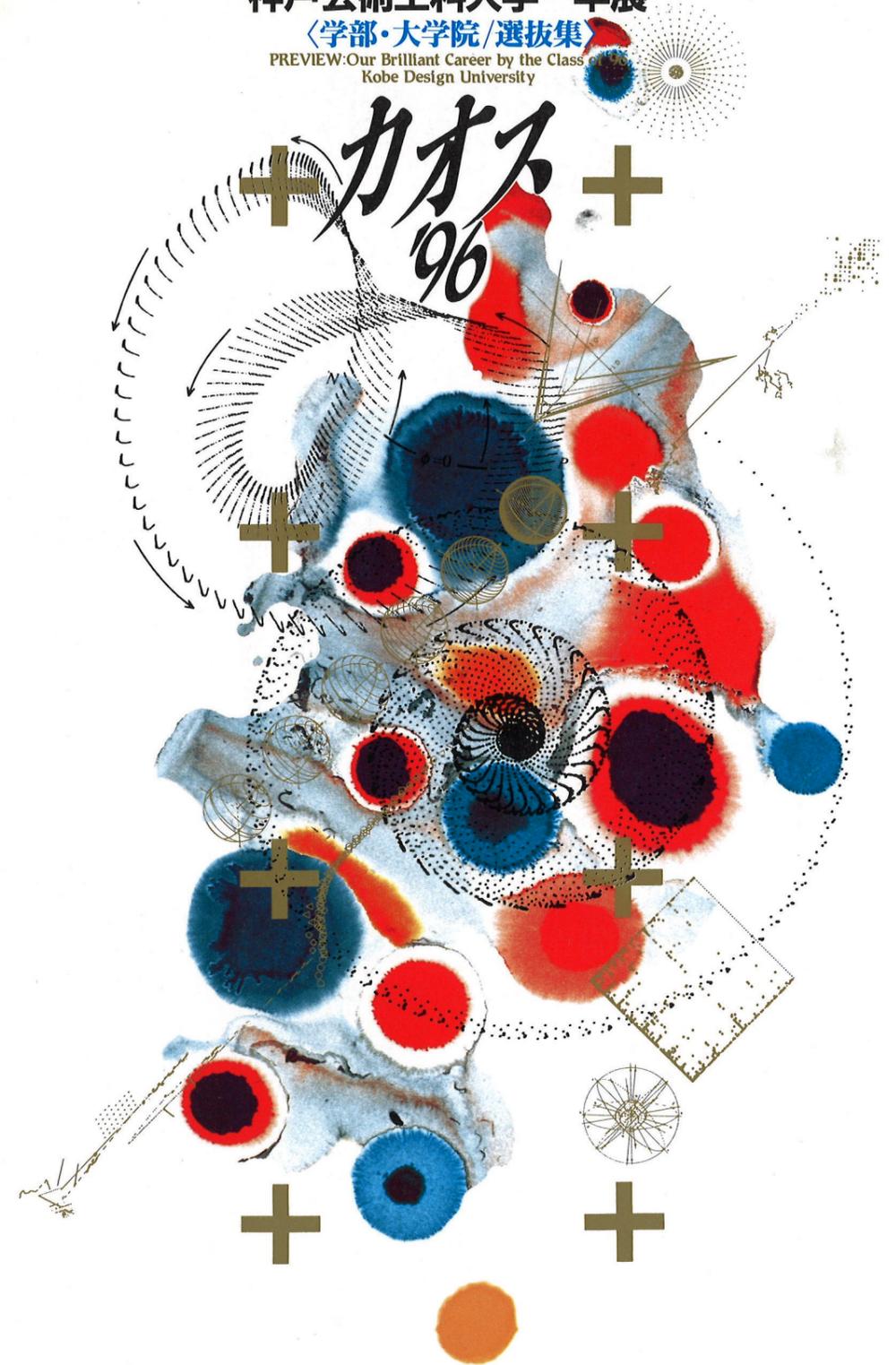


神戸芸術工科大学 卒展

〈学部・大学院/選抜集〉

PREVIEW: Our Brilliant Career by the Class of 1996
Kobe Design University

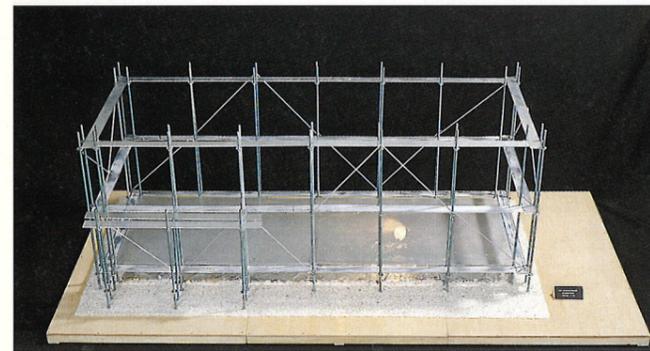
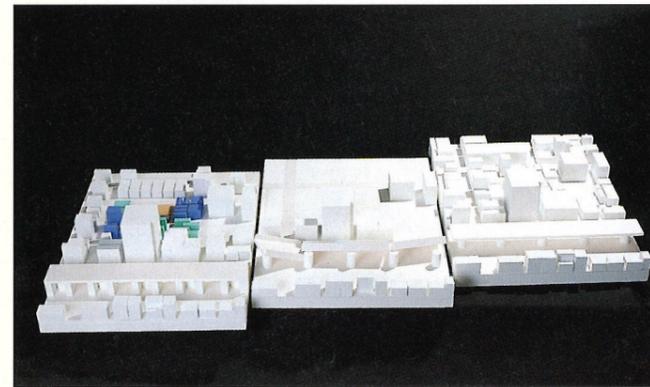
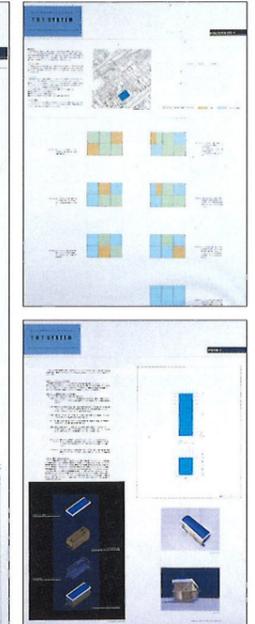
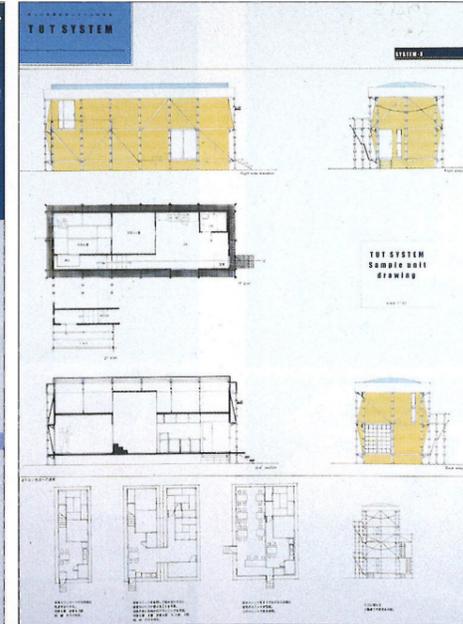


神戸芸術工科大学
KOBE DESIGN UNIVERSITY

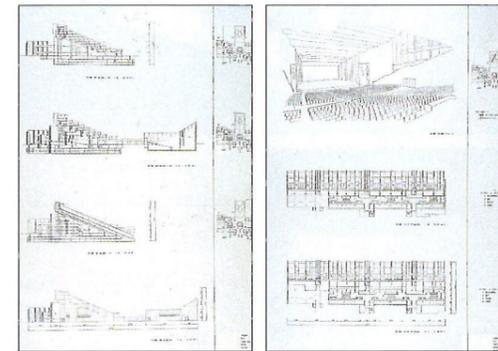
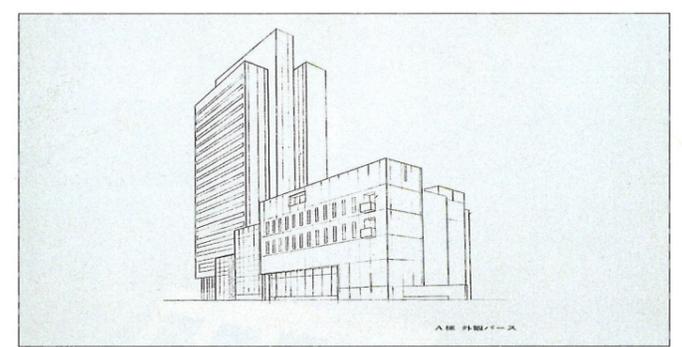


環境デザイン学科

【日時】
1996年2月23日(金) - 25日(日)
【会場】
神戸芸術工科大学



BIWA Kenichi



OYAMA Katsuhiko

【吉武賞】

新しい仮設住居システムの提案～TUT SYSTEM～
仮設工事資材を利用した仮設住宅

枇杷健一

阪神大震災以降、関西の建築家を中心に様々な仮設住居システムが提案されている。ここでは、それと同様に行政側から供給される仮設住居に代わりうる仮設住居システムが提案されている。このシステムは、本来建築行為においては脇役であるコンクリート工事用型枠、リース足場フレーム、安全シート等の仮設工事用資材を利用して次の点を考慮して計画されたものである。

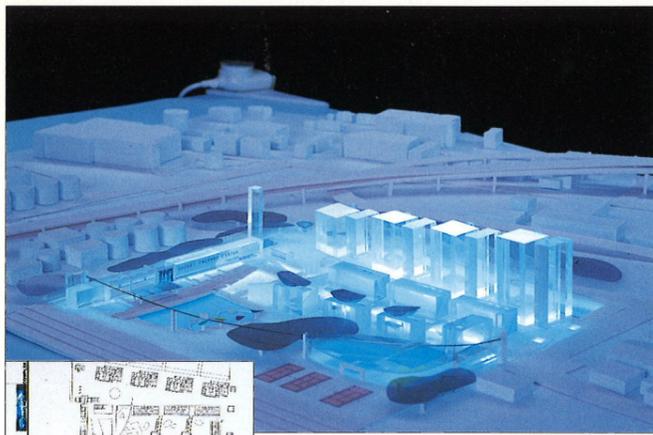
1 短期間で、専門的な技術を必要とせ

ずに構築することが可能であること
2 再利用が可能であること
3 既存のコミュニティをこわさずに、その土地に住み続けながら、最終的な恒久住居を手にするまでのフローのなかに仮設住居というものを総合的に位置づけること

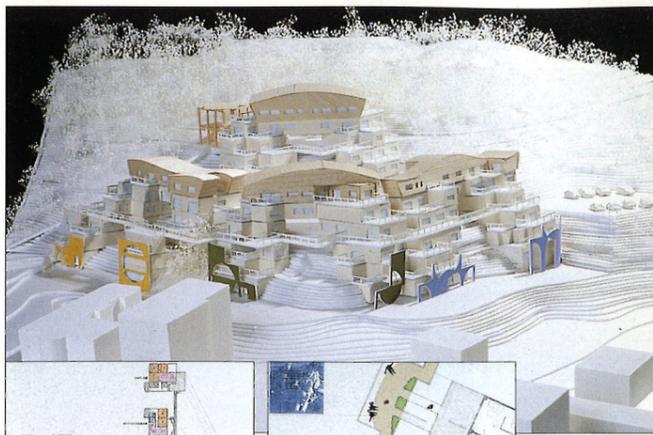
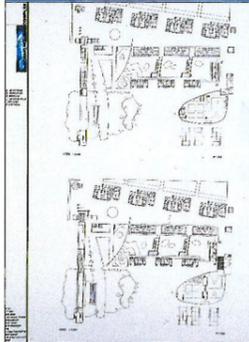
難波駅南地域再開発計画
～国際会議場の提案～

大山克彦

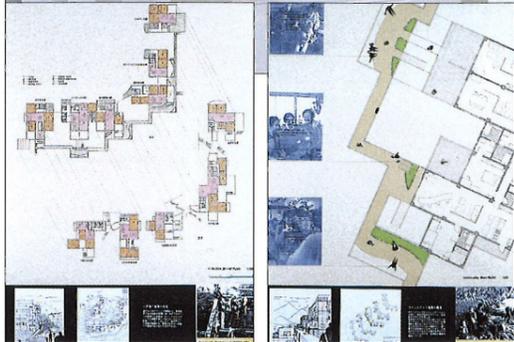
現在、大阪・難波駅周辺地域は、再開発事業の対象となり、関西国際空港の開港にもない、従来までの機能と、さらに関西地区の空の窓口という要素が含まれてきている。近隣に大規模なステーションターミナルを持つという立地条件から、大阪ミナミの顔として、難波駅南地域(現:大阪球場敷地)に国際的な会議場を提案する。



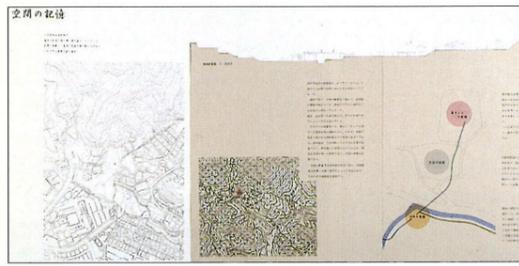
KIM Sung Hun



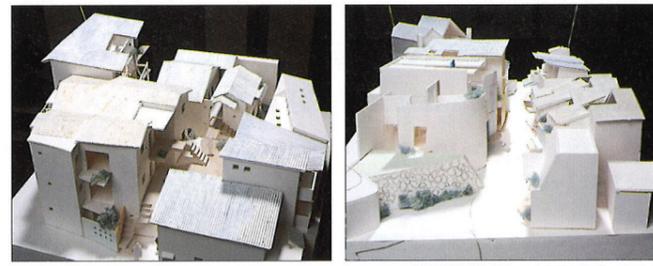
KOSUMI Sachi



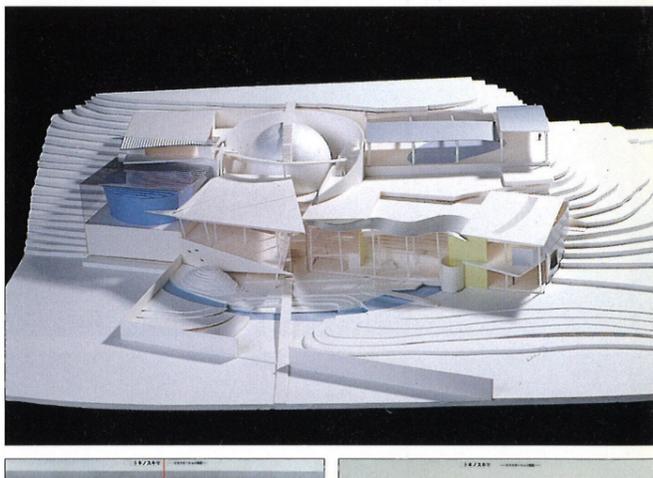
HORIBE Daiki



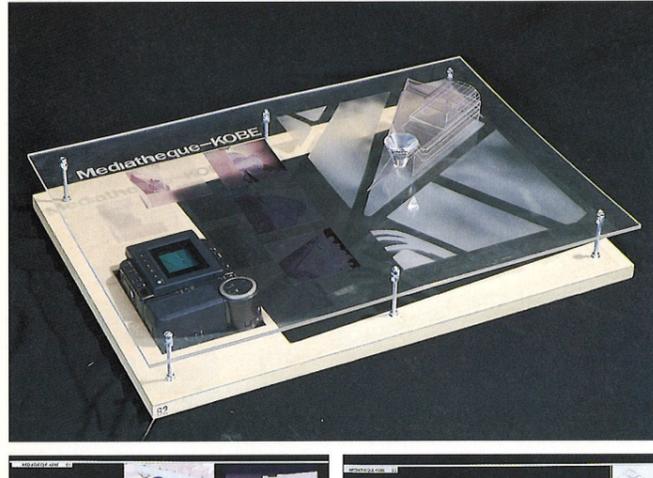
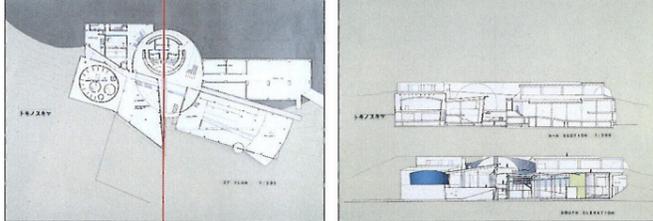
MATSUIKE Utsumi/MURATA Madoka



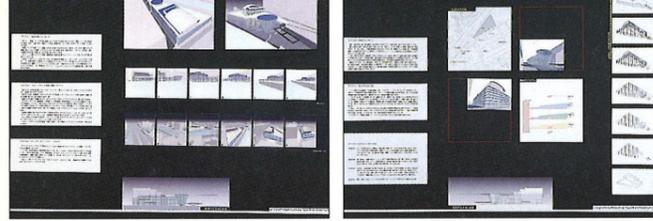
GODA Masahiro



SUZUKI Tomoko



MATSUMOTO Taku



YANAGAWA Nana



UOZAKI HOUSING COMPLEX

金 聖勲

地域文化施設と集合住宅を一緒に考えて計画した複合施設を作るのが基本テーマであった。制作を通して、設計以外にもたくさんの事を学んだと思う。また、自分で考えていることを表現する難しさをつくづく感じた。しかし、テーマの設定から建物の形態まで今回は自由に遊ぶことができた。とても楽しかった。卒制だからさういふものと言うより、自分のやりたい事に集中して考えて行くことが大切な事だと思う。

Community Residence in IKOMA

【学科賞】 小角 幸

現在の集合住宅は、箱型の同じ住戸が積み重ねられ、敷地の特性や周りの環境は無視されがちである。また、防犯面やプライバシーの確保と称し閉鎖的な住戸が多くみられるが、この計画では、安全で快適に楽しく、集まって生活できる、開放的な集合住宅を計画している。様々な人が集まって住むという問題を受け入れ、逆に情報交換、連体感の醸成などの長所を生かされるような、コミュニティーあふれる環境づくりを提案している。

木造形

合田昌宏

私は退職した後、建築・絵画などの自分の作品に囲まれた生活を希望する。その為、アトリエ・ギャラリー兼住空間を設計した。自然環境にめぐまれた塩屋に敷地を設定した。住宅・アトリエ兼ギャラリー・展望スペース・屋外ギャラリーという4体に分け、主構造は木造とした。それぞれの建造物の機能にあったテーマを与え、新たな木造空間を提案した。旧友がいつも訪れ、酒を交わし合い、夜中、部屋の明かりが消えることはない。

トキノスキマ

鈴木智子

現代人は、心を休ませる時間も、スペースもない。時間の制約の中に閉じ込められ、そのせわしい流れの中について行こうと必死に過ごしている。そんな世の中で、時を忘れて楽しめる「時の隙間」をつくり出した。そこは日本標準時子午線上の明石。個人の好きな空間でゆっくりと心身を休んでもらうためのリラクゼーション施設である。

空間の記憶

— 一部生活資料館 —

堀部大貴

新興住宅地である鈴蘭台の中に残る内田家は、この辺りに残る数少ない茅葺き民家の内の一つである。この計画では周辺の住宅地に住む人々を対象とし、過去の生活空間を身近に体験し利用できる場を提案する。生活の記憶—伝統的民家の再活用集いの記憶—農村舞台空間の再生土地の記憶—動線の確保と過去の風景の認識

SIOYA MACHI BURA²

松生宇津美 村田まどか共同研究

塩屋は有機的にのびる狭い路地とそれに続くエントランスが魅力的な町である。それら現在の外部(路地)空間にみられるヒューマンスケールをモデルにし、永い時間軸のなかでパッチワーク的更新を計画した。商店街は商品表出し易く、休憩ベンチのある滑らかな街路を、広場や路地では各戸のエントランスによって囲われた、生活感のある表出や近隣住人の交流が促進される空間をつくる。

MEDIATHEQUE-KOBE

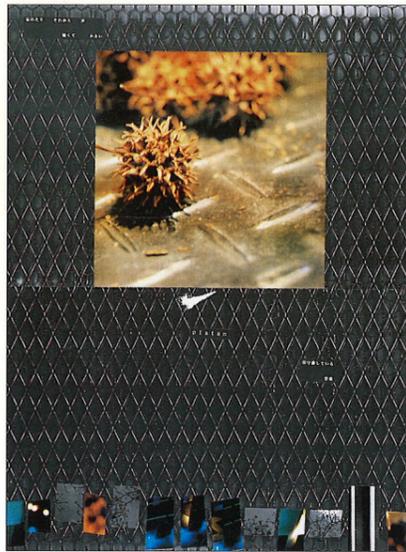
松本 拓

「メディアテーク」とは、再構成された建築プログラムから成るビルディングタイプである。ここではまず、社会的背景を読み取り、そこから導き出された四つの文化体系を施設の骨格として位置付けた。この計画におけるプログラムとは、「情報社会」という新しい都市環境の中で活動するための知識や経験を得るための都市型学習施設に関するものであり、それが「MEDIATHEQUE-KOBE」である。

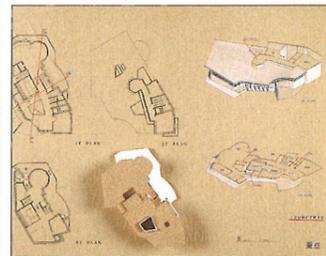
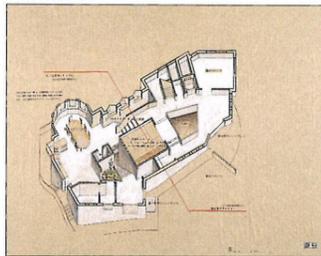
Honjo Community School

【学科賞】 柳川奈奈

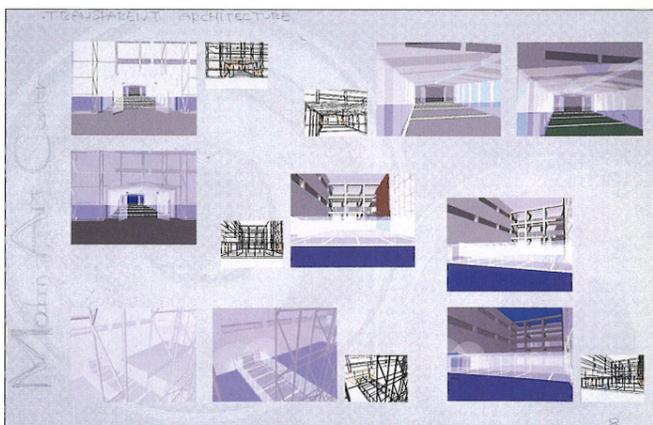
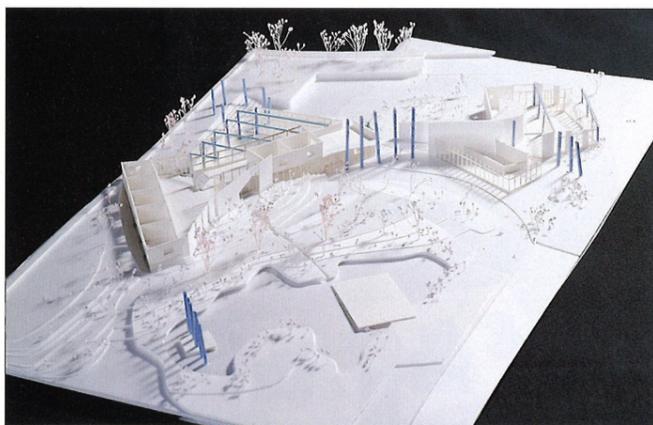
小学校は、人々の原風景の形成に深く関わっていると考え、代々、その土地に伝わってきたものを、より魅力的空間にし、継承することにより、その「学校」「土地」への強い誇りや愛着を持たせ、地方の小さな村をより活気あるものにしたと考えた。そして、その土地に伝わってきた「もの」「ところ」を、次世代へと伝え、「心の遺産」を残し続けることこそ、文化であると考えた。



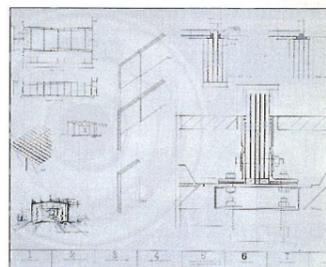
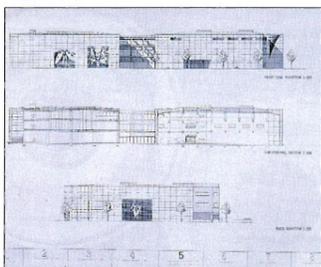
KATAYAMA Rumi



KANESHIMA Daisuke



TANIDA Akane



KAWASE Takuji

wind
音風景のインスタレーション

片山留美

音は髪の毛のほうやおでこ、二の腕やその内側、鼻、襟足、ジーンズの裾などで聞くことができます。耳だけに頼り占めさせとくのは悲しいことです。

蚕豆

金島大祐

高齢化社会になるにつれて、二世帯同居に依存しなければならない状況は確実に多くなると思う。そこで私は今後の二世帯同居住宅、老人も若い世代も楽しく過ごせる住まいを提案した。『蚕豆』というテーマは、血縁でつながっている家族の理想の形は、体をよって集まるということが大切であり、さらに、集まることで一つのものとなるという考えから思い浮かんだものである。

創作舞台

谷田あかね

桜の季節、大阪城に延びる極楽橋がかかる堀の大きな階段を持つ舞台で国際交流の舞いが花を咲かせる。宿泊施設の稽古場では、パーティーが開かれる。夜、外に出ると大阪の夜景が一望でき、静かな大阪城公園で創作活動が始まる。観光名所が舞台と共に、国際交流の場、創作の場、発表の場、3つの意味を持つ空間に変心する。

Transparent Architecture
Modern Art Center
—IRON WHEELS—

川瀬拓司

時代のエスプリは常にガラスによる透明建築にあった。本制作の第一目的はガラスをストラクチャーとして用いることであり、水に浮かぶガラスの通路として表現した。柱梁は10mm厚の特殊ガラス5枚をフィルムをはさみ込んで張り合わせている。建築全体のデザインは、永野護氏の絵画「IRON WHEELS」をフィーチャーしている。ファサードはショーウィンドウ的効果を期待してデザインした。

尾道におけるサウンドスケープ～人々に認知される音環境の変遷～(論文)

【学科賞】黒坂昌彦・片山留美(共同研究)

「聞こえる音」というのは、闇雲に入ってくる防ぎようのないのではなく、幾重にも重なり押し寄せるように届いてくる数多くの音源の中から、人が積極的にとまではいかなくても、無意識のうちに選り出した「聞こえている音」と言えるだろう。つまりここでは、実際に存在している全ての音と、人々が聞いている音との間にいくらかの差異があると言える。

本論文では、尾道における人々の音の認知構造を、空間的、時間的側面から調査し、その結果に基づき人々の認知に影響を与える心象的、文化的な要因についても考察を行っている。調査内容としては尾道の住民を対象にしたアンケートに始まり、そこで得られた有用と思われる音源についてヒアリング(主観的音環境の把握)を行った。同時に(客観的音環境の把握)として定点観測も行った。

以下に示すのは、音の認知の4つの視点と、その具体的な記述である。

●空間による認知

アンケートの「好きな音」の項目において、回答が地区によって少しずつ異なっていた。船の音を例にとると、海側の人々が「朝船出するボンボン船の音」や「フェリーが着く音」といった具体的な船の種類を挙げているのに対し、山側の人々は「船の汽笛」「船が岸に着く音」といった具合に、尾道水道を行き来する何種類かの船を総括して「船」としている。

●時代による認知

高度成長期においては、造船所の作業音が産業発展のB.G.M.として人々に受け入れられたという。「賑やか」という言葉で形容されていたこれらの音は、衰退にもない音が静かになった。現在も作業

音は聞こえるが人々は「音はしない」と言う。
●記憶による認知
高度成長期を境に渡船や漁船のエンジンは焼き玉エンジンからディーゼルエンジンへと移行した。焼き玉エンジンは単調で規則的な爆音を響かせ人々に愛されていた。そのためディーゼルエンジンの連続的な爆音の鳴っている現在においても、船の外観は昔とあまり変わっていないので、ボンボンという焼き玉エンジンの音に聞いてしまうという人もいた。

●文化による認知

尾道は現在まで数多くの映画や文学の舞台となってきた。尾道という場所にこだわって作られたこれらの作品は、イメージとしての尾道の音(「暗夜行路」における寺の鐘、造船所等の表現や大林宣彦監督作品に度々でてくる電車踏切など鉄道のシーン等)を上手にすくい上げ効果的に使っていると言える。つまりこれら文化的記号によって表現されたイメージの音が人々の認知に影響しているのではないだろうか、工場の作業音や電車の走行音など、ともすれば騒音として嫌悪されがちな音が、尾道の人々にはむしろ好意的に受け入れられている。このようにいくつかの視点が複雑に絡み合った中から、人々は音を認知している。そしてこれは音だけではなく、風景にもあてはまる。つまり、このような音の認知構造の在り方は、音を含めた環境全体の認知に関係している。



視覚障害者のためのサインデザインに関する研究(論文)

点字ブロックの敷設状況とその問題点

【学科賞】今東淳雄

視覚障害者の通行のために敷設されている点字ブロックには様々な問題があ

る。敷設上の不備のため、視覚障害者が危険にさらされる可能性がある。また

高齢者や肢体不自由者にとって点字ブロックが歩行の邪魔になる。美観上にも問題がある。視覚障害者が安全に利用できるサインを計画するためには、視覚障害者の知覚・反応・動作を観察、分析し、使い勝手に合うようにデザインしなければならない。そのために以下の調査を行った。

①視覚障害者を対象としたアンケート
視覚障害者の歩行状況や点字ブロックに対する認識を明確にするため、アンケート調査を行った。10月中旬、国立視力障害センターの視覚障害者計89人に協力して頂いた。その結果、点字ブロックは非常に役に立っていることがわかった。弱視者には視覚的に、全盲の方には触覚的に(聴覚的に=白杖で点字ブロックをなで、その音を歩行の参考にする)伝達されている。また、音声による誘導を望む声が目立った。

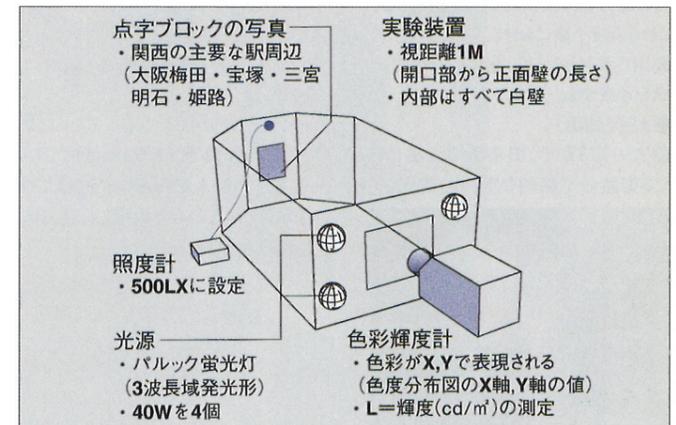
②地方自治体を対象としたアンケート
地方自治体における点字ブロックの敷設に関する方針や敷設上の問題点を明確にするため、アンケート調査を行った。9月上旬、兵庫県・大阪府・京都府の全市、政令指定都市、東京23区、計96自治体にアンケートを送付し、62.2%回収した。その結果、「景観に配慮し、路面と同系色の点字ブロックを敷設すると弱視者はそれを見分けることができず、安全が確保できない。逆に安全を確保し、黄色の点字ブロックを敷設した場合、色が目立ち連続するのが好ましくない」という意見が多くみられた。

③点字ブロックの写真撮影
9月中旬に関西の主要な駅周辺の敷設状況を撮影し、問題点を抽出した。阪神大震災による破損補修が不完全、視覚障害者にとって非効率なルートとして敷設、点字ブロック上に自転車が置かれている、点字ブロックによるデザインの破壊等の問題が抽出された。

④点字ブロックの色測定
以下の実験装置を用いて、点字ブロックの敷設状況の写真の色を測定した。黄色の点字ブロック敷設の場合、建設省道路局「視覚障害者誘導用ブロック設置指針」では原則として黄色を用いることとされており、黄色の点字ブロック敷設は圧倒的に多い。確かにアスファルト上に黄色を敷設すればはっきりと識別できるが、例えば白色のインターロッキング舗装上に黄色を敷設しても明度差はあまりなく、識別しにくい。そのため、色のコントラストをはっきりさせるべきである。

黄色以外の点字ブロック敷設の場合、景観にあわせて同系色・同色の点字ブロックが敷設されているが、弱視者の明視性は保たれない。そのため、景観に調和させつつ、色のコントラストをつけるべきである。

結論として、点字ブロックは確かに視覚障害者のために役立っているが、現状の道路環境ではとても気軽に外出できる環境とはいえない。道路環境が改善されれば、視覚障害者の通行における問題はかなり解決される。



●研究の目的と方法

チステルニーノはイタリア南部のプーリア州、すなわち長靴のかかと部分に位置するトリア谷の上の丘上都市である。人口は旧市街と新市街区域をあわせて5,000人。市域全体で12,000人。標高394mでアドリア海に面した緩やかな起伏をもった丘陵地の、トゥルッリのあるムルジェ地方の中心に白く輝く。中世に発達し完成されたこの城壁によって囲まれた旧市街には、その特性がそのままよく保存されている。ここには今でも約3,000人が高密度に居住している。このため、集住の形式として自然発生的に外階段やバルコニーを用いた空間構成が発達している。

そこで、このような立体的な街路空間に特徴のあるチステルニーノを研究対象として取り上げ、集住体の形とその仕組み、そして実際面での住まわれ方を調べてみたい。

研究の方法としては、1995年7月23日から9月6日まで現地に滞在し、実測調査、スケッチ及びヒアリングを行なった。そこで収集した資料を元に、空間構成上重要なと思われる事柄について整理し、必要なものについては分かりやすい図にまとめた。

論文の構成としては、旧市街全域にわたる街路の平面的な空間構成とアクティビティの関係について分析を行なう。特に注目される11の袋小路を抽出し、これらの袋小路における、特に階段という要素に着目しながら、立体的な空間構成を考察する。

●まとめと結論

論文の第3章で、旧市街の全域にわたる街路の平面的な空間の構成とア



クティビティの関係についての分析を行なった。

その結果、チステルニーノにおいてはアプローチ空間の構成が、集住の形式を成立させる上で重要な役割を果たしており、その空間構成が、外階段やバルコニーを有する袋小路において、非常に発達していることがわかった。

第4章では、これらの特に注目される11の袋小路を抽出し、そこにおける特に階段という空間構成要素に着目しながら、立体的な空間構成を、平面図、アコンメスケッチや写真を用いて分析を行ない考察した。

チステルニーノの袋小路においてアクティビティの点で重要であると思われるのは次の3つである。

1. 踊り場を取り込んだ外階段や街路に張り出したバルコニーや小テラス。
2. そこにおける植物などの表出物。
3. それが人間的なサイズで小規模に構成され、さりげなく変化に満ちた階層に配置されることである。

そしてそれらが1つにまとまっていることも同時に重要である。

チステルニーノでの実地調査を通して、街路空間の魅力は、部分的な空間構成要素の形だけでなく、それらの相互関係や全体としてのまとまりが重要であることがわかった。ただし、形態だけでは不十分である。その空間が成功するかどうかの重要なポイントというのは、その空間が実際に住む人によって、どう演出されどのように生活が行なわれているかによって決まる。

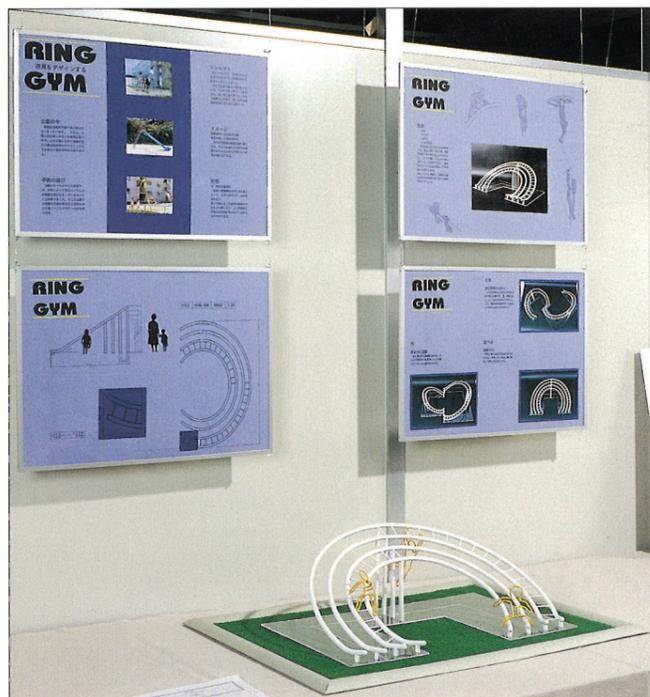
いい空間というのは時の積み重なった結果によって決まる。たとえ今いい空間でなくとも、そこに住む人が巧みに手を加えてゆけば、自然と人の心を表現した魅力的な空間になるだろう。



INABA Eiichi



KASHIMA Kazuki



SAIDA Yumi



TAKAHASHI Yuka

照明

光を活ける

稲葉英一

星に突き刺さったまま、噴射口から光を発している。そんなイメージをシンプルな形の二つの照明にしました。

●穴のあいているアルミを光が通過し、微妙に変化して活けるアクリルに当たります。

●アクリルの球や立方体を任意の位置に自由に花を活けるように光を活けてください。

収納家具

新しい感覚の収納棚

鹿島和明

収納家具本来の目的は収納であり、第一に収納力が問われる、つまり実用性である。この実用性に重点を置いて考えれば、組み立て式のシステム家具が、最もすぐれた収納家具であり、現在数多くの種類のものがある。

そこで今回の研究では、実用性を無視する事なく、室内に置いた時の美しさ、新鮮さ、面白さを考え、新しい形(感覚)の棚をデザインした。

遊ぶ輪ノ

リングジムでの遊びの提案

才田祐美

遊び方の定まらず、子供が自分で遊び方を見つけ出し仲間が作れる遊具をデザインしたいと考えます。

大きさの違う輪の一部を組み合わせ、その中を登り降りして遊びます。円形の中で子供の遊びに変化や連続性を持たせ、各リングの配置を変えることにより様々な環境に対応でき、子供の動きや遊びも変化させます。

EMERGENCY TOOL PACK

防災用品とその収納~新しい非常持ちだし袋の提案

高橋由佳

この作品の最終的な目的は防災用品(非常持ちだし用品)の日常的使用によって、防災意識を高めることです。

非常用品といっても、日常的に使えるものが多く含まれます。奥の方へしまひ込むのではなく、所定の位置で、目に付くところに置く。日常的に使い、補充する。そんな使い方を提案するEMERGENCY TOOL PACKです。



JIN Sung Eun



NOJO Masaru



YAMANAKA Hiroyuki



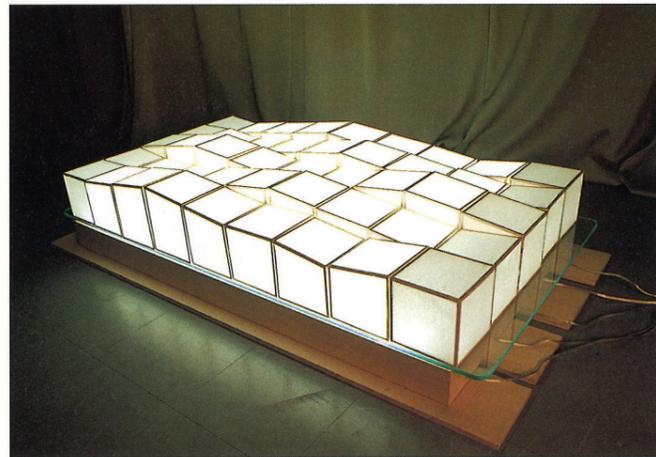
YOSHIKAWA Mika



MURANISHI Takashi



YAMASHITA Takunosuke



KITADA Yoko

TABLEWARE FOR PICNIC
バスケットの新しいカタチ

秦 晟銀

韓国は昔から伝統的バスケット(ソクリ)があり、農村などでは田んぼの仕事をする時に自宅の皿や茶碗などをそのバスケットに入れて外での食事をしていた。現在のピクニックも外で食事をとる点では同じである。そこでこのバスケット(ソクリ)をピクニックのテーブルウェアとして応用したい。

フィッシングルアーデザイン
ルアーの原点、スプーンをデザインする

野条 勝

○Concept
『タングラムで魚が釣れるか』
現在、世に送り出されているスプーンは、より魚に近い形態をし、一つ一つが独立しているものです。わたしはあえてリアルさを追求せず、幾何形態でスプーンをデザインしようと考えました。そこで、タングラムという中国発祥の遊びを使って魚を釣ることが出来るように形をアレンジし、スプーンを作ってみました。

文明型農業…
農の新しい形態の提案

村西 崇

21世紀の日本農業を活性化するためには、生産性を高め、3A(安定・安楽・安全)のイメージを付加することで若者達が積極的に取り組む必要がある。①農業にハイテクを導入して、効率とスマートさを図る。②都市的な周辺企業と交流することで、より魅力的な複合産業形態をとる。③農業を都市生活の1つとしてとらえ、都市との共存を図る。—そのことで再生が期待できると考え、ここに21世紀の農業のあるべき姿として提案する。

からくり玩具

木の動きと音を楽しむからくりの提案

山下卓之介

このからくりによって、一時の心の遊びを感じてほしい。この心の遊びとは、ちょっとした楽しさや、やすらぎのことで、少しでも身の回りで起こっている「ノイズ」を忘れて遊んでもらいたい。
いくつかのからくりの玩具を調べ、その中で単純なからくりの一つである「ししおどし」を利用し、それを単体ではなく、集合体のからくりとして制作した。

across the water

交流の発生を促す橋梁空間の提案

山中宏之

橋の基本的な機能は、隔てられた箇所を往来できるようにすることであり、日常のエリアから新たな世界を築き上げる「装置」として捉えることができる。人は活動の拡大のために橋に集まり、そこは交流の可能性を秘めた空間となる。これからの人と橋の関係において、生活の中に存在する要素の中からマーケットや劇場の機能を橋梁空間で計画し、新たな橋の形態と使われ方=渡り方をデザインした。

WELCOME to KDU

創り手と使い手

吉川美佳

大きなプロジェクトの際、綿密な利用実態調査の上で企画・計画・設計するが、その後、何千人何万人の使い手が長年に渡って使用中で感じることにギャップが生じるケースが多い。そこで少しでもそのギャップを埋めるべく努力することが、両者にとって必要となる。創り手とクライアントと使い手が近い存在であり、発展途上である神戸芸術工科大学をモデルに、創り手と使い手の緊密な関係を考えた。

和紙がつくるあかりのカタチ
和紙の魅力を生かした照明器具デザイン

北田陽子

人は、自然の中にとっても落ち着くものです。山、川、海なかでも海がつくりだすゆるやかな波を眺めると気持ちがおだやかになり、すがすがしく感じます。私はこの素晴らしい自然を「あかり」をつかって体験してみたいと思いこの照明器具を制作しました。

【吉武賞】

対人関係における心理的距離(論文)

「他人との間にできる見えない壁を破壊するために」

東堀光浩

私の卒業研究の最も大きなテーマは「孤独を無くしたい」ということでした。そのことは震災によって発生した仮設住宅において、何人もの老人たちが一人寂しく亡くなったという人間の最後としてはあまりにも悲しすぎる事件を知った時からずっと考えていたことでした。私は、他人との間にある何らかの見えない厚い壁が相手との心の距離を遠ざけ、最終的に孤独になるのではないかと考え、この見えない壁を生み出す原因は何なのか? この壁を破壊することができるのではないかと? という仮説をもとに研究を進めてきました。私が提案する孤独の原因を解明するためのキーワード、それは「ギャップ」です。では問題の仮設住宅の特徴とは何でしょうか。それは住み慣れない土地で見ず知らずの人々と生活しなければならないということです。まず、一般的に人は日常的な話し相手があります。そして、その中でも特に親しい人には悩みなども聞いてもらうのです。しかし、見ず知らずの人々の集まりである仮設住宅では話し相手がいせん。相談相手などはなおさら存在しないのです。これによって話しかけても話し手がいない、相談したくても信頼できる人がいない、というギャップが生まれるのです。気分転換に外出

でもしようと考えたとしても住み慣れない土地では容易に出歩けることもできません。これによって外出したくても出歩けないというギャップが生まれてくるのです。このようにあらゆるギャップがストレスを発生させるのです。そして、ストレスが不安を増大させ、次第に自分に対する自信を失ってしまい最終的には孤独を感じるようになってしまいます。私は、一時これで孤独の原因を探し出せたという気になっていました。しかし、何かひっかかっていたのです。アンケート結果を何度も見直しました。そして、「各々の人の回答が平均的に似ているのではないか」という疑問を抱き、一つの仮説を立てました。「答えが平均的なのではなく、答えた日本人が平均的なのではないか?」ということでした。そして、私は日本人について調べてみました。すると外国にはあまり見られない特徴を日本人は待っていたのです。そして、他国と比べると孤独を感じやすい民族なのです。そこで外国人と日本人の何が違うのかという研究になりました。そして分かったことは「自己のあり方」の違いでした。外国、特に英語では自己を表す代名詞は「I」だけですが、日本では「私」「僕」など何通りもの代名詞があるのです。例えば、弟の前では「兄」、生徒の前では「先

生」、親の前では「子ども」というふうになるのです。これは日本人が一人では自分の存在を決めることができない、つまり他人との「間柄」の中で生きているということを意味しているのです。そのために周りに人がいなくなると急に自分が社会の中でどこに立っていたら良いのかが分からなくなってしまうのです。そして不安になり、自信を無くし孤独を感じるようになるのです。そうです、「日本人としての自己のあり方」が孤独を発生させやすいのです。このように考えますと、孤独を無くすためには自分の立っている場所を明確にすることが必要になるはず。そうすれば自分が社会の中で、どの位置にいて、どのような役割を持っているかを認識することができ、自信もわいてくるのです。そして孤独は感じなくなるのです。今回の研究で私は、みんな同じことで悩んでいることが分かったのです。それを知ることができただけでも他人に対する見えない壁が少し薄くなったような気がするのです。



工業デザイン学科 ファッションデザインコース



KIMURA Kentaro



ISHII Mizuho



IDA Emiko

【吉武賞】

人工の中の自然

木村健太郎

デザインされたものは、自然であるべきだと思う。人工をテーマに、より人工的なものを作る。シンプルな幾何形体を直接Detailに用いて、染織を行い素材で表すものと立体裁断によるパターンメイキングで、形で表すものに分け表現した。この作品を見て

- 人工の中の自然を見つける。
- 人工と自然について考える。

茶茶～空と地のティーウェア～

石井瑞穂

ひやかして、じゃまをすることを「茶々をいれる」というが、その茶々にはそれだけでなく遊び心やリズム、ゆとりが感じられる。無味乾燥になりがちな日常生活の中にこういったくつろぎの「茶々」的時間と空間を提案したく、ティーウェアを製作した。都会に住む者にとって憧れである自然をイメージし、風・空の色・雲などを「空」、草木・土・陽などを「地」と名付け、いくつものからみあう色がつくりだすフェルトの表情を生かして、器と共に構成した。

UNISEX

井田恵美子

外見で男らしさや女らしさを強調するのではなく、人の内側からあふれる「らしさ」を表現できる衣服を提案する。最近、男はこうあるべき、女はこうあるべきという定義がなくなりつつある。男は度胸、女は愛敬というかつて男らしさや女らしさを表すために使用されてきた言葉は、今や男女両用なのだ。男にも愛敬、女にも度胸なのである。そんな中、衣服においてもメンズとレディースが互いに歩み寄り、分化されることのない服の存在が重要になってくる。



ONISHI Junya



KOSAKA Yasuko



NEO JAPONISM

—浴衣の再生—

【コース賞】 大西淳也

今日、人々は日常着として浴衣を着ることはなくなりました。ほとんど家庭の箆笥の肥やしになっています。私は、そのような浴衣を家族や友人に譲ってもらい元々の柄の上に日本の古典柄をモチーフにした自分のデザインをのせました。そうすることによって現在と過去が混じり合った新しい日本の浴衣が生まれました。

妊婦のためのジャケット

北村淳子

自分が妊娠した時、着たい服がないというのがこの研究の始まりでした。私はどうい立場の時を妊婦として過ごすのでしょうか。妊婦をとりまく環境はほとんど変わりつつあるのに妊婦の衣服はその変化にとり残されているのではないのでしょうか。妊婦にジャケットを着せる—これが私の提案です。今改めて堂々と妊婦をする時ではないでしょうか。

EMBROIDERED DRESSES

～植物に魅せられた糸たち～

小阪靖子

刺繍、アップリケ等の装飾は、古い歴史を持つ。一本の糸で線が縫い込まれる事によって起こる、偶然的な布の表情の変化。布と布との平面的な交錯から生まれる風合いの面白さ。光の当たる角度によって、そして密集する事によっても、クルクルとその輝きを変える小さなビーズ達…。この布と糸とビーズの織り成す無限の可能性を、植物をモチーフにして、日常の衣服の中にとり入れた。

白の奏—結婚

角田玲子

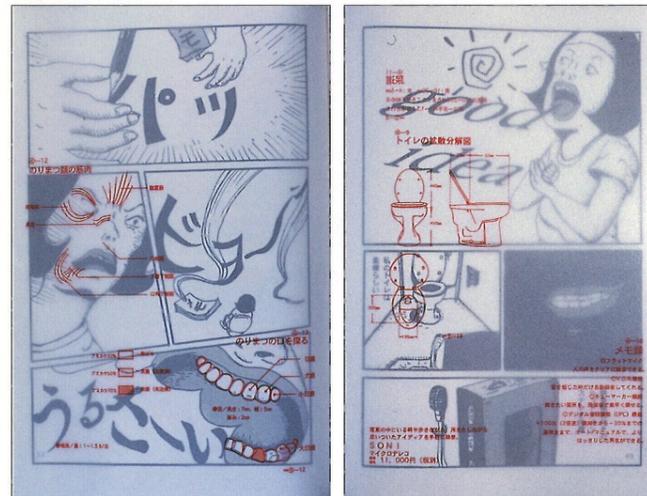
人と人が、向き合い、進み出し、奏で合う、ただそれだけの結婚。それは私が、人と人が奏で合うハーモニーを一番、大切にしているからです。始まりは白、まっさらな気持ちで純粋に。余計なものはいらない、ごくごくシンプルに。けれども厳粛な態度で望みたい。白の奏のドレスは、この様な考えから生まれました。こだわったのは「握手のできる距離」それが、人と人の関わり合いの第一歩だと思ったから…



SUMIDA Reiko



視覚情報デザイン学科



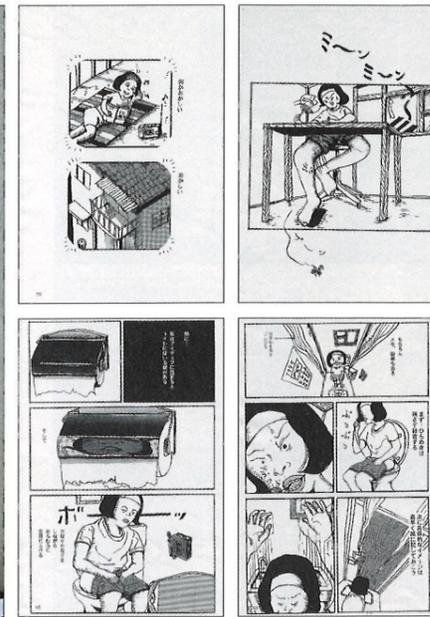
MATSUMOTO Noriko

【吉武賞】

マンガ的手法による日常生活の物語化
ハチと私の共存生活—十の視点の物語

松本典子

辛いこともある。けれどそれに負けないくらい、日常生活の中には人を楽しませてくれる素材がゴロゴロと転がっている。それを物語化することで、自分も読者も日常生活を楽しんでほしい、それが私のテーマでした。作品制作においては、「日常生活」という私の得意ジャンルをテーマに選択したことで、自分自身のアイデアにほくほく笑み、のびのびと制作に取り組めたと思います。



SATO Kazuha

噂を凶化する

【口さけ女】—その展開と背景

佐藤万葉

私達の生活の中で噂は大きな位置を占めています。しかし、そもそも噂とは何なのでしょう。昭和54、55年に突然に広まった「口さけ女」を例として取り上げ、噂の凶化を試みました。たった一つの噂でもこんなに奥が深く、このような心理的要素が潜んでいたのかなど、目頃知ることのない噂のおもしろさを理解していただきたいと思っています。



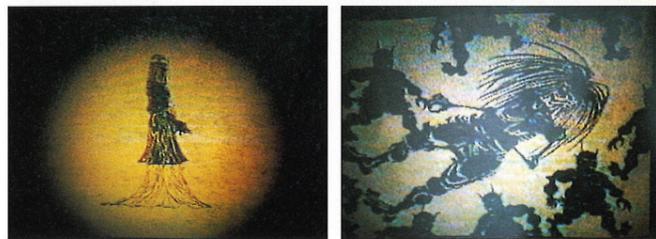
KAWABATA Kazuko



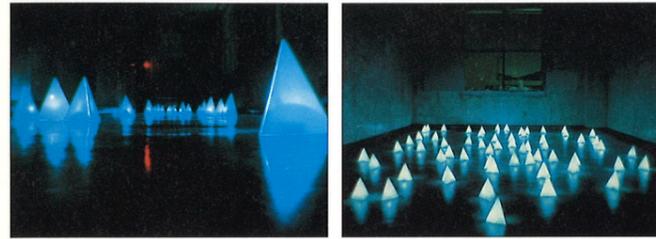
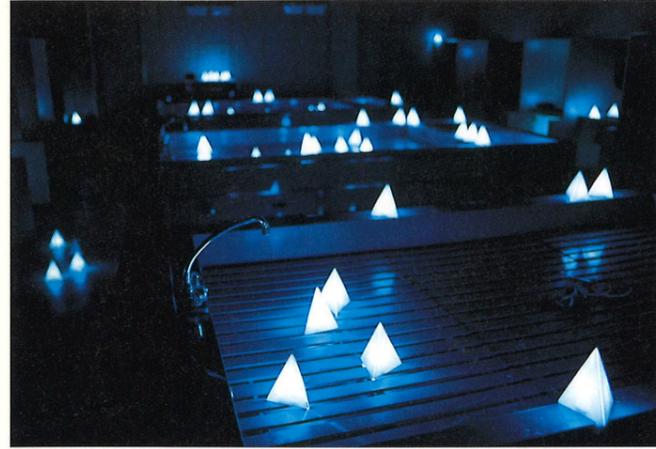
CHEN Kuan Lee



SUGIMOTO Mariko



DOURA Noriko/MORI Hitomi/YODA Chihiro



NAKAJIMA Tamao



NODA Tomoko

物語における想像力とイメージの考察(論文)

物語における想像力とイメージの考察 物語×物語—記憶の錬金術

阿部和人

私は物語は視点を変えることで様々な見え方が可能であり、多くのヴァリエーションを生み出すものだと思った。この視点とは個々の意識の中にあると考え、そこで想像力とイメージとは何かを調べてゆくことにした。

明確な考察を行うために、物語の構造分析を特に哲学者ロラン・バルトの研究を元に、独自に昔話「青髭」を分析し、物語の概念として「物語は読み手の意識の中で生まれたイメージが定着され、それが記号、言語体系にまとめられ構成されたものを言う。」とした。

ここに現れるイメージ、想像力とは主に聞き手、読み手側に影響を与える。想像力は知覚によって得られた対象を歪曲、変化させる能力と共に、現実的に欠如しているものやことに対して、意識上で補おうとする能力であり、結果としてイメージを生成するものだと考えられる。ではイメージとは何かと考え、また暗闇や迷信がはばかる科学の未発達であった頃の辞典や図鑑などを参考として考察を行った。そうすると、人間が眼にしたあらゆるものに対する解釈の形が現れ、無形、無定見のものへ姿形を与えるときに生まれたもの、を見る事が出来た。イメージとはこうして生まれてくる観念ではないだろうか。だとするとイメージは物語や他の何かを創造するときの基本軸を構成する重要な要素である、と言えるだろう。

物語から様々なヴァリエーションが生み出されるということは、想像力の働きによって生成されたイメージ、ある観念が作り手によってまとめられ作り出されたものだ。この行為は読み手がある作品、物語に疑問を持ち、予想、理解、解釈をしてゆくことで継続されているのだろう。

物語の論点を理解できる能力は必要であるが、ある物語を理解するための正しい基準など無いとすれば、ストーリーの追従や表象の出来事を追うよりも、物語の中から新たなものを見出すように想像力の働きを促し、イメージを生成し、そこから生活や歴史などの様々な領域をまたいで再考し続けることがより創造性に溢れている。

想像力とイメージの世界を表現する上で1つの物語が、それ1つで完結するのではなく、読み手の意識上、想像力の中で複数の異なる物語にまたがって、読み手に自由に物語全体のイメージや個々のオブジェクト、アイテムに繋げてもらい、物語の空間を広げてゆけることを目的とした作品を考えた。4つの物語ジャンヌ・ダルク、青髭、マンドラゴラ、フランケンシュタインを題材として、1つ1つの物語を7~10個に分割することで、物語の構成を明確にし、物語の読み解きに変化を与えている。作品構成はA4用紙の表面に想像力を促す役割としてイメージイラストを加え、分割した物語文章を裏面としたラミネートカード32枚と全64枚のイラストと物語文章を一望できるA1パネル8枚。そして作品を見てゆく手掛りになる4つの物語の相関関係を示すA1パネル1枚である。この形態は本の様に閉じられた形ではなく、広げられ一望することの出来るものであり、カードを並べかえることで別の物語を生み出すことを可能にしている。



「もよう」で「ものがたる」 数々のかずかず

川端和子

ものの形を並べてゆく、もしくは繋げてゆく。その時、形は「模様」として集結し、そのままだではあり得なかった美しさや力強さをもつ。私が取り上げた素材は「数字」である。その単純明快な形があらゆる変貌を可能にした。そして数字からなる「模様」は無数の表情をもち、どこまでも広がってゆく。この作品は、そのほんの一部を表現したものである。

トリロジーと現在デザイン Graphical Mode

杉本真理子

あらゆる物事は「3」という数に帰属するという「トリロジー」の概念を現代デザインにあてはめ、新しいトリロジーの模索とその表現にふさわしい方法を研究した。多くの要素の中から選択した「環境」「人間」「文字」を作品に反映させ、半立体・透明板などの手法を用いて制作した。平面に固執しない、三次元的なデザイン空間の演出を目的として、総合的デザインの確立を目指した。

感覚の連鎖 味のある絵本箱 & 絵本筒

陳冠里

五感とは文化、地域の条件、生活環境によって特徴をもつ。気がつかないうちに、日常生活の中で小さなハプニングが常に五感を働かせている。新たな出会いを発見し、ユニークな五感をよみがえらせたいと考え、台湾に伝わる有名な悲恋民話「孟姜女」と合理的で現実主義的な思想を表す民話「孔子治鬼」を素材に、物語から伝わる情緒や感情から連想される伝統的な食べ物、香辛料などの味覚を織り込んだ絵本に仕上げた。

光と影 幽黙

堂裏師子 森ひとみ 興田千尋<共同研究>

私たちはCGの表現上、重要だが、目立って関心を引かない「光と影」を題材に取り上げ、その効果的表現を研究した。その手段としてCGの3次元座標内にライト、物体、スクリーンを設定し、スクリーンに落ちた物体の影をカメラで撮影するという手法を用いた影絵アニメーションを制作。この映像をビデオプロジェクターでスクリーンの裏側から投影することで実際の影絵に近い印象を与えている。

日常離脱空間の研究 —うめつくされる空間 青の空間

【学科賞】 中島玉絵

自然がもつ青の空間に魅力を感じ、青い「もの」ではなく、「光」によって表現しようと考えた。青い光によりあたりが照らされ、普段とは違った見え方があふること、またそれがそこにはないということに気づかされた。「うめつくす」「たくさんある」ということで場の雰囲気を変化し、また新しく生まれる空間におもしろさを感じ、そのような空間を自ら青い光によって演出し、体験したいという考えから、この作品を制作した。

旅で世界をよむ

マゼランの大航海—丸い地球が見えはじめた

野田智子

人が旅をする。変わらぬ大地の上を、時間とともに移動してゆく。そのありさまに、「地図」という不変の大地の上で「歴史」という人間の営みが巧つろろ様子を託して表現してみた。マゼランの大航海は500年前の出来事だが、この地球上を流れる時の或る「一瞬」という点では、現代と何の変りもない。未知の未来に向かって模索する彼らの心境に想像をめぐらし、新たな物語を見出してみたい。

私は、映画『アンダルシアの犬』を取り上げ、カットごとにコンテにおこして分析し、意味をめぐらる問題について考察した。そこから得た『アンダルシアの犬』の「意味ありげ」な映像の魅力とテクニックを、私なりに映像作品におこしていった。『アンダルシアの犬』(ルイス・ブニュエル/1928)とは、今やアバンギャルドの古典として有名なフランス映画である。そのシナリオは、監督のブニュエルと画家のダリが、お互いに見た夢を語り合って作ったと言われている。女の目を剃刀で切りつける男や、手のひらをはいまわる蟻など、その映像の特異さは、半世紀以上たった今でも衝撃的で斬新だ。その一見理解不能な「意味」をめぐって、様々な解釈のなされた映画であるが、私はその解釈による「意味」自体の考察よりも、そのように私たちに「意味」を考えさせた「意味ありげ」の仕掛けについて考えてみたい。そして、「意味ありげ」とはどのようなことなのか、その定義と魅力についても同時に考えていった。まず、他の一般的な映画における意味の作用について、全体と部分の意味の関係から考察し、作品という閉じられた全体があるために、それに沿った部分の意味が作用すると考えた。そして、『アンダルシアの犬』において、意味が作用する前提として、全体というつながりがあるかどうか分析した。一つに、映画の全体の構成を分析し、起承転結や内容上の連なりが希薄であることから、『アンダルシアの犬』に物語性は見られない。二つに、登場人物においても、関係がややふやで全体的な関連性がない。これらのことから、『アンダルシアの犬』に全



体というつながりがないと結論づけた。それはつまり、全体における意味作用がないということであり、「全体」にしばられない「部分」の意味が、自由にその場限りの意味を私たちに投げかけることを示している。部分単独の意味の成立、それが「意味ありげ」の正体だったのだ。そして、「全体としての意味の不在」から生まれた『アンダルシアの犬』の利点(魅力)が、どのように受け手である私たちに作用するか考察した。結論として、『アンダルシアの犬』は、全体という土台がないために部分の意味がゆらいで決定されず、「意味ありげ」に魅力的に私たちに働きかけているのだということ述べている。これらの、論文から得た「意味ありげ」の魅力とテクニックを映像におこしていった。「意味ありげ」の魅力とは、表出している部分から直接読み取れる以上に、意味があるのではないかと考えさせる力であるととらえた。制作コンセプトとして、何とおりにも解釈できて、深読みしたくなる映像をつくり、受け手、個人個人の意味を探す頭の働き(=想像力)を楽しんでもらうことを目的とした。『アンダルシアの犬』から読み取った制作の基本点を直接的に表わすために、物語性がなく、具体的な登場人物もつくりださず、シークエンスごとに分けた構成にしている。さらに、「意味ありげ」に導く具体的な効果として、スローモーションや字幕、対比、繰り返し、象徴性などに重点をおいて制作している。作品の『イヌイミ』というタイトルの解釈と同じに、出来上がった作品をどんなふうの意味付けするかは、完全に受け手にゆだねられている。



はじめに
空、地、海にくりがし地球上で生命活動を営むには人間も自然の動物も全く同じ物理法則を相手にすることになる。人間が生んできた様々な科学技術の分野の基本原則を自然界の生物たちは、何億年も何十億年も前から生存に活用してきた。遅れて歴史に登場した私たち人類は、中には自然界がまねできないような高度な技術を創り上げてきたが、動植物からすれば人と技術があつて追いかけてきていただけだということかもしれない。それ故、生物の構造、しくみは未来の科学技術につながるヒントをたくさん秘めている。また造化の神が創造する生命体のエレガントな機能構造はビジュアル的にも大変美しい。研究内容
昆虫の表皮、はね等に存在する多層膜構造をもつてきたらびやかな光沢の必然性の追究。自然界に存在する生物のミクロな領域でのビジュアル的美しさの発見。光学薄膜技術による人工的な多層膜構造の作製をもつて実際にシミュレートし見る角度によって様々に変化する干渉色による美しい色あいや物理的に昆虫の体いかに影響をもたらすかについての研究。観察試料にツマムラサキマダラを使用した。干渉によって色を放つ蝶の翅は、昆虫の外皮を構成するキチン質とよば

CG映像によるメディア装置の顕在化(論文・作品)

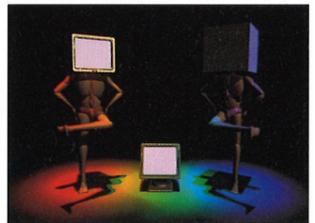
本論文では、まず、第一章はメディア・テクノロジーと映像について語りました。第二章は映像の顕在化の具体例というタイトルを付け、顕在化の定義を設定して、三人のアーティストの作品を考察して、分析したものです。その三人のアーティストは、福田美蘭、岩井俊雄、関口敦仁です。それぞれの

れる多層膜構造によるものであると研究報告があるが、詳細については不明な点が多い。また体の割に大きな蝶の翅は太陽光を吸収し体温に変換しているという報告がある。作製した幾つかの干渉フィルター(干渉色:別名、玉虫色ともいう。おおまかな原理は薄い層を通して白色光が反射する時、層の前面と後面での反射される波長ごとに違ふことで現われる色のことである。見る角度で色合いが様々に変化するが特徴。例えば水たまりに薄い油の膜が浮いている時に見える虹色、シャボン玉等。)は真空蒸着装置を使ってガラス基板上にTiO₂、SiO₂の2種類の屈折率の異なる膜材料を交互に光の波長の1/4の厚さに15層程度製膜したものである。(薄膜交互層積層)
おわりに
私たちは、当座の問題解決のために「自然をお手本」に使おうという姿勢ではなく、そこからインスピレーションや着想の泉として自然を見つめることで本当の意味で人類に役立つ方向へ文化を創造してゆくべきではないだろうか。日本の文化も技術も古い文化に育まれた美意識に加え、ものごとを観察し、それ以上のものごとを創造することが得意であるといわれる日本人は、まさに自然をお手本にし、真の素晴らしい文化を築くことができると確信したい。

芸術表現とは、色や形、音、身振りなどしか表さないもの、すなわち美的、直感的理念を表現することだとされている。隠れた内的なモノ、心的なモノを外へ押し出すという意味である。対象を再現ないし描写するという意味と、精神や感情など、作家の内面的なものの表れ、すなわち表出という両方の意味を持っている。◇顕在化の定義
顕在化を「芸術表現」の一般的な意味を超えて、眼によって知覚されたものを見ることの徹底を通して明確な形態に発展させること。すなわち、可視的に示しうる形象を形成する活動と定義した。隠された情報を浮かび上がらせること、断片的な情報を単位として運動を繰り返すことなどが顕在化の方法である。今日映像の消費者は、受動的に受け止めるだけではなく、映像に参加する動きが見える。そして、個人から共同体(インターネット)へと入っていくような、インターフェイス的な空間の中に、映像の顕在化が必要になることは間違いないと思う。それは、主体と他者との関係が映像(イメージ)を通して、いろいろな可能性(本論文では、芸術表現に注目した)が出てくると考える。映像の顕在化によって、メディアテクノロジー環境の中に人間という存在をはっきりさせなければならぬことも一つの目的である。人間こそがメディアテクノロジーの存在理由であること、しかも、それはメディアテクノロジーによる映像

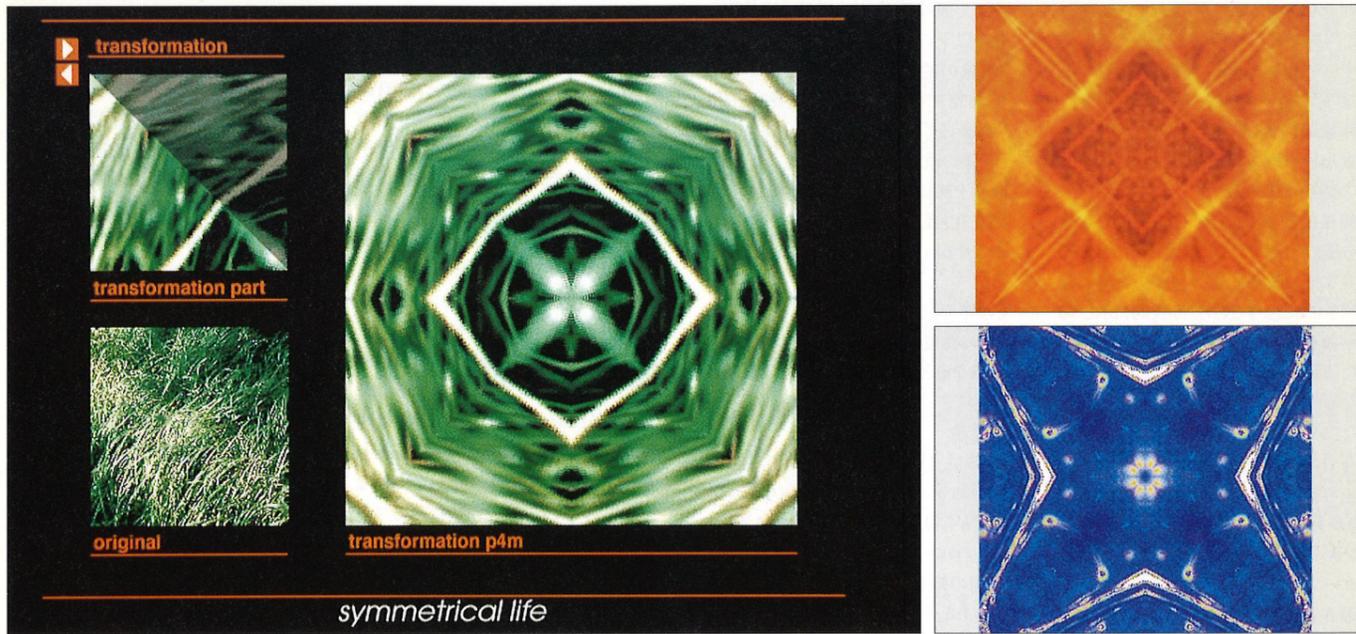


(イメージ)から認識され始めているのである。そこで、表現方法としての映像の顕在化を以下の二つ方向で考えた:
・映像の純粹化:見るだけの映像、つまり、知覚システムを通らない視覚動作の「快感」を引き出す表現方法である。
・映像の直接性:メディア装置を通して、映像を無媒体にすること。つまり、映像の顕在化とはメディアを通して媒介性を減少させるという「倒錯」の快感の追求である。その媒介というのは映像を乗せた「支持体」の物質的な対抗感が減少すれば、映像を直接感じる(触ったり、音が聞えたりなど)ことができるようになる。◇結論
「見ること」は存在論的な行為である。人間の知覚のシステムを視覚化する方法は昔から現在に継続されているが、現在テクノロジーの発展とともに「見ること」=人間の知覚行為という方程式が決まりつつある。そのなかに、テクノロジーによる「イメージ」そのものの「現実感」の再編に注目した。それに対して、映像の顕在化が対象の実空間内の映像(イメージ)、要するに目で視認されたイメージよりも、映像を乗せた表面(テクノロジーの産物)の物質的な対抗感を稀薄にさせること、あるいは「直接的」「インタラクティブ的」といった「媒介」なしに「イメージ」に参与するようになる方法である。



コンセプト
この論文はめんこが伝承される為の提案書である。すなわち、明らかに衰退の一途を辿っているめんこを、再び子供の遊びとして蘇らせようとする研究、提案である。かつて子供に絶大な人気を誇っていためんこやビー玉、ペー独楽は、今やコンピュータ・ゲームやハイテク玩具に完全に取って変わられてしまい、その存在自体が消え去ろうとしているのが現状である。これからは伝承遊戯が子供の遊びで在り続ける為には、元来の遊戯の観念に囚われるべきでない。すころくがボード・ゲームからテレビゲームへと媒体を変えて引き継ぎに成功したように、柔軟な発想を持って遊びを見直す時にきている。とりわけ、男の子の伝承遊戯は体技である故に、一度絶えれば、二度と遊ばれなくなってしまうので、早急に伝承遊戯の在り方、方向性を示す必要がある。めんこ、ビー玉、ペー独楽の三つの遊具のうちであえてめんこを対象に置いたのは、その時代背景、流行を知る手がかりとなり、素材や図柄を変えながら、常に最新の玩具で在り続けた事からである。本研究では、遊びの考察から始まり、めんこの衰退理由、存続意義を考えたい。めんこを如何にして伝えていけばよいのか、環境、情報、教育等多方面から模索し、ある一定の形を提示する。
めんこの衰退理由
1)遊び場の消滅
2)地面のアスファルト化、コンクリート化
3)遊び時間の減少
4)遊び社会の構造の変化
5)駄菓子屋の消滅
6)玩具の多様化
7)零細製造業者の撤退
8)めんこの低価値化
9)開発、改良不足

蘇るめんこ
『場の研究』
環境の悪化により、めんこ遊びの場が失われてしまった。昔の情景を取り戻す事などできるわけもなく、また過去の環境を再現しても、刺激を求める現代っ子にとって、今までの遊びでは物足りない。そこで考察するのが最新の技術や流行と変化に富んだ昔の環境とを融合させた新しい場、それが「めんこスタジアム」である。
『情報社会に対応するめんこ』
めんこに印刷された絵柄や文字を通して、子供は雑学知識から学問的分野に至るまで、あらゆる情報を得てきた。しかし時代は移り変わり、情報があちこちに散乱する社会の中で、情報発信源としてのめんこの意義は失われていった。そこで、めんこの情報量を増やす手段として、新しいメディアとして脚光を浴びているパソコン通信を利用した「めんこネットワーク」の開設を提案する。
『三すくみ拳の研究』
紙めんこの遊び方を二つに分けると、めんこそのものを打ち合ったり、飛ばし合ったりする肉体的な遊びと、めんこに描かれた図柄によって競技する頭脳的な遊びとがある。戦後のめんこの傾向は肉体的遊びが中心となり、裏面に描かれている図柄には全く着目されなくなった。三すくみ拳の研究では、塾通いで勉強に励む子供にもめんこを受け入れやすいものにし、教育者が嫌がっためんこの性質を克服する為に「テストめんこ」の研究を試みた。
『テレビゲーム』に対応するめんこ
テレビゲームの登場によって子供の遊び形態は一転し、短期間で子供の遊びを独占してしまった。もはや、めんこが存続するには、残念ながらもどこかでテレビゲームと妥協しなければならなくなった。そこで考察するのが「めんこスキャナー」である。



KAWANO Yuko



KINOSHITA Chieko



NAKAMURA Hideki



symmetrical life
 ~2次元に於けるシンメトリー構造を
 システマティックにする~
【芸術工学賞】河野祐子
 美には、何か理論的な理由があるの
 ではないかという疑問から始まり、そこ
 から生まれた主観的な疑問の共通点「
 シンメトリー」をテーマにしている。2
 次元に於けるシンメトリーの変換操
 作17種から2種を選択し、コンピュータ
 静止画と動画のシンメトリー画像を
 生成するプログラムを作成。このプロ
 グラムで生成した画像は、Macintosh
 の画像編集ソフトDirectorで編集し、
 2枚のCD-ROMに編集。

**現代において果たして
 愛は可能なのか**
 自分を愛するように汝の隣人を愛せよ
木ノ下智恵子
 性役割の概念のイメージが表出した
 衣服。性の記号的役割を流通させて
 いる衣服販売。この記号化された環境
 をメタファーに、私が経営する『co-
 metamorphose』ではこれまでの性の記
 号的役割の概念の曖昧化、無意味さ
 の提示を経営方針とし、お客様に「自
 己の中の同性・異性」の間のそれぞれ
 を行き交う『ゆらぎ=co-metamorphose』
 を体験して頂くために設定した環境で
 ある。

都市のための建築 建築のための都市
 ~阪神・淡路大震災を教訓に
 脱・膨張都市を目指して~
中村秀樹
 阪神・淡路大震災を契機に、現代都
 市について論文で考察を行ない、それ
 をもとに作品として新しい都市づくりのベ
 クトルを示す。それは行政が公表してい
 るような大規模な開発計画ではなく、既存
 の都市構造を認知し、それと連続した形
 で「建築のプログラム」という小さな単
 位から緩やかに都市が変換していくシ
 ステムである。「働く」「住む」という行
 為の関連性の変革が唯一、現代都市の膨
 張を抑えることが出来る。

【吉武賞】

住居群における空間構成と生活行為の拡がりからみた集住構造に関する研究(論文)
 ~中国江蘇省「陸巷」「用直」を事例に~
横井信子

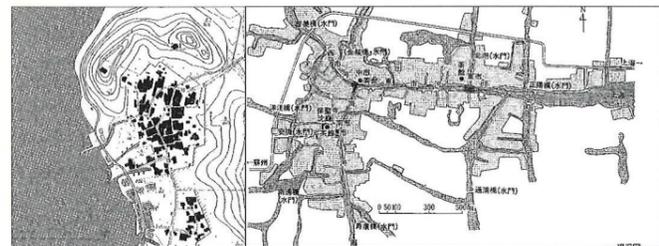
■本論文は中国の江南地方の2集落「陸巷」(農村)と「用直」(水郷鎮)を事例に、住居群の実測調査と生活行動の観察やヒアリング調査を基に、集住構造の分析と考察を行ったものである。現在中国では、1949年の解放などの政治的社会的変化に伴い、伝統的な大邸宅が、複数の家族によって分割利用されている。本研究では、解放以前の邸宅の空間構成を理解しつつ、現在の居住実態との関係を探り、「1つの住居を中心とした生活空間の成立要因と、その周辺環境との関係」「分割された個々の住居が再集合しそれが空間化されたときの意味」に答える事を目的とした。分析では、住居群を取り出し、1.解放以前と解放以後と空間構成の変容比較、2.空間利用から見た生活行為の拡がり方の2視点から集住構造の解明を進めた。



「陸巷」全景

■分割利用されている大邸宅(住居群)の居住実態をみる。「陸巷」の事例では1つの大邸宅に20世帯が、「用直」の事例では21世帯が住んでいる。分割以前の構成に還元すると、「陸巷」は5落、「用直」は3落であるが、いずれも4進で、奥の日常生活の建物(3.4進目)の前にはホール的な建物(1.2進目)があり、使用人のための住居と遊弄と称す廊下もあったことがわかる。

■空間の段階構成と装置の配置、生活行為の拡がりの関係性
 (1)段階構成の基本モデルで見た2集落の比較とその特徴としては、分割利用後「陸巷」では多くが1進分を1世帯で、「用直」では2~3世帯で利用しており、この実態は農村型と都市(鎮)型、同時に複合家族型と核家族型として類型できる。さらにその分割による特徴は天井や庁堂(中心にある部屋)にはっきり現れる。例えば「陸巷」では1進分を2世帯で分割した場合でも、庁堂は専有化されないのに対して、「用直」では複数の住居のホールとして利用された例以外、寝室や厨房などに変容している。また、住



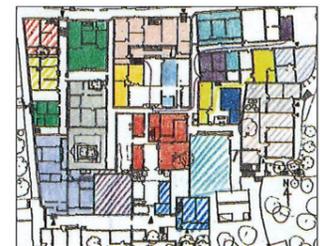
「陸巷」

「用直」集落図

居に庁堂がない場合は、代わりに卓を扉間の入口の正面に配置することで、住居を整えていることがわかった。
 (2)段階構成の基本モデルで見た装置の配置と生活行為の拡がりとしては、両集落とも生活行為は住居に収まらず、「用直」より「陸巷」の方が水道が広く生産と関わりを持つ分、生活行為の拡がり大きい。また、天井と井戸の位置、それを利用する世帯の重なり関係では、共有された井戸が個々の生活行為の重なりを生む装置として存在し、集住の性質に影響することがわかった。

(3)分割利用による大邸宅の1.2進目と3.4進目との利用用途の違いは、「用直」においては結果的に集落土地利用の境界を生み、それは分割利用後のゾーニング的秩序形式といえる。

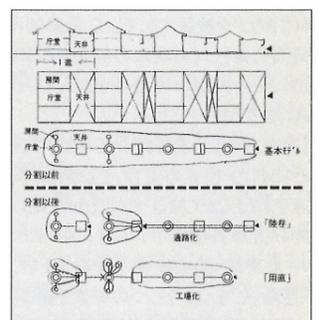
■結論
 (1)「建物の使われ方」という視点で見れば、元の住居の構成は2集落ともほぼ共通しているにも関わらず、地域やその生活形態によって、建物分割の単位が異なり、その単位を関係づけるものとして既存の天井がその役割を果たしている。また、住居と外部空間の間には必ず庁堂的なものを介在させ、住居を整えて、集住空間が成立していることがわかった。こうした伝統的住居の使われ方は、基本的に「建物(ハード)」に規定された分割利用や住まい方をしていると言える。
 (2)その一方で、集落を「生活行為の拡がり」という視点で見れば、2集落とも、洗濯、排泄、休息といった、「生活のための機能(装置)」が、住居内(室内)で完結するのではなく、屋外空間の井戸や路地、畑等と関連を持って成立することで、結果的に生活行為の拡がりが生み出されていると言える。これは、他世帯との生活空間の重なりを生み、コミュニティーの



「陸巷」大邸宅の分割利用



「用直」住宅群の天井

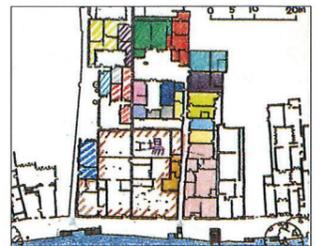


階段構成の基本モデル



「陸巷」港で炊事する主婦

成立を示唆する。つまり対象集落においては、「建物(ハード)」に規定されない生活空間の拡がりを持っている」と言える。この2つの相反する「建物(ハード)」を巡る考え方の両立は、中国の伝統的住居に長時間住み続ける技術として興味深い。

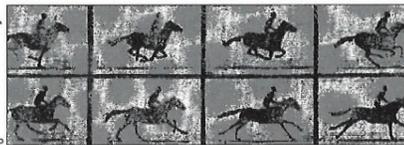


「用直」大邸宅の分割利用

北市記子

【研究目的】 私は今回の研究を進めるに先立ち、実際の作品制作を通して主に映像の時間性について考えてきた。ここでは時間の「流れ」の解体とその再構成という作業を通して、具体的な現実風景を視覚的・抽象的なイメージに変換することを試みた。本研究ではこうした映像における時間(及び空間)の問題をさらに掘り下げ、これら二つの相関関係からなる「運動」の概念に着目して、視覚芸術、中でも特に映像芸術の領域においてそれらがいかに認識・反映されてきたかを検証する。そして、最終的に時間芸術としての映像の側面をあぶり出し、その表現の可能性を探っていくべきと考える。

【研究内容】 ①写真の発明によってもたらされた「視覚の変容」を絵画との関連をふまえながら検証する。②20世紀以降の造形表現の中から特にキュビズム・未来派・構成主義等を取り上げ、「運動」と「光」という二つの要素を軸にその表現方法を検証する。③停止した運動としての写真表現と動く絵としての映画の仕組みを比較・考察し、映画の時間と空間の問題について考える。④抽象映画・構造映画・ビデオアート等、実験映像の領域における様々な試みを見ていながら、改めて映像の本質的要素としての時間・空間・運動の問題を考える。



論:ジュゼッペ・テラーニの形態分析—建築の透明性とは(論文)

佐藤孝行

ジュゼッペ・テラーニの作品は他の近代建築、例えば、ル・コルビュジェなどの近代建築やイタリアファシズム期の建築とも何か異なっている。これら近代建築には古典主義建築の明確な構成からの回避や重力からの解放、透明性という幾つかの語彙を見い出せる。近代建築は重力からの解放がその主要な建築表現であった。それは、重力を示す組積造の壁を、薄い膜へと仕立てた

「近代建築の五原則」から解釈でき、重力からの解放をテーマに構築を行ったデ・ステイルのリートフェルトの作品からも読み取れる。リートフェルトは「重力を感じさせない建築」を造りあげる為に、「赤と青の椅子」のディテールで開発した独特の視覚的操作を行っている。この視覚的操作が重力の定義を決定しており、テラーニの建築の場合も同様に壁面の視覚的

操作によって、「透明な重力感」というべき建築を造りだしているのだ。「透明性」という言葉について、建築史家のコーリン・ロウは明確に定義している。彼は透明性には「実と虚」の二つの概念があると云い、この字義通りに内部が透けて見える状態を「実の透明性」、一方知覚上の透明性を「虚の透明性」と呼んだ。虚は視覚的形態操作によって付与される。例えばコルビュジェのガルシェの邸宅はファサードを面と見立て、一部を削り抜き、開口部を通して背後の面を知覚させる。この面と面が重なり合い、共存している様に見える操作から透明性を表現している。ここで「重力の表現」と「透明性」という言葉が視覚的形態操作という同類項を持つ。つまり「重く—軽く」、「透ける—遮断する」という別々の概念が、形態操作によって結び付くのだ。

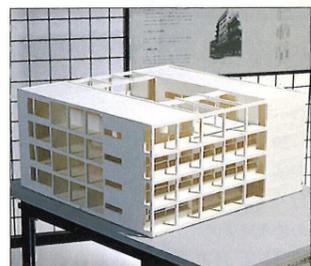
テラーニの作品にはガルシェの様な暗示の構図は見られない。と言うのは物理的透明性を持たない為「実の透明性」ではなく、知覚的透明性を持たない事から「虚の透明性」でもない。ここで透明性

「ノイズに関する歴史的考察」(論文)

塚越佳葉

【研究目的】 現代社会において、ノイズとは騒々しい音、余計な音、うるさい音、社会から取り除かれるべき音として認識されている。人間を取り囲む現代社会における機械騒音には、世界各都市の騒音規制条例において、基本的に大きな音を禁止し、dbによって許容限度が規制されている。このような概念から考えると、ノイズとは「大きな音」を指し示すことになるが、これは国ごとにその基準が異なり、この種の大きさのみに着目した法規におけるノイズの概念は至って曖昧な点が見られる。ノイズとは、人間の純粋知覚が音を捉え、認識し、それに後天的な知識が意味付けを行った結果の産物なのであり、決して物理的な性質によって分類されるものではないものなのである。またその人間の

には実と虚以外の概念があることか推定される。テラーニの作品は他の建築の透明性との違いとして曖昧で、両義的で、理屈が通らなく見える。彼の建築の透明性は重力の表現とリンクする事と、壁面の三次元処理の巧みさにある。「実と虚」の透明性とは異なる透明性がテラーニの作品に存在しているのだ。この知覚上に様々な多重に構築される宙吊りにされたイメージこそが、これまでテラーニの建築に対して与えられてきた表現、つまり「古典的かつ近代的」であるとか、「軽くて重い」建築という矛盾し、揺れ動く重力の概念を造りだすものであったと考えられる。



た。さらにケージは『4』33』において「沈黙」を音楽にするという行為を以て、日常生活のありとあらゆる環境音—ノイズ—をも音楽自身へと昇華させてしまう。この時点において長きに渡ってひかれていた楽音/非楽音といった境界線は消滅してしまう事となった。さらにテクノロジーの発達と共に現代音楽シーンにおいては、サンプリングを通して、リミックスという概念が誕生し、音楽自身をも音楽の素材とする時代が到来してきている。

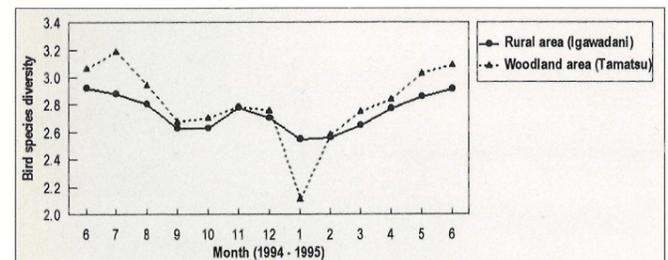
農村生態系と都市近郊農村の景観に関する研究(論文)

福井 亘

都市近郊の農村や里山は高度経済成長以後、急激な変化を続けている。特に里山は良好な緑地景観を保持せ、広域的な環境保全と農村生態系の維持に貢献してきた。また、そのような地域の自然環境と社会文化の生態的な関係を保全し活用するには里山の維持が必要である。そのためには里山の動植物を生態学的に調査し環境デザイン基礎を確立する必要がある。本研究は神戸市西区伊川谷の農耕地(247ha)と玉津の里山(195ha)について植生と鳥類を調査し開発が進む地域の里山管理として自然環境保全や景観保全、緑化植栽に応用できる諸点を明らかにした。植生は踏査と空中写真の結果から50mメッシュにて分析した。調査地は瀬戸内海内陸気候であるので里山の原植生は照葉樹林に相当するが、現在は常緑樹のアカマツや落葉広葉樹のコナラ

しかし、この図と地による反転といった現象は、音楽という狭い範囲に限られた話ではない。音をめぐる様々な試みが、多様な芸術ジャンルと情報テクノロジーを横断しつつ、既存の領域を打破することによって様々な可能性を追求しているのである。脱領域化、それこそが現代における様々な分野での既成の概念を打ち破る新たな出発点であり、新たな経験の次元を未来へと繋げることにのみならず得られる。

などの混合樹林に遷移している。しかし、都市近郊の里山植生は現在荒廃しつつあり、早急に維持するための対策が必要であることが明らかとなった。また、調査地には貴重植物の群落が多く確認できたのでその保全対策の急務も示した。鳥類はルートセンサス法を用いてShannon-Wiener関数による分析を行い多様性指数を求めた。その調査結果から調査地には11月24科49種の種を確認したほか、貴重鳥類の生息も確認し、里山としての生態系が良好であることを示した。多様性指数の分析からは鳥類の生息空間として落葉広葉樹や常緑・落葉広葉の混合樹林における植生が望ましい環境であることや、さらに環境適応能力が高い都市型鳥類は生息域を拡大しつつあることも確認した。農村景観は踏査しながら年間写真撮影と関連資料の調査解析を行った。



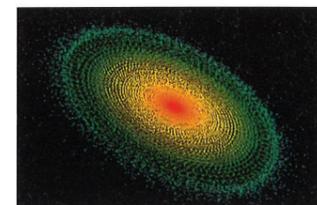
年間鳥類多様性指数
Seasonal sequence of bird species diversity in Igwadani and Tamatsu area, Kobe city

その調査から伊川谷は歴史や文化的な背景と調和し、その水田景観が視覚的や心理的な面において緑地景観としての必然性を示した。農村生態系の維持が国土の環境保

全に中核的な問題である以上、今後は人間文化と自然環境のバランスを求め、「都市」と「農村」の共存に対応する努力が必要であろう。

論:「音の視覚」~コンピュータによる音と形態の(論文)

【芸術工学賞】八尾里絵子



【仮説】 ●西洋音楽に代表される感情的でダイナミックな旋律を、視覚的にかつ理論的に空間内で表現できるのではないか。【目的】 ●まず従来の二次元的な音の表示を三次元(疑似)空間内に音の形態として再構成し、物理的事実・現象としても実際に音を視覚できるよう体裁を整える。つまり理論的に音とビジュアルの融合が成り立つよう、「音の視覚」という視聴覚融合の可能性を追究し、その限界をも明確にした上で今まで目にする事のなかった音を視る世界を展開する。【シミュレーション】 ●独自のアプローチを色彩ではなく「運動」とする。つまり形体と色彩だけでは表現し得ない時間からくる情感を、「運動」そのもの持つ躍動感と「リズム」感を使って視聴覚が共鳴しあうことを目的とする。そして最終的に具体化したものが、シミュレーション結果である。それを通して、より客観的に視聴覚融合の可能性を追究しつつ、その過程で明らかになる様々な方法論を見い出してゆく。

