

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 95,
Kobe Design University

+ カオス 95 +

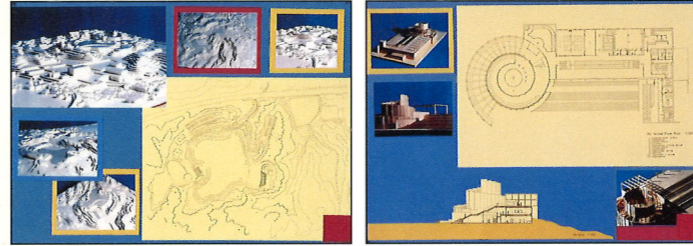
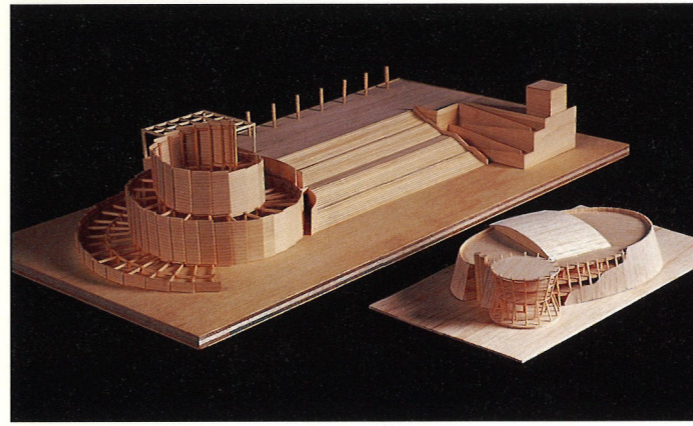


神戸芸術工科大学
KOBE DESIGN UNIVERSITY

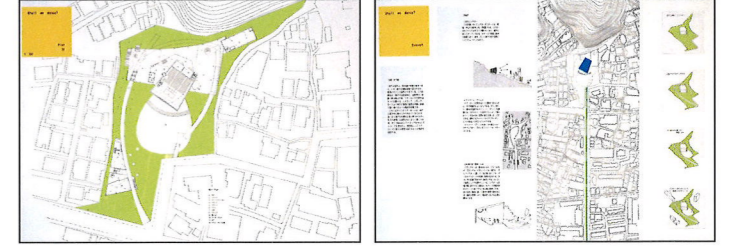
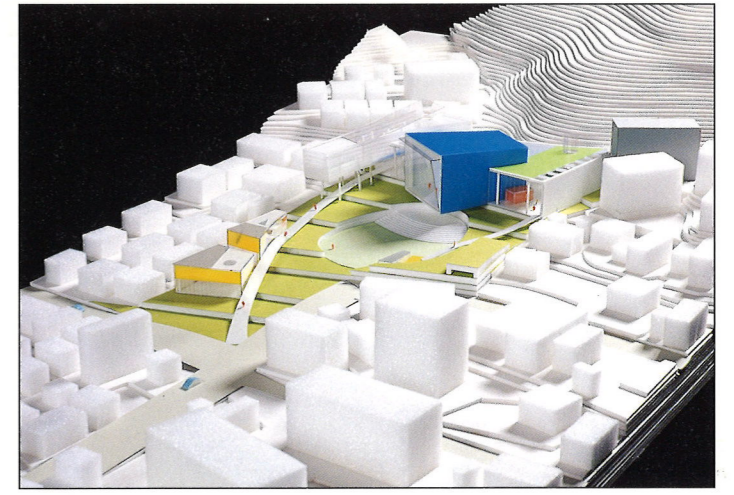


【日時】
1995年3月3日(金)→5日(日)
【会場】
神戸芸術工科大学

環境デザイン学科



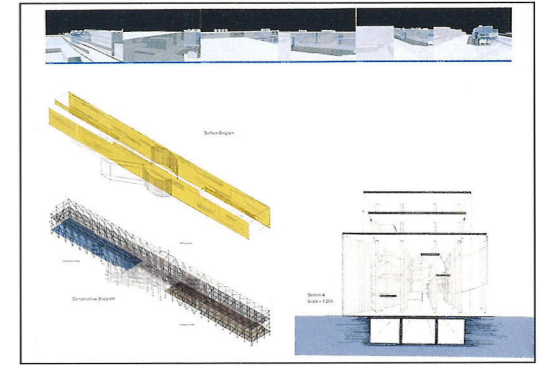
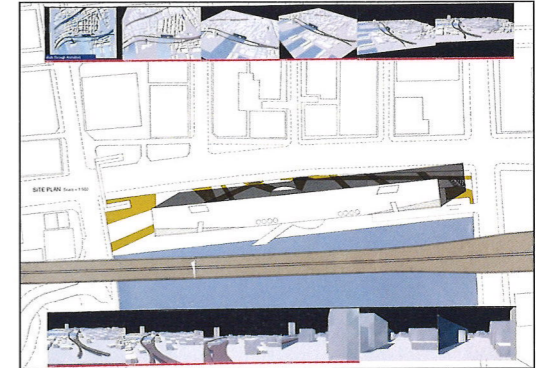
KOMORI Yutaka



SEKIMOTO Noriko



TAKAHASHI Eriko/YAMASHITA Shinichiro



TAKAYAMA Hideki

DEVELOPING CITY TANABE 1995

小森 裕

地域の発展が進むに連れ人の生活は便利になってゆく。しかし、生活というのは人工的、物理的な物によってのみでなく、それをとりまく自然環境、個々の人間の精神世界とよく調和し融合し合ってこそ成り立つと言える。そこで、近年急速に開発が進んでいる、けいはんな学園都市の北の玄関口、田辺町(京都府)に多目的ホールと博物館を設置し文化的、自然的にもバランスのとれた都市計画の礎となり、地域の顔となるよう計画した。

Shall we dance? KITANO DANCE FACTORY

【学科賞】 関元規子

コウベ・キタノ・キョリウチ・キョウカイセン・ナンボクジク・アロード・カッセイカ・ヒト・トシ・メディア・カンジル・ミセル・ワタシ・カラダ・リズム・・・ダンス? この敷地は北野界限と田居留置を繋ぐアロードの突き当たり位置する。この敷地に3つのコンセプトを持つダンスを中心とした施設を提案する。
1. 都市を背景にしたシアター
2. 回遊するストリートブリッジ
3. すり鉢状の広場もまた客席になる

布引公園拡大計画

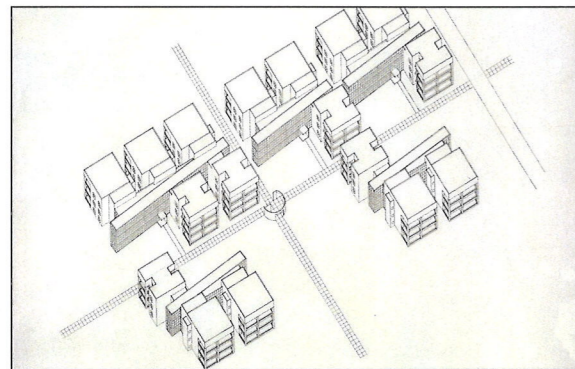
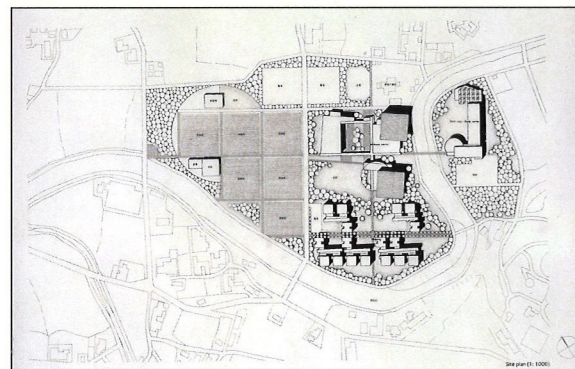
高橋江里子 山下森一朗<共同研究>

人類は、長い間自然と闘い、その結果自然と調和するためにさまざまな野外生活の技術を身につけ、自然の恩恵を受けながら進化してきた。その欲求を満たし、忘れかけていた野生生活の技術、そして自然の恩恵を思い出し、次の世代へと伝えていく事を考えるこの自然公園を計画した。計画内容は、市が原、貯水池、北斜面、ハーブ園をつなぐ自然遊歩道計画と、山の地形を生かしたマウンテンアスレチック計画の二つである。

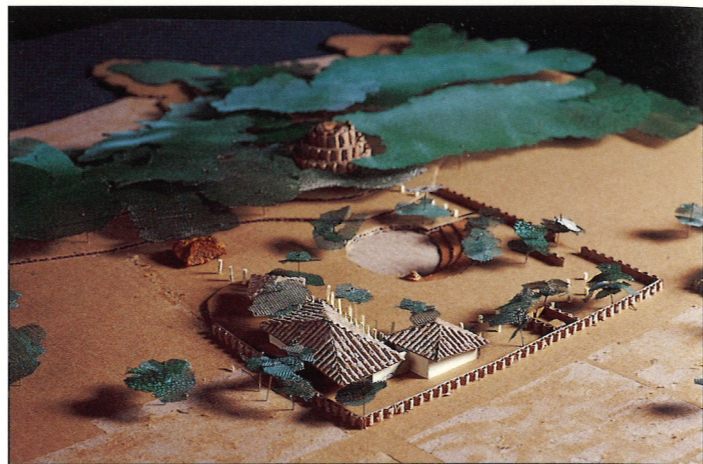
MEDIA EDUCATION CENTER KOBE SANNOMIYA 都市型生涯学習センター

高山秀樹

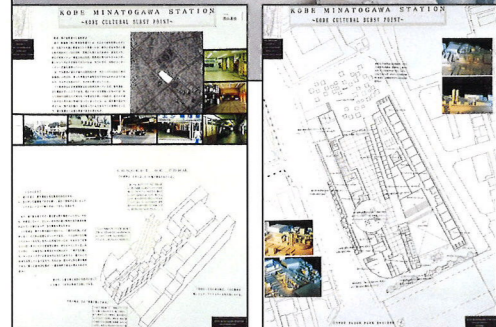
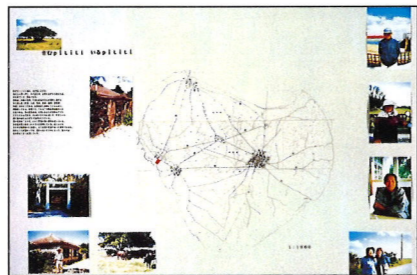
都市における建築形態と機能への提案は3つのコンセプトによる。機能による物理的境界(部屋の概念)の破壊と、流動的な(あいまいな)境界による再構成、すなわち、予期しない情報の交流とコミュニケーションを生み出す。神戸のランドスケープパターンと文化複合施設の機能構成パターンによるファザードの生成。その形態は都市の記号性を表現する。鉄の架構とガラスのカーテンウォールによる構築は、都市の透過性を表す。



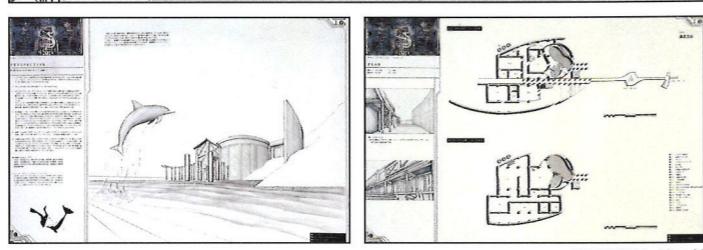
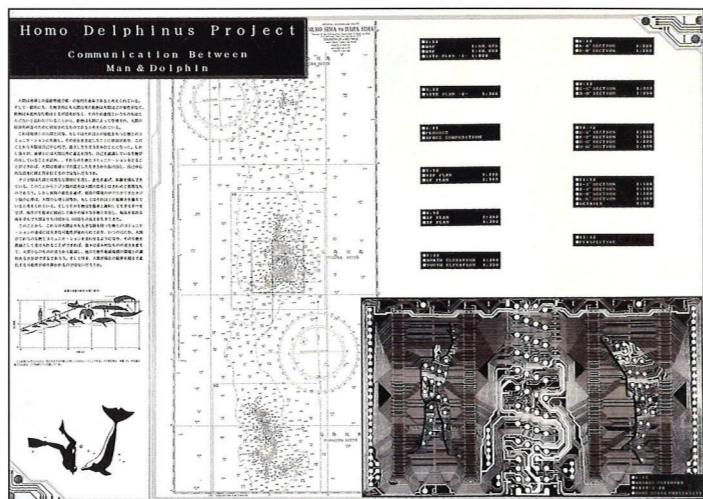
NAGAHAMA Tomoharu



NANE Ritsuko



NISHIYAMA Tatsuya



FUJIWARA Masaki

淡路島土なじみの里構想
長濱知晴
「土なじみの里構想」とは、自然の中で「土」をテーマとして施設をつくり、新たな地域交流を産み出そうという構想です。淡路島は昔から農業が盛んな地で、また土を使った産業としては瓦が全国的にも有名で、陶芸(民平焼)も島内で盛んに行われています。そこで土を産業振興と地域交流に活用するための場としてこの施設を提案しました。この施設では主に高齢者を対象とし、土なじみ、自然の中での生活、労働の場を提供する。

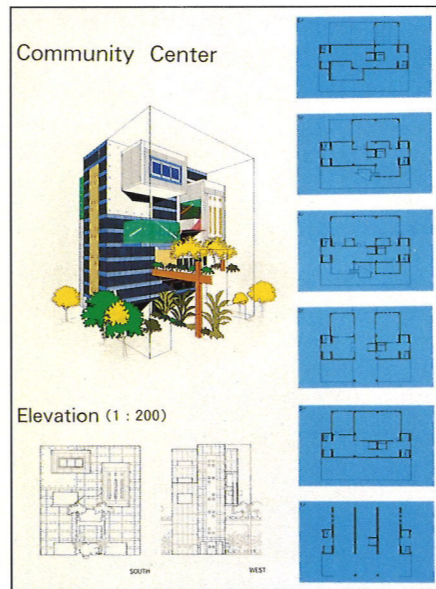
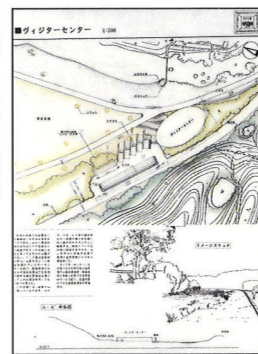
きむpititi・いるpititi
(肝(心)は一つ、気持ちは一つ、一致団結)
那根律子
時がゆっくと流れ、木が風になびき、鳥の人の笑い声と牛の鳴き声、自然の音がする静かな島。それがプシマの島である。この卒業設計では、豊年祭の行われる宮里海岸でプジマリ(遠見台)も含めて敷地とし、プシマの資料館と公園の設計を試みた。島の人も外から来た人も、静かでゆっくと時間が流れるプシマや、歌と踊りでにぎやかなプシマと、きむpititi・いるpititiになれるような場所、肌でプシマを感じられる。

KOBE MINATOGAWA STATION
KOBE CULTURAL BURST POINT
西山達也
淡川という街は神戸文化軸に近く、又大衆文化の街という失われつつある地域性からも文化的に重要なポイントであるのだが、都市機能、文化機能ともに衰退の一途にあるのは事実である。このプロジェクトは淡川の中心的な都市機能を駅に置き換えて再構成していく、その中に種々の大衆文化施設を組みこんでいく事によって淡川駅に個性を持たすと同時に、淡川の街にも都市機能と文化機能を再生させるというものである。

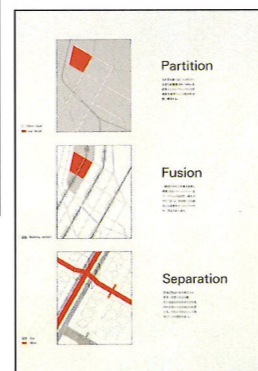
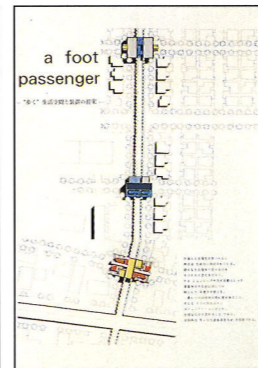
Homo Delphinus Project
Communication Between Man & Dolphin
藤原正樹
本施設はイルカと、コンピュータを媒介とした音声コミュニケーションを行うための研究施設であり、それと平行して、視覚または身体接触によるコミュニケーションの研究計画を進めていくためのものである。今まで人類が歩んできた種の孤立という状態から抜け出し、自己中心的な思考に終止符を打つための可能性と影響力が秘められており、将来人間が現在の限界を超えて進化する可能性が切り開かれるのではないだろうか。



MATSUFUJI Takashige

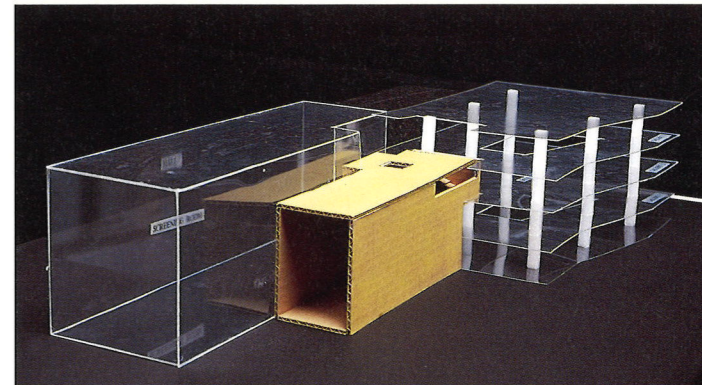


OIDA Tomomi

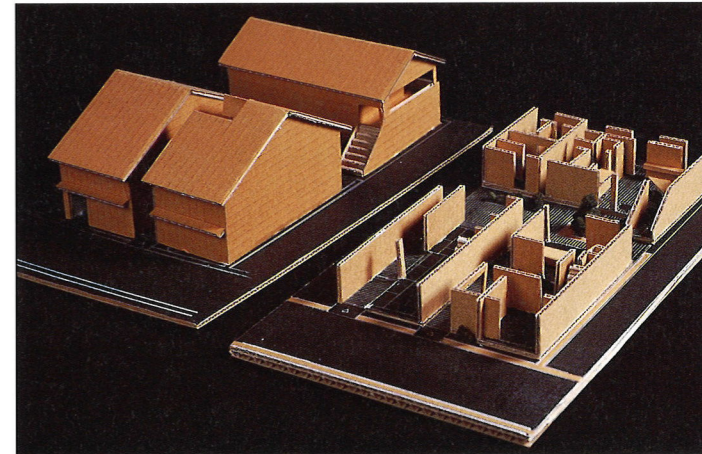
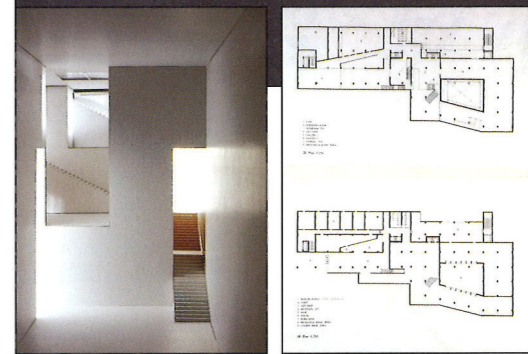


河川公園
松藤高繁
この地は河川によって周辺に点在する住宅地を分断され、さらにコンクリートの壁等で自然からも孤立してしまっている。しかしこの河川を公園として利用し、分断された住宅地の隙間を緑でつなぎ、「日常の中で自然を感じられる生活」という本来住民が求めていたものを整備すれば、豊かな生活を生みだすきっかけになるだろうと考え、計画した。

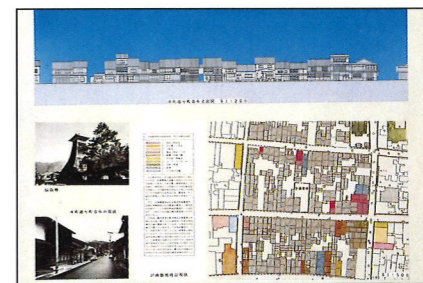
現代芸術センター
山下滋雄
現在のメディア社会において、建築は視覚芸術としてプログラムされるようになり、立体性やモノとしての強さが失われつつある。建築空間のもつ魅力は、その立体性と奥行きにあり、光と影といった現象で表現されるものである。この設計では、現在の建築で失われつつある建築空間の魅力に中心をおいている。



YAMASHITA Shigeo



SASAKI Kazufumi



a foot Passenger
*歩く生活空間と装置の提案
老田智美
快適な生活環境を保つために、都市は用途別に構成されている。静かな生活環境で暮らせるのもそのためと言えるだろう。だがショッピングや文化活動といった家庭外での生活に対しては、時として不便さを感じる。一番いいのは便利な所に家があること。そしてそこに住む人々とコミュニケーションがとれ、快適な生活が送れることである。本制作は、そんな生活を送るための提案である。

うなぎの寝床再生計画
【学科賞】佐々木一文
私はこの計画のフィールドとなる出石町の隣、豊岡市の出身で、訪れることがたびたびあった。その中で、但馬地域における出石町の色は、ある程度把握していた。「うなぎの寝床」と呼ばれる間口狭奥行き長の敷地に、商業施設兼多世代住宅を計画するという規模的にはやや小さなものではあるが、観光地という背景を基に、観光客の為の出石町と、住人の為の出石町のバランス性を表現することを課題として、計画を行った。

【吉武賞】

東大寺二月堂修二会におけるその所作から見た建築計画と、領域性(論文) 北岡慎也

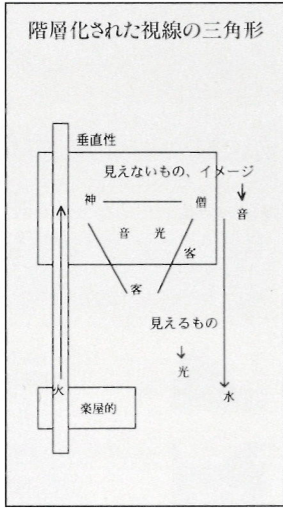
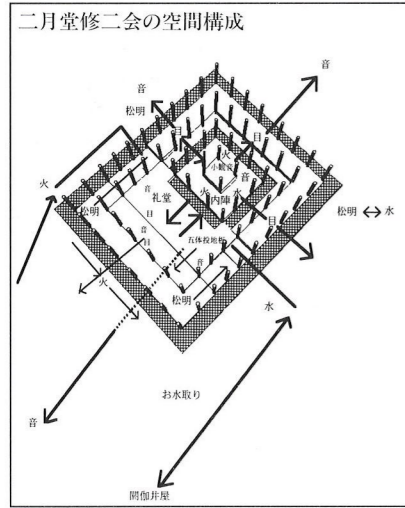
本論文では、建築物と接する上で私達の視覚的かつ感覚的な空間把握が、実際の行動や、その様式化された空間にどの様に影響しているかを、建築計画とその発生方法を通じて論考するものである。

東大寺二月堂修二会とは俗に言うお水取りと呼ばれる奈良の春迎の仏教行事として一般に広く知られているが、二月堂内では実に興味深い仏教法会が展開されているのである。本論文は様々なメディアが交錯する伝統的空間の中から、建築計画の発展を考察すべく、特殊な劇的興奮を感じる時間に凝縮された人間の行動を、仏教的な解釈と空間的な読解との再構成により法会として完成させてきた修二会から考察したものである。そこでまず、調査の対象と方法から述べてみたい。

まず、行法の発生状況を、建築的な発展の時期や規模に合わせた空間の秩序化に焦点を当て、平成六年度二月堂修二会に参加し仮説を挙げることから始まった。参考文献と合わせて、論考のプロタイプを示す前に、芸能史の関連について、民俗学的な視点を持つことに加え、社会的なコミュニティーとしての芸能建築空間を、発生法の共時性に

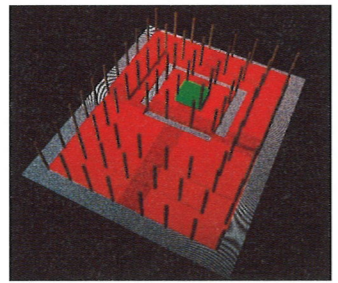
関して定義すべく、祭り又は行事を行う集落組織にまで拡大して考察する必要性があった。このために、近江寺修正会、長田神社追難式、等を調査し、又その他の同様な発生状況を持つ長谷寺、清水寺、等も文化庁重要文化財図面、見学を通じて考察した。これから考察方法を次のように定義した。

1、二月堂修二会の空間言語を、聴衆者、演者としての練行衆(僧)を空間設計者として捉えたもの、神と俗という要素に於いて分類する。2、芸能史の見地から、薪能、等の芸能のルーツとなった神事、法会に注目し、これらにおける呪師と修二会呪師作法を比較し、劇空間構成要素の共通性を考察する。同じく民俗学的に節分、追難式、に関する鬼の定義を、ダッタン及び、後戸に関して呪師同様に考察する。3、修二会の佛教的由来から、空間形成における意図的な文節と、空間とあわせて発展した両義の意味を持つ空間領域に分類する。4、行法中最も象徴的な要素である火と水に関して、前記の空間形成要因の文節の関係の中にどう反映しているかを階層化された環境配置の空間まで範囲を拡大して考察する。範囲は光背の図像から、登楼に象徴される伽羅配置まで



考慮していく。5、現状の尺体系と礎石の状態から、中間領域的な礼堂が行法の変換期に「祈りの空間」から「舞台的」に建築計画としてどう変化したかを検証する。これから理解できることは、空間を捉える要素の、松明やロウソクの光、音楽的な声明、差懸、五体投地や鈴、鐘が発する音に加え、それらを増幅させる懸造の下部空間は、異空間をイメージさせる空間把握記号となっている事に気が付く。廻る練行衆の動きと小観音の関係。二月堂自体と登楼、松明の舞台である斜面。厳格に分節された内陣と橋懸り空間として階層化した見える側の礼堂及びジクと、見えないイメージの空間である内陣の間の戸帳というスクリーン。等々2個の異相関係が出現して初めて1個をなす「陰と陽」もしくは、階層化された劇空間における「楽屋と舞台」、「逆転する祈りと神の見えない意識」が共存する空間が存在する世界といえる。そして対の空間とそこに存在する中間領域性、そして空間記号としてのメディアが「垂直性」あるいは「スピード感」、「スケールアウト」といった言語を用いて観衆や演者全ての人々の脳の中に劇的空間を再構築することが明らかになったのである。

また、元来前庭にて行われた行法が日本のスケールにて再構成され堂内にて



飲食屋台における装置・空間及びその活動全般に関する研究(論文)

【学科賞】井堂涼子

屋台には、一般の店のような洗練された美しさはないが、何か人を魅きつけるものがある。それはどういったところから来るのか、また屋台から感じられるたくましさや

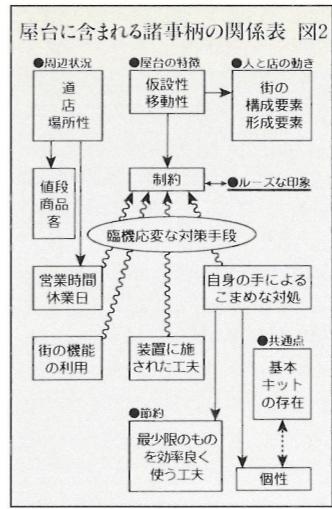
執り行われ始めた領域性の変化を空間把握の中で仏教的に再解釈すべく、厳格なる階層化の空間言語を用いて再構築したと考えられるこの二月堂建築は、礎石の状況や文献から推測した二月堂礼堂時代の規模を五間一面として、礼堂が取り付く時代よりさらに変化した結果、中世仏堂の中でもその発展過程をパフォーマンスとしての所作様式における歴史性を示唆する事の出来る、モデルタイプとならずにいた劇的建築空間として認識されることか見える。

これから花道や、吹抜屋台画法、等の日本の空間構成や劇場的空間感覚の基本に、デザインにおける新しいキーワードが見付かる可能性が大いにあるだろう。プライベート空間を見えない空間に置き換えてイメージ化されたコミュニティーの相関性を考える事や、異なったメディアの共生に空間把握の癖を見出すことも可能である。ただ、これらの三元的なイメージのやり取りを視覚的な価値基準を持って中間性を語るだけではない時代や社会が来ているのではないだろうか。本論文の結論ともいえる、「心理的認知」や「否定」された空間が、通常日本に於いて中間領域性と呼ばれる緩味性やつなぎといったもののみでは無く、何も無い「間」自身の両義性の中に存在した空間把握であることに建築空間の可能性を再発見することが出来た。多分野に渡る現代の中間領域性が建築の範囲を越えた存在になっていることにも気が付かされる。いま設計の立場に向かう者において階層化されたメディアの中間領域をどうデザインするかは建築の可能性があるとすれば、この二月堂建築の発展過程とその領域性に大いに学ぶところがあるであろう。

バイタリティーのようなものはどこから来るのか、そしてその実際の活動の様子や装置はどうなっているのかということに興味を持ち、装置のつくりや細かなしかけ、出

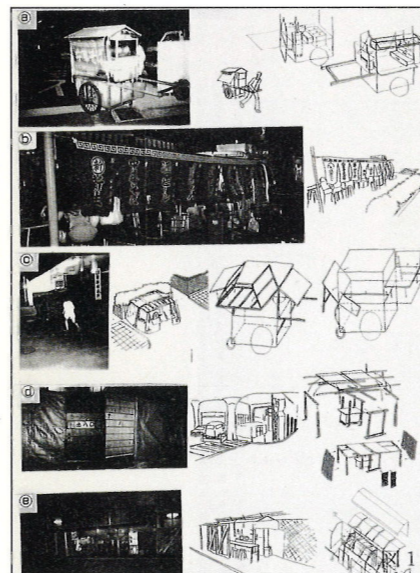
入りするお客さんのこと、仕事のやり方など様々な視点から調査・分析し、屋台の活動とそれに影響を与える多くの事柄、そしてそれら相互の関係などを明らかにすることを目的として論文を書いた。調査の進め方として、まず屋台を訪ねて協力をお願いし、承諾が得られれば準備・組み立ての段階から営業中の数時間もしくは終了・片付けの段階までの間観察させてもらい、写真やスケッチ・メモで記録して、それを整理しながら分析するという方法をとった。

調査の対象には、それぞれ異なる性質を持つ五つの屋台を選んだ。まず、最も移動性の高い①のものは人が引いて歩くもので、客席は無く、販売のみ行っている。必要最低限の物だけが整然と収まる、きっちりと装置であることが特徴である。②は、車で出店場所まで移動するもので、装置に屋根・壁は無く、必要に応じて隣接する喫茶店前の屋根の下に移動するなど、街の機能をうまく利用しているという特徴を持つ。③は、出店場所付近に装置自体はたたんで置いてあり、店主が毎日通って来る。屋根、テーブルなどは本体にちよつつかいで止めてあり、羽根を広げるような感じで組み立ててゆく。一人で簡単に組み立て、片付けられるように施された工夫がこの屋台の大きな特徴となっている。④は、鉄道の高架



の下に出店しているもので、ばらばらになっている柱や梁を組んでいき、上からビニールシートで覆って店を作るので、少し手間と時間がかかる。店の中がゆたゆたしており、温度的にも居心地が良いので長居する客が多い。⑤は、壁以外の要素が全て揃ったままになっており、準備する時は物を広げて壁を取り付けるだけでよい。内部は店というよりも家庭の台所のような配置になっており、客もほとんどが顔なじみという和やかな店である。(図1)

仮設性や移動性というのは、屋台の大きな特徴であるが、一方でこれらはスベ



ース的なもの、物(水・電気など)の調達に困難さ、天候の影響をもろに受けるなど、様々な制約を生む。それらを克服するために店主達がそれぞれに考え、自分自身の手で工夫を凝らす。例えば、街路樹伝いに電線を通して電気を引いたり、露を客の上に落とさないように天井をふくませたり、流しの蛇口から水が出るようにしたり、また街にあるものや人のものを少し大胆な方法で利用したりといったもので、中にはあまり合法的でないものもあるが、これらがまた非常におもしろく、屋台らしさや個性につながっていて、屋台の魅力の一番の根源となっていると言える。そして、多少の凶々しさや、

あらゆることに自分で対処する姿勢は、屋台が感じさせるパワーやたくましさのひとつの所以であると思う。また、時間や休業日が定まっていないことや、見た目が多少粗雑なこと、人のものを利用するというやり方をとる場合があることなどから、ルーズであるとか、いい加減であるという

都市形成における計画的現象と自然発生的現象の関係に関する考察(論文)

—姫路駅南西部の調査・分析—

須賀敏子

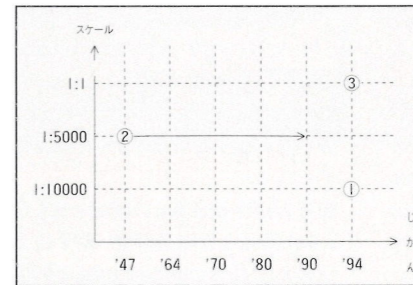
■研究の目的と位置づけ
本論文は、都市が時間と共に形成されていく過程で見られる様々な現象を大きく2つの立場に分け、1つを「計画的現象」、1つを「自然発生的現象」とし、私たちが普段何気なく生活し体験している空間、すなわち実存空間においてそれらがどのように混じり合い関係し合っているのかを見定め、その構造を解説しようとするものである。

又、「計画的現象」とは都市の中に計画的に現れる事象のことであり、様々なスケールが考えられるが少なくとも都市を鳥瞰図的にとらえる立場であり、「自然発生的現象」とは非計画的で個々の自由な営みの結果として生まれた現象であり、少なくとも都市空間の中に実際に身を置き、都市を透視図的、直接的にとらえる立場であると定義する。

■研究の方法と進め方

- 1) 研究対象とする地域と事例の選出
姫路駅南西部を調査区域とし、その中から11ヶ所の事例を選出した。
- 2) 研究の進め方
各々の事例の分析は下図の手順で進められる。

■まとめ結論



- ①地図:全体の中の事例の位置関係を示す。
 - ②航空写真:時間に伴う変化を示す。
 - ③現地写真:現在の空間の状況を示す。
- 最後に1つの場所における各々の情報を比較・考察し、1つの事例でのまとめとする。

5000分の1、10000分の1といったスケールの観察で、一般的に自然発生的な現象は、市街地化が進むにつれて計画的な性格をもつ事象に支配されていく事が分かった。しかし1分の1のスケール、すなわち実際の空間に目を向けると、もって小さなレベル(鉢植えや洗濯物など)で自然発生的な現象は、逆にその領域を広げてきている事が分かる。それは計画的な領域にまで及んでおり、そこには両者の直接的な関わりが見られる。又、計画された機能を失ってしまった事により当初とは全く異なった意味をもって存在しつづけているモノレール。この計画の副作用といえる現象も自然発生したものである。そして、まさにそのような現象たちが都市を日々変化させ、私たちが普段関わる実際の環境を豊かにしているのである。

さらにもう1つ言える事は、ある特定の場所や事物について考える時、そのスケールや認知する手段の違いによって都市は異なった見え方をするという事である。

現在モノレールが撤去されようとしている事は、それが既に当初目的としていた機能を果たしていないという理由によるものであり、それは2次元の地図空間にお

ける理解によるものである。しかしモジュールの軌道はその場所の風景に強烈な個性を与える要素であり、都市の歴史に関する記憶を保持する要素としてその場所性を強めるのに重要な役割を果たしている。2次元の地図空間での機能はなくなったが実存空間では意味をもちつづけているのである。

以上、計画的現象と自然発生的現象の関係について調査・考察してきた。計画的現象は大きなスケールの2次元空間、自然発生的現象は1分の1の実存空間から生まれる。アプローチの違い、秩序と無秩序。全く異なる立場から発生

使い勝手を通して見る学校建築計画(論文)

西川正博

[目的]

学校においては全国的に一斉授業形式と画一的であったため、それに応じた学校建築も画一であり、その風潮は明治からほとんど変わることなく続いてきた。しかしこの20年で教育方針が見直され、「教える」システムから「学ぶ」システムへと変わり、従ってハードである学校建築も転換期を迎えた。

日本において学校建築は急激に変化した。画一化から多様化へ教育施設・環境が移行行く中で、その急激さゆえにソフトとハードの食い違いが示唆されるようになってきた。建築計画は素晴らしいが教職員が有効に使こなしていない。逆に教職員が望む教育形態に応じることが困難な建築計画、などの問題が表面化してきた。

学校建築に留まらず建築全般的に、設計者とその建築を使う側が話し合いを十分にしていなかった場合、または使う側が代わってしまった場合、同時に使い勝手までもが変わってしまいかちである。学校に至っては使う側(教師・生徒)が1年単位で徐々に代わり、そうした意味からも使い勝手の変化を考慮した計画が重要となってくる。よって多種多様な空間や性質をもち、設計者や使う側の性格が反映されやすいオープンスクール

する両者が実存空間でぶつかるところに都市空間の面白さがある。しかしこれらはもっと近づけるのではないだろうか。計画はあくまで計画であり、非計画な自然発生的現象とは異なる。しかしお互いが対立する関係である必要はないのである。計画の立場に立つ時、計画が計画で終わるのではなく自然発生の存在と立場を認め、それを見越した計画もできるのではないか。長いスパンで計画・廃止を繰り返すだけでなく、日々変化している計画。そうする事によって都市空間はさらに豊かになっていくと思うのである。

を対象とし、使い勝手の変化を通して学校建築計画が今後どのように対処すべきかを探る、というのが研究の目的である。

事例の選出に至っては、あらゆる角度から検証し、それぞれ異なる4校を選んだ。

[考察]

都道府県・地方によって多少異なるとは思われるが、一般的に公立小学校の教職員は3年で転任を迎える。生徒も1年毎にその6分の1が代わり、そうした中で学習形態や使い勝手が変わっていくのは無理のないことだ。

弘道小学校・学習小学校・本町小学校は、設計者と使う側が積極的に話し合いを試み、使う側からの意見を設計に反映させていた。榎野台小学校は行政主導型であり、新設校ということもあって、その学校関係者の意見は入っていない。弘道小学校は竣工時には、既にその大半の教職員が転任しており、竣工後新しくやって来た先生方は、校舎内に設けられた様々な学習に対応できるスペースや仕掛けに戸惑い、学習に利用せず校舎本来の魅力を引き出せず現在に至っている。

榎野台小学校は多々の問題を抱えているが、熱心な教職員が使いやすくしようと努力し、校舎の魅力以上のものを引

き出し、改善している。

学習小学校は榎野台小学校同様、行政主導型であるが、改善ということもあって学習小学校の教職員の意見を聞き入れ、設計者もオープンスクールについてよく研究しており成功したと思われる。竣工から8年目を迎え、学習形態や使い勝手に問題が指摘されれば、改善の方向へと変わり、さらに様々な工夫を試み未来を見つめている。

本町小学校は設計者もオープンスクールについて理解をしているが、それ以上に教職員が「こういう学校にしたいんだ」というスタイルをもって意見を設計者につづけたことから、自分たちの理想とする学校ができたようだ。竣工から10年経った現在でも学習形態や使い勝手に変化がほとんど見られず、新しく配属された先生には講習のようなものを開き、本町小学校の「つかいかた」を指導することで現在に至っている。おそらく今後も現在の学習形態や使い勝手を未来につなげるであろう。

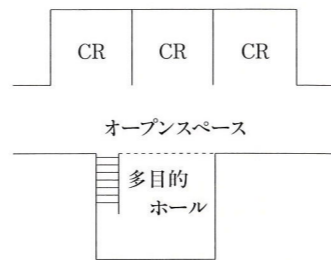
[結論]

学校では使う側が代わる以上、使い勝手は変化して当然だと考えるべきであり、建築計画としては使い勝手が変わるとき、それがさらによい方向へと変わるように導く何らかの仕掛けが必要である。実際のところ、それをどのように導くかが重要な

つ難問であり、そこで使い勝手の変化を考慮に入れた学校を計画する際、設計側がすべきことは以下のように考える。

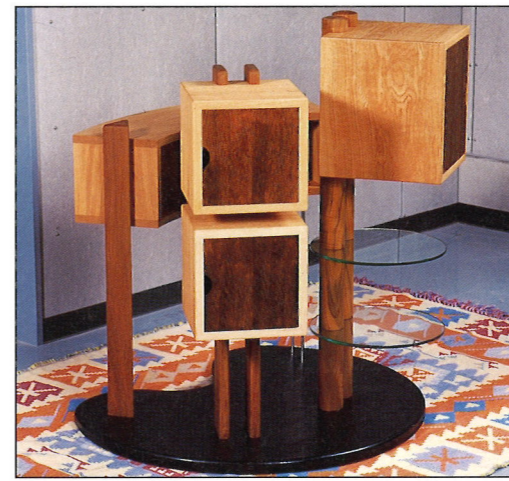
- ①計画者からの提案を含んだ計画とする。
- ②変化に対応できるように自由度の高い空間計画とする。
- ③生徒が「学習する」ことを誘発する仕掛けを計画する。

※具体例



オープンスペースには家具やパソコン・図書などを分散配置し、気軽に利用できるようにしておく。多目的ホールはオープンスペースとはレベルを変えたり、仕上げを変えるなどして性格や雰囲気を変えるものとする。(特に何も置かない方がよい)異なる2つの開かれた空間をもつことで教師の発想を広げ、学校の教育計画の幅を広げる助けになる。教師の意欲を引き出すことによって、「さらなるよい学校づくり」を促す。

工業デザイン学科 プロダクトデザインコース



MOKUBO Junya



OGUROYA Akiko

【吉武賞】

壁からの解放

オープンスペースのコアとなる収納家具を考える。

奈良順也

近年、輸入住宅の多くは広々とした空間を優先させ、そのプランニングが注目されている。このような広い空間においては、ソファや椅子、テーブルなどは部屋の中ほどに配置することで、アクセントとして演出する機会も多いと思うが、収納を目的とするラックやチェストなどは壁付を前提としてデザインされている。これらの家具を壁から解放させることによって空間のアクセントにもなる自由な発想の収納家具、ラックと飾り棚に取り組んだ。

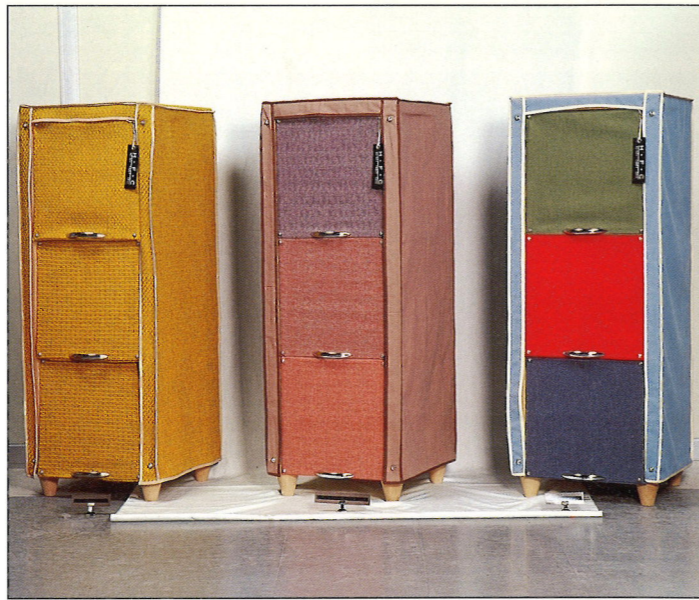
組み合わせの自由 カトラリー

大黒屋亜希子

「食事を楽しむ」ということを考えると、見た目や、食べるための道具といったものが大きな影響を与えていると言える。既存のカトラリーを見ると、形を変化させたものは多いが、手触りが良く面白味のあるものがあまりに少ないと感じた。そこで、1 動きがある・2 手触りがよい・3 最近の日本の食卓に合う、といった事をテーマに普段は何気なく使っているモノにも、少し工夫さえすればこんなに面白く、楽しいものになるという提案をした。



OKADA Tsuneo



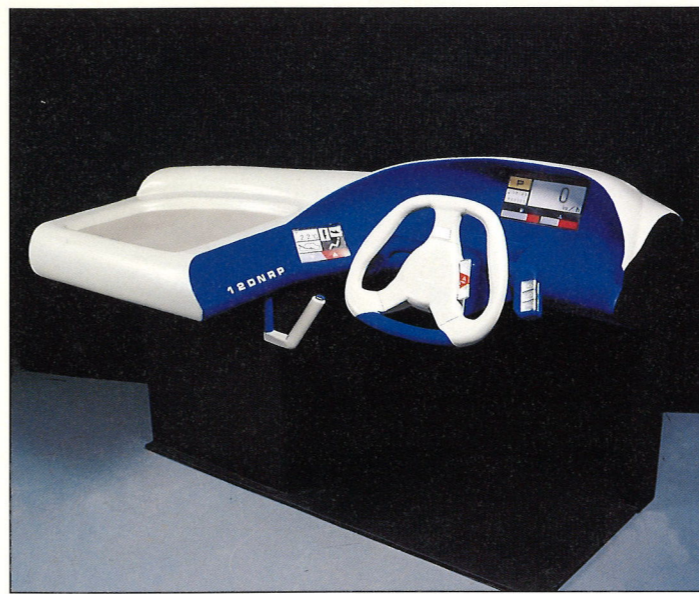
KASAHARA Takako



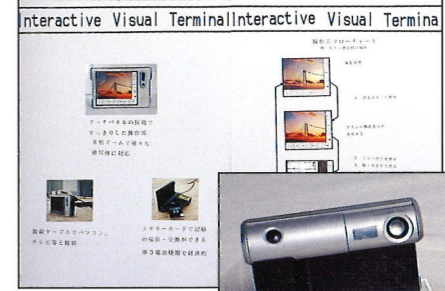
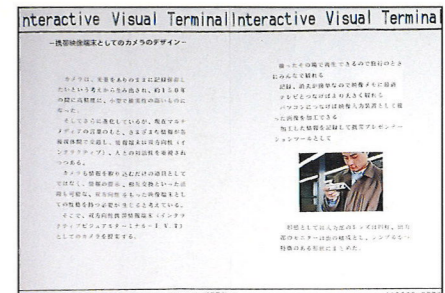
KONO Yuichi



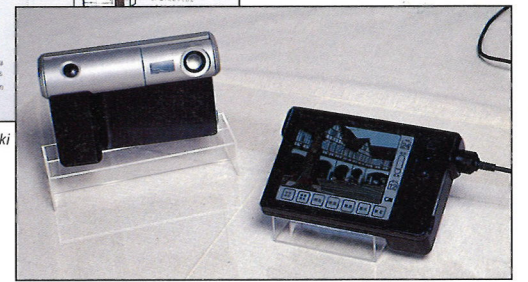
SAITO Hiroki



SAJI Hiroshi



SATO Takayuki



接続・配線のあり方
見えない場における触感デザインの優先

【学科賞】岡田経夫
色々な機器やメディア機能を共有するため、わかりやすく、複雑化してきたものに、機器の裏側の「接続・配線」があげられる。その原因は、見にくい場所にあるにもかかわらず、色や用語に頼った識別手段しかないことが考えられる。そこで、視覚的ではなく、触感デザインを優先させることが重要と考え、○△□という形態を用い、触れることで認識でき、のぞき込まなくても、「接続・配線」できるものをコンセプトモデルとして提案した。

1つの本体で
様々なタイプが楽しめる棚

笠原貴子
部屋の模様替えをした時、今まで使っていた家具が部屋に馴染まず浮いてしまった経験は誰にでもある。できれば家具を買いたいところであるがそうもいかない。そこで、この棚を提案する。本体一つで様々な雰囲気を楽しめるというものだ。その時の部屋のイメージや自分の気分に合わせてカラーを変える。これにより、今まで使っていた家具が部屋に合わなくなったり、飽きたからなどの理由から、買い替えるということがなくなる。

連続した造形を使用した照明器具
自然の中の連続する形態を取り入れた照明の提案

河野優一
自然の造形物は二つとして同じ物が無い。しかし、似たような形態が連続すると、より美しい造形となる。それをインテリアの空間の中に持ち込み、照明器具として光と影を楽しむ。

構造と造形
椅子制作

斎藤洋毅
椅子のデザインを考えると、その接合部分は接着剤、くさび、ねじ、釘などを用いてしっかりと繋ぎ止められており、それが「構造」と「造形」に大きな影響を与えていると思われる。そこで「しっかりと接合(接着)する」という暗黙の了解を根本的に覆してみる。つまり、接合に不可欠な接着剤などを一切用いないという条件のもとに椅子のデザインを構築することで、新たな「構造」と「造形」が見えてくるのではないだろうか。

高齢者対応コンピューター
コンピューター専用操作系の提案

佐治 宏
現在発表されているコンピューターカー(近距離移動車)は、外観を小さく、扱い易く見せているが、その扱い易さが操作系にまで行き届いていない。そこで、「安心感を持たせる」という事で初心者から高齢者まで運転の容易な操作系を提案する。現状のスイッチを見直し、必要なもの、不必要なものを見極め、整理する事を重視した。

インタラクティブ
ビジュアルターミナル
携帯映像端末としてのカメラのデザイン

佐藤隆之
私は大学に入ってから作品撮影の都合などでカメラを使い始めた。そして使っているうちに興味を持ち、カメラや写真について自分なりに学んだ。こうしたことが私の4年間の大学生活において大きなものであったため、カメラというテーマを選び、総決算たるものにした。

目の表情と眼球運動機構に関する研究

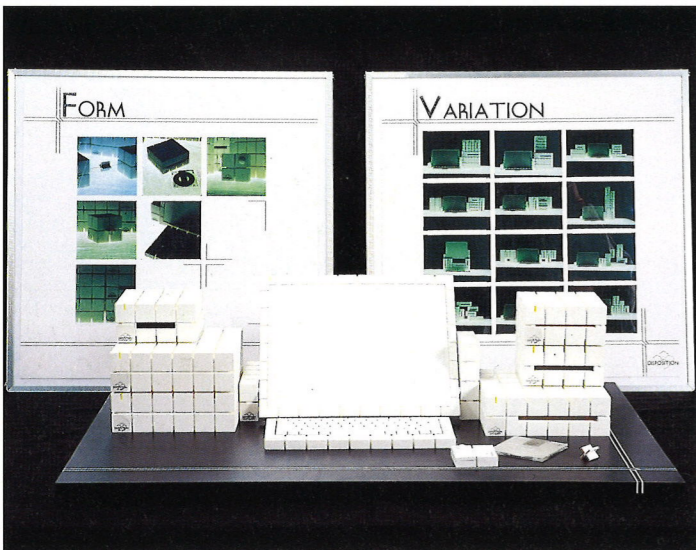
田辺真一郎
顔の表情の大半は流動的な筋肉、皮膚から動作され、豊かな表情を司る。その中で最も機械的な動きをみせるのが「目」である。眼球運動の多くは、外眼筋相互間のバランスのとれた収縮と弛緩が行われ、また眼球の上転と下転の際には眼瞼の動きが伴う。これらの動きの相互関係により、眼球に瞼が運動し、目は豊かな表情を表すことが可能となる。この目と表情の関係を検証し、人と眼球のメカニズムの関係について再度検証を行った。

コミュニケーション機器
重度障害者のための電話機

三浦利一
障害者の人々は、私達には見えない様々な障壁を乗り越えて生活している。そのために、自分のハンディを補いつつ、モノ、社会とのつながりをもつことのできるものが必要となる。私達の耳や口を通常の身体では届かない遠くへと拡張する力を持つと同時に、意志伝達機能も備えている電話機に着目し、対象を脳性麻痺の症状を持つ方とした。障害者の残存機能を考慮した結果、息を感じてダイヤルすることのできる電話機とした。



MUTO Kazuyoshi



YAMADA Takahiro

TWO DAYS PACK

武藤和良

今までのサイクリング、フィッシング、ライディング、トレッキングといった経験から「リュック」に求められる ● 体格への対応 ● 動きへのパッドの追従性 ● 揺れを防ぐhold性 ● 動きにくさ、負担感の軽減 ● 防水性、といった問題点を ● パッドを流動体にし、ダイレクトに体に固定する ● 動き、姿勢に合ったストラップ類の取り回し ● 肩荷重から腰荷重へ ● 素材にゴアテックスを用いる、といった考えによって解消し、約25ℓの容量にまとめ、提案した。

配置のためのデザイン

ペリフェラルにおける飽きのこないデザイン配置
山田敬宏
モノにはラジカセ等の様に単独で機能するものと、スピーカーやアンプ等の様に複数で機能するペリフェラル(関連周辺機器)とがあります。特にペリフェラルにおいては複数個を同時使用するのに関わらず、メーカー側が配置形態まで提案しているため、配置に自由がなくなり「飽き」と言う問題が発生してしまいます。そこで、ペリフェラルの「飽き」のこないデザインを、コンピュータ機器を例にあげ提案します。

工業デザイン学科 ファッションデザインコース



SHIMIZU Tsutomu

吉武賞

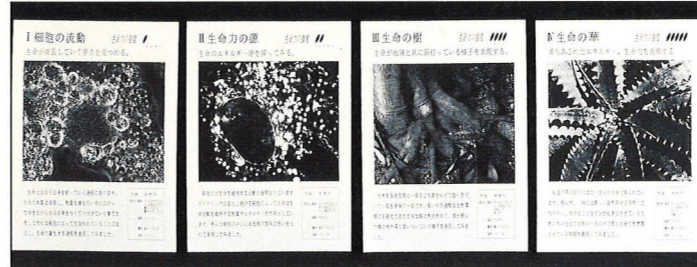
ba Tik

清水 勉

ジャワ更紗にあらわされてきた多種多様な模様デザインのソースのほとんどが外部からもたらされたものであるにもかかわらず、それらを積極的に模様として取り込み、独自性のあるジャワ更紗ならではの特色を見出している。「ba Tik」は売れ残りの既成のプリント生地に、板締めによる抜染と染めを行い、その上に写真製版によるシルクスクリーンでプリントを施し全く新しい現代の更紗を制作した。



AONO Kazumi



ITO Fumie

「K-Aono Snow Costume World」

青野和美

現在までの女性のスキーウェアは競技用とレジャー用の2つに分類されてしまい、機能的かつレジャーウェアとしても使えるものが見当たらない。自らの長いスキー経験と近年のスキーウェアの調査・分析から、素材を生かし多機能でありながら女性的感覚のあるウェアを企画・制作し、新しいスキーウェアとして提案した。

Integration

憧憬

青葉千春

「憧憬」をビジュアル化する大型のスクリーンとして、空を飛ぶこと、翼のイメージから大空に白い鳥がはばたいている絵画性のある布のデザインをした。人々の願いを集積させることを考え、多くの手形を集めシルクスクリーンでプリントし、手形が集積されて鳥になることで「憧憬」を共有する装置としての室内空間を生かした大胆なテキスタイルデザインを目指した。

生命力

Vital energy

伊藤史恵

私たちの自然環境から強い生命力が感じられるものをミクロの視点から観察し表現を試みた。ウールとコットンの特性を生かし、緋の技術を使って現代的な空間を想定した織物を制作した。「細胞の核」「進化」「成熟」「破裂」と植物の自然の流れを4つの作品によって、まとまりのあるシリーズ形式のタピスリーとして発表した。

正統派への疑問

大場康代

メンズファッション、特にスーツに関しては保守的であり、日本においてはイギリスの習慣が基本的に正しいとされている。それらに疑問を投げかけ、イギリスの思想を逆の形で表現し、ダークな色調を用い、アバンギャルドではなくあくまでスタンダードである「ゆとり」を取り入れた現代の紳士服の制作と提案を行った。



OBA Yasuyo



MURAKAMI Yuka



MUKAIDA Miho



WATANABE Takeshi

ディテール・直線の不思議
(折り紙・つまみ画のモチーフを生かして)

村上有香

直線裁ちの布の可能性を最大限に生かし、平面から立体への変化を研究した。その方法として日本独自の技法、折り紙・つまみ画のモチーフを生かして新しいシルエットを生み出した。作品は「純白」「雪の妖精」「緑の雪化粧」の3点で、ディテールを重視し基本色として全体を白に統一させた。

カラスのあしあと

向田美保

衣服に皺が寄ることは否定的なことでした。しかし皺を魅力として捉え、クラッシュ(しわ)加工による布の伸縮性を生かすことで着やすさや動きやすさといった特性を持ち、見た目にも親しみの持てるカジュアルなスーツを制作した。素材はフラノ、ギャバジン(ウール)を使用、安定感のあるグレーを基調にし「くつろぎ」をテーマとした服装を提案した。

TOWN PAGE JUNKY

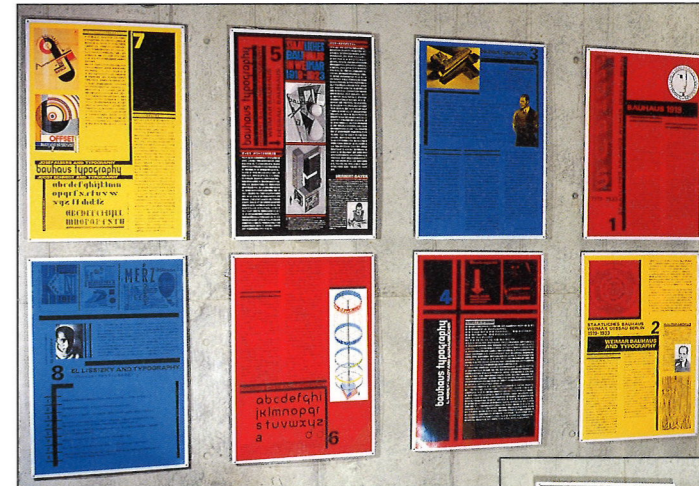
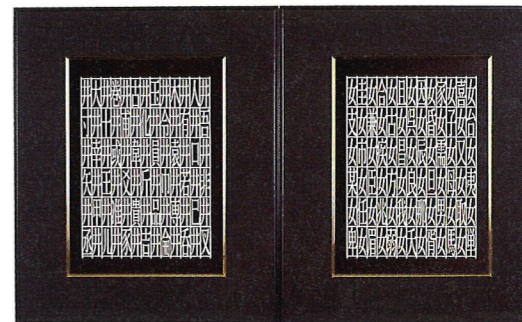
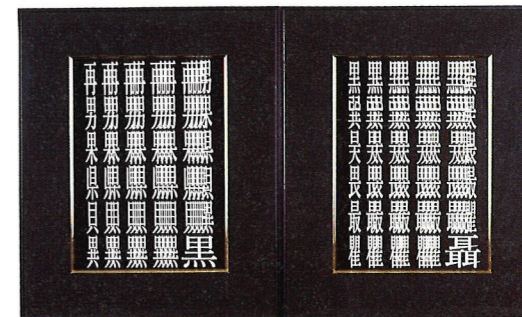
渡辺太計司

イエローページの紙をパルプ状にし再生紙を作り、自分の顔を型取りしたもので自分の顔のマスクを量産した。それらをサークル状に繋ぎ合わせて空間に浮遊させることで今の自分を客観的に見つめ直すことができなかと考えた。これは素材の再利用やマネキン、ディスプレイといったテーマも含まれるが、自己と表層といったファッションの原点を問題として提起している。

視覚情報デザイン学科



KO Kokuhin



ARITA Kentaro

【吉武賞】

文字の誕生
漢字の再発見

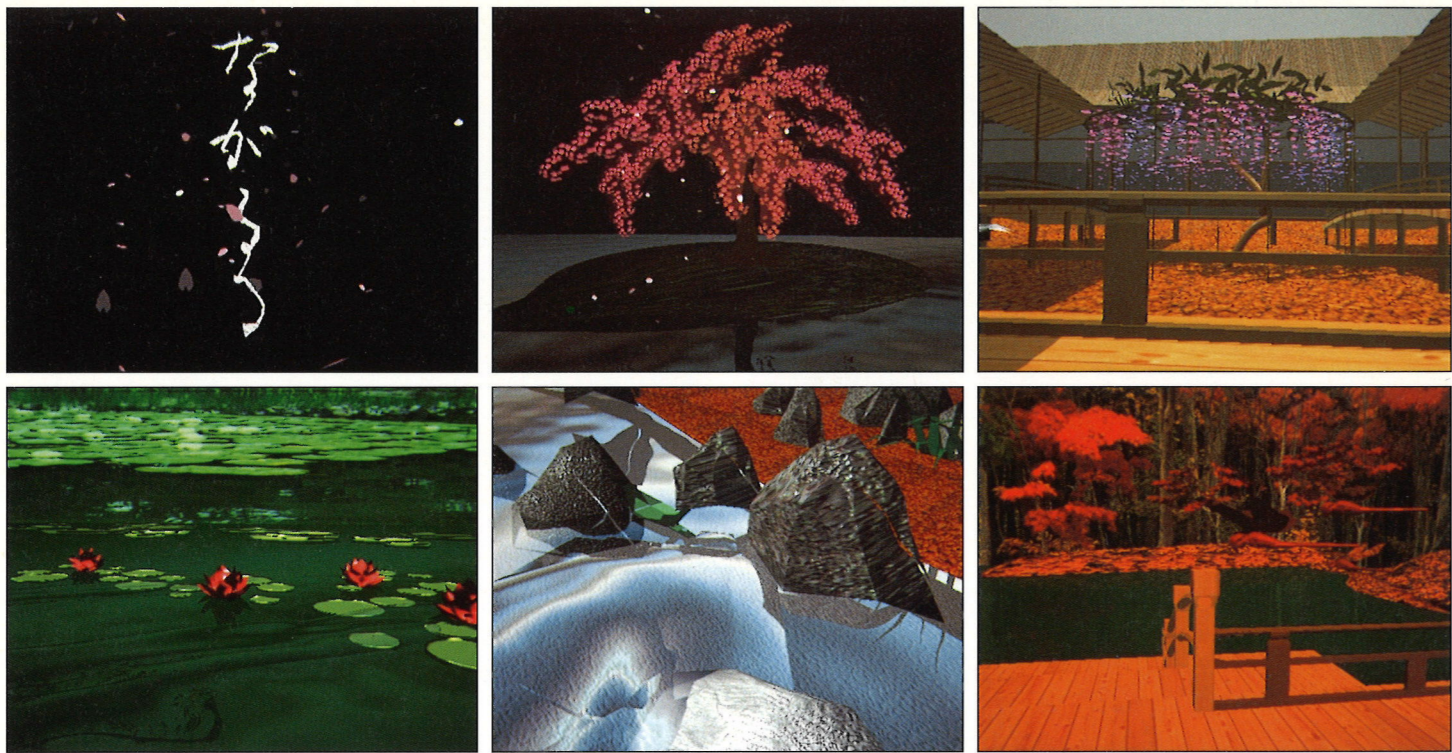
黄国貴

人間はメッセージを伝えるために図形や絵を考えだし、それらはやがて記号やシンボルとなり体系づけられて「文字」となった。中国の漢字において、最古の文字とされる「甲骨文」や、その後の「金文」等が残されている。この研究制作においては甲骨文字の字型を主に探究し、漢字の最も原始的な姿を幾何学的なデザインによって再現した。また、漢字をその構成要素に分解し、自在に再構成できる本の制作など、さまざまに展開を試みた。

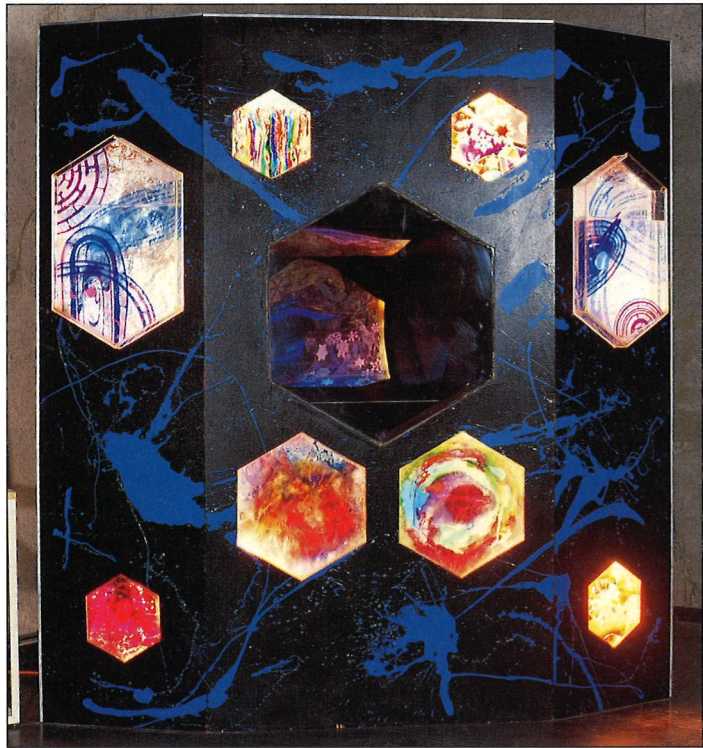
タイポグラフィ
パウハウスから現代へ

有田健太郎

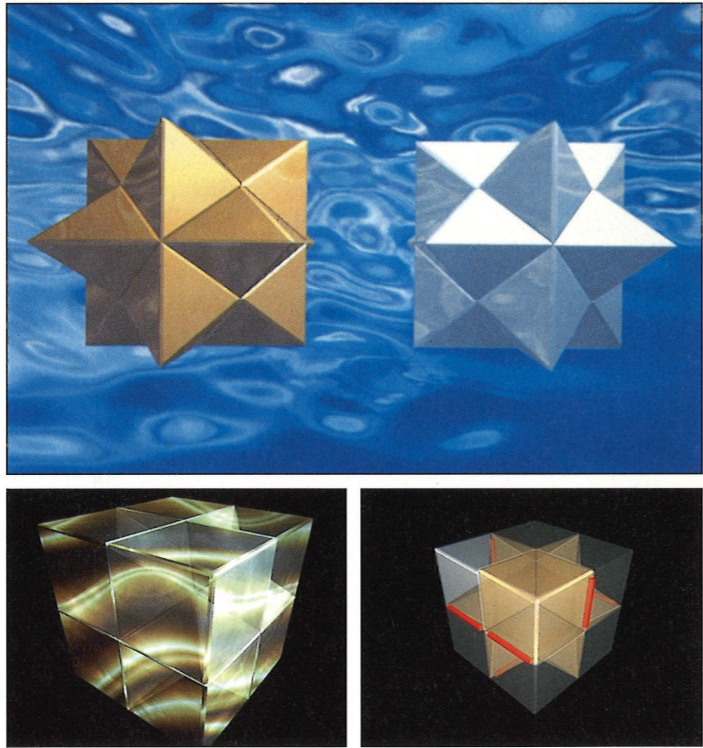
1919年ドイツに創設されたパウハウスは、デザインの本質を探り、新しいデザイン思想を確立した。中でもタイポグラフィは、ニュータイポグラフィとして新しい構成法による視覚的の革命が行われた。この研究制作では、パウハウスにおけるタイポグラフィと、そのデザイナーや思想を紹介。これらは複数のパネルで紹介要素を再構成し、タイポグラフィ化して制作した。技術革新による「デザイン変革期」の今日、パウハウスから学ぶものは多い。



UJITA Chie/KAJIKO Tamaki/KATAYAMA Madoka/TATAMIDANI Mika



TSURUSAKI Yasutaka



MAEDA Atsushi

源氏物語・六条院の空間体験

ながる
宇治田千恵 鍛冶古珠紀
片山まどか 豊谷美夏<共同研究>
「六条院」は「源氏物語」の中で、広大な敷地に春夏秋冬の町が存在する理想の邸宅として描かれている。この「六条院」を舞台に、一日の時間や季節の自然の移り変わりに見られる「なつかし」を空間的に体験し、平安時代の文化・王朝貴族の生活の一端を感じ取れるよう、庭園の四季を表現したCGアニメーション、几帳や屏風を配し、寝殿の室内をイメージした空間、六条院全体の模型(1/100)を制作した。

流動

水が生み出す形と色

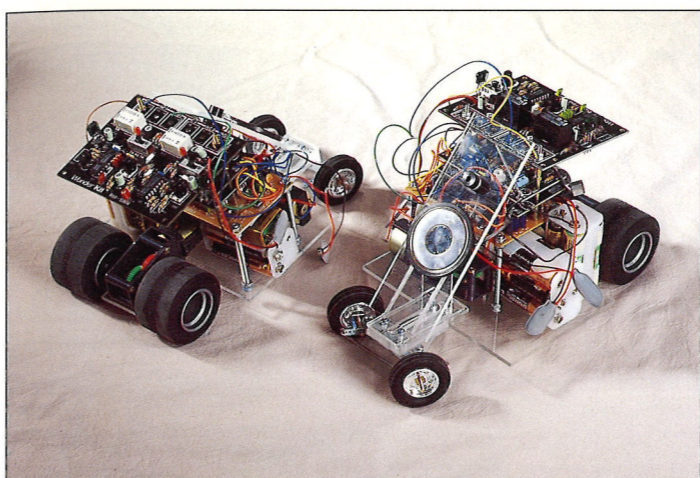
鶴崎康貴

水が流動することによって表れる美しい自然の形と色。それらをより鮮明に体験できる装置をデザインし、照明や着色(青色)によって、より感動的に実感できるものとする。装置は水槽と描かれたものによって構成し、照明や鏡によってより効果的に演出する。…こうしたコンセプトによって制作した。サイズはW1200mm×H2400mmの中に入る雪の形の六角形で、その中にさらに小さな六角形の装置が複数組み込まれ、構成されている。

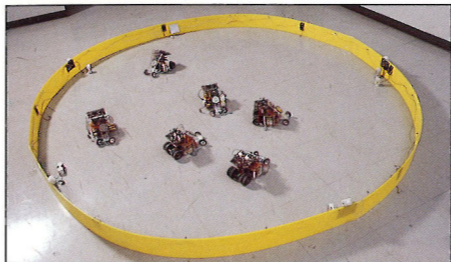
CGによる吉本CUBEの説明

前田敦史

「吉本キューブ」は数学的造形作家吉本直貴氏が創造された幾何学形態で、二つの同型の形態の一方を変形することで他方を包含し、立方体を構成するという不思議な構造をもつ。この吉本キューブの形態を視覚的に説明するため、透過の手法を中心に、構造形態を分かりやすく表現し、また映像としての美しさも追求したCGアニメーションを制作し、その構造・回転軸・変形の三つの説明から成る映像を制作した。



MATSUDA Shuri



YAMADA Takayuki



SHIMIZU Natsuko



NEZU Erika

オートマ化とインタラクティブティ

松田朱里

この作品はロボットの技術とコミュニケーションをテーマとしている。自走式の駆動部とセンサーを備えたエレクトロニクスの部分から成っている。同様の作品にオランダのフェリックス・ヘスのものがあるが、それは音と環境の中で行動する人工生物である。これに対し、この作品では人間の声とおしゃべりをテーマとしている点に特徴がある。噂というコミュニケーションをテーマに、観客とのインタラクティブティを発生させようとするものである。

普通の発見

山田貴之

「普通はこうだ」「普通はこうする」という言葉を普段何気なく使っている。物事はどこから普通になるのだろうか。そんな疑問から普通というものを考えることにした。機能、形、色、性質等を部分的に他のものと置き換えて「何となく似ているが違う物事」を作り出す。つまり「何々をする為」といった本来ものが持っている目的を組み替えた作品によって、日頃の物や行為のあり方を捉え直す。

インテリアとしてのカレンダー

「暦鳥屏風」

清水夏子

暦の持つ意味や人との関わりを調べ、インテリアとしての屏風型・巨大万年カレンダーを制作。暦とは太陽・月・星の運行を観察、計算し、季節や月日を決めることが重要であった暦の本来の意味を見直し、季節感を重視したデザインとして制作。「暦鳥屏風」は一般的な六曲屏風とし、二曲で一月、六曲一対で一季節、四対で一年を表現。季節折々の「鳥」と季節の色を定め制作した。

光を使った空間演出

根津えりか

この作品は絵画作品とは異なり、作品を見る人自身も直接、光を浴びて作品と一体化出来るのが第一に考えられている。ここで言う光とは、自然の中で生み出される様々な光の印象的な姿をポジフィルムに撮影したもの、未露光で現像した黒いポジに光のイメージをデザインしてカッターナイフ等で描いたものを重ね合わせ、床に投影させるものである。観客は自身もスクリーンとなり光のシャワーを浴びながら、また同時にそれを鑑賞する。

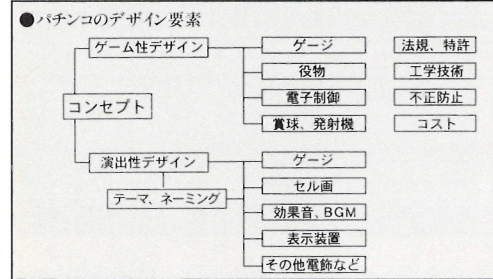
【学科賞】武藤英樹

大衆娯楽の王様であるパチンコ程色々な分野からのアイデアと技術を取り入れたものはない。その結果人々にこれ程親しまれている娯楽は他にない。それだからまた人々の生活や人生を変えてしまう危険な娯楽でもある。

デザインの面から考察すると、パチンコほど総合的な知識が必要な機器は他に見当たらない。にも拘わらず、パチンコ台の寿命は驚くほど短く、ヒット機といわれるものでも長くても2年程で、短いものであれば1週間でこの世から消滅する。常に新しいものを求めていかなければならないの

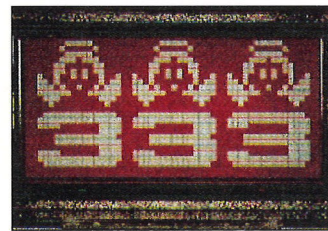
ほどのデザイン分野にも共通するが、あまりにも新陳代謝が激しすぎて開発に時間をかけられない程である。故に、あらゆる要素からのちよつとしたアイデアがすぐに実用化される。だが、全てのアイデアが使えない訳ではなく、法律と特許の厚い壁を克服することが重要となる。

本論文では、パチンコを構成する要素について、特にアイデアを生み出すために必要な二つの事項について考察した。すなわち、一つは新しいアイデアを生み出す手段として、何故パチンコが流行るのかについて、客と店の双方からの観



点、およびパチンコと日本人、日本社会との関係、さらにパチンコ独特の魅力などを客観的に分析する過程を用いた。また、新しいアイデアを生み出す他の手段として、パチンコの歴史を取り上げ文献調査から

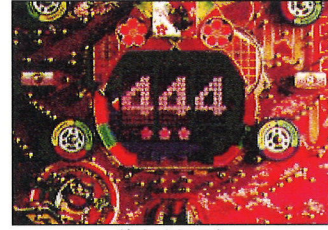
●代表的なパチンコの表示装置



液晶ドット式



ベルト式



ドットマトリクス式



ブラウン管式



液晶モニター式



初の液晶モニター式

その大筋を考察した。ポイントとして、従来ゲーム性デザインに関わるものが多く生み出され、それが法律によって変化してきたことと、今後は演出性デザインが重要になると指摘した(図参照)。新しいゲーム機への移行の原因は法律によってゲーム性デザインの要素が著しく束縛されるためであり、抜け道さえ見付けられればゲーム性デザインのほうかヒット機を生み出す確率は非常に高いと結論した。

最後に代表的なパチンコ表示装置につ

いても纏め、図示した。さらに、視覚デザインに相応しいプレゼンテーション用ビデオを準備した。



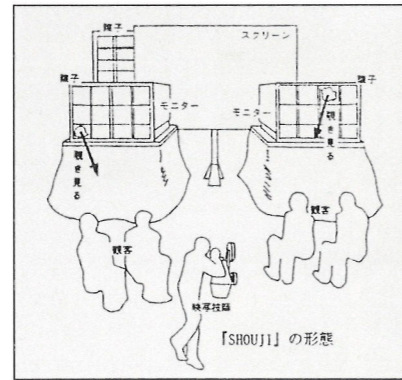
論文表紙

強いられる観客参加の意義 寺山修司の「観客席」を中心として(論文・作品)

村松 哲

私は、寺山修司の『観客席』を中心として、強いられる観客参加の意義を考えていくことにした。寺山修司(1935年~1983年)とは、1960年代後半から1980年代前半にわたって詩人、劇作家、演出家、映画監督として、さまざまな分野で活躍した人である。私かここで取り上げる『観客席』は、彼が1967年に旗揚げした劇団「天井桟敷」からの上演作品である。私は、この『観客席』を戯曲で接したのだが、その衝撃は未だに忘れることができない。そこで、私は、この『観客席』を支えるコンセプトを明らかにしながら、「強いられる観客参加の意義」を浮かび上がらせることにした。

この『観客席』の特徴は、観客が単に劇を観るだけの存在であることは許されず、否応無しに劇の当事者にさせられていく点にある。私か衝撃を受けたのも



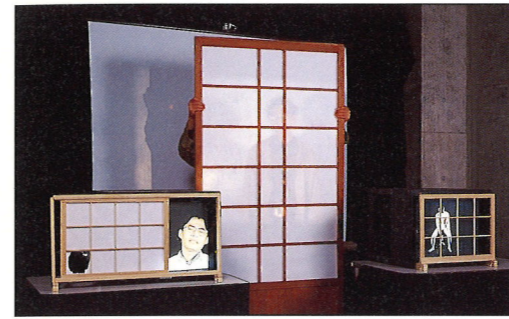
そのせいだが、果たして寺山の意図は何なのか。観客参加の演劇を考えていく中で、寺山自身も触れているベルトルト・ブレヒト(1898年~1956年)の演劇観がある。彼は、叙事的演劇というものに印象づけた人だが、これは、従来の感情移入に基づく劇的な演劇では扱えない政治的なものを扱った演劇のことである。さらに、ブレヒトは、この演劇の中に異化効果という理論を用いる。これは感情移入によって生じる観客の幻想を意図的にぶちこわして、まどろみかけている意識を目覚めさせることである。

寺山は、このブレヒトの演劇観について、観客は「感じるのではなく理解すること」や「頭を使って体を動かすこと」への専心だけが要求されていると批判している。この寺山の批判の背景には、世界とかわかることは、「見る」「聴く」「嗅ぐ」といった全体的体験そのものだという寺山の認識があることを見落としてはならない。彼は全体的体験を喪失し、観ることを全体的体験に代用させる立場のなかに、何事にも傍観者で決してその当事者としてかわりあおうとしない在り方の問題性を見いだしているのである。

寺山が『観客席』において目指したものは、観客に観客で居させないことである。寺山は、挑発された観客が劇だからと言う理由で、全てを

受け入れてしまうことの中に、観る立場の問題性を見いだしている。実に「強いられる観客参加」とは、無意識に観る立場に徹しようとする人間に、何事に対しても傍観者である人間の問題性を思い知らせる点にあると言えるのではないだろうか。また、私か『観客席』に衝撃を受けたのも、寺山によりこうした問題性をはらむ自分の内面を自覚させられたからであり、彼が『観客席』で意図したのも観客のこうした自覚ではないだろうか。

●『SHOUJI』(作品) [ビデオ+8ミリフィルム+パフォーマンス 17分]



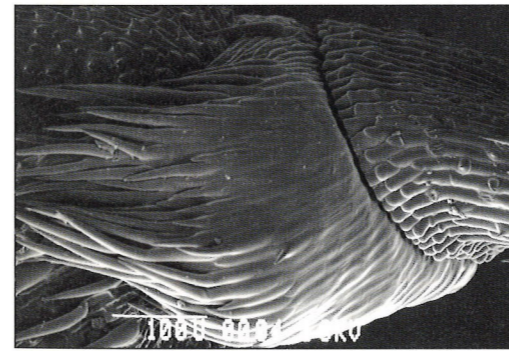
言える。観客は、おそらく私の本性を感じ取ってさまざまに思うことだろう。それは、批判であろうと、軽蔑であろうと構わない。なぜならば、そういった感じ方が、観客自身の本性を知る手段だと私は思うからだ。

マイクロ視点からのデザイン—走査型電子顕微鏡で見た世界をデザインする—(論文)

升田 剛

日常生活で、我々人類は体内に備わる五感をフルに活用し、外界から取り入れる情報を瞬時に判断して己の取るべき行動を選択している。五感のなかで最も多くの情報を収集しているのが「視覚」である。しかし我々の視覚の可視波長範囲は400~700nmに過ぎず、蝶のように紫外線を見たり、蜜蜂が利用している偏光を肉眼で見るとは不可能で

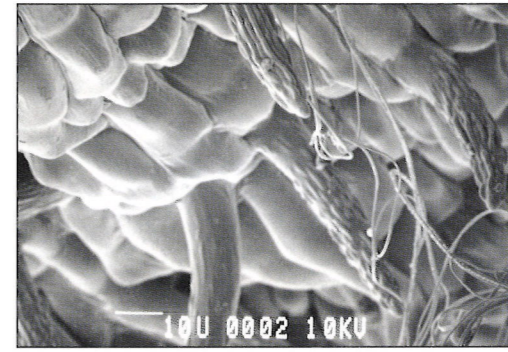
ある。従って、「人類以外の視覚で見た世界とは?」あるいは「真の世界は?」という疑問と興味が発生する。また、肉眼では見えない微小なモノを観察するための「機器」例えば走査型電子顕微鏡をデザイン上での道具として用いて、「機械の眼」で普段我々が「人間の眼」で見ているもののある面を強調(例えば倍率)して観ることで対象自体を再考する



カモジグサの小巣(x1500)

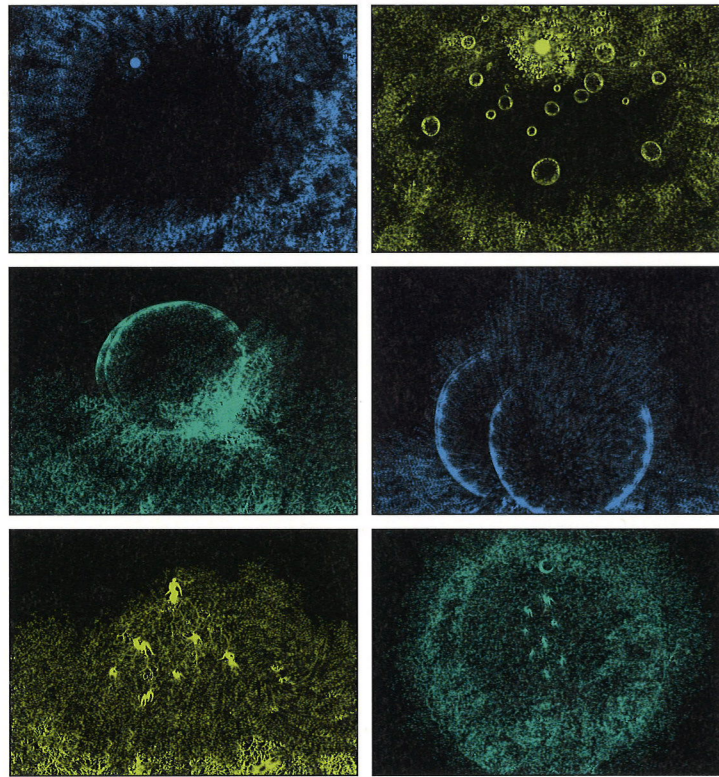
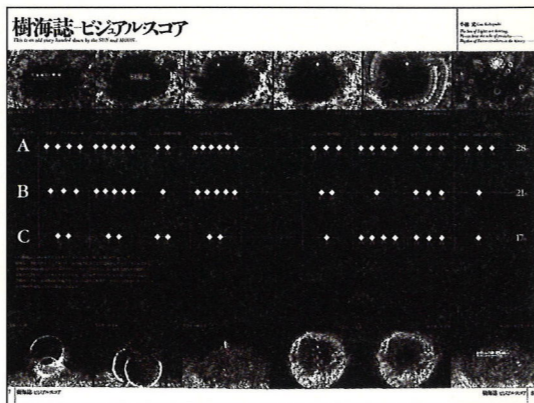
意義が生じる。そして走査型電子顕微鏡を視覚情報デザインの「道具」として使用する可能性の検討が重要になる。電子顕微鏡は、光学顕微鏡での可視光の代わりに電子線を、またガラスレンズの代わりに電磁石から成る

電子レンズを使用して物体を拡大する装置である。光学顕微鏡は光を用いるためその分解能が制約され高々1,000倍程度であるが、電子顕微鏡は数オングストロームの波長の電子線を用いるため倍率も数万から数十万倍に達する。また走査型電子顕微鏡は電子線で試

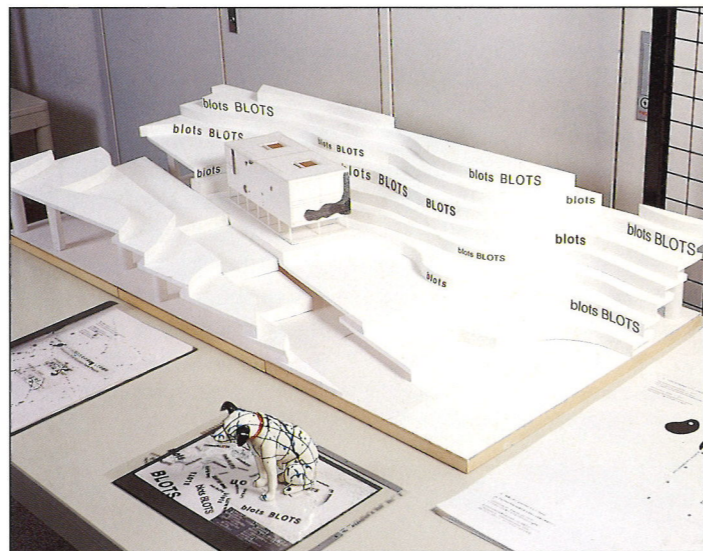


Boxwoodの葉(x100)

料の表面を走査し試料から出る二次電子を検出しCRT上に立体画像として像を描ける点に注目し、我々の周囲のどこにでもある種々の試料[例えば鉛筆の芯、黒雲母、石膏、硫黄、孔雀石、鉄釘の錆)、植物(Box wood、クローバー、タバコの葉、米、カモジグサ、菓子パン、新聞紙)、生物(爪、皮膚、頭髪、ミンミン蟬の羽根および眼球)など]について観察した。なお、ここには示さないがこれらの興味ある結果を基にしてグラフィックデザインの制作も試みた。



KOBAYASHI Hajime



YAMAMOTO Reiko

吉武賞 樹海誌—Genesis of Forest
リズム(光と波動)によるフォルム生成の研究

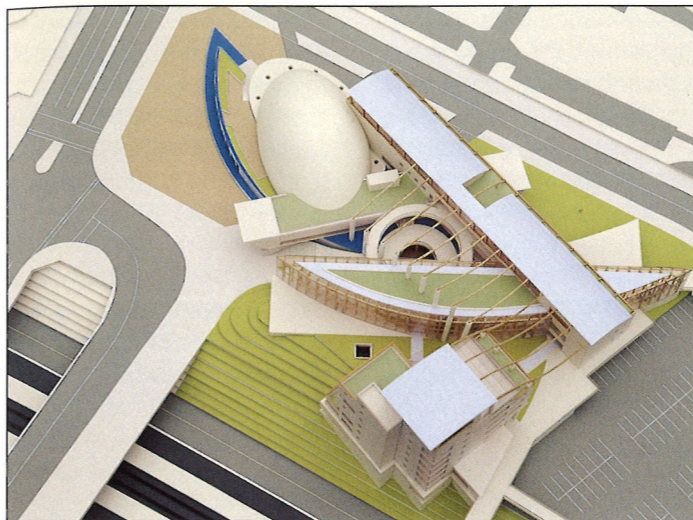
小林 元

さまざまな生命の営みを包みこむ「森」。深い樹海には数えきれぬ生命のリズムが脈動し、たがいに重層しあい、秩序と混沌が交ざりあう宇宙的律動に同調してゆく。「光」と「リズム」。森を輝かせ活気づけるこの二つの要素を主題とし、マルチスライド・プロジェクションによる音と映像の作品にまとめあげた。3台のプロジェクターがランダムノイズの微妙なズレを重層させ、光の渦を出現させる。渦から誕生する生命連鎖の動き、森が秘める生命力のうねりを描きあげた。

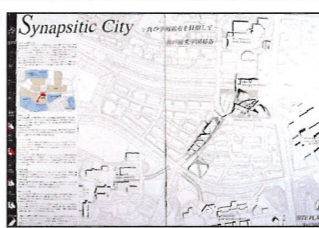
Houses that Accept New People
新しい人間のための容器としての建築

山本玲子

この一連の計画で問われたことは、建築の臨床機能である。臨床機能とは対話という相互作用によって自発的な問題解決を誘発する機能である。対話による一時的な場の発生が環境であるならば、本来の建築環境のあるべき姿は、固定されたものではないことになる。ゆえに以下の二つの建築的仕掛けによってその住環境を生成する。1. 寝具とともに移動する人間(寝室の解放とモダニズム的住居空間の再解釈) 2. 建築的視覚言語の翻訳(私的な夢の言語化とその翻訳)



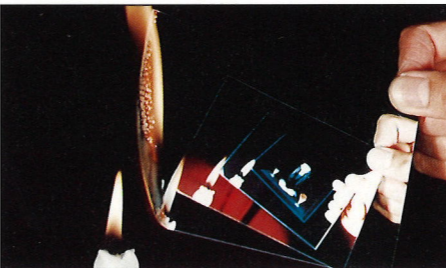
IKEDA Yoshihito



ISHIZUMI Norihiro



SUGIURA Koji



Synapsitic City
～真の学園都市を目指して～
—神戸研究学園都市—

池田佳人

神戸研究学園都市には駅を中心として、5大学1高専が住宅を取り囲むように存在している。この特徴を生かし、駅前に大学相互間の結接点(シナプス)としての都市を提案する。ここは学園都市カレッジを主要施設とする教育センター、ガラスの箱をイメージした商業センター、ハイテックな素材に包まれたメディアセンター、そして各大学と密接なつながりを持つオフィスゾーンの4つの核となる。

写真と音によるインスタレーション

石角典広

宇宙遊泳とはよく言ったもので、無重力と「泳ぐ」という感じは必然的に繋がりを帯びて我々に認識されていたのかも知れない。また、「空を飛んでいるような」とか体験したことのない事を夢で見るといのも果たして憧れ故のことなのだろうか? 宇宙の画像は「見る」という行為にとどまらず「海の中のよう」というイメージをも内包している。イルカに興味を持ったのは、我々よりも無重力の感覚を知っていると思ったからだ。

ゲーテ「親和力」:テキストと映像の批評的距離

杉浦康仁

本作品は、ゲーテの「親和力」という小説の、テキスト批評に基づいた映像制作の試みである。制作=批評の行為はその問題圏に従って三部に分かれる。1.ゲーテの自然研究と関連する神話的なものとしての自然の概念。2.活人画というパフォーマンスの二重性。3.カメラ・オブスクラがもつ入れ子構造と光。

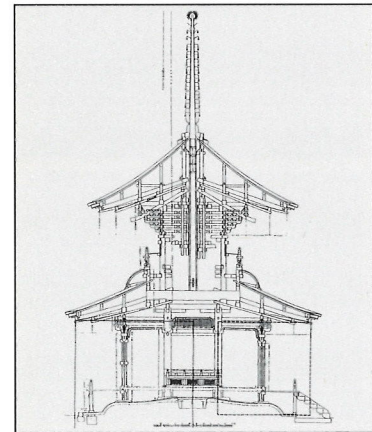
多宝塔は、どこを基準として設計されたのであろうか、国宝及び重要文化財に指定されている報告書と文化庁重要主要文化財図面を用いて考察した。方法として、茅負下外角を中心に考察する。茅負は軒の出として横寸法を押さえ、軒高として高さ方向の押さえとなっており、建築の設計における一番外側に出ている押さえの寸法だと言える。枝割のような厳密な寸法以前に基本設計として概算的計画寸法を用いて設計されていたはずである。茅負についての考察は次の通りである。

- 下重茅負下外角より塔中心までの寸法と高さとの関係
- 下重茅負下外角より塔下重の中柱真位置の寸法と高さとの関係
- 上重茅負下外角より塔心柱真位置の寸法と上重部軸まわり部分の高さとの関係

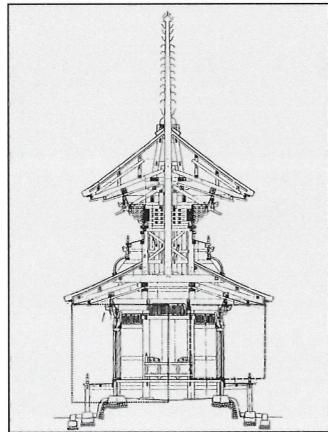
これらは中心から構造材を配置し基本設計を行ったかを調べる。次にこれらのデータでそれぞれの塔を比較考察する。考察方法は以下の通りである。

- 時代別変化の考察、時代の流れによる技術的進化と、流行などにより、プロポーションの変化について傾向を探る。
- 地方別変化の考察、大工の伝統技術、流派の差が地方独自の特色を持ったと言え、その傾向を探る。
- 大きさ別変化の考察、大小様々なスケールのものがあり、下重には堂的役割がある。大塔と小塔による特色を探る。

〈まとめ〉
上重、下重とも高さにおいて軸部まわりのある地点から茅負までの長さの寸法を同じにきめ基本設計計画を進めていたと推察出来た。下重において基準とした所は地面から柱下端、そして床板高さまで、時代が進むと、上方に上る傾向がある。初期の塔において、中柱真から茅負までの寸法を地面から高さの基準のものが、時代が下ると塔真から茅負の寸法は床高を示す。上重も上重軸まわりで基準箇所は、柱盤位置で構造材の軸部分である。上重と下重では、茅負から柱真の寸法を基準として材の長さを決めていたことがわかる。上重の高さの基準となる位置は、時代が下ると柱盤から心柱受材へと変化する傾向があった。時代的傾向のまとめは、日龍峯寺前後の鎌倉時代中期の塔に於いて枝割制が導入され完備される。この時代に下重の軸部の基準場所が地面から柱下端となり、部材端寸法の計画に変わった。大きな変化は吉田塔を境とする室町時代である。これより以降の塔は上重、下重共に基準場所が変わり、外観も一重もこし付き宝塔が、二重塔のデザインに変更された。上重を見ても、紀三井寺～東観音寺が変化の時期で、特に吉田寺を境に大きく変化した。地方的傾向のまとめは、三つの傾向があり、和歌山県型、大阪京都奈良県型、愛知県型となる。和歌山県型は安定し



石山寺



常寂光寺

たデザインの設計で、愛知県型は二重塔的なスマートなデザインとなる。大阪京都奈良県型については、愛知県型に似てはいるが、こちらの方が古いものも多く、少々傾向が違い、この地方独特の傾向であろう。大きさの傾向としては、下重において、浄土寺～紀三井寺、密蔵院～浄妙寺、日龍峯寺～慈眼院の大、中、小グループとなる。中グループについては、大と小の塔の変更される寸法の境と考えられる。上重の傾向では、浄土寺～浄妙寺、日龍峯寺～慈眼院の2

方丈記にみる鴨長明の「栖」をめぐる空間観の実験的考察(論文)

堀内研自

●はじめに
「ゆく河の流れは絶えずして、しかも、もとの水にあらず。」という有名な書き出しに始まる鴨長明の『方丈記』は「人と栖(すまか)」の無常を主題にした、中世文学の傑作です。本研究は『方丈記』の名前の由来でもある方丈の庵を復元し、長明が庵を結んだといわれる京都日野の方丈石の上に建て、長明がどのような空間観を持ち自分の「栖」を創造したかを考察します。

1. 場所を選ぶ
長明は現在の京都市伏見区日野約1kmに位置する方丈石の上の方丈の庵を結んだといわれています。現地の環境調査や文献より考察すると、この地を選んだ理由は、日野が都市から離れていて、他の地域との交流がはかれる拠点であり、また、生活の一翼を支えてくれる日野家という協力者がいたということ、そして、岩の上は自然災害の恐れが少なく、西方の極楽浄土に対して思いを馳せることができる西が開けた地形となっている、などがあげられます。

2. 方丈を造る
『方丈記』によると方丈の庵の姿は、広さが一丈(約3m)四方、高さが七尺(約210cm)足らず、組み立て式の建物で、土台を組んで、簡単な屋根を葺き、部材の継ぎ目に掛け金を掛け、車二両

グループに分かれ、下重の傾向と同じく、密蔵院から日龍峯寺の間において、変化が見られる。小型塔については、下重の高さ寸法が茅負から塔真寸法に加えて組物の積み上げ寸法で軒高さを上げられていた。多宝塔が普通の塔と違い堂的な役割を果たしており、内部空間を人体の尺度にあわせるためだろうと言え、構造的にも来迎柱とされるのが多く、一番小さな慈眼院塔には柱がない。これには内部空間の広さの確保の意味も含まれているのだろう。

に乗せどこへでも運ぶことができたそうです。本研究では既存の方丈復元案や当時の建築様式を伝える絵図から1/50、1/10の模型を造り、そして原寸の方丈を制作しました。

3. 方丈を運ぶ
方丈の庵はどのように運ばれたのでしょうか。当時の記録が残っている文献や絵図から考察すると、まず運搬手段としては牛車二両を用い、その積載量は7石、約760kgだったと考えました。そして、長明が「運ぶ」というデザインを方丈の庵に盛り込んだのは、場所を占めないがために得られる自由さと安心感を、建築的手法によってより強めるためと結論づけました。

4. 方丈を組む
平成7年1月14日に復元した方丈を日野の方丈石に運び、組み立てました。そ



の場所は自動車では入れない場所で、我々は手で方丈の部材を運ばなければなりません。長明も自分の気に入った場所に庵を置くには、車を捨て、人や動物の背中にのせて運んだのかもしれない。

5. 方丈に住まう
方丈石に方丈の庵が完成すると、方丈石のある谷の風景は一変します。今まで気にも止めなかった木々や石や地形がその存在をあらわにし、空間を造り出しはじめます。そして、その空間と『方丈記』に描かれた長明の生活を照らし合わせてみると、完結しつつ広がっていく生活空間の重なりあいを見ることが出来ます

●「栖」の空間

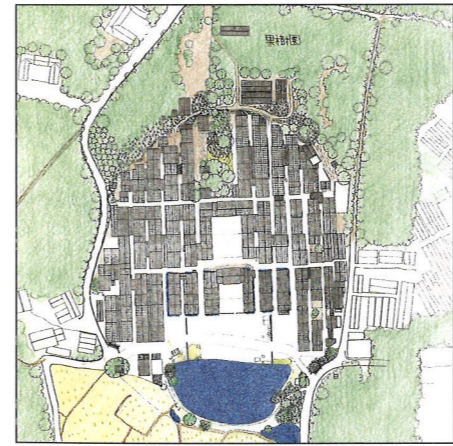
長明が方丈の庵を結び「栖」の空間を創造したという行為は、相対する何かと何か、その双方の恩恵を享受できる位置を見定める、いうなれば間(はざま)のデザインではなかったのでしょうか。そしてそれは、ものものどに境界に線をひくことではなく、双方のよい関係性の中の一地点から再び双方を見つめ、そこから新たな美を創造することであったのでしょうか。



住居集合における単位とその空間構成に関する研究～台湾客家の4集落をめぐって～(論文)
長渡和久

東アジアの集住空間の魅力は、各国・各地域の多様性とそれを構成する要素の共通性で語ることができる。本論文で取り上げた4集落(社頭・埔心・大茅埔・下城里)は、全く違う空間構成を持ちつつも、「住居」や「立地」「コミュニティ」にはある一定の共通した決まり(単位)があり、4集落の多様性はこれらの「単位」の集合の仕方や相互関係の構造の違いにより生み出されていることを研究では明らかにしている。ここでは特に住居の単位とその集合について紹介する。

「客家」とは中国で王朝が変わる度に移動を繰り返した民族で、台湾客家は中でも清朝時代に中国本土から台湾へ移り住んだ人々を指す。こうした流れから、台湾客家は各地の風土に合う多様な住まい方が行われているように考えられるが、実は各地の農村では基本的に「三合院」というきまった住居形式を持ち、その集合展開によって住まい方にバリエーションを持たせている。本論文で取り上げた4集落の空間も全てこの「三合院の集合」という観点で語ることのできるものである。



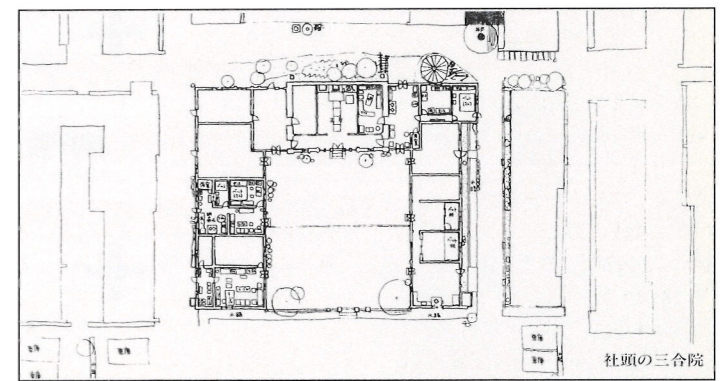
社頭

「三合院」は3つの建物により、中庭を「門」型に囲む住居形式で正面の建物を「正身」、両脇を「護龍」と呼ぶ。「正身」の中央には「正庁」という堂がある。三合院には親戚や一族が共同で住み、家族が増えれば外側へ護龍が増築される。元々は儒教思想から長幼の住み分けが行われるが、拡大しすぎると住み分けはなくなっていく。



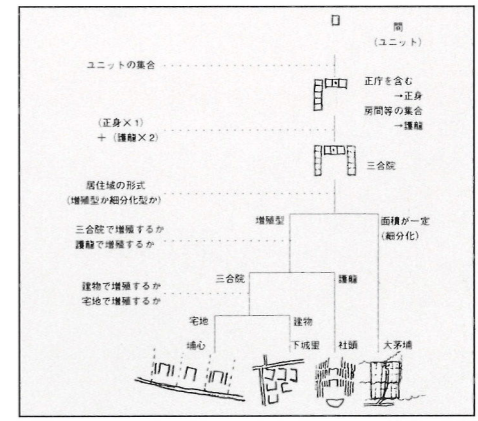
このような形態から三合院はそれぞれに、不思議な中心性と排他性を内包しており、更に「三合院」はその集合の仕方であらゆる空間を創出していることが分かった。例えば一つの中心性を保ちつつ護龍の増殖で拡大していく集合(社頭)と三合院自体が横並びにリニアに増殖する

集合(埔心)と区画割りされた宅地にそれぞれ設けられる集合(大茅埔)と既に三合院の一棟を取り込んで口の字型に囲いつつ展開していく集合(下城里)とは、形態の違いは基より、シークエンスやそれを支えるコミュニティすらも違うことが一目で分かる。



三合院に見られる「単体では無個性であるがその集め方によって多様性を生み出す」システムは、現在の日本などで展開されている「単体では多様性を持た

せるが集合で見れば無個性となる」システムとは違うデザイン手法の可能性を示唆するものである。



三合院の展開