

カオス
2007
CHAOS

CHAOS'07

神戸芸術工科大学・卒展
〈学部・大学院〉選抜集

Graduation Exhibition of the Year 2007
Kobe Design University



神戸は西欧の文化をいち早く取り入れ、全国に発信してきた歴史を持つ、オシャレでファッショナブルな街です。

神戸芸術工科大学は19年前に神戸で最初の芸術系の大学として生まれた、デザインとファッションとアートを専門的に勉強する、小さいけれども特色のある大学です。

この春卒業した学生達の学習と研究の成果を展示・発表するために「卒展＝CHAOS'07」を兵庫県立美術館で開催しました。

内容は、映像、コンピュータグラフィックス、アニメーション、平面・立体造形、家具、生活用具・機器類、衣服、布地、染色、照明、インテリア、建築、町並み、ランドスケープなど、展示作品はすべてのデザイン領域からアート領域にまたがる広がりを見せていました。また、創造の基礎となる研究成果も発表されました。衣服デザインの成果であるだけでなく、人体表現、ステージ空間構成、背景の映像や音響、照明などを含む総合デザインの作品でもある最終日のファッションショーは、毎回立見の盛況を見せました。

これまでの卒業生達は各分野で確かな実績を残しており、海外でも活躍しています。

この選抜集は、会期中に展示・発表された作品・論文の中から優秀なものを選びすぐったものです。ご覧いただければ幸いです。

なお、アートの新しい領域に取り組む「先端芸術学部」を昨年4月に発足させた本学は、今後ますます神戸の芸術文化の発展に寄与する所存です。

2007年4月

神戸芸術工科大学 学長 土肥博至

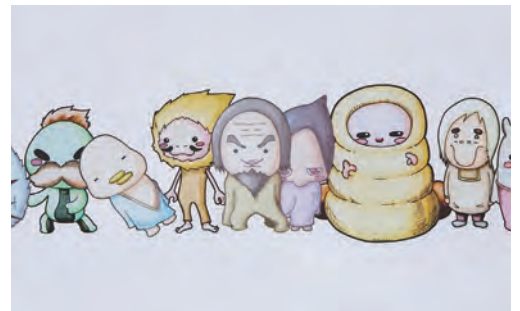
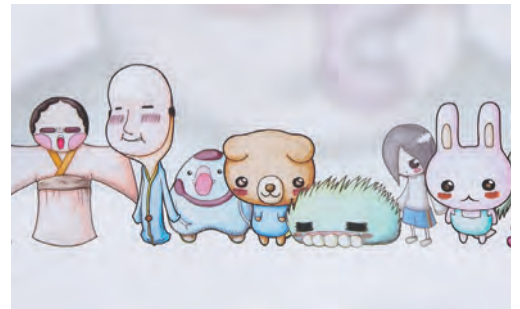
学長賞

マメたち集合……下前陽介
tiny tots' set.....SHIMOMAE Yosuke

マメ=豆=キャラクター。「豆のように小さく、コロコロと転がってしまいうようなイメージで魅力的なキャラクターを創る」というのが私の研究目的です。私が今までに感じたことや培ってきたことを整理し、1つずつ表現していった結果、誕生したキャラクターは500もの数となりました。これらのキャラクターは、全て手書きし繊細な感じに仕上がっています。私は、キャラクターの魅力を伝える重要な要素の1つとして、それぞれの名前・性格・好き嫌いなども同時に考えていきました。

作品の表現方法は、全部で3種類あり、1つ目は個々のキャラクターをじっくりと感じてもらうための「カード」です。キャラクターが描かれているカードの裏面には、それぞれの性格などを記載しました。2つ目は長さ22.5mの「巻物調」です。キャラクター数の多さや長さを感じてもらおうよう、全キャラクターに手をつながせ一列に並べるなど一体感を意識しま

した。そして3つ目は「人形」です。フェルトを用いて13体制作り、絵とは違う魅力がでるように試みました。3つの表現形式の相乗効果により、キャラクターの魅力をより良く伝えることが狙いです。



学科賞

ランジェリーのブランディング……金慶仙
Branding of lingerie "Curumi"……KIM Kyungsun

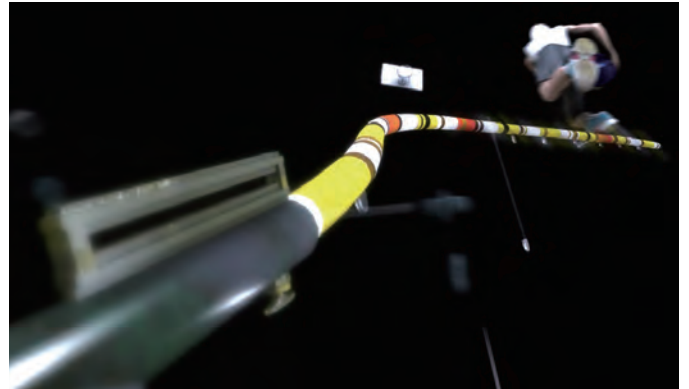
ランジェリーの制作からディスプレイまで大学生活で学んだグラフィック、造形、映像、ファッションの知識を基にファーストランジェリーのブランディングを制作しました。クルミは「包む」という言葉から勉強や恋愛、友達など悩みの種が多いティーンエイジャーの心と体を包んで癒すランジェリーを提案しました。ティーンエイジャーが自分らの感性でランジェリーを選んでもらえるようキューティ・シンプル・セクシーの3つのイメージに分けてデザインしました。



学科賞

自信溢れる笑顔で……劉鴻冕
beaming with confidence……RYU Kouben

生きて来た道、生きていく道を単純なイメージにまとめました。これは遮断機は進む道の障害となり、その障害を乗り越え、ゴールするという話ですが、「ゴールしたあとに何かがあるのか」それが私の本当に言いたいことです。



みやざわけんじ童話集……池みゆき

A picture book of a Kenji Miyazawa children's story……IKE Miyuki

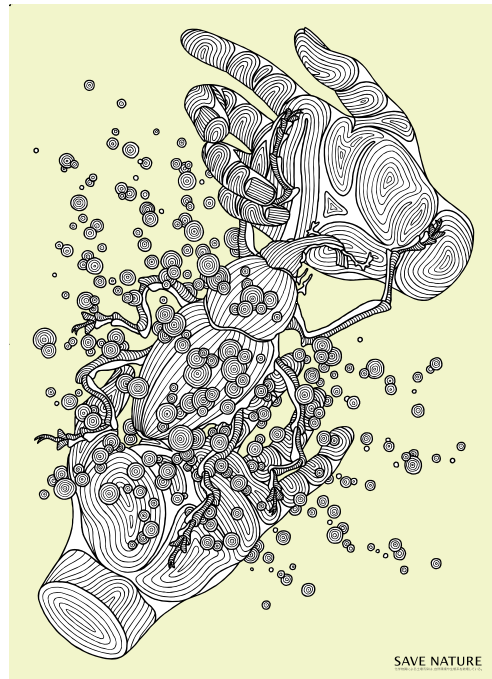
幻想的でみずみずしい表現の宮沢賢治童話の中から空・地上・水中を舞台にした作品をそれぞれ選び、1冊の童話集にしました。作品は空「よだかの星」、地上「どんぐりと山猫」、水中「やまなし」にしました。スクラッチ法を用いることで繊細な線でありながら、力強く色鮮やかで幻想的な表現にしました。パターン化した主役たちの白を入れることでさらにそれを引き立たせています。



SAVE NATURE……栗内和彬

SAVE NATURE……KUWAUCHI Kazuaki

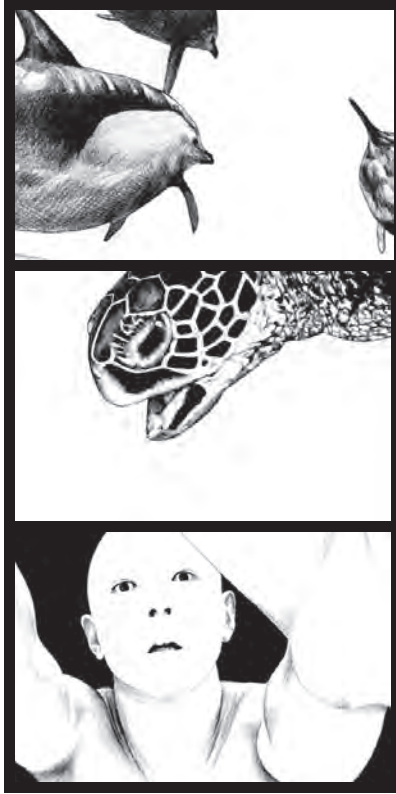
人間が引き起こしてきた様々な公害により、現在失われつつある自然や、数を減らしている生物などに対する危機感をグラフィックで表現し、環境悪化の警告や自然保護を訴えかけたいと考えた。水質汚濁問題、酸性雨問題、土壌汚染問題、森林伐採問題、地球温暖化問題の5つの環境問題を取り上げ、それぞれに関連した動植物と人間の手をモチーフにして制作した。



黒は生 白は死……近藤貴弘

LIFE IS BLACK, DEATH IS WHITE……KONDO Takahiro

一人の主人公が死後の世界に行くという内容。生命の起源とされる海を死後の世界と考え制作しました。すべて鉛筆で実写をトレースしたアニメーション映像です。人が死ぬと、どうなるのだろう。死後の世界はあるのだろうか。死について考えてみてください。



「Present」「Letter」「I am Door」「Ma A Ru I」「Eat」「Shoes」「Renew」……西谷愛子

「Present」「Letter」「I am Door」「Ma A Ru I」「Eat」「Shoes」「Renew」……NISHITANI Aiko

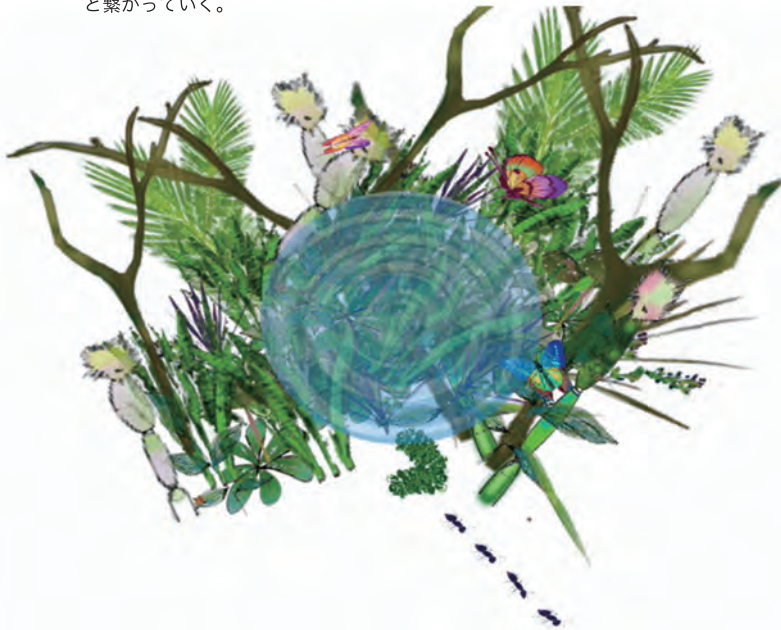
「見る」というよりは「遊べる」「楽しめる」ものを作りたいという思いから、鑑賞者が実際に手で触れ、その手の中でお話を進めることができる、フリップブックというメディアを選びました。また、それにもうひと工夫加えたものが、ハンドルを回しながら鑑賞できる箱型のキノーラです。絵に写真を織り交ぜたり、紙に穴をあけてみたり、遊び心を大切にしながら7つのお話を制作しました。



Life Spring 一生まれいづるものたち……服部文葉

Life Spring - Messengers of life……HATTORI Fumiyo

生命の源である水を表現した映像インスタレーション。水の存在のない真っ白い「無」の世界から、水の登場と同時に生命も誕生していく。最終的には様々な動植物が繁茂する楽園が生み出され、そこから羽ばたく鳥が命の流転を表す構成となっている。水の周りに敷き詰められた白い砂がスクリーンとしての役割も果たす。鑑賞者もこの作品を体感することで、生命の一つである人間として水と繋がっていく。



一平ちゃん パナナの時間……浜口亮太

IPPEI-CHAN Time of BANANA……HAMAGUCHI Ryota

私は人に楽しんでもらう事が好きだ。しかし、巧みな話術や愉快なパフォーマンスでその場を楽しませる事は私には恥ずかしくてできない。だから、私自身でなく私が撮った写真を通して見る人を楽しませたい。

「一平ちゃん」は自分探しの旅、「バナナの時間」は生きる時間、いずれも真面目なテーマ設定だが、それをいかに楽しみながら見てもらえるかを考え、取組んだ。



ケージ……林健太郎
CAGE……HAYASHI Kentaro

今回の作品は実写合成作品ということで、3回生のときから研究してきた合成技術（マッチムーブなど）をさらに推し進めて制作していきました。また、実写撮影時にはレールを使いドリー撮影をするなどしています。作品の目指すクオリティーとしては、プロの現場でも通用するくらいの高さになるように制作しました。



アクアリウム……東田美貴
AQUARIUM……HIGASHIDA Miki

大好きな水中世界を描いた作品です。サイズはB1で、9つの作品を三列の三段組でポスターパネルに入れて展示しました。コンセプトは、表現手法を探求しながら一つの世界を描くことです。試行錯誤の末、ある程度の実物らしさに自分なりのアレンジを加え、それぞれの生物に相応しい動きが何かを考え、生き生きと表現しました。楽しい水族館が完成しました。



ムーランルージュ……廣岡妙子
MOULIN ROUGE……HIROOKA Taeko

MOULIN ROUGE とゆうブランド名のコレクションをデザインし、カタログを制作しました。「女性の体をより美しく魅せるランジェリー」をコンセプトとし、大胆かつ繊細なイメージを大切にデザインしました。今までに誰も見た事がなく、一度見たら忘れられないようなコレクションを作るよう心掛けました。



バズベリー 意ざわめく木の実……山下亮
BUZZ BERRY……YAMASHITA Ryo

テーマは自己表現の追求。自身で制作したオリジナルキャラクターを使用し、グラフィック作品・アート作品2つの手法でキャラクターの新たな魅力の引き出し方を研究。グラフィック作品はパソコンを使用しキャラクターの輪郭と色の明確化を計る。これに対しアート作品はアクリル絵の具を使用し、同じキャラクターを筆の流れに合わせ力強く描き、また、種から木へ成長する流れで2点を繋いでいる。



手をとりあって……山本直加

Let us cling together.....YAMAMOTO Naoka

お腹に鳥かごを持つネズミが、幸せを求めて青い鳥を捕まえようとするお話。「本当の幸せとは何か?」ということを私なりに考えて、一つの映像作品としてまとめました。



頭……吉田昌史

The Head.....YOSHIDA Masafumi

この作品は大きな頭と頭のないネジ首の男が出てくる話です。私たちの周りに溢れている情報。それらを欲している人、それらに囚われている人、それらがなくてはならない人…私はそうした人は頭が太っているように思います。このような人たちは、はたして人と情報との付き合い方はうまくやれているのだろうか。次々と広がりつつある便利さ、その裏側に感じる不安からイメージし映像作品にしました。



転生……森本啓太

Transmigration.....MORIMOTO Keita

この作品は「廃棄物」から「生物」に生まれかわっていく様子を表現しました。私は使わなくなったものや錆びたものに興味があります。それを造形に取り入れればおもしろくなるのではないかと考え「廃棄物」を利用し、その「廃棄物」と相対する「生物」を組み合わせることにより新たな一面を発見しようと試みました。



アイオライト……小川浩司 栗山朋之 鶴房剛 松元裕志

lolite.....OGAWA Koji, KURIYAMA Tomoyuki, TURUFUSA Go, MATSUMOTO Hiroshi

本作は2DのRPGである。2Dはカメラワークにおいて制限が強い。しかし、それゆえに分かりやすいという良さがある。そのような、2Dの良さを探すということが制作意図の1つである。物語は、主人公のライゼンがいつものように酒場で依頼をうける手前からはじまる。ゲーム部分は、陣形や新しい演出方法によって、テンポの良い戦闘システムとなっているのが特徴的である。



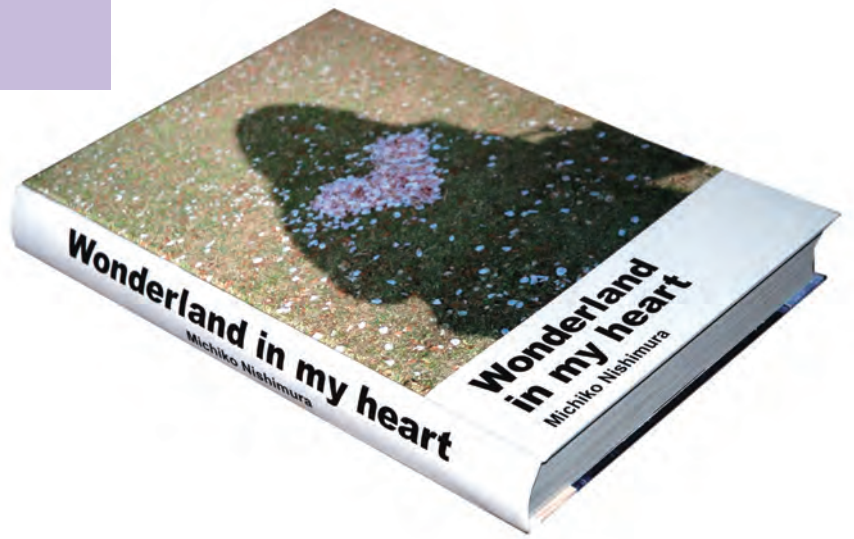
学長賞

Wonderland in my heart.....西村美智子

Wonderland in my heart.....NISHIMURA Michiko

私は、普段から私の周りでおきている身近な世界を観察しながら「はっ」と心に惹かれるものを写真に収めています。例えば、友達や風景などを自由にスナップショットで記録。さらにもっと細部を観察し特に印象に残ったものを、フラッシュを使いアップの横写真という固定した方法で撮り続けました。カメラを持って歩いている時は、普通に歩いているときの何十倍も自分のアンテナを張り巡らせて世界を見ています。普段なら見過ごして気付かないような物まで見えてきます。このように世界を見て撮った写真を眺めていると、少しづつ「自分」や「世界」といったようなものが漠然とわかり始めたような気がしました。

今回の卒業展示作品は、私が本格的に写真を始めた頃から現在までの全ての写真の中から選びました。全体をハートの形にしたのは一枚一枚としてだけでなく、全体でも私の心を表現したかったからです。卒業制作の写真集「Wonderland in my heart」は毎日撮り続けた何万枚もの写真の中から約400枚の写真を選び抜き編集、両面プリント、美術製本したものです。



学科賞

生命樹……黒瀬空見

power of "SEIMEIJYU".....KUROSE Kumi

旅先で出会った力強い樹木や草花からインスピレーションを受け、古着・布・綿を使って立体造形物を制作しました。骨組みには背もたれの長い木製の椅子を制作し、それに長細い袋状の布の中に綿を入れたものを巻きつけた構造になっています。実際に座ることも可能で、座った人が包まれるような感覚を味わってもらえるようにしました。素敵なエネルギーを感じてもらいたいと思います。



Regalo 贈物～革廃材を用いた新たな商品企画……亀岡直弘

Regalo -gift- The plan of new goods using scrap.....KAMEOKA Naohiro

今回の作品は全て床革という廃材を使用しています。今の日本の皮革業界では、床革を使用した商品展開は加工する手間やコストがかかるため、まだまだ浸透しておらず、廃材として扱われているのが現状です。Regalo では、この廃材をひとつひとつ時間と手間をかけて革をなめして加工し、最初から最後まで全て手縫いをし、革独特の温かみや質感をよみがえらせました。



ふわっと～太陽がそめあげるもの～……北村直子

FUWATTO ~ warmth and a softness ~KITAMURA Naoko

天気の良い日に干した服に袖を通したときのぬくもりや、それがだんだん肌に馴染んでゆく安心感をイメージし、それを太陽と時間の経過によって深みが増



す柿渋染めで表現しました。素材は主に天然素材を使用し、風にサラサラ揺れる雰囲気を出しました。巻いたり、羽織ったり、かぶったりとやさしく包み込まれるデザインの中に細かな縁取りやステッチなど手作業のあたたかみを加えました。

wearable……高田真理奈

wearable.....TAKADA Marina

身近な物や風景（髪・新聞紙・雨の雫・女性の体・汚れ）をモチーフにして、服地を作ることによって、見る人に新鮮さとユーモアを与えることを目的とし



ている。何故か立ち止まって見てしまう、見た人に着た時の姿を想像させる、そういう衣服を提案する。一つひとつのモチーフにはそれぞれの意味があり、着る事によってその意味が成立するという点が、この作品のねらいである。

層……田中佳苗

The layer.....TANAKA Kanae

絞り染め特有の、色の濃淡や表面のシワ・凹凸などを強調することによって、自然の不揃いさや劣化していく様子を表現。“人の手”というもの・趣きを感じてもらおうと共に、「縫って絞って染めて切って重ねる」というオリジナルテキスタイル技法としての提案とする。



LOVE&POP……西田彩希子

LOVE&POP.....NISHIDA Sakiko

子供の頃、大きな愛に包まれ楽しかった日々。そんな楽しかった子供の頃に戻れる空間を、様々な水玉模様の布を用いたパッチワークで表現しました。四枚のパッチワークタペストリーを四方に吊るし、マーブルチョコに囲まれているような、ポップでかわいい空間を演出しています。



mother……松下恭子

mother.....MATSUSHITA Kyoko

私たちが今生きているところ、それは地球という mother。ちいさな胎児だったときに生きていたところ、それは母という mother。この2つに共通して感じること。それは「とても偉大で包み込む強さを持っているところである」ということです。

地球の丸みと妊婦さんのお腹の丸み、そして私たちにとって必要な環境と胎児にとって必要な環境を結び付け "mother" を表現しました。



Shining……田中もも代

Shining.....TANAKA Momoyo

世界各地の輝くような文様と色彩。織り模様・描く絵・祭りの装飾・衣装。人と共にある文化的なものをイメージとして、服から飛び出すような立体モチーフ

を加えることで、より力強く、その国に生きる人々を表現した。



学長賞

「積む行為」に遊ぶ積み木……竹中大輔

Building Block : play with "a-ha" of building process."……TAKENAKA Daisuke

一般的に積み木遊びは「ブロックを積み、お城などのイメージを描く」といったように「イメージこそ目的」と考えがちだが、本研究ではむしろ積み上げるプロセスにこそ積み木遊びの本質があると課題構築し、2つの「積む行為」に遊ぶ積み木を提案する。

造形遊びのメディアはそれぞれに特有の「結合」の構造を有する。

重力によって複数のパーツを結びつける「重力による結合=コネクション」、積み木の造形を支えるこの「結合」は、「バランス積み」や「積み木崩し」といった魅力をも生み、積み木遊びをよりに豊かなものになっている。

STERNBILD と CIRCUS の2作品はこの点に注目し、新しい積み木ならではの造形体験を提供する事を意図した。

STERNBILD

天秤の星座積み木。

点と線の「星座積み木」。

テコの原理による均衡が鍵となる

「天秤構成」でイメージを描き出す。

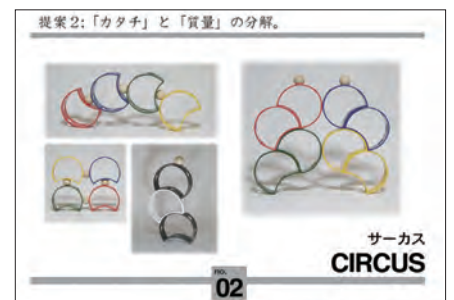
CIRCUS

「カタチ」と「質量」の分解。

ブロックの概念を解体。

フレーム（カタチ）とボール（質量）の積み木。

重心の自由配置が、構成の新境地を開く。



学 科 賞

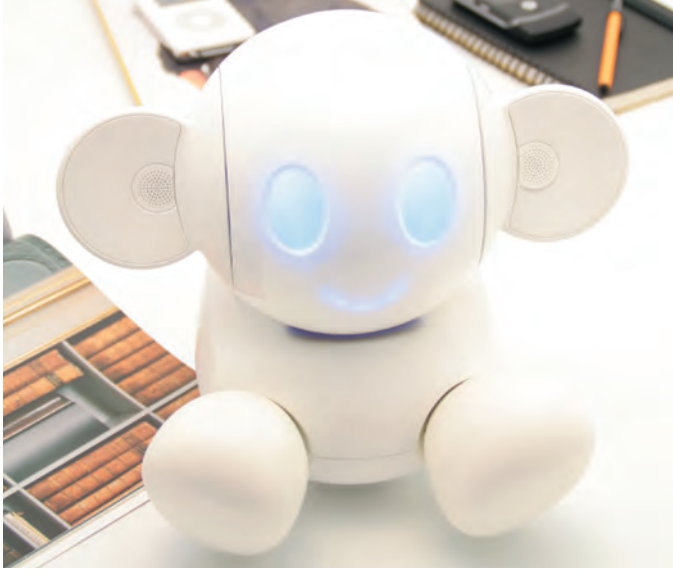
Chapit 音声対話ロボット

～人と機械の自然なコミュニケーションの創造……浦野 慧

Chapit communication robot

～Creation of natural communication of a person and a robot……URANO Kei

現在あるコミュニケーションロボットには、話しかけることに抵抗感がある。人とロボットが抵抗感なく自然にコミュニケーションをとることを目的に、心理学から会話のしやすいぐさや顔の表情を研究し、自然に話しかけたい「CUTE」をカタチのテーマとすることでロボットと人との間にある壁をなくし、音声認識機能を最大限に活用させることのできるロボットを目指した。



学 科 賞

ヒューマノイドロボットのデザイン……細見有亮

Humanoid Robot Design……HOSOMI Yusuke

2体のロボットを研究し、デザインした。

VariBo は子供のロボット教育を目的としたフレームロボットで、プロポーション・フレームの形・カラーリングをデザイン。子供の心を魅了する“カッコいい”ロボットで子供とロボットの関係性をデザインした。

Patona はヴイストン株式会社のイメージキャラクターとなるロボットで、会社の想いやブランドを色・カタチにした。骨格設計、外観デザイン、動き・音声のデザインまで行なった。



学 科 賞

どうぶつおりがみ……黒田哲平

Animal Origami……KURODA Teppei

この作品たちは、小規模作業所における新商品の開発と販売を目的として生まれました。コウノトリのおりがみは、「鶴」の折り方をアレンジしたもので、羽をバタバタ羽ばたかせて遊べます。動物のおりがみは、「紙風船」の折り方をアレンジして、いろいろな動物が折れるように制作しました。しかし、制作したのは正方形の紙だけです。これをどんな動物にするかは、折る人の気次第です。



学 科 賞

変形可能な家具のデザイン提案

～引き出して使うデスクセット～……庵軒義隆

Design proposal of furniture that can be transformed

～ Desk set that is drawn out and used ~ ……ANNOKI Yoshitaka

日常的に使用する家具の条件に見合ったフォルムを研究し、状況によって様々な表情を見せる事により、驚きや楽しみといった潤いを与える事を目的とした。使用時と収納時のボリュームの差をわかりやすくするために、デスクセットを扱い「どのように収納し、使用する際はどのように展開していくか」という事に焦点を当て、「引き出す」という行為によって一連の動作を行える物にした。



学科賞

記号の反射による感性特性の調査と分析……荒川真之

Possibility of moe design……ARAKAWA Masayuki

本研究は人型ロボット開発における不気味の谷問題を、萌えと呼ばれる擬似恋愛感情を用いることで緩和させる手法について考察したものである。

意図的な記号を付加することでロボットに背景を持たせ、リアルさとは別の親

近感を持たせることを目的とした。

研究では実際に記号付加型のロボットを製作して、調査を行いその有効性についてまとめた。



マネキンロボット……岩崎佑紀

Mannequin Robot……IWASAKI Yuki

産学連携体系を組みマネキンロボットを製作した。

衣服は着て動いているところが美しく見えるようデザインされる。

マネキンを動かすことによってディスプレイ時に静止状態でなく、動いている

衣服の美しさが表現できると考えた。美しく動かすため多くのモデルのポーズや歩行を研究し、動きの原理を追求し、動きに関する特許を取得した。



初心者用釣具のデザイン～自然に還る釣具一式～……織田高志

A design of fishing tackle for beginners

～ The fishing tackle complete set which returns naturally ～ ……ORITA Takashi



釣りをしたことのない人は何を求めているのか？ということを要点に初心者用釣具をデザインしました。研究から、釣りを始めるにあたって最も重要なのは「機会」であると定義し、釣りへの入口という「機会」を作ることのできる釣具を目指して制作しました。

立食パーティにおける食器のデザイン……豊田直子

Tableware for a buffet party……TOYOTA Naoko

多くの人が、会話をしながら食事を楽しむことができる「立食パーティ」ですが、実際は、お皿とグラスを持っている為、なかなか食べることが出来ないなどの問題点があります。その問題点を解決するため、グラスとお皿を片手で持つことが出来るお皿をデザインしました。持っているときの安定性はもちろん、グラス固定具をデザインできるなど、立食をより楽しんでもらえる食器の提案です。



ireco.....阿竹奈々子
ireco.....ATAKE Nanako

日常で使う食器を1つのセットにし、使用する時だけでなく、使用しない時も美しく見える器。



体にやさしい玩具.....吉田さやか
Toy design.....YOSHIDA Sayaka

小さな子供でも安心して使用できる玩具の制作。木のぬくもりを伝えたい、そんな思いがこもっています。



子どもでも大人でも使える~変化するシェルフ~.....花岡友香
Both a child and an adult can be handled.~A shelf to change~.....HANAOKA Yuka

子どものときに使っていたモノを、大人になっても使い続けられるように、ロングライフデザインをテーマの中心にして収納の制作を試みた。横板部分の高さ調節が可能で、さらに量を増やしていくことも出来るシェルフのような収納の制作を行った。横板部分を成形合板で制作することによって、表情を出すことができ、組み合わせの変化や面白みを出せたと思う。



Tree s
一樹木をモチーフにしたシリーズ家具.....長島康太

Tree s - Series furniture which made tree a motif -NAGASHIMA Kota

生活する上で欠かせない家具を、より自然に近くで感じられるものにしたかった。そこで森に囲まれた空間をイメージし、親近感を生むためにそれぞれの家具に樹木の造形を視覚的に施した。制作した家具はローテーブル・コートハンガー・ブックシェルフ・パーティションの4点。家具それぞれに樹木の成長過程を表現しストーリー性のあるシリーズ家具として展開した。



バスケットコートを活かした スポーツカフェの提案……………西野将史

Sports Café Design with a basketball court……NISHINO Masashi

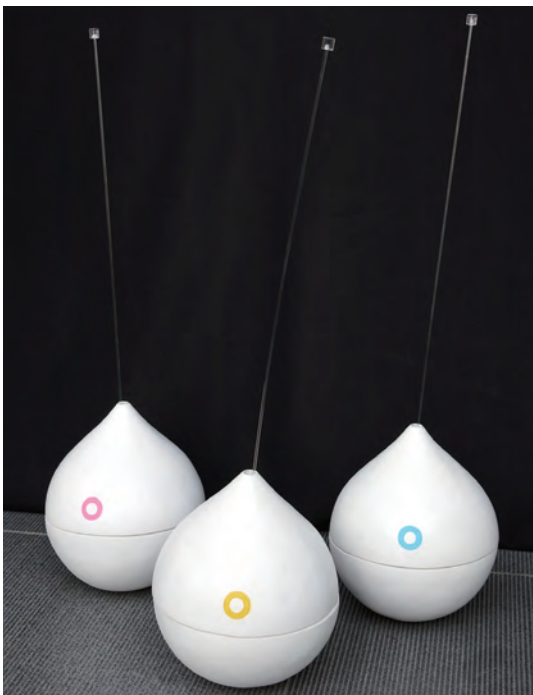
世界的なスポーツでありながら現在日本ではマイナーといえるバスケットボール。競技人口が約100万人も存在し、人気スポーツだが野球やサッカーに比べると一般的とは言えない。そこでバスケットボールをテーマとしたスポーツカフェをデザインする。具体的には、3on3コートカフェの床として設置して臨場感が味わえ、モニター等を見て盛り上がるだけでなく実際にバスケットができるカフェを設計。



コンピューター制御を使った 動くオブジェクトの制作……………横井千沙

Ymotion design……YOKOI Chisa

現在ある様々な機器におけるインターフェイスは、GUIやボタンなどのわかりやすい明確な情報伝達というものが発達している。しかし、日常生活においてコミュニケーションをとるときには、「なんとなく」や「あいまい」な情報のほうがよい場合もある。今回は自然の動きを参考に擬音語・擬態語を表現することで、雰囲気や空気感などあいまいな情報を伝える「動くモデル」を制作した。



学長賞

空を詠む……田中千枝子

dwellings in the skyscapes……TANAKA Chieko

陽は昇り、やがて沈む。月は満ちて、やがて欠ける。
星は季節で表情を変化させる。

そして、それらはくりかえされる。

途切れることなく、くりかえされる永遠性に力を感じる。

変わらないようで毎日が違っている。

現在の都市では、夜間でも必要以上の人工光があり、
昼夜を問わず明るい。このようなことから、都市での
人の営みは空と連動しなくなっているように思う。
空の変化している姿や、自然の移り変わりゆく姿に
人が気づききっかけを与え、空と連動するような営
みを送ることを目的とする。

大阪の梅田と長屋密集地との境界に位置する敷地
には、現在廃校になった小学校がある。その小学校
の躯体を残し、図書館として再起動させ、周辺に密
集する長屋を連続するように敷地へ引き込み集合住
宅とする。空と連動するように東西に軸を持つ、レ
ベル差の異なる道をいくつも配置することや住棟
間、住戸内から空を感じられるよう東西軸に大きな
スリットを入れ、新たな営みを提案する。



学科賞(制作)

時層……藤岡奈保子

Time layer……FUJIOKA Naoko

歴史都市奈良における図書館の提案

あるものは更新され、あるものは残っていく

過去から未来へと流れていく時間

現在ある空間や文化は地層化されていく

地層のように時間の重層を空間化できないか

地下深い空間

へと、そして

地上空間へと

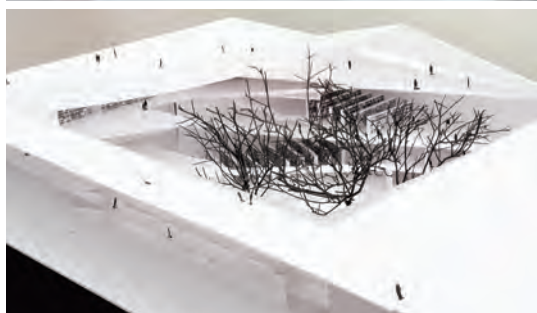
空間的にも

時間的にも人と

緊密で穏やかな

連続性をもって

導かれていく



田んぼ……黒木文絵

rice field……KUROKI Fumie

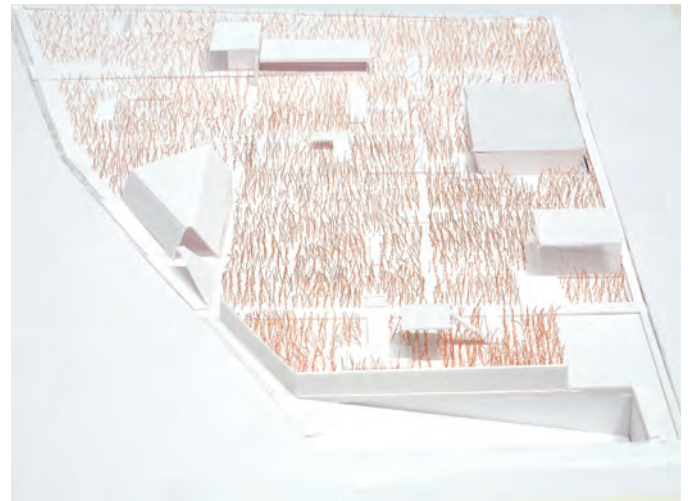
敷地は、奈良の東の山裾

御神体として崇められる山を背景に、多くの歴史的遺産や文学的作品が存在している

この場所に博物館を計画する

失われつつある過去の遺構、周辺環境と調和する田んぼの風景…

古代から続く歴史を感じとれるような場所をつくった



旅……河野ふみ

journey……KONO Fumi

宮沢賢治の詩や童話に出てくる表現や世界観を通して、東北の自然や風土を感じる美術館。

賢治の故郷である岩手県花巻市の山一帯に計画し、山を歩きながら

建物を巡っていく。建物はそれぞれ、どんぐりと山猫・注文の多い料理店・銀河

鉄道の夜を展示テーマとし、すすき野原・深い林の中・星空の高原にたっている。

3つの建物を巡る過程で、自然と人間との交感や自然への畏敬を五感で感じる。



ソコカラ、ナニガ、ミエル?……下田美賀

what do you see from here?……SHIMODA Mika

死ということは人生の中から孤立した問題として現代人に認識されているため、

現代人に葬送への認識を高める必要があると考えた。そこで、都市における新

しい葬祭場の提案をした。都市の骨格になりうる神戸市中央区三宮を敷地とし、

内部と外部をゆるやかに繋ぐスロープは、様々な表情を持つ空間を繋げ、街と

建物を繋げ、パブリックスペースとなり、最期の別れを惜しむ回廊へと繋ぐ。



inter ground space……泉悦子
inter ground space……IZUMI Etuko

人は自然と共存するために、建築物をつくるのではない。
建築物は自然から人を守り、自然との掛け橋であった。
自然が重視されている今、建築物はそのような役割を見直させるべきだ。
建築物と自然との新しい関係をつくりたい気持ちから今回の課題を組み、緑を大切にすることで、人はよりよい豊かに暮らすことを提案する。



クラヤミヘヨウコソ……梅田理津子
welcome to darkness……UMEDA Ritsuko

ヒカリの中で生活する私たちの生活。
日々人工的な空間で過ごし、セイカツしている。
本当の自然の中で暮らすとはどのようなことなのか。
自然と共に生き、共に生活する・・・
そんなセイカツを人々は忘れてしまっているのではないか。



島根県温泉津町、県内唯一の採石所がある。
掘り終えた箇所はそのままの状態
で放置され、時間と共に自然と一体化する。
この完全なる自然のなかに人々の仮の住まいを計画した。

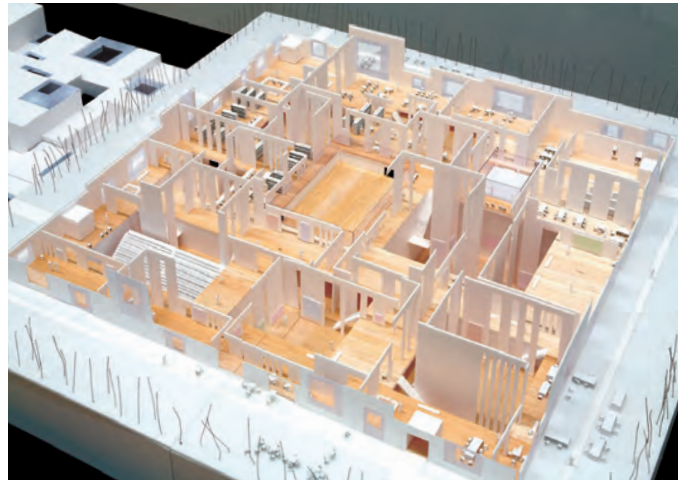
名前のない場所……安田珠実
place without a name……YASUDA Tamami

反復を繰り返す日常 それに伴い反復しながら増幅する住宅街
画一的な空間の連続 それに伴い画一化する人間関係
そんな風景や日常が当たり前になり、私たちの行動や人間関係は空間に支配されているのではないだろうか…場所が人の行動を選択するのではなく 偶発的な人の行動が場所に意味を与えることのできる環境としての集合住宅の提案



森であいましょう……山下孝典
meet with forest……YAMASHITA Takanori

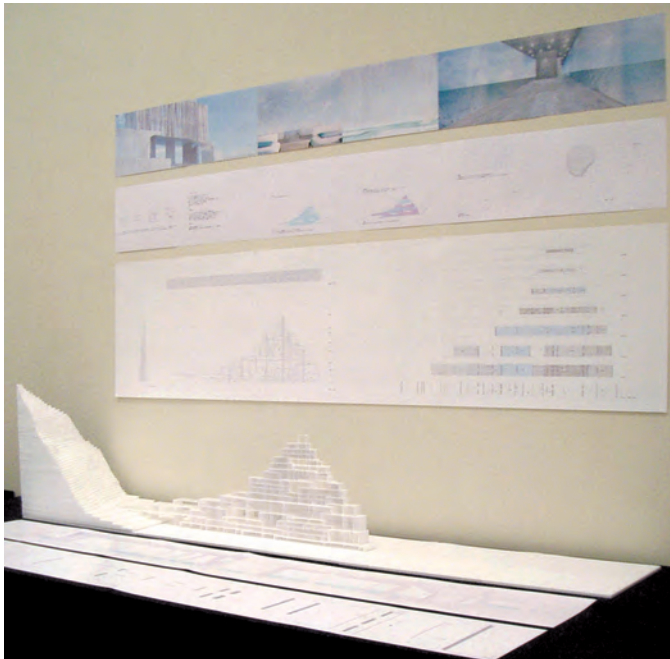
いろいろな場所がつながり、同時に離れ、無限の場がある、はじめからそこにあるような存在。自然のもつ「多様性」や「場所性」、楽しさや自由さのようなものが森から延長して建築に流れ込んでくるようなイメージ、大きな森の中に自然の中の建築としてあるのではなく、自然の一部となるような「場所」をつくった。自然の幾何学の「無限」が連続していくように感じられる建築である。



水の建築……河内尚子

architecture of water.....KAWACHI Naoko

カーテンをかけるように水のカーテンをかける。
薄いカーテンはさらさらと光を通し、厚いカーテンは景色をぼんやりと映す。
季節や時間や天気によって姿を変える、不思議な水の固まり。
そんな、かちとした「建築」ではなく、すこし、はかない「空気感」を目指した。



学科賞（論文）

藤浩志の『OS的表現』について……岩根裕子

A study on Hiroshi Fuji and his operation system
for the arts by the people.....IWANE Yuko

1. 研究の目的

学生時代から「美術」という枠に留まらず、様々な活動を行う藤浩志。彼の「その場の状況に応じて出来ることをみんなで作ってみる」という手法や、「デモンストレーションによる提案型の表現」という考え方。さらに「かえっこ」の仕組みにおいて、誰もが興味をもつような「いらなくなったおもちゃ」というツールを使った物々交換や、それを楽しく行う為の仕掛けに興味を持った。

そして、藤浩志自身はそのような活動を「OS的表現」（OS:オペレーションシステムの略で、主体的な活動が起動する基本システムという意味）と言う。

この論文では、この「OS的表現」とはどういうものなのかを探ると共に、その仕組みの運用の有効性について実際のプロジェクトを通して評価することを目的としている。

2. 研究方法

藤浩志の過去の活動を文献などから調べると共に、彼自身への直接インタビューを通して藤浩志の考え方を探る。また今回、彼自身も関わっている「御前浜メッセージプロジェクト」や、「筑前深江 Arts Camp」などに参加し、それらのプロジェクトを通して地域の人との関わり方や、アートプロジェクトによって地域の人をどう生かしていくのか、ということを観察・記録し、その結果を分析・考察する。

3. 藤浩志自身の考え方

藤浩志は現在の社会状況に様々な違和感や不満を持っていた。その中で「コンピューターを起動させているOS」というあり方が、なぜ現在の政治システムや経済システムに引用されていないのかという疑問を持つようになった。藤浩志は、「行政はOS化しなければならない」と唱え、OS的システム整備は今後様々な現場で確実に進行するであろうと予想している。

そして『OS的表現』として藤は「OS的表現のサンプル」をデモンストレーションという形で示し、それに興味を持った人が主体となり「OS的表現のサンプル」を利用する。このときに主体となってこのシステムを利用した人がさらに、それぞれのモチベーションで勝手に動き出すことを藤浩志は望んでいる。

4. プロジェクトを通しての検証・分析

御前浜プロジェクトにおいて、今回夏の実践プログラムとして『かえっこ』が行われた。藤浩志をゲストとして呼んだSKB（生活環境文化研究所）の目的は、『かえっこ』などで子どもやお母さん・お父さん世代の人を対象に活動している藤浩志を呼び、御前浜に普段あまり来ない地域の子どものお母さん・お父さん世代の人に浜に出て来てもらい、浜への関心を持ってもらおうというものであった。

主催者は、藤浩志のOS的な考えを利用しようと彼を呼んだ訳ではなかったが、実際に今回かえっこが行われたことで、OS的な活動に繋がるきっかけになったのではないだろうか。

5. OS的表現とは

OS的表現というもののあり方として、一般的に世の中で無意識に行われている行為を藤浩志はあえて意識してやろうとしているのである。

結局、社会の中でのOSというのは、人との繋がりが当たりとか、今まで繋がってなかったものが繋がることだとか、他の人たちと一緒にやることだとか、今まで使ってない場をつくる仕組みだったり、それを考えたりすることである種の仕掛けとなる。そして、その繋がりがきっかけによっていろんなプログラムが発生するだろうと想定し、何らかのプログラムが発生するための仕組みを提案することが藤浩志のいう『OS的表現』なのである。

奨励賞（論文）

光による建築空間の演出方法 - フランク・ロイド・ライト 旧山邑邸を事例に - ……藤岡奈保子

Method of producing architectural space by light -Case study of Frank Lloyd Wright kyu Yamamura Tei-.....FUJIOKA Naoko

土蔵造りによって形づくられた歴史的居住空間の変容過程の調査 - 「富山県高岡市町筋」の防火建築群を事例に - ……木津哲平

Investigation of transformation process of historical residence space that is shaped by storehouse making.....KIDU Teppei

ミケランジェロ・アントニオーニの映画における建築都市……清水美緒

Architectural city in movie of Michelangelo Antonioni.....SHIMIZU Mio

世界文化遺産・姫路城を巡るイメージの消費構造に関する研究……葭村賢太郎

Research on consumption structure of image over the world cultural heritage and Himeji Castle.....YOSHIMURA Kentaro

終の棲み家を考える……河野ふみ

It thinks about the last residence.....KONO Fumi

武家社会の文化を支えた集団「同朋衆」に関する研究……綱淵聡美

Research on group "Great number" that supports culture of samurai society.....TSUNABUCHI Satomi

学長賞

Twist……豊崎寛樹

Twist……TOYOSAKI Hiroki

熱帯気候下のアジア諸都市において、近年建てられる高層集合住宅は建物内部の外部空間（以下：ポイド）を排除し、閉鎖的空間を空調によって環境制御する手法が用いられている。さらに、そのことによってアジア独特の開放的な居住形式や街並を破壊している。

そのような高密度居住による問題に対して、本研究はポイドの形態と自然通風の関係に着目して自然環境に開放的な住宅や外部空間をもつ集合住宅の提案を目的としている。

集合住宅におけるポイドの立体的配置と自然通風の関係をCFD解析によって分析した結果、ポイドの数やつながりが増えたとしてもそれが直線的なつながりである限り通風効果が少ないことがわかった。

このことから、ポイドから入る風を壁にぶつけ、風がねじれて空間を進むことで自然換気を促進させるTwist型の空間構成による集合住宅を提案した。

そして、その開放的な住宅の集合によって、アジアの混沌とした街が整理されてゆくなかで、様々なものが混ざり合う（ツイストする）街の状況を再構築しようと試みたものが集合住宅「Twist」である。



芸術工学賞

農村舞台の空間特性把握とコミュニティの再構築に関する研究 神戸市北区旧山田村の農村舞台を事例に……山形晃大

A study of the re- construction of communities -- the re- construction of a rural community theater "Noson-butai" and its space characteristics ---study of north area of Kobe city Yamada-.....YAMAGATA Akihiro

1. はじめに 農村舞台と神戸

農村舞台とは、農村集落の神社境内に存在する豊作を祝う祭祀施設とその周辺空間である。農村舞台では歌舞伎や人形浄瑠璃といった演目を行う舞台が設置されており、現在でも地元の人々や公共組織によってイベントが行われている。

農村舞台は、かつて人々が情報を交換する場所としての役割も持っていたが、現在ではテレビやその他のメディアの普及により、交流の場としての役割はなくなり、地域住民にすらその存在は知られていない。

現在、全国には約 800 ～ 1000 棟の農村舞台が現存し、中でも兵庫県に現存している農村舞台は 75 棟、解体されたものも含めると 150 棟と確認されている。

全国的に農村舞台がもっともよく建てられた江戸～明治時代にかけて、兵庫県においても神戸市北区を中心にその文化が築き上げられた。神戸市には現在でも地域コミュニティの拠点とも言える農村舞台が 17 棟存在している。

2. 研究対象 山田

神戸市の中で農村舞台が集中するのは、六甲山系を境に北側の地域であり、中でも、淡河・山田・押部谷の三つの地域に集中している。特に山田は現存する舞台の数が非常に多く、研究の対象として取り上げることとした。

山田では地元の人々や公共組織によって、農村舞台の伝統的価値が見直され、地域コミュニティの再構築がなされている。そのことから山田の農村舞台を研究対象とすることにより、地域コミュニティ再構築のあり方を明らかにすることができるのではないかと考える。

13 の村から構成されている山田は、それぞれの村には 1 つ以上の農村舞台が存在していた記録があり、現在でも 9 棟残っている。(図 1)

3. 研究の目的と構成

本研究は、1. 地理条件の分析、2. 建築空間の特性把握、3. 地域コミュニティの考察の三点から①農村舞台がもつ空間価値を、現代に生きる新しい空間の魅力として明らかにし、②地域のコミュニティ空間として利用されてきた農村舞台の再生のあり方を考察し、現在農村集落で失われつつある地域コミュニティ再構築のあり方について考究することを目的とする。(図 2)

4. 農村舞台の空間特性の把握

4-1 山田十三カ村の地理構成の要素 (立地条件の分析)

まず最初に、農村舞台の立地条件を理解するために大正時代の迅速測図や航空写真をトレースしたものを、水系・交通・集落群・農村舞台といった集落の構成要素を抽出する事で地形の変化や特性を見つける。

4-2 農村舞台が存在する神社空間 (空間特性の把握)

ここでは、農村舞台の空間構成 (神社空間) の分析を行い、山田十三カ村それぞれの農村舞台の空間特性や空間利用について評価を行う。具体的に、舞台の方向軸や観客スペースと舞台間口の面積比、空間の形状について分析を行う。

5. 農村舞台を取り巻くコミュニティ (地域コミュニティ) の考察

5-1 農村舞台を取り巻くコミュニティのあゆみ

地芝居や買芝居が盛んに行われ、集落同士でネットワークが組まれていた農村舞台の最盛期 (明治～昭和初期) の様子や、新興住宅地や大規模な土地開発によって、農村集落の多くの土地が失われ、青年団が消失した時期 (昭和 30 ～ 50 年代)、さらにメディアの発達やコミュニティの崩壊を理由に、使用頻度の少なくなった農村舞台が研究者や公共組織によって地元の歴史的価値のあるものとして再評価され、現在に至るまで (昭和 40 年～) の過程を文献調査やヒアリング調査から明らかにし、コミュニティ再構築の実態を考究する。

5-2 現在の農村舞台 一甲緑子たから歌舞伎一

ここでは、現在神戸市北区や西区の農村舞台を中心に活動する甲緑子たから歌舞伎の活動を取り上げ、現在農村舞台で行われている活動の様子を記録し、コミュニティの実態を明らかにする。

特に、10月22日に神戸市北区山田町原野八王子神社で行われた農村舞台歌舞伎に私がスタッフとして参加し、明らかとなったことや得た情報をまとめる。

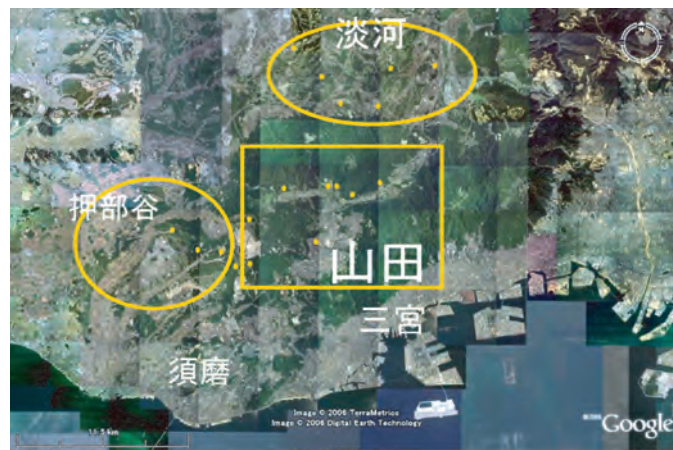


図 1

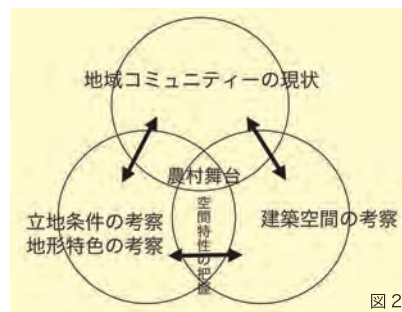


図 2



図 3

6. まとめ

(空間の特性)

山田町の農村舞台の典型は、盆地型・小国型の地形集落や麓型の地形集落に属しており、集落の中心に位置した場所に見る事ができる。また立地する神社の地形は木々に囲まれるものや高台に建つもの、オープンなものと様々であった。また、農村舞台は本殿と対面するように北西を向いて建てられており、山裾に建てられたものである事から地形の影響を受けた傾斜のついた場所に舞台が建てられている。

(地域コミュニティ)

明治～昭和初期に農村舞台では、地芝居や買芝居が盛んに行われ、集落同士で農村舞台を巡るコミュニティも確立されていた。しかし、大規模な土地開発や青年団の消滅、さらに、テレビ等のメディアの発達により農村舞台の利用の機会が次々と失われた。昭和 40 年頃には、新興住宅地に住む人々や研究者によって農村舞台の再評価が始まった。

現在では市民団体や公共組織によって定期的に農村舞台が利用され、様々な文化の交流する場所となっている。

このように、何十年も変わる事の無い地元の財産ともいえる農村舞台が、変容するコミュニティの中で常に中心的な役割を果たしている。

空間の特性を把握し、地域コミュニティの実態を明らかにした事によって、①コミュニティのネットワークのあり方②農村舞台の周辺環境③農村舞台の空間④農村舞台の活用 の 4 点から山田町の農村舞台の問題点や特徴を明らかにすることができた。これらを踏まえ、新旧住民が協力し合い農村舞台を利用した新たな試みを展開することが山田町の農村舞台のみならず、神戸市の農村舞台の課題といえる。(図 3)

芸術工学賞

二重織技法の応用による作品制作 昔話……許尚廉

Hand-woven tapestry using double-weaving technique Tale.....HSU Shang-Lieni

1. はじめに

二重織とは、表裏同じ模様であるが色違いに織り出されるのが特徴である。そのため、「両面織り」ともよばれている。表裏の色を反転させるために、おなじ色の経糸と緯糸が表と裏で別々に組織され、それが「めの」の表裏に交替に出てくる。

2. 研究の背景と目的

台湾東呉大学学部時代、中国文学や戦国時代について調査・研究した。台湾原住民の友人がいて、その人から原住民の現状を聞いた。そして、原住民が伝えて来た文化に大変興味を持った。

3 最終的な作品について

今、台湾には十二の民族が生活している。彼等の生活域から大きくわけて山の民族、丘陵の民族、海辺の民族に分類でき、それぞれの民族は古い歴史と伝統文化を持っている。

最終的な作品では二重織技法を応用し、ルガイ族の昔話をはじめとする、三枚のタペストリーを制作した。



千里ニュータウンの団地再生計画

～新千里東住宅を事例として～……田村裕一郎

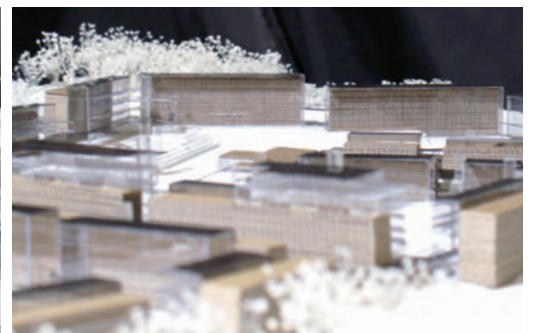
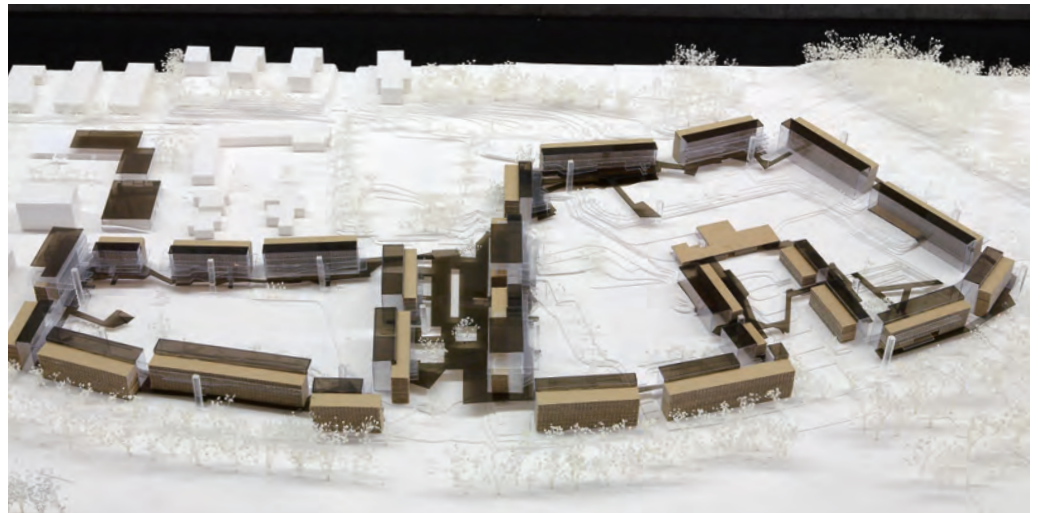
Renewal Plan of Senri New Town

～Shin-Senrihigashi Housing Areas as an Example～……TAMURA Yuichiro

作品要旨

千里ニュータウンは、近隣住区理論に基づく住区計画や、教育・医療施設への大胆な提案が行われた我が国初の大規模ニュータウンであり、日本を代表する住宅地計画である。しかし、完成時を最高水準としたこの計画は、現在では施設の老朽化や住民の高齢化などから再生の時期を迎えており、その方法が定まらないまま再開発が進められている。

本研究では、千里の一つの特徴である囲み型配置が実施された大阪府営住宅における団地再生について考え、提案することを目的とした。現地調査や住民へのプレゼンテーションなどを通じて計画を進め、現状の空間構成と景観を継承した上で、均質な団地に表情や変化を与え、日常の生活を楽しみながら交流することをコンセプトに、その中で住環境更新の方法や、広場におけるコミュニティの創出などについて考察し、提案を行った。



住民参画に基づく地域の固有性を生かしたコミュニティ再生の実践的構築「伊川谷の地域活性化を考える会」、「伊川千本桜の会」の実践を事例に……橋本大樹

Practical study on the community reconstruction regarding local characteristics with residents' participation - Case study on Ikawadani Community Meeting, Ikawa Sakura Meeting-……HASHIMOTO Tomoki

1. 研究の背景と目的

神戸市西区伊川谷町は、中心を流れる伊川や国宝建築太山寺をはじめ数多くの歴史的資源に恵まれた地域である。また、伝統的な農村とスプロール化した市街地と両方の顔を持ち合わせている。地域は常に変容しており、伊川谷地域での実状も混乱している為に近年は、犯罪の増加・空地・空家の増加・不法投棄等の問題が起こり、日本の現代の都市や地域で発生する問題の縮図のようになっている。

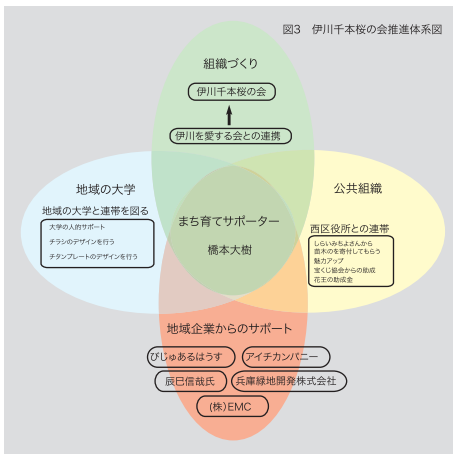
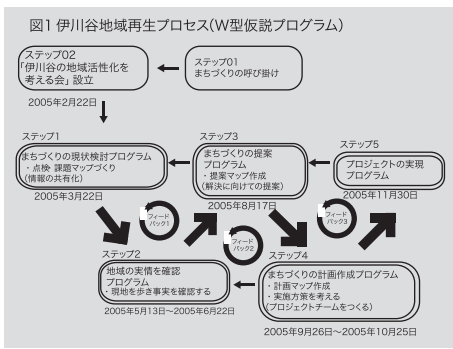
今後の地域社会情勢の変化も見据えながら伊川谷町の活性化を検討するため、住民・市民団体・地域企業等を主体とした、伊川谷の地域活性化を考える会が設立された。

本研究では、伊川谷の地域活性化を考える会に「まち育てサポーター」として参画し、会合の中で得られた伊川谷の課題と提案を検討し、地域の固有性を活かしたまちづくりによって、地域コミュニティの再生が行われるまちづくりのプロセスを実践的に構築することを目的とする。

2. 研究プロセスの構成と実践

地域の再生へのプロセスとして「W型仮説プログラム」(図1)に沿って進めた。この「W型仮説プログラム」は「5つのステップ」を進む過程で発生する問題にフィードバックを繰り返しながら進むことのできる方法である。

- Step1 まちづくりの検討プログラム (2006年3月22日)
伊川谷の現状と問題点・課題・活かすべき点について
- Step2 地域の事情を確認するプログラム (2005年5月14日)
フィールドワークで事実関係を確認した。
- Step3 まちづくりの提案プログラム (2005年9月26日)
伊川谷の地域活性化15項目プロジェクトの提案
- Step4 まちづくりの計画作成プログラム (2005年10月26日)
衆目評価の結果報告 (図2)
- Step5 プロジェクトの実現プログラム (2005年11月30日)
苗木100本を植樹
「伊川谷の地域活性化を考える会」で出された15項目実践プロジェクトの中から実現したプロジェクトである。
以上がプログラムの実践である。



3. 伊川千本桜の会の実践

伊川千本桜の会の実践 (2006年3月6日)
組織名を「伊川千本桜の会」と命名し、「伊川谷の地域再生プロセス」に沿って、プロジェクトを進める事となった。

組織づくりとして伊川千本桜の会の設立を行った。

- (1) 桜オーナー募集について
- (2) 桜オーナー応募方法
- (3) ルールを設定
- (4) 桜の維持管理
- (5) これからの展開

桜オーナー説明会を2006年10月21日(土)池上会館で開催。

植樹式を2007年1月21日(日)開催。

植樹祭には桜オーナー数92組197名の住民が参加し、桜を通じて人を繋げることが出来た。この桜並木プロジェクトにより地域のまちづくりへの第1歩が踏み出された。

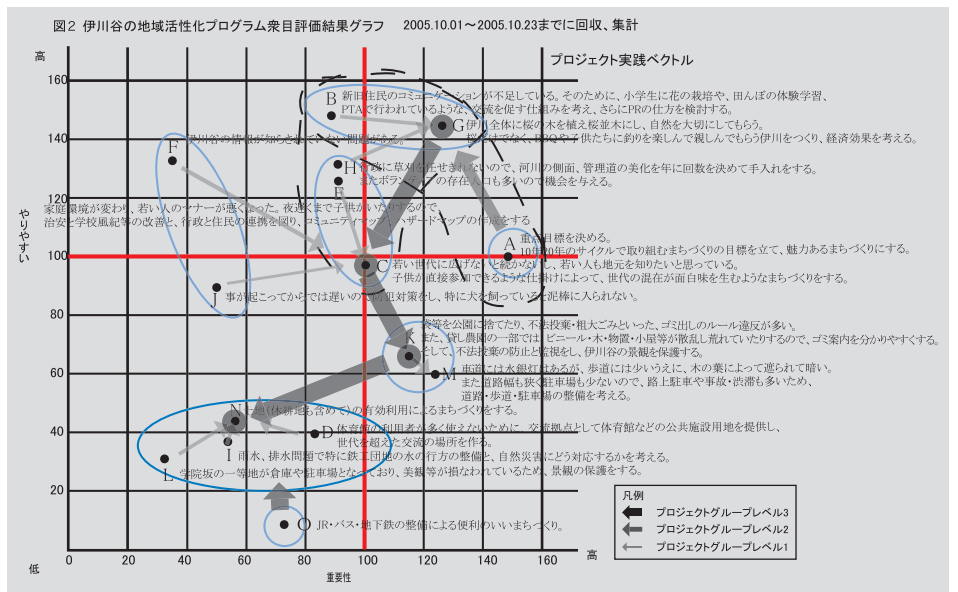
5. まとめ

(1) 伊川谷地域の再生プロセス(W型仮説プログラム)を実践し、地域の固有性を明らかにする事から始め「新旧住民の交流」「緑豊かな美しい伊川づくり」「有効な土地利用」「安心・安全なまちづくり」の4つのプロジェクトチームが出来、「伊川谷という場所性」と「地域住民の生活の営み」と「伊川という自然」が伊川谷の固有性であるということが明らかになった。

(2) これらの伊川谷の固有性を生かし、問題・課題の共有化が可能となり、再生の目標を共有化し、そこから再生プロセスの計画を立て伊川谷の地域活性化の第1段として桜並木プロジェクトを実践した。桜が地域の活性化の基盤となり、伊川に桜を植樹する事が目的ではなく、桜を通じて人をつなぐという大きく固定的なテーマを掲げ、1本の桜の木が197名の人をつなげた。

(3) 今まで、閉鎖的であったコミュニティが固有価値を共有化する事によって、「問題解決型地域の活性化」から、地域の固有性を共有して地域の基盤を作り構築していく、伊川谷の価値を発見し新しい価値を生み出す「固有価値の共有化型地域の活性化」のまちづくりへの方向性が共有化された。

(4) この桜並木プロジェクトを機会に、自ら「まち育てサポーター」としての役割を果たす新しい環境デザインの職能として、伊川千本桜の会の運営や伊川を愛する会の連携という新しい仕事に挑戦をする。(図3)



音で伝える情報 トイレを知らせる「音サイン」における 試験的考察……古川圭子

The Information which be Told by Sound.- Study on the "Sound Sign" which
Tell the Place of a Public Lavatory.....FURUKAWA Keiko

[3 KEYWORD]

バリアフリー&ユニバーサルデザイン/音サイン/視覚障害者

音があるメッセージをもつサインとして、最も古くから使われていたものは時を告げる「教会の鐘」だと言われている。有名なものとしては、学校の始業鈴としても使用されている「ウェストミンスターチャイム」という4つの音から構成されたメロディがある。

日常生活のなかで利用する公共交通機関にも、さまざまな「サイン」が存在する。サインとは、駅の構内などに設置された案内板を指し「視覚情報」「聴覚情報」「触覚情報」の3種に分類される。サインにはそれぞれ特性があり、異なる情報を合わせることで相互に補完され、より効果的な情報となる。このうち、視覚障害のある人が利用するのは聴覚と触覚情報になる。人は情報収集のおよそ80%を視覚に頼っていることから、その視覚情報の収集が困難な人に対する情報提供が重要といえる。

視覚障害のある人に対する交通のバリアフリーとしては、視覚障害者誘導用ブロックの敷設や点字表記、また音響信号機や盲導鈴などがある。音響信号機の『ピヨピヨ』『カッコー』という音や、『ピン・ポーン』という盲導鈴の音は、日常においてよく耳にするようになり一般的に知られている。

また、そのほかの移動制約者として高齢者や外国からの旅行者などが考えられる。サインは、現代における高齢化社会や国際社会という社会背景から身体能力の低下や言語に対する配慮など、多様なニーズに対応することが求められている。本研究では、今後のバリアフリーおよびユニバーサルデザイン対策として、サインシステムのひとつである「音」による情報について考察する。

視覚障害のある人にとって、音による情報提供のニーズは高く、有効な情報伝達的手段と考えられるが、視覚障害に関する認識が低いため、設置者側はこのニーズに気が付いていない。そして、アナウンスの重複、周りの雑踏にまぎれ音が聞きとりづらいなど周囲からの影響や、必要とされる情報が不十分など、音による情報の利用環境は十分な整備がなされていない。音による案内は広い範囲に情報提供ができるものの、情報を必要としない人にとっては環境を複雑にする一因となる。また、音による情報の統一性がなく多様化していることが混乱をまねく要因になっている。

平成14年12月には国土交通省監修による視覚障害のある人のニーズ調査や検証実験についてまとめた「公共交通機関旅客施設の移動円滑化の整備ガイドライン追補版」が発行され、音による案内について示された。このように視覚

障害のある人の移動支援に対する認識は高まり整備が進められている。しかしながら、音の案内はまだ明確な規定には至っていない。上記ガイドラインは、案内内が必要とされる場所の選定と、現在使用されている事例をもとに望ましい案内内の標準例を示すにとどまっている。ピクトグラムの表示や、視覚障害者誘導用ブロックにおける突起の形状や寸法および配列に関しては、JISやISOが制定し規格化されているように、効果的な案内とするには明確な内容を示すことが重要となる。

視覚障害のある人を対象としたアンケート調査では、「トイレ」の場所を知らせる案内に対する要望が最も高かった。生活においてトイレの場所を知ること、男性トイレか女性トイレかという判断がむずかしい現状にある。本研究では、男性トイレ・女性トイレを「音」で示すことについて調査する。トイレを連想しやすい「水」をイメージさせる音をベースに、8種選択した音サンプルを[印象][心理][聴覚]という3要素の15項目において、トイレを知らせる音サインとしての適性を考察する。

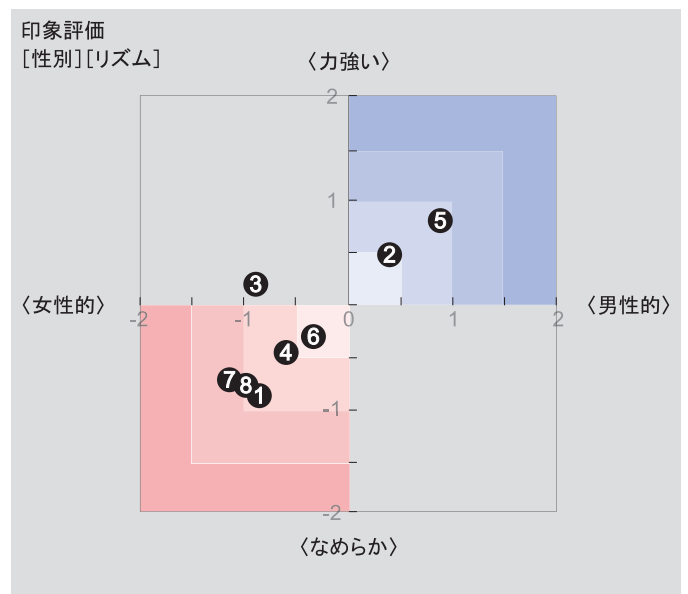
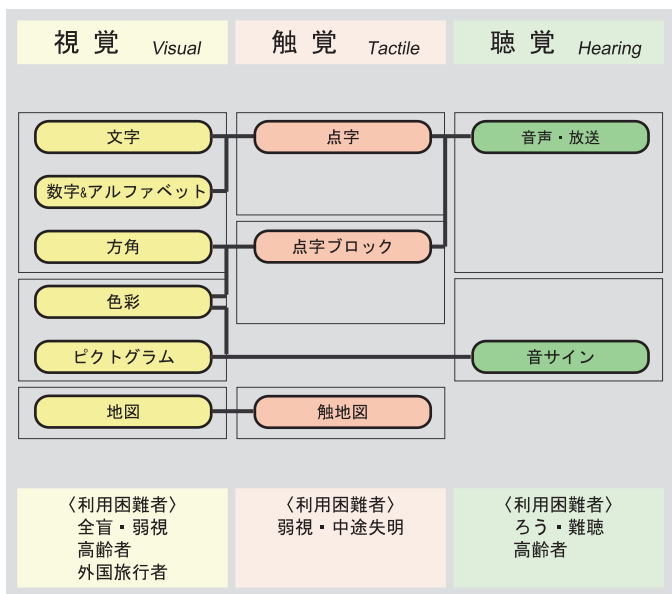
結論

8種ある音サンプルについてヒヤリング調査を実施した。音サンプル2・5が男性的な印象であり、そのほかは女性的な印象という結果となった。男性や女性をイメージさせる要素としては、[リズム]や[重さ]という音の印象に関連性がみられた。力強く重い音ほど男性的という印象をもちやすく、なめらかな軽い音ほど女性的な認識をもちやすいことが示唆された。

音サインとしては、[聞こえ方][わずらわしさ][適性]の3要素が重要と考えられる。人ごみの中でも音がよく聞こえること、くり返し耳にしても不快感を与えにくいこと、またサインとして適切ということなど、心理と聴覚の要素に関わりが深いと思われる。

音は音声とは異なり、多様な情報に対応することは困難で、種類が多くあるほど認識は難しくなる。しかし、音声は具体的であるためわずらわしさを感じやすい。音は認識性が低いものの、わずらわしさの軽減には有効だと考えられる。また、音サインを設置する空間には周りに音が存在し、音の環境は変化している。このような状況において「音」がある情報をもつサインとしての効果をもたせるためには、音サインを使用する場所を選定し音源を定め、ひとつひとつの音が明確に区別できるものとする必要がある。

そのほか、音サインはすべての人が初めて耳にする時に音の意味を理解できるとは考えにくい。音サインの意味を伝達するためには、できる限り音源のイメージを意味する内容に近いものとすることや、聞きとりやすいものとすることも重要である。そして、音サインは意味を認識してはじめて利用できるものであるため、音サインによる情報を必要とする人に、種類や音源についての認識を広げていくことも重要となる。



■学科名称について

本文に掲載されている学科名称は、2007年4月1日現在のもので、作文・論文掲載学生の所属学科とは異なります。

ビジュアルデザイン学科 → 視覚情報デザイン学科

環境・建築デザイン学科 → 環境デザイン学科

神戸芸術工科大学 概要

■先端芸術学部

メディア表現学科

造形表現学科

■デザイン学部

ビジュアルデザイン学科

ファッションデザイン学科

プロダクトデザイン学科

環境・建築デザイン学科

■大学院 芸術工学研究科

芸術工学専攻（博士後期課程）

芸術工学専攻（博士前期課程）

総合デザイン専攻（修士課程）

神戸芸術工科大学 = 卒展 [学部・大学院 / 選抜集]

CHAOS'07 神戸芸術工科大学卒業・終了製作作品集

[発行] 神戸芸術工科大学

〒651-2196 神戸市西区学園西町8-1-1

TEL. 078-794-2112 (代表)

FAX. 078-794-5027

URL. <http://www.kobe-du.ac.jp/>

E-MAIL. topics@kobe-du.ac.jp



神戸芸術工科大学