、中国的建築要素と付加的要素の色彩「赤」の使われ方の特性を明らかにすることを目的とする。調査方法は各中華街における写真撮影により①中国的建築要素(屋根・軒・軒先・バルコニー・手すり・裝飾柱・裝飾壁・門・裝飾窓)②付加的要素(看板・日除けのぼり・旗・傘・貼り紙・照明)を抽出し、その色彩の使われかた・組み合わせ等を分類した。分析方法は、各店舗をI.建築的要素II.張り出し看板III.正面看板IV.その他(付加的要素である看板以外のもの)の4つに分類し、「赤」の使われている部分と使われていない(その場合の色彩)部分を抽出した。各中華街の分析内容を見ると ●神戸南京町東西の主要街路における両サイド20店舗より、上記に示す4つの分類において、各店舗には少なくとも1ヶ所以上「赤」が使われており、2ヶ所以上の「赤」の使用率はII.張り出し看板とIV.その他の部分で共に50%を超えている。●横浜中華街 東西の主要街路における両サイド18店舗より、ここでは「赤」の使われ方はひとつの要素に集中せず、4つの要素すべてに分散している。特に2ヶ

所以上の組み合わせ(18店舗中12例)ではII.張り出し看板とIII.正面看板との組み合わせ例が多いと言える。(12例中8例) ●長崎新地中華街南北の主要街路における両サイド18店舗より、ここでも「赤」が使われている部分は比較的分散されているが、2ヶ所以上の組み合わせで使われているものには、張り出し看板か正面看板かのいずれかとの組み合わせによる分布となっている。(18店舗中8例) 以上をまとめるに、それぞれの地域では多少の差異が見られた。3つの中華街を比較して言えることは、神戸と長崎の中華街では2ヶ所以上の組み合わせで張り出し看板と正面看板で同時に「赤」を使用しているものはまれであるということ、逆に横浜中華街では特にその組み合わせ例が多いということ、また全く「赤」が使われていない店舗というものは中華料理店や中国雑貨店など関係のない店舗であるということが明らかになった。これまでの分析結果より、特に「赤い」という中華街の認識は単に建物の壁が赤いといったものではなく、付加的な要素がうまく色彩をデザインし、中華街らしさという色彩景観の見えかたを表現しているものだといえる。

### 「盛り場」の空間構造の特性に関する研究(論文)

～表出物と空間イメージの関係～

彦坂 渉

都市において「盛り場」とは、さまざまな機能と魅力を持った、世の中の世相を最も敏感に写し出す空間であり、人間の人間臭い、より人間的な願望がかなう場所として存在している。本論は、大阪「キタ」・「ミナミ」地区のこのような「盛り場」において、重要な空間構成要素であると考えられる『看板を中心とした表出物』に着目し、それらを1つの接点として都市・「盛り場」と人間の空間イメージとの関連性をとらえ、そこから空間の魅力・魅力ある都市空間と考えることを目的とするものである。「盛り場」の構成と看板特性  
都市における「盛り場」の構造・地域特性は、その「盛り場」が発生するきっかけとなった出来事、当時の時代背景、周辺

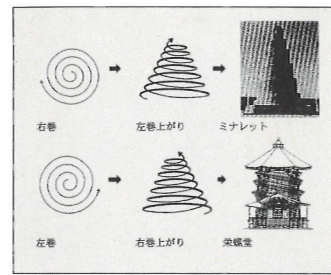
地域の状況によって大きく左右され、現代の「盛り場」はその延長、発展型だといえる。「盛り場」の看板1つから地域・歴史を感じられるものはほとんどなく、それらは単体ではなく集合することによって「盛り場」のイメージ・空間特性を創り上げているといえる。表出物(看板)認知パターン  
今回の研究では、「盛り場」の看板の認知は、その傾向によりある程度パターン分類できた。これらのパターンの多くには、核となる要素がそれぞれ存在し、それらの要素と周辺要素が結びついて指摘される。これらの違いがイメージの変化をもたらすと考えられる。また、これらのパターンは視覚面積と大きな関係があり、同じ要素でも

視覚面積の違いにより、空間のイメージに大きな影響を及ぼす。特に直線的に連続する空間では、視覚面積の大きな要素と視覚面積の小さい要素の連続的な認知が空間のイメージに大きな影響を及ぼすと考えられる。「盛り場」の空間構成とイメージ  
「盛り場」のイメージは大きく分けて相関の高い2つのグループ活動性のイメージ因子と整然性のイメージ因子に分類できる。これらの因子は互いに相反する傾向が見られるが、これらのバランスが空間の魅力と大きく左右する。

### 螺旋の建築と空間について(論文)

林 欣宜

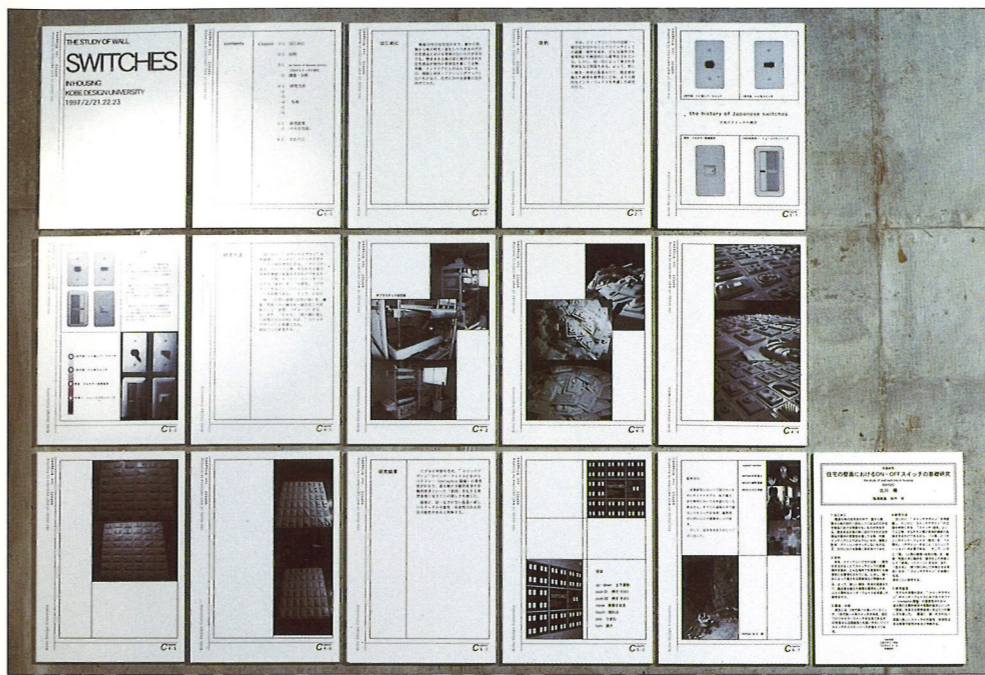
●研究の目的  
建築における螺旋は最古のサマラのミナレットを始めとして、中世に未知な世界への発想で描かれたファンタスティックな建築、幻想建築の作品のほか、近代、現代にかけて、宗教に関係する建築構図、光塔、そして、様々なモニュメントにも螺旋状をデザインにおこなっていた。しかし、計画案で終わったものが多かった。本論は建築における螺旋状の意味とそのプロポーションの応用範囲に関することを考察するものである。  
●分析の方法  
集めてきた螺旋建築を二つの視点から分析をした。  
(1)螺旋建築を右巻螺旋と左巻螺旋に分ける。また巻き方向と関係なく、螺旋のプロポーションをデザインにおこなった作品を造形螺旋に属する。  
(2)「パヘル」の塔を主題にして、螺旋における象徴と解釈、造形を取り込んだ



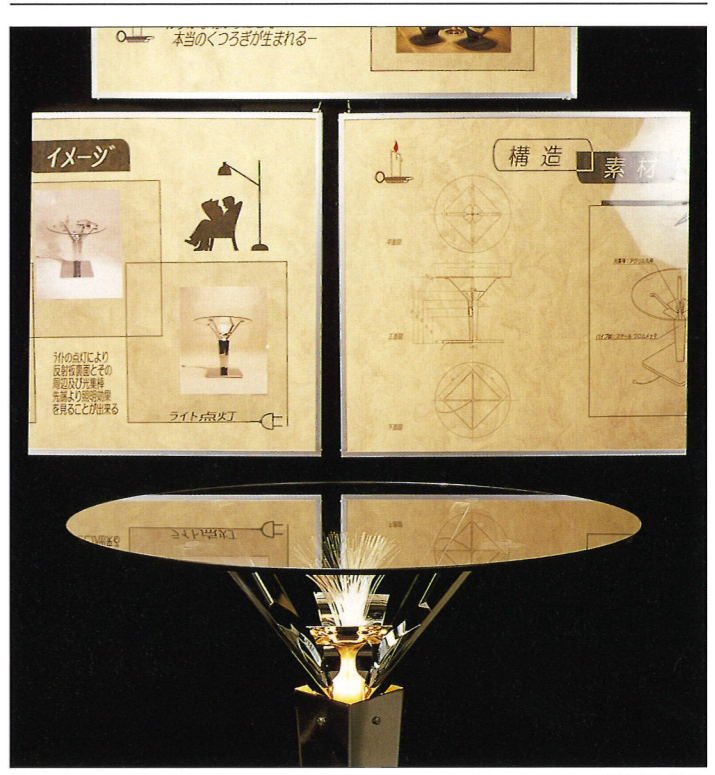
魅力ある都市空間  
看板など空間に見られる表出物は、空間を構成する重要な『情報体』として存在しており、現代の都市はこれら情報の集合体である。本論の調査・研究は「盛り場」を中心として行ったが、都市空間においても空間を要素・情報の集合としてとらえ、これらの組み合わせと人間のイメージとの関連性を分析・認識することは、空間の魅力を引き出す上で重要なアプローチの1つであると考えられる。また、このことにより、空間の魅力・可能性は無限に広がるであろう。

空想の作品の比較を行った。  
人は左から右へ視線を動かす習慣があるため、右巻螺旋の上昇性が優れると思われる。しかも、ほとんどの国と宗教は「右」へのこのみがあることによって、右巻螺旋はよく、モニュメント、象徴性を持つ建築として使われる。逆に左巻螺旋は下部が土に入りこんで、周囲環境と融合するイメージが強い。人工的な形態と自然的な形態に連続する方法として用いられる。美術館と寺の場合は、東洋と西洋の鑑賞法の違いによって、人の視線の動きに合わせて、巻き方向の使用も影響される。建築の造形性と空間の連続性を追求する結果、螺旋状をよく用いられる。本来、立体螺旋は上昇と下降で空間を結び、進行方向を示すと塔の建築物のように螺旋通路に沿って中心に向かって上がり、周囲環境と景色を眺めることがある。ほとんどの作品は螺旋曲線によって、スロープや階段をつくる。その昇降装置の中に閉じられた空間の用途も限られている。現代高層建築の場合は必ずエレベーターの設置が必要なので、螺旋通路の利便性と使用率は低い。しかも内部空間の利用や各階床面のレベル差も螺旋斜面を合わせるために制限される。これらの問題が螺旋状高層建築が計画案で終わった原因だろうか。

## 工業デザイン学科 プロダクトデザインコース



KITAGAWA Jun



ITAGAKI Keiko

### 【吉武賞】

#### 住宅の壁面における ON・OFFスイッチの基礎研究

北川 順

本来、スイッチというものは統一・統合化をはかることでスイッチとしての認識・操作性を高め、視覚的にも触覚的にも標準化されているものである。しかし、この標準化によってあるシーンや場にそぐわない場合も発生する。そこで、親近感を越えた感情(情)を機能・性能と共に融合化・統合化した形(より人間的なインターフェイス)としていかに「表現」し「伝える」かを考察した。

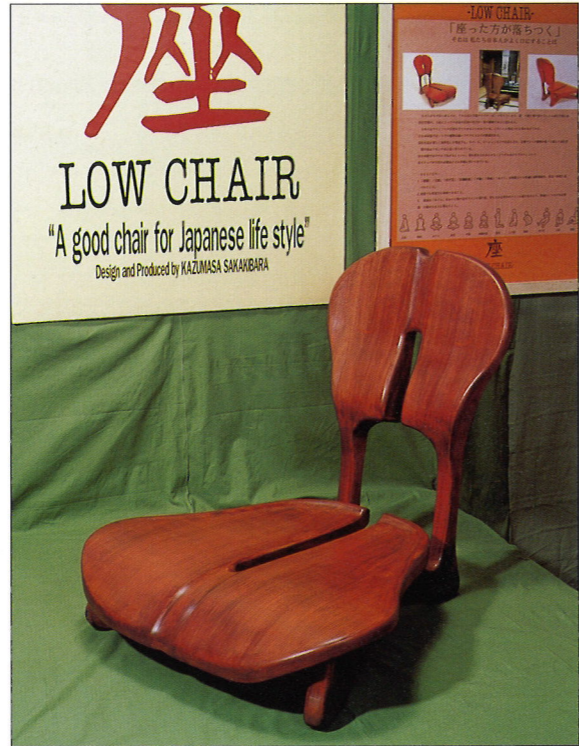
#### 寛ぎを与える家具についての考察 ~照明機能を持つテーブルの提案~

板垣恵子

「寛ぎ」を演出する家具として、照明機能を持つテーブルを提案した。テーブルは、日常生活空間の中で最も利用頻度の高い家具の中のひとつである上に、大きさや機能面から常に目にとまる家具である。そこで、ファイバーグラスを利用した小さい光源の優しい明かりを用いて、テーブルキャンドルのようにリラクゼーションを促す視覚効果のあるテーブルを提案した。



KUROKAWA Michitoshi



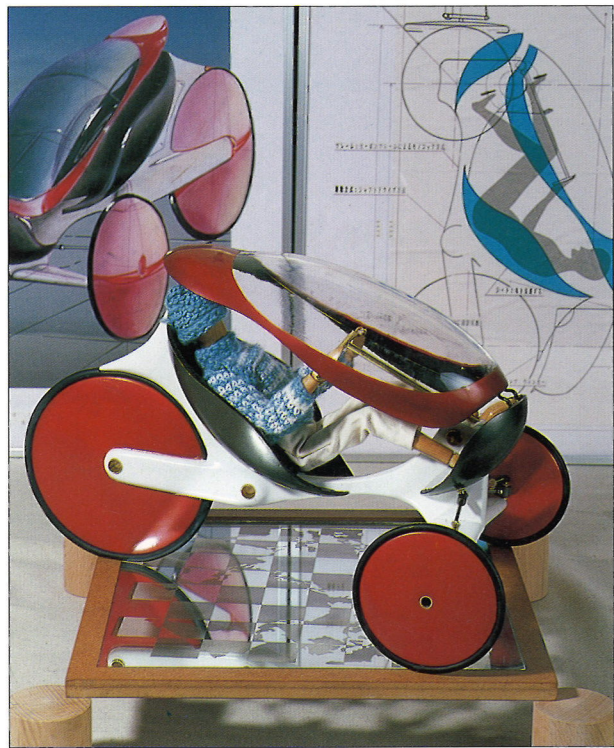
SAKAKIBARA Kazumasa



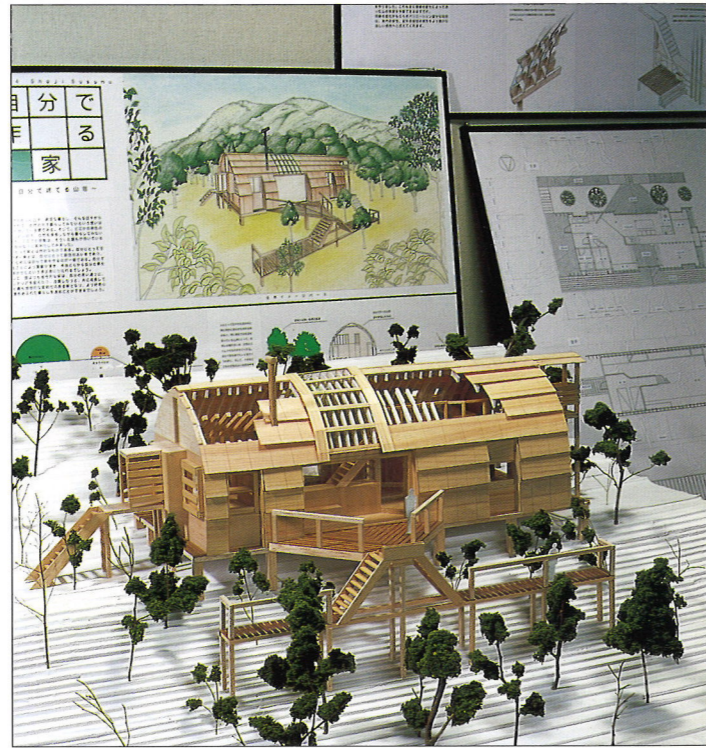
SUZUKI Yoshiyuki



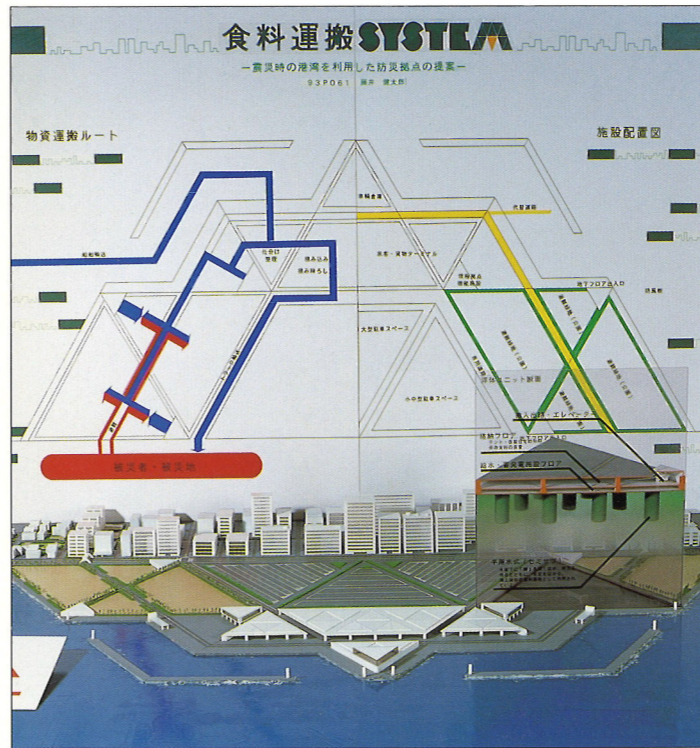
TANI Fujitaka



SASAKI Tomohiko



SYOUJI Susumu



FUJII Kentaro



FUJII Tomoaki

蘇生品

～対物品意識改造計画～

黒川通利

「価値観の転換」この計画の目的であり、「生産と消費の中で生まれる歪み(社会から排除された意識、モノ、コト)を認識し、改善するきっかけをつくる」という提案を形で表現したものが「蘇生品」である。今回は、荒ごみの中からある程度原形をとどめたものを素材として集め、もとの形を活かしながら新たな機能をもった一連の家具を制作した。

日本人のライフスタイルに適した椅子

～床座生活に合った椅子の制作～

榊原一正

日本人の生活スタイルは、かなりの部分で西洋化されているとはいえ、ソフトの面では依然伝統的スタイルが重視されている。そこで、「床座」に着目し、床座生活と西洋のデザインを組み合わせ、床座に近い姿勢でありながら床座よりも足や腰に負担がかりにくい椅子を調査・研究し、より日本人のライフスタイルに適した家具を提案する。

21世紀のコミュニターの提案

【コース賞】佐々木智彦

車社会の発達、我々の生活に多大な恩恵をもたらしたが、その反面、事故や渋滞、駐車場不足、公害問題など深刻な問題点も多い。そこで、21世紀の近距離用コミュニターとして、自転車の利点(省エネルギー、低公害、省スペース)を最大限に活かした、新しいアシスト自転車のスタイリングを提案する。

住宅インテリアの提案

～山荘をイメージしたインテリア～

【コース賞】正司進

前期の共同研究(鈴木義之、米澤崇)「自分で作る家」で考察した、リブ構造を用いた工法をベースに山荘としてのインテリアを計画した。ドーム型の一体感ある空間を壊さないよう、各部屋の境界を壁ではなく床のレベル差で区別し、その結果生まれる上下の視線の変化により、屋内、屋外ともいくつかの違った表情があらわれるようなゆとりある空間を提案した。

手作り住宅の研究

鈴木義之

私は常々、創造する場を欲してきた。それは、これまで自らが集積した情報を統合し、アイデアとして昇華する場である。自らがアイデアを出す行為と、アイデア自身とは連続した過程にはない。アイデアを出すとは、「密室」行為なのだ。表現方法は無限にあるが、私はあえて数寄屋的な表現で行うことにした。それはリラックスに通じる空間の創造であり、緊張感と安心感を得られる空間の設計である。

ナイフ

谷文士孝

あなたは日常生活の中で「切る」時にどんな道具を使っていますか? 「切る」道具にも多くの価値観の中からスタイル選択の幅があってはいはずだ。生活スタイルを選ぶ幅を有することは豊かさゆりの前提ではないだろうか。私は単なる包丁やハサミではなく「ナイフを使う」生活スタイルを提案した。

食料運搬システム

～震災時の港湾を利用した防災拠点の提案～

藤井健太郎

阪神・淡路大震災の教訓を踏まえ、災害に強い港湾、食糧輸送システムを以下の施策を考慮して提案した。港湾ネットワークの震災時の機能強化、代替輸送の確保。市民緑地の避難地との連携設備を港湾内に配置。港湾空間における緊急物資輸送や復旧活動のための海上アクセス確保。トラック輸送と海上輸送の輸送モード間の連携。震災時の少人数行動を可能とするシステムの簡略化。

アクセント

～全体の調子を特定のもので強調する～

藤井智昭

アクセントと調和、この背反する要素の複合をなし得たとき、美しさが生まれる。機能を限定しすぎ、無機質になりがちな棚に注目し、棚そのものが空間のアクセントとなるようなスタイリングを試みた。



MIYAMOTO Yoshio



YAMANAKA Ayumi

くるくる  
～球の反転を応用したTOYデザイン～

宮本善夫

球の反転を応用したTOYデザイン  
・2色に塗り分けられた木の球を反転させることによってローマ字・絵文字・数字・記号・模様等を表示させることができる知育玩具  
・実際に指や手のひらから受ける感触、直接描くことは違う感覚の発見  
・この「くるくる」の遊び方に正解も答えもありません

「集い」のテーブルと座  
～「和」の暮らしの提案～

【コース賞】山中 歩

日本人でありながら「和」に憧れる現代の私達がいる。いったい「和」に何を感じ、求めているのだろうか。「和」の道具に関する歴史・意味性の考察過程で、その重要なキーワードの一つとなる「集い」という概念に着目し、家族間のコミュニケーションツールとして、テーブルを制作した。「和」のあるより豊かな暮らしを、「集い」をコンセプトとして提案した。



IYO Kyoko

【吉武賞】

蝶をデザインした布を着る  
～蝶 Living in Textile～

伊豫恭子

自然がつくりあげた蝶は、とても美しく魅力的である。それは、世界の美術品、工芸品のモチーフとして数多く蝶が用いられてきたことでもわかる。しかし実際の蝶の翅は美しいだけでなく生きる手段としての警告信号や擬態、異性へのアプローチ等、様々な意味がある。蝶はしたたかに、たくましく生きているのである。私は、美しさとともに、そんな蝶の生き物である力強さ、生々しさ、神秘さを表現する。



SHIBUTANI Nami



FUJIMOTO Noriyoshi

日本を取り入れた現代服  
～NEO JAPANASQUE～

【コース賞】渋谷奈美

古来、日本の衣装は、大陸の文化を受け入れながら時代の経過とともに、日本独自の「和」文化を創作してきた。本研究では、その着物を中心とした伝統的様式である、衿・あき・袖・打ち合わせ・直線の美しさに注目し、それらをデザインに取り入れることによって、現代における新しい「和」を衣服に表現する。

4色分解によるプリントデザイン  
～花～

末吉浩子

花は、その種類と成長過程で実に様々な表情を見せ、多くの人々を引き付けます。テキスタイルにおけるプリントデザインの中で、花は最もポピュラーなモチーフであると言えますが、花の持つ美しさや魅力をもっと端的に表現するため写真を利用して。この写真にコンピューターで画像処理を施した後、カラー分解を行いCMYKの四色を重ねてプリントすることで、幅広いデザイン展開と忠実な形態表現を試みました。



SUEYOSHI Hiroko



YAMAKAWA Junko

モアレによる服地への効果  
～PILEMOVE～

藤本訓嘉

モアレは、点または線が幾何学的に規則正しく分布したものを重ね合わせた時にお互いの陰と陽の部分をつぶあい生じる縞状の斑紋のことを言う。この原理を元に服地から衣服へ展開、表現する。人の動きにつれ、光沢のある生地と幾何学模様が視覚的錯覚を増幅させる。

女性の身体を  
キュートに見せるカッティング  
～C<sup>2</sup> WORLD～

山川順子

女性の身体は、本来丸みや曲線が美しいとされている。その中でも最も美しいとされているバスト・ウエスト・ヒップを魅力的にキュートに見せるカッティングに重点を置き、衣服デザインを提案する。  
◆胸の膨らみを際立たせるカーブのカット  
◆ウエストを細く見せる三角や四角のジオメトリック・カット  
◆ヒップの丸みを出すドレープやプリーツ



ONIZUKA Maki



HAMATANI Yoko

阪神・淡路復興支援館の  
壁面を飾るタペストリー  
～COLORFUL KOBE～

鬼塚真樹

復興の進んでいく神戸の街並。  
神戸の中心地、三宮にある阪神・淡路  
復興支援館に復興をアピールするための  
巨大タペストリーを制作する。  
海・山・都市・ファッションなど色とりどりの  
街神戸に、色とりどりの熱帯魚がやっけて  
くる。そんな非現実的世界を描くことにより、  
明るくカラフルな街神戸を表現する。

カセットテープを  
再利用するコスチューム  
～カセットテープを「再生」する～

濱谷洋子

オーディオメディアは、レコード→カセット  
テープ→CD→MD、DAT、DCC...と時  
代に添った変化を遂げています。  
その変化の中で、カセットテープは遺物  
になりつつあります。多くの欠点をMDに  
カバーされてしまったからです。  
私はカセットテープのみを素材として、コ  
スチューム、ジュエリーを制作しました。こ  
のコスチュームは、別の意味でカセット  
テープを再生しています。

縞柄の錯視の効果

崔 玉珠

●目的/衣服の色や柄が着る人の体  
型に対する印象を変えることは知られて  
おり、実際に利用されている。例えば「縦  
縞は細長く、横縞は太短く見える」ことが  
経験的に知られており(縞柄通説)、デ  
ザインに適用されている。しかし実際にそ  
うであるかどうか、どの程度の錯視の効  
果が得られるかについて定量的データ  
がない。一方、平面に描かれた縦縞、横  
縞では全く逆の錯視効果(縦縞は太く  
短く、横縞は細く長く見える)が得られる。  
これはヘルムホルツ錯視と呼ばれる現  
象である。この矛盾は何に起因するの  
であるのか、どのような条件の下で逆錯  
視が生じるのであるのか、本実験ではこの  
点について、定量的データをもとに検討  
するものである。

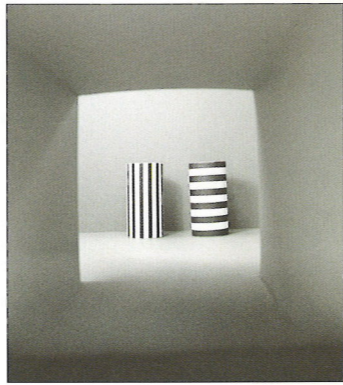
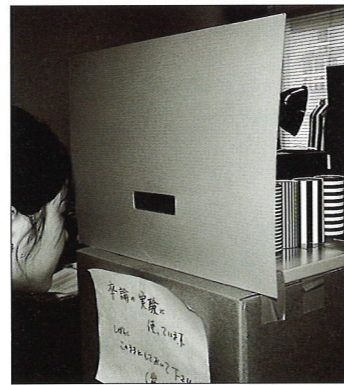
●結果/服も円筒も縦縞は細く、横縞  
は太く見える(縞模様通説)を支持する  
結果になる。すなわち服と円筒の太さは  
両方とも縦縞が細く、横縞が太く見える。  
ただ高さは服の場合、縦縞が高く、横  
縞が短く見られたが、円筒の場合は縦  
縞が短く、横縞が高く見える。つまり太さ  
の見え方は服、円筒、各々同じ傾向で  
あるが、高さに関しては服と円筒では逆  
の見え方である。

また、白無地は膨張色であり、白の服を  
着ると太く見えると一般的に言われている  
が、本実験では服の場合の太さでは  
殆ど錯視は見られなかったが、高さでは  
低く見える。円筒の場合は逆に白無地  
が一番細く見え、かつ短く見える。すなわ

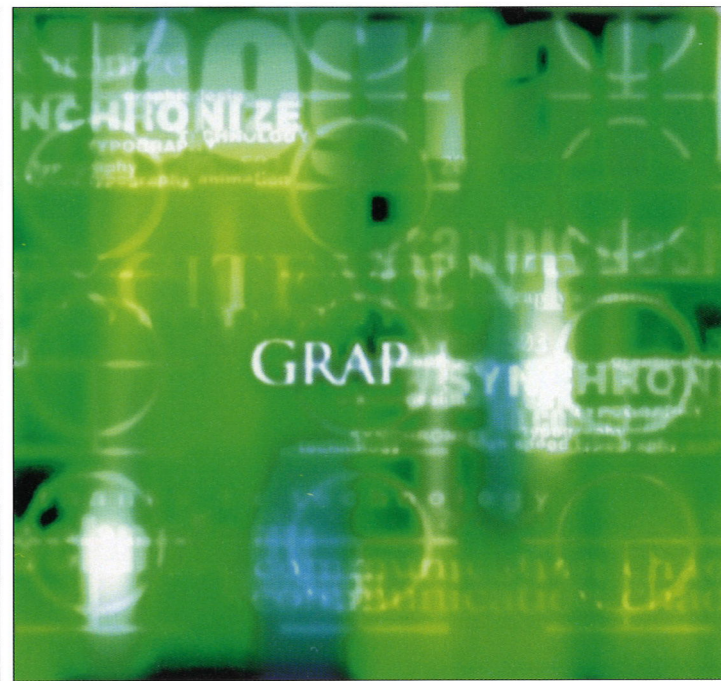
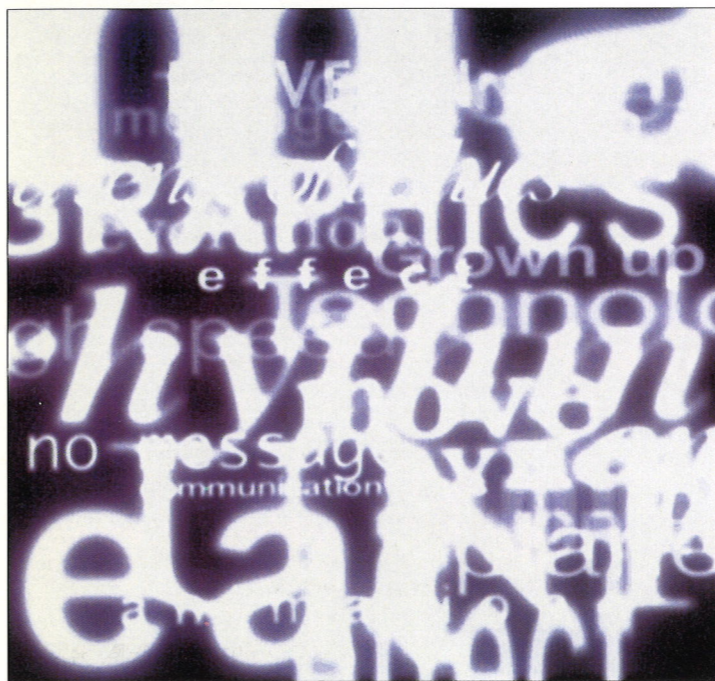
ち小さく見える結果である。

●考察/本実験は、分割線錯視と呼  
ばれる幾何学的錯視図形と、縞模様  
通説「縦縞は細長く、横縞は太短く見  
える」という服の見え方との矛盾について  
検討することを目的とした。結果として服  
の場合、錯視は一般に言われている縞模  
様通説とほぼ同じ傾向が見られたが、  
円筒の場合は、縦縞が細く短く(小さい)  
横縞は太く高く(大きく)見えると言う、  
通説とは一致しない結果である。幅の見  
え方に関しては、服も円筒も確かに、横  
縞は太く、縦縞は細く見られるが、円筒  
の高さの見え方に関しては、必ずしも横  
縞は高く、縦縞は短く見られるとは限ら  
ないのである。すなわち、刺激の条件を変  
えることによって、縞模様見え方に違い  
が生じることがわかる。

それではなぜ服においてはヘルムホル  
ツ錯視と逆の錯視がおこるのか、一つ  
の可能性として、平面と立体との違いで  
はないかと考えられる。そこで平面図形に  
立体感を与えて実験を行なったところ縞  
模様通説と一致する傾向が示された。  
したがって、刺激に動きを加えたとき、す  
なわち実際に着用可能な衣服において切  
り替え線などを入れた場合に、さらに見え  
方が変わることが予想され、この実験結  
果をもとに、この点をさらに検討し、錯視  
をより効果的に衣服のデザインに適用さ  
れる可能性を見出すことを今後の課題と  
する。



視覚情報デザイン学科



UEHARA Kei



UMEZU Tomokazu



KASHIO Izumi

吉武賞

動画としてのタイポグラフィの表現  
～oscillo-M, one～

上原 桂

前提として、この研究は自分自身の感  
性の向上を狙うものである。  
形態としては映像作品となるが、根底に  
あるのはグラフィックデザインである。  
タイポグラフィムービーとしての自分  
の世界を確立し、学外でも通用するレ  
ベルの高い作品作りを目指した。  
卒業研究としてはここで終わるのだが、現  
時点での完成度には満足しておらず、  
今後もさらなる感性の向上を図らなけれ  
ばならない。

数について  
～数のシンボリズム～

梅津友和

数は客観世界を成り立たせている基本  
原理である。数は万物の起源であり、宇  
宙の根底にある調和である。数は、造形  
美術の釣り合いや、詩と音楽のリズムに  
見られる宇宙の基本原理である。ヘル  
メス哲学では、数の世界はすなわち理  
性の世界である。数は単に量的なもの  
であるだけでなく、象徴的性質でもある。  
私はこの象徴的性質に注目し、これを  
基にヴィジュアル化した本を制作しま  
した。

タロットカード  
～TAROT～

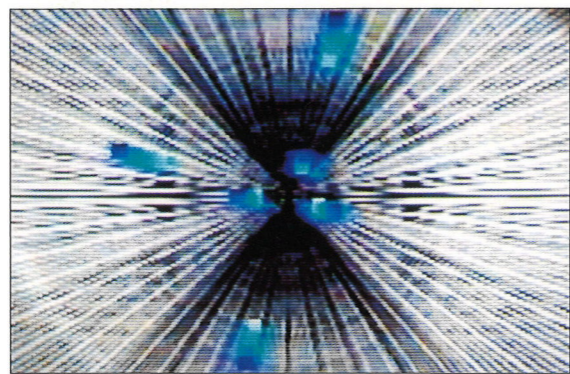
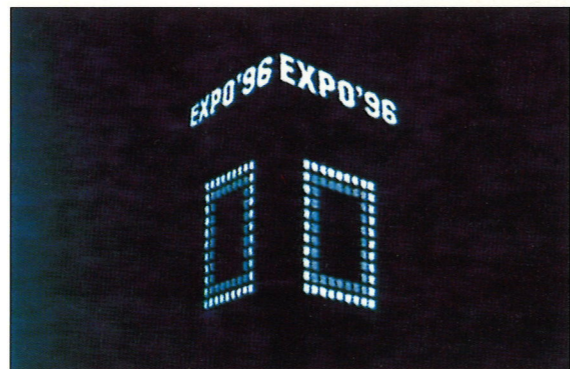
柏尾和泉

ヘブライ語22文字による装飾文字のタ  
ロットカード。今までにないオリジナルな発  
想のタロットを作ることができて嬉しい  
です。もっと時間があればもっと良かった  
のに、と思いますが、本当に1年間自分  
でも頑張ったと思います。また、その作品  
を自分の好きな装丁で1冊の本にまと  
められた作品は宝物です。

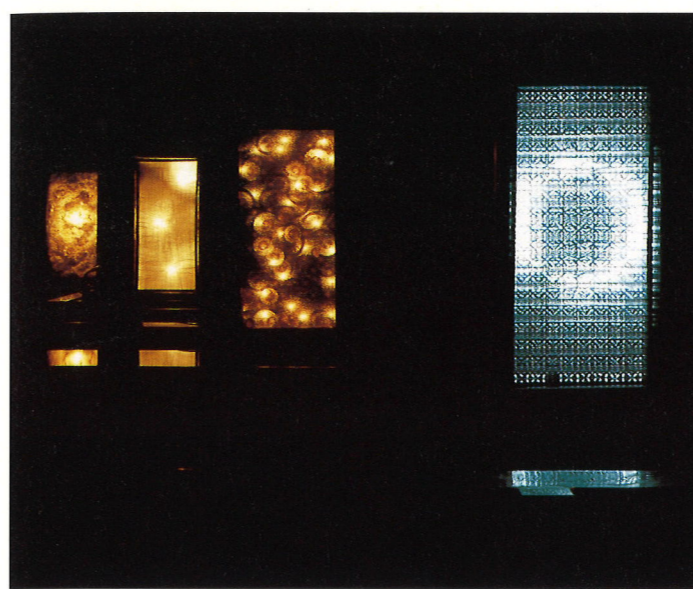




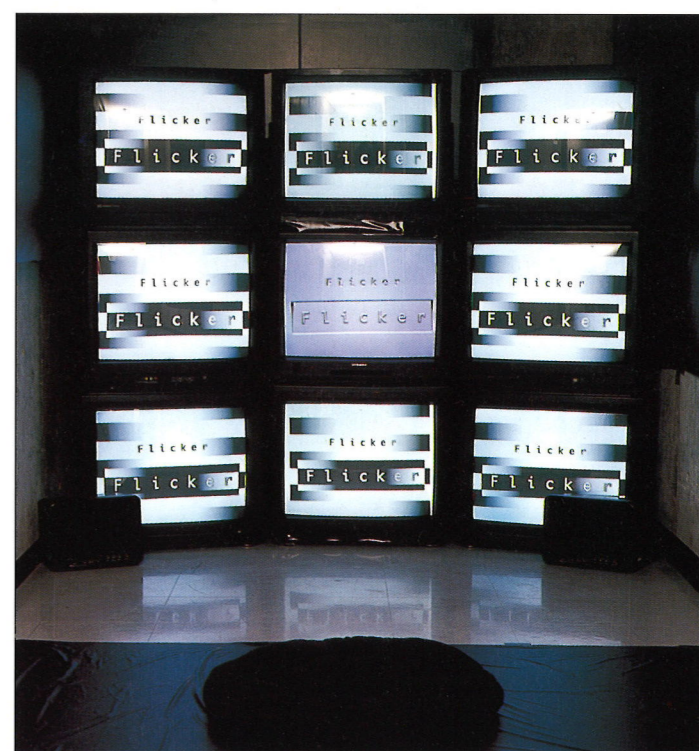
GOTO Mayumi



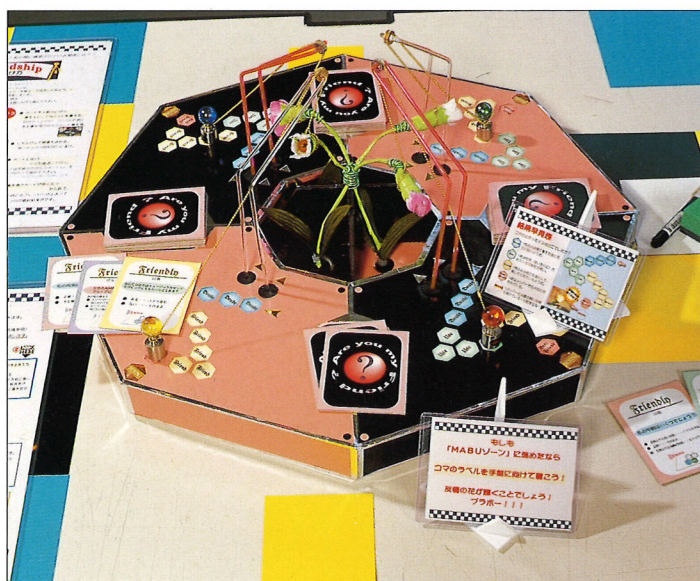
SAKAGUCHI Akihiro



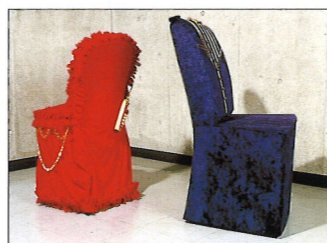
FUKUDA Junko



HORI Yuki



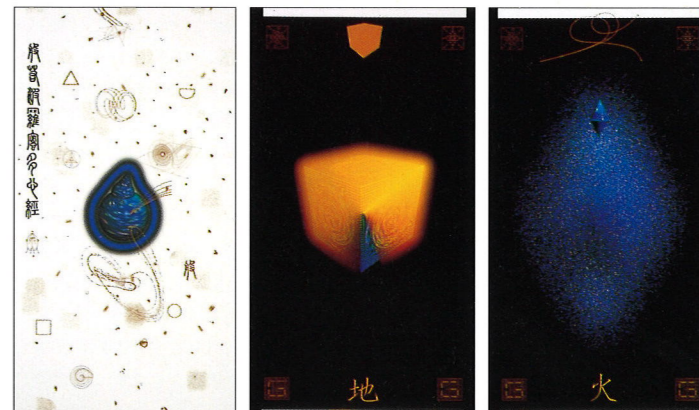
TANI Akiko



HIURA Yoshie



MATSUOKA Hiromi



LI Chien Hung

高いと芸能からみたチンドン屋の研究  
～ちんどん屋生態学～

後藤真弓

私の小さい頃からの憧れだったちんどん屋。それを研究するにあたって大阪の「ちんどん通信社」に1年近く密着した。遠慮して小さくなりながらの取材だったが、今まで知らなかったちんどん屋という厳しく暖かい世界に飛びこめたことで人生観も変わった。そうして実際に感じた実態と本などで調べた歴史を一冊の本にまとめた「チンドン屋生態学」は生まれたのだ。

映像による爆発(一点から  
万物が創造されること)の表現  
～爆発30(バクハツサーティ)～

坂口明広

爆弾・花火など爆発の仕方によってヒトの感情を様々な揺さぶり動かす力がある所に魅力を感じ、研究テーマにすることとなった。爆発を表現するのにジオメトリックな図形を多く用いたのは、円の「無限の多角形」という特質や、放射線の「一点から四方へ射出する」という意味など爆発の増大するイメージを担っていると感じたため、これらを効果的に使うことによって爆発を映像で表現しています。

時間展開モデルとしての  
ボードゲーム

～TIME on 2D～

谷 亜希子

人は皆、オリジナルの「時間軸」を持っている。それは所々で他の軸と交差したり、重なり合いながら伸びている。この4年間、「大学生活」というイベントによって93Vの時間軸は重なっていた。その重なった部分の中で自分が感じた事、考えた事を発表する手段として2パターンのボードゲームを制作した。実際の時間の経過、また人間関係などをパターン、化しゲーム進行の鍵として組み込んである。

椅子

～Couples～

日浦よしえ

「カップル」、その言葉の甘い響きに思い描くのは、仲むつまじい恋人たちの姿。彼らの中には二人だけの距離感があるはず。距離感とは、数字による距離ではなく、人の感覚でのみ認識される距離＝空間のこと。この作品では、人を椅子に置き換えたものを二脚一組にして、懐かしかったり、照れ臭かったり、うらやましかったりする恋人たちの距離感を表現しました。

光と影の造形空間

～窓～

福田順子

光が誕生して以来、人間の生活に必要なものとなりました。光は人の心を落ちつかせ、安心させます。人は光とともに文明と文化を築き、同時に光を使った芸術をつくるようになりました。動く光の芸術＝キネティックアートは、人の空想や想像を大きくひきだしてくれます。そして、闇がなくては美しい光の表現はありません。私はこのような光のアートに魅了され、それを表現しようと思いました。

フリッカーによる錯視

～Flicker Flicker～

堀 有木

フリッカーは光の明滅という意味がある。本来、TVモニターに起きてはいけない現象をあえてデザイン化することでモニターと視覚の信憑性を再認識する。フリッカーによる錯視は、見る人に実際にはあるはずのない色、形、流れ、そして画面から押しよせるパワーを実感するのだ。本作品はインスタレーション形式で25インチモニターを9台使用。1秒間30フレームの白と黒のデザインパターン映像を6分間制作。パターンの種類は40種類以上である。

形態変化による

キャラクターの研究と展開

～らいおん・ライオン・LION～

松岡大海

表現の全く違3つの既製漫画の主人公デザインを、人体との各サイズ比較、骨格推測、眼球配置位置の分析等、原作者の意図にない視点から考察する事により、キャラクターデザインというものの新たな制作方法を発見し、それに伴う作品展開を試みた。同一のモチーフを3種類のフォルムに適用し、イラストレーションに表現する事で、その全く違うイメージの比較からは滑稽さやユーモアが生じる。

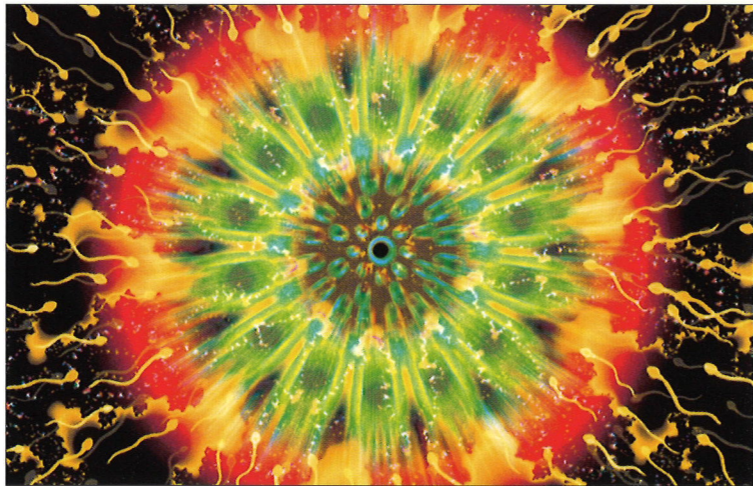
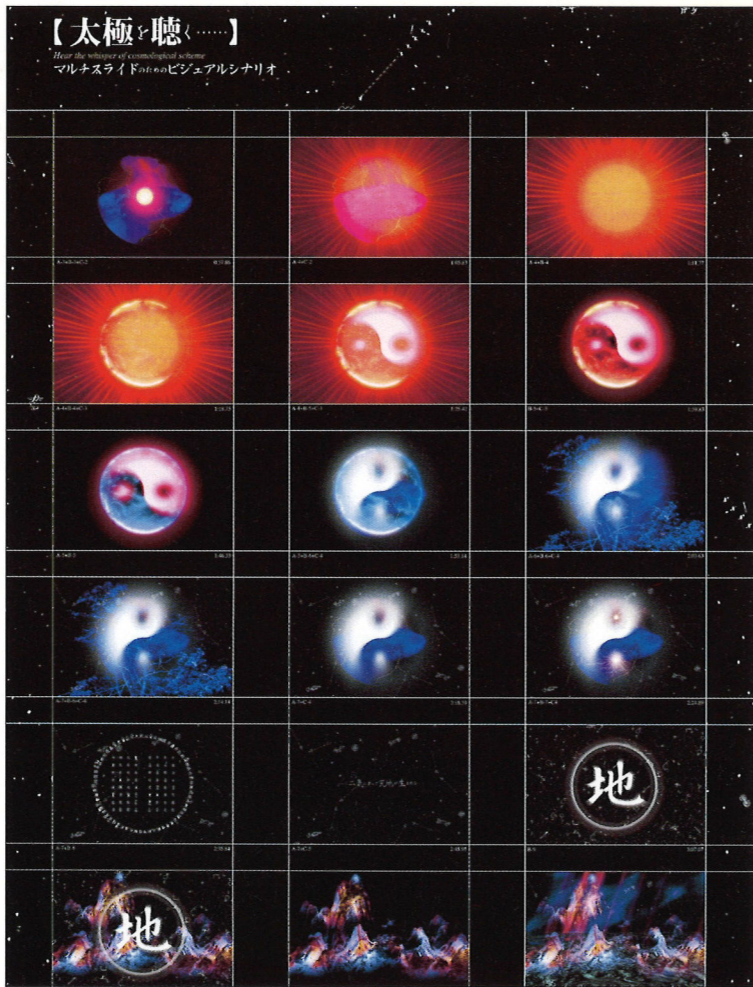
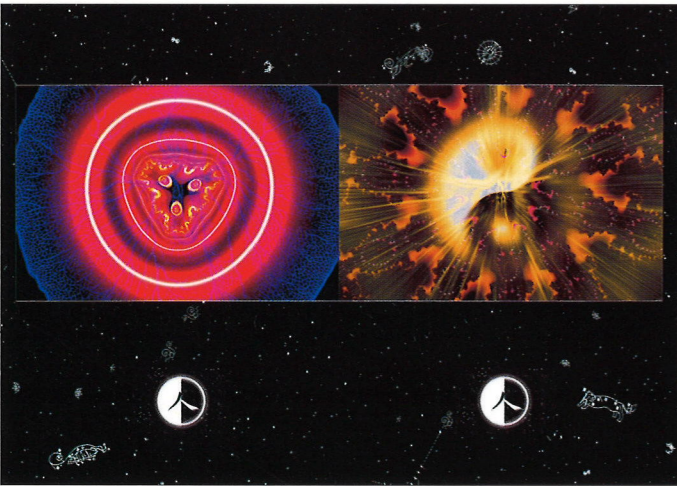
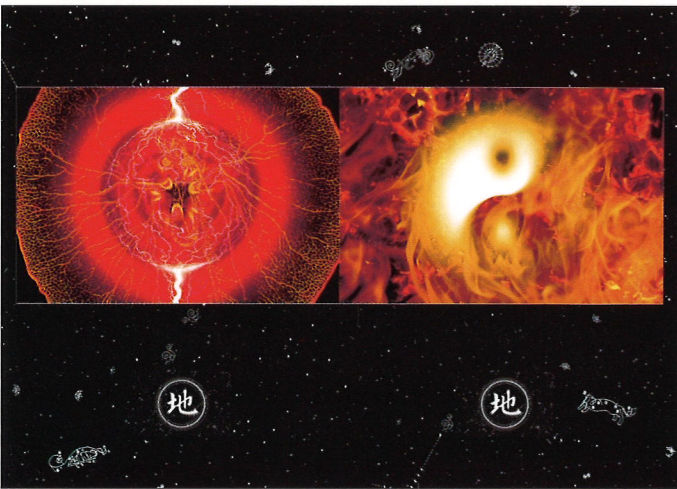
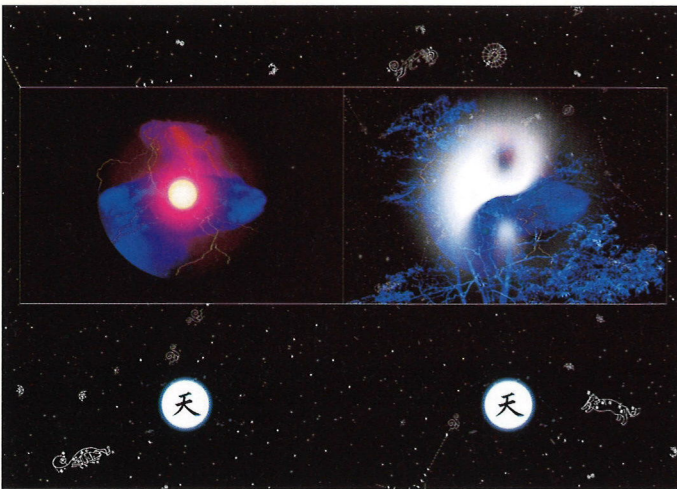
私達の世界で見る般若心経の世界

～般若心経～

李 建宏

般若心経はとても短い経文で、般若空慧をわかりやすいように表現しました。修行者が経蔵を深くさぐり、海のごとく智慧を得るには般若心経を徹底的に習得すれば仏法の要領を把握できるにちがいない。出世間智からみれば究竟解脱の方法を説いています。心経は「世俗にいなから、心の塵を払う」という方法を教えています。因に入世にしても出世しても、般若心経は我々の心の依託なのです。





吉武賞

太極を聴く…  
～宇宙生命の再発見～

●研究は「太極を聴く」というテーマで、太極の中にある中国の陰陽観、そして宇宙観を天、地、人の三部で構成し、マルチスライドで視覚化させることを目的とする。  
●作品全体の流れとして周濂溪の太極説と同じように混沌から始まり、そして陰陽二気が誕生し、陰陽二気から四象(四季)が生まれ、次々は八卦(天、地、山、沢、雷、風、水、火)は生まれる。

黄 国賓

天、地の気は凝集することによって陰陽は受精をはじめる。最後には人の姿が出て来て、瞑想することによって小宇宙(人体)は大宇宙と一体化する。

囲い込み住居集合の秩序構成に関する基礎的研究(論文)

～奈良盆地環濠集落における空間構成とその連続性～ 川村拓雄

■研究の目的と対象

本論では、これらの奈良盆地の環濠集落における囲い込み住居が、外に対して閉鎖化を行いながら、いかに空間を連続されているかを考察した。住宅における個室化と、コミュニティの衰退が、問題となっている現代の住環境において、囲い込みの住居集合を取り上げることが、コミュニティを安定した住環境を実現してきた好事例が、世界的にたくさん存在するからである。囲い込み住居における、領域の設定の仕方、空間の連続性の原理を導き出すことは、これらの問題に対して、新しい解釈を示唆する可能性を持っていると考えられる。

■研究の方法

囲い込みの住居集合に関する考察の方法は、主にCADによる3次元化を行った。これは、平面では切り捨てられる1次元を統合し、立体的なものとして対象を把握する点で、意味のあるものと考えている。さらに、囲い込み住居における空間の連続性について、「囲むもの」と「囲まれるもの」を3次元化、囲い込まれた空間をヴォリュームとして、形態化し、考察している。

■結論として

第5章では、囲い込み住居と環濠集落の構成として、3つの構成秩序と連続の秩序を引き出した。つまり、囲い込むことによって、自らの領域を独立した、ヴォリュームとして確保していること。そして、この囲い込みが、幾層もの入子の構造になっていること。また、この層に斜め方向の秩序を与えることによって、空間に奥行きを与えていること。さらに、ヴォリュームとして確保した領域が、面に依存しない段階的な空間の連続性を構築していること。幾層にも重なった空間は、経路における段階的構成の媒体として利用されていること。また、この経路における段階的な空間構成は、主体によって幾通りかの差違を設けていることである。今回、現代に並存する奈良の囲い込み住居の空間の連続性を見ることによって、ヴォリュームを介在させた段階的な領域の関係を、主体によって異なる経路の連続性を見出した。これは、領域の区分を面に依存している現代住居の空間構成に対して、開放性を与える、1つの解釈を示唆するものであったと考えられる。

なぜ演劇空間は現代に存在しているのか(論文)

向坂文宏

演劇が舞台芸術として成立したのは今から約2500年前である。当時の演劇は、宗教儀式的延長として行われていた。その為、現代の劇場のように明確な[客席=観る空間]-[舞台=演じる空間]の境はなく、その場にいる全員が劇への参加者であったという。これは当時の公演形態を考察することで予測がつく。当時の劇場は、円形の舞台(オーケストラ)を客席が取り囲む馬蹄型と呼ばれるものであった。現代の感覚でこの劇場を見ると、客席の中央部分と両端部分で視覚的な不均一さがあるのではないかと思われる。しかし、この劇場で実際に公演が行われていたことを考えると、当時の

観客は視覚によって観劇するのではなく、全感覚による精神的な統一感のもとで俳優の語る世界を体感していたと考えられる。物理的な不均一さなど問題にならなかったのである。……………【中略】……………写真や映像が発明されると、人々の視覚的欲求はこれらによって満たされていくようになる。この時、初めて演劇人達は演劇の独自性とは何かという命題に突き当たった。彼等は発祥当時の全感覚による観劇方法、祝祭性にその答えを求め、様々な公演形態を模索していく。純粋演劇派、テキスト解釈派、覚醒的教育派、身体表現派、空間派、等々様々な

公演形態が試みられ、実験が繰り返された。演劇の20世紀を終じて、演劇人達が「演出の世紀」と呼ぶ由縁である。しかし、雑誌・テレビ等のメディアが発達し、ゲームセンターやテーマパークの様な娯楽施設が存在する現代社会に於いて、祝祭性はすでに日常のものとなってしまっている。発祥当時は人々のあらゆる負託に答えていた演劇も、今では様々なメディアによってその役割を取って変わられてしまった。現代の演劇人達は、今尚社会が演劇に期待する機能性の存在について考えざるを得ない。このことを宮城聡は「劇場の最後の使命」と言っている。そして、私はこの「劇場の最後の使命」のヒントが、演劇の「公演形態」にあるのではないかと考えている。演劇は約2500年の間、人間の知覚の変化に伴い様々な公演形態で行われ

てきた。その「公演形態」の現代性を明らかにする中で、「劇場の最後の使命」は必然的に明確になるはずだからだ。本論文は、私が今まで行ってきた演劇パフォーマンス等の公演活動の中で、「劇場の最後の使命」を明確にすることの必要性を感じたところから始まっている。この先、コンピューターやネットワーク技術等による情報技術の更なる進歩により、日常空間の概念は仮想と現実の狭間で解体されていくと予想される。こうした状況の中で演劇はどのような形態を持ってその機能性を発揮するのか。「劇場の最後の使命」を考え、現代の「公演形態」の姿を求めるとは、宮城聡曰く「二十世紀の最後に舞台芸術を志す者にとっての命題」なのである。……………(論文序章より抜粋)

電子技術時代における建築の理論とデザイン(論文)

～サンプリングマシンとしてのコンピューターの可能性について～ 大吉英俊

本研究は、あらゆるメディアの電子化による統合化が加速している状況の中で、建築の設計・プレゼンテーションにおいて設計者を支援する複製技術とそのメディアについて、20世紀初頭の建築とそれ以降に焦点を絞って関連性を明らかにし、これからの可能性と限界を考察するものである。論文の構成として、複製技術としての「写真-コンピューター」のパーセクティブと、絵画、写真、音楽、建築を通してカラージュの概念を考察している。論文全体を通して、建築の考察においてサヴォア邸(20世紀を代表する建築家、ル・コルビュジエ設計の、「住むための機械」としての住宅の到達点。)をファイル、サンプルとしている。

● 20世紀は科学技術、複製技術の時代である。建築においてもそのテクノロジーを吸収して、構造、構法、設備などの技術は飛躍的に進展し、また美学的な観点では、テクノロジーのメタファーが形態に取り入れられていった様子を観察することができる。芸術の分野においては、

記録、録音、録画技術を軸とした表現媒体においてその美学が追求されてきた。そうしたなかで、「写真が写真を素材とする」フォト・モンタージュ技法などが開発された。建築史家レイナー・バンハムは、モダニズムとは、個人的経験や図面、あるいは修辭的な本によってではなく、まったく「写真的事実」に依拠した、建築史最初の運動であったと記している。「建築が写真を素材とする」具体例を20世紀の代表的な建築家である、ミース・ファン・デル・ローエとル・コルビュジエの仕事に見ることができる。ミース・ファン・デル・ローエはフォト・モンタージュをプレゼンテーションに応用した。ル・コルビュジエは写真を手の痕跡のサンプルとして、また編集、出版のレイアウトに駆使した。しかし、ペーパーメディアによる建築設計においては、建築は建築そのものを複製の産物とはせず、一品生産の基本姿勢をくずさないと考えられていた。ところが、コンピューターで建築を設計することができる。芸術の分野においては、そ

の効率化、統合化、3次元化への進展、そして複雑な曲面やフラクタル・カオス理論の形態への応用、画像のリアリティの追求が試みられる中で、コンピュータ上では建築が複製され、また新たな建築を設計する際に、「建築が建築を素材とする」建築史最初の状況が出現しつつある。つまり、建築は他のメディアと同様に「複製技術時代の芸術」となりえたのである。

建築において製図マシーンから記憶装置(サンプリング・マシーン)と化したコンピュータへの入力を前提として、あらゆる建築の設計情報がその歴史的時間軸とは無関係にデジタル処理され、カタログのように等価に扱われることになる。同様なことが部品、部材レベルについても言える。

設計者の「素材」としての建築の選択と形態操作、そして設計者自身によるアイデアとの再構築により、建築の文脈の「解釈」に基づく引用のゲームはもちろ

んのこと、「選択」、「編集」による建築のデザインの操作をも可能とする。安易な形態操作のみでなく、建築のリバース・エンジニアリングが加速し過去一上では建築が複製され、また新たな建築を設計する際に、「建築が建築を素材とする」建築史最初の状況が出現しつつある。つまり、建築は他のメディアと同様に「複製技術時代の芸術」となりえたのである。

設計というものが、体系化された構造の組み立てを積み重ねていく作業であったのに対し、リデザインは構造を解体し組み立て直す作業である。コンピュータ支援により既存の建築の形式、システムをも引用、シミュレートして、「解体」「再構築」を加速させるのではないだろうか。プログラム制作そのものが、設計と同質になることを予感させる。設計テクノロジー、メディアの変容により、建築的思考、建築行為について考え直す時が到来している。

## アニメーションの表現手法について(論文)

～ピクシレーションの技術と魅力～

中尾逸子

### ●研究目的

今日、世界中の至る所にアニメーションは存在する。その手法は様々で、テレビでよく見られるセルロイド・アニメーションから人形・粘土アニメーション、その他にも砂や切り絵等、例を挙げだすとつきりがない。そして、それら全てに共通して言えることは「生命のないものに生命を与えること」である。実世界では動かないものが自分の思い通りに動きだすという喜びがあるから、地道に制作のしかいがあるのである。

しかし、ここで上記に挙げた手法とは一種異なる手法がある。それは人間を1コマ1コマ撮影しアニメーションにすることで、これを『ピクシレーション』と言う。これは上記に述べた「生命のないものに生命を与えること」とは違い生命のあるものをコマ撮りし、アニメーションにするのである。何故、わざわざ人間をコマ撮りするのか。人間をコマ撮りすることによりどういった効果を得ることができるのか。

ピクシレーション作品を分析することによりピクシレーションの魅力について考察する。

### ●研究方法

作品を分析するにあたり5人の作家のピクシレーション作品をとりあげ、それらの動きのみに注目し、何故ピクシレーションを使用するに至ったのかその理由を考察する。そしてピクシレーション以外の人間の動きとピクシレーションとの比較を行う。『ピクシレーション(pixillation)』とは人間のアニメーションのことである。人間をひとコマひとコマ撮影し動かすのである。しかし、ここでピクシレーションが他のアニメーションと違うところは、人間には生命がありそれ自体動くということである。普通、アニメーションでは生命を持たないものを使用し、それをひとコマずつ撮影することにより生命を与える。アニメーションの原則でもそのように書いた。しかし、生命を持ったものは駄目という規則はないし、ひとコマずつ撮影しているのでは

ば十分アニメーションと言えるわけである。『ピクシレーション』という言葉はごく最近作られたもので、語源は[pixillated]からきていると思われる。日本語に訳す

## エル・リシツキーの造形原理に関する研究(論文)

朝平文彦

●近代ロシアの建築家リシツキーは、その多領域に渡る活動から、近代の総合的デザイナーの代表格であるといえる。その彼の造形原理を表す「ブロン」という絵画の連作があった。

デザインに対しての総合的な視野が求められる今日、この歴史上の総合的なデザイナーの活動に目を向けることは興味深い課題である。本論では、彼の多才な活動を基礎づけていた造形原理としての「ブロン」に注目し、分析・整理を通して、その総合デザイン的な展開について研究を行う。

●造形原理「ブロン」の形成と展開、その造形の独自性について検証する。リシツキーは1919年から「ブロン」の制作を開始するが、材料等価物の概念によって、彼独自の「実生活」へとつながっていくデザインの基礎を形成した。また、ドイツの先進的な印刷技術にふれることで彼のアイデアをタイポグラフィ上急速に発展させていったこと、そして「ブロン」が『ブロンスペース』という作品に3次元モデル化されたことが重要である。その後リシツキーは活動拠点をデザインへと移向、「ブロン」は制作されなくな

## 空間メディアとしてのフレーム論とその映像的変遷(論文)

北岡慎也

研究の目的は、空間規定の歴史を読み取り、近代建築史を読み返す事を出発点にしている。その意義は美術、建築研究史の新たな出会いとデザインリテラシーの歴史を付加した三位一体の考察方法に存在している。絵画史や近代建築史、空間記録媒体の歴史的な流れと言う比較対象設定の中で、映像的な風景の見方に関わるフレームングの問題に絞って考察を行なった。空間

と「頭がおかしい、酔っ払った」という意味があり、転じてピクシレーションは「すっとぼけ手法」と訳される。

〈修士論文第2章より抜粋〉

ていく。

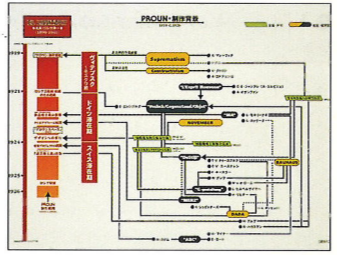
多領域で国際的な活動の幅の広さから、掘どりの無くなりかちなリシツキーの活動を整理し、概観することを目的に考察を進めてきたが、その成果として「ブロン」制作背景の相関図を表す。

### ●作品分析

「ブロン」の形態と、リシツキーの実践的なデザイン活動にあらわれる作品性と

### ●まとめ

年譜からの考察、作品分析をふまえ、概念マップを表す。リシツキーの総合デザインの視野が、「ブロン」によって基礎づけられ、様々な分野に対する造形原理として展開していったという全容が、これによって視覚的につかめるようになっていく。



にフレームングが最初に顕在化することはルネッサンスに始まる。以後面の発生と認識、面を規定するフレームの独立、フレームのモチーフ化、モチーフの様式化を繰り返し、空間の情報化システムを形成した。つまり「窓から何かを見ること」は、その室内外を繋ぐメディアの発達に伴って、情報という異なった空間を認識するためのインターフェイスに転用されたと言える。窓の景色は映像に置き

換えられる。その窓と絵画空間とが等しい面として認識されたとき、新たな情報空間の発見があった。その結果、複数の空間性を区別するため、縁にあたる境界線が次第に浮かび上がった。ロココやアール・ヌーヴォーなどである。フレームは様々な変化を経て様式になる。それは次第にマニエリスムを淘汰していった。その後、空間の吟味に力けた我々は、排除された空間性にも一度スクリーンを見る事となる。例えばミース・ファンデル・ローエを考えてみればモチーフの空間的存在場所を抽象化するためにガラスの実の透明性で表現を試みたのだが、構造壁の処理に悩んだ。複数の空間性を常に可視状態に置くその設計は、ガラスが映像のリテラシーとして顕在化したのだった。デザインは複数の異なった空間をも「ユニバーサル・スペース」という現象と、建築化行為に於ける構

## 神話的図像に於ける樹木の象徴性について(論文)

【芸術工学賞】長澤 彩

[研究の目的]

●人間は一本の樹木にあらゆるものを投影する。

●自然界に存在するもののうち、特に樹木は様々なかたちで表現されてきた。樹木は人類史上、いつの時代でも、どこにおいてもみられる図像のモチーフである。人間と樹木の結びつきは強く深いようである。

●この論文は、樹木と人間の間にある強い絆とは一体どのようなものであるか、そしてそれが人間の手によってどのように表現されたのかを紹介し、それらは何を啓示しようとしているのかを言語化、或いは、図化する試みである。

[論文の構成]

●第一章では、私が出会った興味深い象徴性をたたえているいくつかの樹をいくつか紹介しながら、それがある程度普遍的なテーマであることを述べた。それは樹木の意味的な分類に助けとなる。

●第二章では、神話的樹木図像の分類を行った。第一章で触れた樹木の神

造体が複数空間を規定するフレームとして表出する矛盾をはらんでいた。つまり構造体を兼ねた壁面は均質な空間を演出する映像になってしまったのだ。この現象は「面」を規定するフレームの独立に移行し、その後のレンゾ・ピアノの構造体の逆転現象はフレームのモチーフ化に当てはまることで理解できよう。本論中ではフレーム論でル・コルビジエを読み返しており、装置としての建築を行っている。マルセル・デュシャンの空間的存在場所の抽象化と非常に似通った操作を、建築に於いて展開することを指摘している。現代の情報発信面の存在場所は新たな空間設計に我々の空間認識を示唆してはいまいか。空間メディアとしてのフレーム論は情報のリテラシーからデザインの進化を観察する空間のテクノロジーとして理解できれば幸いである。

③——漢字について

第三章・聖樹論

[A]——人間と自然との関わり

[B]——樹木が神話的図像のモチーフとなる理由の三側面

(①投影、②必要性、③死と再生)

[C]——樹木と宗教意識

[D]——神話と樹木について

## 祭祀空間と住居移動から見た集落空間の構成原理に関する研究(論文)

～沖縄・八重山諸島西表島祖納(そない)を事例に～

那根律子

### ◆研究の目的と方法

本研究は、沖縄の中でも古くから独自の文化や行政機関が存在していた八重山諸島西表島の祖納集落を対象とし、集落空間構成の調査・分析・考察を行い、それを通して集落・住居移動と儀礼・祭祀空間などが、現在の集落形態や空間構成・原理にどのように関わり、集落を構造化しているかを明らかにすることを目的とする。

### ◆西表島祖納の集落構成

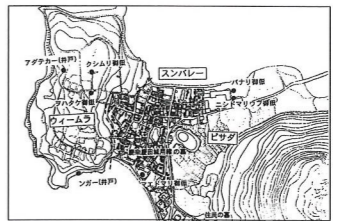
祖納集落は西側の「ウイームラ(上村)」と呼ばれる標高30mほどの小山と、島の中央側より続く山麓の祖納岳(293.9m)との間に挟まれた標高2~5mほどの微妙な高低差をもった比較的平坦な位置に集落は立地している。上村にはかつて集落があり、大正期までには現在の位置に移動している。現在祖納の生業は稲作中心の農業で、人口(1996)は182人である。

### ◆研究の内容

第1章で八重山諸島の地域特性・集落立地・歴史等を述べ、第2章で西表島祖納集落の空間構成について分析・考察を行い、第3章で2つの祭祀の調査結果を比較・分析し、集落の空間構成・原理について考察し、そこから得られた結果を踏まえて、第4章で以前の居住

域であった上村の空間構成の分析を行い、また住居移動による集落の構成秩序を導き出し、第5章で現在の祖納集落の空間構成・原理を引き出し、「豊年祭」「節祭」の祭祀空間から解る空間のヒエラルキー・特に「神道」、それと関係して神道側に一番座が置かれる住居配置、また、住居移動により上村でチハタキ御嶽・クシミ御嶽を背後にして、南に形成された集落の空間構成から、下村では背後となる山(御嶽)は変わらずに、集落が東側を向いて形成され住居の向きが変化し、さらに南東方向に広がる分家の配置などから、2つの方向性(東・南)を持つ集落の空間構成が明らかとなった。さらに、祭祀空間から解る「神道」、住居移動による2つの方向性(東・南)、そこで成り立っている3つのコミュニティ【豊年祭=ヤマニンジュ(氏子)、節祭=行政単位の班、分家=血族】が、集落の空間構成を構造化しているものと言える。

本論文から得られた結果により、沖縄の集落、特に近世にかけて住居の強制移動が行われた八重山諸島の集落の空間構成・原理を理解する上で、祭祀と住居移動は重要なものとなる。祭祀により集落の信仰、神道、神道による住居配置、集落でのコミュニティを理解することができる。また、住居移動により前集落の空間構成がどのように変化し、または受け継がれたかを知ることで、集落の方向性を理解することができる。これら2つを理解してこそ、八重山諸島の集落の空間構成・原理を導き出すことができるのではないだろうか。



祖納集落の土地利用図

●神話や図像(アイコン)は、人間が元来持っている言語の呪縛への意識的なアンチテーゼ、もしくは無意識的なアンチテーゼである。

●神話的樹木図像の作り手たちの鋭い感性で描かれた図像による宇宙観は、言葉というフィルターを bypass せず直接私たちの意識に響く。