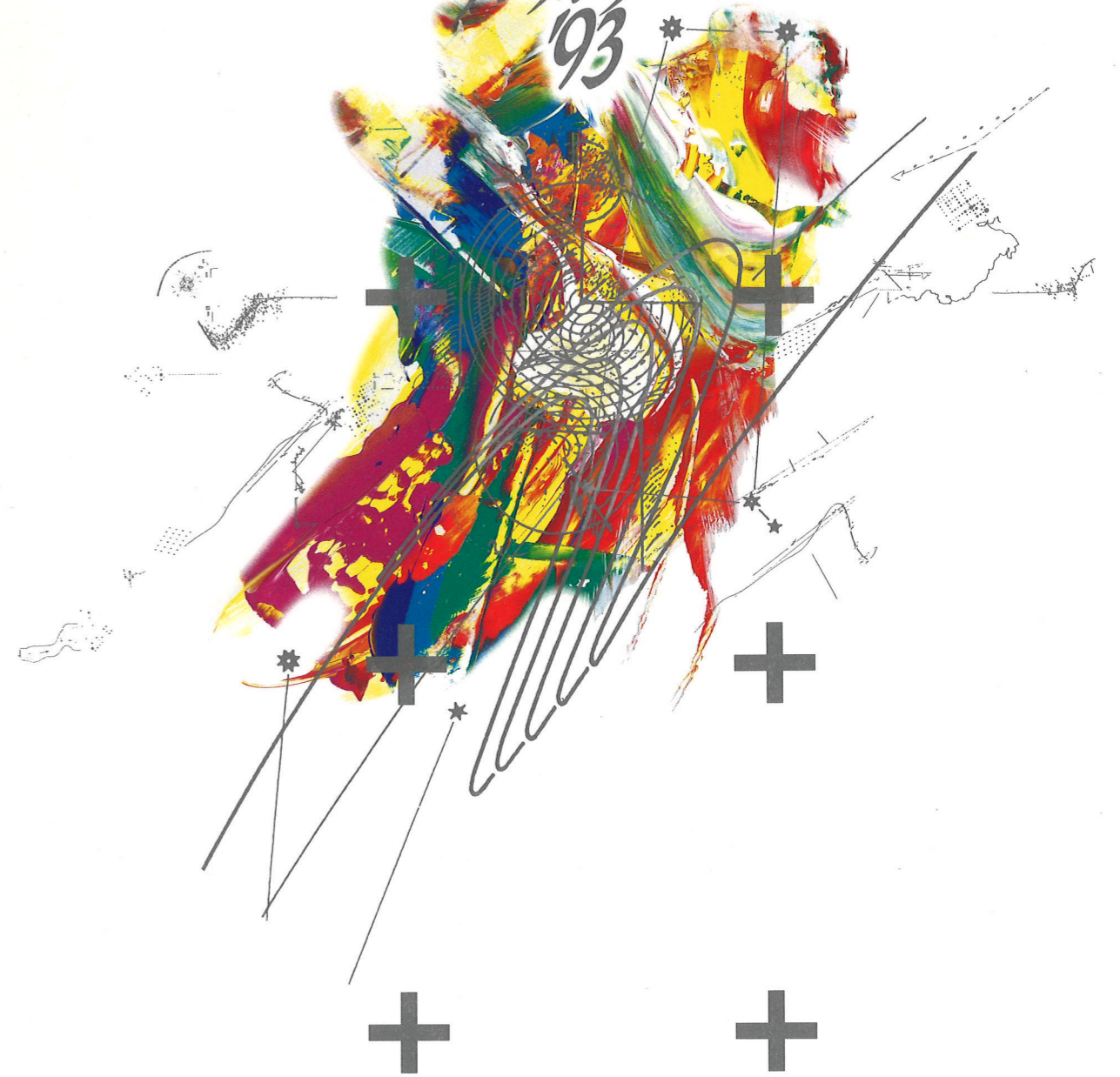


神戸芸術工科大学＝卒展  
〈第1回卒業研究作品・選抜作品集〉  
Our Brilliant Careers by the Class of '93,  
Kobe Design University

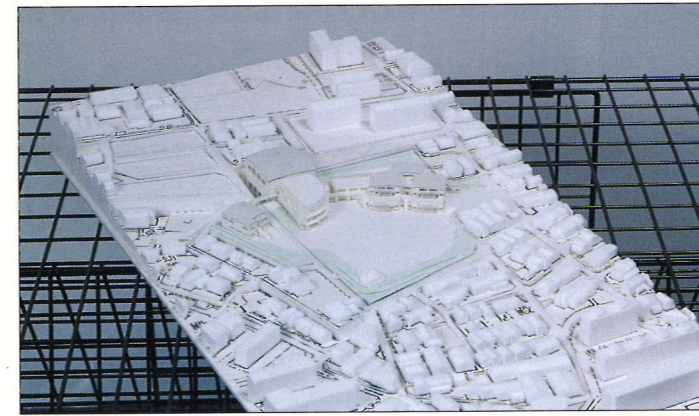
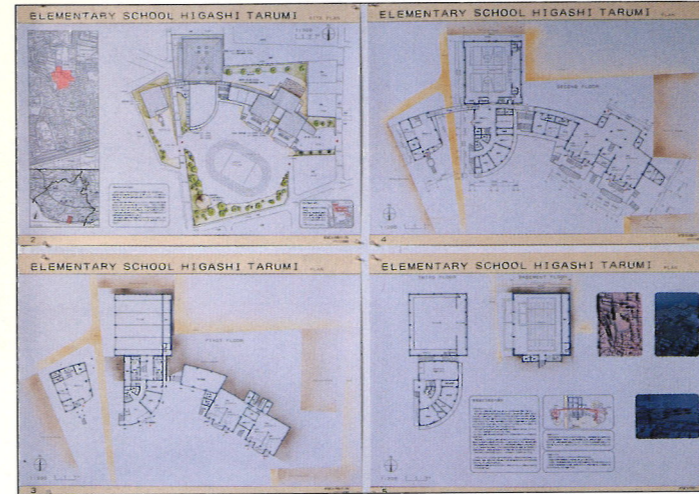
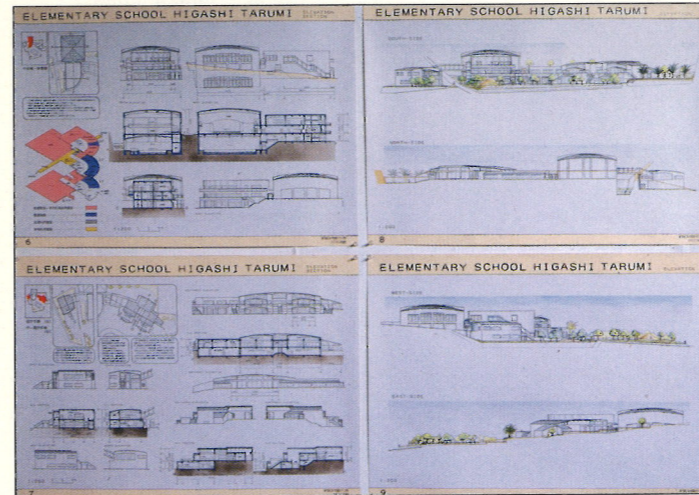
＋カオス＋

'93

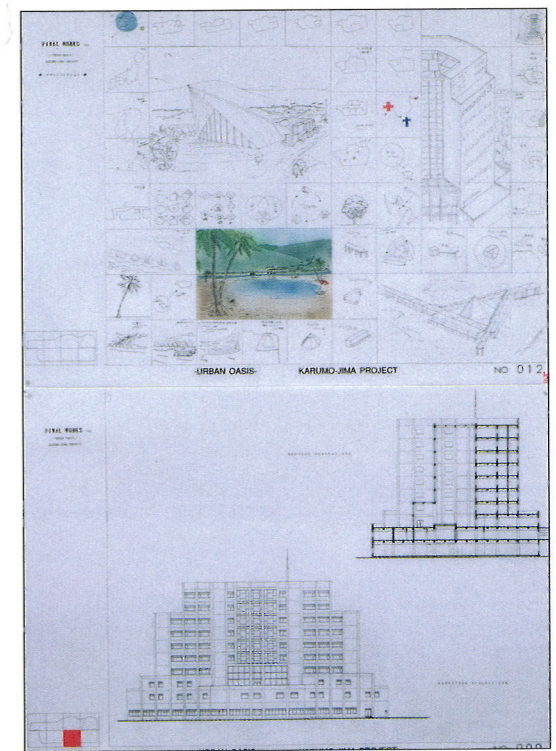




環境デザイン学科



IKEDA Toshihiko



AWATA Mutsuo

【吉武賞】

ELEMENTARY SCHOOL  
HIGASHI TARUMI

池田敏彦

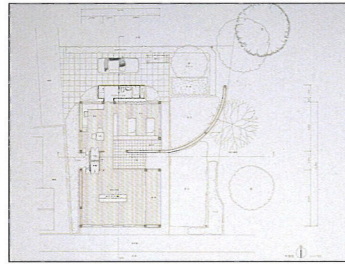
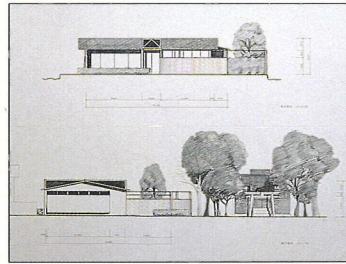
この学校に関わる様々な人々…低学年、中・高学年の子供たち、教員、地域住民といったそれぞれの立場の人々にとって学校は何を大切にすべきかということを考えてこの作品を制作しました。卒業論文の研究成果を生かしての計画であったこと、自分の生まれ育った町に建つ母校をベースにしたこと等により、これまでの学生生活の区切りとなる作品になってくれたと思います。

URBAN OASIS  
KARUMOJIMA PROJECT

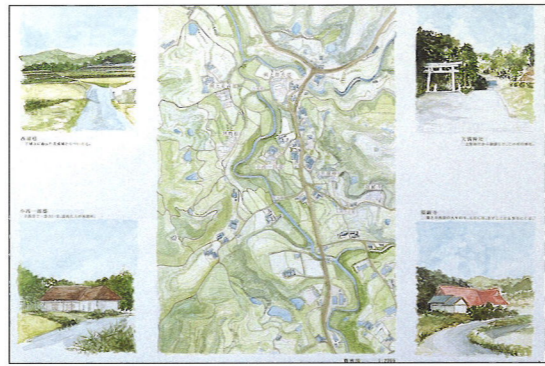
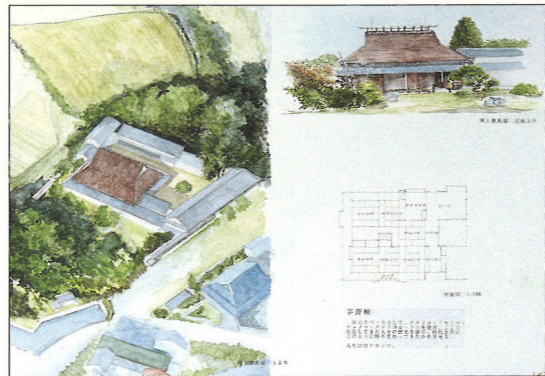
淡田睦夫

人生を考えると、生きる喜びと、死ぬ悲しみを思い浮べる。生を楽しむためには心と身体のバランスが大切になる。人は、自らのバランスを乱したときに、そのリズムを回復させる能力を持っている。その能力を表現したものが今回の作品である。心と体にも自然にもバランスがある。崩す力と元に戻す力の関係であるバランスは留ることなく絶えず動いている。つまり、ある範囲にあることをバランスという。世界は全てバランスの中にある。

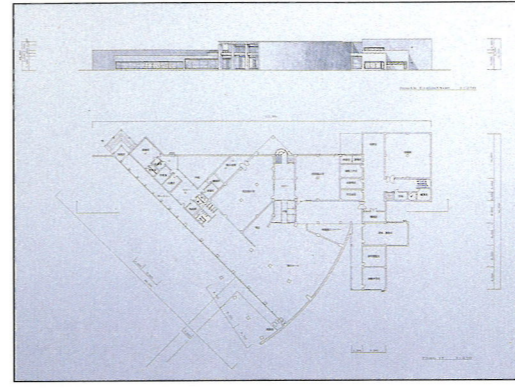
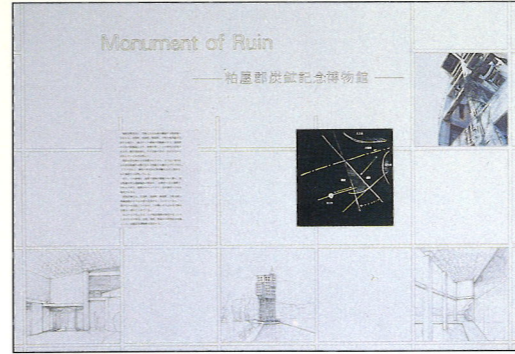




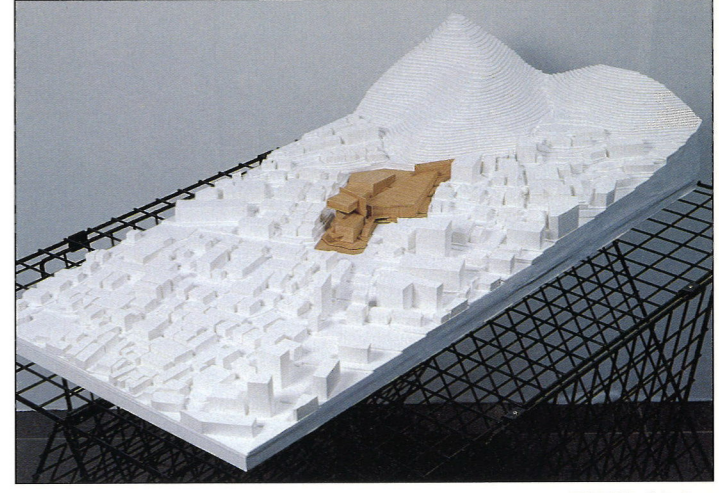
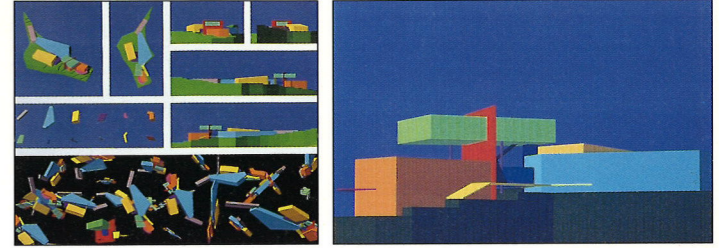
ITANO Akiyoshi



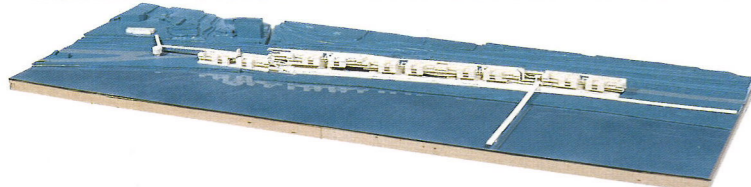
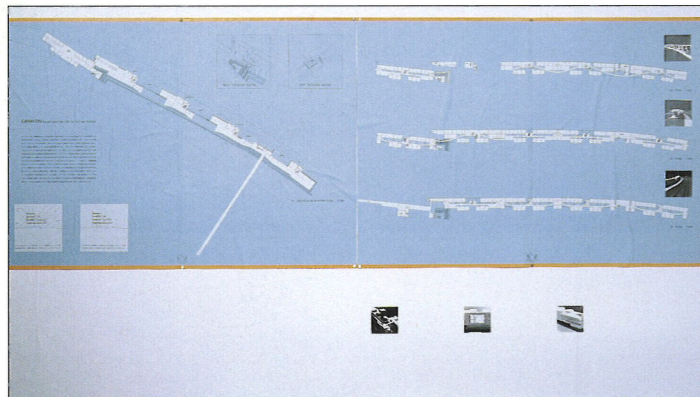
OKAZAKI Keiko



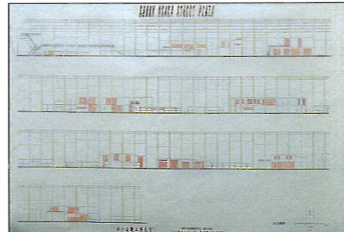
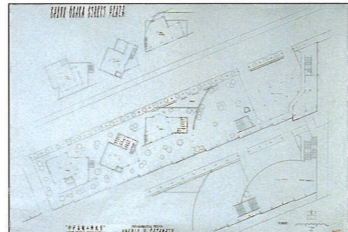
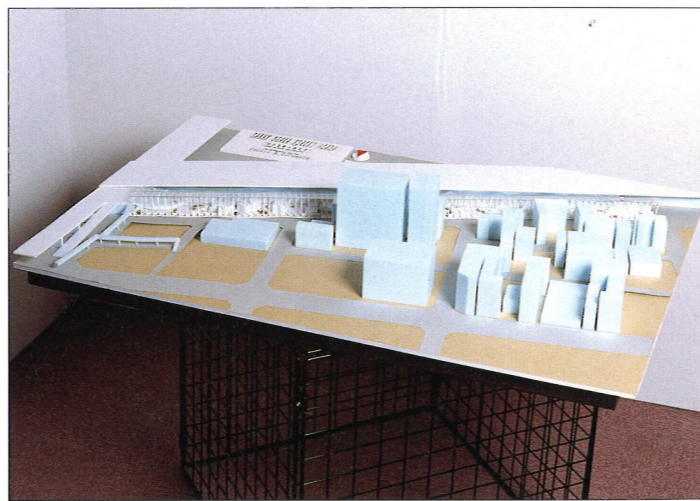
KOHNO Atsunobu



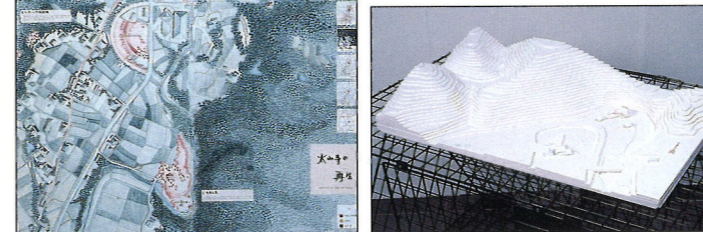
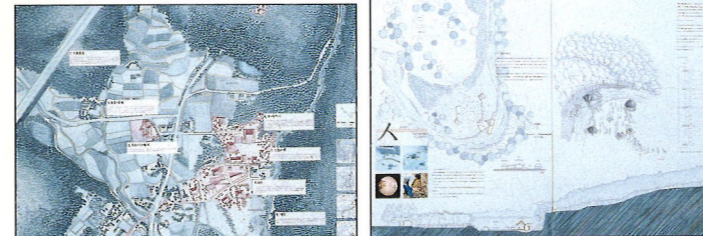
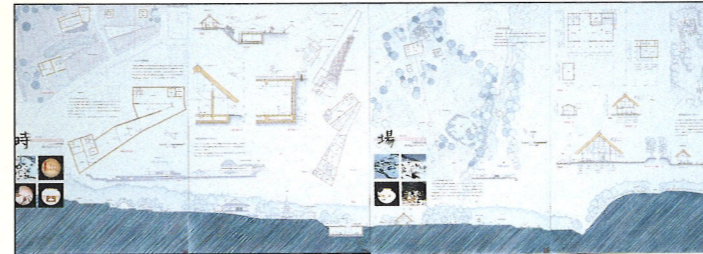
HAYASHI Katsuteru



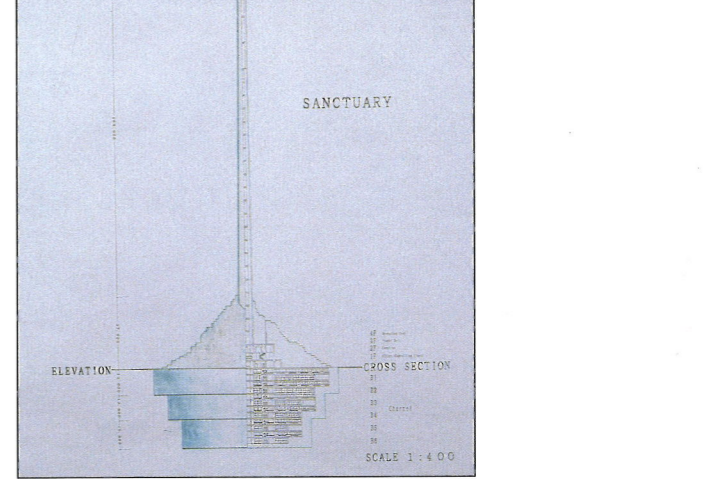
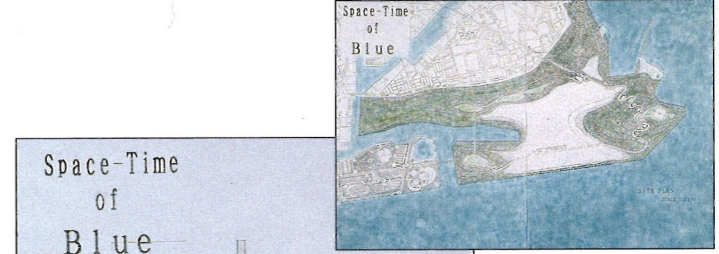
OHKAWARA Shinji



KATAMATSU Yasuo



NAGATO Kazuhisa



FUJITA Senri

両親の家

板野晃芳

高齢者住宅について加齢に伴う建築体の展開に力点をおく設計として評価され、特にバスルーム関連の処理などは実用上も注目される提案を含むものである。蛇足を加えれば、屋外空間について高齢者の生活に「うらおい」をもたらす積極的な提案が望ましく、特に隣接する社境内について配慮される必要があり、環境デザイン上の恵まれた条件を生かすことができなかった憾みがある。

EARIKITIN HOUSE

大河原慎史

高齢世帯と若世帯という世代の質を異にするグループが、血縁関係によるネットワークと、空間としてのネットワークという2つのプログラムによって、個々が距離を保った上で継続する関係を持てる生活の場としてエアリキチンここに建つ。

田園生活博物館

岡崎恵子

～自然の中で自分達の手で～  
本当に地域に密着した地域の人々の為になる博物館とはどんなものだろう。今までは、造られるまで地域の人々の意見を取り入れたりされているが、その後は、あまり考慮されていない様子があり、地域の人人の関心も薄れている。そこで、地域の人人が常に自分たちの手で造られる博物館をつくった。

SHIN OSAKA STREET PLAZA

片松康雄

この作品は、地元にある新大阪駅周辺の土地を使って計画したものである。この場所を選んだ理由は、近所によく知っていて、前から気になっていた場所だからである。概念として、公共広場的なもので地域住民にとって利用価値があり、地域の活性化につながるもの、又、周辺は高層ビルが隣接しているので逆に低層の空間を、内と外とが入り交った空間をと考え、この作品(巨大アトリウムの中にある店舗と広場の空間)をつくった。

Monument of Ruin

粕屋郡炭坑記念博物館

香野敦信

卒業設計に使った敷地は私の出身地、福岡県内にある粕屋郡志免町に残る過去の炭坑跡を選んだ。この施設跡の保存と利用の提案を含め、炭坑記念博物館を設計することにした。基本的に、この施設跡を中心とした公園的な性格を含んだ場所と設定したため、博物館自体の形態も、道路からアプローチする際に残された施設跡の前で、空間を仕切る壁としての機能を持つようなものとした。

宇宙の再生

長渡和久

日本の田舎に郷土料理を食べに行く。そこに住む人達が、材料を地元で調達し、彼らの調理法で調理し、それをいただく。これをグルメだ。巷ではこうした場所西洋の高級料理を食べることが一般的になってきたが、私は郷土料理を期待して、スパゲティなど出されれば、たとえそれが美味しくても物足りなさを感じる。しかも具のエビが第3世界の人の犠牲の上で輸入されているなら、その料理の存在自体にも疑問を持ってしまふ。

Good morning KOBE

神戸国際交流施設

【学科賞】林 克光

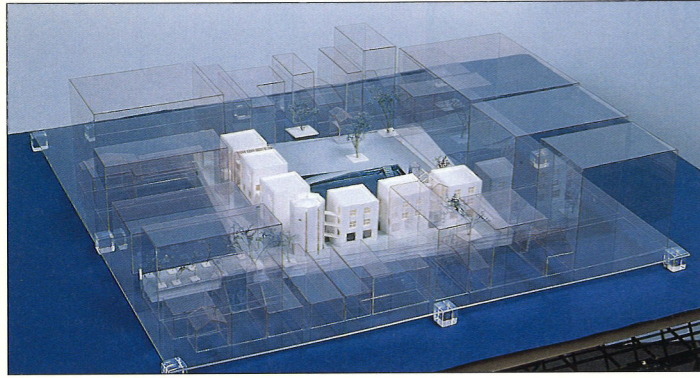
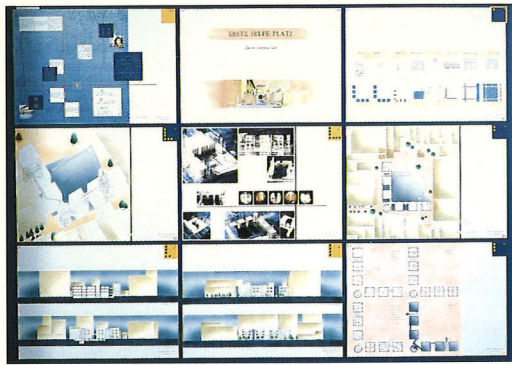
山・街・海といった自然の多重性、異国の人々とその文化、神戸のアイデンティティはつねに様々な要素が生き生きとした状態でミックスされたところにある。しかし、建築に関して言えば、歴史的なものに比べて現代建築は必ずしもこうした神戸の土地のもつ性質に対してマッチするものとは言い難い。ここで試みられたことは、ひとつの建築の中にこうした多重性を、しかしシンプルな形態言語を使用して表現しようとするのであった。

Space-Time of Blue

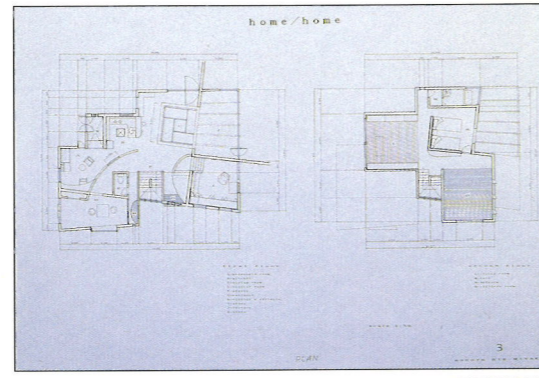
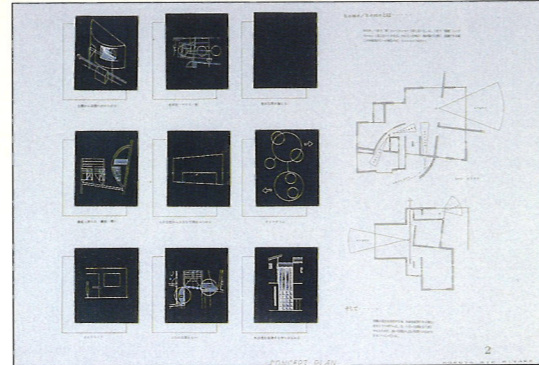
藤田千里

新しく空間を造り出す時、必ずといっていいほど、もともとあるものを壊してしまう。自然も文化も減っている。環境保護をうたったところで、この現実が続いている。そこで、緑に対して減らさず生み出す効果を出すためのプロジェクトを考えてみた。人生において、いろんな記念日があるが、人生最後の記念をそれぞれが納得のいく形でめえられる空間を提案した。

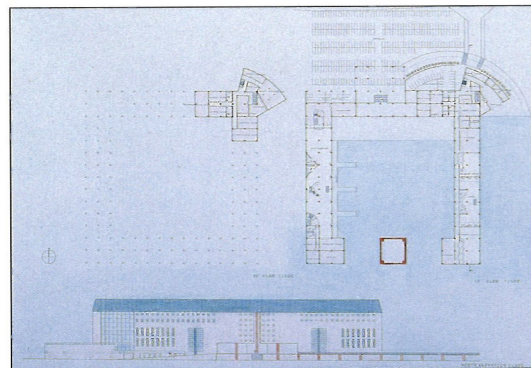
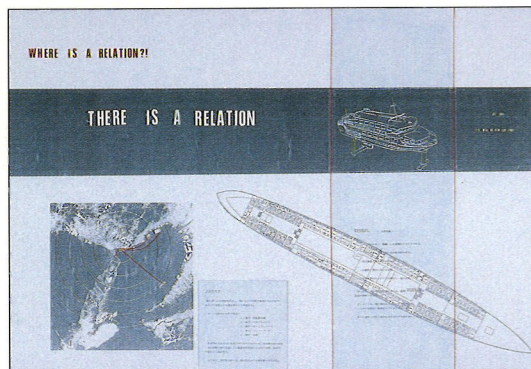




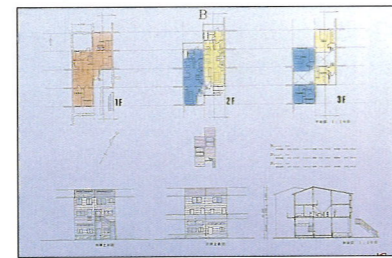
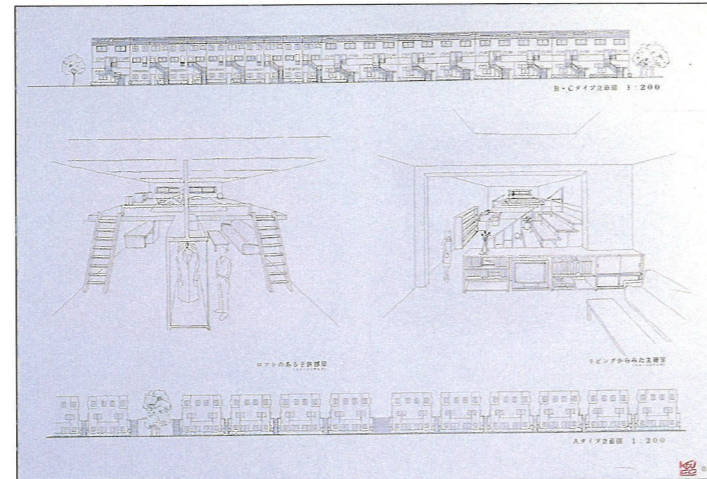
FURUTSU Rie



MIYAKE Rie



MAENO Kumiko



SONODA Kenshi

**ERSTE HILFE PLATZ**  
Cho-je shinryo-syo

古津利恵

平安京には、かつて「マチヤブロック」を単位とした「町」の生活があったが近世の商業の発達に伴い、トリア型コミュニティへと変化した。近年、トリアに面して「ウチ」と「ソト」が分断され、住人の高齢化、子供の減少により都市コミュニティは変容している。そしてこれは現代の都市が抱える問題でもある。そこで私は、千数百年の歴史を持つ京都を取り上げ、「ウチ」と「ソト」を有機的につなぐ新しいコミュニティ空間「町家診療所」を提案する。

**BON VOYAGE**

前野久美子

この建築は、水上バスのターミナル及びホテルの複合施設である。明石海峡大橋の東側に位置し、淡路島が一望できる立地である。①海に面した神戸の拠点を守る水上バスのルートを計画。②敷地の特性を活かしシティホテルとリゾートホテルの性質を兼ねたホテルを計画。③この複合施設は、出発・帰還する水上バスのゲートとしての役割をイメージした。利用する人々に船旅をしている様な気分を感じたいことが、一番の設計主旨である。

**home/home**

三宅理枝

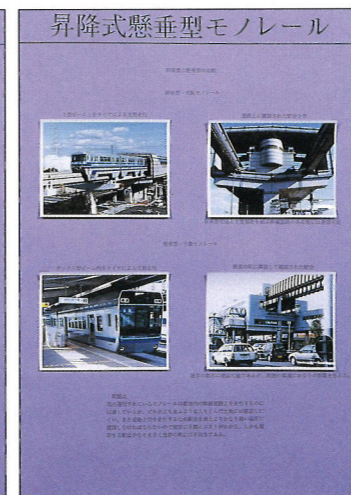
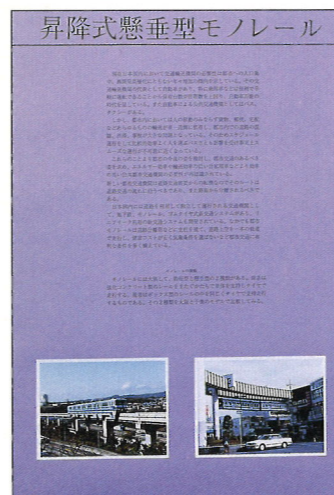
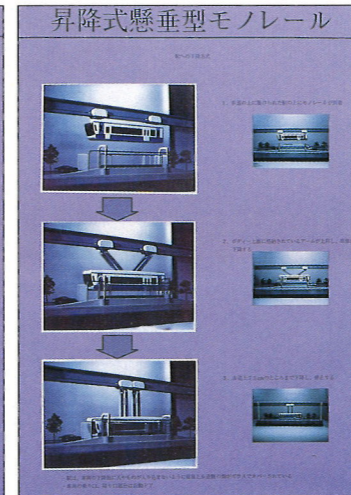
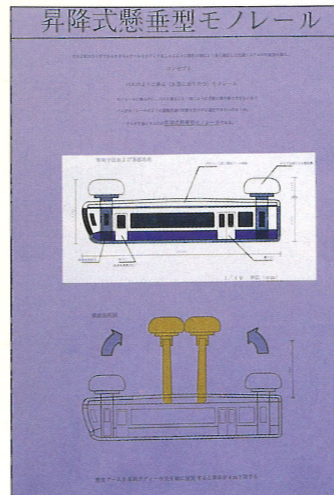
「三宅はいつも寝てるか、走ってるか、やな。」と言われながらも何とか仕上がった作品だ。入学する前からずっと戸建住宅の設計を夢見ていたので、大学では何かと住宅にこだわった。そのうちのひとつだ。四年間を振り返ってみると、何かと教えてくれる良き協力者がたくさんいた事をラッキーだったと思う。だから先生方が「学校で作業するのが良い」とおっしゃっていた事をその通りだった、とつくづく感じる。

**集・定住**

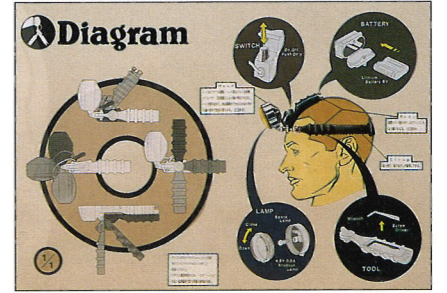
園田賢志

集住一言葉のとおり集まって住むことをあきらむ。定住一言葉のとおり定まった場所に住むことをあきらむ。現代においてこの2つを共存させることはかなりむずかしい。集合住宅が、仮の住まいとしてしか、認識されていないからである。ここに私は、定住型集合住宅を提案したい。これからの集合住宅のあり方が問われる時代なのである。

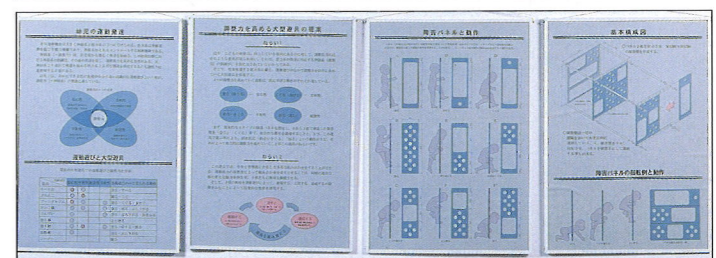
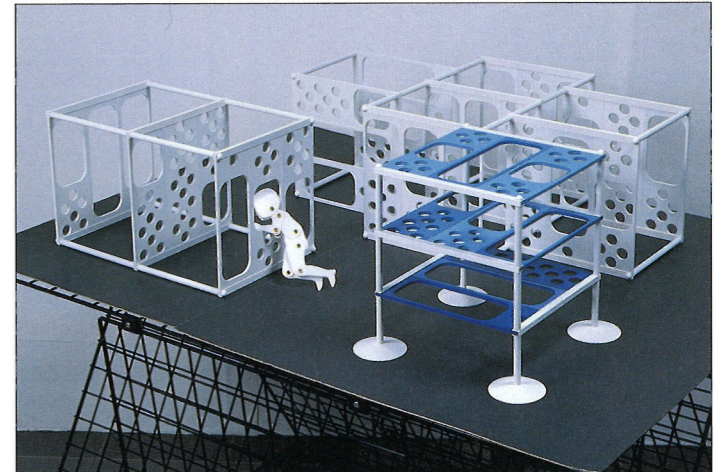
**工業デザイン学科 プロダクトデザインコース**



KAMEDA Yoshitaka



IWABUCHI Masakazu



GOTOH Yohko

**【吉武賞】**

**昇降式懸垂型モノレール**

亀田芳高

都市近郊の住宅地区における新しい交通システムの提案。交通渋滞を回避するために昇降式懸垂型のモノレールを採用した。このシステムでは、駅を地上に設けることができ、路線バスのような利用が可能となる。

**3 Character Light**

一人旅での灯り

岩淵正和

アウトドアレジャーなどでの携帯用照明の提案。ランプ部とバッテリー部からなり、バッテリー部は自由に動かすことができるため、1) 頭部に装着する。2) 平担でない場所にも自立する。3) グリップにもなる。など三通りの利用が可能となる。

**調整力を高める幼児の為の大型遊具**

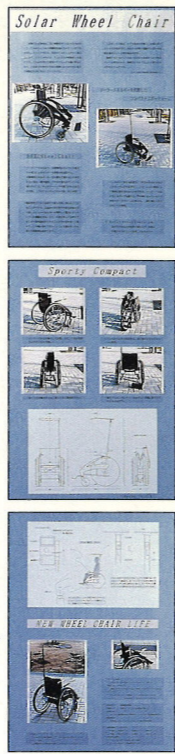
五島陽子

幼児期において発達する運動能力の一つである調整力を高めるための道具。基本的な6タイプの障害パネルを設定、それら3枚で構成した障害壁に幼児が挑戦することで、調整力を高める複合的動作を誘発する。





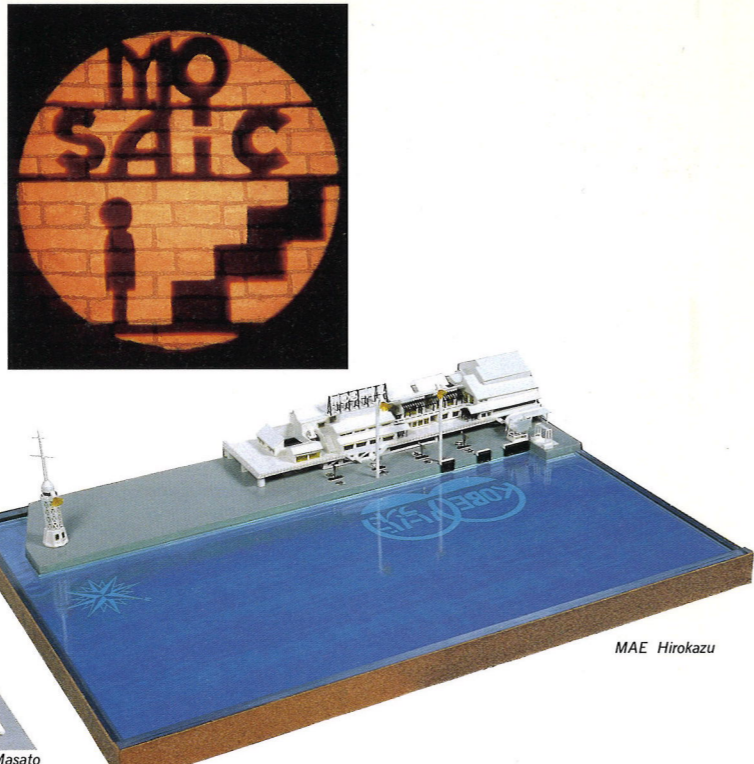
TANAKA Takamitsu



FURUSAWA Masahiro



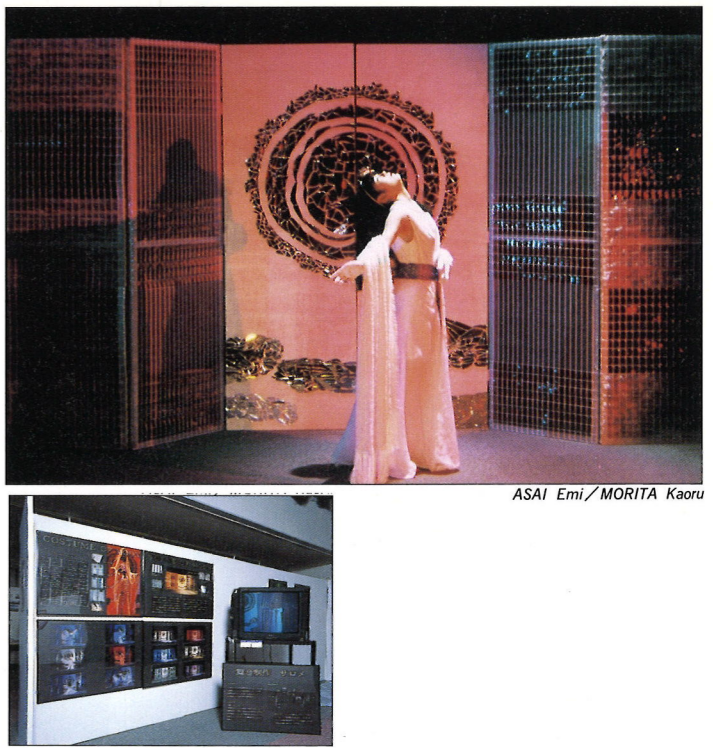
HIRAI Masato



MAE Hirokazu



IDAKA Genta



ASAI Emi/MORITA Kaoru

**gathering**  
集合から見た一方法論  
田中隆光  
デザインメソッドを研究の対象にしたもの。一般的には隠蔽されている電子部品の人為的配列を、自然界に見られる均質なエレメントの配列「集合」を分析し、配列のデザイン的方法論を探る試み。

**「日本らしさ」の研究その1**  
素材感について  
平井正人  
「日本らしさ」の本質を探る試み。多様な素材が持つ「素材感」「触感」などが、我々の感じる日本らしさにどのような影響を与えるかを、形態を「一合拵」という日本的モジュールに統一して考察した。

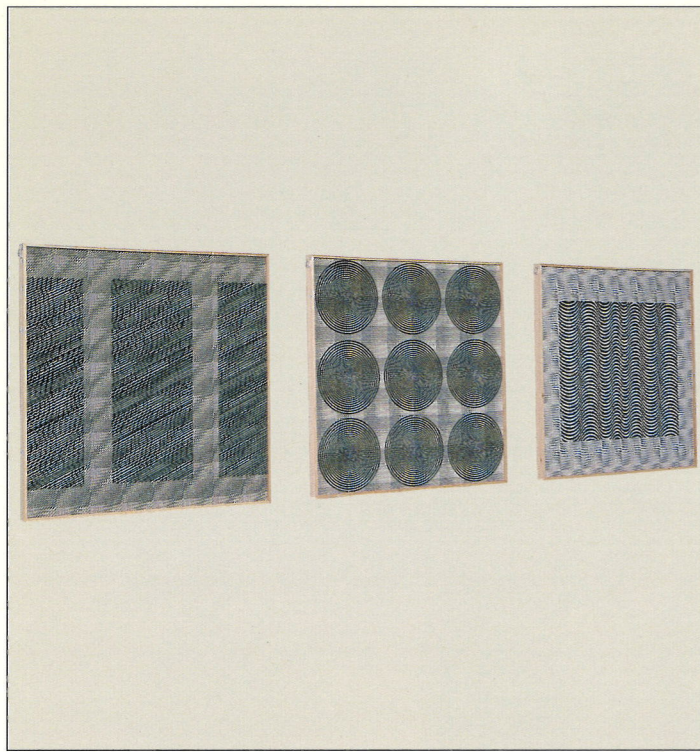
**Solar Wheel Chair**  
古澤匡広  
現状の車椅子の克服すべき問題を解決するための提案。クリーンな動力エネルギーを利用するようソーラーパネルを装着し、電動式であっても軽量で、折りたたむことができるようバッテリーを取り外すことを可能とした。

**LIGHTING SIGN**  
前 宏和  
神戸ハーバーランド地区をケーススタディ化した夜間専用の投光式サインの提案。この投光式サインは夜間利用のみを考え、様々なサインがあふれる日中の都市環境への配慮をしている。

**【吉武賞】**  
源'93  
GEN COLLECTION  
井高源太  
“変化と不変”“一瞬と永遠”“安定と不安”の3つのテーマで、ファッションショーを企画した。服は素材とフォルムの関係を大切に、オリジナルの染色やスクリーンプリントした生地も含まれている。衣服は45体を制作し、多くの人の協力を得ながらショーの企画・演出を行い、その過程をビデオ作品として発表した。全体をトータルなデザインとしてまとめ上げることに苦心した。

**サロメ**  
SCEAN OF MOON  
浅井恵美 森田かおる (共同研究)  
オスカーワイルドの「サロメ」の戯曲に沿った舞台美術と衣裳を共同で制作した。舞台セットは、オリジナルのテキスタイルで屏風仕立てにし、衣裳はドレープ性など布の特性を生かしてデザインした。どちらも照明の効果を出すために、白、透明、鏡面の素材を使い、実演のビデオと作品のデータや写真等をパネルにまとめて発表した。





OKUYAMA Miho



KONISHI Kazuhiro



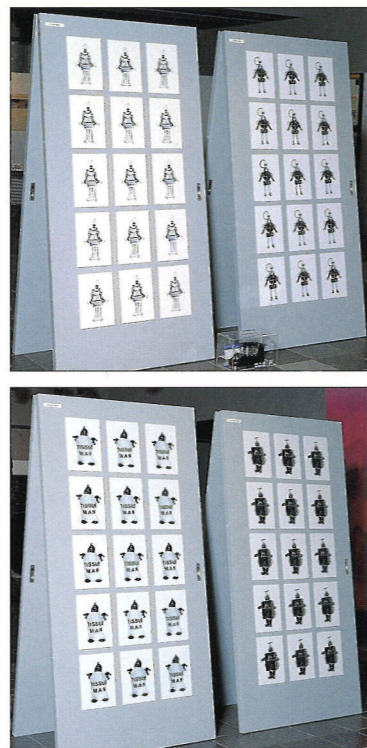
SAZUKA Akihisa



NAKANISHI Chitose



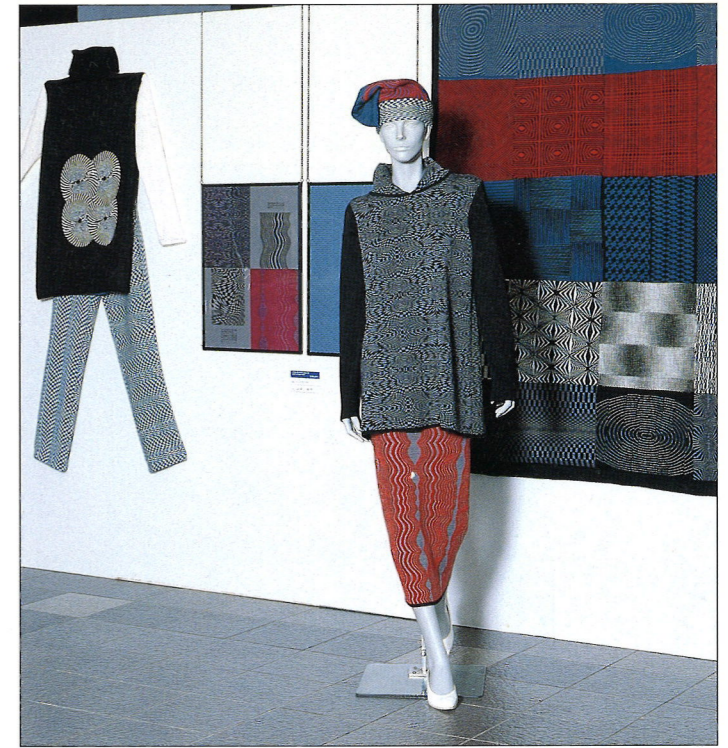
KAJIHARA Yukie



SAKUMA Hana



SHITAKA Michiko



YAMAGUCHI Sachiko

moire

奥山美帆

幾何学的に周期性を持つ2つのパターンを重ねたときに生じるモアレ・パターンをテーマにして織布のパネルを制作した。織物はコンピュータドビーで柄を作り、その柄とモアレの効果があるパターンを透明アクリル板にスクリーンプリントし織物の上に重ね、その間を少し空けることでモアレの動きを出すことができた。

Irich Crochet Lase

梶原由季江

かぎ針編について歴史と、その装飾的な面と機能的な面を研究し、実際にかぎ針編レースを使った服をデザインし制作することで、かぎ針編の魅力を提案した。作品は、2点の服と、それを身に付けたときの表情を写真で説明し、かぎ針編の歴史と特性をパネルにしたものを発表した。

Kazuhiro Koni  
1993 SPRING-SUMMER  
COLLECTION

小西和浩

現在大量生産で作られているプリント・シャツとは逆の工程で、初めに衣服のデザインを考え、その衿やカフスのパターンに合わせて絵柄を描き、プリントと地染めを行いオリジナルのシャツを制作した。特に配色に時間をかけ、トータルなデザインとしてディスプレイまで含めた完成度を追求した。

"BLACK&WHITE"  
costume design

佐久間 華

"BLACK"と"WHITE"を基調として、新しいコスチュームデザインを考え、ふだん見慣れた日用品や市販されている色色な材料を使って、着にいわれどユーモラスなコスチュームを制作した。作品をモノクロ写真で撮り、同じ写真のイメージを繰り返すことで、現代の消費文化のナンセンスさをアピールした。

"End of Century"

We wonder how much longer we'll be able to laugh?

佐塚昭久

これからの時代と現代を"End of Century"とテーマ付け、今、自分の感じる時代のイメージを表現した。フォトコラージュの手法とスクリーンプリントの技術でテキスタイルを作り、その素材をシャツに仕立てて、イメージを衣服にデザイン化(具体化)した。また、ビデオを使って、その表現意図と実際に着たときの効果をうまく説明できたと思う。

十二単

尻高道子

日本の衣裳に大変興味を持っているので、その代表的なものとして十二単の制作を試みた。単に復元するのではなく、新しい十二単として白のオーガンジーだけを使い、軽くてシンプルなイメージを大切にしたい。この古くて新しい雰囲気は、ウエディングドレスとしても使用できると思う。

植物をモチーフにしたスクリーン

中西千登勢

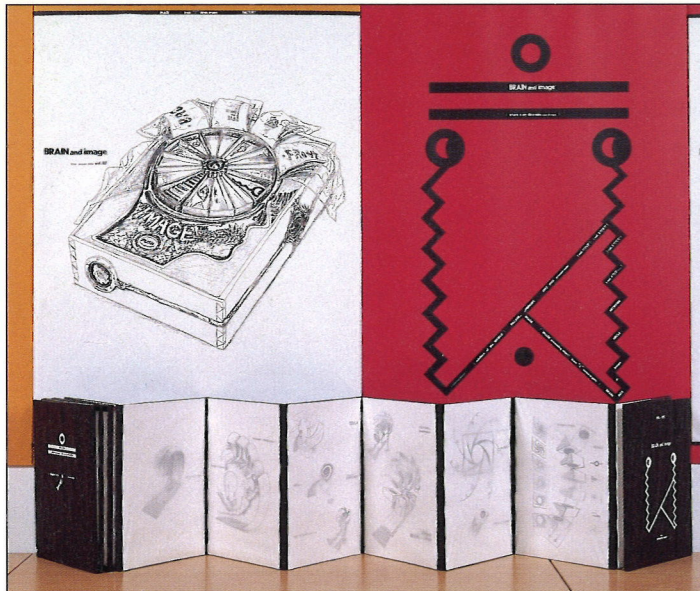
"Botanical texture"をテーマとして、植物のありのままの姿をモチーフに、商空間を対象とした3点のスクリーンを制作した。始め全体をぼかし染めた上に、植物を黒白撮影したものを写真分解してスクリーンプリントしている。生地はシルクを使い、説明パネルには、ガラスにマットインクで文字をプリントしたものと輪を用いて、素材自体が持つ美しさを生かして表現した。

ILLUSION

山口幸子

錯覚を起こすようなオプティカル・パターンを使って、人工的な立体感を生む視覚的におもしろい服を考えた。コンピュータと連動する編み機を使って、まずコンピュータで柄を作り、編み地のパターンに置き換えてニット生地を編み出した。そして、その編み地を使って、トップスやボトム等を制作した。

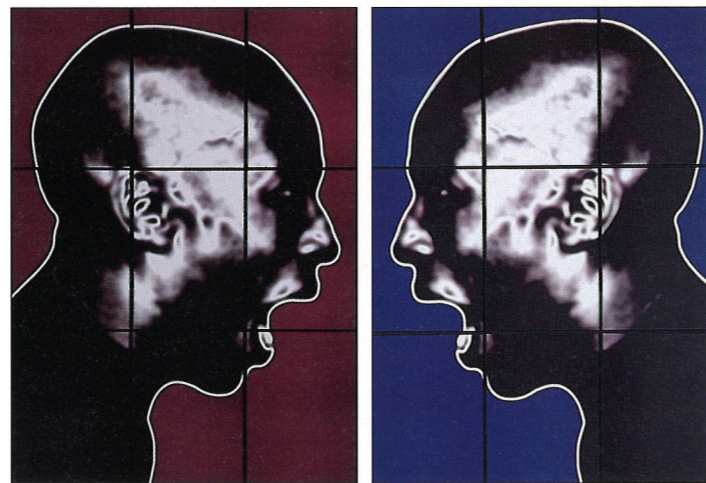
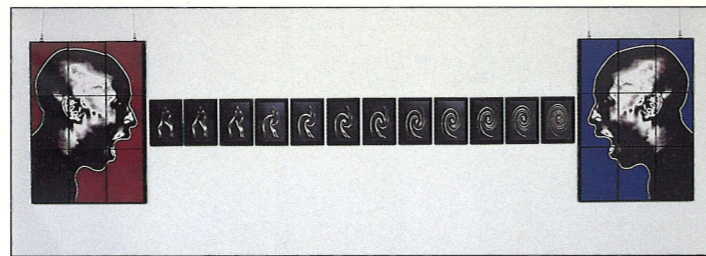




SAKANO Kohichi



ENOMOTO Aiko



KODAMA Kinya

【吉武賞】

BRAIN and image

坂野公一

脳とイメージについて考察し、脳内でイメージが形成されるプロセスを、まるいオブジェと箱の2つのオブジェによって作品化している。2つのオブジェは、脳のモデルとイメージを記した膨大な数のデザイン・スケッチが内蔵された箱であり、これらによって、イメージを引き出し、そのイメージを編集することで、さらに新たなイメージを引き出すという思考マシーン、つまり、「脳」のシステムをオブジェ化したものとして表現している。

人体加工

外頭蓋底っぽい拷問器具

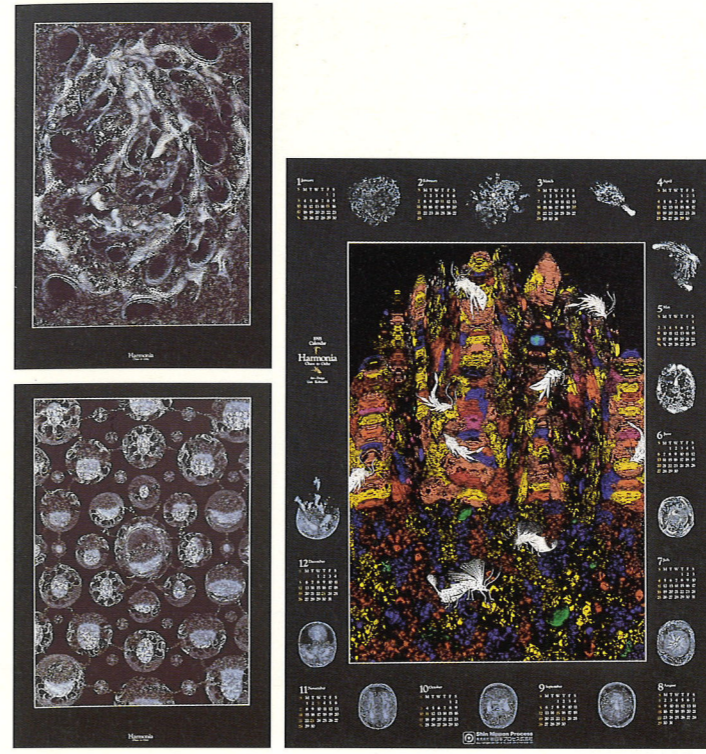
榎本愛子

人間はその身体を、満足のいくイメージに加工・整形してきた歴史をもつ。こうした人間の美的行為による、「人体加工」とは対照的なものとして、「拷問」がある。これは、美的快楽のみの「人体加工」とはうらはらに、まったく目的の異なる「人体加工」の一つである。こうした一見異種でありながら、実は同種でもありえる性質を伴う拷問器具」をあくまでもイメージを尊重し制作した。

Silhouette

児玉欣也

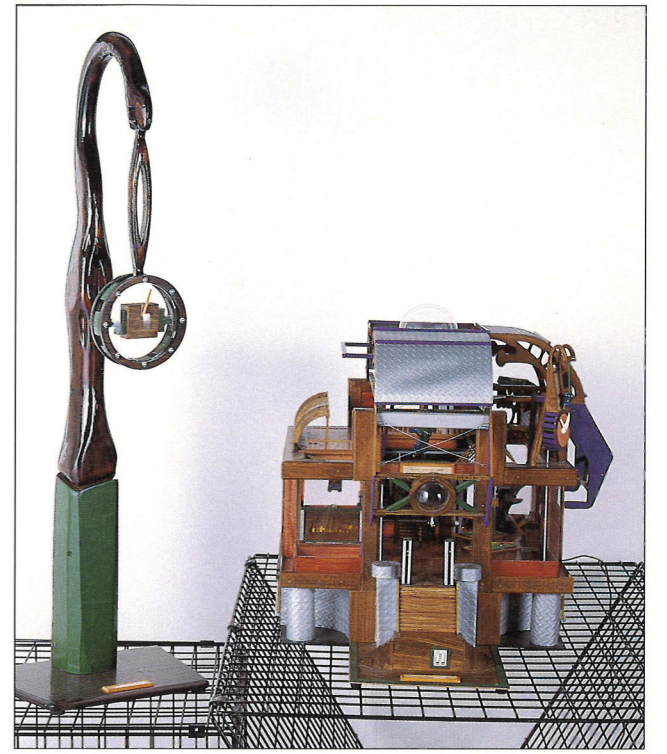
シルエット(陰、輪郭)というテーマを特に人の身体をモチーフにして制作。テーマの考察においては、あらゆる図像形態の根源的構造である図と地について理解を深めることが重要であったが、この問題については、M・メルロポンティの「知覚の現象学」から多くのヒントを得ることができた。(図と地は一対であり、図や点は地平なしには存在することができない。)制作は写真をスキャンし、コンピュータに取りこんで加工、展開を試みた。



KOBAYASHI Hajime



TANAKA Yasuhiro



SAKAKI Yoshiyasu



SAITOH Masatoshi / HIGUCHI Tsuyoshi

「Harmonia」—Chaos to Order

【学科賞】小林 元

マイクロコスモスとマクロコスモス—混沌の中に潜む粒子が自己組織化をへて、一つの大きな、宇宙的秩序を形成していく。秩序はまた、さらなる混沌へと解体され、永遠のサイクルが繰り返される。このHarmoniaでは①中心と円周の対応性。②流れの中の生命。③生命の環境化・環境の生命化。という自生パラメーターを設定。これらに従って、発展の過程を複数の作品で制作し、同時にシルクスクリーン印刷によるカレンダーにも展開した。

童話・昔話の背景に潜むもの  
その分析と制作

田中靖人

[1]背景の考察。①物語は、残酷か? (主人公・敵役が受ける残酷な罰の意味するものを分析する。)②物語は、歴史的か? (物語の人物の生活状況を考察し、人々の衣食住にスポットを当てる。)③物語は、無意識とつながる? (「夢」の世界<無意識>と物語とのかかわりを考える。)④物語とは? (物語に潜む様々な? を解き明かし、その真髄を探る。)[2]創作物語による3次元的表現の制作。(様々な形で3次元的表現を試みる。)

動の空間

酒木賢泰

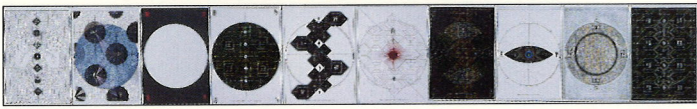
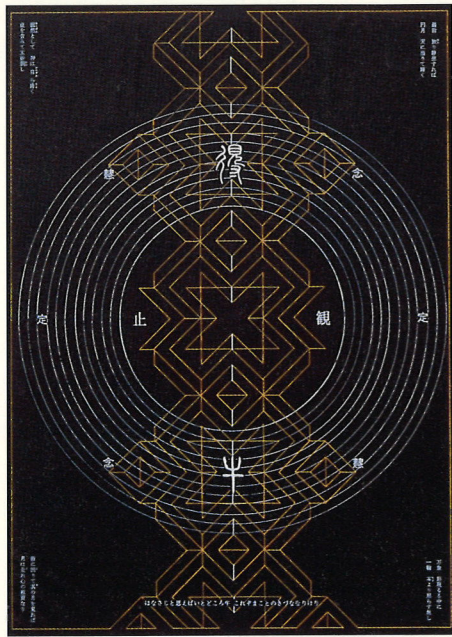
世の中に存在する「動き」として捉えることのできる対象物の中から、特に形に表せない「時間」と「人間」の関係を、建物全体のモデルとその空間内に存在する時計によって表現した。舞台は酒屋、螺旋階段を上がり正面に向かうところは「動」の世界<無意識>と物語とのかかわりを見る。カプセルは未来、現在、過去の順で各々の時限を表し、現在と過去には自分(人)が見える。このように「時」が逆転した空間で、あなたは何を考えますか。

月下天幕  
街の劇場化

斎藤正俊 樋口 剛<共同研究>

異動、組み立ての可能な天幕=「パオ」の制作。これによって我々は、街の劇場化を目指し、地に足のついた文化の創造として、実験的に運動していくことを考えた。実際の運動として、広場の開放、そして、その空間を利用し、我々の成果物である天幕の設置。ここでは、自主制作による映画、パフォーマンスを上演する。月下天幕という時間の流れの中で、魅力的な出会いを演出し、街一つの劇場として開放することを提案するものである。

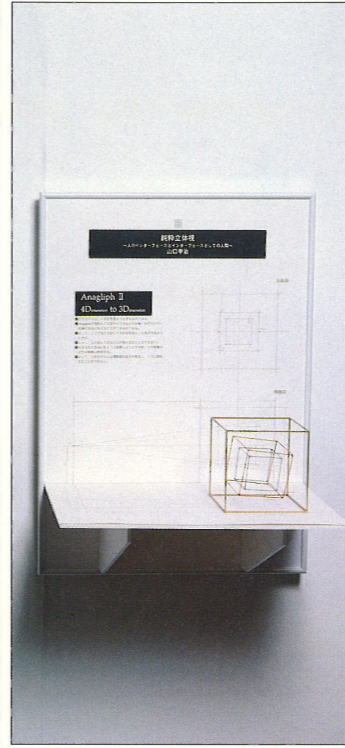
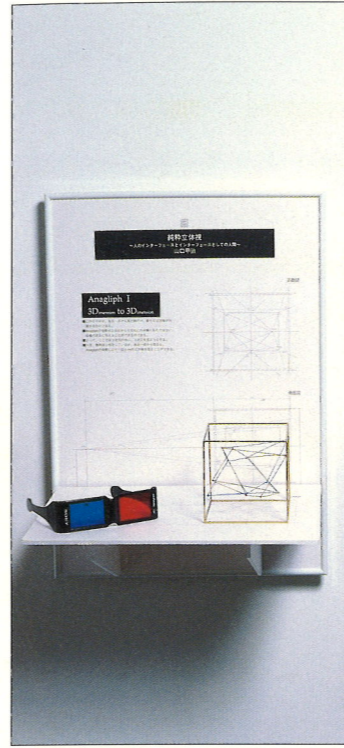




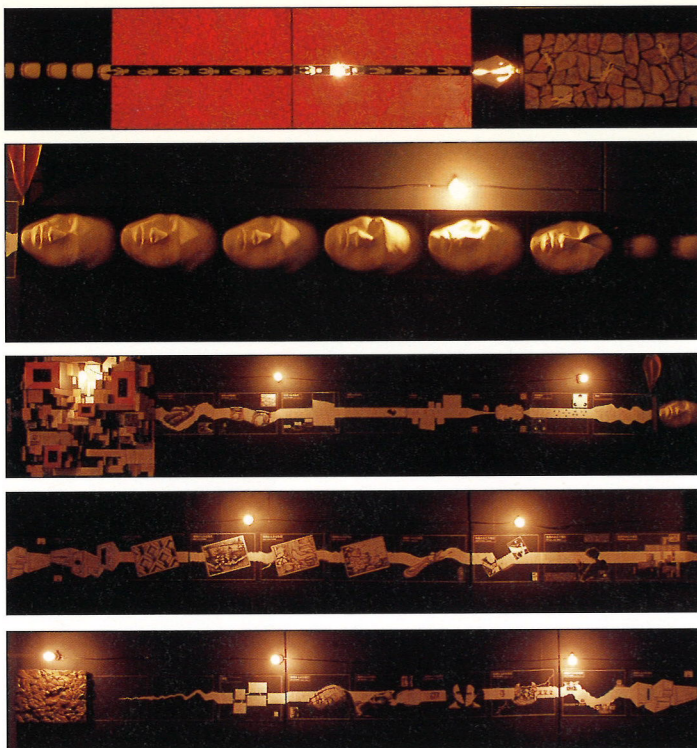
TARUKAWA Ushio



TOMINAGA Shoichi



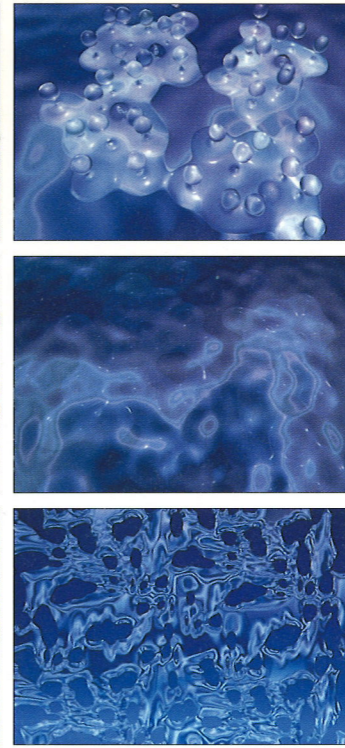
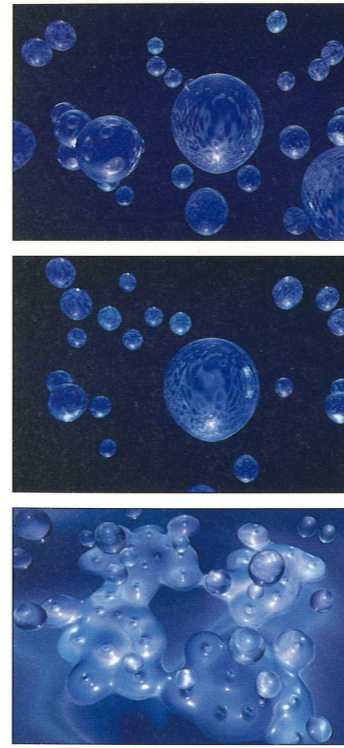
YAMAGUCHI Kohji



TERANISHI Tohru



FUJII Masashige



YAMAMOTO Yuri

「十牛図」—禅の悟りにいたる十段階  
typography wave

榎川 潮

「十牛図」とは、北宋の末(12世紀)ごろ、廓庵師遠禅師によって作られたものであり、禅修行のための「手引書」であり、人生の「指南書」ともいえる。仏性を求める修行課程を牧童が牛を飼ひ馴らすのにぞらえ、牛は「見失った真の自己」を、牧童は「その真の自己を探し求める自己」として表されている。この図を移行するイメージに応じ形を自由に変化させられる。「空-円相幾何学パターン」と「タイポグラフィ」によって新たな表現とした。

隙間

寺西 徹

隙間—物と物、事と事とのすいたところ。あいた空間、時間。隙間は彼方と此方、二つの世界を結び、相互の世界の空気をその小さな狭い空間から透過させる。こうした「隙間」のイメージを四つの項目に分類する。①隙間からの出現。②隙間の向こう側。③隙間の収納。④非隙間。これらの項目に関して収集された画像/資料は「隙間のレイアウトフォーマット」に収納され、「隙間の作品」と共に階段状の「隙間の部屋」に展示・収納される。

インタラクティブ映像による夢の表現

富永 彰一

インタラクティブ映像とは、見る人によって異なった映像が体験できるシステムである。この映像によるインスタレーション作品[タイトル/The Reaction of Expectant Memories]は、コンピュータを取り組んだ対話型の映像である。興味をもつという人間の純粋な行動力と自己の客観性を重視し、夢(意識下に閉じ込められた欲望—興味の表れ)を覗く機械として、観客の無意識を挑発し、現実を越えたイメージの連鎖や飛躍が体験できる。

神戸芸術工科大学  
CGデータライブラリーの構築

藤井 正成

神戸芸術工科大学のキャンパスをCG画像でデジタルデータとして再現し、利用するために必要な建物・敷地等のモデリングデータを体系的に構造化して、データライブラリー「kdu-cg」として構築した。「kdu-cg」は、3次元ソフトウェア「Personal LINKS」上で作動。データの拡張、削除など自由にできる構造に編集した。完全版「kdu-cg, dm」及び、簡略版「kdu-cg-s, dm」の二つのデータファイルを取組、サンプルとして画像50枚を収録。

純粹立体視

人のインターフェースと  
インターフェースとしての人間

山口 甲治

視覚情報デザインの基盤ともなる人間の視覚の仕組みの中で、立体視を研究し、映像が持つ本来の立体や奥行き情報を、とどめすための提案(純粹立体視)を行っている。映画やテレビ、写真といった映像は一眼で撮った映像であるが、我々はそれを二眼で見ているために両眼視差が働く。像としては立体の情報が含まれているにも関わらず二次元の平面に見えてしまう。一眼で撮ったものは一眼で見ることにより純粹な立体感をとりもどす。

Drop

CGアニメーション

山本 祐里

この作品では、水・水滴をモチーフとして、漂い流れるイメージの表現をCGアニメーションによって試みた。表現としてメタボールというCGに特有な素材を用い、多数の楕円を融合させることで柔らかく、滑らかで流れるような曲線を形造っていった。水滴のモデリングは「メタエディター」というアプリケーションを使用し、透明感を強調させるため、透過、屈折などのパラメータを調節、テクスチャーマッピングや環境マッピング等も用いた。