

神戸芸術工科大学 卒展

〈第2回卒業研究発表会・選抜集〉

PREVIEW: Our Brilliant Career by the Class of '94,  
Kobe Design University

+ カオス '94 +

本展覧会では、卒業生が  
2000年以降に制作した  
作品を展示する。

本展覧会では、卒業生が  
2000年以降に制作した  
作品を展示する。

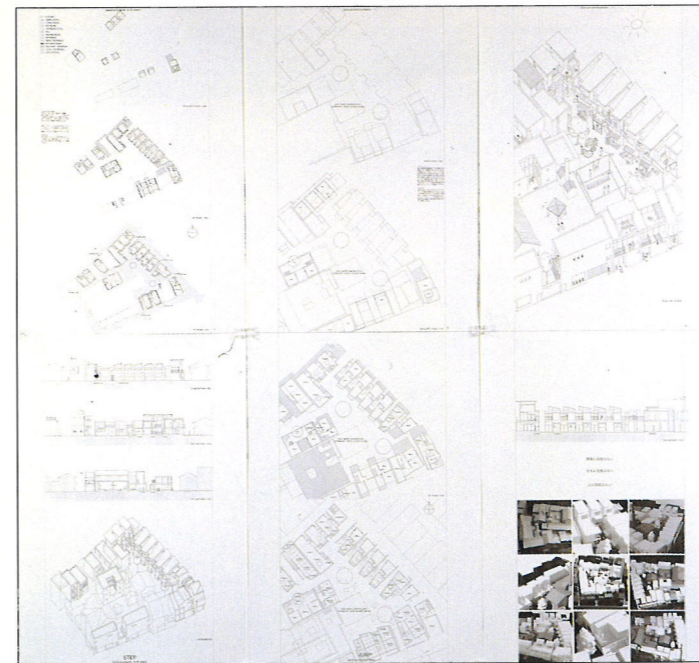
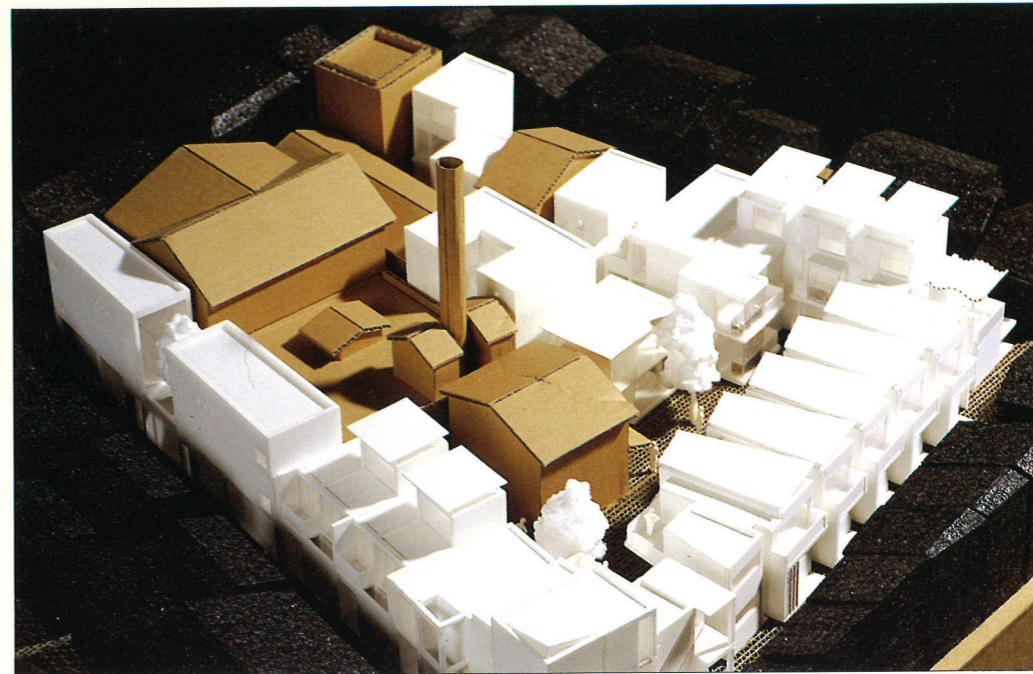
本展覧会では、卒業生が  
2000年以降に制作した  
作品を展示する。



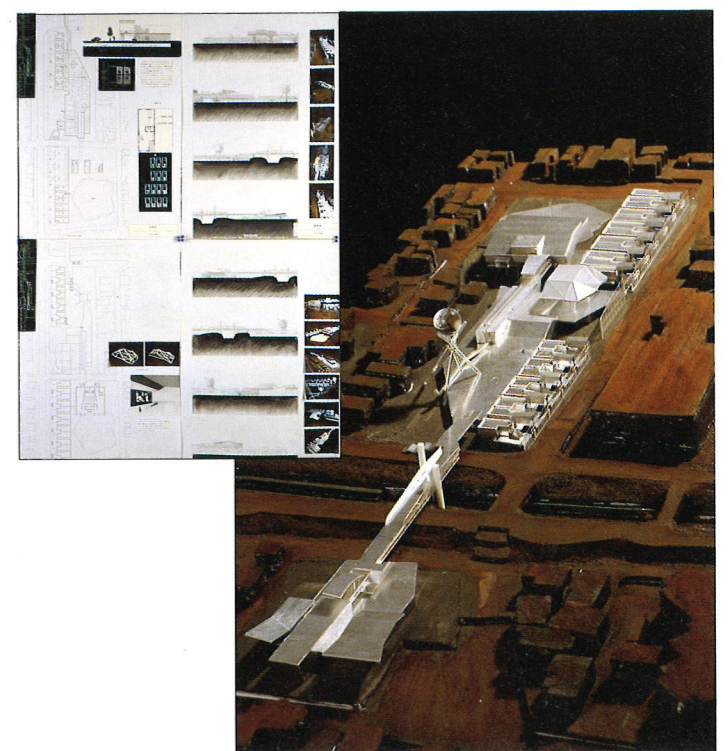
神戸芸術工科大学  
KOBE DESIGN UNIVERSITY



【日時】  
1994年2月23日(金)～27日(月)  
【会場】  
神戸芸術工科大学



YOKOI Nobuko



IKEDA Junichi

【吉武賞】

POCO-PO-CORPO  
NISHIDEMACHI PROGRAM

横井信子

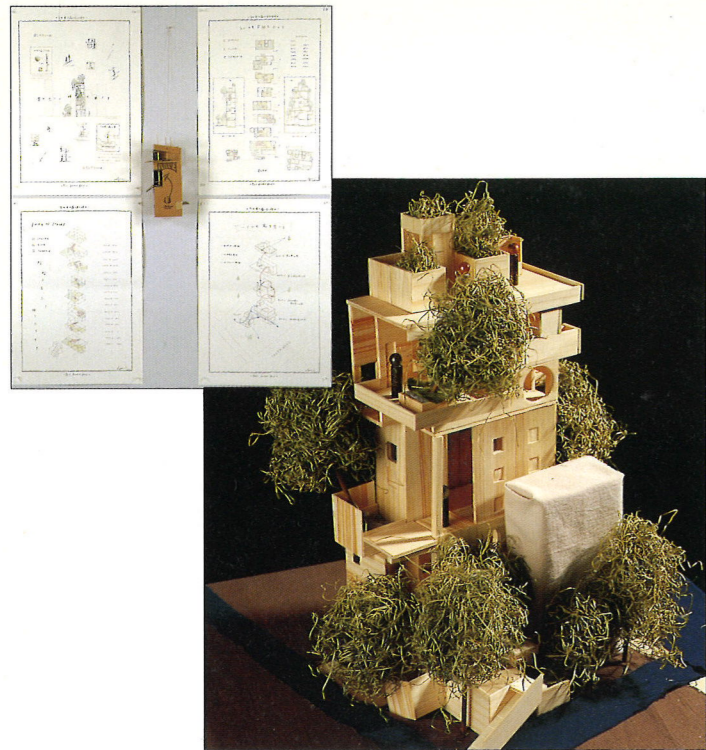
どんな場所にも“なにか”がある。そこで特別なものを見つけようとしても、そこに関わる人(時には動物達)の日常的な行為とその場所やモノ、空間がどう関係しているのかを解いていくことで、自ずとそこがどうあるべきかは見えてくる筈である。だから、特別な大きな力で一度にまちを動かして新しくすることよりも、そうした小さな関係で少しずつまちを動かし、常に街を変化させ続ける方が、大切だと思うのである。

水掌居

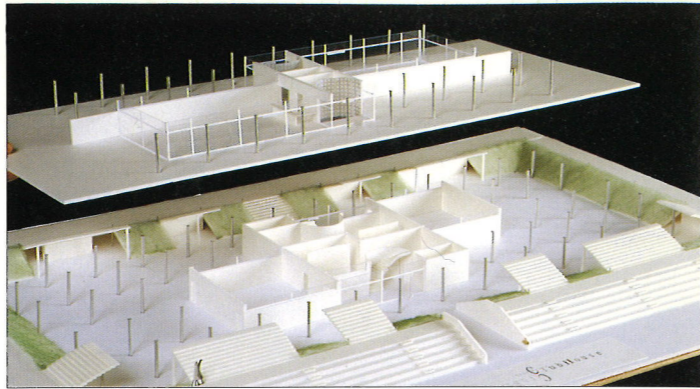
re-circulation system + life un

池田順一

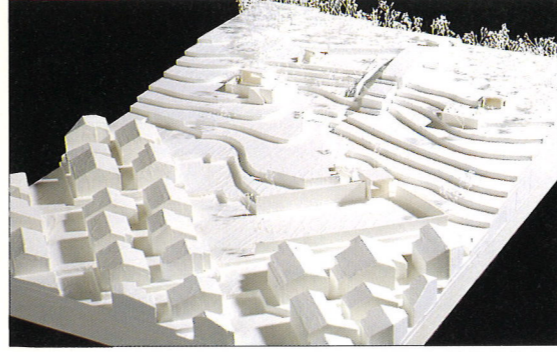
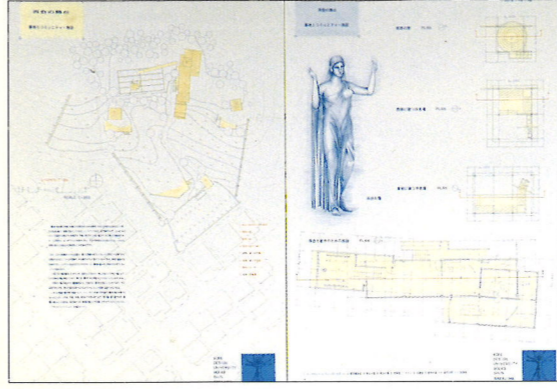
経済の倫理により生じたステロタイプ化した住まいの構造は歴史的な文脈という要素において建築の「場所性」をうばいさってきた。このプロジェクトはそういった住まいの構造のvoid(空虚=建築の歴史的な文脈に対する配慮のあり方)を「水のリンク」にたくすのであり、それを具現化する都市の中の一つの「装置」なのだ。それが存在することによりこの場所のゲニウス・ロキ(土地の精神)は再生されていくであろう。



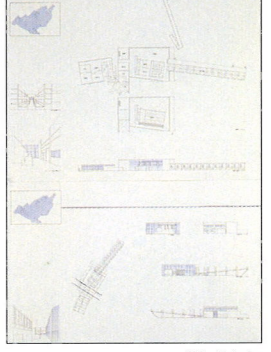
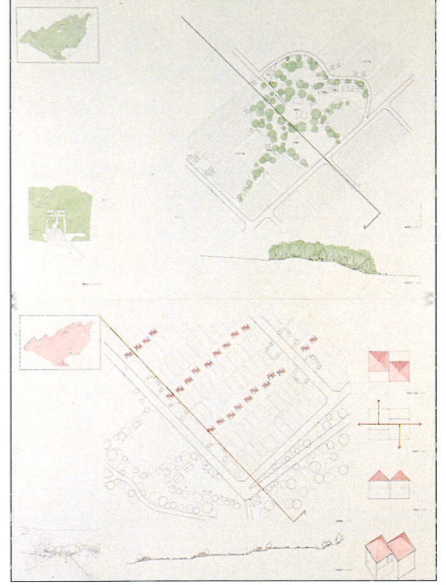
IZUMI Yukako



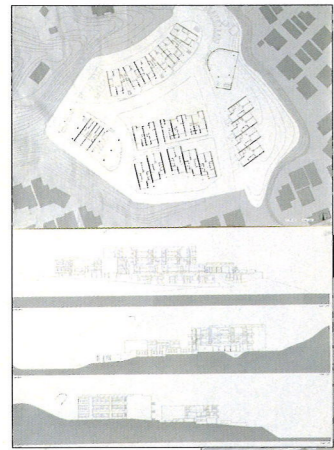
SHIKATA Masashi



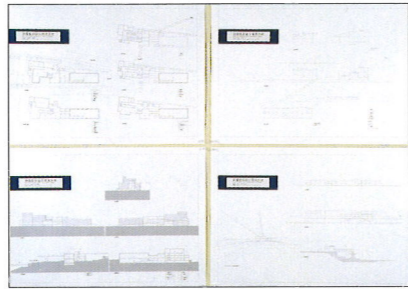
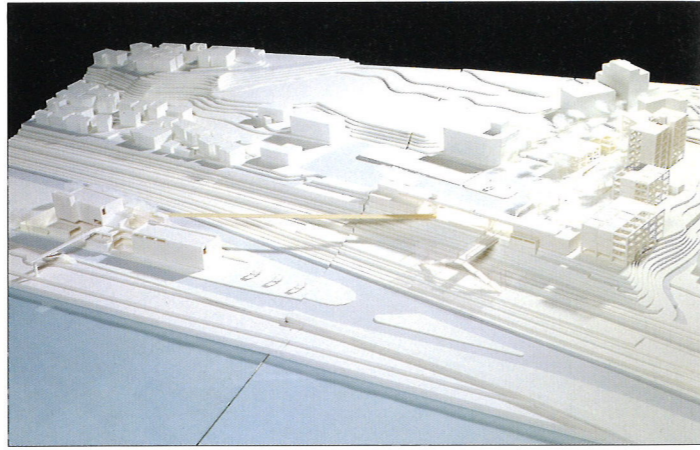
NAKAJIMA Shin



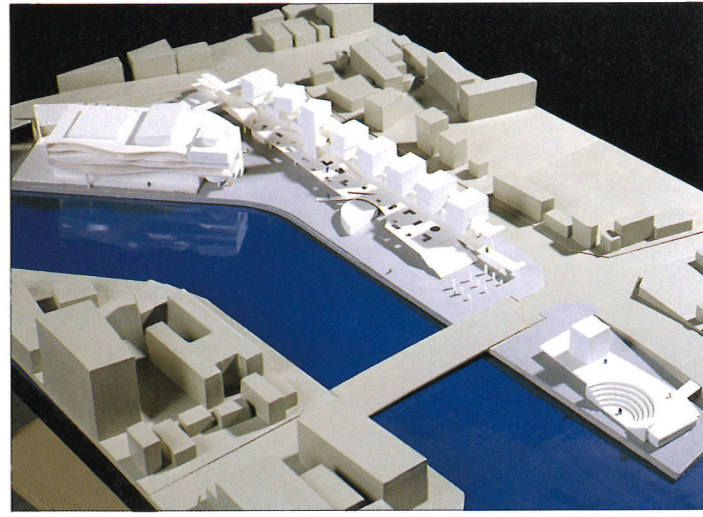
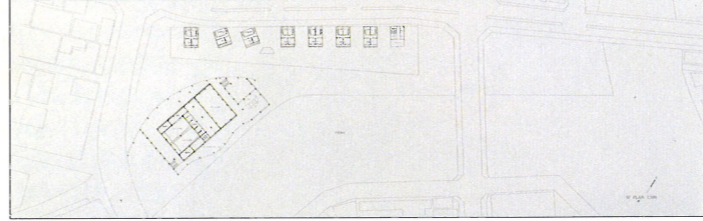
Nii Takako



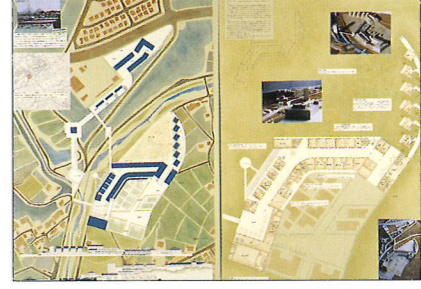
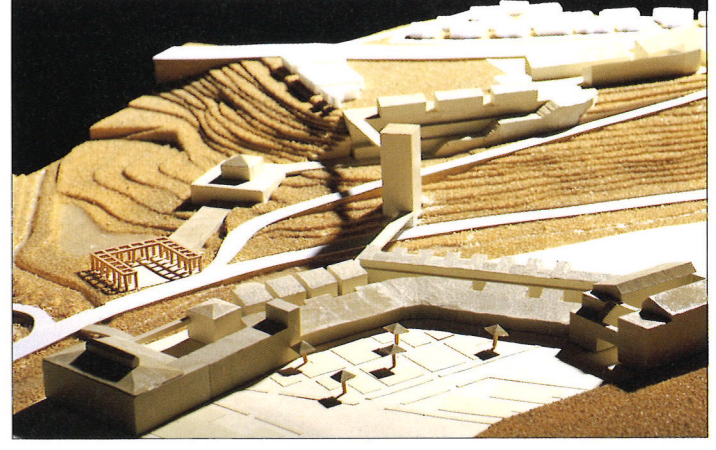
ICHIMORI Noriko



TAKEUCHI Ato



NAKAMURA Hideki



YAMASAKI Katsufumi

つみ木の森のひと休み  
-Tall Pocket Park-

泉祐佳子

ビルに緑を放り込み、光と風の感じられる心地のいい空間を街の中にはめ込んだもの。それがつみ木の森-Tall Pocket Park-である。時間に追われて日々を送るのに疲れた人、人混みに酔ってしまった人がやって来て、思い思いの時間を過ごす。何かをするために、自分の中の何かを見つけるために、入る空間を探し、一人の時間をゆっくりと楽しむ。人はつみ木の森のひと休みで心を癒す。

高尾 HOUSING PROJECT

一森典子

現在の住宅計画は画一的であると言われる。画一的とはどういうことなのか。その認識は大変難しいが、十人十色の住み手に対して計画者はより柔軟に対応することが問題の論点と考えた。更にはこれからの都市及び住宅計画の発展に貢献を果たすものとしての集合住宅において、住み手の選択技を増やすことで各家庭・各個人への柔軟な対応を果たせるであろう。ここに新たな選択技として今回計画した集合住宅を提案する。

Club House

志方正史

県は、兵庫県立播磨中央公園の充実を急ぎ、「兵庫県2001年計画」で緑豊かな環境のもと「新しい連環型都市」の形成をはかるに、東播磨内陸部の中央部に位置する滝野町が中核都市として絶好の役割を有する場であると規定した。その中核都市を目指す使命(行政、経済、交通、教育、文化、スポーツ・レクリエーション等の機能の充実と整備)を与えられた地域としての滝野町に私はクラブ・ハウスを提案した。

朝霧駅前総合開発計画

Project for the Restructuring of the Station in "ASAGIRI"

竹内 跡

このプロジェクトは、明石市に位置する朝霧駅駅前の再開発で、駅舎・駅前広場・商業施設・サービス施設・集合住宅・美術館・海岸公園の7つのブロック計画の集合体である。ここは淡路島・明石海峡を一望できる場所であるが、都市交通によって、海と街は分断され、風景さえも遮られ、見ることはできない。このプロジェクトはこの雄大な風景を駅前の風景の一部として存在させると共に、公共の場を作り、街の活性化を図るものである。

再会の舞台

墓地とコミュニティ施設

中島 真

現在墓地不足、墓不足などの問題が多く発生している。これらの問題を少しでも取り除けないかということはこの作品を提議して提案しようと思う。提案として、都市計画・ニュータウン計画と同時に墓地計画を行い、先祖の墓に入る場合は、納骨は先祖の墓に、計画した墓地には、人生の軌跡としてモニュメンタルな墓を置くというものである。

Canal Deck

~兵庫運河沿いの文化複合施設~

中村秀樹

神戸市民の文化に対する要求の高まりから、山と運河を背景に、日本書紀にも記されている歴史的ボキャブラリーを持つこの地で、市民、芸術家の創作の場、高い水準の芸術文化の鑑賞機会などの提供システムを生み出すことにより、運河を囲む様々な都市機能が港湾機能、文化機能などと新たに複合した形で、市民の主体的、創造的な文化活動の振興を図ると共に、文化創造の推進役となる芸術家の育つ環境づくりを目指す。

KLEIN GARTEN

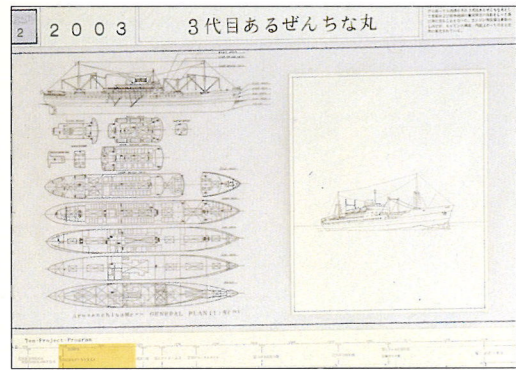
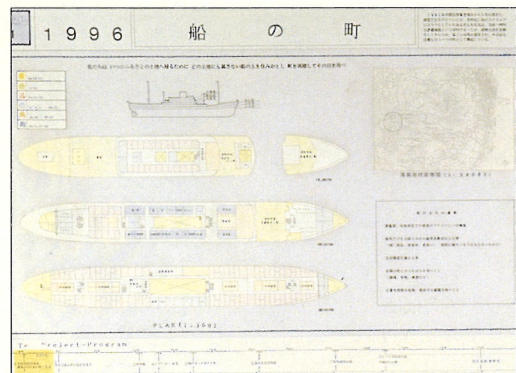
二位貴子

地域開発が進み、都市施設が容赦なく農村に押しよせてくるなかで、農村は周囲に対してどうあるべきか、が考えられはじめています。それに対して、余った農地を貸農園とし、周辺のニュータウン住民に利用してもらい、同時に、脱サラして就農しようとする人の為に農業のノウハウを伝授し、また、余農地の情報を知る施設を作ることを提案した。なお、「KLEIN GARTEN」は、ドイツにおける貸農園を意味する。

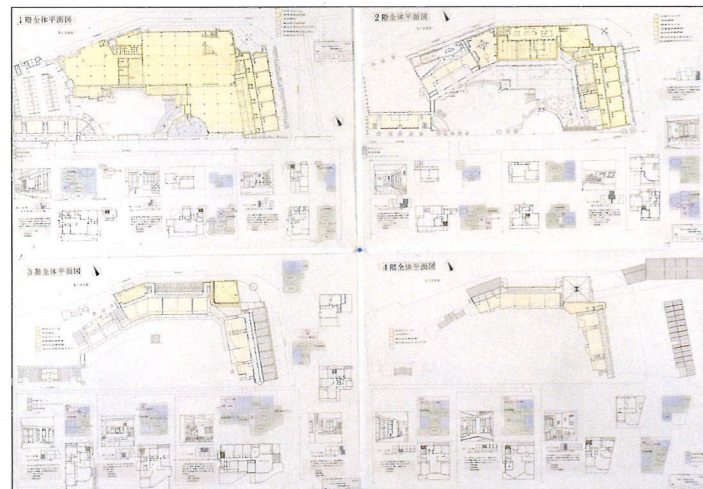
農村都市。II

山崎克文

西神ニュータウンとそれに隣接する農村はほとんどつながりが感じられなく、逆に、対立した存在となっているように思われる。そして、西神ニュータウンが発展し続けている一方、農村から活気が失われつつあるように思われる。そこで、西神ニュータウンとそれに隣接する農村をつなぎ、新旧住民の交流の場となるようなコミュニティ施設を提案する。また、それが、農村を発展させるための中心的施設となるように計画する。



ISHII Nobuko



KAWANO Hideo

オート・ワグナーの作風と、その変貌に関する考察(論文)

【学科賞】大西一弘

[ 1. はじめに ]

オート・ワグナー(1841~1918)は様式主義の建築教育を受け、初期にはピラ・ワグナー I(1886~88)のように様式主義的傾向の強い作品を設計している。しかし、晩年へ向けにピラ・ワグナーII(1912~13)のように様式主義を基調としつつもワグナー独自の作風が確立されてくる。本論文でテーマとなるのは「ワグナーの作風はどのような経過をたどって古典主義的作風からワグナー独自の作風へ変貌していったのか」であり、特にファサードに限定して、その作風の形態分析を行っている。

[ 2. 本論文の目的 ]

- ワグナーの作風の特色を分析する。
- ワグナー自身の設計のなかでどのような変貌があるのかを見出し、その過程を分析する。
- 古典から近代へ向かう建築史の流れの中で、ワグナーはどのような建築家であったのかを考察する。

[ 3. 作風の変貌 ]

ワグナーの作風は、晩年に近づくと様式主義の秩序を歪めており、代わって独自の手法が台頭してくる。しかし、様式主義の秩序を歪めた後から、そのファサードには常に「平滑面」と「装飾」の存在が認められ、ワグナーの作風はこの2つの要素を中心に展開しているといっても過言ではない。ワグナーが様式主義の秩序を歪めた最初の兆候は、三層構成の主階部分に平滑面を築いたことに始まる。つまり、初期においては付柱、目地といった3次元的凸凹を消去することにより、平滑面を築くといった作風である。やがて、この平滑面はワグナーのファサードの大部分を構成するようになり、晩年にはファサード全面が2次元的な構成をみせている。また、それと同時にファサード内に見られる装飾にも変化が見られる。初期に見られる装飾は3次元の彫刻的装飾がほとんどであるが、ファサードが2次元に近づくと装飾も2次元的なもの、グラフィック

なものへと変貌している。この変貌は特に平滑面内において顕著であり、晩年にはワグナー独自といえる装飾が生み出されている。

[ 4. 平滑面と装飾 ]

ワグナーのファサードには常に平滑面が現われ、そして、装飾が付加されている。これはワグナーが常に「平滑面内における見え方」ということに重点をおいて設計を進めてきた結果ではないか。つまり、平滑面に付加された装飾は、平滑面の見え方を助長するものであり、この装飾にワグナーは何らかの効果も期待しているものと考察される。その効果とは次の2点に大別される。



↑ピラ・ワグナー I

↓ピラ・ワグナー II



- ①平滑面に存在感を与える。(平滑面の輪郭をはっきりさせる。平滑面の表層そのものに存在感を与える)
- ②平滑面から重力感を軽減する。晩年に見られる2次元的な装飾では、平滑面との一体感を感じる。平滑面と化した装飾自体の軽やかさは、そのまま2次元的なファサードの軽やかさを引き出し、そして、その装飾に視線がいくことでファサードは存在感を得る。

き出し、そして、その装飾に視線がいくことでファサードは存在感を得る。

デュシャン的形態システムにおける解析と考察(論文)

榮元正博

■マルセル・デュシャンが他界して、25年あまり経過したが、彼の投げかけた問題は現在、ますます示唆に富んでいると思われる。マルセル・デュシャンの代表作であり、それまでの制作活動を集約した「彼女の独身者たち」によって裸にされた花嫁、ささも(大ガラス)という作品に描かれた世界は、あたかも現代の世界、電子メディアによって出現した、現実と虚構の入り交じった世界を浮上させる。

この作品に描かれた主人公の1人である「独身者」は、その肉体は制服と化し、その中味である意識は、その制服からも飛び出し、想像の源である「花嫁」を求めて、別の世界へ独立して存在してしまうという関係性は、今日の我々と、虚構にリアリティを持つ新たな環境を形成する電子メディアとの関係を表現しているかのようである。デュシャンがガラスに投影した独身者の影は、現代のテクノロジーが象徴するエレクトロニクスによって変容する我々の姿を浮かび上がらせながら、我々が入り込みつつある世界の心象風景となり始めているように思われる。

■建築にとってテクノロジーとは、その物理的側面である生産技術の拡大と同時に、テクノロジーによって喚起される意識・感覚の変化によって起こるイメージを媒介して建築をデザインしてきたという関係を持っている。近代建築の設計概念の1つである「機械の美学」において、建築はその技術の中に、幾何学的な形態とダイナミックな運動を秘めた「機械美」を表現してきた。現代の情報

化社会における「エレクトロニクスの美学」とは、身体拡張の機械の代わり、脳や神経系、それに伴う意識をモデルにし、目に見えない形を持った機能から、不可視な情報の流れや不定型の構造を新たな機能・関数として選び取り、形態化すること考えられる。このような「エレクトロニクスの美学」による建築を考えた場合、肉体的運動から意識的変化する運動へ主題を移し、現代の世界観を目に見える形で表現した「大ガラス」のメカニズムを、建築へプログラミングすることは、有効であると考えられる。このプログラミングの方法として本論文においては、「大ガラス」の中でも重要な位置を占める「花嫁」の形態、肉体的運動であった「階段を降りる裸体」から意識的運動へ代わっていった「花嫁」への形態変化を分析する方法をとった。その結果としては、

- (1)対象を粉々に解体し、断片化する。
  - (2)断片化されたものに新たな価値、機能を見い出す。
- 建築とは、当然、実体としてのモノである。モノである身体と意識は常に連動したものであるが、ある意味では、モノはモノで独自のシステムを形成し、意識も独自のシステムによって作動していると言える。肉体が刻一刻と作業を行って行くのが、時に過剰に律儀で滑稽に見えるのは、意識内の時間感覚が、肉体的物理的速度を遥かに超えたスピードによって、それを成し遂げてしまうからであると考えられる。それゆえ、独立したシステム間にズレ・ノイズが生じる。しかし、そのズレこそ肉体と意識

とを結びキーワードとなるのではないだろうか。このズレ・ノイズこそ目に見えない意識を目に見える形にする1つ

(3)断片化された形態は、新たに持たされた機能を、直接表わす形を避ける。これは、機能を示す形態ではなく、機能を示す可能性を持った形態とするということである。つまり、常に流動している意識の動きに対して、フレキシブルに対応する。

「不定型」の構造を表わす形態と言えないだろうか。このズレ・ノイズこそ目に見えない意識を目に見える形にする1つ

このようにして形態化された「花嫁」は、「エレクトロニクスの美学」と成りえる。魅惑的な形を示していると思われる。しかし、これはもちろん唯一の答えではなく、この「花嫁」の形態を、そのまま建築とすることでもない。本論文は、近代において語られた肉体から現代の問題である意識への変化に伴う建築形態の変化についての考察・探求であり、その意味での、近代建築に対する卒業論文である。

西神ニュータウンにおける居住環境の調査研究(論文)

橋原麻紀子

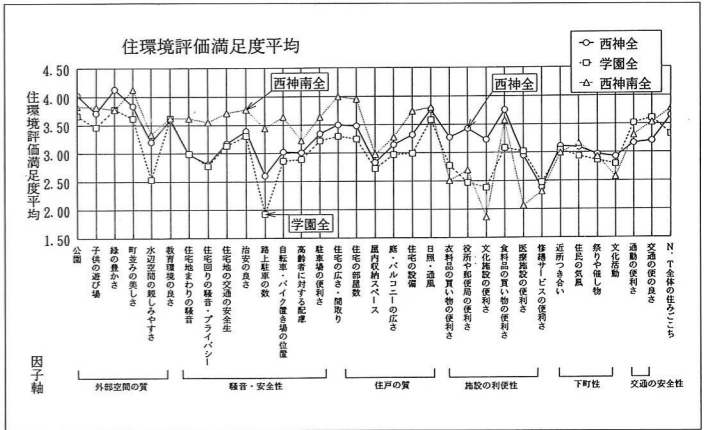
目的:  
対象地は西神ニュータウンで、3つの地区、研究学園都市、西神南ニュータウン、西神住宅団地です。ニュータウンというのは、人工的に造った街なので、便利である、都合が良い、というイメージが私の頭の中にあつたのですが、実際私自身がニュータウン(学園都市)に住んでみて、良い面もあるが、悪い面もあると感じたので、居住環境の調査研究をしてみようと思いました。

方法:  
方法はアンケート調査をし、コンピュータで分析しました。アンケートの調査項目は、大きく分けて、施設の利用頻度、施設要求とその立地位置、住環境評価、施設利用実態、ニュータウンの在り方、周辺市街

地との関連、と、フェイスシート(記入者の属性)です。

アンケート調査票は、西神住宅団地に1000部配布し、回収率は39%、研究学園都市と西神南ニュータウン合わせて1000部配布(学園都市700、西神南300)し、回収率は44%でした。

結果・まとめ:  
施設利用頻度を見てみると、やはり、自分たちの住んでいる住宅地内の施設を利用する割合が高く、グラフにしてみると、山の高さでその差がはっきりとでた。施設は、西神住宅団地に関しては、かなり充実しているので、たいした問題はないのだけれども、研究学園都市と西神南ニュータウンに関しては、食料品を買う



Ten Project  
-あるせん丸の100年計画-

石井展子

今回、あるせん丸という船の一生を設計しながら考えたこと——

- ・昔を生きる「保存」ではなく、本来の機能でも使われて今を生きること。
- ・使われ続けることで積み重ねる様々な人や物、事の記憶や手の跡。
- ・人が住む空間は完全に整えるのではなく、手を出せるスキ(古さ、もろさ、動き、空気の変化など)があること(c.f.プログラム10)→空間に馴染み、住みこなすことにつながる。

河野秀夫

子供のいる家族のための  
商業併設集合住宅

住宅は生活を営むための基礎である。また集合住宅になると持ち世帯が占める割合は大きい。だが現状としては大人主体のデザイン空間・計画であり、子供の成長を手助けする機能・条件・環境等の配慮が不十分である。子供の活動・人間形成が行われやすく、親が日常生活と両立して管理・ふれあい・家族団楽を促進する住宅計画。よって「子供と大人の共存と育成を補佐する住宅」をコンセプトとした。現代の大きな課題の一つである。

ことのできる施設というのが各々で、キャンパススクエアと、セリオしかないので、定休日には買い物ができなくなるか、遠方に行き出しに行かなくてはならないという状況になるので、住民は大変不便であると感じていることがわかった。

一般的住環境評価では、公園や街並の美しさの満足度は高かったが、水辺空間の親しみやすさの満足度が低かったので、水辺空間をこれからはもっと配慮していくべきだと思います。また、研究学園都市については、ほかの2地区に比べると、路上駐車場の数の満足度が飛び抜けて低かったため、住民は路上駐車に大変迷惑していることがわかった。総合的な、ニュ

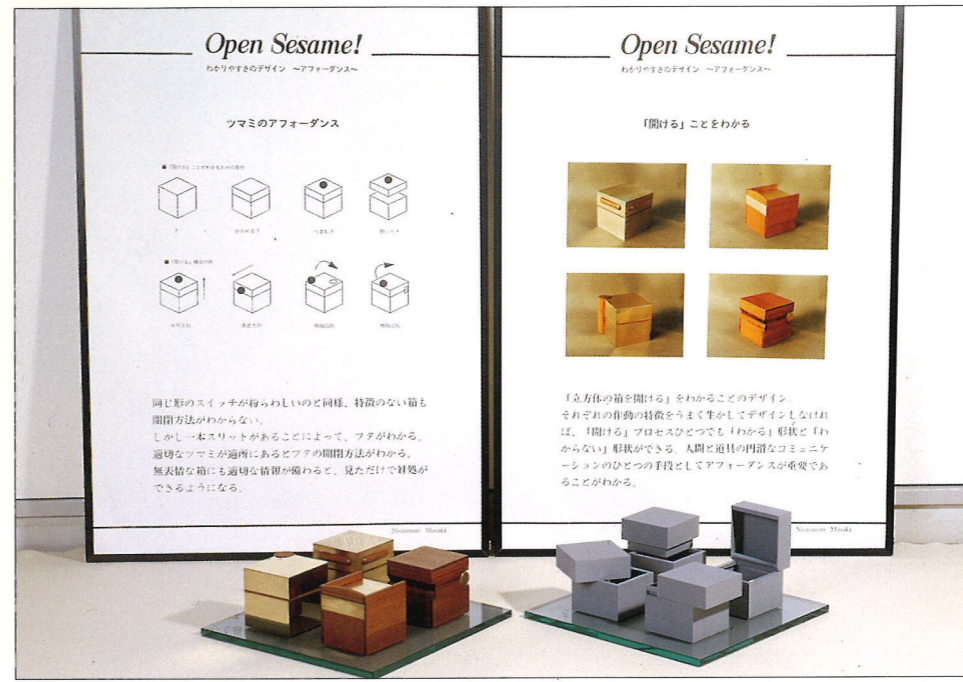
ータウン全体の住み心地は、やや満足の評価であった。

全体的に感じたことは、

- ・西神住宅団地は施設に関しては他の2地区に比べると大変充実していること
- ・研究学園都市は名前だけ学園都市であって、全然学園都市らしくないので、もっと学生に対する施設を住民が望んでいること
- ・西神南ニュータウンは、できてからまだ間がないのですが、施設をもっと充実させてほしい、と住民が望んでいること、また、街角施設がどう発展していくかが今後の大きな鍵になるのではと思った以上のことです。

## 工業デザイン学科

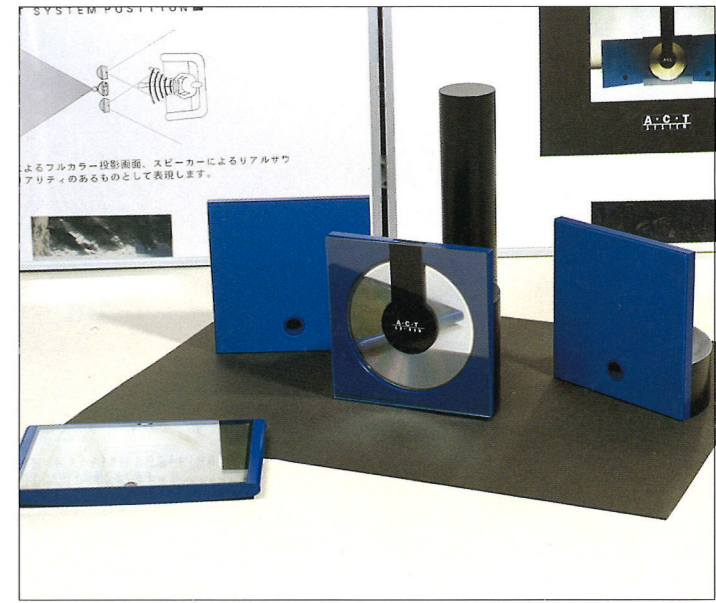
## プロダクトデザインコース



NISHIMORI Masaki



SASAKURA Tomoko



TSUO Akinobu

●論文

泉祐佳子 IZUMI Yukako  
屋上庭園 ～緑を欲する人間の智慧～

永楽宏尚 EIRAKU Hirotsuka  
兵庫県下の神社  
細部装飾における時代・地域差を見る

沖田敬司 OKITA Keiji  
超々高層建築計画における問題点の考察

金田さやか KANEDA Sayaka  
路上生活者の生活研究

小島寛也 KOJIMA Hiroya  
神戸の色彩環境に関する研究  
-実態調査から見た神戸の景観色について-

蔵本晋一 KURAMOTO Shinichi  
「バウハウスにおけるモダンデザイン探求」に関する研究

酒井光一 SAKAI Kohichi  
伝統的土壁に関する研究

佐藤孝行 SATOH Takayuki  
ジュゼッペ・テラーニの形態統辞法についての考察

志方正史 SHIKATA Masashi  
田園都市構想におけるアンウインの住宅形式に関する研究

鈴木亜紀子 SUZUKI Akiko  
ミース・ファン・デル・ローエの建築空間における壁の意味

竹内 跡 TAKEUCHI Ato  
慈光院書院・茶室の空間構成に関する研究 -片桐石州の美学を通して-

中村秀樹 NAKAMURA Hideki  
ミース・ファン・デル・ローエの中期における「五大計画案」の形態分析 -ミース・ファン・デル・ローエとデ・ステイールとの関係性-

二位貴子 NII Takako  
土地利用からみた都市化の影響を受けた田園地域の変容に関する研究

山崎克文 YAMASAKI Katsufumi  
日本の伝統的つなぎ空間に関する研究 -日常的空間と非日常的空間をつなぐ場合-

正垣綱之 MASAGAKI Kohshi  
スポーツ施設における開閉式屋根

松尾多代子 MATUO Tayoko  
水辺空間におけるおぼろげな心理動向に関する調査研究

横井信子 YOKOI Nobuko  
下町の環境形成に伴う、ひともの・時間・場所の相互作用に関する研究

河野秀夫 KAWANO Hideo  
現代集合住宅における快適な住空間と近隣関係の追求

野口志乃 NOGUCHI Shino  
神戸市における都市再開発の特色および今後の再開発事業方法への考察

### 【吉武賞】

#### 「Open Sesame」 わかりやすさのデザイン・アフォーダンス

西森正樹

私たちの身の回りにある道具のわかりやすさを箱のフタを開けるという行為に置き換えてデザインしました。私たちの回りには当初の意図とは違う、わかりにくい道具がいろいろあります。人間の十分な好みを満足させるために、スイッチ(道具操作のきっかけ)がなくても多くなり、皮肉にも操作しづらくなってきています。そこで道具と人間のコミュニケーションを再び結ぶためのひとつの方法として、「アフォーダンス」視点から「わかる」を考えてみました。

#### 二人のためのキッチンシステム

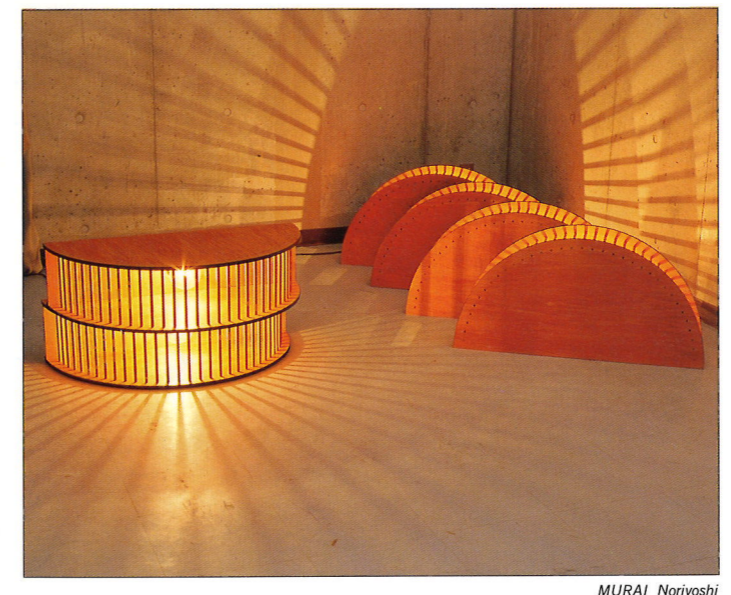
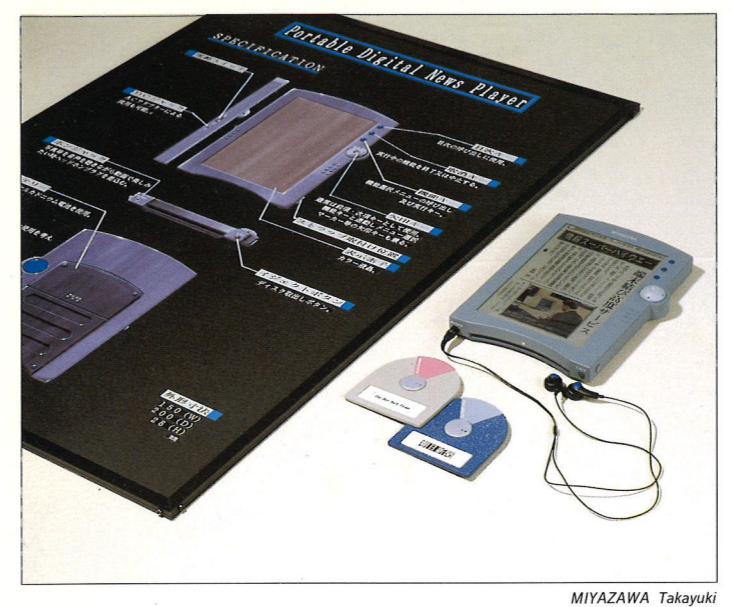
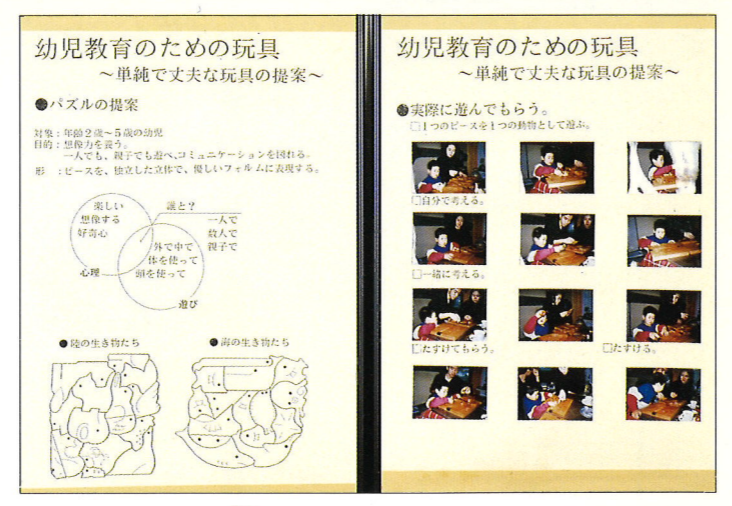
篠倉倫子

あなたが愛する人を大切にしたいと思うなら、時には同じ趣味を持ち一緒に時間を過ごすことをお薦めします。もしあなたが何をすればよいか思い浮かばなければ、一緒に料理をしてみればいかがでしょうか。夫婦でつくる料理は美味しい食事とたくさんの会話を与えてくれます。初めはうまくいかなくても、昔お母さんが作っていたのを思い出したり、料理の本を読んだりして、試行錯誤を楽しめば、きっとうまくいくでしょう。

#### アミューズメント コミュニケーション ツール -ACTのデザイン-

津尾明伸

現在のパソコン通信のテキストをAV感覚で使えるようにして、わかりやすく扱いやすいものにかえれないかと考えました。会話はリアルサウンド(音声)、テキストはタッチパネルにしました。また、ゲーム的要素を取り入れてV、W(仮想世界)というものの中で楽しく通信することも考えました。



新しいスポーツと  
その用具のデザイン提案

中原正喜

今日のスポーツに求められている、運動不足の解消と健康維持、ストレス解消、生活の充実(余暇の使い道として)、コミュニケーションの手段、といった要素を有し、さらに子供から大人まで手軽に遊べ、上達するにつれ高度なテクニックと、作戦を必要とするスピーディーで白熱するスポーツ、「Dash Ball」を提案しました。Dash BallのDashには、「投げつける」という意味があります。

使い込めるデザイン・  
木製椅子の提案

西川 学

モノがふれられている現代社会。人々は欲しいモノを手に入れ不要なモノを廃棄する。それを否定するわけではないが、最近、そのサイクルがどんどん速くなり、使い捨てに近い感覚で扱われている一面もある。もっとじっくりと使えるものがあってもいいのではないだろうか。使い込まれたモノはそれに接した人の生活の中で美しさを増し、その人だけのオリジナルとして完成する。そんなモノの在り方を例い込みをキーワードに、身近な椅子を例に挙げ提案したい。

幼児教育のための玩具

西田あゆみ

子供の(幼児の)玩具は、単純なもの、複雑なもの、様々である。子供は玩具といわれるものでなくても、自分で玩具として遊んでしまいうる想像力に富んでいる。想像するということは、とても大切なものであり、また、子供のときの体験というものは子供の成長に深いかわりをもつものである。このパズルは一人で遊ぶことの大切さと親子の共通感をポイントに提案し、ピースを独立した立体で優しいフォルムに表現したものである。

仮説移動型公共トイレの可能性

細井広康

神戸市の代表的な観光地であり、公共トイレ不足の問題をもつ北野町をベースに新しい公共トイレの提案を行う。女性客が多い、土地がせまいという条件から3タイプのユニットを設定し、これらの組み合わせにより対応する。フォルムは北野の環境に適応するポストモダン、アールデコの様式を取り入れ、夜間には屋外照明としての機能を果たす。システムとしてハード面では乾燥トイレとし、ソフト面では設置は主に土日対応とし、メンテナンスは回収時に行うものとした。

ポータブル  
デジタルニュースプレーヤー  
-携帯用電子新聞ツールのデザイナー-

宮澤卓行

高度な通信網の確立により本格的なマルチメディア時代が来るといわれている。数あるこれからのメディアの一つとして、現在NTTなどが実験中の電子新聞に非常に興味を持ち、そこで、これを携帯用として、主にハードデザインを中心に考えてみた。本体は、携帯性やディスプレイのサイズなどからA5サイズを基本とし、ディスクは、高速入出力が可能な光ディスクとし、新聞の一日の情報量からコンパクトで新しいサイズとし、あえて形の変化を考えた。

ユニット構成による  
照明効果の提案  
-くつろぎある光の空間とは-

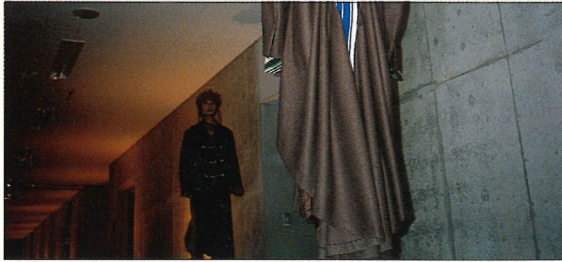
村井徳良

「光浴」とは疲れた心身に光を浴びて、くつろぎある時間を過ごすことである。人にはある一定の生活サイクルがある。(起きる→会社・学校へ行く→事を終え家に帰る→寝る)そのサイクルの中で疲れ・ストレスが生まれる。その疲れ・ストレスを光と陰のユニット構成で癒す。「日のひかり・月のあかり・陰」と言うキーワードから、T・P・Oに応じて、ユニット構成し「くつろぎある光空間」を作り出せる照明効果を提案します。

【吉武賞】  
人体に基づいた  
コスチュームデザイン

大門聖彦

人体の骨格、関節、筋肉、などから受ける印象をデザインのモチーフとして、より立体的なコスチュームをデザインした。制作の方法としては、立体裁断によるパターンメイキングでダーツ、タック、ドレープ、ひねりなどを使い、人体の各パーツを形作ってから全体を創り出した。このコスチュームは、人間が着て歩くことによって更に立体感を出せると考えファッションショーによる発表を行った。



IMANISHI Nozomu



KAWAMURA Nanae



HIMENO Shuichi / NOBUTA Shigeki



RI Sorin



UEGAKI Yaeko / NAKASHIMA Tohko



TERANISHI Ken



HASHIGUCHI Noriyo



TANAKA Takana

de-formed physique, 帽子と視点  
今西 望

人体と衣服を考える上で、まず「柱」を中心とする。強い印象を持つ原色のストライプを柱に、ドレープを持った「枝」としての布により衣服が構成される。帽子も視点として人間の中心を強調する。この服装は人が着て歩くと、「柱」はあくまで動かず「枝」がしなやかに動くことによって自然な美しい人体を形造る。

ウレタンゴム素材における  
スノーボード・ウェアの考察  
植垣弥生子 中島陶子(共同研究)

新しいスポーツ「スノーボード」に着目し、その機能面を理解することによって、ウレタンゴム素材によるスノーボード・ウェアを提案した。ウレタンゴム素材の特性を生かし、通気性のない欠点を補う通気孔をもたせ、スノーボードの独自の動きによって形態がより強調されるデザインとした。

季月 -KIGETU-  
川村奈奈絵

コンピュータ・ジャガードによる柄の研究をテーマとする。四季折々のホームパーティーで利用されるテーブルクロスや間仕切りなどのインテリア・ファブリックとして設計する。柄のモチーフとして漢字を使うことにし、最終的に春、夏、秋、冬の文字を使用して4種のファブリックを制作する。

文字の疾走  
寺西 健

文字をモチーフとして服地におけるテキスタイルパターンをデザインした。文字の持つ基本的な意味を大切に、単純な繰り返しから生まれる新たなパターンを発見すること、つまり近くで見ると文字の小紋柄に見え、離れて見ると別の柄が浮き立ってくるものにした。素材は絹の綾を使い、白地とシンプルな色彩を生かして、シルクスクリーンプリントにより服地を制作した。

「愛、人間性への回帰」  
「身障者のための衣服」  
姫野修一 信田茂貴(共同研究)

車椅子を使う身体障害者にはフォーマルに着る衣服がなく、既製服では着用着脱時に困難がある上、着ている状態で形が崩れてしまうという現状を調査した。それらの点を立体パターンから改良し、素材という点でも見た目の点でも遜色のない、身障者のためのフォーマルウェアを制作した。

COTTON  
-from field to homelife-  
橋口典代

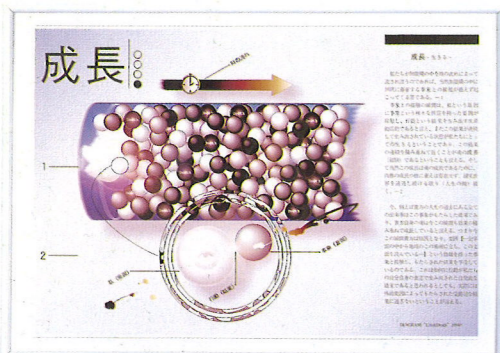
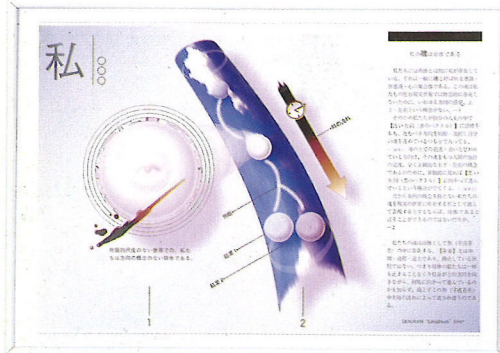
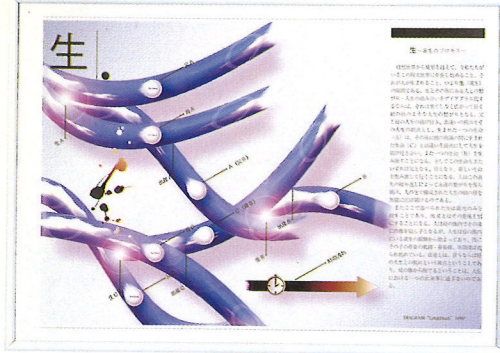
綿花という植物が人間に最も適したかたちで原料を提供するという事実を体感し、歴史的手法を体験することによって、自然と人間の英知に対する再認識を目的とする。学内の敷地約200坪で綿を栽培し、自らの手で紡ぎ、織り上げる。織物はスクリーンタイプのカーテンとして展示し、パネルにより全ての過程を提示するとともに、綿の魅力そのものをディスプレイした。

結び  
【コース賞】李 楚倫

紐の結びにはとても古い歴史がある。結びは民族によって、社会によって伝えられ生かされてきた。それらを調査し、新しい洋服のデザインに伝統の結び方を利用して作品を制作した。紐を使ったタビストリーでは、点文字のメッセージを結びの点によって表現した。それはもともと結びが、言葉を送る手段として使われていたことも暗示している。

Copy Princess  
田中孝奈

テキスタイルからアプローチする服造りをテーマとして、プリントを生かすTシャツの形体も含めてデザインした。現代の表層的コピー文化を象徴するために、モチーフには髪の毛を撮影しインクジェットコピーしたものや象徴的記号をスクリーンプリントした。それらの素材を使い、ニット的地染めから立体パターン、縫製まで服造りの全体を行った。



KONO Kazutoki



IGUCHI Hideya

### 【吉武賞】

人間の生から死のプロセスを  
ダイアグラム化、その体系を解明する  
生と死～DIAGRAMによる展開～

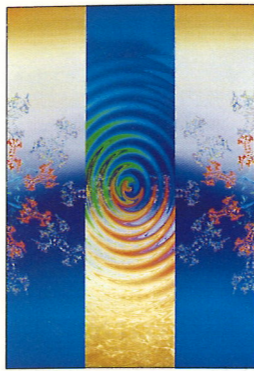
河野一聡

人間の生から死までのプロセスを、8枚のグラフィック・ダイアグラムと4枚のイメージ・ダイアグラムの計12枚で表現し構成したもの。それらは、生や死、誕生、成長といったキーワードで章立てし、又、作品上に掛けられた黒い布は、普段見えない世界を覗くということを意味している。制作は、手描きイラストレーションによるイメージ・ダイアグラムと、マッキントッシュによるグラフィック・ダイアグラムに文章を加え、編集したもの。

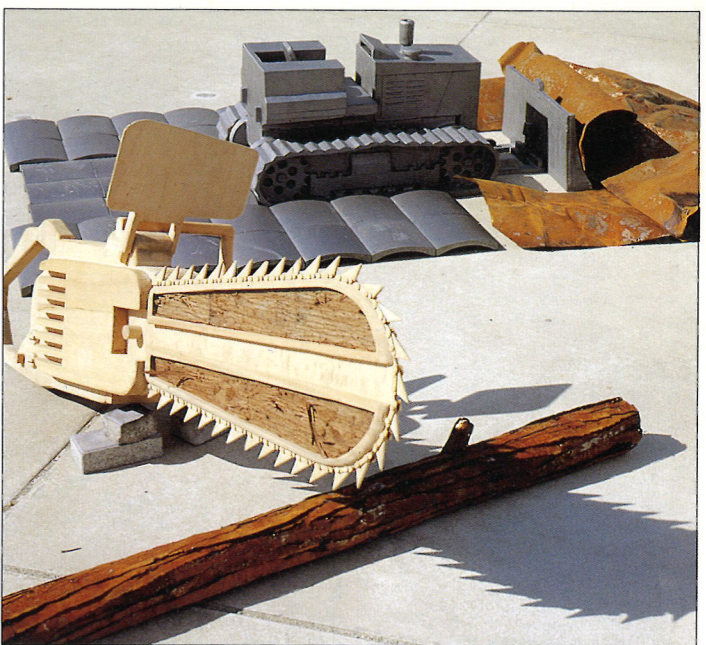
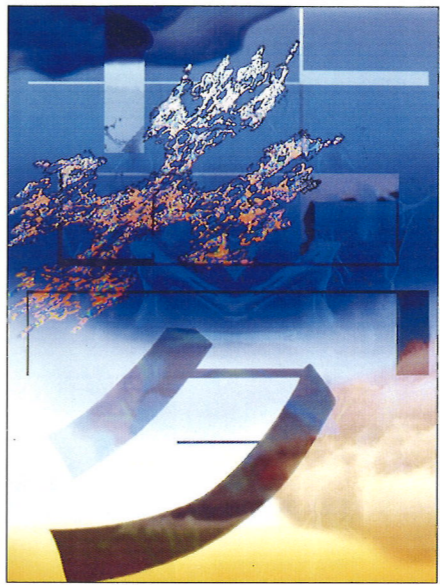
### 地・水・火・風 NATURE

井口英哉

自然界の根源的原理として考えられる「地・水・火・風」は、自然現象の元となる要素であり、生物(生命)に大きな影響を及ぼしているものである。こうした根源にあるものを捉える思想は「自然と自己は同一である」と考えることであり、それらのイメージをビジュアル化することで確認を試みた。制作はマッキントッシュによる要素のパターン作成と増殖、背景とテクスチャーの発生、手描きイラストレーションの入力とそれらの編集による。



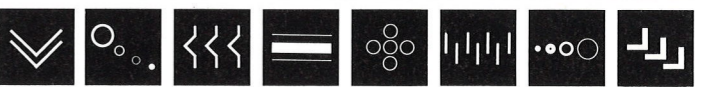
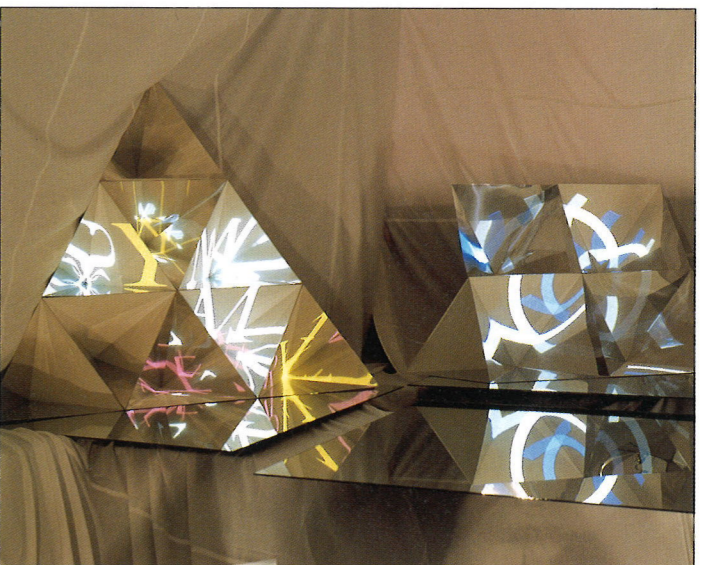
ISHIMOTO Takako



KAWASAKI Tadayuki



OKABE Keichi/IWASAKI Takuya



KAWANO Yuko

### 夢

-D・R・E・A・M-

石本尚子

夢は意識と無意識が出会う時に生まれるイメージの体験である。そこには、個としての体験だけでなく、遺伝としての重層的な無意識の記憶が現れたりする。また、夢は現実に向けたものの充足でもある。夢と現実の重なりあった世界一かすれていったり、重なりあったり、明暗のうつろいを見せたり自分の夢に現れたキーワードは花・葉・木・空、これらの写真を振り、マッキントッシュに取りこんで、形・色を変換しながら制作した。

### 音の立体化 echo the tree

岡部啓一 岩崎拓矢

「音の立体化」とは、音と視覚の関連性を少しずつ変化させ、観客の予測との不一致を生じさせながら、観客の持つ音のイメージの拡がり刺激を与えることである。それを体感するためのインスタレーション作品が、「echo the tree」である。木の成長を主軸とした、コンピュータ制御の映像との対話から、観客はインタラクティブに音を脳内に残響させていくことができる。

### 自然のサイクルの見直しを 素材の置き換えによって提案する

川崎忠之

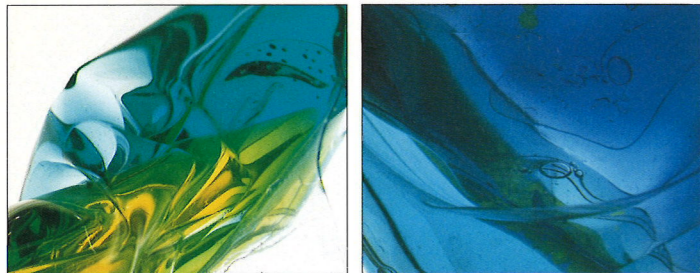
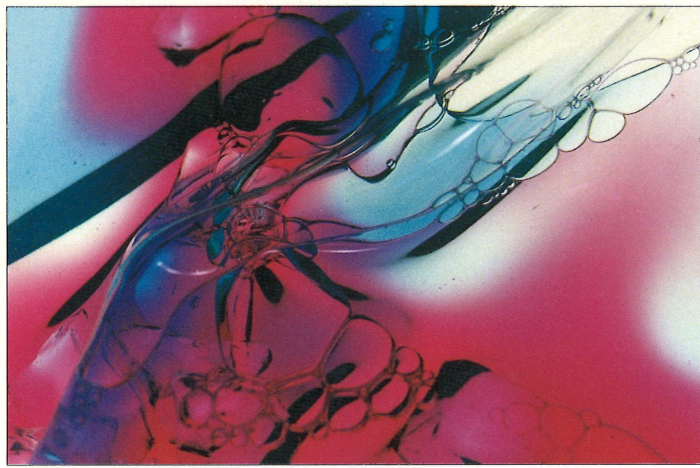
物を成り立たせているもの素材を別の素材に置き換えて造形することで、滑稽さや、ばかばかしさが生じる。また、弱者と強者を置き換えることによって社会風刺の利いたメッセージ性の強い作品となる。今回制作したのは、「土のブルドーザーと鉄の土」「木のチェーンソーと鉄の木」で、この作品を通して、見る人に「自然のサイクルの見直し」を考えてもらう。

### かたちの増殖 ～万華鏡のなかの偶然と必然～ Rhythmic shape

河野祐子

万華鏡の美は、必然的に幾何形態に組まれた鏡との中で偶然に生まれるかたちの変化にある。つまり、鏡を組む角度によって(=必然)見えるかたちは異なる(=偶然)ことになる。制作は、万華鏡の世界を構成する4つの要素(のぞく・動く・色彩・光)を万華鏡の構造とかたちの増殖を中心とした、独自のシステムに変換することで考えた。内側に鏡面をもつ多面体をスクリーンとし、単純なかたちのスライドを投影し、増殖・循環させた。





SAKAMOTO Chiho



TAKAMORI Soji



SHINOHARA Katsunobu



TABATA Hisashi

水の表現

五感に語りかける水たち

坂本知穂

光を乱反射してキラキラ輝く水の表情。それは美しく感動的であり、人の心をゆり動かす。ゆるやかな流れは、さらにまた心地よい。輝いては流れ去る水。古来から、人は水を見つめ、水を語り、水を表現し、水とともに生きてきた。水は循環するもの。それは、地球だけに存在し、生命を恵み、その生態系を保ち続けてきた。こうした水、様々な表情も見せる水を、観客が参加できるかたちで表現した。表現材料はビニール・着色水・そして光。

積層構造によるポジティブとネガティブな造形表現の展開

ケロちゃん、サトちゃん、ピョンちゃん

篠原克暢

段ボール断面の持つ幾何学的な模様や積層することによって生まれる立体や空間などにとも魅惑を感じていた。そこで、それらを生かすことを前提に、愛嬌があり親しみやすい店頭人形をモチーフとして制作をすすめ、ポジティブとネガティブな造形として表現した。

神話の構成、3要素の視覚化

神話絵図

高森聡之

世界の神話にみる共通性を、ユングが「元型」の理論の中で「普遍的無意識」の存在によって解き明かしている。それらを踏まえて普遍的な三つのテーマを設定し、その視覚化をアクリル絵具をつかって表現した。①創造誕生＝混沌から神が誕生し、神が万物を創造する場面。宇宙創成説。②天地別離＝神(天)が(地)から離れ、人は繁栄し世界を墮落させていく場面。③破壊滅亡＝墮落した世界、神は全てを滅亡させ宇宙を再び混沌(卵)に帰す場面。

タイポグラフィーでとらえた近江の物語

近江風土記

田畑 久

人間と風土が相互に及ぼしてきた影響や関係を、歴史、文芸、芸術などのあらゆる視点から見直し、新たにタイポグラフィーとして編集し、展開させた。作品は、近江の中の湖南・湖東をとりあげ、四つの昔話を選択し、その表題の四つの頭文字「追」・「立」・「田」・「柏」を展開させることにより、それぞれの物語のイメージを表現。自筆の文字やイラストレーションをマッキントッシュに取りこみ、画像処理により東洋的な質感を表現した。

空間の記憶～空間と時間と人間について～ 木 足 I II III (論文)

伊藤祐子

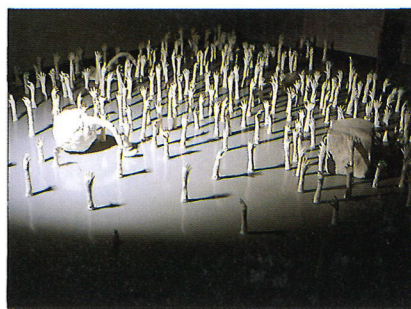
卒業研究『空間の記憶』の中に論文『空間の記憶』作品『木』作品『足 I II III』の3つがあり、3つの中では論文が主体である。論文『空間の記憶』は、単純に言えば、私達が2つのものとして認識しているにも関わらず、考え始めると全く分ち難いものになってしまう空間と時間について、まずそれらを分けきることから始めて、それらの性格を検討し、更にそれらに対する私達人間を初めとする「存在する総ての物」の関わり方について考え、最終的には私達が普段生きていることそのものについての非常に常識的なところを問うものになっている。空間と時間を分けるという作業においては、結局は互いにどちらかを消し去ることで成し得たにすぎない。「空間の記憶」と「時間の優越」というふう呼んでそれとしている。「空間の記憶」は簡単に言うと、存在「する」(もしくは「しない」「した」「しなかった」「するであろう」「しないであろう」)総ての物がいつでもそこにある、というもので、現実には時間は存在しない。時間は「空間の記憶」の中の1つの物がその認識のみにおいて、その変化を感じることで存在する。しかし、その変化の1パーツ1パーツは総て最初からそこにあったのだから、結局、時間を表すことになる変化というのは、どこにもない。つまりそれは、空間にとっては人間を含む総ての物は同等であるということの意味し、自らの意思の存在というところに価値は見受けられないのである。また、「空間の記憶」の空間自体についても考察している。その空間自体が「確固」と成りすぎていると良くないと考えるからである。「時間の優越」は総ての物は一瞬一瞬の表出にしか過ぎず空間などどこにもない、何もないというものである。そして、「空間の記憶」と同様、自己の意思の存在に価値はない。「時間の優越」の考え方は、既存していて解り易いと思う。そして、時間それ自体について、伸び縮みする時間だとか、逆向きの時間と言って「逆向きの時



こは2つは1つの物の両側面ではないかと考えられ、更に、1つの物を考えるとそれは私達を含む総ての物ではないか、そしてそれらの変化が時間であり、それらが変化する物総ての総体が空間であるということを考えて、空間と時間と存在する総ての物の総体は同じ物ではないかという考えに行きつく。そしてそれを分けて考えたのが人間なのである。人間は時間の流れや、空間の留保性を疎んじ

たり歓迎したりする。それは、人間を初めそれぞれの物が自己を総ての物の総体の一部ではなく、それらに対するある完成された1個体として捉えているところに起因する。つまり、自分が自分に捉われないことが重要なのである。結局「時間の優越」的に、物事に執着しないこと、「空間の記憶」的な、自己にとって重い、総てをそのまま受けとめて、一生持って歩くということ。双方共に成し得ている人などいない。ほとんどの人は、そんなもんの存在である。と言うよりは、自分がそんなものであると受けとめることのできない人が多い、と言うべきか。作品『足 I II III』はそういうこ

とを表現しようとしたものである。これは、大きく「足」と「手」の部分に分けて考えられる。「足」は、周囲の変化に気づかない、要するに、自分の知覚のみを信じている自分の世界のみしか持てない私達の実際を、「手」は何かを掴もうとする私達の幼い努力を表現したものである。

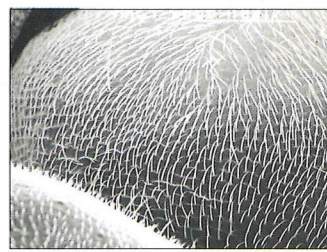


自然エネルギー～毛の流れの向き～(論文)

【学科賞】奥野早智

私は富士と桜と米が好きな日本人である。しかし、こんな自分がどのような物質で構成されているのか、自分は何なのか、はっきりした答えを自身で得ていない。多分、答えなんて何処を探しても出て来ることはないだろう。しかし、見つけたい。知りたいという欲望はつづけるばかりである。今回、論文のテーマを自然エネルギーとし、現在立証されている自然界の物理的な力に他にまだ未知の分野のエネルギー一体の存在も含め半ば立証不可能な仮説めいた空想論に私的な見解を加えながら、よりオカルト的な話を偏見や先入観無しに直視したいと思う。宇宙のエネルギー一体の平衡を見つけるために人間社会でタブー視されている「毛」をあえて用いたのは、私の個人的なコンプレックスが原因であり、またコンプレックスがあるからこそ毛を客観視できるものである。「第1章・毛の構造」では一本の毛に対する機能、内部構造を詳しく調べ、表皮の一寸属器としての働きから集団としての毛の流れの向き(毛流)を追って行くと、毛渦の集中部である「臍部」「生殖部」に到達する。両部とも毛の向きの先にはブラ

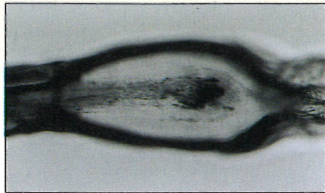
ックホール的な穴があり種の存続に関与する器官でもある。「第3章」ではこれら類似性のある両部の穴を時空を超えて直結させ、「種の発生の道筋」としてシュミレーションするのにより、リンゴの断面図と比較しながら仮説を提唱していくことにした。穴への吸収性と子孫の発生の関係は宇宙的な「吸収」と「発生」の構造を内包しているような結果を導きだしている。



アリの背中

私達の体が発生して来る時は宇宙の様々な力が影響しており、現在判明している物理的な力(水、重力、磁力など)が生物にどのような構造をもたらしめているのか、人間だけでなく他の生物についても調べてみると、ベナール対流等にみられるような六角形の形や昆虫の体表の毛にも

それぞれ方向性があることが分かり、全ては地球上の生物で宇宙のエネルギーの影響も同じように受けていることの証と思える。このような自然環境にそれぞれの種が独自に適応して進化し、または退化して行く。よって「第VI章」で、毛流は自然現象に敏感に対応しているものであり、また表皮より下の内部構造を示すバーコードのようなものではないかという仮説を立てて考えることにしたところ、前仮説の時空を超える種の発生経路との関連も表面化し、ますます毛流の意味が明確になりつつあるのだが、しかし、あくまでも仮説の領域から脱してはいないのである。



足の毛 乳頭部

足でみた結果、第二法則の真実味を実感しつつもこの未知のエネルギー体の存在も否定できない心境に陥る。結果的に両方のエネルギー体が存在し、うまく平衡を保っている宇宙の全エネルギーだと考えると、今後の課題はその未知のものを解明することのだが、解明する手段すら分からない現在、人は自然界を直視し生物の感覚を駆使するのを止めて、コンピュータなる媒介を通して自然と対話しようとしている。それが社会の正論と成りつつある今日、そのコンピュータは私にはただの障害物にしか見えないのである。自然界を解明するどころか、かえって人間と自然界との距離を作るものではないかと考え、人間が関与する生物界、医学界における進歩を喜んではいないものの内心不安の色も隠せない。毛の生えている意味・毛流としての意味は、生物の存在・宇宙の始まりの領域にまで達する問題であり、生物への疑問は地球上の全ての物質と永久に関連し、全てを平等に慈しむ愛情で満たしてくれるものであると実感している。



「第VII・VIII章」では、宇宙はエントロピーの増大する方向、カオスに向かう」という熱力学第二法則と、それと全く逆のあまり信用性のない未知のエネルギー体「オルゴンエネルギー」の両者を同じレベル

## 新しいCGシステムの構築 (CAD) (論文)

久禮義臣

近年、コンピュータ・グラフィックス(以下CG)はテレビのコマーシャルや映画やゲームなど様々な分野・メディアに広く見られるようになってきた。特に映画に於いてはCG映像を使った特殊効果によって一般の人々のCGに対する関心を強くさせたと言える。また、ゲーム業界に於いてはコンピュータによるものとして古くからCGによるキャラクター創成が見られた。そして、そのゲームシステムの発展は同時にCGの技術も高めていった。

以上のようなことが近年のCGブームと我々一般の人々に「CG」と言う芸術分野(まだ完全に確立したとは言えないが)に興味を持たせた1つの理由だと言えるだろう。そして、そのニーズに答えるべくCGソフトウェア産業は増大し、その結果我々が持ち得るパーソナルコンピュータなどによってもユーザー(これまでの「一般の人々」のこと)でも手軽で安価なCG画像を作り出すことができるようになった。しかしながら基本的に「CG」というもの

は数学色が非常に濃いためこれらのCG作成システムは大変堅苦しく、コンピュータ初心者や全くCGや数学の知識の薄い人にとっては、その制作過程自体は非常にコンプレックスを感じさせる物であろうし、実際問題としてそうである。私の身の回りにも数人そういう人がいたことも現実である。

そういった制作過程に於いての問題や、近年のコンピュータの低価格化競争に伴った一般家庭へのパーソナル・コンピュータの普及率増加に対してのこれからのCG制作システムの在り方について研究を進めた。

### ●本ソフトの特色

「創造の楽しさの追求」という副題から以下のような機能を付加した。

1. 従来のCG作成ソフトウェアの過剰なまでの取扱説明書の改善  
取扱説明書は感性の抑制を促し、ソフトウェアの規制枠から脱することのできないシステムの撤廃を考慮した。本ソフトに於いては説明書は添え書き程度のもので画面を見ながら(説明書を見ないで)制作することにより創造に対する前向きな環境をユーザーに用意してやる。

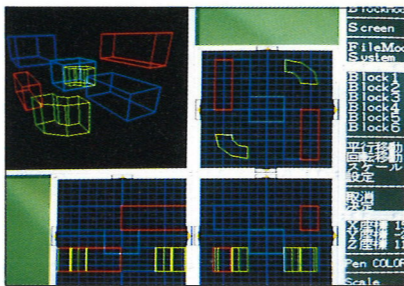
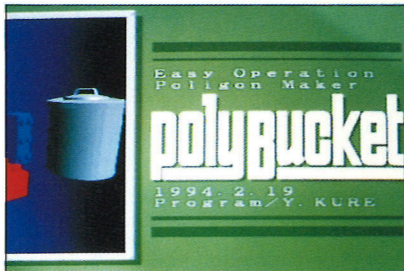
### 2. 操作形の簡略化

コンピュータ(ブラックボックス)の操作という概念をユーザーから取り除く。当然ながらパソコン本体は見えないところに置いた方が良く、キーボードに関してもそのボタンの量に圧倒されないように全く使用しないシステムの構築を行った。代用のデバイスとしてマウス

とXYZの各軸トランスデータの専用入力装置を用意した。

3. ブロック単位での物体の構築  
感性によるCG制作をより前面に押し出したかったために、従来のようにポリゴン面を一枚ずつ作成していく手間のかかる方式でなく、いわゆる「レゴ・ブロック」方式を採用した。ファミコンなどの現在の玩具事情も踏まえて「電子レゴ・ブロック」ともいえるCG作成ソフトである。

4. 立体図画面を主体とした画面構成  
従来のように三面図がエディットを行うに当たって中心となっていて、状態の確認で立体図を配置するという方式を打ち破り、立体図をあたかも彫刻を眺めるかのように回転させたりして組み立てていく方式を採用した。この場合三面図は位置確認のための補助画面となっている。



## コンピュータグラフィックスによる宇宙戦闘映像の表現 (論文)

安井 章 横尾太郎 (共同研究)

本論文の内容は、視覚情報デザイン学科に設置されている3次元CGシステムを利用して、宇宙空間における戦艦・戦闘機等による戦闘場面を如何に効率良く、また質の高い映像に表現できるかを実践した結果について論述したものである。現在、我々の利用できるシステム(Personal

Links)では厳密な物理法則に基づき表現をサポートしていないため、例えば戦艦の爆発場面等を、システムの機能をどのように組み合わせる表現できるか、しかも計算時間を抑えながらある水準の画質を得るためにどのような選択が可能かを知る事が目的となる。また、論文で

述べた表現対象に関する内容は作例を参照できるようにビデオに収録した。この研究は、安井章・横尾太郎の2名が進め、主として形状モデリングまでを横尾が、テクスチャーマッピング等の質感設定を安井が分担し、共同でアニメーションを制作した。

内容は以下の章に分かれている。

- 第1章 宇宙空間
  - 第2章 宇宙戦・宇宙艦隊
  - 第3章 人型機動兵器
  - 第4章 戦闘機
  - 第5章 プログラム技法について
  - 第6章 環境関連
  - 第7章 まとめ
- 第1章から第4章までは宇宙戦闘映像に登場する要素別に、それぞれ「形状」、「質感」、「動き」の3項目の節に分け、さらに必要な事項を加えて説明した。例えば第2章では以下の通りである。

- 第2章 宇宙船・宇宙艦隊
  - 1. 形状 [1]宇宙艦隊の基本形状設計 [2]大艦隊の配置
  - 2. 質感 [1]大艦隊のマッピング [2]戦艦のマッピング
  - 3. 動き [1]静止画に近い遠景 [2]ポリゴン変形による爆破

### [3]爆発の違い

これらの章は作例を収録したビデオを解説する形の記述にもなっている。その中でそれぞれの作例を基にCGとしての表現テクニックや、それに付随する技術的応用等を解説・検証している。第5章ではこの研究を進める上で必要となった様々なツール・プログラム、例えばパソコン上のモデリングソフトで出力された形状データファイルをワークステーション上で利用できるポリゴン形式のファイルに変換するツール等を紹介し、パッケージ型のCGソフトウェアを補完するために有効なプログラミング技法について解説した。

第6章ではCGシステムを利用する際のワークステーション環境関連の留意事項等を示した。例えばオペレーティングシステムに関して必要な知識、限られたディスク資源を有効に活用してアニメーション計算を行う方法、CGシステムの制限、障害等に対処する方法等について記した。

第7章では前章までの技術的な内容についての総括というより、CGという発展途上の技術を利用し、「宇宙戦闘映像」という特有の位置づけと美学をもつ映像表現をどのように高めていけば良いのか

という制作者の心情について述べた。またこの論文は宇宙戦闘映像に限らず「これからSFCGを作ろうとする人」を読者を対象に、現状のCG制作現場にお

ける混沌とした諸問題についてできる限りの対応方法を示唆できるように心がけた。最後に資料として絵コンテ、イメージラフ、プログラマリストを添付している。

