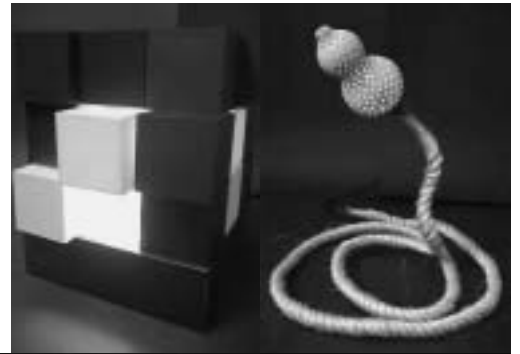


高杉 紀江
【book ends】
鈴木 晴信
【Mystery Trunk】
中山 雅庸
【カラフルスポット】
森田 耕太郎
【SILENCE】

大平 貴臣
【atom】
大橋 純子
【灯すだれ】
海保 祐一
【木魂】
堀江 正浩
【アルミモンスター】

内田 大介
【びょうたん】
小山 奈緒子
【ふわり】
杉田 浩子
【dish washing】
町田 めぐみ
【唐辛子etc.のクリスマスツリー】



デザイン基礎Ⅱ

第4課題 照明器具デザインと製作

1年1組

担当：
柳田 武
本杉 省三
田島 夏樹
田中 雅美
山崎 敬三

1年2組

担当：
石田 道孝
宇杉 和夫
小松 清路
白江 龍三
杉 千春

【1組】

総評＝柳田 武

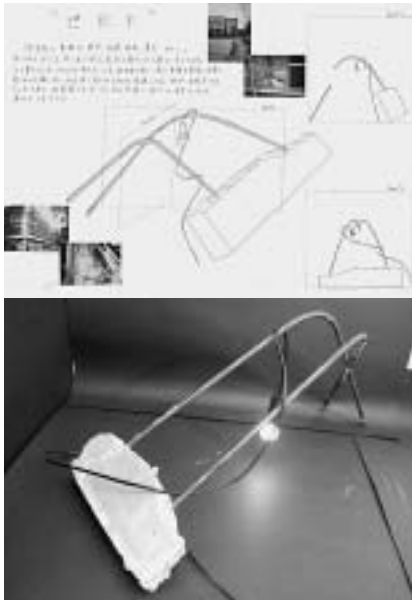
今年度からの新カリ・スタートに合せて、1年・後期の「デ

ザイン基礎Ⅱ」の中に「照明器具」を制作する課題が新たに設けられた。課題のねらいとしては、単に照明器具そのものをつくることだけが目的ではなく、「照明」が作り出す演出効果や雰囲気や念頭におきながら、「あかり」づくりをおとして「建築空間」を考えること。また、試行錯誤を繰り返しながら、実際に手でものを作るということが「ものづくり」の原点である、ということを実体験をおとして理解してほしい、というねらいも込められている。

提出された作品は、こちらが期待していた以上の力作揃いで、奇抜なアイデアやいろいろな工夫が凝らされた非常に楽しい作品が沢山集まった。卵の殻や唐

辛子の皮等、身の回りにある意外な材料をうまく利用したものの、ふくらました風船に和紙を貼り合わせ、乾いてから中の風船を割って外形だけを残したもの等、作り方に工夫を凝らしたもの、また、出来上がったあかりが作り出す照明効果をねらったもの、照明としての機能だけではなく椅子や置物としても使えるように考えたものなど、本当に多彩な作品で、なかにはあかりとして充分実用に耐えるものも見受けられた。提出後、合同で行った講評会では、点灯する度に歓声が上がリ、作品説明にも熱がこもり大いに盛り上がった。この熱気を忘れずに、2年次以降の課題設計も大いにがんばってほしい。

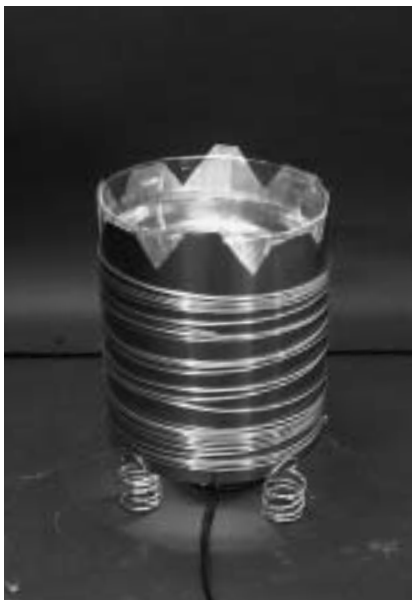
市川 雄一



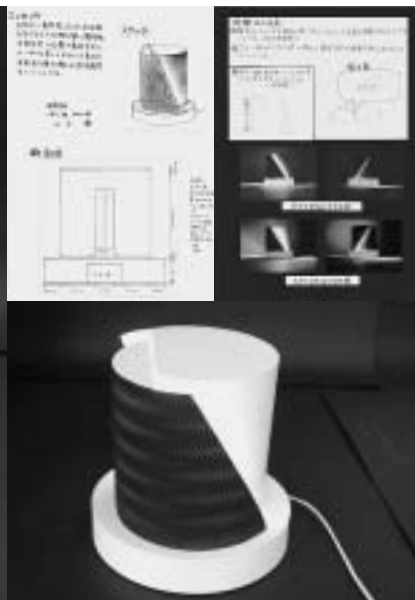
倉持 和宏



早坂 綾子



山口 潤



【2組】

市川 雄一

この作品のテーマは「世紀末」。今世紀は戦争や疫病、発明など、数えきれないいろいろな出来事がありました。人はその中で、

悪いものは捨て去り、良いもの、つまり心の豊かさや幸せを求め続け、次世紀に受け継いでいくということがコンセプトです。作品は、一見屋間は人けのない、廃墟になりつつある建物から、唯一生活感を感じる、希望の光が漏れている状態をイメージして作りしました。

指導=宇杉 和夫

作品の講評は指導以上に重要であると思っている。評価は担当の先生の価値観・感性・評価軸などを伝えることが一つの条件であるが、それ以上に作者の潜在化している意図と手法を外から解釈してあげることが重要である。これらの評価の説明は一応してきたつもりであるが、こ

の照明デザイン・照明器具のデザインでは個々の学生独自の、自分の作品に対する評価や思いがこちらの評価・解釈を超えて伝わってきた。よかった。透明の円筒に青のプラスチックの輪を規則的な間隔で留めただけで、天井に青い同心円の光の輪を広げた海野拓郎案。既製の円錐状プラスチックボトルの上部にCDの輝きを置いてだけで「惑星」が運行する宇宙を感じさせた大迫案は佳作。他に窓枠の中に田んぼの闇の蛍光を表現した五十田案。細いアクリルの階段をL型の鏡に写しとった入倉案等、壁掛け式で上部の壁に波、下部の壁に海中の光を表現した浅倉案。力作と感じた。しかし、図抜けて評価できたのは

市川君の「二十世紀末」。コンクリートの瓦礫と折れ曲がる異型鉄筋に裸電球を垂らしただけであるが、コンクリートと鉄筋の陰翳が強い表情をつくる。今世紀は廃墟廃材の世紀だったかも知れない。

倉持 和宏

光とは人と空間を結びつけるためのものである。これは私が照明を作る前に考えた光の捉え方である。そのため、私は照明が置かれた空間が主役となるようなものを作りたい。もし、ここで照明に特異な形を与えてしまったら、人の目は照明のほうに向いてしまうだろう。それを防ぐために、私の照明は直方体という大変単純な形状をとっていて、また照明自体が明るく照らされないように、そこから出てくる光にはある一つの方向性を持たせるようにした。

指導=石田 道孝

この照明器具は、形のおもしろさを追求したものではない。乳白色のプラスタ-矩形の照明器は空間照明装置といってよいだろう。それは照明されるスペースと常に一体感を持つからである。矩形の発光面と対象となる照射面の関係は任意に設定が可能で、光の強さ、広がり、照射面の形状によって様々な雰囲気や醸しだすことができる。装置のデザインはどこにでもある安定した矩形であるが、レフランプの暖かみのある発光面と調和して嫌みのない抑制したデザインとして受け入れられるであろう。また、図面のプレゼンテーションも作者の意図を十分に表現しており、1年生のレベルを超えている。照明器と図面表現の双方に高い評価が与えられる数少ない作品の一つである。

早坂 綾子

海底にいるイメージ、この照明器具ではそれを表現しました。深海というコンセプトをもとに、まず私がこだわったことは「青」という色と水の揺らぎです。実際の深海の色とは異なるかもしれませんが、鮮やかで落ち着きのある青がこの照明には合っていると思いました。水の揺らぎについては、下をバネにすることである程度の時間揺れているので、常に化する光を映し出せます。光と青と揺らぎの効果をねらいました。

指導=白江 龍三

何らかの原因で照明器に振動が伝わると、水盤の水に波が発生して、天井に投影された青い光が揺らめいて気配を部屋中に反映させる。暗い部屋でしか使えない雰囲気照明だが、波の模様を写すにはある程度の光量が必要である。しかし明るい光が神経質に揺らめくと、光に対して神経が鋭敏な暗い部屋の中ではうとうしい。早坂さんの作品では、ブルーに着色した光とスプリングを介した緩やかな波紋がこれを救っている。水を介して光を投影する作品の中では最もシンプルな構成だが、水盤と水が作るレンズ形状の配光が適切で、天井に投影する光も美しい。器具を構成する金属の質感もよい。

山口 潤

この照明器具は光量や光色を調整することで、曲面をなぞる淡く優しい光を表現した。光源には赤橙色の蛍光灯を使い、円柱内の銅板に反射させて赤味を帯びた間接光をすき間から出した。また、円柱をスライド式にし、すき間の大きさを変えることで光量を変えた。次に材質の違いで、双方の良さを引き立てた。特に波面の方は光に動きを与え、見る楽しみを表わした。また、上から見ると、光は螺旋状に広がる美しさも持っている。

指導=杉 千春

照明器具のデザインはそれが使用される空間のイメージがなければ成り立たないという前提でスタートしたが、ベッドルームのムード照明という安易なイメージが多く、空間に結びつくような提案はあまり見られなかった。ひとつには提出作品に器具としての完成度を求めすぎた結果なのかもしれないが、照明器具のデザイン自体はさておき、もう少し根元的な問いかけや空間と結びついたイメージナリイな案を求められるような指導があり得るのか、今後の課題としたい。

この山口君の作品は、エスキースの段階からテクスチャのある素材の表面をなめるような光という具体的な狙いがあり、提出作品は光源の色、映り込みの効果、それらを考慮した素材の選択が充分に検討され、照明器具としての完成度が高かったことが評価された。