KYOTO Design Lab Yearbook 2018

INNOVATION BY DESIGN

Table of Contents

特集1——京都に臨む

010 多様な人びととともに未来を思索する
——ジュリア・カセムがKYOTO Design Labに残したデザイン・カルチャー
022 点群庭園
——データレコーディングが革新する、空間把握と設計の手法
028 設計の前/後から思考する——スイスに学ぶ建築教育の構築性
034 コラボレーションの設計
–
040 **フォトレポート**
- テキスタイルサマースクール2018
- Kyoto Startup Summer School 2018

特集2——解釈の創造性

052 旧きものを扱う新たな建築家像
058 誤読と制作の方法論
——EXCHANGED FORMSに見る「軽薄」なコラボレーション
062 オブジェクトとの出会い——表象と鑑賞の批評性について

特集3—— デザイニング・ヒューマニティ

070 人間の(ための)デザインを超えて
——デザイニング・ヒューマニティ序論
072 新たな「人間性」の獲得を目指して
——「デザイニング・ヒューマニティ/Designing Humanity」レポート
076 ツールヘッドに宿る身体
——D-lab デザイン・アソシエイト マーク・ラバンにおける痕跡としてのデザイン
082 歩くこと、ジェンダー、非現実的な現実
——日本のアニメーションに描かれる新たな人間像

KYOTO Design Labで聞く建築・デザインの最前線

090 創造を担う映像ドキュメンテーション
102 スペキュラティヴ・デザイン——具現化する思索
114 住宅を再考する
122 パフォーマンスのための発光レース
126 デザインプロセスにおける場所の重要性
–
130 **プロジェクト・留学レポート**
- ラットリレー2018の魅力とは
- 反転する工程——デザインとCNCプロセスワークショップから
- アニメーションでナラティブをつくる
——マジックズーム・ワークショップ
- SNSから見る歴史都市の断面—— Decoding Data Landscapes
- ヴェネチア・ビエンナーレで3都市を比較
——データから見る都市への異なる眼差し
- 留学レポート from/to KIT

大学機能強化に向けて

145 受賞・掲載・展示

プロジェクト

156 **起業とイントラプレナーシップ**
- Kyoto Startup Summer School 2018
- ME310/SUGAR 2017–2018
- Kyoto Design Thinking EXPO
- International Design Factory Week 2018
- DFGNラットリレー
- 京都スタートアップ・ダイジェスト
- 紫野高校でのワークショップ
- 島津アイデアソン
- D-lab x Slush Tokyo
–

165 **建築**
- 京都における集合住宅のタイポロジー
- 水と文化——琵琶湖とルツェルン湖
- 造形遺産
- 共生社会としての創造的コミュニティ再生
——洲本古民家の再生・活用
- 宗像大島の災害対策
- 点群庭園——音と映像の3Dレコーディング
- デジタル遺産
- サブトラクション
- 都市はつぶやく
——ビッグデータ活用による都市解析
- 建築都市保存再生学コース
- 今宮祭再生プロジェクト
- 創造的多文化共生コミュニティに向けた住宅ストックの再生
- 宇治茶がつくる都市
- 茶室・すき家建築等に見られる極薄土壁の性能評価
–

180 **デザイン**
- 地球最後の15分間
- アニメーションでナラティブをつくる
——マジックズーム・ワークショップ
- 錦市場リ・ブランディングプロジェクト
- オープンキャンパスのブランディング
- オムロン・インターンシップ・オン・キャンパス
- 発明家、ハッカー、職人
—— デザイナーのための高速プロトタイプ制作法に基づくアプローチ
- Essence of Things
- EXCHANGED FORMS
- テキスタイルサマースクール
——丹後ちりめんにおける伝統と革新
- 歩きはじめる女性
- 失敗から生まれる創造プロセスワークショップ
- 目覚める収蔵品——付喪神を通して見るアーカイブ
- 編集という方法/書籍というメディア
——新しいコミュニケーションの創生に向けて

ミッションと施設・設備

198 ミッションとプログラム
201 施設・設備・東京ギャラリー・美術工芸資料館
204 KYOTO Design Labライブラリー出版
205 スタッフ・コラボレーター
206 Facts and Figure

e Essence of Things

kumi Uchiyama
yuko Okamoto
tsumi Okamoto
daka Kawasaki
kayuki Kitakata
ka Kumazawa
un Goi
ki Sakurai
tsuya Suzuta
ng Tzu Min
ona Takata
ka Tanaka
nta Tanaka
chiro Tanabe
en Shengzho
suke Tsuchiya
ki Hayashi
yuko Hisaki
Hirano
buyasu Hirobe
Horii
ta Yamane
kuji Yoshida
ille Rebecca

CHANGED FORMS

yu Noda
mund Zhang
kuji Yoshida
lie Tay
ki Sakurai
e Hsiao Fong
eryl Ho
Chan Hao
ron Chooi
Sei Yee
nta Nakano
a Nishiyama
ma Huffman
yuko Okamoto
moko Murakami
roth Murali
g Sook Yin

Textiles Summer School 2018
–
Vivien Reinert
Maria Appleton
Guy Genney
Caryn Simonson
Gijs Wouters
Tania Pedraza Varas
Milou Voorwinden
Johanna Alisha Pinto
Emma Hamshare
Isha Sanat Pimpalkhare
Zengke Jin
Amelia pemberton
Chialing Li
Floor Skrabanja
Keitaro Kambayashi
Paola Gonzalez
Emma Huffman
Satoshi Aya
Tomoko Murakami
Takuji Yoshida
Shoko Inoue
Shioka Okamoto
Erena Torizuka
Takayuki Toyoyama
Mina Oohira
Iki Shibata
Rina Aoyama
Shizuho Tamai
Azusa Takasawa
Sumire Nishimura

Creative Editing
–
Chie Tsubomoto
Misato Kitagawa
Midori Taga
Ryutaro Okada
Tomoki Hashizume
Yusuke Nishimura
Mio Kawakubo
Nanami Noda
Ibuki Saito
Aya Yamamoto

KYOTO Design Lab

Table of Contents

Special Issue 1: Design Research through Practices

010 Envisioning the Future with Diverse Groups of People: The Design Culture Julia Cassim has left behind at KYOTO Design Lab
022 Bit of Kyoto Gardens: Methods of Assessing and Designing Space, Innovated by Data Recording
028 Thinking Before and After Architectural Design: The Constructionism of Architectural Education in Switzerland
034 Designing Collaboration
—
040 **Photo Rpeort**
- Textile Summer School 2018
- Kyoto Startup Summer School 2018

Special Issue 2: Creativity of Interpretation

052 A New Vision for Architects Who Utilize Former Structures
058 The Methodology of Misinterpretation and Creation: The Light Collaboration of EXCHANGED FORMS
062 Encountering Objects: On Their Meaning and Interpretation

Special Issue 3: Designing Humanity

070 Beyond Design for Mankind: Introduction to Designing Humanity
072 Aiming to Obtain New Humanity: Open Meeting “Designing Humanity” Report
076 A Body That Resides in a Tool Head: D-lab Design Associate Mark Laban's Design as Trace
082 The Construction of Gender: through Movement and Gait in Japanese Animation

Voice in KYOTO Design Lab

090 Documentation That Undertakes Creativity
102 Speculative Design: Crafting the Speculation
114 A Reflection on Ideas of Housing
122 LIT Lace for Performance
126 The Importance of Place in the Design Process
–
130 **Project and Study Abroad Report**
- Rat Relay 2018 organized by Design Factory Global Network
- Reversed Process: Design and the CNC Process Workshop
- Creating Narratives with Animation: The Magic Zoom Workshop
- A Cross Section of the Historical City Seen through Social Media: Decoding Data Landscapes
- Comparing Three Cities at the Venice Biennale: Looking at Cities from Data
- Study Abroad Report from / to KIT

Project for Enhancing Research and Education

145 Awards, Publications and Exhibitions

Projects

156 **Entrepreneurship and Intrapreneurship**
- Kyoto Startup Summer School 2018
- ME310/SUGAR 2017-2018
- Kyoto Design Thinking EXPO
- International Design Factory Week 2018
- DFGN Rat Relay
- Kyoto Startup Digest 2018
- Murasakino High School Design Thinking Workshop
- Shimazu Startup Studio Ideathon
- D-lab x Slush Tokyo

–
165 **Architecture**
- Typology of Housing in Kyoto
- The Culture of Water: Lake Luzerne and Lake Biwa
- Formative Heritage
- Re-development towards an Inclusive and Creative: Community in Sumoto Renovation Project
- Disaster Countermeasure of Munakata Oshima
- Bits of Kyoto Gardens: 3D Scanning and Sound Recording
- Digital Heritage
- Subtraction
- Decoding Data Landscape
- Urban Revitalization, Conservation and Restoration Course
- Imamiya Project
- Housing Stock Renovation towards a Creative Multicultural Community
- City Formed by Uji Tea
- Structural Performance Evaluation of Mud Walls of Tea Ceremony House

–
180 **Design**
- the last 15 minutes
- Creating Narratives with Animation: the Magic Zoom Workshop
- Nishiki Project
- Branding Design of Open Campus
- OMRON Internship on Campus
- The Inventor, The Hacker and The Craftsman: A methods-based approach to rapid prototyping for designers
- Essence of Things
- EXCHANGED FORMS
- Textiles Summer School
- Walking Women
- Positive Failure Workshop
- The Reanimated Archive: the KIT Museum & Archives viewed through the folk tradition of Tsukomogami narratives
- Creative Editing: Text–Media–Communication

Mission and Facilities

198 Mission and Programs
201 Facilities
204 KYOTO Design Lab Library
205 Our People and Collaborators
206 Facts and Figures

KYOTO Design Lab Yearbook 2018
INNOVATION BY DESIGN

Y B 1 8

国立大学法人京都工藝繊維大学は、「知・技・美」「科学と芸術の融合」をコンセプトとしてきた。その名を工業大学ではなく、工藝大学と掲げたのは、単なるクラフトワークではなく、「うえる人」を育てることが、その建学精神の根底にあったからこそ辿り着いたコンセプトだったからだ。近年はTech Leaderの育成を旗印にするようになった。それはとりもなおさず、工藝人を指すといってよい。

–

そして開設5年を経たKYOTO Design LabがInnovation by Designや社会実装をテーマにしてきたことは、この建学精神と軌を一にするものである。

–

いま、大学は新たな工藝の場として産学連携を標榜するDesign-centric Engineering Program［dCEP］を2019年度、令和の年より開始する。D-labはその牽引の一翼を担い、さらなる進化を遂げると期待している。

——

京都工藝繊維大学理事・副学長（大学戦略・総務担当）
小野芳朗
KYOTO Design Lab Founder

Kyoto Institute of Technology has long been advocating the motto of “Wisdom, Technique, Beauty” and “Integration of Science and Art.” It is noteworthy that the literal translation for the Japanese name of our university should be “Kyoto Institute of Technical Art and Textile” instead of “Kyoto Institute of Industry and Textile”: at the deepest core of our founding philosophy, our goal has always been to foster artists with technical skills that extend beyond mere craft skills.

–

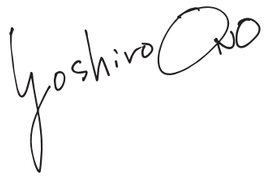
In recent years, we have been focussing on raising tech leaders, which is a descriptor that again points to artists equipped with technical skills. “Innovation by Design” and “Social Implementation,” two keywords to watch KYOTO Design Lab has adhered for the past five years, are completely in line with our founding philosophy.

–

In 2019, Kyoto Institute of Technology launches the Design-centric Engineering Program (dCEP) that promotes industry-university collaboration. D-lab will make further progress this year playing a leading role in this program.

——

Yoshiro Ono
Trustee and Vice President, Kyoto Institute of Technology
Founder, KYOTO Design Lab



EXCHANGED FORMS: シンガポールと京都を交換したデザイン | EXCHANGED FORMS: arbitrary interpretation of Singapore and Kyoto
［特集］誤読と創作の方法論 —— EXCHANGED FORMSに見る「経薄」なコラボレーション | [Special Issue] The Methodology of Misinterpretation and Creation: The Light Collaboration of EXCHANGED FORMS
Special Issue → P.058–061 | Project → P.187

テキスタイルサマースクール 2018 | Textile Summer School 2018

Photo Report → P.040 - 045 | Project → P.188

点群庭園 音と映像の3Dレコーディングワークショップ | 3D Scanning and Sound Recording Workshop
[特集]点群庭園 —— データレコーディングが革新する、空間把握と設計の手法 | [Special Issue] Bits of Kyoto Gardens: Methods of Assessing and Designing Space, Innovated by Data Recording
Special Issue→P.022 - 027 | Project→P.170

水と文化——琵琶湖とルツェルン湖 | The Culture of Water: Lake Luzerne and Lake Biwa
[特集] 設計の前 後から思考する——スイスに学ぶ建築教育の構築性 | [Special Issue] Thinking Before and After Architectural Design: The Constructionism of Architecture Education in Switzerland
Special Issue → P.028 – 033 | Project → P.166

KYOTO Design Lab [D-lab] は、2019 年春に創設 5 周年を迎えます。この間、D-lab では世界各地から多くの研究者・建築家・デザイナーを招聘し、京都をフィールドにした多くのプロジェクトをおこなってきました。

–

D-lab では今、これまでのプロジェクトを通じて蓄積した技術や手法を内在化し、創造的な解釈を加えることで、新たな研究テーマを立ち上げつつあります。

–

イヤーブック 2018 では、このような D-lab の状況を反映して、3 つのテーマで特集を構成しました。特集 1「京都に臨む | Design Research through Practices」では、D-lab が継続してプロジェクトを実施する 5 大学との活動で中心的な役割を担う教員へのインタビューを中心に、これまでの実践を批評的に振り返っています。教員らの対談で構成された、特集 2「解釈の創造性 | Creativity of Interpretation」からは、起こりうる未来の想像力とその立脚点を同時に描く、プロジェクト・デザインの重要性を感じられるでしょう。そして、特集 3「デザイニング・ヒューマニティ | Designing Humanity」では、テクノロジーによって変化する社会と、そのデザイナーの役割や可能性が論じられています。

–

デザインによる社会変革「INNOVATION BY DESIGN」を掲げる D-lab が持つプラットフォーマーとしての新たな役割が、本誌を介してより鮮明に浮かび上がることを願っています。

——

KYOTO Design Lab ラボラトリー長
岡田栄造

KYOTO Design Lab [D-lab] celebrates its 5 th anniversary in the spring of 2019. Since its establishment, D-lab has invited many researchers, architects and designers from all over the world to carry out various projects that focus on Kyoto as a subject of investigation.

–

D-lab is now launching new large-scale projects by internalizing technologies and methods accumulated through previous projects and adding creative interpretations.

–

Looking back on the current situation of D-lab, we included three special features in the yearbook 2018. The first feature, “Design Research through Practices,” critically reflects on our practice through interviews with professors who play a central role in joint projects with five universities, with which D-lab continues to carry out projects. The second feature, “Creativity of Interpretation,” is composed of professors’ conversations that discuss the importance of project design that expresses the imagination for the possible future and where it stems from. The third feature, “Designing Humanity,” discusses society that is changing with technology and the roles and possibilities of designers within it.

–

D-lab is underpinned by the theme of “INNOVATION BY DESIGN.” We hope this yearbook further highlights D-lab’s new role as a platform where social transformation is initiated by the power of design.

——

Eizo Okada
Chief Executive Officer, KYOTO Design Lab

E.Okada

京都に

014 多様な人びととともに未来を思索する
ジュリア・カセムがKYOTO Design Labに残したデザイン・カルチャー
Interviewee:ジュリア・カセム｜Writer:川崎和也

Special Issue 1

022 点群庭園
データレコーディングが革新する、空間把握と設計の手法
Interviewee: 小野芳朗＋木下昌大＋三宅拓也｜Writer: 平塚 桂

028 設計の前/後から思考する
スイスに学ぶ建築教育の構築性
Interviewee: 角田暁治＋木下昌大｜Writer: 川勝真一

034 コラボレーションの設計
Dialogue: ラリー・ライファー×スシ・スズキ

臨む

Design Research

014 Envisioning the Future with Diverse Groups of People:
The Design Culture Julia Cassim has left behind at KYOTO Design Lab
Interviewee: Julia Cassim | Writer: Kazuya Kawasaki

022 Bits of Kyoto Gardens:
Methods of Assessing and Designing Space, Innovated by Data Recording
Interviewee: Yoshiro Ono + Masahiro Kinoshita + Takuya Miyake | Writer: Katsura Hiratsuka

through

028 Thinking Before and After Architectural Design:
The Constructionism of Architectural Education in Switzerland
Interviewee: Akira Kakuda + Masahiro Kinoshita | Writer: Shinichi Kawakatsu

034 Designing Collaboration
Dialogue: Larry Leifer × Sushi Suzuki

Practices

ネットワーク
Collaborators 2018

12 Countries,
Over 40 Universities and
Organizations

KYOTO Design Lab

EUROPE

スイス連邦工科大学
チューリッヒ校
ETH Zürich
Christophe Girot
Matthias Vollmer
Ludwig Berger
Dennis Hausler
Patrick Heiz
François Charbonnet

–

英国王立芸術学院
Royal College of Art
Nestor Pestana
Sara Robertson
Noam Toran

–

スイス・イタリア大学
メンドリシオ建築アカデミー
University of Swiss Italian, the
Mendrisio Academy of Architecture
Quintus Miller
Jonathan Sergison
Logan Allen
Elöd Golicza
Miller & Maranta
Sayako Hirakimoto

–

国際赤十字委員会
International Committee of the
Red Cross
Samuel Bonnet

ロンドン芸術大学
セントラル・セント・マーチンズ
Central Saint Martins,
University of the Arts London
Kangan Arora
Mark Laban

–

キングストン大学
Kingston University
Marloes ten Bhömer

–

ArtEZ
Frank Kolkman

–

インダストリアル・ファシリティ
Industrial Facility
Sam Hecht
Kim Colin

デザインアカデミー・アイントホーフェン
Design Academy Eindhoven
Michelle Baggerman

–

Madeira Interactive
Technologies Institute
James Auger

–

ウィーン経済大学
Vienna University of Economics
and Business Administration
Evgeniia Filippova

–

リュブリャナ大学
University of Ljubljana
Anja Svetina Nabergoj

–

ポルト工科大学
Polytechnic Institute of Porto

–

トライウール
Triwool, S.A.

–

プランゼー
Plansee SE

–

アールト大学
Aalto University

–

デザインファクトリー
グローバルネットワーク
Design Factory Global Network

–

ザンクトガレン大学
University of St. Gallen

–

ルツェルン応用科学芸術大学
Lucerne University of
Applied Sciences and Arts
Johannes Käferstein
Dieter Geissbühler
Uwe Teutsch
Marcela Aragüez

NORTH AMERICA

スタンフォード大学
Stanford University
Larry Leifer

–

マサチューセッツ工科大学
Massachusetts Institute of
Technology
Takehiko Nagakura
Daniel Tsai
Takuro Kikuchi
Xu Zhang

–

プラット・インスティチュート
Pratt Institute
Jonathan Martin

–

テキサス大学
University of Texas
IreneTrevino
Tatiana Salazar

–

モンテレイ工科大学
Monterrey Institute of Technology
Monica Perez Baez
Mauricio Martinez

ASIA and OCEANIA

シンガポール工科デザイン大学
Singapore University of
Technology and Design
Erwin Viray
Sam Conrad Joyce

–

シンガポール国立大学
National University of Singapore
Patrick Chia

–

キングモンクート工科大学トンブリ校
King Mongkut's University of
Technology Thonburi
Chamnarn Tirapas
Sakol Teerawaranyou

–

ラジャマンガラ工科大学タンヤブリ校
Rajamangala University of
Technology Thanyaburi
Walanrak Poomchat

JAPAN

全日本空輸株式会社
All Nippon Airways Co., Ltd.

–

島津イノベーションプラットフォーム
Shimadzu Innovation Platform
with Startups (SHIPS)
Kosuke Shimizu

–

Slush Tokyo

–

瑠璃光院
Ruriko-in Temple

–

和中庵
Wachu-an

–

三井寺
Mii-dera Temple

今宮神社
Imamiya-jinja Shrine

–

山本合金製作所
Yamamoto Alloy Works
Akihisa Yamamoto

–

京都錦小路まちづくり合同会社
Kyoto Nishiki-koji Machidukuri LLC

オムロン株式会社
OMRON Corporation
Tadashi Koike
Yuki Kojima

–

嵯峨美術大学
Kyoto Saga University of the Arts
Kaori Ueda

–

京都府織物・機械金属振興センター
Kyoto Prefectural Institute for
Northern Industry

–

NISSHA株式会社
Nissha Co., Ltd.

–

丹後ちりめん創業300年事業実行委員会事務局
Organizing Committee for the
300th Anniversary of
TANGO CHIRIMEN Textile

–

株式会社ビジョナリスト
Visionarist Co., Ltd.
Manabu Miki

多様な人びとといっしょに

ジュリア・カセムが KYOTO Design Labに残した デザイン・カルチャー

未来を

D-labの設立からこれまでのあいだ、イギリスを中心に
世界中のデザインスクールとの共同研究を主導してきたジュリア・カセム特命教授。
彼女のルーツにある英国王立芸術学院[RCA]の文脈や
具体的なコラボレーションを中心に、D-labの発展に尽力してきた軌跡について、
カセム教授が主導するいくつかのワークショップに参加してきた
スペキュラティヴ・ファッションデザイナー／
デザインリサーチャーの川崎和也が聞いた。

思索する

Envisioning the

Since KYOTO Design Lab was established, Project Professor Julia Cassim has led its joint research projects with many international design schools, especially those in the UK. Kazuya Kawasaki is a speculative fashion designer and design researcher who has participated in some of the workshops led by Professor Cassim. He interviewed her about the trajectory of the efforts she has made in the development of D-lab, with a particular focus on the practice-based collaborative projects she has organized as well as about the Royal College of Art (RCA), the institution from which she hails.

Future with

Diverse Groups

The Design Culture Julia Cassim has left behind at KYOTO Design Lab

デザイン・アソシエイト 2015 フランク・コークマン
Frank Kolkman, Design Associate 2015
Photo: Juuki Schoorl

# of People

ルーツとしてのインクルーシヴ・デザイン

「今思うと、何もないゼロからのスタートでした」。D-labでデザイン分野の海外連携プログラムを考案しはじめた当時を思い返しながらカセム特命教授は語る。彼女がD-labで活動を開始するに当たって特に重要視したことがいくつかあるという。そのひとつが〈インクルージョン〉だ。「当初、D-labは本学の誰からも知られていない存在でした。忙しい教員や学生にD-labの魅力を感じてもらえるために、多様な人が参加できるとにかくオープンな仕組みを仕掛けました」。

カセム特命教授は、2000年から英国王立芸術学院（以下、RCA）で社会包摂を目的とするインクルーシヴ・デザインについての共同研究を数多く手掛けてきた。「当時、高齢者や視覚障害者といったマイノリティとの連携を前提としたプログラムを任された時も、何もないところからネットワークをつくりました。デザイナーや研究者、財団の担当者と協議を重ね、視覚障害者の人と美術館に通って何度も協力を仰ぎました。この経験が、D-labで活かせると最初から自信がありましたよ」。デザインがあつかう社会問題の複雑化を踏まえ、国籍や専門領域を問わず多様な人々を巻き込んでいくこと。彼女が取り掛かったのは、まずD-labの価値として、多様性をもたらすことだった。

Inclusive Design as Her Roots

“Looking back, we built everything from scratch,” says Cassim, referring to the time when she was brainstorming D-lab’s management strategies and international partnership programs. As she recalls, there were several important focuses she paid attention to upon starting her work at D-lab. One of them was inclusion. “At that time, no one at the Kyoto Institute of Technology knew about D-lab. So in order to attract busy teachers and students, we had to create an open framework that a wide range of people can be part of.”

Prior to D-lab, Professor Cassim undertook many joint research projects in inclusive design at the RCA from the year 2000. “When I was assigned to lead programs that presumed partnerships with minority groups including seniors and people with visual and hearing impairments, I built a network from scratch. I had many discussions with designers, researchers, and people working at foundations, and went to museums a number of times with people with visual impairments to enlist, was confident that I could utilize this experience at D-lab,” says Cassim. Based on an understanding that the social issues design deals with have become more complex, she has involved diverse groups of people regardless of their nationalities or professional fields. What she set about doing first was to bring in diversity as a value for D-lab.

オープン・プラットホームとしてのD-lab——多様な人びとを巻き込むこと

「長らくデザイン教育に携わってきた私の目には、D-labが持つ高度なテクノロジーに関する基礎研究はとてもユニークに映ったのです」。70年代の日本におけるインダストリアルデザインの隆盛から、京都工藝繊維大学は商業や産業と連携しつつ濃密なエンジニアリングの研究的知見を蓄積してきた。しかしながらその専門性ゆえに、学際的なデザイン学との連携が十分ではないこともまた事実だ。彼女が目指すのは領域間にある壁の突破である。「デザインとエンジニアリングがクロスオーバーする豊かな環境を生かして、よりコンセプチュアルなアイデアを創出することが重要です。そのために、学際的な場で人材を育てることが必要だったのです」とカセム特命教授は語る。さまざまな職能や領域に触れ、単一の方法論では解決できない「意地悪な問題」に取り組むための場——開放的で学際的なオープン・プラットホームとしてのD-labをつくるべきだという問題意識が伺える。

中でも特にカセム特命教授が注力したのは、応用化学域や物質・材料科学域とのコラボレーションである。その具体的な例として、RCAのアン・トゥーミー氏らを招聘して実施した「テキスタイル・サマースクール」がある。イギリスでは繊維産業の衰退に伴って伝統産業が失われつつあり、テキスタイルデザインを学ぶ学生が工場にアクセスし、生産技術に関して学ぶ環境が減少しているという問題があるという。そんな中、スクールプログラムに取り入れた京丹後にある工場のフィールドワークは、国外からの参加者にとって歓迎された。同時に、織物生産者と実施したワークショップで生まれた実験的なプロトタイプは産地の人びとにとって大きな刺激をもたらした。「海外の学生にとって、マテリアルサイエンスとテキスタイルデザインが直接的に接続する現場を見学し対話する経験はとても刺激的だったはずです。本学の伝統工芸やサイエンスに関する知見とRCA独自のテキスタイルデザインの方法論や思考方法が相乗効果をもたらしたのだと思います」。

D-lab as an Open Platform: Involving Diverse People

“For someone who has been involved in design education for a long time, the fundamental research of highly advanced technology that D-lab has engaged in seemed to me very unique,” says Cassim. KIT has accumulated in-depth research insights into engineering in partnership with commerce and industry since the 1970s, a time when industrial design surged in Japan. However, precisely because of KIT’s specific area of expertise, it is true that there has not been enough cooperation with the interdisciplinary design field. What she is aiming to do is to break through the walls that have existed between different fields. “It is important to create more conceptual ideas by utilizing the rich environment here where design and engineering cross over. And for that reason, training students in an interdisciplinary environment is necessary,” says Cassim. Her comments reflect the belief that we need to build D-lab into an open and interdisciplinary platform where students encounter different jobs as well as fields, a place for engaging with those “wicked problems” that cannot be solved by a single methodology.

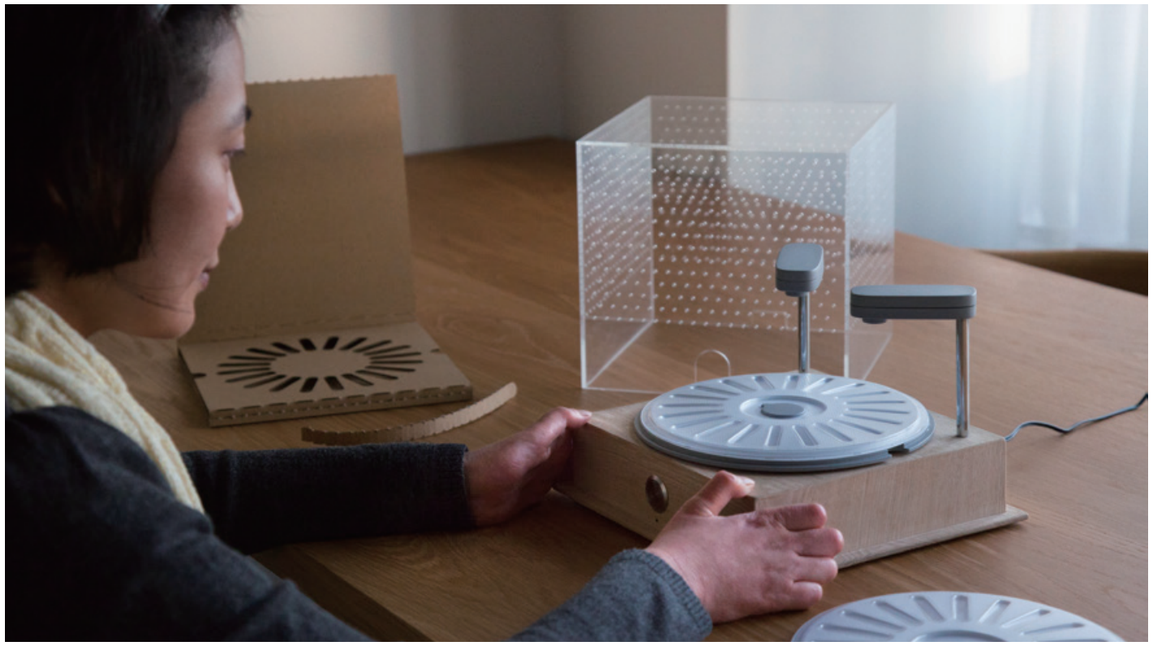
In particular, Professor Cassim has focused on collaborations with the applied science and material science fields. The Textile Summer School program held with invited experts including Anne Toomey from RCA is one concrete example. The decline in textile manufacturing in the UK has resulted in the gradual disappearance of traditional industry, which has inevitably reduced the opportunities for students majoring in textiles to access factories and learn production techniques. Against this backdrop, participants from both Japan and abroad welcomed the chance to do fieldwork at factories in Kyotango as part of the program. At the same time, the experimental prototypes that resulted from a workshop held in collaboration with textile producers greatly stimulated the people in the region. “For international students, witnessing the place where material science and textile design directly connect and engaging in dialogue there must have been very exciting. In this sense, I think KIT’s knowledge in traditional crafts and science created synergy with the RCA’s unique textile design methodology and way of thinking.”

多様性のインストール、その方法としてのデザイン・アソシエイト

D-lab独自のデザイン教育プログラムを確立すること。その成果である、デザイン・アソシエイト・プログラムにカセム特命教授は胸を張る。「フランク・コークマンは、D-labに関わったみんなは全員よく知っているはずですよね。彼はそれくらい優秀で、アイコニックな存在でした」。デザイン・アソシエイト

The Design Associate Program as a Way to “Install” Diversity

D-lab has set out to establish unique design education programs. Professor Cassim is proud of one of the results of this, the Design Associate Program. She explains, “Everyone involved in D-lab knows Frank Kolkman, right? He is remarkable and iconic.” Kolkman, who joined D-lab from the RCA as a Design Associate, advanced



家庭用疾患治療薬スクリーニング・キット、フランク・コークマン
Designs for Flies: domestic test kit for user-participatory drug screening, Frank Kolkman
Photo: Juuke Schoorl

資源の再利用——パーム油繊維から持続可能なデザイン素材へ、ナターシャ・ペルコヴィチ
Reclaimed Assets: from fibrous waste to sustainable design material, Nataša Perković
Photo: Tomomi Takano

ジェームズ・オージャー氏によるワークショップ「地球最後の15分間」の学生作品
Student work from the open workshop, the last 15 minutes with James Auger

ジェームズ・オージャー氏によるワークショップ「地球最後の15分間」の学生作品 | Student work from the open workshop, the last 15 minutes with James Auger

としてRCAから参加したコークマン氏は、プロダクトデザインやインタラクションデザインのスキルを活かしつつ、教員や設備と連携し、プロジェクトを独自に推進していった。「フランクがきっかけに、デザインとサイエンスの領域横断的なコラボレーションも円滑になりました」。応用生物学系の山口政光教授との連携によって生まれたDesigns for Flies ー家庭用疾患治療薬スクリーニング・キットは、2016年にDutch Design Awardsを受賞するなど、国内外で大きな注目を浴びた。

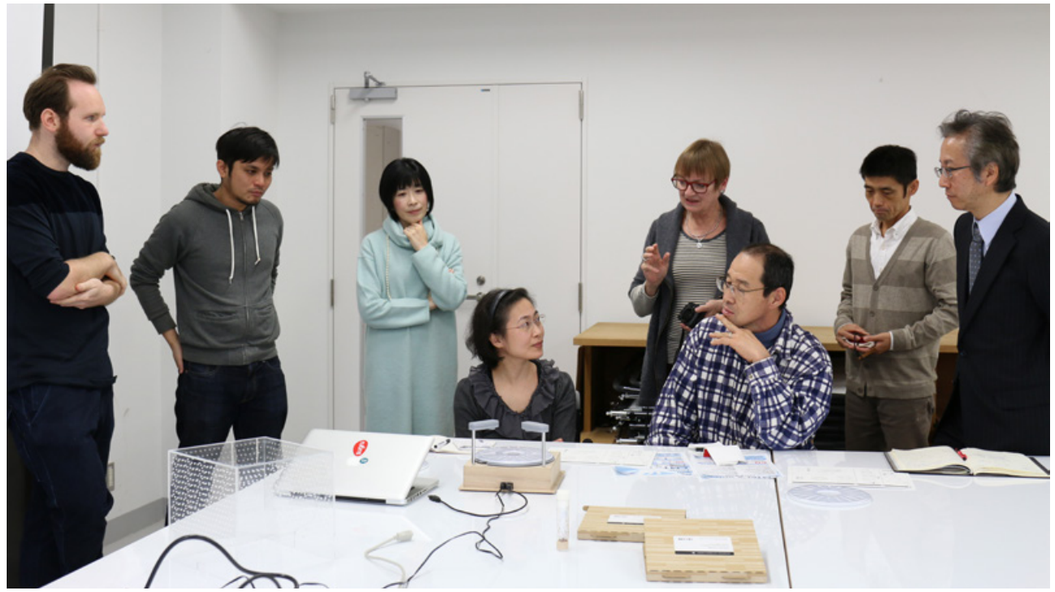
「デザインの深層であるマテリアルから考え、つくること。それは本学の環境を活用したスマートな方法だと思いました」。2017年のデザイン・アソシエイト・プログラムに参加したナターシャ・ペルコヴィチ氏について、カセム特命教授は語る。ペルコヴィチ氏は、岡久陽子助教との議論から持続可能なデザイン素材としてのオイルパームを見出し、3Dプリンタ用フィラメントに応用可能な素材として開発することを試みた。途上国特有のローカルな工業廃棄物の問題とマテリアルデザインを組み合わせた象徴的なプロジェクトである。

「デザイン・アソシエイトとの協働を通して見えてきたのは、未来像と現実感を組み合わせた課題設定の重要性でした」。彼女がこの4年間でディレクターを務めたのは25プロジェクト、デザイン・アソシエイトとデザイナー・イン・レジデンスは17人にもなる。一連のプロジェクトにおいて、カセム

his projects in collaboration with KIT's reseachers and facilities while harnessing his skills in product design and interaction design. "Thanks to Frank, the crossover collaboration between design and science became smooth," says Cassim. Designs for Flies: domestic test kit for user-participatory drug screening, which was born out of a collaboration with Professor Masamitsu Yamaguchi from the Department of Applied Biology, drew a lot of attention both in Japan and overseas, and received a Dutch Design Award in 2016.

"Thinking from material, which is the root of design, and then creating something is a smart approach that fully utilizes the KIT's environment," says Cassim, referring to Nataša Perković, who joined KIT's Design Associate Program in 2017. Based on discussions with Yoko Okahisa, an associate professor at KIT, Perković experimented with oil palm as a sustainable design material and developed it as a material that can be applied to 3D printer filaments. This project is emblematic in the sense that it combines a local issue of industrial waste that is particular to developing countries with material design.

"What we have discovered through collaborations with the Design Associates is the significance of setting assignments that combine a future prospect and reality," Cassim says. In the last four years, she has directed 25 projects and worked with 17 people who were part of the Design Associate and Designer-in-Residence programs. What kind of roles has Cassim played in these projects? She describes her role as a creative director. "I have paid attention



家庭用疾患治療薬スクリーニング・キット、フランク・コークマン
Designs for Flies: domestic test kit for user-participatory drug screening, Frank Kolkman
Photo: Juuke Schoorl

特命教授はどのような役割を果たしてきたのだろうか。彼女は自分の役割を〈クリエイティブ・ディレクター〉であると述べる。「研究と実践を接続し、テクノロジーをどのようにデザインとして応用するかに気を配ってきました。それがイノベーションの条件だと考えているのです」。ひとつひとつのデザインプロセスにおいて、大学や地域における教育者、あるときは異なる国籍や職種の人びとの言語を通訳する翻訳者、またあるときはワークショップやデザインプロセスを整備する調整

資源の再利用――パーム油繊維から持続可能なデザイン素材へ、
ナターシャ・ペルコヴィチ
Reclaimed Assets: from fibrous waste to sustainable design material,
Nataša Perković

to how to apply technology in design while also connecting research and practice because I think this is the prerequisite for innovation." For different design processes, she has played the role of educator at the university and in the community, as a translator who acts as a go-between for interprets people from different nationalities and occupations, and of a coordinator who organizes workshops and design processes to extract the seeds of creativity. How she plays these multiple roles in her practice as a creative director seems to suggest the future role of the designer.

Making While Thinking and Building a Vision

The Open Workshop Program is an example that represents the idea of building a vision able to balance a future prospect and reality. The program's network built by people from a wide range of professions including designers, engineers, and other corporate jobs became a value in and of itself, attracting participants from other prefectures, including in the Kanto region. Referring to the workshop led by James Auger, who taught speculative design at the RCA, Cassim emphasized the importance of sharing the idea of "making while thinking" with all kinds of people. "As speculative design has gained a footing in Japan," she says, "it's important to understand and experience its origin." Speculative design not only expresses future scenarios for humanity and technology but also focuses on creating

者として、創造性の種を引き出していくこと――。彼女の実践から見える複数の役割からなるクリエイティブ・ディレクターのあり方は、未来のデザイナー像を示唆しているようだ。

つくりながら考え、ビジョンをつくる

〈未来像と現実感を両立したビジョンをつくる〉――この考えが反映された象徴的な例としてオープン・ワークショップ・プログラムがある。企業人やデザイナー、エンジニアなどの多様な職種の人々とつくる体験から生まれるネットワークが価値となり、関東や他県からもさまざまな参加者が訪れた。RCAでスペキュラティヴ・デザインを学んだジェームズ・オージャー氏を招いたワークショップを念頭にカセム特命教授が強調するのは、さまざまな人が集まり〈つくりながら考える〉ことを共有することの重要性である。「スペキュラティヴ・デザインが日本でも定着しつつある中、そのルーツを理解し、体験することが重要です」。スペキュラティヴ・デザインは、人間や技術の未来についてのシナリオを表現することと同時に、具体的な試作が重要視される。実際のワークショップでは、「地球が滅びる15分前」という一見突拍子もないような未来像について思考を飛躍させつつも、最終成果物としてプロトタイプを制作することが必須とされた。

「デザイナーにとってポストイットが便利な補助具になる機会は確かにあるかもしれません。しかしながら、それだけがデザイナーの役割ではありません。イラストやモックアップの制作などを通じて自らのアイデアをビジュアライゼーションし、具体的なプロトタイプとして落とし込むことが一番重要なのです」。複雑化する社会においてデザイナーに要請されるのは、社会問題を批評的に捉え、ビジョンを具現化できる力であろう。

それでは、D-labのこれからの展望は？という意地悪な質問に対して、カセム特命教授は明るい笑顔で「とにかくビジョンをつくりながら考えることです」と答えてくれた。彼女がD-labに残した最大の貢献は、多様な人びととともに未来を思索するデザイン・カルチャーだった。これからどのようにD-labは進化していくのか。引き続きD-labが世界に提起するビジョンに期待したい。

川崎和也
1991年生まれ。スペキュラティヴ・ファッションデザイナー／デザインリサーチャー。慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科エクスデザインプログラム修士課程修了（デザイン）、現在同プログラム後期博士課程。日本学術振興会特別研究員（DC1）。

ジュリア・カセム特命教授
Prof. Julia Cassim

concrete prototypes. In the actual workshop, the participants had to elevate their thinking to consider a seemingly crazy future prospect of "the 15 minutes prior to the total destruction of the planet," and then make a prototype as the final output.

"There are surely occasions when a Post-it note is a useful tool for a designer, but that is not the sole role of a designer. The most important role of a designer is to visualize an idea through illustrations and iterative mockups, and turn these into a concrete prototype," says Cassim. In a society that has become increasingly complex, a designer is expected to be equipped with the ability to comprehend social issues critically and materialize a vision.

To my slightly wicked question about D-lab's future prospects, Cassim responded with a bright smile. "What we need to do is reflect on that while also building a vision." The greatest contribution Cassim has made at D-lab is a design culture that encourages us to search for the future with all kinds of people. How is D-lab going to evolve in the future? I have great expectations for the visions D-lab will present to the world.

Kazuya Kawasaki
Born in 1991, Kazuya Kawasaki is a speculative fashion designer and design researcher. A graduate of the XD Program at Keio University's Graduate School of Media Governance, he is currently enrolled in the same program as a PhD candidate. He is also a DC1 research fellow of the Japan Society for the Promotion of Science.

点群庭園のデータレコーディングが革新する、空間把握と設計の手法

庭園の3Dスキャンとサウンドレコーディングをおこない、その空間構造をアーカイブする「点群庭園」。
D-labと、スイス連邦工科大学チューリヒ校[ETHZ]のクリストフ・ジロー教授が主宰する
ランドスケープ研究室との共同で進められ、京都でこれまで計測した庭園は5軒以上におよぶ。
庭をデータとしてアーカイブすることは、どういった意義を持つのか。
それがいかに、建築や都市のデザインへと拡張されるのだろう。
ぼむ企画の平塚桂氏が、プロジェクトに携わる3人の教員に話を聞いた。

瑠璃光院の点群データ
The point cloud data of Ruriko-in temple

Bits of Kyoto Gardens: Methods of Assessing and Designing Space, Innovated by Data Recording

Bits of Kyoto Gardens is a point cloud data project that conducts 3D scanning and sound recording of Japanese gardens and archives their spatial structures.
This joint project between KYOTO Design Lab and the Institute of Landscape Architecture led by Professor Christophe Girot, which is part of the Swiss Federal Institute of Technology in Zürich (ETH Zürich), has so far surveyed more than ten gardens in Kyoto. But what does it mean to archive gardens? And how does this expand to architecture design and urban planning? Katsura Hiratsuka from Pomu Kikaku interviewed three instructors who are involved in the project.

「点群庭園」は、2015年度よりつづく息の長いプロジェクトだ。スイス連邦工科大学チューリヒ校(ETHZ)のランドスケープ研究室の博士以上の熟練研究者数名が京都に滞在し、D-labと共同で年2–3か所の庭園のデータ化を進めている。

なぜスイスの彼らが日本庭園に関心を持ち、そのデータを取っているのだろう。まずはランドスケープ研究室を主宰するクリストフ・ジロー教授の、バックグラウンドに触れておきたい。ETHZといえば、ジャック・ヘルツォークやギゴン&ゴヤーといった著名な建築家が在籍する、世界屈指の建築設計教育の場として知られる。しかしジロー教授はランドスケープデザインを専門とする研究者で、すこし異なる立ち位置にいる。

建築設計の立場から点群庭園プロジェクトに参画する木下昌大助教は、2016年度に研究員としてETHZに1年間在籍した。そこでETHZの建築設計教育とジロー教授の研究の特徴はこのように見えたという。

「ETHZでは、完成度の高い建築設計教育がおこなわれています。その中でランドスケープの専門家であるジロー教授は異色。建築設計スタジオがあまり関わらないようなロボティクス系のスタジオと密に交流し、最新のテクノロジーを活用しながら新しいデザインを探っています」。

ジロー教授らは、本国ではひとつの街全体のデータを取るなど、大きなフィールドを対象に点群庭園のプロジェクトを進めている。そして映像の専門家や現代音楽の作曲家など、従来の建築学やランドスケープデザインの枠組みを超える研究者とコラボレーションしながら、テクノロジーを駆使して空間にアプローチしてきた。

Bits of Kyoto Gardens is a ongoing long-term project since 2015. Several experienced researchers from ETH Zürich's Institute of Landscape Architecture who hold at least PhD-level degrees stay in Kyoto and proceed with the digitalization of two to three gardens per year together with colleagues at D-lab.

Why are people from Switzerland interested in Japanese gardens and collecting their data? In order to answer this question, I would first like to touch upon the background of Professor Christophe Girot, who leads the Institute of Landscape Architecture. ETH Zürich is known as the world's premier institution for architectural education, a place where famous architects including Jacques Herzog and Annette Gigon and Mike Guyer work. However, Professor Girot, who specializes in landscape design, seems to occupy a slightly different position within the institution.

Associate Professor Masahiro Kinoshita, who participates in this project from the standpoint of architectural design, stayed at ETH Zürich as a researcher in 2016 for one year. There, Kinoshita observed the characteristics of ETH Zürich's architectural education and Girot's research.

"ETH Zürich offers a highly advanced architectural education," says Kinoshita. "With expertize in landscaping, Professor Girot is quite unique there. Closely interacting with studios specializing in robotics that architecture studios do not normally engage with, he explores new design while utilizing the latest technology."

クリストフ・ジロー教授による公開講演会、デジタル時代におけるデザイン・トポロジー
Public Lecture: "Design Topology in the Digital Age" by Professor Christophe Girot, ETH Zürich

そんな彼らがなぜ本国の研究対象と比べるとかなり小規模な日本庭園に興味を持ったのか。

「日本庭園には、建築と地形が緊密な関係性を持っているので、彼らの技術が活かせる状況が備わっているのだと思います」と木下助教は分析する。

日本庭園は地形や植栽と建築が絡み合ってできている。視点をどこに置くかで庭の見え方は刻々と変わり、せせらぎの音が強まったり静寂が訪れたりと音環境も細やかに変容する。

「このような日本庭園特有の複雑な空間は、近代的な幾何学的アプローチでは把握しきれず、それゆえに自分たちの設計に活かすこともできていなかった。3Dスキャンとサウンドレコーディングによって、はじめて日本庭園を現代のわれわれがコントロール可能な情報として把握できたのかもしれません」と木下助教は言う。

日本庭園に潜む、デザイン革新の種

プロジェクトは毎年、数日間のワークショップ形式でおこなわれている。そこでは京都工藝繊維大学の学生たちがETHZの研究チームの指導を受けながら、庭園をスキャンし映像化することが軸となる。

そのためには、測定できる庭園を見つけ出すことがまず鍵になる。幸い京都工藝繊維大学には建築史の研究者が極めて多く、さまざまな文化財との関係が築かれている。三宅拓也助教は矢ヶ崎善太郎准教授(当時)と協力しながら、これまで得てきた伝手を生かし、庭園のコーディネイトをおこなってきた。

「ジロー教授らはわれわれと関わる以前から京都の庭園に興味があり、詩仙堂の調査を既におこなっていました。ほかの庭も知りたいとのことだったので、町家、せせらぎのある庭、傾斜のある庭など、できるだけ多様な庭をコーディネイトするようにしました」と、三宅助教は振り返る。

しかしさまざまな庭を測定していくうちに、重要なのはデータを集めることではなく、そのデータを深く解釈することだとわかってきた。

「3Dスキャナを使うと従来の野帳を取るという方法では見出だせない部分まで空間を把握できるということがわかってきました。実測して図面に起こすという方法では計測の段階で人間の解釈が入り、整理や省略がおこなわれま

↑ サウンドレコーディングの様子、
↓ 研究員のマティアス・ヴォルマーから技術指導を受ける学生
↑ Sound recording at a garde,
↓ Students receiving technical guidance from Dr. Matthias Vollmer

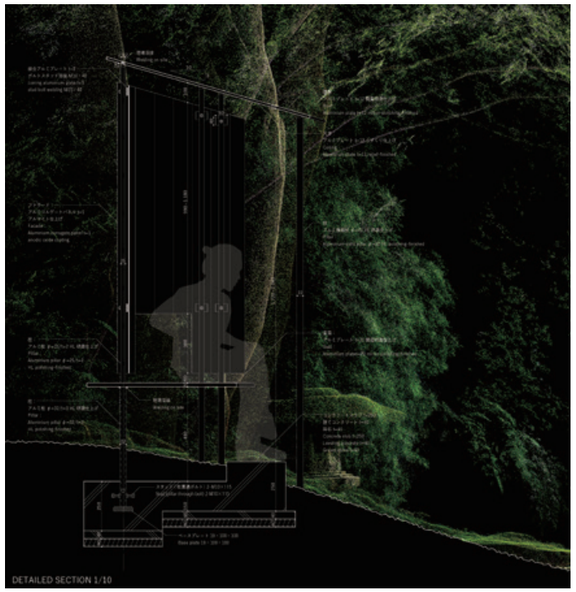
In Switzerland, Professor Girot and others developed the original Bits of Gardens project targeting large sites such as collecting data for an entire city. He has engaged with space while utilizing technology and collaborating with such other experts is a video specialist and contemporary music composer, transcending the existing frameworks of landscape design and architecture.

Why did they then become interested in the Japanese garden, which is much smaller in scale compared to the usual target sites of their research in Switzerland?

"Architecture and topography form a close relationship in the Japanese garden," Kinoshita explains, "which provides a situation whereby their technology can be fully utilized."

A Japanese garden is composed of intertwining elements such as topography, uegetation, and architecture. How a garden looks changes from moment to moment, depending on the position of perspective. The sound environment likewise shifts subtly with the sound of a stream intensifying or ushering in tranquility.

"This kind of complex space unique to the Japanese garden cannot be comprehended only with modern geometrical approaches, and that is precisely why we could not incorporate



庭園に東屋を設計した学生作品
Student's work designing an arbor in a garden

such a space into our own architectural design," says Kinoshita. "Perhaps through 3D scans and sound recordings, we who live in contemporary society came to understand a Japanese garden for the first time as information that we are capable of controlling."

A Seed for Design Innovation Latent in the Japanese Garden

The project is conducted in the form of an annual workshop that lasts several days. The core activity involves students from Kyoto Institute of Technology scanning gardens and making a video out of the scanned images, under the guidance of the ETH Zürich research team.

To do this, finding a measurable garden is key. Fortunately, there are quite a few researchers at KIT who specialize in architectural history and have links to various sites of cultural properties. In partnership with Zentaro Yagasaki, a former associate professor at KIT, Associate Professor Takuya Miyake has coordinated gardens for the ETH Zürich team based on the connections KIT researchers have cultivated.

"Having a previous interest in Japanese gardens in Kyoto, Professor Girot had already conducted research on the temple of Shisen-do even prior to starting the collaboration with D-lab," recalls Miyake. "As he wanted to learn about other gardens, I tried to coordinate a wide range of gardens such as one in a *machiya* townhouse, one with a stream, and one with a slope."

As they surveyed different gardens, they came to understand that what is important is not collecting data per se but interpreting these data deeply.

"We realized that by using a 3D scanner, we are able to grasp parts of a space that could not be captured previously through the conventional method of making a field book. Measuring an actual site manually and then creating a blueprint allows for human interpretation, arrangement, and abbreviation during the measurement stage. Yet when using a 3D scanner, the process begins with flattening all the data of a space, followed by interpretation of the space when turning the data into a video or blueprint. In this way, the microtopography not visible to the naked eye starts to surface along with the complex relationship that exists between a garden and architecture."

How the video is edited has also evolved. In the beginning, it was edited to re-enact a spatial experience, but recent videos were combined with cross-section drawings and floor plans in such a way as to convey the intricate relationship between a garden and architecture that cannot be comprehended through a spatial experience.

In 2018, developing the process one step further, students designed a space inside a garden that they had measured. Kinoshita explains the intention behind incorporating architectural design as part of the workshop. "We aim for spatial design that is based on detailed scale and relationships, something that is possible only with point cloud data. In Professor Girot's studio at ETH Zürich, measuring and designing are likewise conducted seamlessly."

Kinoshita sees potential in utilizing point cloud data to give a birth to new architectural approaches that can innovate modern design.

"Architectural design methods since modernism assumed a flat floor detached from the ground. The Bits of Kyoto Gardens project, on the other hand, uses digital technology and explores the innovation of spatial design based on microtopography."

Stepping Outside Gardens to Tackle Urban Challenges

Professor Yoshiro Ono, the founder of D-lab, explains the reason why this project, which enters its fifth year in 2019, has continued so long. "Kyoto's location and architectural history research harnessed at KIT were a good fit for their field of interest."

"In order to build a relationship with ETH Zürich, we started by first inviting well-known architects connected to ETH Zürich such as Jacques Herzog, Annette Gigon, and Mike Guyer, creating a flow of ETH Zürich researchers coming to Kyoto on a regular basis. Once they are in Kyoto, they always like Kyoto. And from there, we have strengthened our relationship with researchers like Professor Girot with whom we share a strong affinity through developing projects."

Professor Ono says that as part of the Bits of Kyoto Gardens project, they plan to go beyond the framework of a garden and employ a more urban approach from 2019.

"Professor Girot collects the data of a city based on the idea of understanding a nation's land. If we utilize this data, we can even design a region from the perspective of not only architecture but also urban planning and disaster prevention, since they are major challenges faced by the city of Kyoto. If we can develop this project further, we might be able to find clues for solving urban dilemmas."

す。しかし3Dスキャナを用いる場合、すべてのデータをフラットに取り、後から映像や図面に変換する際に空間を解釈するという手順になります。すると目視では気づかなかったような微地形や、庭と建築の複雑な関係などが見えてくるのです」。

映像のまとめ方も進化した。当初は空間体験を再現する方向でまとめていたが、最近は断面図や平面図なども交え、空間体験では把握できない庭と建築の複雑な関係性を伝えるように工夫している。

そして2018年度はプロセスを一段階進め、学生たちは測定した庭の中に空間を設計した。設計というプログラムを組み込んだ意図を、木下助教はこう語る。

「目指すところは、点群データがあるからこそできる、微妙なスケールや関係性を踏まえた空間設計です。ジロー教授のETHZのスタジオでも同じく、測定と設計がシームレスにおこなわれています」。

木下助教は点群データの活用に、近代的なデザインを革新する、新しい設計手法を生み出す可能性を感じるという。

「モダニズム以降の設計手法とは、地面と切り離したフラットな床を想定したものです。点群庭園プロジェクトではデジタル技術を用い、微地形を踏まえた空間デザインの革新を模索しているのです」。

庭園を飛び出し、都市の課題解決へ

2019年度、5年目を迎える点群庭園プロジェクト。D-labのファウンダーである小野芳朗教授は、プロジェクトが継続する理由を「京都という場所と、京都工藝繊維大学で培われた建築史研究という背景が彼らの関心とフィットした」と説明する。

「ETHZとの関係を構築するため、まずはジャック・ヘルツォークやギゴン&ゴヤーといったETHZに縁のある著名建築家などを京都に招くことからはじめ、ETHZの研究者が京都に来るという流れをつくりました。彼らは、来れば必ず京都を気に入ります。その中でジロー教授のような我々との親和性が高い研究者との関係を、プロジェクトを通じて強めてきました」。

点群庭園プロジェクトでは2019年度以降、庭園という枠を超え、より都市的なアプローチを試みる方針があるという。小野教授は語る。

「ジロー教授らはスイスでは、国土を切り取るという発想で都市のデータを取っている。データを活用すれば、建築のみならず都市計画や防災といった視点から地域をデザインすることも可能だと感じます。これらは京都では大きな課題です。このプロジェクトを発展させれば、都市的な課題を解決する糸口を見出すこともできるのではないでしょうか」。

平塚桂
ぼむ企画主宰。1998年京都大学工学部建築系学科卒業。2001年京都大学工学研究科環境地球工学専攻修了。京都、東京で建築、まちづくりに関する話題を中心に執筆、編集、イベント企画運営等をおこなう。主な執筆媒体に『Casa BRUTUS』『AXIS』等。編集・執筆書籍に『空き家の手帖』(学芸出版社)、『ほっとかない郊外』(大阪公立大学共同出版会)等がある。

Katsura Hiratsuka
Director, Pomu Kikaku. After graduating from the Undergraduate School of Architecture at Kyoto University in 1998, Katsura Hiratsuka went on to complete postgraduate studies in global environmental engineering at the same school in 2001. Based in Kyoto and Tokyo, Hiratsuka's work involves writing and editing primarily about issues related to architecture and urban planning along with organizing events. She contributes to publications such as *Casa BRUTUS* and *AXIS*. Her editing and writing include *Akiya no techo* (Gakugei Shuppan-Sha) and *Hottokanai kogai* (Osaka Municipal Universities Press).

設計の

スイスに学ぶ
建築教育の構築性

前/後から

2016年からスイス・イタリア大学メンドリシオ建築アカデミーと2年おきに、
そして2017年からはルツェルン応用科学芸術大学と
5年間にわたる合同スタジオにD-labは取り組んでいる。
ヴァレリオ・オルジャティほか世界的な建築家が教鞭をとるメンドリシオと
実務経験を背景に包括的な建築教育を目指すルツェルンとの合同スタジオ。
担当教員である角田暁治准教授と木下昌大助教への取材を通じて、
京都を拠点に建築領域のリサーチをおこなうRADの川勝真一氏は、
リサーチとアーカイブによる循環型設計教育の発展可能性を見出した。

思考する

Thinking

KYOTO Design Lab has been organizing joint studios with Mendrisio Academy of Architecture at Università della Svizzera Italiana every two years since 2016, and with the Lucerne University of Applied Sciences and Arts in Switzerland since 2017 as a five-year program. While Mendrisio Academy of Architecture boasts world-class architects including Valerio Olgiati as instructors, the Lucerne University of Applied Sciences and Arts offers comprehensive architecture education based on practical experience. Interviewing Akira Kakuda and Masahiro Kinoshita, the associate professors overseeing the joint studios, Shinichi Kawakatsu of Research for Architectural Domain, a Kyoto-based architecture research project, finds the potential of cyclical architecture education through research and archiving.

Before and After

Architectural

The Constructionism of Architectural Education in Switzerland

メンドリシオとの合同スタジオ 京都における集合住宅のタイポロジー
Typology of Housing in Kyoto, Joint studio with Mendrisio Academy

Design

左から角田暁治准教授、木下昌大助教
From left, Associate Prof. Akira Kakuda and
Assistant Prof. Masahiro Kinoshita

リサーチとアーカイブの現代性

リサーチとアーカイブは、現代的なキーワードになった。リサーチは、商品開発分野でのR&Dや、地域資源の可視化の手段としてのフィールドワーク、またアートプロジェクトとしてなど、あらゆる領域で取り組まれている。一方のアーカイブも、一般に普及したウェアラブルデバイスによるライフログから、行政による公文書の保管まで、大量に生み出されるデータをどのようにコントロールするかといった議論が日々いたるところで活発におこなわれている。

では、今日の設計教育においてリサーチとアーカイブはどのように設計と関係付けられ、教育の中に位置付けられるべきなのか。言い換えると、リサーチとアーカイブはいかにして設計教育をアップデートするのか。D-labがスイスのふたつの大学、スイス・イタリア大学メンドリシオ建築アカデミー（以下、メンドリシオ）とルツェルン応用科学芸術大学（以下、ルツェルン）とで実施した合同スタジオを通してこの問いについて考えてみたい。

Contemporary Nature of Research and Archiving

The terms research and archive have become contemporary buzz-words. Various forms of research are conducted in all kinds of fields, including product research and development, and field-work as a tool to visualize local resources or as an art project. In regard to archiving, lively discussions are taking place widely and regularly on the issue of how to manage the massive quantities of data produced by everything from the lifelogs of wearable devices to the official documents held by government agencies.

How are research and archiving situated within today's architectural education in relation to architectural design? In other words, how do research and archiving function to update architectural education? I want to think about these questions through the joint studio activities organized in partnership with the two Swiss colleges of Mendrisio Academy of Architecture at Università della Svizzera Italiana and the Lucerne University of Applied Sciences and Arts.

Different Educational Concepts

Even though both schools are located in Switzerland, the way the architecture studios in these schools conceive education differs from each other enormously. Mendrisio Academy of Architecture, where internationally famous and charismatic architects such as Quintus Miller and Valerio Olgiati run studios, aims to harness a strong sense of independence in an architect. While all its studios pay attention to their strong European architectural contexts, the different approaches as well as output methodologies contribute to giving each studio a unique characteristic. On the other hand, the Lucerne University of Applied Sciences and Arts maintains balance in its team of instructors and aims for a more systematic education. With an emphasis on comprehensiveness and teamwork, its curriculum is organized in such a way that students have to progress sequentially through three groups that focus on material, structure,

ルツェルンとおこなった滋賀県・沖島でのフィールドワーク| Fieldwork with Institute of Applied Sciences at Okinoshima island in Shiga prefecture

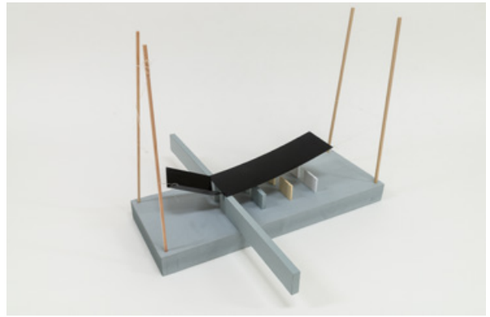
異なる教育のコンセプト

ともにスイスの大学であるものの両校の設計スタジオにおける教育方針は大きく異なる。メンドリシオは、ヴァレリオ・オルジャティやクイントゥス・ミラーに代表されるような、国際的に著名な建築家がスタジオを運営し、その強い個性のもとで、建築家としての強い主体性を育むことを目指している。ヨーロッパの強いコンテクストを意識しつつも、向き合い方やアウトプットの方法がスタジオによって異なり、スタジオのカラーを生んでいるメンドリシオに対して、ルツェルンはバランスよく教員を配置し、組織的な教育を目指す。マテリアル／ストラクチャー／環境の3つのグループを順番にめぐる課題とすることで、総合性が高くチームワークを重視した教育を特徴としている。これは、大学がどのような卒業生を育てようとしているかという教育コンセプトの違いとして理解できる。こうしたコンセプトのもとで、リサーチと設計、そしてアーカイブが構造化されながらカリキュラムの中に位置付けられていると感じたとスタジオを担当した角田准教授と木下助教は話す。

リサーチをつなげるシフター

メンドリシオとの合同スタジオでは、コンテクストの理解が重視され、敷地に対する詳細なリサーチがおこなわれた。しかしそれは、周辺との関係の中で建築を擦り合わせていくためのものというよりは、場所のコンテクストと建築家としてのアイデンティティのバランスを探り、既存の都市構造に新たなタイポロジーの可能性を見出すことが目的とされていた。単なる状況分析ではなく、都市に介入するための戦略立案としてのリサーチ。リサーチとデザインのあいだに建築家としての自我を挟み込み、外的コンテクストを一度内面化することで、そこにデザインの可能性が生じる。

ルツェルンとの合同スタジオでは、このリサーチとデザインのあいだがより意識的に扱われていた。リサーチベースの建築提案は、ともするとコンセプトを伝えるためのダイアグラムに止まってしまい、空間の質に繋がらないことも多い。これはリサーチの方法に問題があるというより、リサーチと設計の「つなぎ」がうまくデザインされていないからではないか。そこでリサーチとデザインのあいだに「スカルプチャー」



ルツェルンとの合同スタジオで制作したスカルプチャー
Student work of 'sculpture' with Luzern

and environment to complete assignments. We can understand these differences in relation to the types of students these two schools are trying to cultivate. According to Professors Kakuda and Kinoshita, who took part in the joint studio programs, research, design, and archiving are structurally positioned in the respective curricula based on these concepts.

The "Shifter" that Connects Research

During the joint studio with Mendrisio Academy of Architecture, detailed research into a target site was conducted. The aim of this was not to approximate architectural design in relation to the surroundings but to explore the balance between the local context and architect's identity, and find the potential for a new typology within the existing urban structure. In this case,

メンドリシオでの最終講評の様子
Final presentation at Mendrisio Academy

と呼ばれるオブジェを作成するフェーズを挟み、リサーチの成果を2次元ではなく3次元のオブジェへと抽象化させることが試みられた。

この戦略（建築家としての自我）やスカルプチャーのような、リサーチとデザインのあいだをつなぎ、次元を変換する蝶番（シフター）をカリキュラムの中に位置づけることが、設計教育におけるリサーチのポテンシャルを引き出していると考えられる。

プロセスを意識化させるアーカイブ

次にアーカイブについてはどうだろう。結論から言うと、D-labの合同スタジオにおいてアーカイブは、設計という行為そのものの意識化を促すものと位置付けられる。自身の考えや作品を、どのようにまとめ、思考のプロセスを示すかを意識することは、設計の各段階でどのようなマテリアルを用意すべきかへの理解に繋がり、プレゼンテーションの質を向上させるのだ。このような、成果をまとめ発信するというスキルは、独立した建築家にとって必須のものとしてスイスでは考えられているという。ミラー氏のスタジオでも優れた作品の模型を毎年アーカイブし、後輩たちが参照できる環境を整えることで、どのようなアウトプットを目指すかという意識が育まれている。加えてアーカイブにおいて重要なのが、木下助教が指摘するように成果を蓄積していくという意識だろう。成果を横に並べていくのとは異なり、縦に積み上げるためにはある種の構築性が必要となる。この構築性をどのように担保するのか。5年かけておこなわれるルツェルンとの合同スタジオでは、4名の教授以外に若手建築家が継続的にスタッフとして参加し、その成果をアーカイブ、最終的に発表する役割を担っている。アーカイブ化がはじめから意識された体制が用意されている点が興味深い。こうして蓄積された成果は書籍として出版されることが多く、スタジオの課題が単なる学生の練習ではなく、大学における建築スタジオの研究成果として社会に還元される経路になっていることも忘れてはならないだろう。

research was conducted not as mere analysis of the given conditions but as a strategic plan to intervene into the city. By inserting the architect's identity in between the research and design phases and internalizing the exterior contexts, the potential of design emerged.

The joint studio with the Lucerne University of Applied Sciences and Arts dealt much more consciously with the distance between research and design. Research-based architectural proposals tend to stop at mere diagrams for conveying a concept, frequently disconnected from the qualities of the space. The problem here is not so much about the research method itself but whether or not the "bridge" between research and design is sufficiently designed. As such, a phase in which students create an object called a "sculpture" was inserted in between the research and design processes, and an attempt made to abstract the research results into a three-dimensional object rather than something two-dimensional.

Situating within the curriculum a "hinge" (or gear shift) that converts dimensions, that bridges research and design like a "sculpture" or "strategy" (an architect's own identity), seems to extract the potential of research in architecture education.

Archiving that Makes Us Aware of Architectural Processes

What about archiving? To jump straight to the conclusion, archiving in the D-lab joint studios is positioned as something that brings out awareness of the design process. To be conscious of one's thoughts and work as well as thinking process leads to an understanding of what kind of material to prepare for each process involved in design and eventually improves the quality of the presentation. In Switzerland, the ability to organize and communicate resulting outcomes is considered an indispensable skill for an independent architect. In the studio run by Miller, for example, building an environment where junior students can refer to excellent architecture models archived every year cultivates awareness among them of the types of output they aspire to make. As pointed out by Kinoshita, what is also vital in archiving is an awareness of accumulating results. Accumulating such results vertically, as opposed to horizontally, requires a certain kind of constructivism. How do we maintain this ability? At the joint studio program with the Lucerne University of Applied Sciences and Arts held over this five-year period, young architects and four professors who have continued to participate are responsible for archiving and presenting the outcomes of the activities. It is worth pointing out that this framework for the studio to include archiving was in place from the beginning. We should further not forget that these accumulated results tend to be published as books, meaning studio assignments serve not just as student training but also as a means of channeling the results of the architecture studios to society in general.

変化の入り口としてのD-lab

社会の仕組みや物の更新の速度が異なる日本の設計教育が、ヨーロッパのそれと異なるのは当然のことだ。日本における設計教育のある種のゆるさが、卒業後の進路の多様性を生み、またD-labのような領域横断的な組織を可能にしていることも忘れてはならない。しかし、かつてのように社会の側で建築家の役割が明確だった時代には許されていた自由な設計教育が、現在のように建築家の役割に多様な選択肢があり、職能が拡張している社会の中では、ひたすらに自分探しを続けるような状況を招きかねないと考えるようになったと木下助教は言う。リサーチとアーカイブについて考えることは、前/後の意識を明確にすることで、設計という行為に居場所を与え、設計教育に新たな構築性を与えることにつながる。それはまた、合同スタジオが教員どうしの学び合う場として機能するためにも必要なことでもあるだろう。

2019年度からは、ルツェルンとの合同スタジオが大学院の通常の設計課題に組み込まれることになっている。このようにD-labで実験的にはじめたプロジェクトが通常のカリキュラムへと組み込まれていくことで、学科全体のカリキュラムへの変化を進めていくのが次のステップだ。社会の行くすえが不透明な状況の中で、設計教育を大きく変えていくことは難しい。しかしD-labを入り口として、ありうべき変化の選択肢を増やしていくということが、緩やかだが、確実な変化を生んでいくと期待されている。

D-lab as a Gateway to Transformation

Architecture education in Japan is naturally very different from European education because of the different social structures and the speed with which things are updated. For example, it is true that the kind of looseness that exists in Japanese architecture education has contributed to the diversity in student careers after graduation and makes it possible for interdisciplinary organizations like D-lab to exist. However, as Kinoshita says he came to realize, the freer architecture education that existed in the past when society had a clear definition of an architect's role possibly causes a situation where architects constantly search for their identity within the society in which we live today that offers so many choices in regard to an architect's role whose occupation is always expanding. As such, it is necessary today to set a solid framework for design, and thinking about research and archiving clarifies our awareness for the processes that happen before and after the designing phase, in addition to giving the act of designing a proper position and providing architecture education with a new constructivism. These elements are also necessary for the joint studio to function as a place for participating instructors to learn from each other.

From 2019, the joint studio program with the Lucerne University of Applied Sciences and Arts is planned to become a regular part of the graduate curriculum at KIT. An experimental project started by D-lab is incorporated into the regular curriculum, which then helps to advance the transformation of the university's entire curriculum. While fundamentally transforming architecture education seems difficult, especially when there is so much uncertainty in the direction of a society, D-lab serving as the gateway to increasing the choices of what architectural education is supposed to be will hopefully generate gradual yet assured change.

川勝真一
1983年生まれ。2008年京都工藝繊維大学大学院修士課程修了。2008年に建築的領域の可能性をリサーチするインディペンデントプロジェクトRAD（Research for Architectural Domain）を設立し、建築の展覧会キュレーション、市民参加型の改修ワークショップの企画運営、レクチャーイベントの実施、行政への都市利用提案などの実践を通じた、建築と社会の関わり方、そして建築家の役割についてのリサーチをおこなっている。

Shinichi Kawakatsu
Born in 1983, Shinichi Kawakatsu graduated from a postgraduate course at Kyoto Institute of Technology in 2008 and founded Research for Architectural Domain (RAD), an independent project that researches possibilities in the field of architecture, in the same year. RAD conducts research on the relationship between architecture and society and the roles of an architect through curating architecture exhibitions, planning and running participatory workshops about renovation with the general public as well as giving lectures, and working with administrative bodies on proposals for ways to use cities.

コラボレーションの設計

KYOTO Design Lab が日本で唯一連続で参加する
国際的な産学連携プログラムME310/SUGAR。
世界各国から20以上の組織が参加するスタンフォード大学で
ME310プログラムを30年以上に渡って牽引する
ラリー・ライファー教授に、
スシ・スズキ准教授がメールインタビューをおこなった。
国際的な取り組みを長年実施する
スタンフォード大学 ME310の取り組みから見えたのは、
意外にもコラボレーションの新しい設計論だった。

Designing Collaboration

KYOTO Design Lab is the only organization from Japan in ME310/SUGAR,
the year-long global innovation program where students from two different countries
work together to tackle innovation challenges posed by world-leading corporations.
Via e-mail, Associate Professor Sushi Suzuki interviewed Professor Larry Leifer
who has been leading the ME310 program at Stanford University for some thirty years
and introduced the “Global Collaboration” feature. What became visible from decades of
international projects in ME310 is a new approach to “designing collaboration.”

多様性とイノベーションの相関

スシ　まずはじめに、このメールインタビューを受けてくれてありがとう。2004年から2005年、ME310に参加していた当時から、すでに多くのチームが海外の大学や企業とプロジェクトに取り組んでいたことにとても驚いたことを覚えているよ。ME310はいつから国際的な連携をはじめたの？

ラリー　最初の実験的な取り組みは、ノルウェー科学技術大学(NTNU)のロルフ・ヨハン・レンチョーとのコラボレーションだよ。ロルフはNTNUの学長を辞任したばかりで、スタンフォード大学にサバティカルで来ていたんだ。

彼がスカンジナビア・コンソーシアムとしてスタンフォード大学ME310の視察に来たときにあることに気がついたんだ。それは、デンマークのオールボー大学が取り組んでいるような、教員が設定した課題よりも企業が出した課題のほうがPBL学習ではより効果的であるということ。

そこで僕たちはNTNUと実験的なプロジェクトをはじめたんだ。一番記憶に残っていることは、物理的に遠く離れた企業やパートナー大学のチームでも、ビデオ通話で映した画像とホワイトボードがあれば同じようにプロジェクトを進めることができたこと。今では当たり前のやり方だけど、この経験をもとに他大学とも同様の形式でプロジェクトをいくつかはじめることにしたんだ。

スシ　私はドイツのミュンヘン工科大学(TMU)と素晴らしいコラボレーションを経験したよ。グローバル化したチームに参加できて本当に嬉しかったことを覚えている。ただ同時に、一部のチームが「空中分解」していたけど、なぜME310をやり続けたのでしょう？

ラリー　私たちがいるこの時代は非常にグローバル化していて、どこにいても国際的なコミュニケーションスキルは必須だ。共同作業が発展していくと、あらゆる人とチームになる。だからコラボレーションでもグローバル化は自然な発展だと

ペーパーバイクレースに参加した学生グループ
Paper bike challenge

Correlation between Diversity and Innovation

Sushi　First of all, thank you very agreeing to do this interview. You have been a huge influence in my life from the day I arrived at Stanford and I look forward to discussing the past, present, and future of design led innovation.

I took ME310 in 2004 -2005 and I was quite surprised to find many teams had global partners, teammates from foreign universities being part of the project for nine months. How did this start?

Larry　Some of the earliest experiments were, in part, inspired by our collaboration with Rolf Johan Lenschow of the Norwegian University of Science and Technology (NTNU). Rolf had just stepped down from the NTNU presidency and was on sabbatical at Stanford. Rolf had recently lead a committee charged with evaluating the Project Based Learning (PBL) paradigm at Aalborg University, Denmark, that had split off from the University of Copenhagen to pursue a 100% PBL curriculum.

Rolf was fascinated by what he had seen and learned. When he came to Stanford, in association with a Scandinavian Consortium, he chanced upon ME310. He quickly saw that we had a more compelling PBL model based on corporate-defined projects than Aalborg's faculty-defined projects.

We started experimenting with people at NTNU. For a couple of years we did one or two joint project teams. One of my most memorable moments was when I/we discovered that internet video could be shared in real time and that the images of the distant partner team could easily be superimposed on the local whiteboard with local people easily separating the images. We started to scale up to 3 – 4 joint projects with a second university while preserving the corporate project format.

Sushi　When I took ME310, I was fortunate enough to be on a globalized project with teammates from the Technical University of Munich (TUM) in Germany, and I believe our team was one of the first big success cases. I also remember that the first years of ME310 -Global was like the wild west, very little protocol and teams were desperately trying to figure out how to make global collaboration work. I remember some teams went through "divorces." What made you keep going?

Larry　We are embedded in the globalization age. Most jobs our students will be taking would be with globally-active companies. One needs global collaboration skills and this is a natural extension of co-located teamwork collaboration.

We had also established that increased team diversity (by any measure) correlated with higher levels of innovation than

考えているよ。

多様性とイノベーションには相関関係があることはすでに研究で明らかだったから、ME310をグローバルに展開することに迷いはなかった。国際的なコラボレーションから、文化的なことや学術的な側面でなく、地理的、経済的、さらには技術的な多様性をもたらしてくれるからね。

ある研究ではイノベーションを追求する組織において、性別・年齢・国籍・教育・チームメンバー間の物理的距離などを要素とした、多様性の重要性が強調されている。ところが1–3か月の短期プロジェクトでは、多様性はあまり効果がないということは注意しないといけない。ME310のように4–9か月続くプロジェクトでこそ、多様性は正の影響が大きくなるんだ。

スシ　世界中で20以上の大学から250人以上の学生が参加するME310/SUGARネットワークが与える影響も大きいだろうね。ラリーはスタンフォード大学のME310とは離れたSUGARネットワークが有機的に成長したことを当初は不安に思っていたよね、それはなぜでしょう。

ラリー　いやいや、ME310/SUGARネットワークの進化は好意的に捉えているよ。チームの多様性がイノベーションを起こす確率と相関することを知っているし、運動の多様性もまたイノベーションと正の相関があることを私は願っているからね。とは言え、魅力的なものもあればそうでないものもあることも事実、すべて手放しで喜んでいるわけでもないかな。ME310のカリキュラムは21世紀の問題に対応するために日々進化しているんだ。特に重要なことは、1――現実からたくさん学ぶ、2――教員は正解でなく道筋を示す、3――すべての設計は何かの再設計だ、4――ニーズ探索は新たな解釈の発見である、5――すべてのベンチマークは通過点であるということだ。どのようなプロジェクトでも進行形であるということをつねに意識するようにしているよ。

オープンエンドな課題設定

スシ　ME310には産業からの視点もあるよね。初期のころ、企業は解決したい問題について大まかな考えを持っていて、学生チームは独創的な解決方法を見つけることを任務とされていた。ところが今では、企業はオープンエンドな課題設定をし、すぐにでも市場に出すことができる新製品やサービスを求めているように感じるんだけど、ラリーはどう思う？

ラリー　90年代はまだ製造業が中心だったから、方法を示すことができたんだろうね。00年代以降はつねに「スマートさ」、つまりロボットとAIが課題の中心だ。スタンフォード大

プロトタイピングの様子
Students prototyping

teams with less diversity. A global team at an international university automatically delivered cultural, academic, and national geographic/economic/technical diversity.

Diversity included the usual factors: gender, age, nationality, education, and physical distance between team members. All subsequent research underscored the importance of diversity in the pursuit of breakthrough innovation. The time dependence factor is that diversity doesn't make much difference for projects that only last one to three months. The impact of diversity is magnified for projects that last four to nine months like ME310.

Sushi　Twenty years ago, people were still discussing if we live in a globalized world, but there is no doubt about it now. In our world, this is most pronounced by the fact that ME310 gave rise to the SUGAR network and movement. As a result, over 250 students in more 20 universities worldwide are getting experiences in global collaboration every year.

You have been very laissez-faire with the fairly organic growth of the SUGAR network. Why is that?

Larry　Yes, we have a movement and the evolution has been organic. I am delighted and have no intention to try to manage/lead the global network. I prefer to enjoy the community's innovations. Of course, some are appealing, some are not. We have long known that team diversity correlates with increased innovation potential. I am hopeful the movement's diversity also correlates positively with its own innovation.

The ME310 curriculum is evolving to cope with 21st century issues and people. I believe that the fundamentals are solid: 1) Reality is the best teacher; 2) The best "teacher" is a coach; 3) All design is re-design; and now we are learning that 4) all need-finding is re-need finding; 5) all benchmarking is re-benchmarking... All of these issues are "never done," "just DUE." Across cultures and languages, we are further committed to the

スマートタイルのプロトタイプを発表する学生
Student presenting a prototype of smart tile

学の教員からの指摘もあって、プロジェクトに求められる課題はよりオープンエンドになったのかもしれない。たとえば、課題には次のようなものがあったよ。

- 幼児が家庭で過ごしやすくなるためのAIとは
- ネットワークに接続された自動操縦者と人間のインタラクションを設計するには
- モバイルな生活スタイルを実現する柔軟な空間とそのサービスとは

スシ　なるほど、そういう背景があったんだね。話が変わるけど、最近はシリコンバレーに日本の企業や研究者があまり見られなくなったと聞くよね。

ラリー　たしかにスタンフォード大学やシリコンバレーでは、日本の学生、研究員、企業からの訪問者がめっきり減っているね。今では、中国や韓国、あとはインドの学生や客員研究員に代わってしまったのかな。驚くことにここ2年ほどはドイツの学生や教員もかなり増えているよ。

スシ　そうなんだ。日本ではシリコンバレーは今も人気があるように感じるよ。ハイテク技術のハブから、世界的なテクノロジーの中心地へと移行した今までもね。日本人が減ってしまっているかもしれないけれど、世界中から多くの人たちがイノベーションの方法を学ぶためにシリコンバレーにやって来ることは変わらないんだね。彼らはシリコンバレーからどうやって起業文化を取り入れることができるんだろう。

ラリー　彼らが本気でシリコンバレーの考え方と行動を取り入れたいと思うなら、1年以上ここに住み、そして実際に働いてみないとわからないことばかりだろうね。さらに「シリコンバレーの文化を持ち帰る」ことが目的ならば、3–4人のチームで参加することが必須だと思う。

truism, “show me don’t tell me!”

Open Ended Projects

Sushi　In addition to the global element, there is the industry element to ME310. In the earlier years, I remember many of the projects were about “how.” Companies had a rough idea of a problem they wanted to solve and the student teams were tasked to find creative ways of solving that problem. Now, I see companies coming with more open-ended project briefs with the end goal being about finding a need/problem that needs a new product or service they can take to the market.

Larry　In the 90’s it was still mostly about manufacturing (how to make it). Then in the 2000’s it was always about “smarts.” Now the “smarts” are explicitly robots and AI. With some encouragement from the Stanford Teaching Team, prompts (project requests) have become more open-ended. Example one-liners include:

- Enhance the home experience for young children using AI and technology.
- Enhance the partnership between humans and vehicles in the connected society through automation, electrification and connectivity.
- What will the future of changeable, reconfigurable living spaces entail and how will it fit emerging nomadic lifestyles?

Sushi　In the past, I’ve heard you say that Japan has gone missing in Silicon Valley, do you still believe that is the case?

Larry　Yes, from where I sit, “Japan has largely gone missing … students, visitors, companies.” They have been replaced by students and visiting scholars from China, South Korea, and India. This year, 2018–2019, we have been surprised to discover that students and faculty from Germany are the new majority.

Sushi　Being in Japan, Silicon Valley is still more popular than ever as it transitioned from being a tech hub in the US to the technology capital of the world. I can’t help but feel that part of Japan “going missing” is the fact that there are so many people from other country now coming to Silicon Valley to learn how to innovate.

How should these people and companies try to learn from Silicon Valley and maybe bring back a piece of the culture to their home institutions?

Larry　If they really want to adopt the Silicon Valley mentality and behavior, then, they really must live and work here for more one years. If they want to “bring home the Silicon Valley culture,” I have a strongly held opinion about this: They need to be organized as teams. A team is defined as three to four persons from the same institution and preferably different business units (or disciplines).

ニューロデザインという新潮流

スシ　話を未来に切り替えましょう。これから取り組もうとしていることは何ですか？

ラリー　今は心理学、認知科学や脳神経科学領域の観点からコラボレーションの設計を考える「ニューロデザイン――Neurodesign」に取り組んでいるよ。文字通り私たちはデザイナーや協働者の頭脳を再設計する必要があると考えているんだ。この背景にある神経経済学 ―― ニューロエコノミクス(Neuroeconomics)では、人間が意思決定をする際にどのような脳神経でどのような働きがおこなわれているのか、ときに「直感」と呼ばれるような瞬間的な合理的判断を、神経科学や経済学、心理学などで記述できると言われているんだ。

磁気共鳴機能画像法(fMRI)や機能的近赤外分光法(fNIRS)と呼ばれる手法を用いて、チーム間の脳活性化パターンをリアルタイムで描写することができる。今後、学生たちに研究協力をしてもらって、遠隔地間でもよいコラボレーションの生まれたチームの脳内の活性化パターンは具体的にどうなっているのか、その状況をどうやって再現し、より活発なコラボレーションを生み出せるかを実験する予定だよ。

スシ　デザインリサーチとコラボレーションの研究がスタンフォード大学でまだ力強く進んでいることを聞けてとてもうれしいよ。しかも新しい学問領域とのコラボレーションでそれが実現されているとは。ビデオを使ったチームワークの研究がおこなわれていた私の学生時代から飛躍的な発展だ。さらにニューロデザインを通じて、ビデオエスノグラフィーと脳神経科学の組み合わせにも取り組んでいるなんて！

3か月間にもわたってメールインタビューに対応してくれて本当にありがとう。ME310/SUGARネットワーク、シリコンバレー、新しいニューロデザインの取り組みなどの話はとても刺激的でした。今後の展開も楽しみにしています。

［文＝浅野翔／D-labパブリケーション・マネージャー］

The Upcoming Trend of Neurodesign

Sushi　Let’s switch to the future. What’s the next big idea, big change, big thing?

Larry　The next big thing in design is Neurodesign. I use the term in the sense that we can now (must now) use the instruments of neuroscience to re-design designers. Literally we need to re-design the brains of designers, and others. The Neuroeconomics people have long (over twelve years) asserted that neuroscience has clearly told us that business thinkers prefer to use their “gut” over their rational brains to make decisions.

fMRI (functional magnetic resonance imaging) and fNIRS (functional Near InfraRed Scanning) now give us images of designer brains while they work in realistic settings. fNIRS is the new imaging technology that can be used in the real world work environment. Our first studies of people engaged in teamwork is now underway. I anticipate that in the future, we will be able to engage all ME310 design teams in collaboration sessions in which we record the brain activation patterns of all team members in real time.

Sushi　I am happy to see that the research of design and collaboration is still going strong at Stanford and that researchers are doing what we preach to students: be multidisciplinary. I remember when I was there, much of the research was focused on understanding teamwork and many researchers were using video ethnography (audio-video recording of the behavior of all team members up close). Now with Neurodesign, we can combine video ethnography and brain scanning.

Thank you so much for your time over the last three months in doing this e-mail interview. It was a pleasure discussing ME310, SUGAR network, Silicon Valley and beyond. I look forward to continuing our collaboration in ME310 and all the interesting research results coming from Neurodesign.

[Text = Kakeru Asano / Publication Manager, D-lab]

ラリー・ライファー
スタンフォード大学機械工学部教授。1984年より同大学センター・フォー・デザイン・リサーチのディレクターを務め、コラボレーションやイノベーションの研究をおこなう。30年以上にわたり国際的な産学連携プログラムME310/SUGARネットワークの中心的な役割を担う。

Larry Leifer
Professor, Mechanical Engineering Department at Stanford University. Founding Director, Center for Design Research. Professor Leifer’s engineering design thinking research is focused on instrumenting design teams to understand, support, and improve design practice and theory. He has been leading the ME310 program at Stanford for over 30 years and has been instrumental in its growth to over 20 universities around the world.

Textiles Summer School 2018 Photo Report
［テキスタイル・サマースクール2018フォトレポート］

Issue—p.014–021 | Project—p.188

2年目の開催となったテキスタイル・サマースクールでは、英国王立芸術学院［RCA］とロンドン芸術大学［UAL］から新たな講師を招き、プリントとスマートテキスタイルに焦点を当てた、より具体的なデザイン提案がなされた。京丹後でのワークショップのファシリテーターを務めたデザインアカデミー・アイントホーフェンのミッシェル・バッヘルマンが、その概要をレポートする。

1

1 京丹後リサーチツアー
テキスタイル・サマースクールの最初の週は、京丹後へのリサーチツアーです。織物生産者や丹後織物工業組合中央加工場、京都府織物・機械金属振興センターへの訪問を通して、参加者は京丹後の高級絹織物「ちりめん」の生産や実験的な新しい布について詳細に学びました。

For the second year of the Textiles Summer School, new workshop leaders from the Royal College of Art (RCA) and University of the Arts London (UAL) were invited, and participants proposed specific designs focusing on printed and smart textiles. Michelle Baggerman of the Design Academy Eindhoven the facilitator for the KyoTango workshop with producers describes the overall programme.

1 KyoTango Research Tour
The first part of the Textiles Summer School in the Tango Peninsula familiarized the participants with the specifics of silk chirimen production and experimental new fabrics through visits to weavers, the *chirimen* processing cooperative and the textile research centre.

2

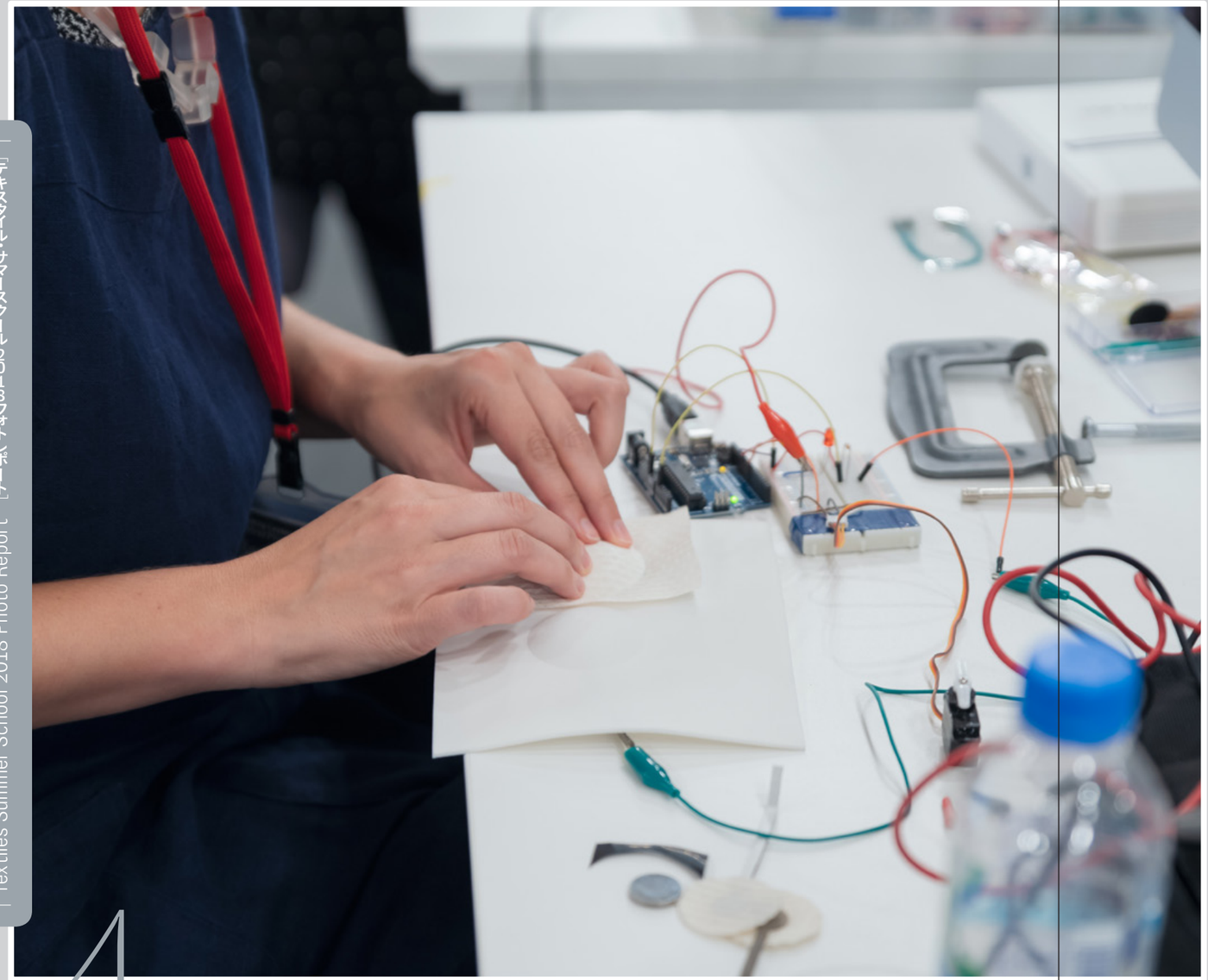
2 京丹後ワークショップ
3日目には京都府織物・機械金属振興センターで伝統的なテキスタイルのパターンアーカイブを使用したワークショップを、最終日には生産者とのシナリオ構築ワークショップを実施しました。表面的なデザインのためにデザイナーを起用するのではなく、開発の初期段階からデザイナーを巻き込むことで、テキスタイル自体を刷新させるための方法を参加者たちは理解することができたでしょう。

2 KyoTango Workshops
We conducted a workshop using the textile pattern archive at the textile research centre.
On the final day, a scenario-building workshop with producers was held.
By involving designers in the early stages of development, rather than relying on them for superficial stylistic interventions, they were able to understand how textiles can be re-imagined.

3 D-labワークショップ（プリント）
2週目はふたつのグループに分かれ、D-labでのワークショップを実施しました。
Experimental Print Surfacesグループは、ロンドン芸術大学セントラル・セント・マーチンズのカンガン・アローラが率い、
異なる印刷技術を使用して短期間で開発、生産、販売できる新しい絹製品やポリエステル素材のちりめんを提案しました。

3 D-lab Workshop (Print)
The second week of the programme at D-lab, saw the participants divided into two groups.
The Experimental Print Surfaces group was led by textile designer Kangan Arora from Central St Martins, UAL.
It focused on new types of silk and polyester *chirimen* products that could be developed,
produced and marketed in the short term using different print techniques.

4 D-labワークショップ（スマートテキスタイル）
英国王立芸術学院のサラ・ロバートソン博士が率いるCrafting Sensory Systemsグループは、
特定の応用分野のためのデジタル技術、表面、構造に取り組み、伝統的なプロセスと材料の組み合わせを通して
健康と福祉をサポートするスマートマテリアルとしての絹に焦点を当てました。



4

5 成果物
最終日には、デザインのプロトタイプとプロセスの
プレゼンテーションがおこなわれました。
スマートテキスタイルのシナリオでは、
センサーと導電性の糸を組み合わせた
触覚的なちりめんを使用し、ケア環境での
コミュニケーションツールとして音を届けるように
プログラムするなど、認知症の人などを対象に
感情や記憶を呼び起こすために
ちりめんを使用する提案がありました。
新しいプリントの提案には、
京都府織物・機械金属振興センターの
明治時代にまでさかのぼる
テキスタイルアーカイブに見られるモチーフから
インスピレーションを得た、
美しいプリントデザインが施されていました。

ミッシェル・バッヘルマン
デザインアカデミー・アイントホーフェン出身の
デザイナー。テキスタイルの持続可能性と同時に
クラフトとテクノロジーの組み合わせに焦点を
当てたリサーチをおこなっている。
2015－2016年度D-labデザイン・アソシエイト。
テキスタイル・サマースクール2017–2019
ファシリテーターを務める。

5

4 D-lab Workshop (Smart Textiles)
The Crafting Sensory Systems group, led by Dr Sara Robertson from the RCA, focused on *chirimen* as a
smart material to support health and well-being through the combination of traditional processes and materials alongside digital technologies,
surfaces and structures for specific application areas.

5 Design Results
On the final day of the Summer School, the
teams' design prototypes and process photos
were presented. The smart textiles scenarios
centred on people with dementia using
chirimen to evoke emotions and memories; a
cushion using the tactile qualities of *chirimen*
in combination with smart sensors and
conductive yarn programmed to deliver sound
as a communication tool in a care setting.
The workshop outcomes included beautiful new
print designs that took inspiration from motifs
found in the archives of the Textile Research
Centre dating back to the Meiji Period.

Michelle Baggerman
Michelle Baggerman is a product designer
from the Design Academy Eindhoven whose
research focus is the combination of craft and
technology alongside sustainability in textiles.
She was D-lab's 2015–2016 Design Associate
and has been a facilitator of D-lab Textiles
Summer School 2017–2019.

KS³ Photo Report
[KS³フォトレポート]

Project—p.156

Kyoto Startup Summer School (KS³) 2018 ではKS³で初となる社内起業家に向けた1週間のデザイン思考プログラムを設けた。島津製作所から参加した、社内で新規事業創出に携わる清水耕助氏の目にこのプログラムはどう映ったのだろうか。清水氏によるフォトレポートをお届けする。

1

The 2018 edition of Kyoto Startup Summer School (KS³)included its first weeklong design thinking program especially for intrapreneurs. One of the participants was Kosuke Shimizu from Shimadzu Corporation, where he is involved in creating new business projects. What was his perspective on the program? This is Shimizu's photo report of the event.

● デザイン思考で用いられるさまざまな手法を知ってはいたが、仕事で使うとなかなか上手くいかず、いいアイデアが生まれないことがある。そんな興味からKS³に参加した。その最大の収穫は「Design Thinkingの肝は参加者が創り出すオープンな雰囲気にある」という気付きだった。

● While I knew of different methods used in design thinking, it was often the case that I could not come up with good ideas when actually applying them in my work. This is what led me to participate in KS³. The biggest takeaway for me was the realization that the core of design thinking consists of an open atmosphere created by participants.

1 スタンフォード大学の講師をはじめ、KS³メンター陣は徹底的にオープンな雰囲気をつくることに力を注いでいた。サマースクール初日は、さまざまなアイスブレークを通して参加者が互いを知り、信頼し合い、KS³に対する期待感が高まっていくのを感じた。

2 参加者は世界各国から。毎日、多数のプログラムがジェットコースターのように展開することも相まって、国籍や文化の異なる参加者たちと打ち解けるのに時間はかからなかった。グループワークではさまざまなアイデアがあふれるように出てきた。

3 私たちのチームは訪日観光客が地元の人と出会えるアプリのアイデアをもとに、簡単なモックアップを持ってフィールドワークへ出た。観光客と地元の人にインタビューを敢行し、訪日観光体験の向上について考えた。

2

3

1 The KS³ mentors, including instructors from Stanford University, poured their energies into building a completely open atmosphere. On the first day of the summer school, the participants got to know each other and gained one another's trust through different icebreaker exercises, increasing our expectations for KS³.

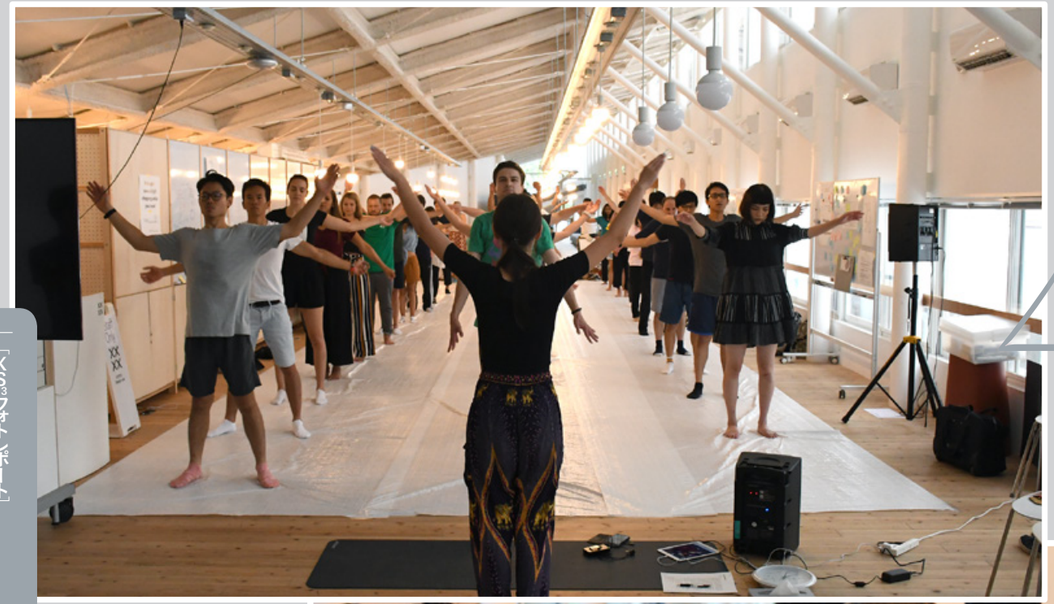
2 The participants came from all over the world. It did not take me long to open myself up to the participants with different nationalities and cultures thanks to the crammed schedule that unfolded at a roller coaster speed. Ideas were varied and abundant during the group work sessions.

3 Our team went out into the city with a simple mockup of an app allowing tourists who visit Japan to meet local people. Conducting interviews with both tourists and residents, we thought about how to improve the quality of experience for tourists in Japan.

4 西海岸のスタートアップでは、継続して集中的に働くために、心身の健康状態に注目が集まっていると聞いていた。ヨガや瞑想がプログラムに入っていたのもKS³らしい。プログラム以外でも、参加者が自主的に週末の京都市内ツアーなどを企画したり、学びも遊びも参加者は積極的だった。

5 プログラムは基本的にグループワーク。意見を言うのが得意な人、聞いてまとめる人、絵を描く人、疑問をぶつける人、軌道修正する人。ワークを通じてチームメイトの役割が見えてきた。国籍の違いは感じなくなり、パーソナリティのぶつかり合いとなった。

6 自分の意見ははっきり言う、他人の意見はリスペクトして聞く、ディスカッションは大歓迎。海外からの参加者はみな、基本的な議論のリテラシーが高くて感動した。



4 I have heard that people working at startups based in the West Coast of the United States are increasingly paying attention to the importance of their physical and metal well-being so that they can continue to work in a concentrated way. The fact that yoga and meditation classes were incorporated into the program seemed to represent something particular to KS3. The city tour organized independently over the weekend by some of the participants also illustrated how the KS³ participants were proactive about both learning and playing.

5 The summer school program was conducted mainly through group work. Some people are good at expressing their opinions, others at listening and sorting out ideas, or drawing pictures, raising questions, or adjusting the direction. Through the work we did, I was able to see the different roles played by my fellow teammates. It was our individual personalities that were bumping up against each other rather than the differences in nationality, which I stopped noticing in the end.

6 I was very impressed that all the international participants were equipped with the fundamental literacy for conducting discussions, from expressing their own opinions clearly to listening respectfully to the views of others and welcoming debate.

7 プレゼンテーションは、観光客になったつもりで、課題と解決を寸劇によって表現することが求められた。短期間にもかかわらず、各チームが高いクオリティのプレゼンをしていて驚いた。私が参加したチームはプログラム終了後もプロトタイプの制作を続け、ベンチャーキャピタル相手にピッチしたと聞いている。

● 残念ながら企業参加枠の私はここまで。自分はここで得た学びを、仕事の中でどんどん使っていきたい。

清水耕助
株式会社島津製作所にて新規事業創出、スタートアップとの連携を担うチームSHIPS（Shimadzu Innovation Platform with Startups）を率いる。2007年にデザイナーとして同社に入社し、分析装置、医療機器のデザインを担当。2012年から5年に渡り、中国・上海の現地法人にてデザインチーム立上げと運営をおこなった。

7 For the final presentations, we were asked to present problems and solutions through skits where we pretended to be tourists. Despite the limited time we had to prepare for the presentations, I was impressed by the quality of each group's effort. I heard that my team continued to work on its prototype and pitched the idea to venture capital investors after the program officially ended.

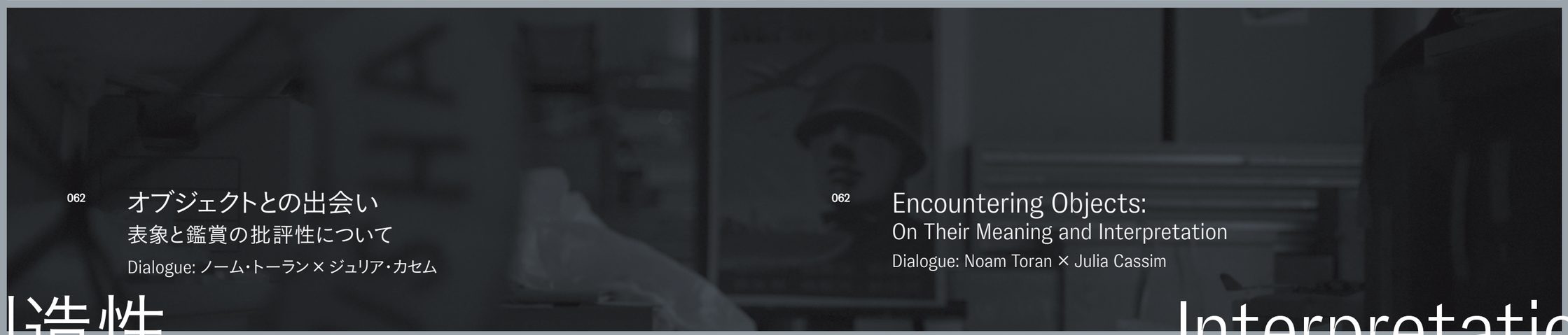
● Unfortunately, I could not continue working with the others in my team since I was participating in the program as part of the corporate participation track. I hope now to take what I learned in the summer school and use it actively in my work.

Kosuke Shimizu
Kosuke Shimizu leads the Shimadzu Innovation Platform with Startups (SHIPS), a team at Shimadzu Corporation that creates new business projects and partners with startup companies. Joining the company in 2007 as a designer, he was responsible for designing analytical devices and medical equipment. Starting in 2012, he launched and ran a design team for five years at Shimadzu Corporation's overseas subsidiary in Shanghai.

解釈の

052 旧きものを扱う新たな建築家像
Interviewee: 田原幸夫＋長坂大 | Writer: 本橋仁

058 誤読と制作の方法論
EXCHANGED FORMSに見る「軽薄」なコラボレーション
Mash up: 岡田栄造×パトリック・チア



062 オブジェクトとの出会い
表象と鑑賞の批評性について
Dialogue: ノーム・トーラン × ジュリア・カセム

創造性

Special Issue 2

Creativity

052 A New Vision for Architects Who Utilize Former Structures
Interviewee: Yukio Tahara + Dai Nagasaka | Writer: Jin Motohashi

058 The Methodology of Misinterpretation and Creation:
The Light Collaboration of EXCHANGED FORMS
Mash up: Eizo Okada × Patrick Chia

062 Encountering Objects:
On Their Meaning and Interpretation
Dialogue: Noam Toran × Julia Cassim

# of Interpretation

旧きものを新たな建築家像を扱う

使われなくなった土木構築物の可能性を提案する「造形遺産」。
建築・都市の保存再生事業をリードできる人材を育成する
大学院教育プログラム「保存再生学」。
リノベーションの必要性が叫ばれる昨今、D-labが取り組む
ふたつのカリキュラムのオーバーラップは、
どのような景色を見せるのだろうか。
建築史家で京都国立近代美術館特定研究員の本橋仁氏が、
その新たな景色を素描する。

A New Vision for Architects Who Utilize Former Structures

Formative Heritage proposes a third possibility for disused civil engineering structures.
Conservation and Revitalization is a postgraduate program that cultivates
future leaders of architectural and urban conservation and revitalization projects.
At a time when renovation is booming, what new landscape can be discerned at
the point of intersection between these two curricula implemented by D-lab?
Architectural historian and researcher at The National Museum of Modern Art, Kyoto,
Jin Motohashi explores this new vision.

建築にあって、ほかの美術にはないもの。そのひとつに、ときに文化財につけられる「旧」という冠言葉がある。ここ京都でいえば、「旧日本銀行京都支店（京都文化博物館）」や「旧西陣織物館（京都市考古資料館）」などが挙げられる。岡崎公園の旧武徳殿にいたっては、用途も変わってないのに旧呼ばわりされてしまっている。博物館に置かれた仏像が魂抜きをされていようとも、旧阿弥陀如来坐像なんて口が裂けても言えないのに……。

さて、それほどまでに建築は、時代の移り変わり、あるいは所有の変動によって「旧きもの」とされてしまうのだ。でも開き直ってしまえば、生まれつき与えられたはずの用途を、サッと捨て去り、コロコロと変えられることは強みでもあるわけだ。

京都工藝繊維大学には、まったく出自を異にしながらも、建築あるいは土木を使い続けることを考えるふたつの授業がある。長坂大教授が主導する課題「造形遺産」と、田原幸夫客員教授による「建築都市保存再生学コース」である。相互の問題意識の共有を図ることで、いまだにスクラップ・アンド・ビルドが続けられている日本に必要な、この時代に必要な建築家像を探っていきたい。

ネガティブな造形の反転

「造形遺産」は、おもに何らかの理由で放棄された土木構築物を対象として、そこに建築的なスケールで新しい機能を提案、設計する課題である。長坂教授が、この課題の背景にある、放棄された土木工築物について気が付かされたのは、群馬県の八ッ場ダム建設をめぐる顚末からであった。1949年に計画されてからいまだ建設途上であるこのダムは、長く建設に反対する側との折衝のすえに、ようやく工事に漕ぎ付けていた。その矢先、2009年に日本の政権が変わると、再び工事がストップしてしまう。この事態については、たびたびニュースでも取り上げられていたので記憶に新しい方もいるのではないだろうか。そして、建設途上で放棄されてしまった橋脚は、この事件の象徴的な存在ともなり、床屋談義の格好のネタとなっていた。

しかし長坂教授が調べてみると、こうした何らかの理由で残されてしまった用途のない土木構築物は、日本全国に散見されることがわかった。それらは、しばしば建築の予算規模とはケタの違う巨大な資本が投じられ、そして同様に廃棄するにも多くの費用が発生する。しかし長坂教授の目には、建築家の設計からでは決して思いつかない造形的な魅力を秘めているように見えたという。日本全国に、可能性が転がっていたわけだ。

Some things in architecture cannot be found in the arts. One such example is the use of the prefix “kyu” (former), which is sometimes attached to the names of cultural properties. If we look to Kyoto, the Former Kyoto Branch of the Bank of Japan (The Museum of Kyoto) and the Former Nishijin Textile Museum (Kyoto City Archaeological Museum) serve as good examples. The Kyu-butokuden (Former Martial Arts Training Hall) in Okazaki Park—also in Kyoto—is still called the “former” Butokuden despite serving the same purpose today. And yet, the removal of a coveted Buddhist statue from the museum collection would never result in the statue being referred to as the “former” Seated Buddha Amitabha.

It is to such an extent, then, that changes in the times or in ownership can result in a building being assigned a “former” status. But if we shrug off the inconsistencies in the term’s usage, the swift disregard for what was presumably a building’s original function and the continuing possibility of alternative uses is also a strength.

Kyoto Institute of Technology has developed two courses that both consider the sustained use of architecture and civil engineering infrastructure, even while possessing completely different origins: Formative Heritage, led by Professor Dai Nagasaka; and Conservation and Revitalization of Architectural and Urban Heritage, led by Professor Yukio Tahara. Through common concerns shared by both courses, they aim to explore a vision of architects that is vital today, in an age when the “scrap and build” approach to architecture still continues in Japan.

Inverting the Negative Image of Structures

The aim of Formative Heritage is primarily to propose and design new functions in an architectural scale for civil engineering structures that have been abandoned for various reasons. It was the circumstances surrounding the construction of Yamba Dam in Gunma Prefecture that brought Professor Nagasaka to notice such abandoned infrastructure projects that are the subject of this class. Work on the dam, which is still under construction despite plans being made in 1949, finally resumed following lengthy negotiations with those who had long protested its construction. But then a change in government in 2009 once again brought the building work to a halt. The project is surely fresh in some people’s minds after its frequent appearances in the news. And the bridge pier, which was abandoned mid-construction, became symbolic of the affair and the butt of daily jokes.

However, upon investigation Professor Nagasaka learned that other civil engineering projects, similarly left in an incomplete state, could be found dotted throughout Japan. Enormous funds whose figures

それら放棄された土木構築物に「造形遺産」という名前を付けた。そして、現在の設計課題にいたる。しかしこの設計課題をいわゆるコンバージョンという手法で語るには、いかにも歯切れが悪い。それはこの課題が扱う造形遺産の中には、そもそも用途を持たせてもくれなかったものも多いからだ。むしろ、造形遺産というネーミングからは、そこに付きまとうネガティブなイメージからいったん離れ、純粋に造形と対峙して欲しいという意図が読み取れる。学生が設計の前提条件とするのは、あくまでも造形そのものなのである。

造形遺産036-043で対象となった鯨池浄水場
–
The Kujira pond water treatment plant was selected as a candidate site for Formative Heritage 036-043

創造だけでも保存だけでもない

一方の「建築都市保存再生学コース」は、歴史を背負った建築を相手にしている。このコースを主導する田原客員教授は、大学卒業後に設計事務所を休職しベルギー・ルーヴァン大学大学院へ留学、歴史的建築の保存再生教育に取り組んだ経験を持つ。こうした文化財を扱える建築家の教育を日本でもおこないたいと考えこのコースを立案した。一見すると建築史研究のコースのように見えなくもないが、まったく別物と言っていい。建築史研究もおこなうが、それはあくまでも保存の方針決定のための、必要に迫られた分析であって、それは建築家における敷地調査のようなものかもしれない。であるから建築史研究とは一線を画する。

今まさに、文化財建造物の活用の機会も増えてきたものの、現在の法制度における補助金を使った文化財改修の現場では、いわゆる修理技術者を必要とする。しかしながら、今の日本では修理技術者の目はあくまでも「修復」にしか届けられていない。

田原客員教授が保存復原に携わった東京駅丸の内駅舎
–
Prof. Yukio Tahara Involved in preservation and restoration of Tokyo Station Marunouchi Station Building

far exceed the budgetary scales of more common architectural undertakings are thrown at such projects, and the cost of disposing of them is also substantial. However, Professor Nagasaka saw in these constructions a hidden structural charm that would never result from designs made by architects. All sorts of possibilities presented themselves across Japan.

Giving the name “Formative Heritage” to such abandoned civil engineering projects, they continue to be the design focus of the class. However, it is extremely difficult to articulate this approach by simply using the term “conversion.” That is because many of the Formative Heritage sites that are the subject of this class had not served any purpose in the first place. Rather, it is possible to read in their naming as Formative Heritage an intention to separate such sites from the negative image they are accompanied by, and a desire to confront them purely as structures.

The precondition for students’ designs is that the structures they target are essentially nothing more than structures.

Neither Simply Creation nor Conservation

On the other hand, Conservation and Revitalization of Architectural and Urban Heritage focuses on historical buildings. Yukio Tahara, the professor who leads this class, gained experience of engaging in the education of conservation and revitalization of historic architecture while studying overseas at the Graduate School of the Catholic University of Leuven in Belgium, for which he took temporary leave from a design office that he had joined after graduating from university. He established the class with a desire to educate architects in Japan who could similarly work with cultural properties. At first glance, the content might resemble that of a class in architectural history research, but it is something entirely different. Research into architectural history is carried out, but only for

現代の文化財保存の現場では、これまでと異なる用途、たとえば展示施設や交流施設への用途転用が求められる場面が多いにもかかわらず、勝手に建築家だけがコミットするわけにはいかないのである。設計にまで目を向けられる存在がいないのだ。

現実に立ち戻ると、こうした制度と現状との矛盾が解決できていない日本において、たとえ文化財の保存について学ぼうとも、建築家が介在できる場面はそう多くない。しかし大学では、現法規における活動の範囲を認識したうえであれば、法規を超えた思考も構わないと寛容にとらえている。そこにこそ、大学院で文化財を扱う設計のトレーニングの意味があると考えている。「ビクビクせず、文化財に思い切ってぶつかってほしい」と語る田原客員教授は、歴史を理解した建築家の介在を期待しているのだろう。

ポストモダン前夜からの学び

さて、建築家による文化財への積極的なアプローチは、実は70年代に盛んに議論されていた。田原客員教授はまさに学生時代、そうした議論を、メディアを通して刺激的に受容していたのだという。その代表格ともいえるのが、伝説的な雑誌『都市住宅』誌上において掲載された、1974年の1年間を通しての企画「保存の経済学」である。この幹事は、水谷頴介（建築家、1935–1993）と長谷川堯（建築史家、1937–2019）が務めた。ここではじめて世界の事例なども日本にまとめて紹介され、学生時代の田原客員教授もこの特集に接することで文化財を扱うことへの興味を抱いたという。特に浦辺鎮太郎（建築家、1909–1991）による《倉敷アイビースクエア》（1973）は、大胆な文化財活用として、建築界の注目を浴びた。もちろん『都市住宅』でも特集が組まれた。

この特集には多くの若手建築家が関わり、言葉を発信した。それに読者もまた若い建築家であった。そうした議論の場があったことが純粋に羨ましい。こうした文化財への建築家の積極的なコミットが、まさにポストモダン前夜に起きたわけである。それは、合理主義を盲信してきたモダニズムへの反省と、後にポストモダニズムと言われる時代への通過点にほかならなかった。まさに長坂教授も、師事した原広司（建築家、1936–）が70年代におこなっていた一連の集落調査、あるいは当時一世を風靡したバーナード・ルドフスキー『建築家なしの建築』（鹿島出版会、1984）に大きな影響を受けた。長坂教授が「建築もまた、地表の形の現れに過ぎないのではないか」と語るとき、まさにこのポストモダニズム前夜の出来事と、いまの教育活動へのダイレクトな関係性を見て取ることができる。

田原幸夫客員教授
Prof. Yukio Tahara

長坂大教授
Prof. Dai Nagasaka

the purpose of analysis necessary for deciding a policy of conservation, and could be treated as the kind of site survey that architects usually conduct. This is where a distinction can be drawn between the class and architectural history research.

While opportunities to utilize architecture recognized as cultural properties are increasing today, so-called repair engineers are required at sites where funds provided under the current legal system have been used to renovate cultural properties. In Japan, however, such repair engineers ultimately only focus on the restoration of buildings. And architects alone do not have the authority to commit to proposals for alternative uses of cultural properties undergoing contemporary repair work that deviate from their original purpose—as spaces for exhibition or exchange, for example—despite there being many situations in which such changes are sought. There is nobody who can envision the design aspect.

If we return to the reality in Japan, where there is a contradiction between the legal system and the actual situation, there are few points at which architects can intervene even if they do attempt to learn about the conservation of cultural properties. At university, however, as long as students are aware of the range of activities possible within the current regulations, there is a tolerance of ideas that surpass these regulations. It is precisely in this respect that training

評価と設計
併行する視座

京都工藝繊維大学における「建築都市保存再生学コース」と「造形遺産」。このふたつの取り組みは、「保存」という言葉の周辺に漂う、ややともすればどこか神経質で気負った空気を感じさせない。それはリサーチと設計、そのときに対立する両思考のバランスを提案の中に垣間見るからなのかもしれない。しかし、「リサーチに重きは置きつつも、それを終えてからさあ設計という段階的なプロセスを踏んだのでは決して建築は構想できない」と長坂教授は語る。「評価する思考と、そこで果たして何ができるだろうかという思考。このふたつの思考を、つねに併走させなければ、新しい提案なんてできっこない」と。

結局のところ、新築の依頼には施主がいるように、当然保存についても建築家あるいは歴史家本位でことは進められない。であるから、こうした授業で培われた思考のプロセスが必要とされるのは、必ずしも建築家や保存技術者ではなく、つまるところ公共事業におけるスクラップ・アンド・ビルドのルーティンも、発注する側に立てば別の立場から一石投じることもできるわけである。であるからこそ、大学教育という短い時間の中では、スキルではなく、いかに意識付けされた卒業生を輩出できるかに重きを置きたいという認識は、両教授のあいだで一致していた。建築家は、無味乾燥な造成された平地よりも、癖のある土地を面白がる生き物だ。この授業に挑む学生もまた、新しい敷地に足を運び、個性的な施主に出会う高揚感を味わうことだろう。ただし「旧きもの」を扱いながらそれを味わえる学びの場があること。それは、決して当たり前ではない。

本橋仁
京都国立近代美術館特定研究員。早稲田大学建築学科助手、メグロ建築研究所取締役を経て現職。博士(工学)。専門は近代建築史。継続的な活動に、図面表現懇親会(伏見唯、大井隆弘と協働)、失われた西洋近代の木造建築の再発見(福島加津也、冨永祥子と協働)など。
http://archive-tektur.net/

ウィリアム・メレル・ヴォーリズの設計によるKIT倶楽部(旧舟岡省吾邸離れ)で取材はおこなわれた
Interviewing took place at the KIT Club (Former Residence of Shogo Funaoka), which was designed by William Merrell Vories

in the design of cultural properties at postgraduate level is rendered meaningful. With a wish to, as he puts it, "see students challenging themselves to redesign cultural properties without feeling timid," Professor Tahara doubtless has high expectations for architects who can intervene in the current system with an understanding of history.

Learning from the Eve of Postmodernism

In actual fact, the proactive approach of architects to cultural properties was already much discussed in the 1970 s. Taking place just when he was studying at university, Professor Tahara followed such discourse with excitement through media sources. Representative of this discourse was "Conservation Economics," which was published in the legendary magazine *Toshi Jutaku* (Urban Housing) throughout 1974. The project was managed by Eisuke Mizutani (architect, 1935–1993) and Takashi Hasegawa (architectural historian, 1937–2019). Here, examples from around the world were compiled and introduced to Japan for the first time, and it was through exposure to this special feature that Professor Tahara, who was still a student at the time, also took an interest in working with cultural properties. In particular, Kurashiki Ivy Square (1973), designed by Shizutaro Urabe (architect, 1909–1991), attracted the attention of the architectural world for its bold utilization of a cultural property. Needless to say, this was also presented in a special feature issue of *Toshi Jutaku*.

Many young architects were also involved in this special feature issue and contributed their ideas. This readers were also young architects. I feel envious that there was such a forum for discussion at that time. This kind of proactive commitment among architects to cultural properties occurred precisely on the eve of postmodernism. This constituted none other than reflection on modernism's blind pursuit of rationalism, and the point of passage from the modern to the postmodern era. Professor Nagasaka was strongly influenced by the series of village surveys conducted in the 1970 s by Hiroshi Hara (architect, b. 1936), whom he had studied under, as well as Bernard Rudofsky's Architecture Without Architects (1964), which had taken the world by storm at the time. When Professor Nagasaka suggests that "architecture is nothing more than a manifestation of the shape of the earth's surface," it is possible to discern a direct relationship between events at the cusp of postmodernism and the current educational activities he leads.

The Parallel Viewpoints of Evaluation and Design

In the Conservation and Revitalization of Architectural and Urban Heritage and Formative Heritage courses run by Kyoto Institute of Technology, one does not sense the nervous and eager air that is apt to pervade the word "conservation." This may be because a balance between the two notions of research and design, which stand in opposition to one another at the time of being undertaken, can be glimpsed within students' proposals. However, Professor Nagasaka notes that "even while we place an emphasis on research, this in no way means that architecture is achieved simply by applying a tiered process where design follows research." He goes on to warn that "without being both mindful of evaluation and of what is possible at the end one can never propose a new idea."

Ultimately, just as a request for a new construction requires a client, it is a matter of course that conservation cannot proceed just with standards set by architects or historians. Therefore, it is not necessarily architects or conservation engineers who are most in need of the thinking process cultivated in these classes; in the end, it is also possible to cause a stir in the "scrap and build" routine of public construction by placing oneself in the position of those issuing the contracts. This is precisely why both professors were in agreement about wanting not to emphasize the acquisition of skills, but rather the cultivation of graduates who are conscious of such issues within the limited time frame of university education. Architects are more interested in lands with distinct features than arid, artificial flatlands. The students who venture to take these classes will surely have the chance to visit new sites and experience elation at encountering distinctive clients. However, the opportunity to work with and learn from "former" structures while at university should not be taken for granted.

Jin Motohashi
Appointed Researcher, The National Museum of Modern Art, Kyoto. Jin Motohashi assumed his present post after working as a research associate for the Department of Architecture, Waseda University, and as director of Meguro Architecture Laboratory Co., Ltd. He holds a PhD in engineering and specializes in the history of modern architecture. His ongoing activities include the Architectural Blueprint Social Gathering (in partnership with Yui Fushimi and Takahiro Oita) and research on the rediscovery of lost modern timber structures in the West (in partnership with Katsuya Fukushima and Hiroko Tominaga).
http://archive-tektur.net/

誤読と The Methodology of The Light Collaboration of EXCHANGED FORMS 制作の Misinterpretation and Creation: EXCHANGED FORMSに見る「軽薄」なコラボレーション 方法論

シンガポール国立大学のデザインインキュベーションセンター[DIC]とD-labの共同プロジェクトとして実施され、ミラノデザインウィークと東京で展示された「EXCHANGED FORMS」は、「実際には会わない」という特殊な環境下でのコラボレーションとして進められた。ディレクションをおこなったパトリック・チア准教授(DICディレクター)と岡田栄造教授(D-labラボラトリー長)それぞれへのインタビューのマッシュアップから垣間見えるのは、一見すると浅薄に思える解釈だからこそ生み出される、制作の創造性だ。

EXCHANGED FORMS, was a joint project by the Design Incubation Center (DIC) of the National University of Singapore and D-lab and exhibited at Milan Design Week and Tokyo. The collaboration happened under a peculiar circumstance; the collaborators never actually met each other. Through individual interviews with the co-directors of the project, Associate Professor Patrick Chia, the founding director of DIC, and Professor Eizo Okada, CEO of D-lab, we see that what seems like shallow interpretations (of each other's country), can actually help produce creativity.

会わないコラボレーション

チア　共同プロジェクトというと、そこにはつねに多くの議論があり、コラボレーションは深くなる傾向にあります。しかし今回のプロジェクトでは、意図的にコミュニケーションの欠如があるように組み立てられ、最小限のコミュニケーションに抑えられました。実際に会うことなく、互いに深く関わり合わずに、私たちは共同作業をおこなうことができるのです。

岡田　実際に会わないでコラボレーションをおこなうようなプロジェクトは、どのように可能なのか。シンガポールと京都は、ともに都市として非常に強い文化を持っています。私たちは、その文化的な要素(言葉や物、図像など)だけを交換する、という方法を思い付きました。つまり、シンガポールの学生は京都の学生から、京都の学生はシンガポールの学生から、インスピレーションを受けてデザインするのです。

シンガポールと京都を交換したデザイン

岡田　家具のデザインはすごく難しいので、ただ家具をデザインしなさいと言うと、学生たちは手が動かなくなります。それを避けるために、学生が気楽にチャレンジできるようにしたかったんです。たとえば、京都の学生に京都らしい家具をつくれと言うと身動きがとれなくなりますよね。深くいろんな京都を見てしまっているから、京都らしさを考えはじめるとそこから抜け出せなくなってしまう。一方で、シンガポールのものを写真でだけで見て、そこから直感的に思い付いたことをかたちにしようとすれば、スムーズにアイデアが生まれるのではないかと思ったのです。

チア　京都の学生のプロジェクトには、非常にユニークなところがありました。コンセプトやアイデアから最終的な作品にいたるまで、一貫して強い技巧があるのです。京都を中心に展開してきたクラフトマンシップやプロセスを学生たちが解釈し、反映させているのだと思います。解釈の手法自体がコンセプトに影響を与え、変化をもたらし、最終的な成果物をかたちづくるのです。

Collaboration without Meeting

Chia　Mainly when we work, there is always a lot of discussion and the collaboration always tends to be quite deep. But for this project, it was framed in such a way that there is a deliberate lack of communication, so the communication was kept to a very minimum. We can collaborate without meeting or without engaging each other in a deep way.

Okada　When we work on a project with students from different countries, we normally visit each other's country and collaborate through interaction. However, when we thought about how to work on a project without actually seeing each other, both Singapore and Kyoto have a very distinct culture as a city. So we thought of exchanging these cultural elements only, and designing based on the inspirations students got from the other country's students.

Arbitrary Interpretation of Singapore and Kyoto

Okada　Furniture design is very difficult, so if students were told simply to design furniture, their hands would stop moving. To avoid this from happening, I wanted the project to be a challenge which students felt free to take on. For example, Kyoto students would feel stuck if told to design Kyoto-ish furniture because they've seen Kyoto so broadly and so deeply that thinking about "What makes Kyoto, KYOTO?" becomes an everlasting process. On the other hand, I thought if Kyoto students were shown photos of a city they do not know, i.e., Singapore, and created from what came to their minds instinctively, ideation would become a smooth process for them.

Chia　I noticed something that is quite unique about the projects from the Kyoto students. There is a strong kind of finish between their concept and ideas to the final products. I can attribute that to the process and the craftsmanship around the Kyoto area for the students be able to make that kind of translation. I think that translation itself affects and shapes the concept of the final outcome.

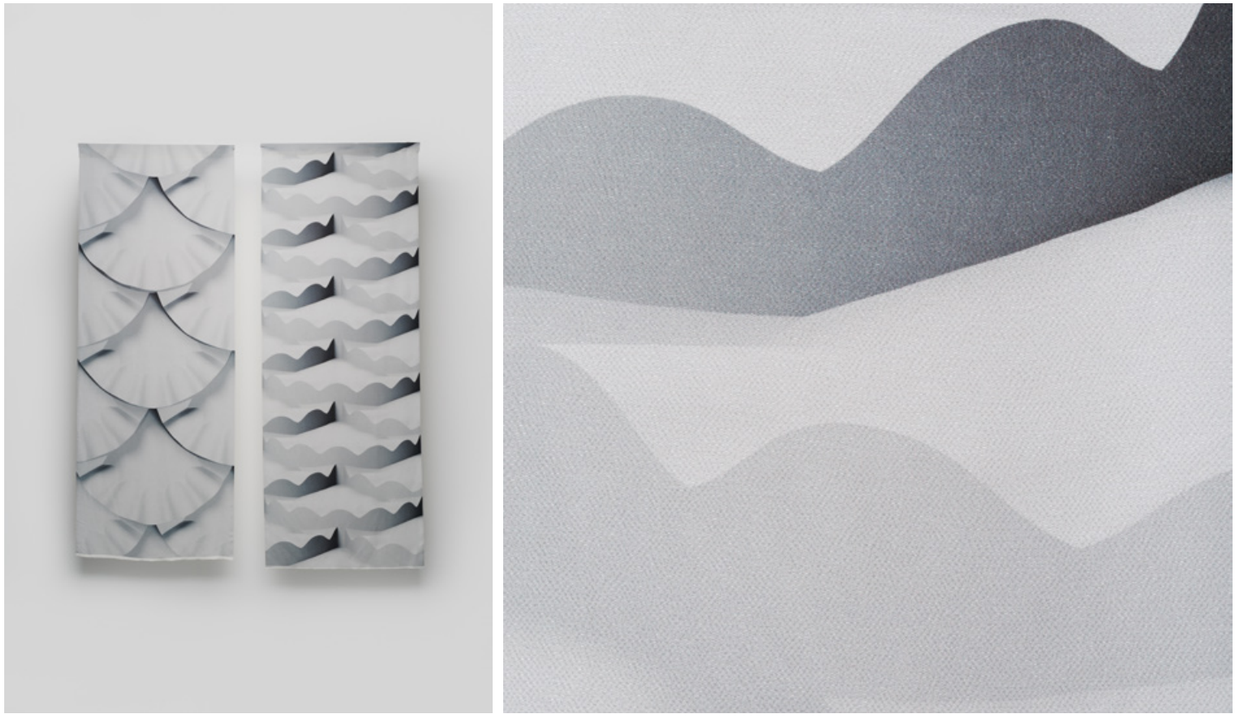
Okada　I too saw the works of the Singaporean students for the first time in Milan, and it was so intriguing. They clearly referred to the photos of Kyoto, but their designs were ones that a Japanese will never do. It showed the way they observe.

Chia　One of my biggest concerns in the beginning of this project was that in Singapore, as we don't have this kind of craftsmanship, how then

岡田　私もミラノに来てはじめて、シンガポールの学生たちの作品を見ました。これが非常におもしろい。たしかに京都を参照しているのがわかるのですが、日本人は絶対こういうデザインをしない、というようなものの見方をしています。

チア　今回のプロジェクトにおける最大の関心事のひとつは、京都のようなクラフトマンシップがないシンガポールにおいて、どのようにすれば今回のプロジェクトを実行できるのか、ということでした。京都には非常に強い伝統文化がある一方で、シンガポールはつねにすべてが変化しています。私たちの文化は、伝統は、どこにあるのでしょうか。私たちはある意味で不利な状況にあるように思えます。しかしそのかわりに、私たちはCNCや3Dプリンターの職人であることに気付きました。つまり、そのような技術をどのように利用するか、ということが私たちの問題なのです。

岡田　もうひとつ、とても印象的だったのは、どちらの学生もデジタルファブリケーションツールを当たり前のように使っているわけですが、特にシンガポールの学生の使い方がとてもおもしろい。3Dプリントと縄や紐を組み合わせてひとつのプロダクトにしているとか、あるいはCNCで削る前に、レジンで板を成形しているとか。そうした使い方を私たちは普段していないので、日本の学生にとっては勉強になったと思います。



Soft Scales, designed by Emma Huffman

軽薄な解釈とその創造性

チア　今回の成果を見ると、どのようなイメージが適切であるかを決めるために私たちが使った手法には、ある種の軽薄さがあります。もし、その解釈が正しいか間違っているか、編集や熟慮などたくさんのフィルターを通してその判断がなされていたなら、この軽やかさはなかったでしょう。今回は、一見すると素朴な方法でイメージを借用し、文脈のリファレンスやイメージの裏にある意味の重要性を見出しました。今回の全体のプロセスと作品のつくられかたにおいて、それがもっともインパクトのある部分です。

岡田　今回のプロジェクトは、歴史のもっとも重要な過程のひとつである文化の伝播と変化を、限定された条件下で引き起こす実験としておこなわれました。何らかの文化的エレメントがある地域から別の地域へと伝わるなかで情報の欠落が起こり、それが誤読を引き起こすと同時に、伝わった先の文化と混ざり合うことで変化する。このようなプロセスが、シンガポールと日本の学生たちのあいだで相互におこなわれたのです。作品を見た観客たちは、これらの作品に、シンガポールらしさと京都らしさ、どちらを感じるでしょうか。

チア　もちろん、今回のプロジェクトの完成度は非常に高いですが、他方で、学生たちが解釈する者としてどのように制作したか、という点においても、そこには創造的な軽薄さがあるように思えるのです。

［文=春口滉平／D-lab エディトリアル・アシスタント］

The Singapore Bench, designed by Tomoko Murakami

can we execute or do a project? Kyoto has a very strong traditional culture whereas in Singapore everything is changing all the time. Where is our culture? Where is our tradition? We seem to be kind of at a disadvantage. But then very quickly I realized our CNC machine and our 3D printer are our craftsmen. So then it is a matter of how we exploit them.

Okada　What stood out to me was that, although in both countries, the students make full use of digital fabrication tools, I especially found the Singaporean students' usages very interesting and impressive. Some student combined 3D printing, ropes and strings into a single product. Other student molded plates with resin before cutting with CNC machine. In Japan, we usually do not use them in these ways, so I think that Japanese students learned a lot.

Light Interpretation and Its Creativity

Chia　In the results of what was done, the work itself, there is a certain sense of lightness in terms of how images are appropriated and applied, which probably would not have happened if there were a lot of editing and deliberation regarding the correctness of the interpretation. In this instance, it is almost a naïve way of appropriating that image, and we saw any references of the context or importance of meaning behind those image. I think this probably is the biggest impact about the whole process itself and how the works are created.

Okada　This project is regarded as an experiment where we intentionally induce a spread and a transition of culture, one of the most important process in history, under regulated conditions. In the process of certain cultural elements such as words, tangible objects, and icons spreading from a certain region to another, some information inevitably gets lost and causes misinterpretation. At the same time, the adopted cultural elements evolve into something new by getting combined with the local culture of the destination. We purposely induced this process among Singaporean students and Japanese students.

Chia　Whereas the Kyoto project, of course, is highly finished as usual, there also seems to be a lightness of spirit in terms of how they created as translators.

[Text: Kouhei Haruguchi / Editorial Assistant, D-lab]

オブジェクトとの出会い

Encountering Objects: On Their Meaning and Interpretation

Noam Toran, the interdisciplinary designer known for his work in speculative design was Designer in Residence at D-lab and produced a video work that offers a new critical interpretation of the permanent collection of the Kyoto Institute of Technology's Museum and Archives. Professor Julia Cassim, who initiated and led the project and has long been involved in working with the interpretation of museum's collections spoke to Noam about it.

スペキュラティヴ・デザインにおける映像的なプレゼンテーションを
一般化させたデザイナーであるノーム・トーランは、
D-labデザイナー・イン・レジデンスとして、京都工藝繊維大学の
美術工芸資料館に所蔵されているコレクションの
新たな批評的解釈を可能にする映像作品を制作した。
その背景と真意を、自身も長らく美術館の鑑賞プログラムに関わってきた、
プロジェクト監修者のジュリア・カセム特任教授が聞いた。

表象と鑑賞の批評性について

オブジェクトの背景を解釈するための好奇心

Approaching the Object with a Curiosity and Open Mind

カセム　あなたの実践は、たとえば大衆小説のような物語や作品形式、文学的ではないとみなされているフィクションの物語構造を用いて、歴史的、政治的なテーマを探求していますね。なぜ意図的に大衆的なメディアを用いるのでしょうか。

Julia　Your practice uses narratives and genre, specifically the narrative structures of genre fictions and pulp fiction that is considered non literary, to investigate historical and political materials. Why the deliberate choice of these populist or non-critically accepted mediums?

トーラン　このような作品形式は、批評的に扱うことで現実に対するある種の抵抗を具現化することになると考えるからです。これらの物語構造や形式は、伝統的な歴史学から逸脱することによってそのような存在となりえています。そうした逸脱によって、目の前で起こっていることを批評的に評価することができるのです。

Noam　I think when used critically, these genres embody a kind of resistance to the real. These narrative structures and forms can exist as transgressions from traditional history. Such transgressions can then be used critically to assess what is happening in front of us.

カセム　あなたは「逸脱」と言いましたが、逸脱とステレオタイプの違いはどこにあるのでしょう？ たとえばB級映画やB級小説では、物語はある特有の展開をたどります。これらの展開は、現実のステレオタイプな見方を基準にしていると言えるのではないでしょうか。あるいは観客にとって何が許容できるのかという、商業的な視点が基準になっていると思います。

Julia　You called them "transgressions." What is the difference between transgression and stereotype? I am thinking particularly of whether it is B-grade movies or B-grade novels, where the story follows very particular trajectories. You can say that those trajectories are based on a stereotypical view of reality. Or are they based on a commercial view of what is acceptable to the audience?

トーラン　大衆小説は結局のところ消費するためのものです。くだらなくて簡単に消化でき、ゆえにその構造は反復的。私が興味を持っているのは、体制や現状を批評的に分析することによって、このような伝統的な物語の展開が覆される瞬間です。

Noam　There is pulp, which is really about consumption. It is trashy or it is easily digestible, so it is so repetitive in its structures. There are storylines that are maintained. What I am most interested in is when those traditional storylines are subverted with critical analysis of the social quo or status quo.

カセム　今回のD-labでのプロジェクトでは、私たちはある意味、根なし草（デラシネ）のような、文脈の外側に逸脱して存在するオブジェクトとして美術工芸資料館のアーカイブを見ています。アーカイブという観点から、あなたがこのアーカイブのなかに見ているオブジェクトと、ふだんほかの作品で用いるオブジェクトには、どのような違いあるのでしょう。

Julia　In the project that you are doing at D-lab as Designer in Residence, we are looking at, in a sense, objects that have been completely deracinated. They are out of context. The objects that you are looking at in the archive, and the objects that you would normally use within your other work, how do you see them as different?

Noam　For the most part, not always, archives tend to be very hesitant to have work go beyond the walls, because any public rendering of the material can be a threat to its preservation. I try to challenge and use a more popular form of storytelling to draw out materials in a different way and expose the archive

美術工芸資料館の収蔵品のリサーチ
Research on the collections of Museum and Archives, Kyoto Institute of Technology

トーラン　つねにではありませんが、アーキビストや保管の専門家の多くは作品が壁の外側に出ていくことに消極的です。作品を公にさらすことは、保存の面からは脅威となりうるからです。他方で、私ができる限り挑戦したいと思っていることは、美術史のようなアーカイブを規定する分野の知識に準ずるのではなく、さまざまな組み合わせを通してアーカイブを見ること、つまり鑑賞者が、まさにアーカイブに存在しているものを見て、そこにあるかもしれない何かについて自身の物語の仮説をつくることができるように、想像の機会を設けることです。

アーカイブの別の解釈

カセム　美術館は自由な空間で、オブジェクトはオブジェクトでしかありません。私は何かに対してひとつしか定義がないという考えに、つねに反抗してきましたが、不幸なことに、日本では今でも美術館による抑圧的な解釈が支配的です。私が視覚障害や学習障害を持つ人と美術館の収蔵品を使って協働してきた理由のひとつは、別の解釈を可能にするからです。たとえば、視覚障害者にとって作品は見ることができないばかりか、触れることもできないかもしれない。作品はその人の人生経験との関係の中で、オブジェクトについての誰かとの対話の中で存在しているのです。私はアーカイブや美術館が好きですが、特に京都工藝繊維大学のアーカイブが好きです。なぜならコレクションしようとする好奇心が独創的で、自分自身の物語の舵を自ら取ることができるからです。まったく思いもよらないものを併置することで、自分自身で新しい物語を組み合わせることができる――この意味で、かなり超現実主義（シュルレアリスティック）的な解釈が可能になります。

トーラン　同感です。大学教育者の個人的な嗜好や興味と、それをどのようにして教育的なものに拡張できるのかを学ぼうとする試みが美術工芸資料館のアーカイブには具現化されています。あの収蔵品で満たされた資料館の廊下を歩くと、アーカイブの中に自分自身の興味、特に私の日本映画への長年の興味を投影せざるえませんでした。自身の経験から何かを引き出すことのできる参照点がつねにあるのです。

カセム　美術工芸資料館にあるアーカイブのすばらしい点は、質のよいものばかりを展示する公的な美術館とは違い、奇妙で粗悪な収蔵品も含まれていることです。このことがアーカイブをよりおもしろくしています。素晴らしい名作の隣で、なぜ失敗作を見せてはいけないのかと鑑賞者に問いかけているようです。

トーラン　アーカイブの特性について思い出したのですが、ヴィクトリア＆アルバート博物館とロンドン博物館は、異なる収集基準を設けています。たとえばある時代につくられた特定の社会階層の人のためのスカートがあるとします。ヴィクトリア＆アルバート博物館では、スカートが実質ほとんど未使用であること、まるでつい先ほどつくられたかのように清潔であることが求められます。一方、ロンドン博物館では古びた趣――汗にまみれ、引き裂かれたような、人が使い込んだという風格こそが重要です。それぞれの美術館が、保存しようとする対象をどう理解しているのかを伝える、この併置がとても興味深いと思いました。

私たちは何を目にしているのか

カセム　基本的にほとんどのできごとが不確かであることを考えると、不確かなオブジェクトというのはとてもおもしろいアイデアだと思います。これは個人的な興味ですが、ヒッチコックのマクガフィンとアーカイブされたオブジェクトとの違いはどこにあるのでしょうか。

トーラン　ヒッチコック（1899–1980）は、映画の登場人物にとって重要であり中心である限り、あらゆるオブジェクトがマクガフィンであると定義しています。映画の外部にあるほとんどのオブジェクトは重要ではないとみなされますが、たとえば花瓶のように一見したところ無害なものが、割られることで何かしらの「価値」を明らかにします。経済的、

トーランの作品は美術工芸資料館でも展示された
Toran's works were exhibited at the Museum and Archives

along different lines, – to look at it through different coordinates, not just according to areas of knowledge that prescribe them such as art history in a very compressed sense. But to produce imaginary opportunities for visitors to see what actually exists within the archive and make their own narrative assumptions even about what might be there.

Another Interpretation of the Archive

Julia　The museum and what's in a museum is a free space, where an object is only an object. I always rebelled against this idea that there was only one interpretation for anything. Unfortunately, that directive nature of museum interpretation is the prevailing one still in Japan. Part of the reason that I worked with visually impaired people and people with learning disabilities with museum collections was that it allowed an alternative interpretation. For example, for a visually impaired person, it meant that you cannot see or you cannot even touch this thing. It exists in your imagination in relation to your life experience, or the dialogue that you have with somebody else about this thing. I love archives and museums. I particularly like the KIT archive because I feel it is a slightly original definition of the 'cabinet of curiosities' that allows you to actually navigate your own narratives. You can piece together new narratives through the juxtaposition of totally unexpected things. In that sense, it allows for very surrealistic interpretation.

Noam　Absolutely. The personal tastes or interests of the educators here, and how they try to understand what interests them and how that can be expanded into something educational is embodied in the Museum and Archives. Moving through these corridors of stuff, it is impossible not to project my interests onto the archives, specifically my longstanding interest in Japanese cinema. There is always some point of reference that certain things are drawn out through my own experience.

Julia　What is wonderful about it is that unlike formal museums, where everything that is on display is of good quality, there are some really odd, poor quality objects in there, which makes it even more interesting, because why should we not show failures alongside these masterpieces?

Noam　The archives' idiosyncrasies draw me back to what I learned were the different criteria for what the Victoria and Albert Museum (V&A) and the Museum of London collected. For the V&A, if it was, let's say, a skirt from a particular period and particular social demographic, it had to be effectively almost unworn. Clean as if it had just been made. Whereas, for the Museum of London, it was essential that there was patination – the patina of humans having used it, ripped it, sweated in it, etc. I really like this juxtaposition of how the museums understood what it was they were trying to preserve.

What Are We Looking at?

Julia　I thought that the uncertain object was such an interesting idea, because basically most objects are uncertain. This is a purely personal question. What is the difference between Hitchcock(1899–1980)'s MacGuffin, and archived objects?

Noam　Hitchcock defines MacGuffin as any object so long as it is of central importance to the characters within the film. Most objects outside of film could be considered as inconsequential but seemingly innocuous objects like a vase that could be cracked open to reveal something of "value," something that is either economically valuable or personally or existentially valuable.

Julia　In this project, with the work you are doing, the objects that you have selected from the archive for interpretation, clearly they exist on different levels. If you can talk about the intrinsic elements in an object that influenced your selection? I just wondered whether the stories that you tell should be read as purely imaginative things? Or does everybody have the right to create their own story around any object they choose to treasure?

個人的、実存的、いずれかにおいて価値があるのです。

•

カセム　今回のプロジェクトであなたがアーカイブから選ぶ対象は、一般的な解釈からは明らかに異なるレベルで存在しています。オブジェクトをオブジェクトたらしめている、オブジェクトの中にある本質的な要素とは何ですか？ あなたが伝えようとする物語は、純粋に想像的なものとして読まれるべきなのでしょうか？ それとも、すべての人は宝物として大切にするあらゆるオブジェクトの周りに、みずからの物語を構築する権利を持っているのでしょうか？

•

トーラン　アーカイブが人びとに与える影響が証明しているのは、オブジェクトとの出会いはとても主観的であるということです。オブジェクトは、それ自体を規定するいかなる機能や目的のために構築されたとしても、それ自体の物質性から切り離されてしまうのです。オブジェクトはまた、私たちが意味で満たすことのできる容器でもあります。つまりある人にとっては完全に陳腐であるものが、別の人にとってはもっとも大切なものになりえるのです。私のプロジェクトは、ほかの人が同じような用語で考え想像する、ただのきっかけだと考えています。

← SS箱根丸の救命具 | → 付喪神から着想した美術工芸資料館のアーカイブのイラストレーション（イラスト：鳥取花奈）
← Life Preserver from the SS Hakone Maru | → Crawling off the shelf: six ghost stories from the KIT Museum & Archives (Illustration: Hana Tottori)

•

Noam　I think the effect that the museum archive has on people is that it becomes a very subjective encounter. The objects were separate from their materialization, however they may be constructed for whatever function or purposes they were prescribed. They are also vessels that we fill with meaning; something totally banal to one person is the most cherished possession for another. It is just a catalyst for others to think and imagine along similar terms.

•

Julia　What you said reminds me of when I interviewed Christian Boltanski. He was doing a very big retrospective in Nagoya. For the exhibition, he had filled the exhibition space with old clothing and shoes – piles and piles of things. And at the back of exhibition was a panel with photographs of a composite family. In other words, the photographs were not all of that particular family. He told me that in all of his work, people claimed the images. They claimed the images as belonging to or being about their own family. Obviously, because of the piles of clothes, there was an implication of the Holocaust. I think this is particularly interesting in the era of fake news, this claiming of some external thing in a way to give yourself a history for whatever reason.

•

Noam　Often with regards to representations of history, it can be greatly affective, of course, to people coming to see it. And it is particularly morbid but fascinating with certain connections to the Holocaust when they mean we start to have trouble distinguishing and differentiating between objects and human beings. One of the troubling moments of film history is “Night and Fog” (1955) by Alain Resnais (1922–2014), where you literally see a mountain of human hair that has been collected by Germans.

カセム　あなたの話を聞いて、クリスチャン・ボルタンスキーにインタビューしたときのことを思い出しました。当時、彼は名古屋で大規模な回顧展をおこなっていて、展覧会のために展示スペースを古い衣服や靴の山で埋め尽くしていました。そしてその奥には、合成された家族の写真のパネルが設置されていました。その写真は、どの特定の家族のものでもないにもかかわらず、訪れた人びとはそれらの作品を自分の家族についてのものだと言い張るのだと、ボルタンスキーは話していました。なぜなら山のように積み上げられた衣服は、明らかにホロコーストを暗示していたからです。みずからに歴史を与えるため、あるいは何かほかの理由から、ある意味で外部にあるものについて内部化するような主張をするという意味で、これはフェイクニュース全盛の時代にとても示唆深い話だと思います。

•

トーラン　歴史を表象するものは、もちろん鑑賞者に大きな影響を与えることがあります。私たちがオブジェクトと人間存在とを区別するのが難しいと感じ、それに気付かされる時、恐怖を感じながらも惹き付けられるようにも感じます。映画史の中でもっとも厄介なモーメントのひとつに、アラン・レネ（1922–2014）の『夜と霧』（1955）という映画があります。観客は文字通り、ドイツ人によって集められた人の髪の山を見ることになります。私たちが目にしているものは何でしょうか？ 何百万もの髪の束でしょうか？ それとも私たちは失われたもの、それらが指し示す何十万人もの人間の存在を見ているのでしょうか？ そこでは、形式のもっとも単純な機能の中で私たちが理解し、確固たるものとして考える物質性は、込み入ったものとなり、認識することが難しくなるのです。私が物質性や物事のあり方、そしてアーカイブに取り組む中でもっとも興味を持っているのは、どこで物事はあいまいとなるのか、という点です。これらのオブジェクトはどのように保存され、どのような価値として理解されるのでしょうか？ ——そして、慣習的な価値概念に、私たちはどのように対峙することができるのでしょうか？

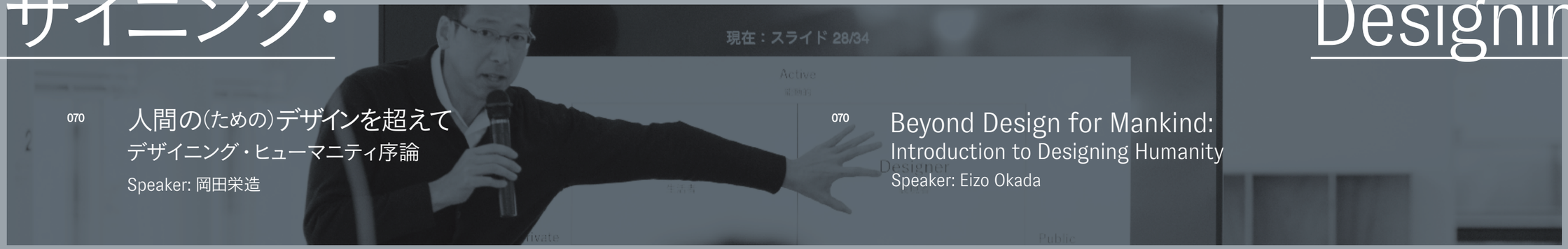
［文＝春口滉平／D-lab エディトリアル・アシスタント］

ノーム・トーラン
Noam Toran

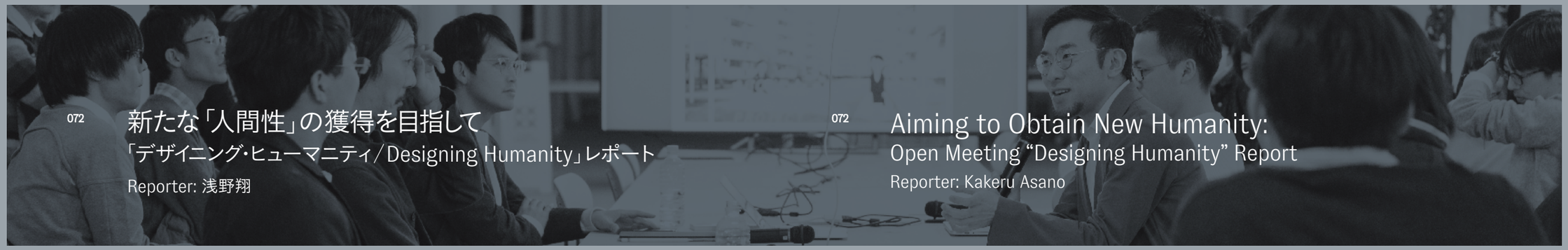
What are we looking at? Millions of strands of hair? Or are we looking at what is lost, which are hundreds of thousands of human beings, that this is a kind of beacon? Where objectness or thingness become complicated and difficult to identify, where what we think of as solid and understood in its simplest form’s function. Where things become murky is where I am most interested in trying to address objectness and thingness, and also archives. How those objects are preserved and how we understand them in terms of their value, and how we can challenge prescribed.

[Text: Kouhei Haruguchi / Editorial Assistant, D-lab]

デザイニング・



070 人間の(ための)デザインを超えて
デザイニング・ヒューマニティ序論
Speaker: 岡田栄造



072 新たな「人間性」の獲得を目指して
「デザイニング・ヒューマニティ／Designing Humanity」レポート
Reporter: 浅野翔

076 ツールヘッドに宿る身体
D-lab デザイン・アソシエイト マーク・ラバンにおける
痕跡としてのデザイン
Interviewee: マーク・ラバン | Writer: 砂山太一

082 歩くこと、ジェンダー、非現実的な現実
日本のアニメーションに描かれる新たな人間像
Dialogue: マールース・テン・ボーマー×ジュリア・カセム

ヒューマニティ

Designing

070 Beyond Design for Mankind:
Introduction to Designing Humanity
Speaker: Eizo Okada

072 Aiming to Obtain New Humanity:
Open Meeting “Designing Humanity” Report
Reporter: Kakeru Asano

076 A Body That Resides in a Tool Head:
D-lab Design Associate Mark Laban’s Design as Trace
Interviewee: Mark Laban | Writer: Taichi Sunayama

Special Issue 3

082 The Construction of Gender:
through Movement and Gait in Japanese Animation
Dialogue: Marloes ten Bhömer × Yasunori Oya

Humanity

人間の（ための）デザインを超えて

デザイニング・ヒューマニティ序論

2018年3月24日、新拠点KYOTO Design Labの始動に先駆けて、オープン・ミーティング「デザイニング・ヒューマニティ」が開催された。スマート製品やブロックチェーンなどの登場以降、高度な情報社会の中でデザインと人類の関係が再定義されようとしている今、クリエイティビティの行方をどうデザインすることができるのか。D-labラボラトリー長の岡田栄造教授によるイントロダクションをここに書き起こす。

近代デザインのはじまり

セッションの足掛かりとして、20世紀の近代デザインと人間性がどのような関係を構築していたかを紐解いてみましょう。

近代デザインの父ことウィリアム・モリス（1834–1896）は、産業革命以後の大量生産が進む社会を背景に、手仕事の美しさや職人の主体性が失われていると批判しました。機械的な生産か個人の芸術表現かといった議論が続く中、機械時代における芸術表現を目指したのがバウハウスです。最後の学長であるミース・ファン・デル・ローエ（1886–1969）は、近代的な美学を用いたアーティスティックなデザイナーと言えるのかもしれません。

時を同じくして1930年代のアメリカでは、インダストリアルデザイナーの草分け的存在であるレイモンド・ローウィ（1983–1986）が商業的なデザインで成功を収めます。ローウィの合理的かつ機能的な流線型のデザインが消費を駆り立て

Beyond Design for Mankind:

Introduction to Designing Humanity

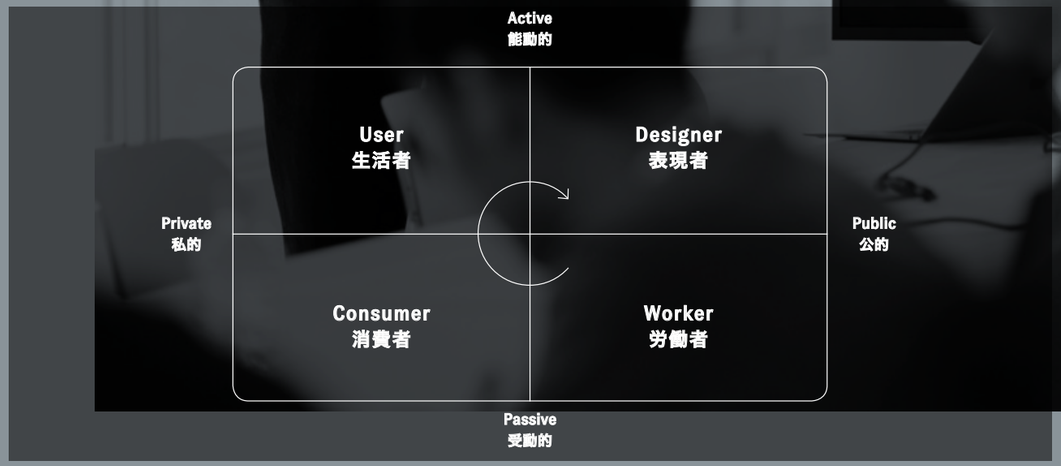
Open Meeting “Designing Humanity” was held on March 24th, 2018 ahead of the opening of KYOTO Design Lab’s new space. Today, as the emergence of smart products and Blockchain redefines the relationship between design and humanity within our advanced information society, how can we design the direction of creativity? This is a transcript of an introductory speech given by Professor Eizo Okada, the director of D-lab, at the meeting.

Beginnings of Modern Design

As an introduction to the meeting’s sessions, let’s first unravel the relationship constructed between humanity and modern design in the 20th century.

William Morris (1834–1896), who is considered the father of modern design, criticized the loss of manual work’s beauty and the artisan’s agency due to the advance of mass production after the Industrial Revolution. Amid the continued debate on machine production versus individual artistic expression, Bauhaus aimed for artistic expression in the machine age. Ludwig Mies van der Rohe (1886–1969), the last director of Bauhaus, can be called an artistic designer who employed modern aesthetics.

Around the same time, pioneering industrial designer Raymond Loewy achieved success with his commercial designs in the US during the 1930s. Because his logical and functional design with streamlined shapes spurred consumption, corporations unanimously started pursuing commercial design. Seeking organic design embodying complex three-dimensional curved surfaces, Charles Eames (1907–1978) established design for ordinary people, which subsequently led to ergonomics.



たことで、企業がこぞって商業デザインを追い求めるようになったのです。さらに、チャールズ・イームズ（1907–1978）は複雑な3次曲面を持つオーガニックなデザインを追求し、のちに人間工学へと続く生活者のためのデザインを確立していきます。

デザインの対象が広がった20世紀

俯瞰的に眺めてみると、モリスやミースは労働者の価値向上を目指す組織づくりや教育に注力し、ローウィらの時代には商業主義のもとに生まれた消費者のために、イームズは豊かなニーズを捉えて生活者のためにデザインをしてきたと言えそうです。

労働者から消費者へ、消費者から生活者へとデザインの対象が移ろう中で、1970年代のDIYムーブメントをきっかけに、能動的な生活者が現れます。生活者みずからのニーズに対応して自分で製品に手を加えるなどカスタマイゼーションをおこなう彼らは、ある種のデザイナー、表現者と言ってもよいかもしれません。

さらにその対象は人間が生活する周辺の自然にまで広がります。地球規模のエコシステムをデザインすることで人類全体の幸福を目指したバックミンスター・フラー（1895–1983）の考えを、ブルース・マウ（1959–）が継承、拡張します。彼は著書『マッシヴ・チェンジ』（2004）の中で、人工的に遺伝子操作されたニワトリを例に、私たちが生活する自然すらもデザインの対象となっていると挑発的に投げ掛けたのです。

誰もが表現者たるデザイナーになり、デザインの対象が1周回って森羅万象にまで行き渡った今、デザインはどこに向かっているのでしょうか。

新たなデザインする主体

現代は、意匠や造形といった旧来の対象ではなく、サービスやルールといった非視覚的なものの操作に芸術性を見出そうとする、プログラマや起業家のような存在が現れてきています。コンピュテーショナルデザインやサービスデザインが、これまでの古い価値観を破壊し、強い個性を持って人間社会を創造しようとしているのです。これからも、これまでの人間像を主体としたままデザインの対象だけがめぐる循環を良しとして続けるのか、あるいは新たなデザインする主体を提示できるのか、私たちは今、問われているのです。

2017年頃から「人間性」をテーマにした議論がさまざまな分野でおこなわれている背景には、人工知能やバイオテクノロジーなどの技術が進歩する中で、機械による労働の搾取や、遺伝子操作された人間の誕生などといった、非常に難しい倫理的な課題を多くはらんでいるからでしょう。

本イベントでは、ただ恐怖感を煽るのではなく、思考実験として人間性の未来について考え、可能性を議論する場にしていきたいです。

Objects of Design Expanded in the 20th Century

Taking an overview on these trends, Morris and Mies van de Rohe focused on building organizations and education in an effort to improve values for the working class, whereas Loewy and his peers designed for the consumers who emerged from commercialism, and Eames designed for regular people based on his understanding of their rich needs.

As the object of design shifted from workers to consumers, and from consumers to ordinary people, we see the emergence of active people as a result of the DIY movement in the 1970s. These people who customize products according to their own needs can be considered, in a way, also as designers or artists.

Moreover, the design object subsequently expanded to encompass even the nature that surrounds human beings. Buckminster Fuller (1895–1983) aimed to create happiness for the whole of mankind by designing a global ecosystem, and Bruce Mau (1959–) then continued and extended Fuller’s philosophy. In his book *Massive Change*, he provocatively suggested that even the natural world in which we live is an object that can be designed by us, using the example of the genetically modified chicken.

Today, when the objects of design can include everything and anything, and when anyone can become an artistic designer, whither design?

A New Design Subject

In contemporary society, programmers and entrepreneurs have emerged who attempt to find artistic qualities not in conventional physical objects but in the manipulation of non-visual fields such as services and rules. Computational design and service design are attempting to break down old values and build a human society with their strong features. The question asked of us now is whether to continue the same cycle in which only the object of design changes while its subject remains based on the existing understanding of mankind. Or are we able to propose a new kind of design subject?

The background to the discussions and events about “humanity” that have been taking place in many different fields since 2017 is the development of technology like artificial intelligence and biotechnology, which pose very difficult and ethical questions such as the replacement of human labor by machines and the birth of genetically modified human beings.

I hope to make this event a place where we can think about and discuss the future and possibilities of mankind as a thinking exercise, rather than just fanning fear.

新たな「人間性」の獲得を目指して

「デザイニング・ヒューマニティ／Designing Humanity」レポート

2018年3月24日に開催した「デザイニング・ヒューマニティ／Desiging Humanity」では、
4つのトピックを11人のゲストとともに議論した。社会システムやテクノロジーが成熟し、
大きな変換点を迎えようとする今、「人間」の定義とその変化について、
私たちはどのような可能性を見出すことができるのだろうか。

1　切断なき世界における人間〈と〉デザイン

川勝真一[RAD]｜砂山太一[京都市立芸術大学]｜寺井翔茉[MTRL KYOTO]

近接する情報化と物質化

–

テクノロジーの進歩に伴い、設計と生産の工程を往復するスピードは劇的に速度を増している。物質と情報が近接するクリエーションの領域において、作品として完成させる「切断」に対して、更新し続ける「リアルタイム性」や多様な参画を促す「コラボレーション」の価値が急速に高まりつつある。

デジタルファブリケーションやウェブデザインに携わるゲストらは、プロセスや専門家がなめらかにつながる時代における協働のありかたについて議論を交わした。砂山氏は1950年代以降のコンピュータ黎明期を引き合いに出しながら、数値化（パラメータ）と物質化（イメージ）を同時に実現するプロセスの設計者であるメタ・デザイナーの必要性を指摘する。プロジェクトに合わせてチームビルディングをおこなうと話す寺井氏は、プロセスの履歴に参加者がアクセス可能な状態でアーカイブすることが価値共創を促すとつけ加えた。

ここで指摘される切断なき時代におけるデザイナーの役割とは、イメージの投機とともに、価値共創の仕組みを提示し、参加を促すサービスやツールを開発することにあるのだろう。しかし同時に、これまでのデザインが扱ってきた商品や市場より、ずっと大きなものを相手にしなければならない。メタ・デザインとはどのように実現可能なのだろうか。

2　皮膚、人格、大衆

長谷川新[インディペンデント・キュレーター]｜亜鶴[美術家]｜黒嵜想[批評家]

迫る人間性のチューニング

–

GoogleやAmazonなどに代表される巨大なテクノロジー企業は今、こぞって予測技術に注力している。個々のユーザーと相関する巨大なデータに向き合い、機械学習によってレコメンド機能を飛躍的に改善することで、人間の検索よりも結果を先回りする未来はそう遠くないと言われている。しかし、アルゴリズムによって検索結果にフィルターがかけられ、見たくない（と機械に判断された）情報が検索結果から除外される現象が、すでに情報空間の中で起こっている。

黒嵜氏は、棲み分けられた複数の関心をつなぐ批評誌を、執筆者らがみずから読者に手売りし、さらには読者を次号の執筆者として迎え入れることで、ビッグデータと島宇宙の間の新たな中間コミュニティの実現を目指している。油絵画家であり刺青彫師でもある亜鶴氏は、任侠映画によって「入れ墨＝悪」の構図が今日まで続いている一方で、他者とのつながりを生むメディアとしての刺青と、そのコミュニティへ受け入れる通過儀礼としての刺青の再現可能性を示唆した。

長谷川氏は、機械による「人間性のチューニング」がおこなわれることについて警鐘を鳴らす。その上で、文化や意識といった定性的な評価をまだ機械が判断できない今、私たちはテクノロジーとどのように向き合うべきだろうか。

Aiming to Obtain New Humanity:

Open Meeting “Designing Humanity” Report

During the “Open Meeting Designing Humanity” event held on 24 March, 2018, four topics were discussed with the eleven guests.
What kind of potential can we discover in regard to the definition of humanity and its transition in a society whose social systems and technology have reached maturity and are approaching a major tipping point?

1　Humanity and Design in the World without Disconnection

Shinichi Kawakatsu [RAD]｜Taichi Sunayama [Kyoto City University of Arts]
Shoma Terai [MTRL KYOTO]

Informatization and Materialization in Proximity

–

The speed of shuttling back and forth between the design and production stages is dramatically increasing due to advances in technology. In the creative industries, where material and information exist in close proximity, the values of relentlessly updating “real time” and “collaboration” that promotes diverse participation have risen rapidly, in contrast to the value of “disconnection,” whereby a work is completed.

The guest speakers for this session, who are involved in digital fabrication and web design, discussed the nature of collaboration in an age when processes and experts are seamlessly connected. Referring to the early days of computers from the 1950s onwards, Taichi Sunayama talked about the importance of a meta-designer who architects a process that simultaneously realizes informatization (that is, parameter) and materialization (image). Shoma Terai, who assembles a team on a per-project basis, added to the discussion by suggesting that archiving a work process accessible to collaborators encourages the co-creation of values.

The roles of a designer in the era that is without “disconnection” are to speculate images alongside presenting a framework for value co-creation, and developing services and tools that promote participation. This also means that a designer has to tackle products and markets much larger than previously. How can we achieve meta-design?

2　Skin, Personality, and the Masses

Arata Hasegawa [independent curator]｜Azu [artist]｜Sou Kurosaki [critic]

The Approaching Tuning of Humanity

–

Large technology giants such as Google and Amazon are now unanimously pouring their energies into predictive technology. Faced with a vast quantity of data related to individual users, they have improved recommendation functionality remarkably through machine learning. It is said that these systems will exceed the human ability to search in the not-so-distant future. However, the phenomenon whereby algorithms filter search results and machines decide which information we do not want to see, sealing us in bubbles, is already happening in the information space.

Sou Kurosaki aims to build a new, intermediate community in between big data and the “island universe” by having contributors directly sell to readers journals of criticism that connect fragmented, multiple interests, and inviting readers to contribute to the following issue. Oil painter and tattoo artist Azu suggested that, despite the continued perception that tattoos are immoral due to their prominent presence in yakuza films, they can serve as media to connect us with others as well as an initiation rite for accepting people into a community.

Arata Hasegawa warned that machines are now “tuning humanity.” With the understanding that machines cannot yet conduct qualitative evaluation on culture or consciousness, how should we confront technology?

3　機械に人は救えるのか

松倉早星[Nue inc.]｜竹内孝[京都大学]｜野呂靖[龍谷大学]

機械と人のコミュニケーション設計

–

人間が心身ともに、かつ社会的にも良好な状態である「ウェルビーイング」を、情報技術を援用してどのように実現するかという議論が、医療やバイオテクノロジーなどの科学領域においても盛んになりつつある。ここでは、機械が人間の生と死にどのように関与ができるのかが焦点のひとつとなった。

「人は平均して4つの危機要因を抱えると自殺を選択してしまう」「自殺相談電話窓口の受電率は1%程度」という衝撃的な統計を前に、機械学習とデータ解析を専門とする竹内氏は「感情は数値化できない。何をどうやって解いたらいいのかという問題設定がわからない」ことが議論のきっかけだと話す。人の生死に関する感情は極めて個人的な情報であり、まだ研究を目的とした情報取得に関するガイドラインすら整備されていないのが現状だ。

一方、機械にはネガティブな感情を受け止められる可能性があると、仏教思想を専門とする野呂氏は言う。人間のように「執着」しない機械だからこそ、相談者からフラットに情報を引き出すことができるのではないかというのだ。すでにインターネット上での問い合わせ窓口がチャットボットになり変わりつつある今、人間に求められるコミュニケーションとはどこへ向かい、そのコストはいかに支払われるべきなのだろうか。

4　「人間的」な「労働」とその「対価」について

榊原充大[RAD]｜塩山諒[Hellolife]

社会構造のイノベーション

–

これまでの議論を振り返ると、情報と物質が近接する社会において、肥大化する情報の前で大きな政府が機能不全を起こしており、島宇宙を軽やかにつなぐ集団とそのコミュニケーションの設計において、人間の役割が残されていると言えるのかもしれない。たしかに電子国家として存在感を示すエストニアは、透明性と信頼をキーワードにあげ、新たなデータベースの再設計をもとに社会構造へハックを仕掛けている。

巨大な国家を動かすイノベーションを目指すためには、実験を通じて行政と市場の余白と仕組みの改変可能性を探ることが必要だ。社会起業家の塩山氏はまさに人間活動の根幹にある「働くこと」にまつわる課題解決を目指している。塩山氏は、大阪府で暮らす22歳から34歳の労働力人口の15%近くが非正規雇用の低所得者層であることを知り、高齢化に伴う府営住宅の空き室を活用した住宅付き就職支援サービスをはじめたという。

地域住民のコミュニティと交流するプログラムも用意され、生活者は安心して自立した生活と就労を手にすることができると紹介された。社会の歪みを捉え、新たな道を模索することもまたデザインによる現代的な試みと言えるだろう。

漂白された未来を乗り越えるためのデザイン

–

D-labの活動を翻ってみると、グローバリズムの中で漂白されずに残る地域の歴史や文化といった人間らしさを、海外の研究機関とともに客観的な視点でつぶさに拾い上げ、計測可能なかたちを与えてその価値を示す役割が見えてくる。政府や市場ではまだ判断できない複雑な課題に対し、批評的かつ実践的な試みがこれからも続く。

[文=浅野翔/D-labパブリケーション・マネージャー]

3　Can Machines Save Humanity?

Subaru Matsukura [Nue inc.] | Koh Takeuchi [Kyoto University]
Sei Noro [Ryukoku University]

Designing Communication between Machines and People

–

The discussion of how to achieve mental, physical, and social well-being by utilizing information technology has become popular in scientific fields such as medicine and biotechnology. In this panel discussion, the topic of how machines can be involved in human life and death became one of the focuses.

Facing the shocking data revealing that people on average choose suicide if they have four risk factors, and that the suicide prevention hotline service has only a 1% response rate, machine learning and data analysis specialist Koh Takeuchi said that emotions cannot be measured in numbers, and not knowing how to set a problem whose solution is unclear is the starting point for discussion. Emotions regarding human life and death are extremely personal information, and guidelines for how to obtain this information for research purposes have yet to be developed.

On the other hand, machines have the capability of accepting negative emotions, according to Sei Noro, a specialist in Buddhist philosophy. Because machines do not fixated like human beings do, he suggests that a machine might be able to elicit information from a caller in more neutral manner. With online customer service already being replaced by chatbot today, where will human communication go from here and how will that cost be paid?

4　Humane Labor and Its Value

Mitsuhiro Sakakibara [RAD] | Ryo Shioyama [Hellolife]

Innovation of Social Systems

–

Reflecting the discussions happened today, big government is facing dysfunction amid overgrowing information in the society where information and material exist in such close proximity. The role of people perhaps still remains in groups that lightly connect the island universe as well as designing this communication. For instance, Estonia has emerged as a leading nation in facilitating interactions between the state and citizens through electronic solutions, and is attempting to “hack” social systems by designing new databases based around transparency and trust.

In order to aim for innovation that sets large states in motion, we need to experiment in exploring the possibility of changing the gaps and systems in both public administration and markets. Entrepreneur Ryo Shioyama aspires to solve problems related to work, which is the basis of human activity.

Learning that 15% of the labor force between 22 and 34 years old who reside in Osaka Prefecture comprises low-income, part-time workers, he started offering a job-hunting support service with housing that utilizes public housing units left vacant as a result of the aging population.

With a program in place for interacting with the local community, Shioyama says that the users are able to live and work independently and with a sense of security. Grasping the way society has become misshapen and exploring a new path could also be regarded as a contemporary design endeavor.

Design for Overcoming a Bleached-out Future

–

Looking back over D-lab’s activities, we see its role as diligently discovering in partnership with international research institutions and from objective perspectives the humanity of the local histories and cultures that have survived in spite of the threat of being bleached out by globalization, and then presenting their values in measurable ways. It continues to undertake critical and practical endeavors regarding complex problems that governments or markets are not yet ready to determine.

[Text: Kakeru Asano / Publications Manager, D-lab]

ツールヘッドに宿る身体

D-labデザイン・アソシエイト マーク・ラバンにおける痕跡としてのデザイン

A Body That Resides in a Tool Head:

D-lab Design Associate Mark Laban's Design as Trace

近年急速に普及し発展が進むデジタルファブリケーション技術。
それらはどのように人間と関係を結び、新たな人間性と美学を生み出そうとしているのだろうか。
D-labデザイン・アソシエイトとして、京都の伝統的な木工加工技術と
デジタルファブリケーションの架橋を模索するマーク・ラバンへのインタビューを通して、
デザイニング・ヒューマニティに登壇し建築・美術の情報性と物質性を切り口に
制作・批評活動をおこなう京都市立芸術大学講師の砂山太一がその問題を探る。

Digital fabrication technology has become widespread and developed rapidly in recent years. How does it form a relationship with mankind as well as attempt to produce new kinds of humanity and aesthetics? Taichi Sunayama here investigates this question through an interview with Mark Laban, a design associate at KYOTO Design Lab who explores how to bridge Kyoto's traditional wood processing techniques with digital fabrication. Sunayama, who took part in Open Meeting "Designing Humanity," is an instructor at Kyoto City University of Arts as well as a practitioner and critic whose work is framed around the informational and material nature of architecture and art.

デジタルツールが私たちの日常に深く関わるようになってきている。人間は目的達成のために数々の道具を生み出してきた。デジタルツールは人間が生み出した道具の中でも、その進歩性において歴史的に類を見ないものであろう。それは生産性において明らかな進展をもたらしている一方で、デジタルツールを用いて制作をおこなうこと自体の文化的価値はどこにあるのかが問われている。果たしてデジタルツールの登場は、創造における美学的な見地に、どのような地平を与えているのだろう。

工作する機械とバグ

現在流通しているコンピュータ数値制御（CNC=Computer Numeric Control）の加工機は、可動軸の数によってその加工性能が決定される。軸数とは、人間の腕にたとえると関節の可動方向の数に値する。たとえば、肩は前後・上下に可動することから2軸と数えられる。人間の腕全体となると、肩2軸＋肘1軸＋手首2軸で5軸となる。つまり、この軸数が増えれば増えるほど加工における自由度が増加する。このような軸制御の先端部分に、ツールヘッドを取り付け、加工をおこなう。仕口加工など3次元的な加工が必要なものは、前後・左右に上下運動を加えた3軸以上のCNCが使用される。つまり、CNCを扱うオペレータは、目的とする与えられた形状に対して、形状そのものではなくではなくツールヘッドの軌跡を設計することになる。

数々の受賞歴をもつマーク・ラバンは、そのようなCNC加工機をたくみに使用し、旧来の木工の感性と結び付いたハイブリッドな作品をつくり出す家具デザイナーである。彼は、ロンドン芸術大学セントラル・セント・マーチンズにおいてファインアートの学士号を取得後、ウッドワークショップの技術スタッフとして勤務し、そこでCNC加工機と出会う。その後、家具デザインの修士課程に進学し、スタッフとして培ったCNC技術を用いて代表的なシリーズ「Rustic Stool」（2016）を制作する。「Rustic Stool」は木材を使用した、形状自体は比較的汎用なスツールやベンチであるが、表面に荒々しくも規則正しい模様が施されていることを特徴

ロボットアーム前にて（左から筆者、マーク）
Left: Taichi Sunayama, Right: Mark Laban

Digital tools have become deeply ingrained in our daily lives. Mankind has produced numerous tools in order to achieve certain objectives. Yet among the many tools it has made, the inventiveness of digital ones is historically unprecedented. While they undoubtedly increase productivity, the cultural value of creating things with digital tools is now being questioned. What kind of future horizon does the emergence of digital tools offer aesthetic perspectives in creativity?

Machines That Build and Bugs

The processing capability of the computer numerical control (CNC) machines available today is determined according to the number of moveable axes. If we compare this with a human arm, the number of axes equates to the number of directions in which a joint can move. For example, a shoulder has two axes as it moves back and forth and up and down. It follows, then, that an arm has a total of five axes; a shoulder has two; an elbow has one; a wrist has two. This implies that the more axes a machine has, the more freedom it enjoys in terms of processing. A CNC machine undertakes processing by attaching a tool head to the tip of an axis controller. A machine with more than three axes that move back and forth, left to right, and up and down is used for three-dimensional processing such as fabricating a connected joint. In this sense, what a CNC operator designs is not a shape itself but the trajectory of a tool head to achieve a given shape.

Mark Laban is a furniture designer who has received numerous awards for his hybrid work that embodies the sensibility of traditional carpentry and deftly employs a CNC processing machine. After earning a BA from Central Saint Martins, University of the Arts London, he worked as a technician at the college's wood workshop, where he first encountered a CNC processing machine. He then

としている。

この模様のアイデアは、CNC加工機の「バグ」から生まれたという。通常、CNCフライス盤で切削加工をおこなう際、ツールヘッドに取り付けられたエンドミルの軌跡は専用のソフトウェアを用いて設定する。ここで、与えられた3D形状をより正確に削り出すためには、より密度が高く細かい軌跡の設定が必要になる。この設定がうまくない場合、解像度が荒くなってしまったり、エンドミルがある地点から別の地点移動する際に不意に木材との接触を起こし、予期していない痕跡が残ることがある。ラバンは、このような加工の失敗である「バグ」をあえてデザイン的要素として取り入れる。このように、低解像度で予期しない痕跡を残されたスツールは、偶然的な装飾性を生み出している。

製材所のフィールドワーク
Fieldwork at the sawmill

痕跡

マーク・ラバンは現在、D-labのデザイン・アソシエイトとして6か月の短期プログラムに取り組んでいる（インタビュー当時）。プログラムの中で「デジタル製造技術はどのようにして日本の伝統的な建具の技術と知識を保存し、新しい文脈に適用し、廃材を活用するためのオープンソースな方法を見つけることができるのか」の模索を目標に、京都における材木産業のリサーチや、D-labに新規導入されたKUKA社のロボットアームの基本的なテストランに従事している。彼は、材木リサーチの中で化粧柱として使われる湾曲した床柱の意匠性に着目し、ロボットアーム技術のデザイン的な活用を模索しているという。

そもそも、マーク・ラバンの「Rustic Stool」における道具痕を意匠的に活用する方法は、茶室や数寄屋建築に多用される日本古来の木工加工技術と類似点が多い。

went on to take a postgraduate course in furniture design and subsequently created his representative series Rustic Stool (2016) with the CNC techniques he acquired while working as a technician. Although the series' wooden stool and bench have relatively conventional shapes, their rough yet systematic surface pattern is what makes them so unique.

According to Laban, the idea for this pattern was originally the result of a software bug in a CNC machine. Normally, when cutting and carving with a CNC milling cutter, the trajectory of the end mill attached to the tool head is regulated by special software. In order to carve out a given three-dimensional shape accurately, a more highly dense and detailed trajectory configuration is necessary. If this configuration does not work properly, the resolution becomes rough or unexpected traces can be left as a result of the end mill accidentally touching the wood surface in the course of moving from one point to another. Laban deliberately incorporates this "bug," the failure of processing, as a design element. The stool with such low resolution and unexpected traces generates an accidental decorativeness.

Traces

Mark Laban is currently (at that time of his interview) undertaking a short six-month program as a Design Associate of D-lab. During the program, he aims to explore the theme of how digital manufacturing technology can preserve Japanese traditional joinery skills and knowledge, and then apply them to new contexts in order to find open-source means for using scrap wood. To investigate this theme, he has been researching Kyoto's timber industry and conducting a basic test run of a robot arm manufactured by KUKA and newly installed at D-lab. Focusing on the design aspect of a carved alcove post used as a decorative column, which he found during his research on the timber industry, he is now searching for ways to utilize robot arm technology in design.

Laban's method of incorporating the traces left by tools as part of the design for Rustic Stool is similar to the traditional Japanese wood processing techniques often used for tearooms and *sukiya* style of architecture. For example, the *naguri* method of wood processing leaves traces unique to the tools such as drove chisel and adze on the surface

たとえば名栗加工は角材や板に「突き鑿」や「ちょうな」などで道具由来の削り痕を残す。そこには、道具、職人の身体性、そして材の物質的特徴など、複数の要素がお互いの特性と衝突・干渉して創出する意匠的価値が認められる。道具が持つスケール、人間の動きの限界、材がもつ物質性など、各々が持つ物理的な解像度、制限や制約の協調ないしは競合が、物質の新たな側面を浮き彫りにする。ラバンの「Rustic Stool」も同様、デジタルツールの痕跡をあえて表面に残し、木材の物質的特性と道具が持つ解像度の拮抗面を描き出している。ただ、デジタルツールにおいて異なっていることは、道具と動きが一体となっている点であろう。しかし、そこに人間がいなくなっているわけではない。そこには確実に「動く道具」を操作する人間が存在している。

機械化する人間と人間化する機械

19世紀後半、イギリスの芸術家ウィリアム・モリスは機械の登場により人間が道具に従属することを危惧し、工芸の中にある人間の手仕事的価値観を芸術的価値と提起し、アーツ・アンド・クラフツ運動を主導した。モリスによる人間の労働自体に美的価値を見出す主張は、計算的で整ったものをつくり出す機械に対して、人間の労働がもつ文化的な意味を近代黎明期において明確に定義付けた。

戦後、コンピュータ・テクノロジーが発展しはじめると、機械の意味をその精度に求めるのでなく、機械と人間の共同作業によって生まれる新たな美学的価値に言及する態度が出現する。美術批評家のヤシャ・ライハート（1933–）が1968年にロンドンで企画した世界初のコンピュータ・アートの展覧会「サイバネティック・セレンディピティ」は、人間とコンピュータの共同創作がもたらす新たな芸術的価値を射程としていた。サイバネティクスとは、数学者のノーバート・ウィーナー（1894–1964）が提唱し、生態や機械における制御・通信などの過程に着

of rectangular lumber and wooden boards. There we can see design value created as a result of multiple factors including tools, the craftsperson's body, and the physical characteristics of the material, all conflicting and interfering with each other. The physical resolution, limitations, and constraints embodied in each component such as the tool's scale, the limits of human movements, and the materiality both cooperate and compete with each other, which in turn highlights new aspects of the material. Laban's Rustic Stool likewise deliberately keeps the traces made on the surface by the digital tool used to make it and brings out the conflict between the material features of wood and the resolution of the tool. What distinguishes a digital tool, however, is that the tool and its movement are fully integrated. Yet it does not mean that the human being is absent from this process. A person is certainly there, operating the moving tool.

Mechanized Humans and Humanized Machine

Warning that the emergence of machines would possibly make humanity subservient to tools, the British artist William Morris advocated the value of manual work in crafts as an artistic value and led the Arts and Crafts movement in the second half of the nineteenth century. Morris's belief in the aesthetic value of human labor itself, in contrast to a machine that produces calculated and orderly products, clearly defined the cultural significance of human labor in the early days of the modern era.

When computer technology started advancing in the postwar period, an approach appeared that sought out the meaning of machines not in their accuracy but in a new aesthetic value created by collaboration with humans. The critic Jasia Reichardt (1933–) curated "Cybernetic Serendipity" in London in 1968, the first exhibition of its kind in the world to focus on computer art. It explored the artistic value generated by the joint work between people and a computer. Cybernetic is a scientific concept proposed by the mathematician Norbert Wiener (1894–1964) that notes regulatory and communication processes in ecosystem and machines, based on fundamental principals of life and intelligence. By incorporating the term "serendipity," which means an accidental and happy encounter, in its title along with "cybernetic," the exhibition aimed to produce new artistic value

Rustic Stool 1.0 by Mark Laban

目する科学概念で、生命や知性への本質的な原理をテーマとしている。このサイバネティクスとともに、偶然の幸福な出会いを意味するセレンディピティが展覧会タイトルに冠され、人間の創造性とエレクトロニクスの計算性、その相互的なフィードバックがもたらす新たな芸術的価値の創出が目指された。

現在は、機械が高度化し、機械と人間の境目は限りなく曖昧になってきている。一方で、モリスの時代も「サイバネティック・セレンディピティ」も、機械は今よりもずっと素朴で、機械と人間がはっきりと区別されていた。科学技術の進展をフェミニズムの観点から考察するアメリカの学者ダナ・ハラウェイ(1944–)が1985年に発表した『サイボーグ宣言』は、われわれはすでにサイボーグになっていることを宣告している。フェミニズムに主眼をおいた本論は、人間と動物、そして機械の境界が崩壊していることを指摘し、それでもなお、二項対立的な価値観に規定されているあらゆる社会の規範を看破した。どこからが機械でどこからが人間なのかわからないという感覚は今、ハラウェイが論考を発表した1985年よりはるかに進んでいる。ある側面においてネットワークから提供される情報に基づいて行動する現代人の中で、スマホが道具であるというよりも、身体の一部であると考える人は少なくないだろう。

ツールヘッドに宿る身体

デジタルファブリケーション技術が、人間の労働の代替や、人間では不可能な作業をおこなう超克者としての存在に過ぎないならば、その価値は、芸術の領域内部で語るに足るものではないと筆者は考える。

近代デザインのパラダイムは、機械による生産効率性と人間の美学的な探求の調停作業の中で立ち現れてきた。その中で、その美学的意識は、身体、労働、生産における人と物との関係を限りなく抽象化し、物質性や制作行為の軌跡をデザインの表面から消し去ることに向いていった。モリスが羨望した手仕事的な価値観と機械生産の合理性を融合させ、新たなデザインのパラダイムを描くとされているデジタルファブリケーション技術は、機械やコンピュータをはじめから身体の一部として生活する現代に、機械の側から再度、物質性と身体性を呼び起こす。数値制御で動作しながらも、計算では捉えきれない物質世界に介入するツールヘッドの切っ先には、機械対人間の二項対立的な価値観を超える新たな人間像を削り出すオペレータのハイブリッドな制作者身体が宿る。

砂山太一
建築をはじめとした芸術領域における情報性・物質性を切り口に制作・設計・企画・批評を手がける。sunayama studio 代表。主な活動に、展覧会「マテリアライジング展 情報と物質とそのあいだ」企画代表、人工知能研究プラットフォーム「index architecture / 建築知」プロジェクトマネージャーなど。京都市立芸術大学美術学部芸術学研究室講師。
https://tsnym.nu/

achieved by reciprocal feedback between human creativity and electronic computation.

With the advance of machine technology, the border between machine and human beings has become blurred. In the respective eras when Morris was alive and "Cybernetic Serendipity" was organized, however, a machine was much simpler than it is today, with the distinction between machine and human beings more clearly defined. Donna Haraway (1944–), an American intellectual who researched the development of science technology from feminist perspectives, declared in her 1985 essay *A Cyborg Manifesto* that we have already become cyborgs. Based mainly on feminist discourses, the essay noted the collapse of the boundary between human beings and animals as well as between human beings and machines, detecting that social norms were nevertheless dictated by the values of dichotomies. The feeling that we cannot clearly identify the border between machine and human beings has proceeded even further since 1985, when Haraway published the essay. For many people living in today's society who act according to information provided by a network, a smartphone is considered not so much a tool but as part of their body.

A Body That Resides in a Tool Head

If digital fabrication technology functions merely to replace human labor or undertake tasks that people cannot perform, there is no need to talk about its value within the sphere of art.

The modern design paradigm emerged in the task of mediating between the production efficiency of machines and exploration of aesthetics by human beings. In that process, aesthetic awareness abstracted the relationship between humanity and objects in physicality, labor, and production, leading to the erasure of the trajectories of materiality and production from the design surface. Integrating the value of manual labor as advocated by Morris with the rationality of mechanical production and draws up a new design paradigm, digital fabrication technology evokes materiality and physicality from the dimension of machines in a society where people use machines and computers as part of their bodies. Despite being operated by numerical control, the tip of a tool head intervenes into the material world that cannot be fully grasped by computing, embodying the hybrid body of an operator who shapes a new image of humanity that goes beyond the dichotomy between machine and mankind.

Taichi Sunayama
Taichi Sunayama is an art and design practitioner, curator, and critic whose work is framed around the informational and material nature in the artistic fields including architecture. He is the director of sunayama studio. His past work includes planning the "Materializing: In between information and materiality" exhibition. Sunayama serves as a project manager for index architecture, an AI research platform. He is an instructor in the Department of General Science of Art at Kyoto City University of Arts.
https://tsnym.nu/

歩くこと、ジェンダー、非現実的な現実

The Construction of Gender through Movement and Gait in Japanese Animation

日本のアニメーションに描かれる新たな人間像

The Dutch-born conceptual shoe designer and D-lab Designer in Residence, Marloes ten Bhömer focused onthe gait representation of characters in Japanese cinema, *manga* and animation as part of her research into the relationship between movement andtraditional Japanese footwear. She explored gait and gendered gait depictions in various media in discussion with Yasunori Oya, a researcher of Japanese subculture at the Kyoto International Manga Museum.

デザイナー・イン・レジデンスとしてD-labで滞在制作をおこなったコンセプチュアル・シューズデザイナーのマールース・テン・ボーマーは、日本の伝統的なフットウェアと歩き方の関係性や動作のリサーチの一環で、日本の映画やマンガ、アニメーションに描かれるキャラクターの歩行表現に着目した。京都国際マンガミュージアム研究員で日本のサブカルチャーを研究する應矢泰紀氏へのインタビューを通してテン・ボーマーが描くのは、現代の新しい人間像を社会へ敷衍させるための方法論だ。

アニメーションにおける動き

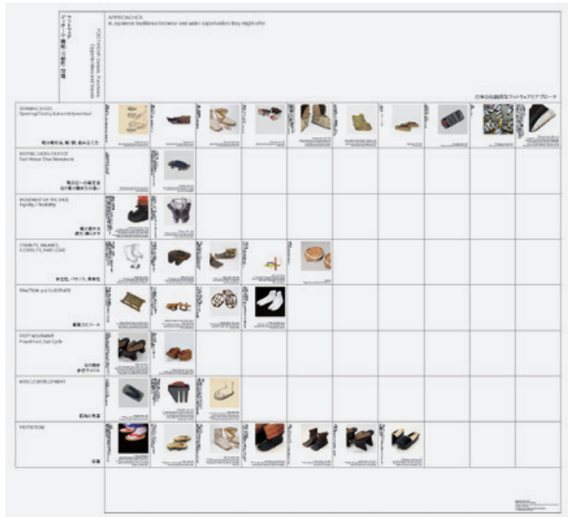
テン・ボーマー　私は、女性のフットウェアのタイポロジーの類型を拡張するために、一般的に理解されているような限定的で決まりきったジェンダーとフットウェアの関係性を越えて、技術的および素材的な視点から靴を研究・制作しています。靴は女性の動きを促進したり妨げたりするものでもあるので、単なるオブジェクトの類型としての靴だけではなく、歩き方にも着目しています。日本のマンガやアニメでは、ジェンダー表象に関連した動きを生み出す(あるいは動いているかのように見せる)ために、どのようなものが参照されているのでしょうか？

應矢　日本のアニメは、世界から見ても非常に特殊な特徴を持っています。日本アニメの黎明期には、ディズニー作品のような表現に近付けるよう努力していました。東映が1958年に制作したアニメーション映画『白蛇伝』では、ディズニー映画における人間や動物の動き方を研究、参照し、1秒間に24枚のコマを用いてなめらかな歩き方を再現しています。ところが、映画向けにつくられていたアニメのクオリティをテレビで制作することは、技術的・コスト的に難しいと考えられました。そこで、『トムとジェリー』に代表されるようなリミテッド・アニメーションを参考にして、日本ではじめてのTVアニメが1963年に制作されました。手塚治虫(1928–1989)による『鉄腕アトム』です。1秒間のコマ数は非常に少なくなりました。

テン・ボーマー　何枚くらいですか？

應矢　極端な場合は数秒間にセル画1枚です。ただ、そのたった1枚も、カメラ自身が動いて、躍動感ある動画をつくっていたのです。

テン・ボーマー　これは日本特有のつくり方なのですか？



テン・ボーマーがD-labデザイナー・イン・レジデンス・プログラムの作成した日本の伝統的なフットウェアの形態チャート
The morphologic chart made by Ten Bhömer as D-lab Designer in Residence

Motion in Animation

Ten Bhömer　In my practice, I'm looking at the shoe from a technical and material perspective, in order to expand on women's footwear typologies and in so doing go beyond the limiting style clichés and limited markers of identification now on offer. Furthermore, I'm also interested in gait, because a woman's shoe isn't merely a typological object, it also promotes or inhibits a woman's movements. Typology and movement are used to construct someone's fashion identity. The typology of the shoe and the movements they allow for or encourage have real life implications on how its wearer in turn is perceived. So the initial question would be 'What kind of references are used in *manga* and animation for generating (the illusion of) motion?'

Oya　Japanese animation has a particularity, which is known internationally. In the early years of animation, Walt Disney served as the role model. Taking Walt Disney as an inspiration, many animations were then created from that example. In the film *Hakuja-den* meaning the Legend of the White Snake, the movement is based on the look and way in which people moved in Disney films. They basically derived it from that. They were trying to imitate the real or naturalistic movement of people and adopted the frame rate of film in which each second is represented using twenty-four frames. This is the beginning of the television era, and actually producing film of that quality became problematic because of cost. The first TV animation in Japan *Astro Boy* by Osamu Tezuka, was

應矢　当時の日本のTVアニメを開拓する上では、それが限界だったのだと思います。「手塚リミテッド」と私は呼んでいます。これを出発点に、日本のアニメは独自の進化を遂げていきます。

テン・ボーマー人の手による動きによって、作品に独特な味わいを与えているのですね。そのような見せ方は、歌舞伎における見得や能の動きの技術に関連があるのでしょうか？

應矢　特に意識していなかったと思いますが、日本の伝統文化をつくり上げた人たちからさまざまなメディアに伝統文化が引き継がれ、やがてアニメにも影響したのだと思います。意識せず、知らないうちに反映されていたのだと私は考えています。

テン・ボーマー日本人の伝統文化への親しみが、そのような技術への共感を生んだのかもしれませんね。

動きとキャラクター表現

應矢　古くからの日本の文字は縦書きで、右から左に移動します。この進行方向は、物語における時間や動きの方向を決めるという役割を果たします。右が現在、左が未来という考え方です。たとえばアニメで、あるキャラクターが自宅から学校に向かうという場面があれば、学校は画面の左側の方向に描かれます。おもしろいことに、これは横書きの西洋文化ではまったく逆ですよね。

テン・ボーマーそのような動きの方向は、キャラクターの役柄についても影響があるのでしょうか？ 私が幼少期に習っていたバレエのレッスンの記憶では、悪役は右側（ステージの左側）から入場していました。

應矢　歌舞伎や能には「上手（かみて）/下手（しもて）」という考え方があります。舞台を見て右が上手、左が下手です。上手のほうにベテラン、偉い立場、強い人が立ちます。日本のアニメでも同じような構図が用いられます。戦闘シーンが描かれるアニメでは、右側にいるキャラクターが（善悪に関係なく）有利なことがほとんどです。歌舞伎や能のあとにつくられた時代劇や特撮、マンガ、アニメにこの方法は引き継がれていて、場面によって観客に注目して欲しい人物を上手に配置します。

應矢泰紀氏
Yasunori Oya

produced in 1963, and referenced the limited animation represented by *Tom and Jerry*. So the number of frames per second was extremely small.

Ten Bhömer How many?

Oya　Sometimes it's just one frame per second, which made the movement jagged. Animation producers masked this by means of camera movement. When a static frame is shown through the lens of a moving camera it alludes to movement of the character.

Ten Bhömer Is that a specific Japanese invention?

Oya　I think that was the limit in developing Japanese TV animation at that time. I call it 'Tezuka Limited.'

Ten Bhömer I've seen this in Japanese *manga* and animation. The technique provides a sense of movement and gives its own unique flavor to the work. Do you think that invention has any relation to *mie*, striking a pose in *Kabuki* theater or *Noh*?

Oya　I don't think in the beginning there was any consciousness of that but they would have subconsciously have had that in mind.

Ten Bhömer Subsequently a Japanese audience might have been more sympathetic to this technique because of being exposed to *Kabuki* theater or *Noh* theater poses.

Motion and Character Representation

Oya　Traditionally when you write Japanese, it's vertical from right to left. This direction of movement plays a role of determining the direction of time and movement in the story. So always, the right is the present and the left is the future. For example, if a character is going to school, the school is always shown on the left. But for Western readers who read from left to right, it's a completely different convention.

Ten Bhömer Does the direction of a character's movement also say something about the type character portrayed? Something I remember from my childhood ballet class is that the 'bad guy/gal' enters the stage from the right (stage left).

Oya　In *Kabuki* and in *Noh*, characters are hierarchically divided and this is physically represented. So always on the audience's right side of the stage, the character is hierarchically speaking op top and the character on the left is obviously of lower status. In other words, culture is opposite in Japan and the West. A similar composition is used in Japanese animation. In an *anime* battle scene, the character on the right side is in an advantageous position most of the time regardless of being good or evil. This is also true for *Jidai Geki* or historical drama basically *samurai* stuff made after *Kabuki*. It's very specific.

Motion and Gender Representation

Ten Bhömer In Japanese *manga* and *anime* there are female protagonists who are strong and look girly cute. How did that enter the spectrum?

Oya　Women's liberation forced a kind of evolution of works, which also reflected that role. What they didn't do was to translate this directly into them being fighting women – they were cute, they were beautiful, they were strong. *Sailor Moon* is one of the seminal characters in this.

テン・ボーマー時代劇などは男性中心でしたが、現代の日本のアニメでは可憐な見た目で戦う女性の主人公もいます。彼女たちは強い女性として描かれますが、それはどのように解釈されるのでしょう？

應矢　女性の社会進出にともなって、そうした作品がつくられるようになりましたが、単に強い女性という描かれ方はされず、かわいくて強くて美しい、という描かれ方がされました。その最たるものが『セーラームーン』（TVアニメ、1992－1997）です。

テン・ボーマー私の理解では、セーラームーンは子ども向けのアニメですが、「リップスティック・フェミニスト」［編注：既存のフェミニズムに伝統的な女性らしさの概念を包含しようとする、第三波フェミニズムの一種の推進者］のキャラクターの例として見られるかもしれません。成人向けマンガにおける女性キャラクターは、子ども向けのマンガキャラクターのようにキュートで純真に見える一方で、ひどく性的に誇張された戦闘員として描かれることがありますよね。

應矢　マンガやアニメを見て育ち、大人になっても見続けいる人たちもいますの

マールース・テン・ボーマー氏
Marloes ten Bhömer

で、子どもも大人も同時に楽しめる作品もありますが、見た目は似ていても成人向けの作品は子ども向けの作品とは内容が異なりますね。

テン・ボーマー　西洋のエンターテインメント作品で見られる成人向けにデザインされた女性のスーパーヒーローは、明らかに性的な衣装を身にまとい、身体を制限されているように見えますが、それは身体の移動を妨げるものではありません。彼女はハイヒールを履き、ストラップレスのブラを身に着けているにもかかわらず、服装を乱さずにジャンプすることができる。それはセーラームーンも同様です。彼女たちのようなキャラクターは、ありきたりなセクシュアリティで視覚的に制限されると同時に、自由に世界を移動する能力に開かれています。私は、女性へのこうした表現における期待が、同時に弊害にもなりうるのではないかと感じています。

キャラクターが描く新しい人間像

テン・ボーマー　アニメのキャラクターは、服装や体の部位の位置などによって性別を表していますが、男性と女性の歩行の違いについてはどのように表現されますか？

應矢　大きな差異として表現されるのは、重心の動きです。たとえば男性は、重いものがゆっくりと、かつ横に揺れながら動くように描かれることがあります。重心が下にあるような動き方です。他方で女性は、歩幅が狭いので歩数が増え、頭の上下する回数が多くなります。アニメ『たまこまーけっと』(2013)のオープニングムービーにはさまざまな登場人物が1列に並んで行進している映像がありますが、キャラクターの姿勢がすこしずつ異なります。左右の足を前に出すスピードはみんな同じですが、動き方、歩き方が少しずつ異なっています。年齢や男女の差だけでなく、彼らがどのような性格で、今どのような心境なのかまでわかりやすく表現されているのです。日本のアニメは、不自然さを感じないような動きの研究をしながら、さまざまな情報を伝えられるような動きを描いています。

モーションキャプチャの前で実演する應矢氏
Oya demonstrates the motion capture

Ten Bhömer　*Sailor Moon*, which I understand is a *anime* for children, might be seen as an example of 'lipstick feminist' character. In *anime* and *manga* designed for adults, women are portrayed as highly sexualised fighters, while looking cute and innocent like children's characters.

Oya　The Japanese are brought up reading *manga* and watching *anime* and they continue to do so when they are adults. Aesthetically *manga* and *anime* for children and adults are similar but the content is different.

Ten Bhömer　In Western depictions of female superheroes designed for adult entertainment, I also see overtly sexual costuming and physically restricting outfits, that seem to have no impediment on the character's ability to move through the physical world; She can jump in high heels and a strapless bra, but she doesn't fall and her outfit stays perfectly in place. I feel that she's both restricted visually in her formulaic sexuality but free in her ability to move through the world. I sense that the expectation of women's abilities to perform such a broad spectrum of expressions is damning.

The Construction of Gender through Movement and Gait in Animation

Ten Bhömer　Gender identities of *anime* characters are represented through clothing, posture and position of body parts, how is the difference between the gait of men and women expressed?

Oya　What is expressed as a big difference is the movement of the center of gravity. For example, men are often depicted as heavy things that move slowly and sideways. In this type of movement, the center of gravity looks like it is below. On the other hand, in women, the stride is narrow, so the number of steps increases and the number of head movements increases and decreases. In the opening movie of the animation *Tamako Market* (2013), various characters march in a row, but the attitude is slightly different. The speed at which the left and right legs move forward is the same for everyone, but the way they walk is slightly different. This is not only to do with differences in age and gender, but also what kind of personalities and feelings they are being expressed in an easy-to-understand manner. Japanese animation depicts movements that can convey different information and movements that do not feel unnatural.

テン・ボーマー　アニメーションにおける運動は、同じフレームをリサイクルし、トレースを繰り返すことで表現されますよね。しかし現実には、歩き方には指紋と同じように個性があります。現代では、歩き方から男女の違いを区別できるような情報技術が開発されているようです。アニメーションでは、動きのパターンは同じでも、姿勢や歩幅、重心の移動などで違いを表現するのだと、先ほどおっしゃいましたが、実生活の中での運動におけるジェンダー・アイデンティティは、その人の内在的な違いによるものというよりも、むしろ動きを学習し変化するものなのではないかと思っています。アニメやマンガにおける現実的であることと動きの変容についてご説明いただけますか？

應矢　非現実だけれども現実のように見せるという、アニメーションならではの方法があるのかもしれません。アニメやマンガに描かれるキャラクターは、ファンの願望がかたちとなって表れています。非現実的な世界を自分たちの現実に近付けたい

テン・ボーマー氏の研究成果は、D-lab東京ギャラリーにて展示された
Ten Bhömer's research results was exhibited at the D-lab Tokyo Gallery

Ten Bhömer　Locomotion in animation is often created by recycling, tracing and repeating, movement for several characters. In real life, gait is as unique as a fingerprint. Computer software is now being developed to attempt to distinguish gender through gait. Taking the technique of animation, i.e. the movement pattern is the same, but attitude is adjusted in terms of posture, stride and weight. I wonder whether into real life gender identity in motion also has more to do with learned altered movements rather than an inherent difference. Can you elaborate on realistic and transformed movement in *anime* and *manga*?

Oya　There may be a method unique to animation, which is unrealistic but naturalistic. The characters drawn in *anime* and *manga* show the fan's desire in form. They want to bring the unrealistic animation world closer to their reality. In other words, they want to bring 2D closer to 3D, but the actual 3D animation picture is very unrealistic. There is a software that allows Miku Hatsune's 3DCG characters to move according to a human's actual motion using motion capture, but the skeleton of the 2D character and the human skeleton are different, so it is very unrealistic. Let's actually look at the software. (Oya demonstrates this using motion capture) She also moves according to my movement, but because the skeleton is different, it looks like an unnatural movement. Conversely, *anime* characters appear to be walking naturally however this is unnatural in terms of actual movement.

Ten Bhömer　What interests me about this is the discrepancy in what looks

——つまり2次元を3次元に近付けたいと考えるのですが、実際にアニメの絵を立体化するととても非現実的ですね。モーションキャプチャを用いて人間の実際の動きに合わせて初音ミクの3DCGキャラクターを動かせるソフトがありますが、2次元のキャラクターの骨格と人間の骨格は異なるので、とても非現実的です。実際にそのソフトを見てみましょう。（モーションキャプチャの前で実演しながら）私の動きに合わせて彼女も動きますが、骨格の大きさ・長さが極端に異なっているので、不自然な動きに見えます。ところがアニメのキャラクターは、それを自然に歩いているように、アニメーターによって工夫され、描かれているのです。

テン・ボーマー　私のD-labでのプロジェクトでは初音ミクの動きを真似たのですが、実際にやってみるととても不自然な動きになります。これは、実生活の中で人びとがスクリーン上のキャラクターの動きから何を学び、模倣しているかということに関連して、私にとって興味深いものでした。リサーチの中で、ロシアの映画理論家オクサナ・ブルガコヴァ（1954–）の理論に興味を持ったのですが、映画は動きを記録すると同時に、観客の運動についての模倣能力の向上を捏造するものだと、彼女は言っています。運動の観察は、観察者の同じ筋肉の収縮（カーペンターズ・エフェクトと呼ばれます）を引き起こすのだと。ソビエト時代には、社会の近代化プロセスを支援することのできる教育的手段として、映画が実用的に用いられました。言い換えれば、ソビエトは映画内の俳優の動きを用いて、新しい社会を体現する、人類学における新たなタイプ、つまり近代的な人間像を、一般大衆に浸透させようとしたのです。ここで、人びとがキャラクターの動きを引き受けるという考えを発展させると、次のような問いが生まれます。デジタルに生成/構築されたキャラクターが流動的なロールモデルとして利用される時代に、ソビエトの事例は何を意味するのでしょうか——。私は初音ミクのデジタルで不自然な動きをトレースすることで、そのような動きによって生み出される現代の女性のアイデンティティを模索しようとしたのです。今日のお話を振り返りながら、アニメーションに描かれる歩き方の観察を通して、日本の視覚表現における女性性の表現についてより深く考えてみたいと思います。ありがとうございました。

2018年4月26日
京都国際マンガミュージアム館長室にて

［文＝春口滉平/D-labエディトリアル・アシスタント］

realistic and what is naturalistic movement. I experienced this first-hand when working on *Marloes as Miku* a video work in which I reenact a series of Miku Hatsune gait animation cycles sourced from the internet produced by professionals and amateurs alike. At first, I thought that I could imitate the animation cycles, but when I tried it, it became painfully clear that the constructed movements, which seemed quite realistic, were extremely unnatural and decidedly 'inhuman.' Body proportions, body control, balance, gravity, kinematic motion and flexibility were all way off. This is interesting to me in relation to how people learn from and imitate movements of characters on screen in real life. Which brings me to Russian film theorist Oksana Bulgakova (1954 –), who argues that film records movement and enhances the imitative abilities of the audience with respect to motor activity. Watching people move on screen, generates muscle activity in the viewer (the Carpenter's effect). Film in the Soviet era was used pragmatically as a pedagogical means that could aid the process of modernisation of society. In other words, she explains that the Soviets used the movement of the actors in film to teach the general public how to move, in order to become a new society, freed from old rituals and movement and become a new anthropological type: a man of modernity with a new body language.

Taking the idea further that people take on movements of characters on screen, begs the question: "What does this mean for an age in which digitally created/constructed characters are used as mobility role models?" In my project at D-lab, I traced digital and unnatural movements of Miku Hatsune, in an attempt to, among other things, lay bare the discrepancies of what naturalistic movement and that what we generally accept as realistic motion.

Looking back on today's conversation, I would like to further my thinking on the subject matter of gender expression in Japanese visual culture. For example from the observation of gait in animation. Thank you very much.

26 April, 2018 @Director's room of
Kyoto International Manga Museum

[Text: Kouhei Haruguchi / Editorial Assistant, D-lab]

「初音ミク」はクリプトン・フューチャー・メディア株式会社の著作物です
© Crypton Future Media, INC. www.piapro.net

KYOTO Design Labで聞く建築・デザインの最前線

090 Paper
創造を担う映像ドキュメンテーション
池側隆之｜京都工藝繊維大学 KYOTO Design Lab

102 Lecture 1
スペキュラティヴ・デザイン——具現化する思索
ジェームズ・オージャー
マデイラ・インタラクティブ・テクノロジー工科大学

114 Lecture 2
住宅を再考する
ジョナサン・サージソン
サージソン・ベイツ・アーキテクツ

122 Lecture 3
パフォーマンスのための発光レース
サラ・ロバートソン｜英国王立芸術学院

126 Lecture 4
デザインプロセスにおける場所の重要性
カンガン・アローラ
ロンドン芸術大学セントラル・セント・マーチンズ

130 Report
6か国がリレー方式でイノベーションに取り組む
ラットリレー2018の魅力とは
–
反転する工程
——デザインとCNCプロセスワークショップから
–
アニメーションでナラティブをつくる
——マジックズーム・ワークショップ
–
SNSから見る歴史都市の断面
—— Decoding Data Landscapes
–
ヴェネチア・ビエンナーレで3都市を比較
——データから見る都市への異なる眼差し
–
留学レポート from／to KIT

Voices in KYOTO Design Lab

066 Paper
Documentation That Undertakes Creativity
Takayuki Ikegawa
KYOTO Design Lab, Kyoto Institute of Technology

102 Lecture 1
Speculative Design:
Crafting the Speculation
James Auger
Madeira Interactive Technology Institute

114 Lecture 2
A Reflection on Ideas of Housing
Jonathan Sergison｜Sergison Bates architects

122 Lecture 3
LIT Lace for Performance
Sara Robertson｜Royal College of Art

126 Lecture 4
The Importance of Place in the
Design Process
Kangan Arora｜Central Saint Martins, UAL

130 Report
Rat Relay 2018 organized by
Design Factory Global Network
–
Reversed Process:
Design and the CNC Process Workshop
–
Creating Narratives with Animation:
The Magic Zoom Workshop
–
A Cross Section of the Historical City Seen
through Social Media: Decoding Data Landscapes
–
Comparing Three Cities at the Venice Biennale:
Looking at Cities from Data
–
Study Abroad Report from / to KIT

創造を担う映像ドキュメンテーション

池側隆之
京都工藝繊維大学 KYOTO Design Lab

20世紀の半ば以降、マスコミュニケーションとしてのテレビメディアが主な受け皿となって、コマーシャル、プロモーション映像などの広告宣伝活動における映像利用は、ヴィジュアルコミュニケーションデザインにおいて重要な位置を占めてきた。20世紀の終わりから21世紀の今日にかけては、テレビメディアを凌駕するインターネットの台頭により、映像の役割はますます重要になっている。モーションブランディングと呼ばれる、主にコンピュータグラフィックスを活用した映像によるブランド認知とその浸透による訴求力は非常にパワフルであり、ソーシャルメディア上で流通する動画広告やダイジェスト動画を公開する分散型メディアに見られる短尺でテンポのいい映像は、言語を越えたストレートなメッセージ性を備えている。

このようにコンテンツを志向する映像が存在する一方で（後者の事例は単にコンテンツを志向するものではなく、メッセージそのものとしてのコンテンツと主要コンテンツにユーザーを誘うチャンネル、双方の役割を担うが）、映像は単にヴィジュアルコミュニケーションデザイン領域のジャンルのひとつとしてだけではなく、今やほかのデザイン領域においても広く利用される状況が散見される。たとえばプロダクトデザインやサービスデザインの分野では、シナリオやストーリーボードといった、映画や演劇など時間芸術の領域で熟成された方法がごく自然に利用されている。ここでは、プロダクトやサービスがユーザーに対して時間的な価値を提供すること、新たにもたらされる「経験」や「物語性」に焦点が置かれた成果物が重要視される。また用語の利用だけに留まらず、プロダクトやサービスがもたらす価値をユーザー経験の観点により紹介するUXビデオやコンセプトムービーは、体験の視覚化によって、まだ実装されていないデザインを不特定多数の人と共有する手段として広く使われはじめている。

デザイン領域における映像利用はこれからも拡大の一途をたどることが予想されるが、本論考では、映像とデザインの関係性を改めて整理した上で、今起こりつつある両者の新しい関係を意識的に活用した種々の活動実践の理解に補助線を与え、映像利用を含みこんだ今後のデザイン活動のあり方を試考してみたい。

Documentation That Undertakes Creativity

Takayuki Ikegawa
KYOTO Design Lab, Kyoto Institute of Technology

Since the second half of the 20th century, the use of video footage in advertising such as commercial and promotional videos has been prominent in visual communication design as TV became a major platform for mass communication. From the end of the 20th century to the 21st century, the role of video has become even more significant due to the emergence of the Internet that has outstripped TV media. Brand recognition through video mainly using computer graphics – so-called motion branding – and the sense of appeal created by this permeation is extremely powerful, while video ads circulating on social media or the short and fast-moving videos on the decentralized media platforms that host video clips contain straight messages that can transcend language.

Although this type of content-oriented video exists (the latter example plays the dual roles of serving as a message itself and a channel that invites users to the main content), video does not remain as just a category in visual communication design, but is used widely in other design fields. For example, scripts and storyboards, which are methods developed in time-based arts such as film and theater, are very commonly used in the product and service design fields. Here, emphasis is placed on a product or service offering users a certain time value and deliverables with a focus on a new "experience" or a "story." Not only the utilization of such terminology, user experience videos and concept videos, which introduce the values provided by a product or service from users' perspectives, are now also widely employed as a means of sharing as yet unrealized designs with the general public by visualizing experiences.

Given the expected expansion of video usage in design fields, this essay will first reflect on the relationships between video and design before connecting this with understanding of a wide range of practices that utilize the currently emerging new relationship between the two in order to think about the future of video-related design activities.

Locating Video and Design

Both born as the result of the modern spirit of rationalism and the technology founded on this, film/video and design have developed in their respective ways while becoming closer conceptually and practically in the 20th century. In the context of cinema, the structuralization of semantic generation through signs – that is, rhetorical theories of film – came to be discussed as "film design."

In the design context, on the other hand, video became a design object with the expansion of visual design, and the design spheres such as content design and motion design became clearly defined after the end of the 20th century, with video now heavily used in these fields. As the distance between video and design is reduced even further today, more practical possibilities are examined. For example, the implementation of animation in product user interface leaves no room for doubt about their "compatibility." Although video and design have developed in ways that supplement each other's shortcomings, there has not yet been substantial discussion that fully examines their compatibility or the new status of design based on this – that is, design theorization of video. The term "video design" appeared in Japanese in the 1990s, but its definition remains unclear and as a term it is still far from common.

As such, in this essay, I attempt to define the term "video design" as a point of departure for thinking about the relationship between video and design while encompassing a wide range of practices. This means, firstly, making video a design object; in other words, a visual communication tool that is accessible and appealing. However, this is not enough as a definition of "video design" that includes today's relationship between video and design. In this sense, it is necessary to focus on the fundamental function of video.

映像とデザインの位置付け

近代の合理主義的精神とそれに基づく技術の裏付けによって生まれた映像とデザインは、それぞれの歩みを進めながら、20世紀には概念的に、また実践的にも急速に接近した。映画というコンテクストにおいては、記号による意味生成の構造化、つまり映像の修辞的理論が「映像のデザイン」として語られるようになる。

一方、デザインのコンテクストにおいては、ヴィジュアルデザインの拡張として映像がデザインの対象となり、20世紀の終わり頃から「コンテンツデザイン」あるいは「モーションデザイン」などのデザイン領域が明確化され、そこでの映像利用が活発におこなわれている。現在では映像とデザインの距離はさらに接近し、よりプラクティカルな面での可能性が検討されている。たとえば、プロダクトのユーザー・インタフェースにもアニメーションが導入されるなど、もはやその「親和性」に関しては疑いの余地がない。互いの不足点を補いながら発展してきた映像とデザインであるが、両者の「親和性」を充分に検証し、それに基づいた新しいデザインのありかた、つまり映像のデザイン的理論化に関してはいまだ本格的な議論が成されていないと言えよう。1990年代には「映像デザイン」という名称が生まれているが、その範疇もいまだ明確なものになっておらず、用語の一般化にはほど遠い状況にある。

ここで種々の実践を包括しながら映像とデザインの関係を考える出発点として、改めて「映像デザイン」を定義する。それはひとつに、映像をデザインの対象とすること、と換言できる。すなわち、分かりやすさ、訴求のための映像であり、視覚伝達を担う役割である。しかし、これだけでは今日の映像とデザインの関係を包括した「映像デザイン」の定義にはならない。そこで再度、映像の本質的な機能に着目する必要がある。

映像における「記録」という本質 —— その歴史的変移

今日私たちが多様な映像を享受するこの状況が可能となった背景には、いくつかの科学的な発見や技術革新が存在するわけだが、歴史的に考えてその根本をなすもっとも重要な技術は「カメラ・オブスキュラ」であろう。ラテン語で「暗い（オブスキュラ）」「部屋（カメラ）」を意味するこの技術は、文字通り暗い部屋の壁面に針穴を開け、部屋の外の世界

The Nature of Documentation in Film/Video: Its Historical Shifts

Behind the circumstances that have made it possible for us to enjoy a variety of video content lie several scientific discoveries and technological innovations, though historically speaking one of the most fundamental advances in technology was surely the camera obscura. Meaning "dark" (*obscura*) and "room" (*camera*) in Latin, this technology, as the name literally suggests, makes a pinhole in the wall of a dark room, and then the world outside is projected onto the opposite side of the pinhole as a reversed and inverted image. Needless to say, the device is the archetype of today's camera and made it possible to copy a landscape. Subsequently, Louis Daguerre (1787–1851) invented the kind of practical photography technology (later called the daguerreotype) we know today in 1839, which led to technology enabling us to duplicate an image without drawing.

Furthermore, the Lumière brothers held a demonstration

を倒立像として針穴と反対の側面に映し出すものである。これは言わずもがな、今日のカメラの原形となったものであり、この装置が可能にしたのは風景の複写である。その後、1839年にルイ・ジャック・マンデ・ダゲール(1787–1851)によって今日に通じる実用的な写真術(ダゲレオタイプ)が見出され、イメージを描かずに複写できるという技術が誕生した。

さらには、不特定多数の人間が同時に鑑賞できる「動く絵(Motion Picture)」としての映画(シネマトグラフ)はルミエール兄弟によって1895年に公開される。これは今日的に言う「動画」の起源である。今ここには存在しない、すでに記録された別の時間と空間が再現される映画は多くの観客を魅了した。

そんな中、1920年代の末にイギリスでドキュメンタリー運動が勃興する。ジョン・グリアスン(1898–1972)は、彼を有名にした言葉「芸術とは鏡ではなく、ハンマーである」を掲げ、映像の持つ強いコミュニケーション力に着目し、それを社会変革の武器にすることを提唱した。人びとの映像に向けられた関心が、現実の中で記録された人や事物の「動き」そのものから、演劇を参考にした「つくられた世界」に変化していく中で、その本質である「「記録性」に依拠したもうひとつの映像のあり方」[*1]、すなわちドキュメンタリーの有用性を種々の実践を通じて積極的に提示したのである。グリアスンは、映像が現実を映すだけの「鏡」という役割を超え、メッセージの伝達手段として社会的なコミュニケーションを促す力をドキュメンタリーに求め、記録映画の社会性・宣伝性を重視した。ここでは、現実において「記録」された映像素材が送り手の観念や考えを代弁する要素となって、映画というメッセージを構造化する手段を通じて「発信」される。グリアスンはこれを「アクチュアリティの創造的処理(The Creative Treatment of Actuality)」と呼んでいる。

記録性という武器を有する視覚メディアの利点に着目したのは映画分野だけではない。人類学的な調査に映画が導入されたのは、1898年に「ケンブリッジ大学によるトーレス海峡人類学調査において、フィルムによる撮影と蝋円筒による録音が実施された」のが最初であり、いわゆる「民族誌映画(Ethnographic Film)の嚆矢(こうし)」と位置付けられている[*2]。

しかし、当時の映画製作は大がかりな機材を要するものだったため、異文化理解のための記述方法として映像を利用した民族誌は20世紀前半に大きな拡がりを見せることはなく、写真を中心とした調査補助資料の位置づけが中心であった。時代が下り1970年代以降になると、技術革新によって映像機器が小型化・個人化する中で、映像人類学(Visual Anthropology)のような学門が生まれる。グローバリゼーションによって「急速に消滅しつつある伝統的な文化と慣習を記録することによって、人類のさまざまな生活様式を永遠なものにする試み」[*3]として、映像はドキュメンテーションというその記録性の本質において、隣接する民俗学や社会学でも同様に活用されていくことになる。その利用は、漫然と世界を「見る」ことから、意図的に「見つめた」結果を「記述する=記録+編集する」ことへと変遷し、記述を通じて社会の構造や仕組み、制度が見出されていった。

of their cinematograph device, which could project what were referred to as “motion pictures” that multiple people could watch at the same time, in 1895. This is the origin of what we call “moving images” (or movies) today. Their films reproducing something recorded at a different time and place attracted large audiences.

Within this trajectory, the documentary film movement emerged in the UK in the end of the 1920s. John Grierson (1898–1972) famously proposed that “art is not a mirror but a hammer” and focused on film’s powerful ability to communicate, advocating its use as a weapon for social change. As people’s interest in film shifted from the movements of people and things recorded in real places to a “created world” referenced from theater, he actively presented the effectiveness of documentary, “another form of film reliant on documentability” as its essence through various practices.[*1] Seeking from documentary the ability to promote social communication as a means of delivering a message and transcend its role as a mirror merely reflecting reality, Grierson focused on the social and advertising aspects of documentary film.

Film materials “recorded” in reality here become proxies for the ideas and thoughts of filmmakers, which are “disseminated” through film, a means that constructs a message. Grierson called this “the creative treatment of actuality.”

It is not just the film industry that focused on the advantages of this visual media possessing the weapon that is documentability. Film was first introduced to anthropological research during the Torres Straits expedition organized by Cambridge University in 1898, which used film and wax cylinders to record images and sounds, and is considered the inception of the “ethnographic film.”[*2]

As film production at that time required equipment on a large scale, however, ethnographic film as a means of documentation for understanding different cultures did not become widespread in the first half of the 20th century and remained a supplementary type of research material that still centered on photography. Subsequently, as video equipment became more compact and personalized due to technological innovations after the 1970s, the academic field of “visual anthropology” emerged. As “an attempt to eternize different modes of human lifestyle by documenting traditional cultures and customs that were rapidly disappearing” due to globalization, film/video also came to be used similarly in the related fields of folklore studies and sociology in terms of its essential nature as documentation.[*3] The use of video shifted from aimlessly “looking” at the world to “describing” (that is, documenting and editing) the outcome of deliberately “examining” something, revealing social structures and systems through that describing.

学術における映像利用 ——「質」的な情報を運ぶメディア

今日のデザイン活動において、人類学や民俗学/民族学あるいは社会学などで培われてきた質的調査手法の応用的実践が数多く見られる。そもそも質的調査への関心が20世紀後半から高まってきた背景には、1.「量的調査の補完的役割としか見られなかった質的調査をむしろ積極的に位置づける理論の登場」、2.「定量的調査の複雑化」、そしてなによりも3.「被調査者の属性の多様化」があると考えられる。[*4] その主要なアプローチのひとつにエスノグラフィ(Ethnography)があり、今日その語には大きく分けてふたつの使われ方がある。

まずひとつ目に、これを「民族誌」と訳せば、フィールドワークの成果をまとめた報告書(モノグラフ)ということになる。ふたつ目には、フィールドワークという調査の方法あるいはその調査のプロセスとして捉えて、「民族誌的アプローチ」と解釈できる。現在の用法ではこのふたつの意味が重なりあっている。何かについてのエスノグラフィという時、多くの場合は、「①その対象についてフィールドワークという方法を使って調べた研究であり、②その調査の成果として書かれた報告書」というふたつの意味が含まれる[*5]。異文化理解の手法として人びとの営為を記述・記録することはエスノグラフィの根本であるが、もうひとつの特徴は「対象と直接コンタクトして、自分自身で感じ思い考えてみようとするフィールドワークの方法論」であり、その記述手法は「徹底的に体感的、経験的である」ことだ[*6]。すなわち参与観察であり、研究対象を「内側から」見つめ記述することである。20世紀以降拡大の一途をたどるグローバリゼーションの波は、異文化理解の対象をいわゆる僻地の人種に限定するものではなくなり、その「他性」の探求はむしろアカデミズムの準拠点となる都市や現代社会にも向けられるようになる。数字で記述可能な画一的な対象としてではなく、都市や現代社会を「広範な社会的・文化的コンテクストのなかに位置づける」[*7]必要性が生じたことが、今日の質的調

The Use of Video/Film in Academic Fields: Media that Transports “Qualitative” Information

Applied practices of qualitative survey methods cultivated in anthropology, folklore studies or ethnology, and sociology are found numerously in design activities today. An interest in qualitative research has increased in the latter half of the 20th century due to: (1) “the emergence of theories that actively value qualitative research, which had previously been considered supplementary to quantitative research”; (2) “the complication of quantitative research”; and (3), above all, the “diversification of surveyees identity.”[*4] One of the main qualitative survey approaches is ethnography, which is today used in two main ways.

Firstly, it means a monograph about the results of fieldwork, as per the meaning of ethnography as a description of a certain people or culture. Secondly, it can be interpreted as taking an “ethnographic approach,” implying the research method of fieldwork or its research process. In today’s usage of the term, these two meanings overlap. When we say an ethnography of something, it often encompasses two meanings: “firstly, research that uses fieldwork as a means of examining a subject, and secondly, a written report as the outcome of that fieldwork.”[*5] While describing and documenting human activities as a way to understand a different culture forms the basis of ethnography, another characteristic is “the methodology of fieldwork in which a researcher directly comes into a contact with a survey subject to feel and think about it himself or herself,” and whereby its description style is “thoroughly sensory and experiential.”[*6]

In other words, it is participant observation, examining and describing a research subject from within. Due to the surge of globalization, which has expanded steadily since the 20th century, researchers ceased limiting their choice of survey subjects for understanding different cultures to peoples in so-called peripheries, but rather, the search for “otherness” came to include urban cities and contemporary society where the Academy is based. Instead of treating them as uniform subjects that can be described with numbers, the necessity emerged for “positioning urban areas and contemporary society within broader social and cultural contexts,” which led to the rise of qualitative research today.[*7] With ethnography widely now used to explore such diverse “sites” as medicine, education, social welfare, and disasters, why is video/film employed as part of that?

Analytical Uses of Video in Ethnography

In the qualitative research methods used not only in ethnography but also in anthropology, folklore studies or ethnology, and sociology, there is fundamentally a conscious presumption

査の要請に繋がっている。今やエスノグラフィは、医療、教育、福祉、災害などのさまざまな「現場」を探求する目的に広く利用されているが、ではなぜ、そこで映像が利用されるのであろうか。

エスノグラフィにおける分析的映像利用

元来、エスノグラフィに限らず、人類学や民俗学/民族学あるいは社会学などの質的調査手法においては、研究対象となる人間の知識や行為は本質的に社会的であるという認識的前提があり、その知識や行為を成立させる現場がもつ文脈性から逸脱することなく、いかにして観察可能に対象化するのかが重要とされている。すなわち、多様な複数の真実に目を向けること、つまりはフィールドという社会単位ごとの多様な解釈的アプローチが必要となっている。映像はこの原則に沿うかたちで、すでに可視化された、あるいは不可視の文脈を客観的に記録することで、人間の営為の理解/解釈に貢献してきた。

しかし、テクノロジーの発達に応じて、学術分野における映像の役割が大きく変化してきていることも見逃してはならない。1970年代まではフィルムメディアの利用が中心であったが、1980年代に入り、長時間記録、即時的再生機能を有するビデオメディアの隆盛期となり、その利用は一気に拡大した。そんな中、1990年代に入ると興味深い現象が起こりはじめる。映像による学術的な調査手法の確立に貢献してきた人類学者のサラ・ピンク(1966–)は、この時期のビデオメディアが研究者自身の省察を促す手段として使用されはじめたと指摘する。

これはデータの記録だけではなく、研究者のエスノグラフィックな知識の構築に貢献する映像利用を指す。この点においてピンクは、調査研究活動にビデオを活用することの意義を「客観的記録ではなく、主観的テクストを作り出すことにある」[*8]と主張している。未知の現場に調査者自身が踏み込み、実体験を通じて場を理解していくが、その一方で現場に持ち込まれた映像機器によって記録された状況は、事後的に見直されながら、編集を通じて映像の中で再構築され、映像記録を担った調査者自身によって主体的に理解し直されるのである[fig.1]。

つまり、フィールド調査の「記録」を担う写真、フィルム、ビデオなどの映像媒体は、その利用者に「分析」的思考を促し、その何らかの成果が映像という秩序において再構築されることでメッセージが生成され、それが他者に向けて「発信」される構造であると解釈することができる。このように「客観的」な研究映像・ビデオ素材と「主観的・創造

that the knowledge and actions of surveyees are essentially social, and that it is vital to make them into observable research subjects without deviating from the contextuality of a given site that produces that knowledge and actions. In other words, it is necessary to look at diverse, multiple truths and come up with diverse, interpretive approaches for each field as a social unit. According to this principle, video/film has contributed to our understanding and interpretation of human activities by objectively documenting both visible and invisible contexts.

We cannot, however, overlook the fact that the role of video has greatly shifted in academic fields in response to the development of technology. Film was prominent until the 1970s, but video, which offered longer recording and instant playback, became dominant from the 1980s onwards and its use has quickly expanded. And then in the 1990s, a very interesting phenomenon started to occur. Sarah Pink (1966–), an anthropologist who contributed to establishing video as an academic research method, has pointed out that video began to be used as a means to prompt researchers to reflect on themselves. The use of video here implies not just recording data but also contributing to the construction of the ethnographic knowledge of researchers.

On this point, Pink claims that the significance of video in research activities lies not in "objective recording, but subjective text."[*8] Entering an unknown site, a researcher comes to understand a site through actual experience. However, contexts recorded by video equipment brought to a site are reviewed retrospectively, reconstructed through editing, and actively understood by a researcher who undertook the task of the video recording [fig.1].

In other words, we can interpret this cycle as a structure in which media such as photography, film, and video that document fieldwork research prompt users to think analytically, and the resulting outcomes are reconstructed systematically in the form of footage, generating a message that is then disseminated to others. In this way, we can regard the greatest characteristic of video usage in academic fields as the differentiation of "objective" research video footage and video materials from "subjective/creative" ethnographic video footage, or the synthesis of the two types. Reflecting through this media practice, researchers are able to shuttle freely between object and subject.

In this sense, the same use of video is seen in the design field. This is the user observation method called video ethnography. Jacob Buur, who specializes in the development of user-centered design and interfaces at the University of Southern Denmark, explains the significance of video ethnography as follows:

–

fig.1 —— 撮影中の様子
The photo was taken during student shooting
© Tomohiro Tanaka

的」でエスノグラフィックな映像を区別すること、あるいはそれらを融合することにこそ、学術分野における映像利用の最大の特徴があると言ってもいい。メディア実践による省察を通じて、研究者は客観と主観のあいだを自在に行き来するのである。

この点において、デザイン活動でも同様の映像利用の現状がある。ビデオ・エスノグラフィと呼ばれるユーザー観察手法がそれである。ユーザー・センタード・デザイン、インタフェース開発を専門とする南デンマーク大学のジェイコブ・ブールはビデオ・エスノグラフィの意義を以下のように説明している。

–

> レンズを対象に向けること、記録すること、
> 編集すること、そして編集されたものを
> さらに見ることのサイクル自体が、生活の状況を
> 切り取り、解釈し、ストーリー構築を包含する。
> つまり、ビデオの使用によって、複雑な日常を
> ある種のデザイン的秩序に収める行為が
> 発生している。[*9]

–

ブールが指摘する通り、「記録」と「発信」の狭間に「分析」的段階を設けた映像の利活用は、デザインプロセスを駆動させる情報を抽出する調査手段として重要な役割を果たすようになっている。観念が先行し、対象を漫然と「見る」ようなデザイン活動ではなく、意図的に「見つめる」ことで映像に記述された現実は、デザイナー自身に仮説的な問題設定を促すことに貢献するのだ。前述したコンテンツを志向する映像のデザイン実践、すなわち「映像をデザインする」こととはまったく別の映像利用がここには存在する。これらの実践は、プロセスを志向する「映像によるデザイン」と言えるであろう。

主観と客観を架橋する映像

エスノグラフィックな眼差しに重きを置いた実践のひとつに、IDEOのジェーン・フルトン・スーリによる『考えなしの行動?』がある。人間が意図せずにおこなう物との関わり方や習性を写真に収めたこの書籍では、特殊な「行為を成立させる現場がもつ文脈性から逸脱」せずにそれを「理解」することを読者に促す[*10]。『考えなしの行動?』を「あるある」の集積と言ってしまえばそれまでだが、これはつくり手における当事者性の獲得を示唆するものにほかならない。

それは、ユーザーをデザインプロセスの中心に据え、その使用環境との関係性においてユーザー自身が何を意図し/意図せずに行為を選択的しているのかを徹底的に探求することであり、そのスタンスを貫くことで、適切で使いやすいシステムや商品やサービスの提供を目指すヒューマン・センタード・デザイン(HCD)の概念と通ずるものである。当事者性は内なる観察を通じて客観的に得られるものであるが、それに基づいて生まれたアイデアがやがては試作や実践へと展開する際には、ユーザーに成り代わる当事者意識、すなわち強力な主観性が必要となる。先述のブールの指摘はまさに、調査からアイデア展開へとつながるデザインプロセスの中で映像が客観と主観を架橋する手段として機能することを意味する。

彼はまた、「HCDにおける映像利用こそ「アクチュアリティの創造的処理」である」[*11]と主張している。人類学などの映像実践とデザイン方法論における映像利用に共通することは、「公共空間におけるアクティビティに遭遇しながら主観性を実験し探求する」ことであり、これらは民衆の生活を通して思考することの可能性を生成する作法なのだと言える[*12]。

ここまで、デザインと映像に関する近年の動向を概説してきた。このような状況を踏まえ、筆者はこれまでの研究活動の中で、社会学、人類学、民俗学などの学術領域に関する文献調査と、研究者に対するインタビュー調査を実行し、映像利用に関する目的、手法、成果などについて整理をおこなってきた[*13]。そこでは質的調査における映像利用を「記録・分析」時と「提示」時の段階に分け、前者における特性を1.「記録者自身の、フィールドに対する「当事者意識」の醸成」、そして後者を2.「ドキュメンテーションがもたらした「共感」的情報のメディア上の再配置」と位置付けた。1.は繰り返し述べている通りに、プロセスを志向する「映像によるデザイン」に該当する部分である。2.は、これまでデザイン領域が主たる映像活用として位置付けていたコンテンツを志向する映像の新しいありかたとして、プロセスを志向する映像との統合の結果見出される価値と位置付けている。

本論考の冒頭で述べた通り、今起こりつつある映像とデザインの新しい関係を意識的に活用した種々の活動実践の理解に補助線を与えることを目的にここまで記述を進めてきたわけだが、最後にKYOTO Design Labで展開している具体的な事例を足がかりに、デザインと映像の関係を、特に「「映像によるデザイン」と「映像のデザイン」の統合」という観点から試考したい。

「映像によるデザイン」と「映像のデザイン」の統合

ここでは、京都工藝繊維大学デザイン・建築学課程デザイ

It seems to translate well into a situation where the designer works her way into a design problem by recording, editing and viewing video materials. In this case video recordings from e.g. a contextual inquiry are no longer hard data but rather the first attempts to create stories that frame the design problem and impose order on the complexity of everyday life.[*9]

–

As Buur points out, the utilization of video that inserts an "analysis" stage in between "recording" and "dissemination" plays a vital role as a research method extracting information that enacts a design process. Rather than a design activity whereby the concept precedes and then the participant aimlessly "looks" at an object, the reality described in video by deliberately "examining" prompts a designer to identify a hypothetical problem. The use of video that exists here is utterly different from the aforementioned design practice of contented-oriented video – that is, "designing video." These practices can be described as process-oriented "design by video."

Video That Bridges Subject and Object

One of the practices that emphasized the ethnographic gaze was *Thoughtless Act ?* by Jane Fulton Suri of IDEO. The book, which documents unintended human interactions with things and their habits through photography, encourages readers to understand these interactions without deviating from the contextuality of the sites that generate these acts.[*10] It is easy to understand *Thoughtless Act ?* as the accumulation of the familiar, but what the book actually implies is nothing less than how a designer acquires a sense of involvement.

This means positioning users at the center of a design process while thoroughly exploring how intentionally or unintentionally they selectively engage in certain acts within the relationship with the usage environment, something shared with the concept of human-centered design (HCD) that aims to provide appropriate and accessible systems, services, and products by adhering to such a stance. A strong sense of involvement is something that is acquired objectively through internal observation, but when an idea born out of this is developed into a prototype or practice, a feeling of involvement on behalf of a user – that is, a strong subjectivity – becomes necessary. The aforementioned point by Buur indeed means that video functions as a tool bridging between objectivity and subjectivity in the design process whereby research develops into the development of ideas.

He also argues that the use of video in HCD is the "creative treatment of actuality."[*11] What is common between video practices in anthropology and other fields and the use of video in terms of design methodologies is that both experiment with and explore a sense of subjectivity while encountering activities in the public sphere, and that this attitude is about generating possibilities to think through the everyday life of ordinary people.[*12]

I have so far outlined recent trends regarding design and video. Based on these contexts, I have conducted a literature survey in my own previous research of academic fields including sociology, anthropology, and folklore studies as well as interviews with researchers to sort out their objectives, methods, and outcomes in relation to the use of video.[*13]

I divided the use of video in qualitative research into a "recording and analyzing" phase and "presenting" phase, identifying the characteristics of the former as "cultivating a sense of involvement for the documenter in relation to a field" (1), and the latter as "repositioning the empathetic information provided by documentation in media" (2). As mentioned before, (1) corresponds to process-oriented "design by video." (2) is positioned as the value found as a result of the synthesis of process-oriented video with content-oriented video, which is a new way of utilizing video different from the content-oriented video that has been employed until now in the design fields.

As discussed at the beginning of this essay, I have developed an argument thus far with the aim of providing an auxiliary line for understanding a wide range of ongoing practices that consciously use the new relationship between design and video, though I would now like to discuss the relationship between design and video from the perspectives of "design by video" and this "synthesis of video and design" through the actual case study that is taking place at KYOTO Design Lab.

Synthesizing "Design by Video" with "Video Design"

Here, I focus on Fixperts, which has been part of Kyoto Institute of Technology's curriculum for third-year students in the architecture course since 2015 [fig.2].

Started in 2012 by Daniel Charny, a professor at Kingston University in the UK, and the designer James Carrigan, Fixperts is a design movement or social project that functions mainly as a design education program for university students. Design major students as well as graduates assemble a small team called Fixperts, a coined term that combines "fix" and "experts," and provide certain solutions (mainly products) to the so-called Fixpartners, who deal with personal problems in daily life. FixFilm is one of the distinguishing features of Fixperts and is essential for the reflective work by which the Fixperts arrive at their outcomes.

A FixFilm is a two-to-five-minute short documentary

ンコース3回生向け教育プログラムとして2015年よりおこなっている「Fixperts」を取り上げたい[fig.2]。

Fixpertsは、イギリスのキングストン大学教授ダニエル・チャーニーとデザイナーのジェームズ・カリガンが2012年にはじめたデザイン運動もしくはソーシャルプロジェクトであり、主に大学向けのデザイン教育プログラムとして機能している。デザイン専攻の学生や卒業生たちがFixperts(Fix「修繕」とExperts「熟練者」を合わせた造語)と呼ばれる少数のチームを編成し、日常生活において個人的な問題を抱えたFixpartnerと呼ばれる人たちに対して何らかのソリューション(主にプロダクト)を提供する。Fixpertsらの成果に至る省察的作業に欠かせないのが、このプロジェクトの特徴のひとつと言えるFixFilmの位置付けである。関わった人びとが織りなすデザインプロセスを随時映像で記録し、その協働的「ストーリー」を紹介する2–5分程度の短いドキュメンタリーにまとめたものがFixFilmである。FixFilmは必ずしも映像を専門とする者によって制作されるのではなく、プロトタイピングを重ねるFixperts自身がその映像記録に従事することがほとんどである。

よってFixpertsの場合、映像制作とはある種のスキルであり、作業工程の随所でFixpertsメンバーが映像を駆使したヴィジュアル・コミュニケーターとなると解釈したほうがよい。映像は、Fixpartnerの問題を発見し、問題を定義する作業において重要な役割を果たしていく。

これはまさにHCDなどにおける仮説的問題発見を担うビデオ・エスノグラフィと同様の活用法である。他方で、

that records the design process of the project participants and introduces the story of the collaboration. The video is not made by a person who specializes in video per se but by the Fixperts themselves as they develop the prototyping. For Fixperts, video production is accordingly considered a skill, and the Fixperts become visual communicators who utilize video in different stages of the design process. Video plays an important role in discovering and defining the problems of the Fixpartners.

The way video is used in Fixperts is absolutely the same as its use in video ethnography to discover hypothetical problems in HCD and so on.

On the other hand, the use value of the FixFilm does not stop here. From the perspective of modern design that aims to benefit the general public, the outcomes of the Fixperts that provide solutions for specific individuals seem like a stopgap measure. However, the dialogue and tasks are undertaken collaboratively between the Fixperts and Fixpartners, along with unique and specific designs (outcomes) and a path to solving a problem that are also discovered together with these extreme users (who are normally excluded from conventional productivity and processes that prioritize efficiency), which embodies potential for a new universality distinct from the historical interpretation of design. That these processes are documented in video and a path to arriving at a solution reconstructed within the structure of video, and then eventually made available online, is where the important value of the Fixperts initiative lies. Fixperts founder Carrigan defines the characteristic features of this project as “a chance to learn”

fig.2 —— 京都工芸繊維大学の学生によるFixpertsプロジェクト「Bebento」
Bebento, Fixperts project by KIT Students

用途	Use	目的	Aim	結果	Effect
映像をデザイン Designing Video		コンテンツ Content-oriented		わかりやすさ、訴求のための映像(映像伝達) Videos for perspicuity and appeal to the viewer (Visual communication)	
統合された映像デザイン Integrated Utilization of Video for Design		メディア Medium-oriented		個々人の多様な関係性を紡ぐ映像(知識共有) Videos connecting relationships between people (Knowledge sharing)	
映像によるデザイン Designing with / by Video		プロセス Process-oriented		リサーチ手段としての映像(発想、思考整理) Videos as methods of research (Organising thoughts and ideas)	

fig.3 —— 映像デザインの概念図
Concept map of video design

FixFilmsの利用価値はこれに留まるものではない。不特定多数の人の便益となることを目指す近代のデザイン思想から見れば、特定個人の問題にソリューションを与えるFixpertsらの成果は対処療法的なものに見える。

しかし、Fixperts とFixpartnerとの対話や作業は協働において達成されるものであり、このエクストリームユーザー(通常の生産性や効率性重視のプロセスからは「排除される人びと」)とともに見出される唯一無二のデザイン(成果)と問題解決の道筋は、これまでの「デザイン」の歴史的解釈とは異なる、新しい「汎用性」へのポテンシャルを内包したものとなっている。そのような過程が映像によって記録され、そして映像という構造の中でソリューションへの道筋が再構築され、ウェブにおいて一般公開されること、ここにFixpertsの重要な価値が存在する。創始者のキャリガンは、このようなプロジェクトの特徴をデザイナーの「学びの機会(a chance to learn)」「ささやかな移行(tiny shift)」と位置付け、間違ったことを修正(fix)するプロセスこそ共有に値すると考える。これは、ドキュメンテーションがもたらした「共感」的情報のメディア上への再配置にほかならない。

この「共感」的情報が交換される場こそ、活動体としてのFixpertsの最大の存在意義である。2012年の9月に5つのドキュメンタリー映像とともにウェブサイトが立ち上がり、2019年5月現在ではこの知識共有のためのオープン・プラットフォーム上に約400を超えるFixFilmsが公開されている。今まさに、知識共有のメディアとなることで人と人とを媒介する手段となっている。これは「映像によるデザイン」と「映像のデザイン」の統合が価値を生む好例と言えるだろう[fig.3]。

and “tiny shift” for designers and thinks that the process of fixing mistakes is worth sharing.

What is happening here is nothing less than the replacement of the “empathic” information provided by documentation onto media. In September 2012, it launched a website with five documentary videos and, as of May 2019, more than 400 FixFilms have since been uploaded to this open platform for sharing knowledge. Functioning as a knowledge-sharing media, the website mediates people. This is a good example of how the synthesis of “design by video” with “video design” produces value [fig.3].

It is no exaggeration to suggest that the practice of the Fixperts program raises the problem today of acquiring a sense of involvement and detects design value in the process of empathy with people. In the case of the Fixperts practice that D-lab undertakes, both product design and visual communication majors participate and understand the participant-centered approach from the perspectives of their respective design fields through the video production process, subsequently returning their insights to their fields. If the sense of involvement is developed, it becomes a “by ourselves” kind of approach whereby individuals, groups, and specific communities with problems learn by themselves and discover their own solutions through design activities.[*14]

In his book *Design with Video* (2007), Jacob Buur describes video for design activities using two metaphors. The first, content-oriented “video as designer clay,” is video that focuses on the production side of a design activity just like a craftsperson who gives shape to an idea by kneading clay; the other, the process-oriented “video as social glue,” functions as an adhesive and supports the active process in which socially diverse

Fixpertsの実践は、今日の当事者性の問題をすくい上げ、人びととの共感のプロセスの中にデザインの価値を見出していると言っても過言ではあるまい。D-labが取り組むFixpertsの実践においても、プロダクトデザインだけではなく、ヴィジュアル・コミュニケーション・デザインの学生も参加しながら、それぞれのデザイン領域の立場から、当事者性が映像制作作業を通じて理解され、今後再び各領域に還元されていくことであろう。当事者性は発展すると、問題を抱えた個人や集団、また特定コミュニティの成員がみずから学びながらデザイン活動を通じて解決策を見出していくアプローチとなる(by ourselves)[*14]。

ジェイコブ・ブールは自著『Designing with Video』(2007)の中で、デザインのための映像をふたつの言いかたで表現している。ひとつは、モノづくりの従事者が粘土をこねてアイデアを具体的なかたちにしていくように「デザイン活動における制作的な側面を担う」もの、すなわちコンテンツを志向する映像「Video as Designer Clay」であり、もうひとつは「社会的な多様な関係性が変化、発展していく動態的な過程をサポートする」、まさに人びとの協働を促しアイデアをともに発展させ、接着剤として機能するような、プロセスを志向する映像「Video as Social Glue」である。

映像の第1の本質である記録性に依拠しながら、利用者自身に客観的・主観的な立場を動的に提供する映像ドキュメンテーションは「メディア・プラクティス」[*15]として新しい創造性に寄与する。デザインジャンルの融解が急速に進行する今日、方法論として映像とデザインが浸透しあう中で、より踏み込んだデザイン・リテラシーのひとつとして映像を位置付ける時期が来ているのではないだろうか。このような文章を書いているあいだにも、デザイン、建築を問わず、まだ明確には言語化されていないが、映像のもつポテンシャルを見据えた実践が、世界中で生み出されているはずである。

–

–

–

*1 池側隆之「鏡の映し方から「つくること」を考える」
『世界をきちんとあじわうための本』(ELVIS PRESS、2016年)

*2 分藤大翼「文化研究における映像の活用法
――映像人類学の近年の展開について」
『可能性としての文化情報リテラシー』岡田浩樹・定延利之編
(ひつじ書房、2010年)

*3 大森康宏「映像としての文化―民族誌映画をめぐって―」
『文化という課題(岩波講座文化人類学)』13巻、青木保ほか編
(岩波書店、1998年)

relationships change and develop, and encourages people's collaboration and develops ideas together.

While reliant on documentability as video's primary essence, video documentation as a "media practice" actively provides objective and subjective positions for users and contributes to new creativity.[*15] Today, when design fields are rapidly fusing and design and video as methodologies interpenetrating one another, we have surely arrived at the point where we need to position video as part of design literacy. Even while I write this essay, practices as yet not articulated clearly but which address the potential of video regardless of architecture or design are being produced around the world.

–

–

–

*1 Takayuki Ikegawa, "Kagami no utsushikata kara 'tsukuru koto' o kangaeru," in *Sekai o kichinto ajiwau tame no hon*, Nagoya: Elvis Press, 2016.

*2 Daisuke Bundo, "Bunka kenkyu ni okeru eizo no katsuyohou – Eizo jinruigaku no kinnen no tenkai ni tsuite," in Hiroki Okada and Toshinobu Sadayuki, eds., *Kanosei toshite no bunka joho literashi*, Tokyo: Hituzi Syobo, 2010.

*3 Yasuhiro Omori, "Eizo toshite no bunka – Minzokushi eiga o megutte," Tamotsu Aoki et al., eds., *Bunka to iu kadai* (Iwanami koza bunkajinruigaku), Vol. 13, Tokyo: Iwanami Shoten Publishers, 1998.

*4 Atsushi Sakurai, "Shakaichosa no konnan – Mondai no shozai o megutte," *Shakaigaku hyoron*, 53 (4), 2003.

*5 Ikuya Sato, "Minzokushi – Konsei janru toshite no esunogurafi," in *Firudowaaku: Sho o motte machi e deyo*, Tokyo: Shin-yo-sha Publishing, 1992.

*6 Motoji Matsuda and Makito Kawata, eds., *Esunogurafi gaido bukku: Gendai sekai o fukugan de miru*, Kyoto: Sagano Shoin, 2002.

*7 Mikio Wakabayashi, "Firudowaaku to wa: Toshishakaigaku no hohoron," in *Toshi/Kenchiku Firudowaaku*, Tokyo: INAX Publishing, 2002.

*8 Sarah Pink, *Doing Visual Ethnography*, London: Sage Publications, 2001. Japanese translation by the author.

*9 Jacob Buur, Thomas Binder, Eva Brandt, "Taking Video beyond 'Hard Data' in User Centered Design," Proceedings from PDC 2000: 6th Biennial Participatory Design Conference, New York City, USA, 2000. Japanese translation by the author.

*10 Jane Fulton Suri, *Thoughtless Acts?*: Observations on Intuitive Design, San Francisco: Chronicle Books, 2005. Japanese translation here by the author. A Japanese edition by Hiroshi Mori was published by Ohta Publishing in 2009.

*11 Salu Ylirisku and Jacob Buur, *Designing with Video: Focusing the User-centred Design Process*, New York: Springer Publishing Company, 2007. Japanese gloss by the author.

*12 See Timothy Corrigan, "Essayism and Contemporary Film Narrative," in Elizabeth A. Papazian and Caroline Eades, eds., *The Essay Film: Dialogue, Politics, Utopia*, London & New York: Wallflower Press, 2016.

*13 Grant-in-Aid for Scientific Research (C): "Experimental research on systematization and deepening of video design research based on a qualitative research method" (2013–2015).
Grant-in-Aid for Scientific Research (C): "Research on integrated communication design with the use of video based on a qualitative research method" (since 2006).

*14 I refer to this blog post (http://kmhr.hatenablog.com/entry/2018/09/12/100335) by Takahito Kamihira, an associate professor at the School of Network and Information, Senshu University, which sorts out various ideas regarding "design by involved parties." (Accessed May 7, 2019).

*15 Programmer and architecture critic Kentaro Nakamura (@Kentaro5a18) calls this type of video activity "media practice" and provided me with much inspiration on this topic.

*4 桜井厚「社会調査の困難―問題の所在をめぐって―」
『社会学評論』53(4)(2003年)

*5 佐藤郁哉「民族誌――混成ジャンルとしてのエスノグラフィー」
『フィールドワーク 書を持って街へ出よう』(新曜社、1992年)

*6 松田素二・川田牧人編著
『エスノグラフィー・ガイドブック 現代世界を複眼でみる』
(嵯峨野書院、2002年)

*7 若林幹夫「フィールドワークとは 都市社会学の方法論」
『都市/建築フィールドワーク・メソッド』(INAX出版、2002年)

*8 Pink, S., "Doing Visual Ethnography,"
SAGE Publications, 2001(筆者訳出)

*9 Burr, J., Binder, T., Brandt, E.,
"Taking Video beyond 'Hard Data' in User Centered Design,"
in Proceedings of PDC2000 Participatory Design Conference,
New York City, USA, 2000.(筆者訳出)

*10 "Thoughtless Acts?: Observations on Intuitive Design,"
2005(筆者訳出)(翻訳書に、ジェーン・フルトン・スーリ、IDEO
『考えなしの行動?』森博嗣訳(太田出版、2009年)がある)

*11 Ylirisku, S., Buur, J., "Designing with Video:
Focusing the user-centred design process,"
Springer Publishing Company, 2007(筆者意訳のうえ訳出)

*12 Papazian, E. & Eades, C. (Eds),
"THE ESSAY FILM
—DIALOGUE | POLITICS | UTOPIA,"
WALLFLOWER PRESS, LONDON & NEW YORK,
2016より、Timothy Corrigan, "Chapter 1: Essayism and
Contemporary Film Narrative"を参考文献に挙げる

*13 JSPS科研費25350007
「質的リサーチ手法に基づく映像デザイン研究の体系化と
深化に関する実証研究」(2013–2015)、JSPS科研費16K00706
「質的調査手法に依拠した映像利用に基づく
統合型コミュニケーション・デザイン研究」(2016–2019)

*14 「当事者デザイン」に関する整理は専修大学ネットワーク情報学部
教授 上平崇仁氏のブログを参考にした
http://kmhr.hatenablog.com/entry/2018/09/12/100335
(2019年5月7日参照)

*15 このような映像実践を「メディア・プラクティス」と呼び、
刺激的な話題を提供してくれたのは、プログラマー、
建築理論家である中村健太郎氏(@Kentaro5a18)である。

スペキュラティヴ・デザイン——具現化する思索

ジェームズ・オージャー
マデイラ・インタラクティブ・テクノロジー工科大学

生息地のシフト

「Crafting the Speculation」は、2013年に私がまだ英国王立芸術学院に在籍していたころに書いた論文ですが、スペキュラティヴなデザインの定義や環境は絶えず変化しているので、振り返ることは非常に重要です。今日における「スペキュラティヴ・デザイン」とは何なのでしょうか？

これは、私が数年前から使用しているダイアグラムのひとつです[fig.1]。規範的な技術進歩の経路について説明しています。(a)研究室や実験室と(b)日常生活によって表される生息地(habitats)*1の(非常に単純化された)変化を示しています。

従来の伝統的な生息地(a)では、排他的で限定された特定の分野の専門家によって、複雑な技術的・科学的研究がおこなわれてきました。(a)から(b)への矢印は、その技術が私たちの日常生活の中で製品になるまでの変遷を示すタイムラインを表しています。デザインは、この移行のあいだに(通常はかなり遅れて)テクノロジーを家庭化させ、より単純なインタラクション、適切な審美性、そして目に見える機能性を与えるような役割を担ってきました。

以降のタイムラインを見ることで、スペキュラティヴ・デザインはこうした従来の経路とは異なる代案として存在することがわかるでしょう。

このふたつ目のタイムラインでは、ある情報に基づいた推測・投機(スペキュレーション)によって、現在使用されている技術、たとえばロボット工学や合成生物学、AIなどの望ましい未来についての思考が可能になることが説明されています[fig.2]。仮想のサービスやプロダクトを通して、科学者と会話し、彼らの研究について理解を深め、理想的には連携することで、近い未来の日常生活について推測することが可能になるのです。

3番目のタイムラインは、私たちが「ありえた現在」と呼んでいるものです[fig.3]。このアプローチでは、過去の技術的な進展を見直し、ある特定のできごとが起こらなかった場合の、ありえたかもしれない現在の生活について想像します。

Speculative Design: Crafting the Speculation

James Auger
Madeira Interactive Technologies Institute

Shift in Habitats

I wrote the academic paper “Crafting the Speculation” in 2013 when based at the Royal College of Art, but with the ever-changing landscape of speculative design, the importance of looking back at it is crucial. What is speculative design today?

This is a diagram that I’ve been using for a number of years. It describes, as the title suggests, normative technological pathways [fig.1]. For the purposes of this talk I see this as a (very simplified) shift between habitats*1 represented by: (a) the laboratory and (b) everyday life.

The traditional laboratory is where emerging technologies are developed and tested by experts (scientists) in a particular field. The habitat deals with very complex, technological, scientific research that is accessible to a very exclusive and limited group of knowledgeable people. The timeline represents the transition the technology makes to become a product in our everyday lives. Design acts during this transition (typically quite late in the journey) to essentially domesticate the technology, allowing for more simple interactions, suitable aesthetics and tangible function.

Looking at other timelines on the graph, we can see that speculative design can provide alternative pathways to the traditional process.

In the second timeline, informed speculation allows us to think about technologies that are emergent today, for example robotics, synthetic biology, AI, and so on [fig.2]. Through interaction with scientists, generating a better understanding of their research, and ideally through collaboration – we can speculate on what near-future everyday life might be like through the design of hypothetical products and services.

The third timeline is what we call the *alternative present* [fig.3], this approach steps out from the technological lineage at some point in the past to imagine what life could be had certain decisions not been made.

For example, we can imagine an alternative present in which the digitisation of products didn’t take place in the 1980s; instead we would have 40–50 years of the evolution of analogue products. The designer can hypothesise what these might look and behave like. This process encourages us to reflect on

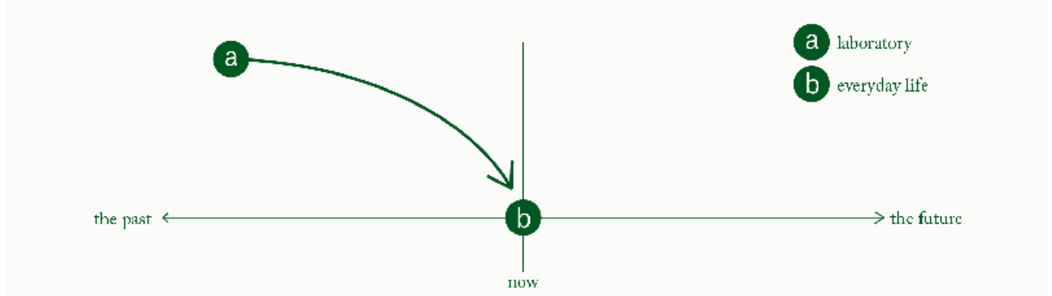


fig.1 —— 規範的な技術進歩の経路
normative technological pathways

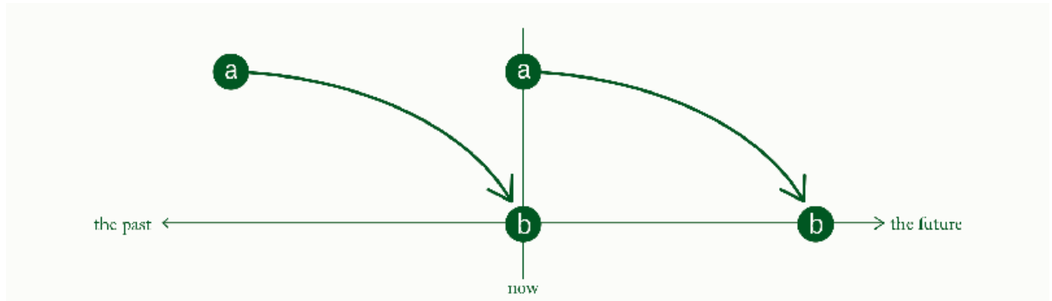


fig.2 —— スペキュラティヴ・デザイン：投機的未来
speculative design: speculative future

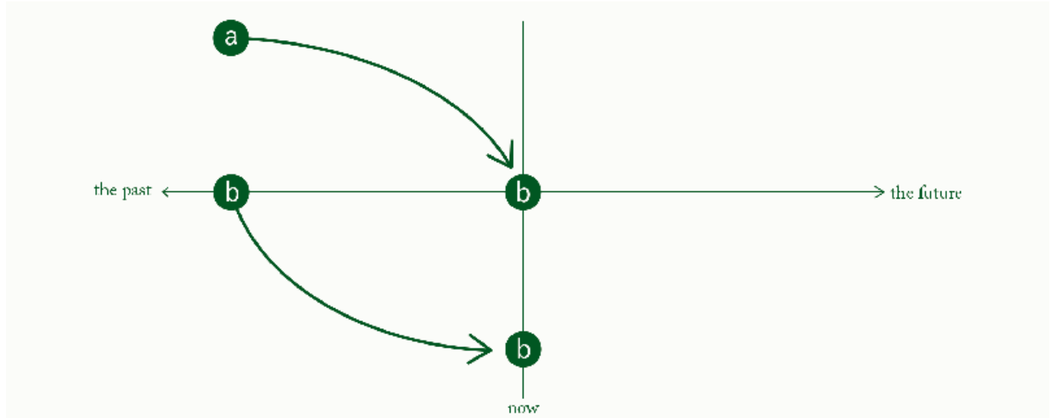


fig.3 —— スペキュラティヴ・デザイン：ありえた現在
speculative design: alternative presents

たとえば、1980年代以降にさまざまな日用品がデジタル化しなかった世界の現在について想像してみましょう。そこでは、40年から50年ほどかけて、プロダクトがアナログなまま進化しつづけていった世界を思い浮かべることができます。デザイナーは、このような背景におけるプロダクトがどのようにつくられ、どのような動作をするべきなのか、仮説を立てることができます。このようなプロセスを経て私たちは、現在の社会、そして技術開発を、異なる視点から見直すことが可能になるのです。

そのために、今回のタイトルにおける「Crafting つくる・具

contemporary society the role of technological products today – for example, our increasing reliance on screen mediation.

This idea in the title of ‘crafting’ the speculation is critical. How do we manage the speculation? What stops visions of the future from veering off into extreme imaginaries, implausible futures like the things we see in a lot of science fiction? The purpose of science fiction is largely being about entertainment – hence the more provocative speculations, whilst the purpose of speculative design is about contemplating, critiquing, and trying to shape technological pathways. Allowing design projects to drift off into never-never lands might help with dissemination,

現化すること」は重要です。未来に対してのヴィジョンがサイエンスフィクション(SF)小説などに見られるような極端な空想にならないようにコントロールしているものは何なのか――。SFはエンターテインメントなので、挑発的な描写のスペキュレーションが多く見られます。他方でスペキュラティヴ・デザインは、より現在に対して批判的な意見やクリティークを可能にし、新たな技術開発の経路をかたちづくることを目的としています。未知なる領域をデザインすることで話題になる可能性は高まりますが、そのスペキュレーションが現実的で明快であるほど、より意味のある会話が促進されるのです。

現実の座標

> 何かが外傷的になりすぎたり、暴力的になりすぎたり、
> または楽しすぎたりすると、
> 私たちの現実の座標が壊れる。だから、私たちは
> その現実を架空のものにしなければならない

–

これはスラヴォイ・ジジェク(1949–)による「倒錯的映画ガイド」(2006)からの引用です。ふたつの重要な理由で今回のレクチャーに関連しています。「現実の座標」という言葉、これはどのような意味なのでしょう。

まず、私たちが認識し、理解しているすべてに関係していること、私たちの世界内における体験をかたちづくる要因――それは政治的、社会的、文化的、個人的な歴史に基づいた「暗黙知」などを指します(ヤーコプ・フォン・ユクスキュルが提唱していた「環世界」がここではわかりやすいでしょう)。私たち一人ひとりが異なる座標を持っているために、スペキュレーションに対してどのように感じるのかもそれぞれ異なるのです。

次に、何かが極端になりすぎてしまうときに、私たちの座標系が崩れてしまうことについて。これは多くのスペキュラティヴ・デザインを扱ったプロジェクトに共通していることですが、暴力的・外傷的になりすぎてしまう傾向があります。極端に刺激的なために、社会へ広めることは簡単ですが、同時に極端なフィクションになってしまいます。スペキュレーションの度合いを調節するにあたって重要な観点は、座標を壊すのではなく、私たちの世界に対する認識や理解を、非常に技巧的で慎重な方法で「拡張」することです。このレクチャーでは、みなさんがより関心を持てるような、いくつかの「拡張」の方法論について説明していきましょう。

コンテクストのデザイン

最初に紹介する手法は、文脈をデザインすることです。スペキュレーションはどこに存在するのでしょうか?

下記は『宇宙戦争』における火星人についてのふたつの説明です。ひとつは1898年に発表されたH.G.ウェルズ(1866–1946)の原著小説からの引用で、もう片方はスティーブン・スピールバーグ監督(1946–)が2005年に撮影した映画版についての説明です。火星人をひとつのスペキュラティヴなオブジェクトとして考えた際に、それらのデザインについてふたつのアプローチから比較することが可能になります。

–

> 誰もが人間が……出てくるものと期待していたと思う。……しかし、ながめていると、やがて影のなかで、なにかうごめいているのが見えた。重なり合った、灰色の波のような動き、それから、光を出す二つの円盤――目のような。……大きな、灰色を帯びた、まんまるっこい、おそらく熊くらいの大きさのしろものが、ゆっくりと苦労しながら円筒から出てきていた。……その口が絶え間なく震えていて、ゴルゴンの蛇の髪のように群生する触手、なれない大気のなかでの騒々しい息づかい、いっそう大きな地球の重力のせいで明らかに重苦しくて骨の折れる動作……突然、怪物の姿が消えた。円筒のふちの上でよたよたしているうちに、草の大きな塊が落ちたような、どさりという音をたてて、坑のなかに落っこちたのである[*2]

–

> 「私はさまざまな頭のかたちを試しましたが、スピルバーグ監督は原作映画[編注:1953年公開のバイロン・ハスキン監督版]の宇宙船の形に敬意を示したかったのです」とシムズ氏は語った。「どんな頭のかたちを試しても、私たちはいつもこの原型に戻りました。目は、猫のように光を屈折させながら、過度に拡張させるべきだとスピルバーグ監督は言い続けました。彼はまた、後ろに1本、前に2本の足を望んでいました。SFXスタッフのスタン・ウィンストンのもとでは宇宙人が天井を這うようなアニメーションをつくり、ほかの足でバランスを取りながら、足が腕として機能する様子を描いたのです」[*3]

–

スピルバーグ監督映画では人を楽しませるものとして原著小説を解釈していたため、火星人はより魅惑的で恐ろしく描かれ、それゆえに(おそらくデザインによる影響を受けたエンターテインメントのかたちとして)完璧に見えます。一方、ウェルズの書く火星人は、新しい環境の中であきらかに苦しみ、ぶかっこうで、地球の重力に抵抗しようともがいています。ウェルズは生物学者でもあったため、環境への適応という概念をよく

however, the creation of more plausible or tangible speculations facilitate more meaningful dialogue.

Coordinates of Reality

> If something gets too traumatic, too violent, even too filled in with enjoyment, it shatters the coordinates of our reality, we have to fictionalize it.

–

This quote is from Slavoj Žižek (1949–) in the "Pervert's Guide to Cinema" (2006). It is relevant for two important reasons. The term 'coordinates of reality' – what does this mean?

First, it could pertain to all the things that we perceive and understand in our world – the factors that shape experience; political, social, cultural, personal history, tacit knowledge, formal knowledge and so on (von Uexküll's theory of the Umwelt is helpful here). Because each of us have different coordinates, how we react to a speculation also differs.

Second, the notion that when something becomes too extreme, the coordinates can be shattered. This is the problem with a lot of speculative design projects as they are too violent, too traumatic, and especially too sensational. This makes the design too provocative – easy to disseminate, but at the same time, too fictional. If a concept is too far away from our understanding of everyday life it becomes too easy to dismiss, therefore becoming less impactful. The challenge of managing speculation is to "stretch" our perception and understanding of the world in a very crafted careful way, rather than shattering the coordinates. During this talk, I will describe several methods for how to stretch perception, allowing for the audience to react more powerfully to the speculative design project.

Designing for Context

The first technique is designing for context. *Where* does the speculation exist?

Below are two descriptions of the Martian from *The War of the Worlds*. The first is an excerpt from H.G. Wells (1866–1946)'s original novel of 1898; the second from Steven Spielberg (1946)'s film version of 2005. If we take the Martian to be a speculative object, it is possible to compare the two approaches to its design:

–

> I think everyone expected to see a man emerge... but looking, I presently saw something stirring within the shadow: greyish billowy movements, one above another, and then two luminous discs – like eyes... a big greyish rounded hulk, the size, perhaps, of a bear, was rising slowly and painfully out of the cylinder... the incessant quivering of the mouth, the gorgon groups of tentacles, the tumultuous breathing of the lungs in a strange atmosphere, the evident heaviness and painfulness of movement due to the greater gravitational energy on earth... Suddenly the monster vanished. It had toppled over the brim of the cylinder and fallen into the pit, with a thud like the fall of a great mass of leather. [*2]

–

> 'I tried a bunch of different heads, but Steven Spielberg wanted to pay tribute to the shape of the spaceship in the original movie,' Sims said. 'No matter what I did with that head, we always went back to this shape. For the eyes, Spielberg kept saying they should be overly dilated, refracting with light almost like you'd see in a cat. Spielberg wanted one leg in the back and two in the front. At Stan Winston's we did an animation of the alien crawling on the ceiling, showing how his legs would function as arms as well and pick stuff up while using the other leg to balance.' [*3]

–

Because Spielberg's filmic interpretation of the original book is created to entertain, the creatures appear more spectacular, captivating and terrifying and therefore perfect (as a form of entertainment, which arguably was the primary factor influencing its design). Wells's Martian, on the other hand, is clearly suffering, ungainly, awkward and struggling to cope with Earth's gravity. Wells trained as a biologist, so would have a good understanding of the concept of adaptation. Although this is pure supposition, logic suggests that Martians would be maladapted to life on Earth and his depiction applies this theory to inform the design of the creature. But a question arises from the two different interpretations, if we were to really speculate on what a Martian might look like, whose version is the more accurate?

–

Design Example: Carnivorous Domestic Entertainment Robots (2007)

–

This is a project with Jimmy Loizeau (1968–), a long time collaborator of mine. We started thinking about robots and how robots could make the same shift of habitat – from the research laboratory to the home. Robots remain as one of the core promises on the technological future, a role they have played for nearly a century. One of the more renowned examples of this vision was Westinghouse Corporation's *Electro* at the 1939 New York World's Fair. This set the stage for the arrival of domestic robots, a promise that continues to this day through both continuing depictions in science fiction and work taking place in research laboratories across the world. Fundamentally though the promise it yet to be satisfied.

Our project was initially developed in collaboration with

理解していたのでしょう。これは純粋な仮説ですが、ウェルズの描写は、火星人が地球上での生活に適応できていないという論理のもとで生物をデザインしたのではないかと考えられます。するとここで、このふたつの異なる解釈からある問題が生じます。もし私たちが火星人の見た目について推測するのであれば、どちらの解釈がより正確と言えるのでしょうか?

–

実例——食虫家庭用エンターテインメントロボット(2007)

–

これは長年の協力者であるジミー・ロワゾー(1968–)とのプロジェクトです。私たちは、ロボットが研究室から家までどのように生息地を変化させることができるかについて考えはじめました。この未来に対してのヴィジョンにおける代表例のひとつとして、1939年のニューヨーク国際博覧会でのウェスティングハウス社による「エレクトロ」が挙げられます。この存在が、SFの描写や研究室での研究において、今日にまでつづく家庭用ロボットの基準となっています。ですが、この未来に対しての約束はいまだ果たされていません。

私たちのプロジェクトは当初、英国のブリストル・ロボティックス研究所との共同開発でした。彼らは、ハエのような有機物を電気エネルギーに変換する装置である「微生物燃料電池」の技術をもとにしたコンセプトを開発していました。科学者たちは微生物燃料電池にハエを入れ、一定期間かけて消化することによって、ハエ8匹でロボットが研究室を13時間動き回ることができるくらいの電力を発生させました。

私たちは、その微生物燃料電池を家庭内の生息地で活用することを重要視した5つの異なるデザイン案を作成しました。そのうちのひとつ「ハエ取り紙ロボット時計」は、気圧計や時計などなじみのあるインテリア製品と似たような意匠でデザインしました[fig.4]。この装置は、昆虫を捕獲するためのハエ取り紙でつくられたベルトコンベヤーで構成され、捕らえられた昆虫をベルトが回転することで装置の下へと移動させ、歯で剥がします。昆虫は微生物燃料電池へと落とされ、電力を生み出します。その電力は、ベルトの回転や装置の下にある小さなLED時計に使用されます。あるものに対して特別な感情や親近感を抱いたり、生きているかのように思えてしまう部分は、すこし「たまごっち」に似ています。親近感を持った結果、私たちは製品の状態について気を使ってしまうでしょう。十分にごはんを食べているか、ハエを増やす必要があるのか、冬はどのように過ごすのか——。この関係性により、プロダクトとのより有意義な、何年ものあいだ実現されてこなかった対話を可能にするのです。

the Bristol Robotics Laboratory in the UK. They were developing concepts based on the technology of the microbial fuel cell, a device that converts organic matter, such as a housefly, into electrical energy. The scientists would place houseflies into the microbial fuel cell to be digested over a period of time, in turn creating electrical energy that allows the robot to move around the laboratory in Bristol. Eight houseflies created enough energy for the robot to move around the space for about thirteen hours.

We created five different design proposals that used the fuel cell for energy generation but more importantly were designed for the domestic habitat. The *Fly Paper Robotic Clock* is designed to resemble familiar interior products such as a barometer or large clock [fig.4]. The device comprises a conveyor belt made out of flypaper that traps insects. The belt rotates, moving the insect downwards where they are removed by a blade. They then fall into the microbial fuel cell and generate electricity. The electricity is used to power the motor turning the belt and a small LED clock at the bottom. It's a little bit like the *Tamagotchi* in that it is gives the owner the perception of being alive and as such, we become attached to it, developing a different type of relationship. We start to wonder about the health of product; does it have enough food, do we need more flies, and what will it do in the winter? This relationship allows for a more meaningful dialogue with the product, one that has been promised for a number of years, but has never been reached.

Verisimilitude: Design Fiction and Design Faction

Around late 2000 and 2001, Jimmy and I started a project that looked into the idea of cyborgs – of technology entering the body. Around the same time, Kevin Warwick (1954–) at Reading University dubbed himself the World's first human cyborg as he implanted a RFID tag in his arm through invasive surgery. The RFID allowed him to do one thing, to unlock the door to his office. A little bit later, an artist named Stelarc (1946–) imagined and implanted a prosthetic ear also in his arm that would be linked to the internet [fig.5]. Both concepts shatter our coordinated of reality because of the level of provocation – they come across as fiction.

–

Design Example: Audio Tooth Implant (2001)

–

Our proposal was to create a telephone that could be implanted in the tooth, so that the user would be able to enjoy the benefits without having to go through extreme levels of invasion and pain [fig.6]. The ability to be able to communicate with someone all of the time, through the telephone tooth, was plausible in

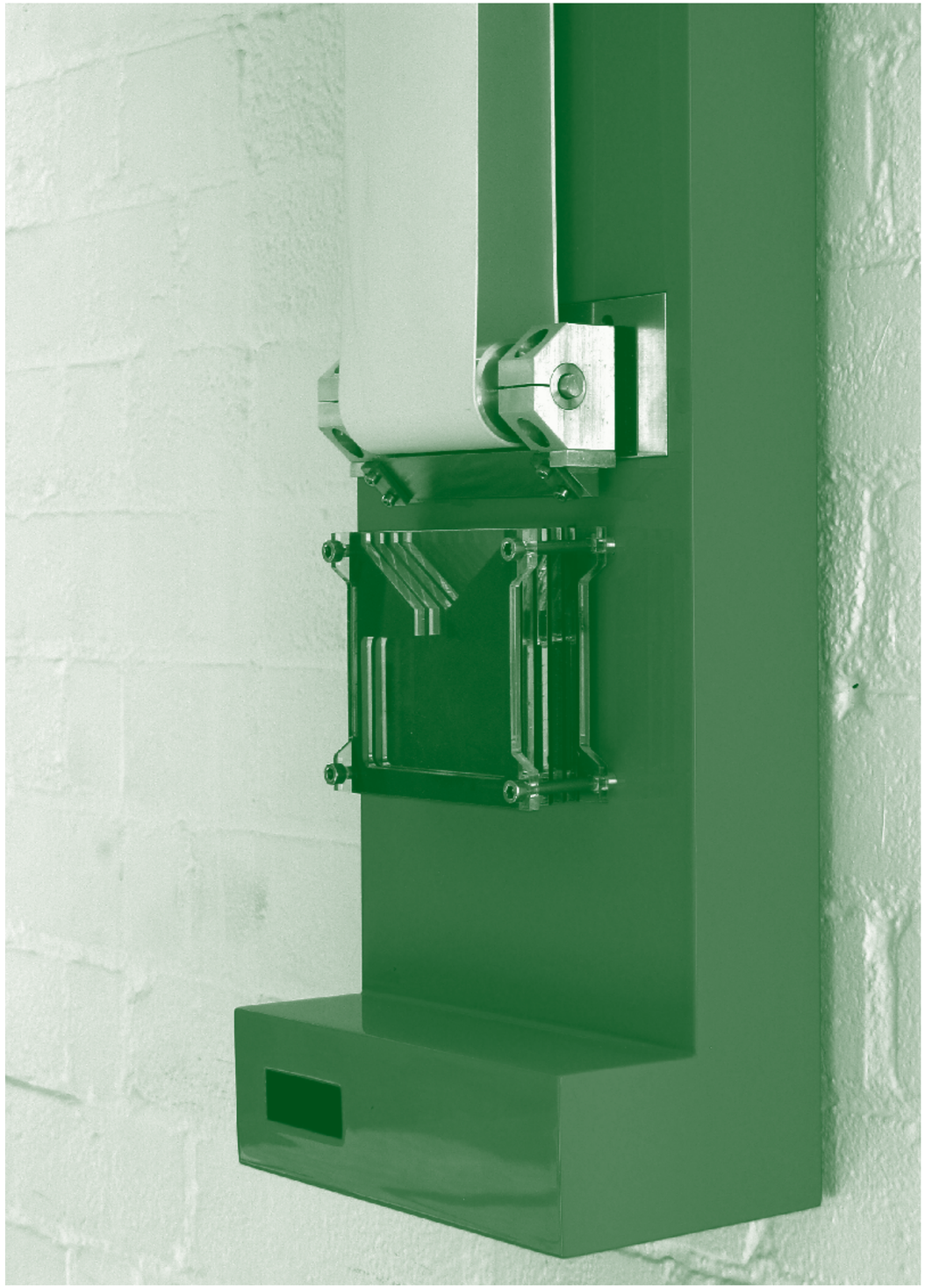


fig.4 —— ハエ取り紙ロボット時計
Fly Paper Robotic Clock
© Auger Loizeau

正当性――デザインフィクションとデザインファクション

2000年後半から2001年ごろ、私とロワゾーは技術が身体へ溶け込むというアイデア（サイボーグ）について着目しました。同じ時期、リーディング大学のケビン・ウォーウィック（1954–）は、RFIDタグ［編注：ID情報を無線通信でやりとりするタグ］を腕に埋め込み、世界初のサイボーグとして名乗り出しましたが、当時はオフィスのドアを開けることしかできませんでした。ステラーク（1946–）というアーティストは、インターネットに接続された擬似的な耳を腕に実際に埋め込んでいます［**fig.5**］。どのコンセプトもあまりに挑発的であるために、私たちの現実の座標を壊していると私は思います。

–

実例――インプラント型携帯電話（2001）

–

私たちの提案は、歯の中に埋め込むことができる電話をつくることでした［**fig.6**］。それはユーザーが極端な侵入や痛みを経験することなく、「埋め込み」という概念を体験するための工夫のひとつだったのです。2001年の時点でも、携帯電話技術の向上によって誰でも「電話の歯」を通して繋がることは可能でした。私たちは実際にアイデアを検証するため、英国の電気通信会社の技術者たちへインタビューを実施し、最終的にどのような技術が必要なのかを正確に捉えようとしました。

このプロジェクトは、世界中からさまざまな反応をいただきました。アメリカの『タイム』誌からは、2002年の「もっともクールな発明」のひとつとして賞を受賞しています。このことは、メディアを活用することによってプロジェクトを広めるという重要な側面を表しました。受賞後、私たちはスタンフォード大学薬学部の准教授から、電話を歯に埋め込むことの危険性について3ページの手紙をいただいたのです。このようなプロセスを経て、私たちは未開発の技術に対して有意義に議論する機会を新たに設けることができます。その結果、技術が可能にする未来を自覚的なかたちとしてコントロールすることができるようになる――これが「スペキュラティヴ・デザイン」の目的なのです。

不気味なもの（the uncanny）のデザイン

次は、フロイトが提言していた「unheimlich＝我が家的でない＝不気味なもの」の概念についてのプロジェクトです。なじみあるものでありながら、同時に不安なもの。フロイトを引用すれば、「作家にとってはしかし、われわれは特別に操縦しやすい存在である。……［編注：作家がつくる虚構が］われ

the technological landscape of 2001 due to recent growth and fascination with the mobile telephone. The technological aspect was also based on techniques that were available at the time – Jimmy and I interviewed scientists at British Telecom, to get an exact idea of the technology necessary to make this work and memorised the system to use later when talking to journalists. The project generated an awful lot of reaction around the world. We were awarded a prize as one of the coolest inventions of 2002 from Time Magazine in the United States. This was not only great for our ego, but also displayed an important aspect of the project – the potential to use the media as a gallery space for dissemination. After the award, we received a three-page letter from an associate professor of medicine at Stanford, describing in detail exactly how damaging the audio tooth implant would be. Through this process, we are able to create meaningful discussions about the implications of emerging technology before it happens, which allows us to have more control in the conscious shaping of what the technology of the future can be. This is the primary purpose of speculative design itself.

Designing the Uncanny

The next project is about the uncanny coming from Freud's notion *unheimlich* – the unhomely. Something familiar and unsettling at the same time. In the words of Freud, by using the uncanny, 'the storyteller has particularly directive power over us. By means of the moods he can put us into, he can guide the current of our emotion.[*4]' The uncanny is commonly exploited by the makers of horror films as a means of extracting the maximum emotive reaction from the audience. Because of the power of the uncanny, managing it is critical, particularly for projects that deal with complex subjects like sex and death.

–

Design Example: Afterlife (2001–2013)

–

We have, for a number of years, been developing a project on the theme of the Afterlife. This examines the role of belief systems and in particular the diminishing role of religion as society (largely in the West) shifts away from organised religion towards belief in science and technology. This is perfectly exemplified by the work of Alcor Life Extension Foundation. Their service allows for people to be frozen in liquid nitrogen immediately after they die. The hope is that at some point in the future, technological advancement will allow those frozen to be defrosted and cured of whatever killed them in the first place. There are several hundred people in the US lying in these tanks at this moment, waiting for the technology of the future. This is a fact. But in our project, we wanted to provide a more definitive technological proof of life after death.

fig.5――ステラーク「Ear on Arm」
"Ear on Arm" by Stelarc

われをその［不気味な感情の］中に落とし入れる気分を通して……作家はわれわれの感情を……調節する[*4]」。不気味なものは、これまでホラー映画などで聴衆から最大限の感情的反応を引き出すための手段として利用されてきました。不気味なものの力は、とりわけ性や死のような複雑な主題を扱うプロジェクトでは、その管理が重要になります。

–

実例――アフター・ライフ（2001–2013）

–

私たちは何年ものあいだ「来世」というテーマに関するプロジェクトを進めてきました。これは、とりわけ（主に西洋諸国で）組織化された宗教から、科学と技術への信仰に移行する社会において、信仰システムの役割が減少していることについての検証です。アルコー延命財団の事業がこのうえない例となるでしょう。彼らのサービスは、死んだ人間を液体窒素の中で凍らせることができるというものです。将来の進歩した技術を用いて、凍結した人びとを解凍し、死んだ原因を治療することがその目的です。今この瞬間にも、数百人もの人たちが、アメリカにあるタンクの中で横たわり、将来の技術革新を待っています。しかし私たちのプロジェクトでは、死後の命についてのより明確な技術的証明を提供したかったのです。

この「アフター・ライフ」の提案自体はいくつかの法律や規制のために実現しなかったのですが、技術的には明日にでも可能です。私たちは2007年にニューヨーク近代美術館（MoMA）で開催された「Design and the Elastic Mind」展で、フルサイズの棺桶を展示しました。写真はCGによるレンダリングではありません。内部の穴から死体の分解物が落ち、微生物燃料電池を用いて発電する、実際のプロダクトです［fig.7］。ご覧になった多くの人から嫌われました。電池の可能性ではなく、死体の分解に焦点を当てたコンセプトは、不気味すぎるからです。そこで、2年後にポルトガルのリスボンで「Experimenta」という展覧会で展示する機会をいただいた際には、棺桶ではなく電池が発電するプロセスを展示し、25人程度を招いて、電池を何に活用できるかを考えるワークショップを実施しました［fig.8］。個人的に気に入っているのは、参加者のひとりマイク・マイ

The proposal itself has several laws and regulations that stop the idea from being realised, but it could technically be achieved and built tomorrow. We exhibited this at the Museum of Modern Art show *Design in the Elastic Mind* in 2007, showing this full-sized coffin. The photograph of the object is not a rendering, but a real product with holes inside through which the decomposing body would fall and generate power using the microbial field cell [fig.7]. People hated it because the concept was too uncanny with the focus put on the decomposition of the body, rather than the battery. Two years later we were invited to show the project at Experimenta in Lisbon, Portugal [fig.8].

fig.6 ―― インプラント型携帯電話
Audio Tooth Implant
© Auger Loizeau

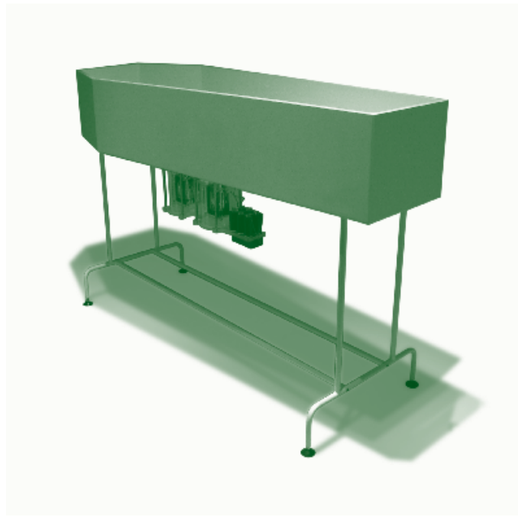


fig.7,8 ―― アフター・ライフ
Afterlife
© Auger Loizeau

In order to manage the uncanny we decided to not present the coffin (showing the process) but instead invite 25 or so people to propose that they would do with their Afterlife battery. My particular favourite is by Mike Michaels who suggested that, 'I'd like my afterlife battery to power a circuit that makes the TV remote control select very occasionally, automatically and unpredictably a channel showing a nature documentary. The channel cannot be changed for the duration of the program, and the television can only be switched off at the mains.' The battery allowed him to essentially become a ghost, using his energy to tamper with the family viewing choices after he passes away – just as they had argued over these issues in life! The reaction from the visitors to the exhibition was completely different and the project was extremely well received.

Observational Comedy

By rooting speculation in a foundation of familiar products and concepts, the designer is able to introduce more bizarre concepts to the user. This is like observational comedy, in the sense that there is a need to manage the amount or complexity of knowledge that needs to be communicated, before the idea can be understood. Too much up-front technical information can alienate or simply bore the viewer but too little can leave the concept intangible or whimsical. By gradually laying a foundation, the mundane observations quickly become more extreme anecdotes. Sean Lock (1963–), a comedian, talks about a child seat in his car and quickly grabs the audience by describing a scene they can relate to (if they have children of a certain age). The journey then quickly begins to become

ケルズさんが提案した次のような提案です。「私の「来世電池」は、テレビのリモコンをときおり自然ドキュメンタリーのチャンネルに変える回路へ電力を供給して欲しい。そのプログラムが作動した際には、チャンネルを変えることができず、主電源でしかオフすることができない仕様にしたい」。電池によって幽霊になり、電力を利用して家族が見ているテレビのチャンネルを勝手に変える――生きているあいだに言い争っていたように！ 展覧会に対する来客者の反応は前回とはまったく異なり、好意的に受け取られました。

オブザベーショナル・コメディ

親近感のあるプロダクトや概念に基づいたスペキュレーションを根付かせることによって、デザイナーはより突飛な概念をユーザーに紹介することができます。これは、アイデアの全体像を理解するまでに伝達される知識の量や複雑さを処理する必要があるという意味で、人や物事の状態、状況を観察し、おもしろおかしく描写する手法のひとつであるオブザベーショナル・コメディ［観察型コメディ、スタンドアップ・コメディのスタイルのひとつ］と似ています。あまりに多くの先進技術の情報は鑑賞者を疎外させてしまいますが、少なすぎるとコンセプトがぼんやりとしたイメージにしかなりません。徐々に［共通認識の］基盤を築くことによって、日常的な観察はより極端な笑い話（エピソード）になります。コメディアンであるショーン・ロック（1963–）は、自分の車のチャイルドシートについて話をはじめ、関連する体験談やシーンを共有することで（ある程度の年齢の子どもを持つ）観客の心をつかみます。それまでの話に共感することができているので、車を追いかけてくるカモメや舗装された道の上で嘔吐するキツネなど、話の内容が異様になったとしても、その狂気はもっともらしく感じられるのです。

ありふれていて、なじみがあり、気付かれにくい細部を利用することによって、デザイナーは私たちの現代的な感性と理解に結び付いた、壮観で不合理な提案でさえも提供することができます。なじみのある文脈を原点にすることによって、複雑な説明を必要としない紹介が可能になるでしょう。コメディアンが紹介する日常観察からはじまるスペクタクルな物語は、デザイナーが描く技術的未来をなじみのある要素を通して効果的に表象しているのです。

–

実例 —— ニュー・センシュアル・インターフェース（2007）

–

クリス・ウォブケン（1980–）の「ニュー・センシュアル・インターフェース」は、ナノテクノロジーにおける今後の技術革新の仮説から、コンピュータと対話するための新しい方法について探るプロジェクトです[*5]。彼のビデオシナリオからは、アームランプ、デスク、ありきたりなコンピュータのモニタ、スーツを着た男性、マグカップといった、おなじみのオフィスの風景が読み取れます。変わっているのは、コンピュータとのやりとりの方法です。コンピュータ画面の前にはキーボードがなく、そのかわりに大量の種が積まれた山があります。ビジネスマンは席に着いて、演出された一連の動きによって種をふるい、移動させ、分類します。言葉で説明すると滑稽で無意味な行動のように聞こえますが、なじみのあるものや振り付けられた動きを通して、具体的で魅力的な新しいインタラクションの様式を表現しています。ありふれた情景が、映像の説得力と刺激的な思索を生み出しているのです。

ヒューマニティとスペキュレーション

今回ご紹介したこれらの方法論は、スペキュレーションする際に考慮する必要のある重要なコンセプトとして、どのように物事をかたちづくりコントロールするかという、人間性（humanity）や人間の欲求の複雑さを表象しています。これらの側面を利用できれば、より多くの人びとと共感し、信頼できる未来をかたちづくる基礎的な役割を果たす、より強力なスペキュレーションを生み出すことができるのです。

–

–

–

2018年2月13日パブリックレクチャー@KYOTO Design Labより

［文＝清水 快／Synflux ltd.］

–

*1 ここでは生息地という語を生態学的な意味で使用しています。「生態 ecology」という語はギリシャ語のオイコス（oikos）に由来し、「住宅」または「住む場所」を意味します。文字通り、生態学は生物の「家」についての学問であり（Odum, E.P. 1971. Fundamentals of Ecology）、ここで特に関連性があるのは、孤立したものとしての生物ではなく、それが 存在する環境としての「家」という概念です。

*2 H.G. ウェルズ『宇宙戦争』井上勇訳（東京創元社、1970年）

*3 ヒュー・ハート「From Hulk to Gort, Monster Man Gets Creative With Creatures」『Wired』（2008）http://www.wired.com/underwire/2008/12/monster-man-beh/（2019年4月25日閲覧）（構成者訳）

*4 ジークムント・フロイト「不気味なもの」藤野寛訳、『フロイト全集〈17〉』須藤訓任／藤野寛訳（岩波書店、2006年）

*5 https://vimeo.com/872153

bizarre as he talks about seagulls following his car and foxes vomiting on the pavement but because we are familiar with the story, the craziness is plausible.

By utilising the mundane, the familiar and small, unnoticed details the designer can provide spectacular, even preposterous, proposals with a tangible link to our contemporary sensibilities and understanding. It roots them in known contexts limiting the need for complex explanations. The spectacular narratives that stem from the comedian's initial observations effectively represent the designer's technological future, made palatable through familiar elements.

–

Design example: New Sensual Interfaces (2007)

–

In his project 'New Sensual Interfaces,' Chris Woebken applies hypothetical advances in nanotechnology to explore new ways of interacting with a computer. In his video scenario[*5], we see a familiar office scene: an Anglepoise lamp; a desk; a nondescript computer screen; a suited man; and a mug. The unusual element is the form of interaction, the keyboard is no longer present, but in its place is a large pile of seeds. The businessman sits at the table, and through a series of choreographed and considered movements sifts, moves and sorts the seeds. This sounds bizarre and nonsensical when described in words, but partially through the familiar elements and partially the choreography, it works in portraying a tangible and engaging new mode of interaction. Its power lies in the familiarity of the scene, making the film both compelling and thought-provoking.

Humanity and the Speculation

The projects illustrated represent the complexity of humanity and human desire, of how we shape things up and control things, an important concept we need to focus on when speculating. If we are able to tap into these aspects, we are able to create more powerful speculations that resonate with more people and play a more fundamental role in shaping more responsible futures.

–

–

–

Public Lecture, 23 February, 2018 @ KYOTO Design Lab

[Text = Kai Shimizu / Synflux ltd.]

–

*1 Here I use habitat in the ecological sense.
The word 'ecology' is derived from the Greek oikos, meaning 'house' or 'place to live'.
Literally, ecology is the study of organisms 'at home' (Odum, E.P. 1971. Fundamentals of Ecology).
What is of particular relevance here is this notion of 'home'; of studying the organism not in isolation but in the environment in which it exists.
Habitat represents the more formal notion of home in the language of ecology.

*2 Wells, G.H. 2004 ed. The War of the Worlds, London: Phoenix.

*3 Hart, Hugo. 2008. From Hulk to Gort, Monster Man Gets Creative With Creatures. Wired, . http://www.wired.com/underwire/2008/12/monster-man-beh/

*4 Freud, Sigmund. 1919. Das Unheimliche. 2001. The Complete Psychological Works of Sigmund Freud Vol.17, UK: Vintage Classics

*5 https://vimeo.com/872153

住宅を再考する

ジョナサン・サージソン
サージソン・ベイツ・アーキテクツ

ヨーロッパは、さまざまな言語圏、コミュニティ、伝統が混在し、異なる文化構造に根ざしています。さまざまな都市に旅行することは、訪れる場所の建築文化や都市性についてのインフォーマルな教育の機会を私に与えてくれます。

住宅は都市の大部分を占めており、典型的な都市においては建築面積の約70％が住宅です。つまり、都市のイメージと性質は、住宅のプログラムを提供する建造物によって決定されています。モニュメントや美術館などのポストカードに載るようなすばらしい建物は多々ありますが、標準的な住宅が、都市をもっとも印象付けるのです。

スティーヴン・ベイツと私が実践をはじめた時も、より広範な社会に対して建築家として貢献したいと思い、何よりも公共建築としての住宅に焦点を当てて活動しようと決めました。私は、住宅の類型学的な調査について議論することが必要だと感じています。たとえば、私の生まれ育ったロンドンの古い都市構造は、テラスハウスという特定の住宅タイプが複数並列されることで特徴付けられています。私には、このなじみのある住宅アーバニズムとでも呼ぶべき形式が、ロンドンの都市構造の特性を定義する要素だと思われるのです。

私たちの仕事には、住宅の類型学的な調査の先に、平面の学問という視点から「家(home)」を組織する方法について検討しているという側面がありますが、それと同時に、有意義な生活空間を生みだすために、私たちがつくりたいと願う空間のキャラクターや空気感(アトモスフィア)を問いかける必要があるのです。

–
–
–
–
–
–
–
–
–

A Reflection on Ideas of Housing

Jonathan Sergison
Sergison Bates architects

Europe is rooted in different cultural structures as it is a place where various languages, traditions, and communities coexist. My frequent travels constantly offer me an informal education in the urbanity and architectural culture of the places I encounter.

Housing forms the largest part of any city, and typically comprises of 70 % of the built area of the city. It therefore follows that the image and the character of a city is determined by the buildings that serve the housing programme, and while there are monuments, museums and exceptional buildings that might go on a postcard image, it is the normative, and particularly housing, that gives the most tangible impression of a city.

When Stephen Bates and I set up our practice, we decided we would focus on exploring housing as public architecture, as we wanted to make our efforts as architects somehow useful to society more broadly. To begin with, I feel it is necessary to talk about a typological investigation of housing. For instance, the older fabric of London, the city I grew up in, is characterized by a particular housing type, the London terraced house – a housing solution that becomes urban through repetition. For me, this familiar form of residential urbanism is a defining element of the unique character of London's urban fabric.

Another aspect of our work beyond the typological investigation considers the way a home can be organized in terms of a discipline of the plan. And yet, in order to create a meaningful domestic space, we need to question the character, the atmosphere of the spaces we wish to make.

–
–
–
–
–
–
–
–
–
–
–

Prototype for suburban housing
Stevenage, Hertfordshire, UK, 2000 © Rolant Dafis

イギリスで1920–30年代にかけて約300万戸建設された、セミ・デタッチドハウスと呼ばれる左右対称で2軒続きの住宅をアップデートするというコンペでのプロジェクトです。

平面を屈曲させつつ、子どもが描く絵に見られるような、典型的で伝統的な家らしさのイメージと表象を直接的に見せようとしました。

This project was the result of a competition which invited participants to update the English semi-detached house – two houses joined on one side, which together create a symmetrical silhouette. In the 1920 s and 1930 s about three million semi-detached houses were built in the United Kingdom.

The plans look at an idea of inflection, and we wanted to make a facade that was like a child's drawing of a house, a very direct working with the traditional image and representation of houses.

Studio house

Bethnal Green, London, UK, 2004 © Ioana Marinescu

東ロンドンにある木造の小さな建物で、ファサードはレンガで覆われています。1階はアート制作のアトリエ、上階はアパートというコンプレックスです。

通り沿いには異なる時代の住宅が混在しており、統一された建築言語がなかったため、ファサードはそのことを意識してデザインしました。

This is a small building in the East of London, constructed from timber and clad in bricks. The building allows for living and working to occur in the different spaces.

The facade design takes into consideration the fact that the surrounding buildings were constructed at different times, with no uniform architectural language for the street elevation as a whole.

Holiday house

Tisbury, Wiltshire, UK, 2004 © Ioana Marinescu

イギリス人建築家のアリソン・スミッソンとピーター・スミッソンによって設計された住宅が老朽化しはじめていたため、2002年に新しい所有者から保存再生の依頼を受けました。このプロジェクトでは再利用が重要でしたので、長い年月をかけて風化して銀色になった木材を、そのまま残すように努力しました。

ここでおこなった保存とは、建物の年齢を慎重に評価することであり、完成後にクライアントが「この建物の保存再生に使ったお金がどこに反映されているかわからない」と言ったほどです。私はこれを称賛として受け止めています。

This house was originally designed and built by British architects, Alison and Peter Smithson. In 2002 we were invited by the new owners to restore it, as it had started to fall into a state of disrepair. The project was based on an idea of reuse. Great effort went into ensuring that the patina, the weathering that occurred over the years, was not altered, that the silvering of the timber remained.

In other words, the restoration was very careful to acknowledge the age of the building, to the extent that I remember standing in front of it with our client when the project was completed, and he said: “We spent thousands of pounds restoring this building, and I really can’t see where the money has gone.” I took that as a compliment.

Urban housing

Finsbury Park, London, UK, 2008 © Stefan Müller

当時、スミッソン夫婦が「charged void」と呼んだ概念に魅了されていたので、建物と建物のあいだの空間が写真から見てとれると思います。

当時は木造に魅了されていたものの、都市において住宅を建てる際にはさらなる永続性が必要であり、レンガはその可能性を秘めているだろうと感じていました。現代的な施工方法と、コンクリート工法などのより繊細な形態を組み合わせることで、これらの建物に永続性と重みを吹き込むことができました。

As you can see from this picture of the space between buildings, our fascination here was with the space between, the sense of a "charged void" as described by the Smithsons.

I remember feeling very clearly that, while we were fascinated by timber construction, we felt the need to work with a greater sense of permanence when building houses in the city. And certainly, building in brick gives you that possibility. Combining contemporary construction with a finer form, such as concrete construction, it was possible to imbue these buildings with a sense of permanence and weight.

Ten houses

Montemor-o-Novo, Alentejo, Portugal, 2019 © Sergison Bates architects

何年も前にポルトガルのアレンテジョで取り組んだプロジェクトです。リスボンの建築事務所Promontorioによってマスタープランが作成され、ポルトガル人ランドスケープ建築家のジョアン・ヌネスによってランドスケープがデザインされたプロジェクトの一部を担当しました。

デベロッパーとマスタープランナーは数人の建築家にそれぞれ住宅の集合体の設計を依頼し、私たちは10軒の住宅集合体を提案するよう依頼されました。

この写真は数週間前［編注：レクチャー当時］に撮影された建設中のものです。ポルトガルの経済情勢が非常に低迷し、実現しない可能性が出てきていたのですが、もう死んでしまったと思っていたプロジェクトが息を吹き返すことがあるとは、非常にすばらしいことです。

This is a project we were invited to work on many years ago in Portugal, in the Alentejo region. The project is a part of a larger master plan by Promontorio, a Lisbon-based practice, with a landscape project by João Nunes, a Portuguese landscape architect. The developer and the master planner invited a number of architects to design clusters of houses within the master plan, and we were asked to make ten houses.

I'm delighted to show this photograph of the building under construction, taken several weeks ago. In fact, after developing the project rather intensely for a number of years, the Portuguese economic climate became very difficult, and it seemed like the project would never see the light of day. It's really nice when projects you think are dead come back to life.

Inner city housing and crèche

Geneva, Switzerland, 2011 © David Grandorge

コンペに勝利し、ジャン＝ポール・ジャックとのコラボレーションとしてジュネーブで取り組んでいたプロジェクトです。これはスイスのコンペにしては珍しいことなのですが、プロジェクトの概要にアパートの戸数が指定されておらず、建築家が適切だと思う戸数を提案することになっていました。スティーヴンと私は「スイスのアパートの床面積を42m²ではなく65m²にしていいだなんてすばらしい」と話していたのですが、コンペに勝ったのち、市の建築家に「あなたたちが勝った理由のひとつは、ほかのスイスからのエントリーと比べてアパートの戸数が2倍も多かったことですよ」と言われました。ここに学ぶべき教訓があるのかもしれません。

We worked on this project in collaboration with Jean-Paul Jaccaud in Geneva after winning a competition. Unusually for a Swiss competition, the brief did not prescribe how many apartments we should design. It was up to the architects to propose what they thought was reasonable. I remember Stephen and I thought it was fantastic to work in Switzerland, where an apartment could be 65 square meters instead of 42. When we won the competition, the city architect told us that one of the reasons our project had been chosen was that we had twice as many apartments as any of our Swiss competitors. So, maybe there's a lesson there.

Care home

Wingene, Flanders, Belgium, 2016 © Kristien Daem

ベルギーのコンペに勝ち、小さな集落におけるケアホームのプロジェクトに取り組みました。一般的なレンガ壁の施工は、積み上げから仕上げまで一度におこなうのですが、ベルギーではレンガの積み上げと仕上げの工程が分かれています。ふたつの工程を経るため時間はかかりますが、非常に高品質に仕上げることができるのです。私たちはこのベルギーの文化を理解し、深く尊重するようになりました。このプロジェクトでは、大きなプロジェクトでもドメスティシティを表現する可能性を模索していたので、窓枠に使用するハンドメイドタイルのデザインと制作を、アーティストに依頼しました。

We won a competition to make a rather large care home in a small town in Belgium. Normally, brick wall construction starts with bricklaying and ends with finishing, and this is all done as a single unified step. However, in Belgium, bricklaying and finishing are done separately. It takes more time, but in our experience the quality standards are very high. In time, we've come to understand and profoundly respect the wonderful building culture that exists in Belgium. In this project, we were also investigating how domesticity can be expressed in such a large building structure. And in the reveals of the windows, we commissioned an artist to design and produce a series of handmade tiles.

Tower house

Nutley, Hampshire, UK, 2017 © Sergison Bates architects

イギリス・ハンプシャーでの、イングランドではなくスコットランドでよく見られる住宅のタイプであるタワーハウスに触発されたプロジェクトです。

まるで絵のように美しいイギリス風のランドスケープの中にあるため、現場打ちコンクリートの型枠に非常に硬い石を埋め込むことで、まわりの地面への接続性を高めました。スコットランドのタワーハウス同様、さまざまなサイズの部屋が積み上げられた構成になっています。

–

2018年10月11日パブリックレクチャー@60周年記念館より

This is a project we are building in Hampshire. It's a tower house, inspired by a house type you generally find in Scotland, rather than in England.

As it sits within a very beautiful picturesque landscape, we decided to reinforce its connection to the ground by embedding the very hard stone found in the fields around it into the shuttering. Internally, a collection of rooms of different sizes is stacked, very much as in its older Scottish relative.

–

Public Lecture, 11 October, 2018 @ KYOTO Design Lab

パフォーマンスのための発光レース

サラ・ロバートソン
英国王立芸術学院

私とビジネスパートナーのサラ・テイラーは、2014年から「デジタルレース」プロジェクトに取り組んでいます。テイラーはエジンバラ・ネピエ大学で織りを専門とする研究員で、私はプリントが専門です。ふたりのスキルと経験を染色や繊維を工夫した反応性の素材開発に生かし、Sara＆Sarah－Smart Textile Designというビジネスをはじめ、既存の製造インフラを使ってスマートテキスタイルの開発に取り組んできました。

色と光が変化するデジタルレース

「デジタルレース」というプロジェクトは、3年前にスコットランド国立博物館にあるレースのアーカイブからインスピレーションを受け、液晶インクと光ファイバーを用いてレースサンプルの再解釈をおこなったものです。そこで、色と光が時間経過で変化する薄いテキスタイルディスプレイをつくりました。反応性の素材、感熱性の染料、光ファイバーと電子技術やコンピュータ技術を組み合わせることで、光や色の変化が時間とともに生じるようプログラムされています[fig.1]。

この作品はシアトルからベルギーを巡回してイギリスへと戻り、ヴィクトリア＆アルバート博物館ダンディ(V&Aダンディ)の初となる企画展「デザイン・イン・モーション」の出展作品に選ばれました。これは、伝統的な手工芸とともにデジタルテクノロジーを作品に用いるアーティストやデザイナーの展示でした。展示はV&Aダンディの建物が未完成だったため、スコットランド内70か所をバスで巡回しました。展示バスは、現存する世界最後のレースメーカーのひとつであるMYBテキスタイルを訪れました。

展示をおこなった2015年から、私たちとMYBの協働がつづいています。最近ではMYBと照明デザインの専門家集団であるマイク・ストアン・ライティングとともに、スコットランドでのスマートテキスタイルの商業生産を確立するための分野横断的なコラボレーションプロジェクトを実現させました。特に、光ファイバーを用いた発光レースを織るための生産能力に着目しています。光ファイバーは熱を発しないため、人間にも環境にも優しい利用に適しています。また、癒しの効果もあるので、光線療法や、光が落ち着きや刺激を与えるようデザインされた感覚空間に用いられます。こういったインタラクティブな繊維は光の淡さやドラマチックな変化、リズムを強調してデザインすることもでき、周囲の環境と調和しながら光を放つように調整することもできます。私たちは、光ファイバーを用いた織物の商業的な生産を展開させるふたつのリサーチプロジェクトで資金提供を受けました。最初は織りのテキスタイル生産に取り組み、そして次にその生産を最大化し、縁から布を光らせるための線状光源の開発をおこないました。

LIT Lace for Performance

Sara Robertson
Royal College of Art

I started working together with my collaborator, Sarah Taylor in 2014 on a project we named “Digital Lace.” Sarah Taylor also works as a Senior Research Fellow at Edinburgh Napier University. Her background is in weave and my background is in print. We brought our skills together and our experiences with responsive materials in dye and fibre, and started a business, Sara & Sarah – Smart Textile Design, which allows us to work with industry on the development of smart textiles within the existing manufacturing infrastructure.

Digital Lace – Change in Colour and Light Emission

For our project “Digital Lace,” we were inspired three years ago by the Lace Archive at the National Museum of Scotland to reinterpret particular lace samples and their qualities through the use of liquid crystal inks and optical fibre. We created a thin textile display that would change over time in colour and light emission. Through the combination of responsive materials, thermochromic inks, optical fibre, electronics and computational technology shifts in light and colour are programmed to change through time [fig.1].

This piece traveled the world from Seattle, Belgium, and back to the UK, and was then selected to be shown in the first V&A Dundee “Design in Motion” exhibition which showcased artists and designers who were using digital technologies within their work alongside traditional crafts practice. The exhibition travelled to 70 different locations in Scotland on a bus, because the V&A Dundee was not yet built. The bus stopped outside MYB Textiles, which is one of the last surviving lace manufacturers in the world, and we have worked together since then.

We recently completed a cross-sector collaboration project with MYB and the design lighting specialists Mike Stoane Lighting to establish commercial manufacture of smart textile production in Scotland. We are specifically looking at production capability for woven, light-emitting lace using optical fibre. Optical fibres are a cool light source and absorb UV light, which make it highly suitable for human-centred and eco-friendly applications. They have the capacity for healing and are used in phototherapy treatment, and within sensory environments where the light can be designed to calm and stimulate. As responsive fibres, they can be designed to enhance the subtleties and dramatic shifts of light and rhythms over time, and can be fine-tuned to emit light and to enhance their surroundings. We were funded to work on two research projects to develop the commercial capacity of woven, optical fibre.
In the first stage we worked on the woven textile production. In the second stage, we developed the linear light source to maximize weaving production and light the fabric from the selvedge edge.

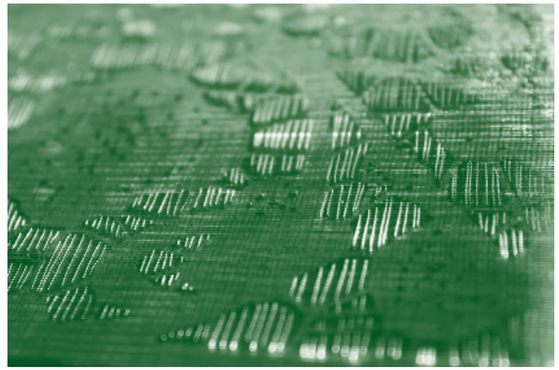


fig.1 —— 反応性・熱変色性を持つ染料と光ファイバーを用いた「デジタルレース」の表面
surface quality of responsive and thermochromic inks and optical fiber

ウェア・サステイン

MYBとの取り組みを継続して発展させるためにさらなる資金提供を受け、さらに発光する布をプログラムできる可能性を探求したいと思っていました。そして、イノベーションのためにアーティストとテクノロジーを結びつけることを目指すウェア・サステインというプロジェクトから資金提供を受けました。このウェアサステインの主たる目的は、ウェアラブルな電子機器やデータ保護、原料やリサイクルをめぐるサスティナビリティの問題、寿命を迎えたものの影響に対する倫理的意義に着目する製品アイデアや初期のプロトタイプの開発を推し進めることです。特に、サステナビリティとエシカルな影響に注目を集めることを望んでいます。そしてすべてのチームにおける大きな目標のひとつが、スマートテキスタイルの持続可能な実践をめぐるオンラインネットワークを構築することです。

私たちは2017年の夏にフランスのe-テキスタイルサマーキャンプで滞在研究が認められ、DJで音楽プロデューサーでもあるReset Robotとのコラボレーションによる発光レースと音楽の相互作用性やプログラムの可能性といったアイディアを試す機会となりました。このサマーキャンプのはじめに、舞台装置とコスチュームのデザイナー集団JANEJANEYのジェーン・ウィーラーに出会いました。実際に活動できたのは3日間ほどでしたが、触れると反応し、音を奏でるレース生地の試作をおこないました。試作に用いられた音はすべて、滞在先の音を録音して使われています。

舞台パフォーマンスへの応用

私たちは現在ウェア・サステインを通じて、新たに開発された布地のプログラミングにおける潜在的な可能性を模索しています。チームは私とテイラー、JANEJANEYのジェー

Wear Sustain

Moving forward and to continue our work with *MYB*, we went for further funding. We wanted to take the creative potential and the programmable potential of the light-emitting cloth forward further and to explore that potential. We received funding from *Wear Sustain*, that aimed to engage artists and technologists together for responsible innovation. The core aims of Wear Sustain were to engage teams potentially with a product idea or initial prototype idea that was looking at ethical implications of wearable electronics, data protection, and sustainable issues around sourcing materials, recycling, and the impact of those beyond end of life. They wanted people to look particularly at sustainability and the ethical implications of products. Through all of the collaborative teams that they funded, one of the core aims is to build an online network of sustainable practice in e-textiles.

In 2017 Sarah and I were accepted to a summer residency in the e-textile summer camp in France, which gave us an opportunity to test some of the ideas with the light-emitting lace around interactivity, programmability, and sound working with DJ and producer Reset Robot. At the beginning of the summer camp, we

ン・ウィーラーとジェイニー・ガーディナー、ライブパフォーマンスのための照明デザインの専門家であるFifi、プロジェクションやインタラクティブデジタルアートの専門家のマルコム・イネス、ロンドンでダンスカンパニーを所有するアレクサンダー・ウィットリー、そしてMYBと、分野横断的です。さらに必要な支援や専門知識の提供をしてくれるアドバイザーがヨーロッパ中にいます。このプロジェクトは、チーム間でのコラボレーションと創造的な実験と対話の場になりました。

私たちは発光レースが、巨大で重い舞台セットや再利用できないプリント生地に替わる新たな素材であることを見出すことができました。そして織り機に、素材に、電子機器に、照明技術に立ち返ることで、より柔軟で創造的なデザインシステムのためのオプションを開発することが求められたのです。私たちの協働者と潜在的な利用者のためにディスプレイやプロジェクション、視覚効果に利用可能な反応性のあるテキスタイルを実験できるインフラを構築することを目指しています。世界有数のレースメーカーであるMYBの既存のインフラを用いて、伝統的な産業を維持、保護するためのイノベーション、技術、雇用、新たな市場のための製品開発の支援の試みです。

2018年3月初旬から劇場でのテストをおこない、光を歪めるレンズのように光ファイバーが機能すると、レンズ状のホログラフィックな効果が得られます[fig.2]。パフォーマンスするダンサーが持ち運べるダンスの光源として新たな効果が生み出せるのです。

極めて軽い発光素材もあります。光はそれ自体が素材として布地の中に含まれているため、空気のように軽い質感を得られます。外部照明との組み合わせで、この軽妙な質感が現れたり消えたりする空間を設計することができます。内部の光が外側の色に干渉することはありません。質感も、艶消しから金属表面のように光沢のあるものまでつくり出すことができます。また、外部から照射された光を布地が吸収することで光ファイバーは彩度を強め、予期せぬ虹色をつくり出することができるのです。

–

–

–

2018年9月10日 パブリックレクチャー@KYOTO Design Labより

［文＝藤嶋陽子／ZOZO リサーチ］

fig.2 —— 光の歪みを利用したホログラフィックな布
holographic or optical distortion
© JaneJaney

met Jane Wheeler of JANEJANEY – set and costume designers. We only had three days where we could work solidly on prototyping some ideas on using the lace fabric to actually be able to play sound and react to touch. All the sounds used were recorded in the place where we were.

The Cloth in a Performance

Through the Wear Sustain project we are now able to fully explore these ideas around using the cloth in a performance environment and explore the inherent programmable potential of the newly-developed cloth. In our multi-disciplinary team, it was myself and Sarah, Jane Wheeler and Janey Gardiner of JANEJANEY, who are experts in set and costume design; Fifi who is an expert in designing light for live performance; Malcolm Innes, who is an expert in architectural lighting, light art, projection, and interactive digital arts; Alexander Whitley, who has just come on board and is the owner of a very successful dance company in London and there is MYB Textiles. We also have mentorships from people from across Europe to have the support and expertise we need within a project. So, the project really is a collaboration and a creative experimentation and dialogue between the team.

Our team could see a critical need and opportunity to use the light-emitting lace to cut down potentially on the need for large, heavy set designs, the printing on fabrics, which cannot necessarily be reused. We needed to go back to the loom, back to materials, back to electronic and lighting technology, and develop options for more flexible and creative design systems. The main aim for this was to build an infrastructure for our collaborators and potential stakeholders to be able to explore what the textile could offer in a responsive form potentially for display, projection, and visual effects. The focus also was to sustain new manufacture infrastructure for MYB Textiles, which is a world-leading lace manufacture. Through their existing heritage infrastructure, we are trying to support the development of innovation, skills, employment, and product development for new markets to sustain and care for this heritage industry.

Since the beginning of March 2018, we have been designing two rounds of theatre testing, and it revealed the following highlights: these are multiple effects created by light, cloth, and performer [fig.2].

The optical fibre acting as a lens, it creates a lenticular or holographic effect, which distorts the lights. The performing dancer creates additional effects as a mobile dancing light source. Light is the material itself and is contained within the fabric, giving an ethereal quality. Used in conjunction with external lighting, this ethereal quality can be engineered to appear or disappear. The internal light stays within the cloth and does not bleed into the other external colours in the way that projected light would. You can go from something that looks matte to extremely shiny like a metallic surface. The optical fibre appears to intensify colour and create unexpected iridescence. When lit externally, fabric absorbs light in a far superior way and shows individual colour brightly.

–

–

–

Public Lecture, 10 September, 2018 @KYOTO Design Lab

[Text = Yoko Fujishima / ZOZO Research]

デザインプロセスにおける場所の重要性

カンガン・アローラ
ロンドン芸術大学セントラル・セント・マーチンズ

私はロンドンでデザインスタジオを経営し、生地やインテリア、パッケージのプリントとパターンデザインやブランディングが専門です。ロンドンには13年間拠点を置いていますが、インド北部のルディヤーナーと呼ばれる小さな街の出身です。曽祖父がテキスタイルのビジネスをはじめ、現在も家族が経営しています。私が覚えている昔の記憶は、父とともにちょっとした旅に出て、国中の伝統的なテキスタイルを見たことです。場所や文化は、デザインプロセスだけでなく、その人のあらゆるクリエイティブプロセスに多大な影響を与えていると私は強く信じています。それは、その人に固有のナラティブや視覚言語を明確に定義します。

その人のプロセスに強い影響を与える、この「場所」という考え方について考えてきました。スカンジナビア、イタリア、日本といった極めて顕著なデザイン文化を持つ国に生まれていたとしたら、幼いころからデザインに対する意識と共に成長するでしょう。しかしインド大陸や中央アメリカ、ナイジェリアといった豊かな視覚文化の国では、デザインはつねに存在していますが、統一されたデザインネットワークや産業に落とし込まれているわけではありません。そこには、大衆的なパターンや装飾模様の伝統的な考え方が共存しています。どの場所へ行っても、対照的な色やその並列による視覚的な刺激を受けますが、時には全く予想外のこともあります。たとえば、インドのテキスタイルとは「鮮やか」なものだと思うかもしれませんが、実際には単に鮮やかな色と大胆な視覚的イメージという以上のものも多くあることが分かります。

工芸品でも絵画でも、実際に制作した個人から発せられる固有の言語がある場所では、つくり手の生活や感覚を知ることができます。そこに、私が非常に魅了される特徴があります。私はインドの視覚文化にインスピレーションを受けていますが、その制作過程もまた、私の実践と切り離せないものです。インドでは混沌と秩序の対比があり、混沌のなかにも連続的で広大な空間、よりシンプルな形や色を使用した、インドのモダニティが存在します。

The Importance of Place in the Design Process

Kangan Arora
Central Saint Martins, University of the Arts London

I run a design studio in London, specializing in print and pattern design across textiles, interiors, packaging and branding. I've been based in London for the last 13 years, but originally I am from the north of India, from a small city called Ludhiana. My great-grandfather started a textile business around 100 years ago that my family still runs today and some of my earliest memories from home are going on buying trips with my father, looking at traditional textiles around the country. I strongly believe that a place and culture has a very strong bearing on one's creative process, not just the design process but any creative process, to in time, define a clear narrative and visual language that's unique to that person.

I've been thinking about the significance of origins in creative output. If you're from a country that has a very distinct design culture, like Scandinavia, Italy, or Japan, it's inevitable that from a very young age, you have an inherent design awareness that you grow up with. But if you are from somewhere, like the Indian subcontinent, Central America, or Nigeria, places which have incredibly rich visual cultures where design is ever present but not encoded in the formal design network or industry in quite the same way. There exists a traditional idea of ornamentation, of pattern and decoration that is applied almost on everything. You get this sort of visual stimulus wherever you go, with contrasting colours and juxtaposition, which are sometimes quite unexpected. You think of India and you think 'bright' immediately. But when you look at the nuances and how the colours have changed whether bleached in the sun over time or painted over to create complex layers, you realize that there is more to discover.

There is also this evidence of human and individual responses where, whether that is craft or painting, there is a very specific language that comes across from the individual who is actually doing that task. There is a personal signature, which I hugely admire. That process of making in some ways is also quite inherent to my practice, where I am inspired by the visual culture of India and equally by the process of making. And also contrast, co-existence and juxtaposition. Where amid the chaos, you also have Indian modernism. For example, when you have vast spaces of uninterrupted blocks of colour, and much simpler forms and

凧祭りとカイト

セントラル・セント・マーチンズでは、プリントとテキスタイルを専攻していました。卒業後の2011年、スタジオの設立当時、インドのステレオタイプであるキッチュさやけばけばしさ、あるいは盛業国としてのイメージの刷新に挑戦したいと考えていました。そこで新たなインドのモダニティーをつくり、新たな文脈にデザイン、プロセス、制作を置くことを強調したのです。

最初のコレクションでは、グジャラートで毎年おこなわれる「ウッタラヤン」という凧祭りをもとにデザインに取り組みました。凧には澱粉とカラーピグメント、ガラスを削ったものを混ぜた美しいネオン色の塗料が塗られています。

私が制作した「カイト」柄のクッションは、数年後にはラグにもなりました[fig.1]。インドの固有のイメージにインスピレーションを受け、ディテールを抽象化し、スケールを変え、異なる文脈に落とし込むために新たなカラーパレットをデザインしたのです。

トラックの装飾とラジウム

次に紹介したいプリントシリーズは、「ラジウム」と呼ばれるものです。私はインドを訪れるたびに、トラックの製造工場で

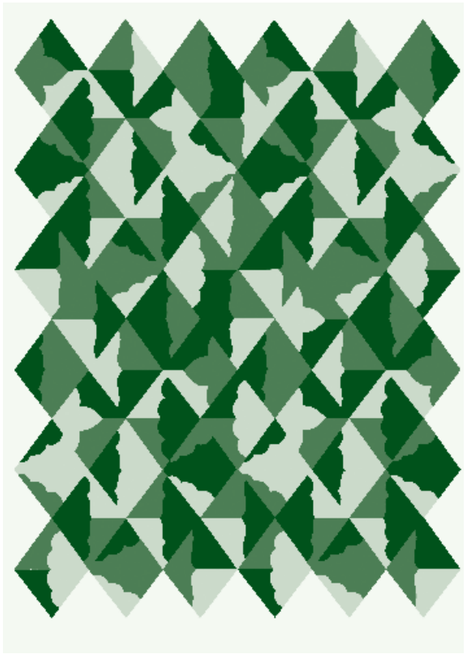


fig.1 ── 凧祭りでデザインした「カイト」シリーズ
Kites hand-knotted rug for Floor_Story

colour application alongside highly ornate traditional decoration.

The Kite Festival and Kites

I finished my studies at Central Saint Martins, where I specialized in print and textile design and then established my studio in 2011 with the view to challenge the stereotypical view that design from India either has to be fashion, kitsch, or loud. I set myself the task to create a fresh perspective of Indian design and place it in a new context, where we can talk about India beyond just being a manufacturing country. Colour, pattern and visual storytelling are at the core of what I do, with equal emphasis on design, process, and making.

The first collection was based on the annual kite festival in Gujarat, 'Uttarayan.' It marks the beginning of spring and brings everyone together for a day of festivities flying colourful kites on the roofs of the Old City. Although this sounds very cheerful, it is in fact highly competitive with extraordinary steps taken to cut off one's competitor's kite string. The neon buckets you see at the bottom are a mixture of rice paste, pigment, and glass shavings used to dye the string and assist in successfully cutting the string. I wanted to convey this contrasting sentiment through an unexpected jolt of fluorescent red next to the more subtle pastels.

The Kites cushion was the first product I ever made and sold as a soft furnishing product, it was further developed as a rug a few years later [fig.1]. So it was about trying to encapsulate the feeling of the festival through pattern design; abstracting the visual imagery, applying a new colour palette and introducing it to a new audience.

Track Decoration and Radium

The other print I want to talk about is called Radium. I have been known to spend a lot of time in truck-building workshops every time I visit home. We have a rich tradition of hand painting or using reflective vinyl to decorate our trucks and transport, which you see on the highway. The drivers have to spend long days on the road and a lot of time away from their families on trucks taking goods from one part of the country to the other, so they decorate their moving homes making them comfortable and beautiful for the time they are away.

They result in incredible patterns on the outside and interiors of the trucks, and any remaining off-cuts are stuck on the walls, or any surface you can find in the workshop. Here you can see again this culture of decoration, making everything beautiful, every surface and every material. Even though these are discarded off-cuts, they become part of the workshop walls, so that everything gets used and has a purpose. I explored and developed the patterns created by the off-cuts through screen-printing and

fig.2 ——「ラジウム」柄のラグ
Radium hand-tufted rug for Floor_Story

多くの時間を費やします。なぜなら、ハイウェイを走るトラックや乗り物を手塗りや反射ビニールを用いて装飾する、とても豊かな伝統がインドにあるからです。トラック運転手の多くは家族と長らく離れ、商品を国中に運ぶことに時間を費やさねばなりません。そのため、彼らはトラックを移動する自分の家として美しく飾るために多くの時間を費やすのです。

トラックはもちろんですが、工場の壁やバケツといったあらゆる場所にも、ビニールの端切れで描かれた素晴らしい模様をみることができます。廃棄される端切れでさえも無駄にせず使用し、身の回りを美しくしようとする装飾文化がここにはあります。この端切れからアイデアを得て、スクリーンプリントでの作品を考案し、ラジウムというプリントの重要な一部になりました[fig.2]。

コラボレーションプロジェクト

ここ数年で私のスタジオは大きく変わり、プロダクトの生産能力がある企業とコラボレーションをおこなっています。2013年から、フロア・ストーリーというロンドンのラグメーカーとともに、経営者のサイモン・ゴフと、インドからインスピレーションを得たラグを展開させています。

北インドの砂漠地帯を訪れると、すべての家はパステル調で装飾が施されていました。それほど強くはなく、明るくなった created a collection based around the Radium print [fig.2].

Collaboration Projects

The studio has changed quite a lot in the last few years, whereby I am not producing many of the products I design, but rather collaborating with companies who have the infrastructure in place to manufacture them. The first one I will talk about is an ongoing collaboration with Floor_Story since 2013, a rug manufacture based in London. I work with Simon Goff, who runs Floor_Story, to create an expanding range of hand woven and hand tufted rugs.

Patang and Khidki were inspired by a visit to Kutch in North West India, where the visual landscape is quite different from the brighter exploits of the north, it's more arid with sun bleached pastel houses and so the colours of the collection reflected these more nuanced tones.

The next collaboration I want to talk about is with REN Skincare. I was invited in 2016 to design their Christmas gift packaging. This was quite interesting for me because I am someone who grew up not celebrating Christmas.

However, I think Christmas and our festivals share the same values and are about celebration, so I went back to what I knew best and that was the Indian festival of colour, Holi. I reinterpreted Holi for Christmas [fig.3]. It was also a very interesting project for me because it was an opportunity to apply my visual approach and language beyond textiles on a different object for a different purpose.

The same year, I was asked to create a colour and material library on the facade of the Truman Brewery which houses the London Design Fair, an annual design trade show that takes place during London Design Week. It's an old building in Shoreditch, East London; an area known for it's urban street art

fig.3 ——クリスマスギフトの包装デザイン
Gift Packaging design for REN Skincare

fig.4 ——インスタレーション「シェイプ・スケープ」
Shapescape installation for The London Design Fair

い色彩をさらにすこしだけ抽象化し、シンプルなデザインに落とし込みました。

RENスキンウェアとのコラボレーションでは、2016年にクリスマスのギフトボックスの包装デザインを頼まれました。私自身はクリスマスを祝わずに育ったため、とても興味深いプロジェクトでした。私は祭りというものに共通するものがあると考え、私がもっとも馴染みのある、フェスティバル・オブ・カラーという色を祝うインドの祭りに立ち返りました。この祭りを再解釈して、クリスマスに当てはめたのです[fig.3]。このようにまったく違った目的や市場のために自分の視覚的なアプローチと言語を応用する機会は、とても興味深い経験でした。

次は、ロンドンデザインウィークで毎年おこなわれる、ロンドンデザインフェアでのコラボレーションです。プロダクトデザイナーやインテリアデザイナーが集まるフェアがトルーマン醸造所でおこなわれ、世界中の素材に関わる作品が紹介されるものです。この展示会がおこなわれる建物の外側に、色材のライブラリーを作成する依頼を受けました。この場所はいたるところにたくさんの落書きがあり、とても都会的で、灰色で、かなり汚れています。このグラフィティがたくさんあるエリアに立つ建物の壁に、展示会の素材からインスピレーションを受けた色とマテリアルのライブラリーをつくりました。これは商業プロジェクトではなかったので、インスタレーションベースのシナリオで色とパターンのアイデアを異なるスケールで探求する、本当に興味深いプロジェクトとなりました[fig.4]。

最後のプロジェクトは、ロンドンを拠点にコワーキングスペースを展開する、オフィス・グループという会社とのコラボレーションです。彼らはブリストルにセント・ニコラス・ハウスという建物を所有しています。ここには音響的な解決策を必要とする3つの会議室があり、その空間がアート作品となることを望んでいました。そこで私は吸音材を研究し、クヴァドラというデンマークの会社が製造する上質なウールフェルト「ディヴィナ」を用いてパーテーションパネルを作成することにしました。パターンや色彩をトーンダウンしたデザインをシルクスクリーンでプリントをしました。

次のステップは私のルーツであるインドの視覚文化に戻り、ミニマリズムを排して色を楽しむ物語性のある表現に挑戦したいと考えています。

–

–

–

2018年9月10日パブリックレクチャー@ KYOTO Design Labより

［文＝藤嶋陽子／ZOZO リサーチ］

and grafitti.

Inspired by materiality and colour – two essential design elements for most companies exhibiting at the show, I built a material library on the facade as an introduction to what was to be expected in the show. I enjoyed this project as it was not a commercial project and it gave me a chance to explore the idea of colour and proportion on a large architectural scale, in a more installation-based scenario [fig.4].

The last project I want to show you is acoustic panels I made for The Office Group, a London-based company that designs and provides co-working and office spaces. This project was actually very different from any of my earlier work as it was site-specific and the end result was to be both decorative and functional, doubling as artwork and acoustic panels for their meeting rooms in their Bristol outpost.

It was TOG's first building in Bristol and I was given quite a specific brief – to take inspiration from the city, it's street art and graphic design scene. I started by looking at Bristol's urban language like manhole covers, railings, road markings, street architecture; and then explored these ideas through abstraction and repetition.

The actual production was quite important as well so I screen printed the patterns on a heavyweight wool fabric from Danish textile company, Kvadrat. The fabric printed beautifully and created a slightly raised embossed effect reminiscent of the tactility of the well worn painted road markings.

The next step is to continue to explore my Indian heritage through objects and visual storytelling, rejecting minimalism and celebrating colour.

–

–

–

Public Lecture, 10 September, 2018 @ KYOTO Design Lab]

[Text = Yoko Fujishima / ZOZO Research]

6か国がリレー方式で イノベーションに取り組む ラットリレー2018の魅力とは

世界的なイノベーションハブとして知られるデザインファクトリー。
世界各地の施設をリレー形式でつなぎ、イノベーティブなアイデア創出を目指すラットリレーを、スシ・スズキ准教授とともに指導する津吹達也非常勤講師がレポートする。

津吹達也
京都工藝繊維大学
非常勤講師

アールト大学を起点に20組織以上が参加する国際的なイノベーションハブ、デザインファクトリーグローバルネットワーク（以下、DFGN）に、D-labは2017年から加盟している。2018年11月20日から24日までの4日間、DFGN加盟組織間で協働する、デザイン思考をベースにした製品開発ハッカソン「ラットリレー」が開催された。

ラットリレーの特徴は、開発プロセスを6つの段階（スロット）に分割し、複数の組織が情報をリレー形式でつなぎ、提案・製品を完成させるものだ。2018年度は、世界13か国のDFGNに加盟する各大学の学生らがプロジェクトに参加した。筆者（津吹）は、スシ・スズキ特任准教授とともに、世界各国のデザインファクトリーとの連携、および、参加者へのコーチング、アドバイス、活動のサポートを担当した。

DFGNは「情熱を持って問題解決に取り組み、学習と研究の世界に変化をもたらすこと」をミッションとして掲げており、ラットリレーも時差や文化といった組織の境界をまたいで効率的な連携によっておこなわる。ラットリレーは各組織がひとつのプロジェクトを管轄し、6つのスロット〈問題提起・アイデア・プロトタイプ・テスト・調整・ラップアップ〉から、問題提起とラップアップを除いた4つのスロットを各国の組織がリレー形式で担当する。

D-labは、Kyoto Makers Garage（以下、KMG）をクライアントに迎え、「学生がメイカースペースをより活用するためのアイデアの提案」をミッションとして、スロット1をスタートした。京都工藝繊維大学の学生（日本人学生・海外留学生）と京都市内在住の社会人で構成された参加者は、施設スタッフや利用者らへのインタビューを実施し、「認知度の向上」を目標に設定した。

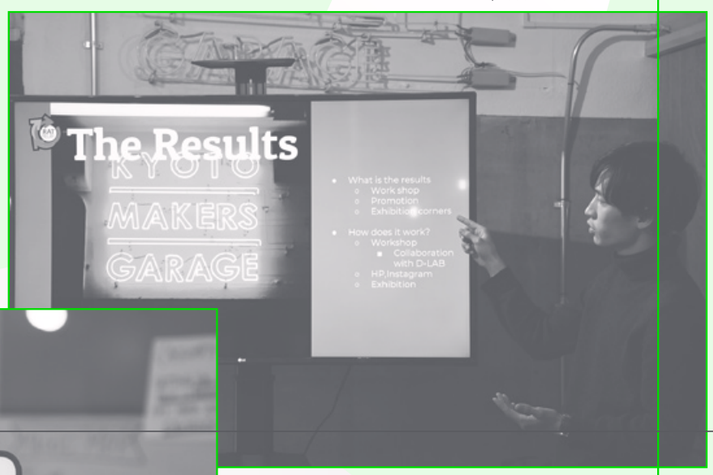
その後、D-labの参加者は、フィンランド（2 アイデア）→ラトビア（3 プロトタイプ）→エストニア（4 テスト）→チリ（5 調整）と、各国が主幹するプロジェクトをリレー形式で進めた。各段階で、各国の文化に根ざしすぎた課題や提案、あるいは、ありきたりなアイデアを受け取ることもあり、参加者は発展の仕方に悩んでいる場面もあった。文化や言語の壁を感じながらも、ディスカッションを繰り返して新たなアイデア創出の創出の難しさと楽しさを感じていたようだ。

スロット6のラップアップでは、再びKMGを訪れ、同様に各国でスロット2→5が展開された内容をもとに最終プレゼンテーションを英語で実施した。KMGとD-labが協業し、京都工藝繊維大学を中心としたデザイン・ものづくりに興味のある学生が社会人や起業家と出会う場を創出する提案をおこなった。

KMG代表の牧野成将社長からは、短期間でまとめ上げた提案へのポジティブな評価のコメントとともに、プレゼンテーションをおこなった学生を中心に今後の産学連携イベントの実施をサポートしてもらえるような依頼を頂戴した。

参加者はラットリレーを通じて、「国やその文化によってテーマへの解決方法やアイデアが異なり、それを引き継いでまとめ上げることが難しく、また学びにもなった」、「京都にいてまだまだ知らない場所やスタートアップの起業家と交流を持てる場所があることに興味を持った」など、国際的なコラボレーションやスタートアップの世界の醍醐味を感じられたようだ。

ラットリレーの概念図
Concept image of Rat Relay



KMGでおこなった 最終プレゼンテーション
Final presentation in KMG

各スロットでのビデオプレゼンテーション
Final presentation in KMG

Report: Rat Relay 2018 organized by Design Factory Global Network

Design Factory known as a global innovation hub. Tatsuya Tsubuki, a part-time lecturer who teaches at Rat Relay, which aims to create innovative ideas by connecting facilities around the world in a relay format, reported on the project.

Tatsuya Tsubuki
Lecturer,
Kyoto Institute of Technology

From 20 to 24 November 2018, the KYOTO Design Lab cohosted the global product development hackathon “Rat Relay” organized by the Design Factory Global Network (DFGN). The DFGN is a network of innovation hubs at universities and research institutes in five continents around the world with the mission to create change in the world of learning and research through passion-based culture and effective problem solving.

During the hackathon, the product development process based on design thinking was split up into six, six-hour slots: Empathize and Redefine, Ideate, Prototype, Test, Iterate, and Wrap up. After each slot was completed by an institution in the DFGN, the content was packaged and delivered to another institution to develop further, hence the relay format. Students form institutions in 13 different countries participated in this most recent rat relay, and each institution brought one challenge to be tackled from a sponsoring organization. The host institution was responsible for kicking off and wrapping up the project while four other institutions worked on the intermediate slots.

Kyoto Makers Garage (KMG) sponsored the projects hosted by KYOTO Design Lab and the challenge was “how to make maker spaces more attractive to students in Kyoto.” Slot I began with the participants at D-lab visiting the KMG and interviewing the staff and users. The participants included not only students from the Kyoto Institute of Technology but also local community members in Kyoto.

For slots II through V, D-lab worked on projects that began in Finland (Slot II: Ideate), Latvia (Slot III: Prototype), Estonia (Slot IV: Test), and Chile (Slot V: Iterate). Each slot had their challenges such as language barriers or dealing with a cultural context that’s entirely different, but the participants prevailed through collaboration and iteration.

At the end of Slot VI, the participants at D-lab again visited KMG to present the result of the 36 hours of hard work. The final proposal hinged around creating a place where students interested in design and manufacturing can meet entrepreneurs and others with the professional world.

President Makino from KMG gave positive feedback on how quickly such concepts were developed requested the participants to support further collaboration between industry and academia. The participants commented that “the themes and problem-solving approach differs greatly from country to country and building on top of that was challenging as well as eye-opening.” Furthermore, they were delighted to learn about KMG through the project, that there is a place where they can connect with startups and entrepreneurs.

Rat Relay will return to D-lab in 2019. If you’re interested in participating, please follow our website so that you’ll be notified when applications will open next.

反転する工程 ——デザインとCNCプロセスワークショップから

3Dスキャン×モデリング×CNCミリングのチュートリアルとプロトタイピングをおこなうワークショップが実施された。リーダーを務めたマーク・ラバンは複雑な工作機械を用いるデザインプロセスの魅力をいかに学生に伝えたのだろうか。

浅野翔
KYOTO Design Lab
パブリケーション・マネージャー

REPORT 2

高速回転するドリルが直方体に切り出された木材をなぞるように、上下左右と休むことなく動き続けている。待つこと半日、画面に映る造形物と同じかたちをしたオブジェクトが、直方体の中から掘り出されていた。夏目漱石は小説『夢十夜』で、仏師・運慶は彫刻をしているのではなく、木材に埋まった仏像を掘り出しているかのようだとその偉業を表現したが、まさにその瞬間を目の当たりにした気分だ。参加学生が3Dの造形物をデザインし、CNCミリングマシンを用いて材料から「掘り出す」ワークショップの魅力に迫る。

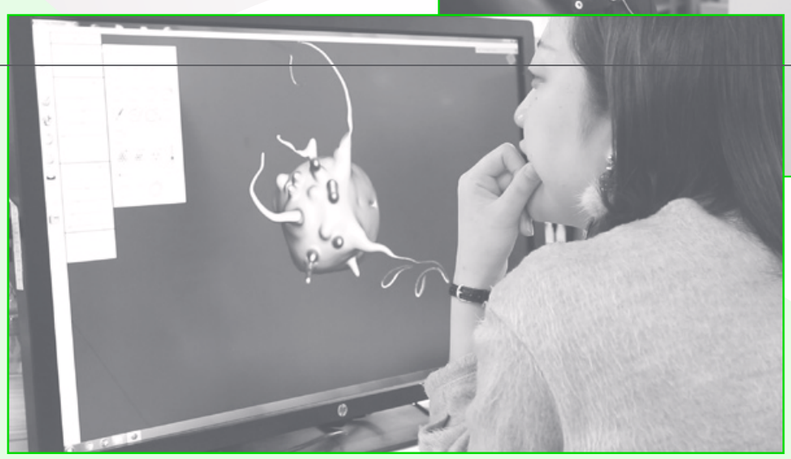
2018年度デザイン・アソシエイトのマーク・ラバンと、D-labデジタルファクトリースタッフの井上智博による「デザインとCNC（=コンピュータ制御）プロセスワークショップ」が2018年12月に実施された。デザイン・アソシエイトとして伝統的な大工仕事とデジタルファブリケーションの創造的な使用法を組み合わせた作品を制作するマークと、ファクトリースタッフの井上が「最も難しいデジタルファブリケーションツールのひとつ」と紹介するCNCミリングマシン。デジタルツールでデザインした造形を工作機の加工・操作データへと変換しなければならないため、D-labでも使いこなせる学生は少ない。

そこで今回のデザインワークショップは、このCNCが持つ可能性を実演し、参加者がマシンを使いこなせることを目指しておこなわれた。参加者は持ち込んだ造形物をハンディスキャナで3Dスキャンし、モデリングソフトで変形させる。はじめて機材やソフトを操作する学生もいる上に、加工できるサイズの中に収めつつ、期間内で加工が完了するようことが求められる。特にデザインの学生を悩ませたのが、機材の操作設定やドリルビットの選定だ。加工精度と加工時間はトレードオフ。加工速度やドリルビットの径を調整し、時間内の完成を目指した。

マークは「デザインとエンジニアリングの双方向的な両立」を学ぶことにおいて、CNCミリングマシンは最適だと言う。実験的な造形や加工に取り組むことで、プロトタイピングからたくさんの学びを得ることができるからだ。短期間のワークショップでは操作を理解したとは言えないと悔しそうな学生たちだったが、最終発表では異なる加工を試した互いの作品を注意深く観察していた。今回のワークショップから学生らは、デザインと加工の関係が反転した、工作機や加工技術によって創造されるデザインプロセスを学ぶことができたようだ。

3Dデジタルスキャンの様子
Students trying 3D model scanning

作品をレビューするマーク
Laban reviewing student works



取り込んだCGを自由に改変していく
Freely modefying the imported model

Reversed Process: Design and the CNC Process Workshop

A workshop was held giving participants a tutorial in 3D scanning, modeling and computer numerical control (CNC) milling, and the opportunity to make prototypes. How did the workshop leader Mark Laban convey the appeal of a design process that uses complex machines?

Kakeru Asano
Publication Manager,
KYOTO Design Lab

The fast spinning drill was relentlessly moving up and down and left to right as if tracing a cuboid piece of timber. Half a day later, a sculptural object that looks exactly like the one displayed on the computer screen had been excavated from the cuboid piece of timber. In his book *Ten Nights of Dreams*, Natsume Soseki describes the great accomplishment of Unkei, a sculptor of Buddhist statues, as that of not merely making a sculpture but rather "excavating" the image of the Buddha buried in the wood. I felt that I was here witnessing the same moment described by Soseki. This report takes a close look at the workshop where participating students designed 3D objects and "excavated" them from the material using a CNC milling machine.

The "Design and the CNC Process Workshop" was held in December 2018 by the 2018 Design Associate Mark Laban and Tomohiro Inoue from D-lab's Digital Factory. Laban makes work that combines traditional carpentry with creative ways to use digital fabrication. According to Inoue, a CNC milling machine is considered as one of the most difficult digital fabrication tools. There are only a handful of students at D-lab who have mastered CNC milling since a shape designed with a digital tool has to be converted into data used for the machine's processing and operation.

This design workshop was organized with the aim of demonstrating CNC's potential as well as offering the opportunity for students to master how to use the machine. The participants first scanned the objects they had brought to the workshop with a handheld scanning device and then transformed their shapes using modeling software. In addition to using equipment and software that some of them were trying for the first time, the participants had to make designs to a certain processable size and then complete the processing within a limited timeframe. Design major students in particular struggled with the settings for the machine's controls and with selecting the drill bit. Processing accuracy and processing time are correlated. Adjusting the processing speed and diameter of a drill bit, they tried to complete their work within the scheduled time.

Laban says that a CNC milling machine is ideal for learning about the bidirectional compatibility of design and engineering, because students can gain a lot from prototyping and by trying experimental molding and processing. Though they felt it was a pity that they could not fully understand how to operate the machines within the short time period of the workshop, the students closely observed the final presentations of each other's work that attempted different processing methods.

The workshop participants learned a design process that reversed the relationship between design and processing, one that is created by machines and processing technology.

アニメーションでナラティブをつくる——マジックズーム・ワークショップ

スペキュラティヴ・デザイナー、マルチメディア・アーティストで、2018年度デザイン・アソシエイトのネスター・ペスタナによる「アニメーションでナラティブをつくる——マジックズーム・ワークショップ」が開催された。アナログとデジタルを行き来する実践型のワークショップを、参加した学生はどのように受け止めたのだろうか。参加学生の水野綾香によるレポートをお届けする。

水野綾香
工藝科学部造形科学域
デザイン建築学課程2年

今回のワークショップは、フィナキストスコープという、連続する絵を描いた円板を回転させ、動くスリットから透かして見る、原始的なアニメーション機器を制作する実践的なプログラムでした。授業で、アニメーションは非常に効果的なヴィジュアルコミュニケーションの手段であるということを学んでいたため、視覚伝達における新たな考え方が知れるのではないかと興味を持ち、このワークショップに参加しました。

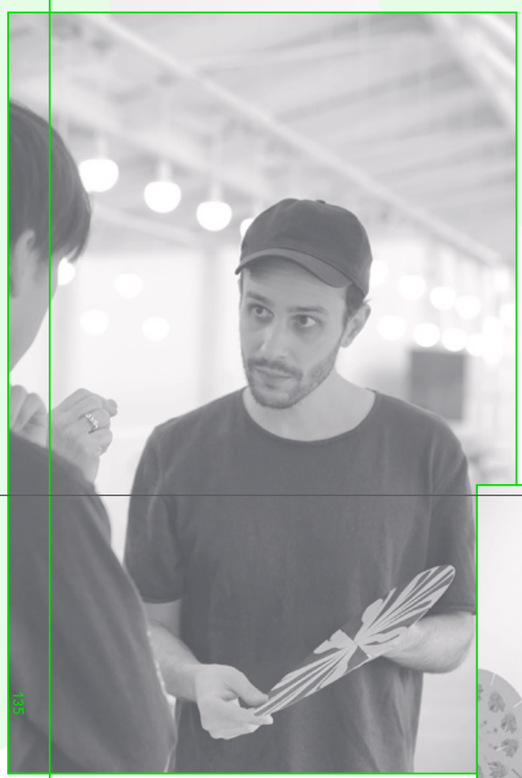
3日間のスケジュールでおこなわれた今回のワークショップでは、はじめに魔鏡職人である山本晃久氏から、魔鏡についてのレクチャーをうかがいました。魔鏡とは、光を当てるとその反射光に鏡の裏面に施された絵画が映し出される、不思議な銅鏡のことです。そのあと美術工芸資料館の写真資料を参考に、参加者各々でフィナキストスコープの制作をはじめました。ワークショップリーダーであるネスターとともにアニメーションの全体構成を確認しながら、アニメーションの1コマ1コマの絵のデザインを決めていきました。

ワークショップの参加者は、半分くらいが海外から本学に来ている交換留学生でした。日本人学生は1コマずつに注目してデザインしているのに対して、外国人留学生の多くはフィナキストスコープの全体の見え方を考慮してデザインしていることに気が付きました。文化の違いに関係するのでしょうか、とても興味深かったです。

私ははじめ、ひとつの絵が上下運動するアニメーションをつくっていたのですが、ネスターから、アニメーションとして見るとただ楕円が回っているように見えてよくないデザインだ、というアドバイスをもらいました。絵を上下ではなく左右に動かせるほうが、前後のコマとの関連性がアニメーションとして表現できるからだと思います。最終的に、私は女性がコマの真ん中で左右に舞っているデザインを描きました。

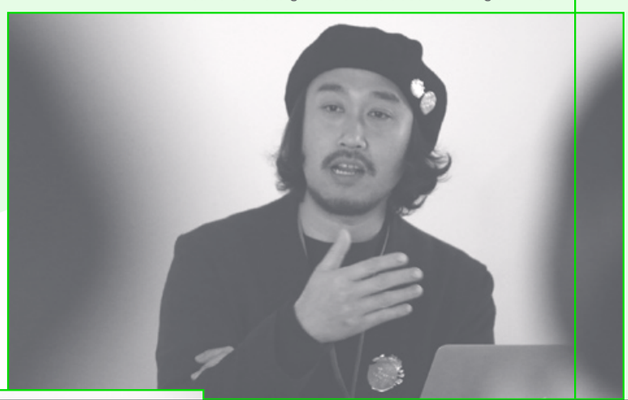
ネスターは、魔鏡にまつわる技法や秘話、フィナキストスコープなどのアニメーション技術と、ナラティブ（物語）についての関係性に注目し、デザインによってそこからどのような新しいアイデアが生まれるのかに興味を持っていました。技術と表現は、映像において切っても切り離せない関係にあり、テクノロジーという制約が加わることではじめてできる表現の存在を改めて感じました。

技術の発展によって、これまで制作が難しかった技法も簡単に表現できるようになりました。他方で、逆に制約があってこそ可能になる新しいアイデアを模索することにも価値があると思います。ナラティブからヴィジュアルコミュニケーションをつくる今回のワークショップでは、そうした映像における技術と表現のあり方を実践的に学ぶことができました。



アニメーションの見え方からイラストを指導するネスター・ペスタナ
Pestana teaching illustrations from the perspective of animation

今も魔鏡を手がける山本晃久氏［山本合金製作所］によるレクチャーもあった
Akihisa Yamamoto gave a lecture about the magic mirror



プレゼンテーションの様子
Final Presentation

Creating Narratives with Animation: The Magic Zoom Workshop

Nestor Pestana, a speculative designer, multimedia artist, and D-lab 2018 design associate, held “Creating Narratives with Animation: The Magic Zoom Workshop.” How did the participating students understand this hands-on workshop that shuttles between the analog and digital? This report is written by Ayaka Mizuno, a participant in the workshop and student at Kyoto Institute of Technology.

Ayaka Mizuno
second-year
design and architecture
student

This workshop offered a hands on lesson in creating the phénakistoscope, an early stop-motion animation device that works by spinning a disc with a series of consecutive images and viewing these through the moving slits around the disc. With the understanding I had already gained that animation is a very effective visual communication tool, I was interested in learning a new way of thinking about visual communication, and so decided to participate in this workshop.

In the workshop held over three days, we first had a lecture on the Chinese magic mirror by Akihisa Yamamoto, a craftsman specializing in these objects that are known as *makyo* in Japan. The magic mirror is a mysterious bronze mirror that projects a pattern engraved on the back when light is reflected onto the front side of the mirror. Using photographs from the KIT Museum and Archives as inspiration, participants started individually making a phénakistoscope. While checking the overall structure of the animation with Nestor, who was the workshop leader, the participants themselves decided the design of each image frame by frame.

Half of the workshop participants were exchange students from abroad. I noticed that while the Japanese students tended to develop their designs while paying attention to the individual frames, most of the exchange students worked on their designs with consideration for how the phénakistoscope would look as a whole. I found this distinction, which might be connected to cultural differences, very intriguing.

I was initially making an animation in which an image moves up and down. But Nestor advised that my design was not very suitable as animation since it looked like just a rotating ellipse. I think this was because a picture moving from left to right expresses the link between consecutive frames better than one moving up and down. Eventually, I designed a female figure dancing from left to right in the middle of the frame.

Focusing on the relationships between techniques and secret stories connected to the magic mirror, and animation technology such as phénakistoscope and narrative, Nestor is interested in how design can inspire new ideas. In moving images, technology and expression are inseparable entities and I gained a renewed sense that there are forms of expression that can be created precisely because of technological limitations.

Advances in technology have made it easy to use previously difficult techniques. On the other hand, there is still value in exploring a new idea that is made possible precisely because of certain constraints. In this workshop, where we were asked to create a form of visual communication from a narrative, we could learn about moving image technique and expression in a practical way.

SNSから見る歴史都市の断面 ——Decoding Data Landscapes

2018年6月、KYOTO Design Labはシンガポール工科デザイン大学［SUTD］と共同で、SNSの地理情報分析とヴィジュアライゼーションを通した都市リサーチワークショップ「Decoding Data Landscapes」を開催した。日々蓄積されていく大規模なデータを都市空間へ活用するためには、どのような理論と方法が求められるのだろうか。ワークショップに参加した、京都工藝繊維大学大学院生の岡田隆太朗によるレポートをお届けする。

岡田隆太朗
京都工藝繊維大学大学院
建築学専攻
都市史研究室所属 M1

ビッグデータという言葉が市民権を得て久しい。情報処理技術の発達を背景に、膨大な量のデータは医療、エンジニアリング、政治、マーケティングと、あらゆる分野において新たな視点や戦略を提供し続けている。

では、都市という強大な情報の塊をビッグデータの視点で解析すれば、そこにはどのような発見が生まれるだろうか？

ワークショップ初日。参加者たちにはAnaconda（プログラミング環境構築ソフトウェア）、サンプルコード、そしてワークショップの素材となる膨大なTwitterのCsvデータが配布され、この日はPython講座に費やされた。Pythonは近年注目を集めているプログラミング言語の一種で、今回のワークショップで用いられるもっとも重要なツールである。2日目は、初日に配布されたサンプルコードを各自理解することに時間が割かれた。

3日目から参加者たちはチームに分かれ、都市解析をおこなうデータ活用のアイデアを出し合い、コードを書きはじめた。配布された京都市内の11年分のツイートには、各ツイートの送信時刻や位置情報データが匿名でまとめられている。データ分析の難しさはここからだ。

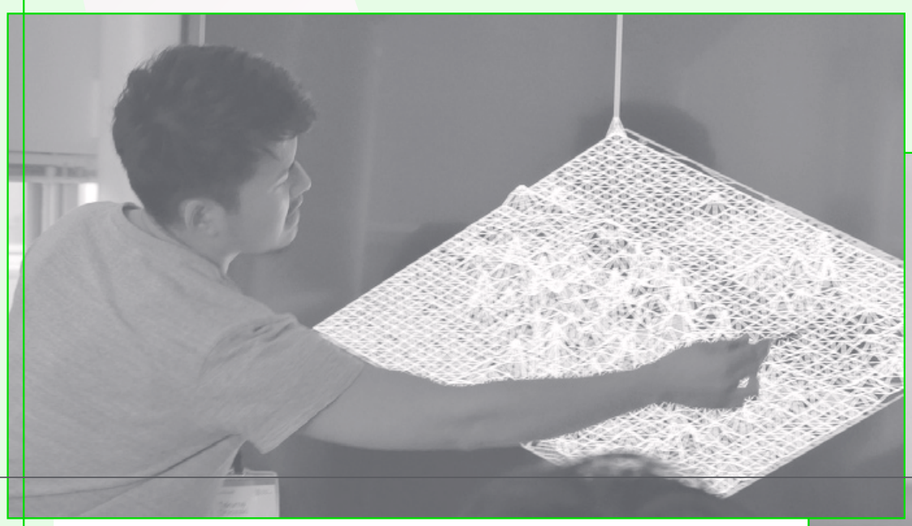
たとえば「雨」「晴」という単語に注目して、都市と天候のあいだにある隠れた関係を見つけようと試みたとしよう。Pythonを使えば、「雨」や「晴」という単語を含むツイートが、京都のどこでよくつぶやかれているのかを抽出することはそれほど難しいことではない。

しかし、技術的には容易でも、この切り口で京都と気象が持つ新たな側面を見つけるとなると話は別になる。「雨」という単語を含むツイートのほとんどは、京都駅と四条通り一帯に集中しているだろう。言うまでもなく、この2箇所は天候によらず、そもそも人が集中する場所だ。だから京都駅で多く「雨」とつぶやかれていることからは、「京都駅には人がたくさんいる」以上の意味を見出すことが難しい。

膨大なデータがあることと、そこから意味を見い出せるかはまったく別のことだ。そしてその切り口を見つるために、このワークショップではグループディスカッションを重視している。デザイン、歴史、経済、景観、情報、さまざまな分野の知識がPythonを媒体としたコミュニケーションによって融合し、化学反応を起こせるか。それがこのワークショップの鍵となる。

ワークショップ最終日。参加者の出したアイデアは驚くほど多岐に及んだ。祇園祭と山鉾に関するツイートの追跡、観光地の12か月ごとの人びとの集まりの変化、京都在住デザイナーの遷移分析など、さまざまな切り口で京都という都市の新たな側面を読み解く試みが模索された。分析結果を表現する方法も、グラフやプロット、メッシュと多彩である。情報を立体データに加工し、結果を3Dプリンターで出力したチームさえあった。一次情報としてTwitterを使うことによって、どんな綿密な統計調査も行政文書も明らかにし得なかった都市の一面を垣間見ることができたのだ。

ビッグデータの導入が遅れていると言われる建築・都市デザインの領域に新しい時代が訪れたことを予感させる、そんな4日間であった。



最終プレゼンテーションの様子。Grasshopperを用いた分析データの立体化を試みている
Student tried to visualize as 3D model using Grasshopper

講評をおこなうサム・コンラッド・ジョイス准教授
Sam Conrad Joyce reviewing participants' works

A Cross Section of the Historical City Seen through Social Media: Decoding Data Landscapes

In June 2018, KYOTO Design Lab, in collaboration with Singapore University of Technology and Design [SUTD], held the workshop "Decoding Data Landscapes" that researched urban landscape through social media geographical information analysis and visualization. What kind of theory and method are needed in order for us to utilize the massive amount of data accumulated every single day for urban space? This is a report on the workshop written by Ryutaro Okada, a participant in the workshop and master's student at Kyoto Institute of Technology.

Ryutaro Okada
Urban History Laboratory
M1, Architecture Major,
Graduate School,
Kyoto Institute of
Technology

The term "big data" has become common. Against a backdrop of advances in information processing technology, vast amounts of data have continued to provide new perspectives and strategies for all kinds of fields including healthcare, engineering, politics, and marketing.

On the first day of the workshop, participants were given Anaconda, a type of software used for building programming environments, as well as sample codes and a massive amount of Twitter CSV data for the workshop material, and they then spent the day learning about Python. As a programming language that has gained much attention in recent years, Python was the most important tool used in the workshop. On the second day, the participants spent their time individually understanding the sample codes provided to them on the first day.

From the third day, divided into teams, the participants brainstormed ideas about how to utilize data for analyzing the city and started writing codes. Eleven years of tweets in Kyoto, anonymously organized by time and location data, were given to the participants. And this is where the difficulty of data analysis began.

For example, let's say one participant attempts to find the hidden relationship between a city and the weather with a focus on the terms "rain" or "sunny." Using Python, it is not difficult to find out where in Kyoto and how often tweets that included these words were posted.

Though extracting data like this is easy from a technical point of view, arriving at new findings from the data related to Kyoto and the weather is a whole other story. Most tweets that include the word "rain" must have come from the areas around Kyoto Station and Shijo-dori street. That is because, needless to say, these two areas are the most populated places in Kyoto regardless of the weather. As such, it is difficult to find any meaning from the many tweets about "rain" posted near Kyoto Station that goes beyond the conclusion that there are a lot of people around the station.

The fact that there is a vast amount of data available is a separate issue to whether or not we can extract meaning from it. In order to find an approach, the workshop focused on group discussion. Can a wide range of knowledge in design, history, economics, landscapes, and information fuse together and cause a chemical reaction through communication that is facilitated by Python? This was the key question for the workshop.

On the last day of the workshop, the ideas presented by the participants were surprisingly diverse. They explored the ways in which they decoded new aspects of the city that is Kyoto, including tracking tweets about the Gion Festival and *Yamaboko* (floats), changes every 12 months in the number of people visiting tourist sites, and analysis of transitions among Kyoto-based designers. The methods used by the participants to present these findings were equally diverse, ranging from charts to plots or mesh data. There was even a team that processed information into 3D data and 3D-printed the result. Using Twitter as a primary source, we were able to reveal aspects of the city in ways that a detailed statistical survey or official document never could.

These four days gave a sense that a new era has arrived in the architecture and urban design fields, which has been considered slow in implementing big data.

ヴェネチア・ビエンナーレで3都市を比較 ——データから見る都市への異なる眼差し

KYOTO Design Labがシンガポール工科デザイン大学[SUTD]と継続して実施してきた、ビッグデータのビジュアライゼーション・ワークショップ。SNSの投稿データと付帯するGPSデータを分析し、生活者と観光者が都市に向ける眼差しの違いを浮かび上がらせる。3度目のワークショップは、2018年9月1日ー9日にヴェネチア・ビエンナーレのシンガポール館内でおこなわれた。参加した学生の工藤外四によるフォトレポートをお届けする。

工藤外四
1996年生まれ。京都工藝繊維大学デザイン建築課程デザインコース。岡田栄造研究室。卒業研究では、コンピューターとヒトの特徴が顕著に現れるような新しいデザインの方法を探求している。

2018年2月、6月に京都でおこなったワークショップでは、データとフィールドワークの統合するリサーチや、Pythonを使ったデータ分析とビジュアライゼーションの方法を学びました。今回のワークショップでは同様の方法でヴェネチアの分析に取り組み、シンガポール・京都を加えた3都市の比較をビジュアライゼーションし、ヴェネチア・ビエンナーレ国際建築展 2018「FREE SPACE」のシンガポール館内で発表するというものでした。

ワークショップリーダーはビッグデータや機械学習を用いた建築設計や都市計画を研究するサム・ジョイス教授です。建築を学ぶSUTDの学生は普段からコンピューテーショナルデザインに取り組んでいるため作業が早いのですが、僕たち京都工藝繊維大学の学生はデザイン専攻ばかりでプログラミングには馴染みがありません。前回のワークショップで初歩的なことを学ぶことができたのですが、今回はより技術的な指導をジョイス先生から直接に受けることができました。

実際に分析に取り組む中で、“Venice”には“nice”という単語が含まれていることもあり、検索する単語を工夫しなければならないことがありました。また、ヴェネチアはほかの2都市に比べると水上を移動する人が多いという明らかな違いもありました。私たちはシンガポールと京都から来ていることもあり、地形と分析結果の関係性を見出すことが難しかったので、ワークショップのあとにフィールドワークへ出ることもありました。

ワークショップを指導する岡田先生とジョイス先生によって、今回は「Time」「Locals and Tourists」「Positive or Negative」という3つのテーマによって、3都市を比較するヴィジュアライゼーションすることが決まりました。分析結果をもとにパネルを作成し、会場の床に並べて展示しました。

シンガポールは極めて高密度な地域であり、物理空間としての「フリースペース」がかなり少ないことをシンガポール館では展示をされていました。そのような状況の中で、建築家は市民の生活にどのような「フリースペース」をもたらすことができるだろうか、その問いに答える展示のひとつとして僕たちの作品も並べられたのだと思います。

REPORT 5

左から3番目が筆者（工藤）、右端がサム・ジョイス先生
作業もシンガポール館の展示会場内でおこないました。
–
Gaishi Kudo (third from left), Professor Sam Joyce (far right)
The work of preparing the exhibition materials also took place inside the exhibition space of the Singapore Pavilion.

フィールドワークの様子
Fieldwork

都市を比較したパネル
たくさんの切り口での発見があったが、
期間中には4枚のパネルでの整理にとどめた
–
Panels comparing the three cities
There were many findings
but only four panels of results were
presented during the exhibition.

Comparing Three Cities at the Venice Biennale: Looking at Cities from Data

Organized by KYOTO Design Lab and Singapore University of Technology and Design, this is the ongoing workshop that visualizes big data. By analyzing social media posts and their accompanying GPS data, the workshop aimed to unravel differences between how residents and tourists look at the city. The workshop, which is in its third iteration, took place from 1 to 9 September 2018 inside the Singapore Pavilion at Venice Biennale. This is a report on the workshop written by Gaishi Kudo, a participant in the workshop and student at Kyoto Institute of Technology.

Gaishi Kudo
Bon in 1996, Gaishi Kudo studies design and architecture at Kyoto Institute of Technology and belongs to the Eizo Okada Laboratory. For his graduation project, he is exploring a new design method that highlights the different characteristics of computer and human beings.

During the workshops held in Kyoto in February and June 2018, the participants learned about research approaches that integrate data and field-work as well as data analysis that uses Python and visualization methods. For this workshop, partici-pants undertook the task of analyzing Venice by employing the same methods used in the previous workshops. We visualized and presented a com-parison of three cities — Singapore, Kyoto, and Venice — as part of the Singapore Pavilion's exhibition “FREE SPACE” at the Venice Architecture Biennale 2018.

Professor Sam Joyce, who specializes in archi-tecture design and urban planning using big data and machine learning, served as the workshop leader. While the architecture students from SUTD who engage with computational design on a routine basis worked very promptly, those of us who major in design at KIT were not familiar with programing. As such, we received more technical tutoring directly from Professor Joyce in this work-shop in addition to the basic programing skills we learned in the previous workshops.

While conducting data analysis, we realized that the name “Venice” includes “nice”, meaning that we had to be inventive when coming up with search words. Moreover, compared to the other two cities, an obvious difference in the case of Venice is that more people use water transportation. Coming from Singapore and Kyoto, we sometimes had difficulty finding the link between the city's geography and the result of our analysis, so we often went out into the city to conduct fieldwork after the workshop sessions were over.

Professors Okada and Joyce, who directed the workshop, decided that we would compare the three cities based on the three themes of “Time”, “Locals and Tourists”, and “Positive or Negative”, and visualize the differences between the cities. We created panels based on the analysis results and exhibited them on the floor of the exhibition space.

The exhibition held at the Singapore Pavilion dealt with the lack of physical “free space” in Singapore because it is such a densely populated city. In this context, our work was presented as one of exhibits that provided an answer to the question of what kind of “free space” architects can bring to the everyday life of citizens.

留学レポート from KIT

D-labのプロジェクトを通じて、新たな国際連携が生まれている。
新たな交換留学先に渡り、建築・デザインを学ぶ学生から届いたレポートを掲載する。

1 —— デンマーク王立芸術アカデミー／デンマーク
櫻井仁紀［デザイン・建築学課程４回生］

僕は中坊壮介研究室に所属し、プロダクトデザインと家具デザインを中心に勉強しています。D-labのプロジェクトやワークショップで海外のデザイナーと触れ、家具デザインをもっと勉強したいとデンマークに交換留学することを決心しました。

留学先のFurniture and Objectコースでは、最初の２か月は１週間ごとに「鉄椅子の構造」などテーマが与えられ、自分のデザインを表現するプロジェクトが続きました。家具工房で働いてから進学する学生もいるので、アイデアをかたちにするスピードの速さと技術の高さを目の当たりにしました。学生は何枚もスケッチを描き、スケールモデルをいくつも作成しながらデザインを進めていきます。

デザインプロセスを重要視するため、プレゼン時間が日本と比べて非常に長く、教授だけでなく学生も積極的に発言します。異なるデザインの考え方やプロセスの進め方、評価の仕方に触れることができ、新たな気づきや課題が見つかりました。

2 —— ルツェルン応用科学芸術大学／スイス
榊和紗［建築学専攻修士２年生］｜住友真帆子［建築学専攻修士２年生］

私たちは木下昌大研究室に所属し、スイス人建築家による講演やMade In Sàrlなどのワークショップに参加したことで、地理的文脈を建築設計に表現する彼らの姿勢に共感して交換留学を決めました。

同級生には建築設計事務所で働きながら、働いた上で大学院進学している人もいるので、設計課題も実務的な視点も求められます。トポロジーに沿った配置やファサードの設計が求められ、ある課題では敷地だけでなく町のほぼ全体模型（1／500）をつくりました。これは地理的分脈を無視してはいけないという意味でもあります。

ルツェルンは留学生が多く、とても国際的です。私（住友）の寮は、コミュニティがかなり強く、イベントなどもたくさん催されます。カフェは寮生を中心に運営されており、行けば必ず誰かとお話しができます。留学へ来て英語を話す機会に恵まれたのは、間違いなくこの寮に住んでいるおかげです。

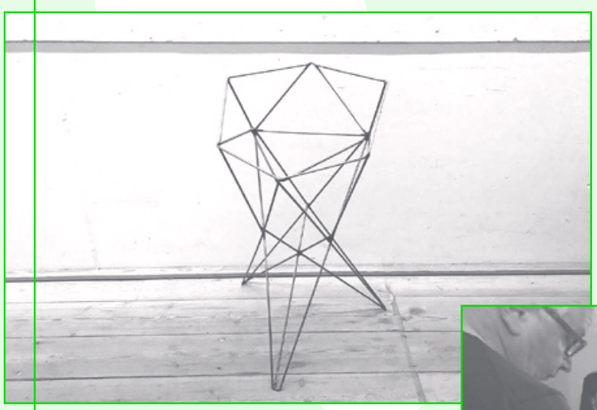
3 —— 英国王立芸術学院／イギリス
高澤梓［先端ファイブロ科学専攻博士２年生］

私は繊維ファイバー工学コースで糸の種類や織物の種類、性能、機能性、衣類への応用などの知識を深め、研究室では擬紗織の研究に取り組んでいます。このコースでは海外へ約１か月間のインターンに行くことのできる授業があり、私は本学としてははじめてRCAに行きました。

擬紗織は平織の応用組織で経糸と緯糸が交互に並んでいるだけではなく、織模様が出るのが特徴です。RCAには擬紗織に似たLeno織物の作品をつくっている先生がいます。Leno織物は日本語で言うと絡み織のことで、経糸と緯糸が絡んだ構造をしている織物です。

RCAには織機や編み機を使うことのできる実習室があり、私はそこで１台の手織機を使ってLeno織物を織っていました。織機は織物を専攻している人に使うことができ、毎週月曜日に集まって使いたい人が先生に使いたい機械を伝えて予約します。

今回の留学を経験し、海外の文化や人が心地よく、かつ刺激的なのだと知ることができました。



1
鉄構造の授業では、全員で学生全員がデザインしたイスの構造を確認した。
–
During a class on metal structures, all students check the structure of the chair they designed together.

2
フォーカスプロジェクトでの中間発表の様子
Interim presentations by students of their focus projects

3
織機は10台以上置いてあり、
私も1台利用してLeno織物の試作に取り組みました
–
The studio is equipped with more than ten looms.
I used one of them to make a leno-woven fabric prototype.

Toki Sakurai, Kazusa Sakaki, Mahoko Sumitomo
Azusa Takazawa

Study Abroad Report from KIT

New international partnerships have been forged through D-lab's projects.
The following are reports by students who are currently studying architecture and design at institutions abroad.

1 —— Royal Danish Academy of Fine Arts / Denmark
Toki Sakurai
4th year design and architecture student

Belonging to the Sosuke Nakabo Laboratory, I mainly study product design and furniture design. Interacting with international designers through D-lab's projects and workshops made me interested in studying furniture design further, so I decided to go to Denmark as an exchange student.

On the academy's Furniture and Object Course, we continued to engage with our own design projects based on the different themes such as metal chair structures given to students every week for the first two months. I was struck by the speed and advanced level of skill of my classmates, some of whom enrolled in this school after working at furniture studios, when it came to turning an idea into an actual object. Making many sketches and scale models in this way, students develop their designs.

With the focus placed on the design process, presentation times are much longer compared to Japan, and not only professors but also students actively engage in the discussions. Learning different design thinking, processes, and evaluation methods, I have discovered new things as well as challenges.

2 —— Luzern University of Applied Science and Art / Switzerland
Kazusa Sakaki
2nd year architecture master's student
Mahoko Sumitomo
2nd year architecture master's

Since we both belong to the Masahiro Kinoshita Laboratory and participated in a lecture by a Swiss architect as well as the workshop led by Made In Sàrl, we became attracted to the way such Swiss designers incorporate geographical contexts into architectural design, which led us to decide to study in Switzerland.

Some of our classmates enrolled in this graduate program after or while working at architecture studios, which means that class assignments inevitably require students to demonstrate practical perspectives. We were asked to design a facade and layout according to topology, and for one assignment, we not only designed a particular site but also made a 1/500 — scale model of the surrounding town. What this assignment taught us is that we cannot underestimate geographical contexts.

With its many exchange students, Lucerne is a very international city. The dormitory where Sumitomo lives has a strong sense of community and organizes a lot of events. There is always someone to talk to at the dormitory café, which is run mainly by its residents. The reason I have been blessed with opportunities to speak English is definitely because I live in this dormitory.

3 —— Royal College of Art / UK
Azusa Takazawa
2nd year advanced fibro-science master's student

On KIT's advanced fibro-science course, I study different kinds of yarns and textiles as well as their performance, functionality, and applications for clothing. This course offers a one-month internship abroad, and I was the first KIT student to go to the Royal College of Art on the program.

Shaori weaving is characterized not only by its structural application of plain weaving and its alternating arrangement of warp yarns and filling yarns (weft), but also its interlaced pattern. At the RCA, there is a teacher who creates work using leno weaving, which is similar to *shaori*. Known as *karamiori* in Japanese, leno weaving is made by twisting warp yarns and filling yarns around one another.

There is a work studio at the RCA for students to use looms and knitting machines and I made leno-woven fabric with a handloom. Students who major in textiles can use these machines, and they gather every Monday to reserve with a teacher the machine they want to use.

留学レポート to KIT

D-lab発足以後、海外から京都工藝繊維大学へ留学にやってくる学生が増えている。D-labのプロジェクトにも参加する本学への留学生のレポートをお届けする。

フランクリン・ユーフィミア
キングストン大学/イギリス

私はキングストン大学でグラフィックデザインを学び、交換留学で京都工藝繊維大学に来ています。D-labは3Dプリンタやレーザーカッターなどの設備環境が整っているだけでなく、さまざまなワークショップがおこなわれるユニークでエキサイティングなスペースです。オープンキャンパスのブランディングプロジェクトや、デザイン・アソシエイトのマーク・ラバンとネスター・ペスタナのワークショップなど、D-labが主催する4つのプロジェクトへの参加は、デザインの新しい領域を理解するすばらしい機会となりました。

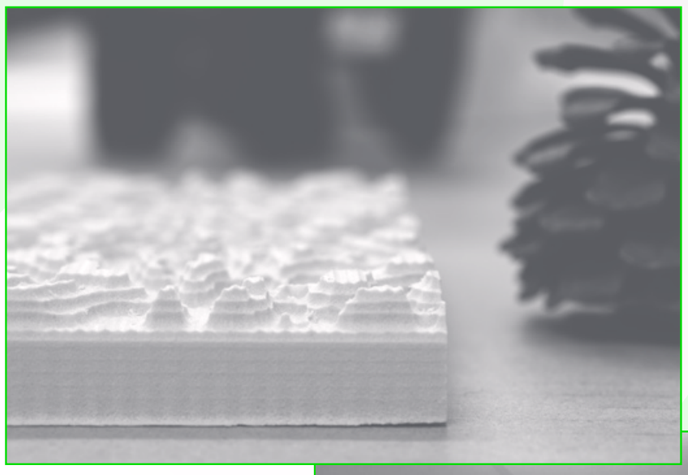
私が所属するキングストン大学のグラフィックデザインコースでは、ヴィジュアルコミュニケーションにおける実験的でコンセプチュアルなデザインが求められます。そこではデザインプロセスに重点が置かれています。京都工藝繊維大学と同じように、毎年専用の作業スペースが用意され、壁はつねに実験的なヴィジュアル素材で覆われていて、スタジオは一緒に作業するグループでいっぱいです。毎年、グラフィックデザインの特定の分野（広告やタイポグラフィなど）に応じてプロジェクトを教える専任講師（教授）がいます。京都工藝繊維大学と比べるとキングストン大学には「アートスクール」の雰囲気があります。

京都工藝繊維大学では、つくることを重視し、木工や3Dモデリングなどの具体的なスキルの習得がカリキュラムの一部になっていることに感銘を受けました。まわりの学生や技術スタッフの助けを借りて、私はファクトリー設備の使い方や技術を学び、はじめて3Dプリンタとレーザーカッターを使ってプロダクトをつくることができました。また、さまざまな講義を通して、日本国内外のデザイン理論と歴史について学ぶことも興味深いです。

京都は歴史的なモニュメントに囲まれているので、日本の豊かで複雑な歴史を理解するのにすばらしい場所です。街中にはアーバンギルドのようなクリエイティブコミュニティがあります。出町柳はとても住みやすく、フレンドリーな地元のカフェやレストランがあるので、コミュニティの本質を感じることができます。

ネスター・ペスタナによるワークショップで製作した
Giving a presentation in the workshop led by Nestor Pestana

マーク・ラバンのワークショップでは、
孫詩禹とともにまつぼっくりの3Dスキャンとモデリングに取り組んだ
–
Experiment with partner, Thomas Sun, in Mark Laban's workshop.
CNC milled chemical wood evoking the texture of a pinecone



下鴨神社のお祭りで、手作りの陶器カップで出されたチャイティー
Chai tea served in handmade clay cup at an organic food festival in Shimogamo Shrine

デジタル製織を探求するプロジェクトのためのキングストン大学のスタジオスペース
Studio space at Kingston university for a project exploring digital weaving

Study Abroad Report to KIT

Since the establishment of D-lab, the number of students who come to study abroad from Kyoto Institute of Technology is increasing. The following is report by international student to UK who participate in D-lab projects.

Euphemia Franklin
Kingston University / UK

I study graphic design at Kingston University and came to Kyoto Institute of Technology as an exchange student. In addition to being well equipped with such facilities as a 3D printer and laser cutter, D-lab is also a unique and exciting space where a wide range of workshops is held. Participating in four projects hosted by D-lab, including the branding project for Kyoto Institute of Technology open campus event and workshops led by Mark Laban and Nestor Pestana, gave me wonderful opportunities to understand new design fields.

On the graphic design course at Kingston University where I study, students are required to employ experimental and conceptual design approaches to visual communication. The focus is on the design process. Just like KIT, a workspace is provided for students every year with its walls always covered with experimental visual materials. The studio is filled with groups of students working on projects together. Each year, there are professors who teach specific areas of graphic design such as advertising or typography. In comparison with KIT, the atmosphere at Kingston University is more like that of an art school.

I was impressed by KIT's focus on making things and the fact that acquiring concrete skills like woodwork and 3D modeling is part of the curriculum. With the help of fellow students and technical staff, I learned how to use the factory equipment and gain the necessary skills, and for the first time I was able to make a product using a 3D printer and laser cutter. Moreover, it was interesting for me to learn about Japanese and international design theory and history through various lectures.

Surrounded by historical monuments, Kyoto is a wonderful place to understand Japan's rich and complex past. The city has guild-like creative communities, while Demachiyanagi is a very comfortable area to live thanks to its many friendly local cafes and restaurants, where you can really the feel essence of the community.

国際シンポジウムと公開講演

2月9日	恣意性と必要性 ピート・エッカート、ウィム・エッカート
2月10日	カオスからエピファニーへ ニコラス・ローズ
2月13日	スペキュラティヴ・デザイン――具現化する思索 ジェームズ・オージャー
2月17日	テロワールの空間 ――自然と人間がともにつくりあげてきた土地と文化を読み解く領域史の新たなアプローチ 中川理、赤松加寿江、中島智章、上杉和央、森岡里奈、大田省一、坂本雄一、加藤玄、岸泰子、坂野正則、伊藤毅
2月18日	近代文化遺産における活用の意味を考える ポール・ミュルス、金野幸雄、中川理
3月21日	「建築と都市を解体する」 ダニエラ・プリナ
4月11日	1860–1937年のローマ通り――トリノのメインストリートとその諸史 ミケーラ・ロッソ
4月13日	モンスター、アナキスト、インディアン ノーム・トーラン
4月20日	歩く女性――デザイン対象としての靴のつくられ方と女性の歩き方 マールース・テン・ボーマー
4月27日	未来をプロトタイピングする フランク・コークマン
6月29日	マンハッタン・ミッドタウンイーストの再ゾーニング ジョナサン・マーティン
7月20日	アジア都市研究の動向――東南大学から 季百浩
7月21日	「名所」について再考する――都市・建築・美術の磁場としての日本風景論 岩本馨、赤松加寿江、清水重敦、井戸美里、武藏灡、金桂園、三木順子、中川理、小野芳朗
7月22日	近代文化遺産の保存活用を担う職能について考える 津村泰範、沢田伸、篠田義男
9月10日	パフォーマンスのための発光レース サラ・ロバートソン
9月10日	デザインプロセスにおける場所の重要性 カンガン・アローラ
9月27日	ミラー＆マランタ 近作を語る クイントゥス・ミラー
10月11日	住宅を再考する ジョナサン・サージソン
10月19日	GIVE ME A PLACE TO STAND AND I WILL MOVE THE EARTH パトリック・ヘイツ、フランソワ・シャルボネ
10月26日	デジタル・大工 マーク・ラバン
11月9日	20世紀建築遺産の積極的保存活用に向けて 苅谷勇雅、六鹿正治、近角真一
12月7–9日	アニメーションでナラティブをつくる――マジックズーム・ワークショップ ネスター・ペスタナ

International Symposiums and Public Lectures

9 February	arbitrariness and need Piet Eckert, Wim Eckert
10 February	Chaos to Epiphany Nicholas Rhodes
13 February	Speculative Design: crafting the speculation James Auger
17 February	Space of Terroir Osamu Nakagawa, Kazue Akamatsu, Tomoaki Nakajima, Kazuhiro Uesugi, Rina Morioka, Shoichi Ota, Yuichi Sakamoto
18 February	Conservation and Practical Use of Modern Cultural Heritage Paul Meurs, Yukio Kino, Osamu Nakagawa
21 March	The Radicalism of Architecture & Urbanism in Italy (1965–1976) Daniela Prina
11 March	Via Roma 1860–1937: Turin's main thoroughfare and its 'other' stories Michela Rosso
13 April	Monsters, Anarchists and Indians Noam Toran
20 April	Walking Women: shoe construction and female gait as a design subject Marloes ten Bhömer
27 April	Prototyping Futures Frank Kolkman
29 June	America's CBD Jonathan Martin
20 July	Research on Asian Cities from Southeast University
21 July	Reconceptualizing *Meisho* Kaoru Iwamoto, Kazue Akamatsu, Shigeatsu Shimizu, Misato Ido, Wu Xiaoxiao, Kim Gyewon, Junko Miki, Osamu Nakagawa, Yoshiro Ono
22 July	Conservation and Practical Use of Modern Cultural Heritage Yasunori Tsumura, Shin Sawada, Yoshio Shinoda
10 September	Lit Lace for Performance Sara Robertson
10 September	The Importance of Place in the Design Process Kangan Arora
27 September	Miller & Maranta Recent Works Quintus Miller
11 October	A Reflection on Ideas of Housing Jonathan Sergison
19 October	GIVE ME A PLACE TO STAND AND I WILL MOVE THE EARTH Patrick Heiz, François Charbonnet
26 October	Digital Daiku Mark Laban
9 November	Conservation and Practical Use of Modern Cultural Heritage Yuga Kariya, Masaharu Rokushika, Shinichi Chikazumi
7–9 December	Creating Narratives with Animation – the Magic Zoom Workshop Nestor Pestana

大学機能強化に向けて

146 受賞、掲載、展示
152 東京ギャラリー

Project for Enhancing Research and Education

146 Awards, Publications and Exhibitions
152 KYOTO Design Lab Tokyo Gallery

Award

RCA Helen Hamlyn Fixperts Award 2018に本学学生作品が入賞

KIT Students received an award at the RCA Helen Hamlyn Fixperts Award 2018

Fixpertsプロジェクトに参加する学生ら（工藤外四、中山ううら、八木まどか、Ah Hyoen Kim）は、京都市内を移動しながら靴の修理をおこなう職人を対象にリサーチし、移動した場所で効率的かつ迅速に仕事場とディスプレイをセットアップできるようにするツール「Bebento」をデザインした。提出物にはプロダクトに加え、制作プロセスやアイデアが進化する過程を説明する映像も求められる。

９か国41プロジェクトの中から次点入賞した学生作品は、明快なプロセスとニーズへの理解から、適切で愉快なソリューションを提案したと評価された。

Four students from KIT, Gaishi Kudo, Urara Nakayama, Madoka Yagi and Ah Hyoen Kim who participated in Fixperts, researched and designed a tool for a cobbler who travels to various places within Kyoto and fixes shoes at a workplace he sets up each time. “Bebento,” designed by the students, allows the craftsman to set up his workplace quickly and efficiently wherever he travels to. In addition to the actual product, students were required to submit a video explaining the process of ideation and creation of their project.

The students’ work was chosen as runner up among forty-one projects from nine countries due to its appropriate and humorous solution they presented.

Bebentoのプロトタイプ
Prototype of Bebento

Award

シンガポール・クリエイティブ・アワードで「EXCHANGED FORMS」が特別賞を受賞

‘EXCHANGED FORMS’ selected as ‘Special Mention’ for Singapore Creative Award.

シンガポール・プレス・ホールディングズの中国メディア部門が設立した「シンガポール・クリエイティブ・アワード」2018年度プロダクトデザイン部門において、ミラノデザインウィークでの展示「EXCHANGED FORMS」が特別賞を受賞した。

本プロジェクトは、京都とシンガポールの「典型的な形態・イメージ」の交換を通じて得たインスピレーションもとに、新たなプロダクトデザインをおこなう実験的な試みだ。プロジェクト・ディレクターは、岡田栄造教授（D-lab ラボラトリー長）とパトリック・チア准教授（シンガポール国立大学デザインインキュベーションセンター ディレクター）の両氏が務めた。

“EXCHANGED FORMS” exhibited at Milan Design Week received ‘Special Mention’ in the 2018 Product DesignCategory of Singapore Creative Award, which was established by Chinese Media Depertment of Singapore Press Holdings.

This project was an experimental attempt in product design based on inspirations acquired from “typical forms/images” of Kyoto and Singapore. Project directors were Prof. Eizo Okada (CEO of D-lab) and Associate Prof. Patrick Chia (director of Design Incubation Center, National University of Singapore).

展示会場の様子
Exhibition

Award

D-lab教員らが関わる「京都府立堂本印象美術館」のリノベーションプロジェクトが2018年度グッドデザイン賞を受賞

Kyoto Prefectural Insho-Domoto Museum of Fine Arts’s renovation project, which D-lab faculty members and students participated in, received 2018 Good Design Award.

並木誠士教授、金尾伊織教授、角田暁治准教授、多田羅景太助教、西村雅信准教授、平芳幸治准教授、三木順子准教授、村本真講師や本学学生らが設計・デザインに関わった「京都府立堂本印象美術館」のリノベーションプロジェクトが、2018年度グッドデザイン賞を受賞した。

D-labは2014年度から京都府から共同研究としてプロジェクトに参加し、基本構想を建築学専攻とデザイン学専攻それぞれの学生も参加したプロジェクトチームで作成。プロジェクトの経緯について、本学広報誌『KIT NEWS』vol.48に特集記事が掲載された。

Prof. Seishi Namiki, Prof. Iori Kanao, Associate Prof. Akiharu Takuta, Assistant Prof. Keita Tatara, Associate Prof. Masanobu Nishimura, Associate Prof. Yukihiro Hirayoshi, Associate Prof. Junko Miki, Lecturer Makoto Muramoto and students of KIT participated in Kyoto Prefectural Insho-Domoto Museum of Fine Arts’s renovation project, which received 2018 Good Design Award.

D-lab participated in this project from Kyoto Prefecture as collaborative research. The basic structure was made by the project team, in which both architecture and design major students participated. The progress of the project was featured in “KIT NEWS” vol.48.

京都府立 堂本印象美術館
Kyoto Prefectural
INSHO-DOMOTO MUSEUM OF FINE ARTS
©JDP

Publication

日本を代表する建築雑誌『新建築』2018年12月号にKYOTO Design Labが掲載

KYOTO Design Lab appeared in December 2018 issue of *Shinkenichiku* (New Architecture), a leading architecture magazine of Japan.

新建築 2018年12月号「特集：教育施設」に、「京都工藝繊維大学 KYOTO Design Lab」が表紙および、紙面に８ページに渡り掲載された。

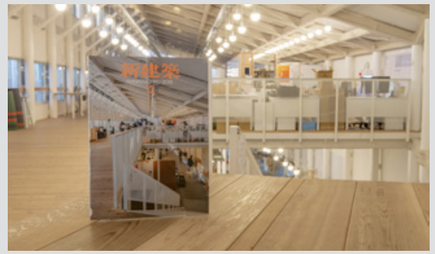
本施設の設計プロセスにおいて、若手教員を中心にD-lab宮田識所長のディレクションのもと、建物のコンセプトや使い方を考えるワークショップを定期的に開催し、長坂大教授の基本設計にさまざまな専門の教員がユーザーとして議論を加え、「皆でアイデアと専門知識を出し合ってつくるデザインファクトリー」を目指し、継続的な議論を積み上げた。

イヤーブック2017の特集ページ「新たな拠点からはじまる、これからのKYOTO Design Lab」にその過程を掲載している。

KIT Kyoto Design Lab appeared on the cover and 8-page article in the special feature article, ‘Educational Facilities’ of *Shinkenchiku* (New Architecture) December 2018 issue.

In the design process of the D-Lab facility, workshops mainly with younger faculty members were held on regular basis under the direction of D-lab Director Makoto Miyata to discuss the architectural concept and usages. Prof. Dai Nagasaka designed the basic architecture and faculties of different specialties added their perspectives to the discussions as users. The goal was to “build a design factory made from everyone’s ideas and specialized knowledge” through continuous discussions.

This process can be seen in the “Yearbook 2017” in the special feature page, ‘Future of KYOTO Design Lab starting from the new hub’



『新建築』2018年12月号 書影
Cover of the architecture magazine, Shinkenchiku

Publication

デザイン誌『AXIS』vol.195の特集記事「世界のデザイン大学2018」にD-labの取り組みが掲載

AXIS vol.195 featured the projects of D-lab in their special article, “World’s Design Universities 2018.”

AXIS vol.195「特集｜世界のデザイン大学 2018」に、見開き3ページに渡ってD-labの取り組みが巻頭に掲載された。京都工藝繊維大学 KYOTO Design Lab「国境や分野を超えた連携から、イノベーションを生み出す実験場」では、2014年の立ち上げから続くKYOTO Design Labの活動を振り返った。

ラボラトリー長を務める岡田栄造教授、スタートアップ・産学連携プログラムを主導するスシ・スズキ准教授らのインタビューから、さまざまな教育的成果とこれからの課題が浮き彫りとなった。

D-lab was featured in the 3-page spread in the design magazine, *AXIS* vol.195’s special article, “World’s Design Universities 2018”. KYOTO Design Lab’s activities were reviewed in “KIT KYOTO Design Lab: Laboratory for creating innovation from inter-collaboration with other countries and fields”. Interviews with Prof. Eizo Okada, CEO of D-lab, and Associate Prof. Sushi Suzuki who leads the start-up and industry collaboration program, highlighted the educational results and future issues of D-lab.

『AXIS』vol.195 書影
Cover of the design magazine, *Axis*

Publication

D-lab デザイン・アソシエイトのプロジェクトが掲載された書籍が出版

A book that describing the project of D-lab Design Associates was published.

本学応用生物学系の山口政光教授が編集した『Drosophila Models for Human Diseases』が、Springer社の「Advances in Experimental Medicine and Biology」シリーズから出版された。

16章「Designs for Flies + of Mice and Men: Design Approaches to Drosophila melanogaster」は、ジュリア・カセム特任教授、フランク・コークマン（2015年度デザイン・アソシエイト）、マルセル・ヘルマー（2016年度デザイン・アソシエイト）の共同で執筆された。ショウジョウバエの科学的な研究をまとめた出版物において、デザインの観点から詳述されたはじめてのテキストだ。

Drosophila Models for Human Diseases edited by Prof. Masamitsu Yamaguchi of KIT’s Applied Biology was published from Springer’s “Advances in Experimental Medicine and Biology” series.

Chapter 16 of the book, “Designs for Flies + of Mice and Men: Design Approaches to Drosophila melanogaster” was co-written by Prof. Julia Cassim, Frank Kolkman (2015 Design Associate), and Marcel Helmer (2016 Design Associate). This is the first text describing drosophila from design perspective in published scientific research of drosophila.

デザイン・アソシエイトの取り組みが掲載
Including efforts of D-lab Design Associates

Publication

笠原一人助教やマリー=テレーズ・ファン・トール准教授らによる書籍がデルフト工科大学BK BOOKSより出版

A book written by Assistant Prof. Kazuto Kasahara and Associate Prof. Marie-Terese Von Tor was published from Delft Institute of Technology BK BOOKS.

D-labで京都の町家について調査研究をされていた、マリー=テレーズ・ファン・トール准教授［デルフト工科大学］らによる共著書籍『Heritage, History and Design Between East and West: A Close-Up on Kyoto’s Urban Fabric』がデルフト工科大学 BK BOOKSより出版された。D-labファウンダー小野芳朗教授による巻頭言、笠原一人助教のテキストが掲載された。

2015年度から2017年度にかけて、オランダ・デルフト工科大学の研究者を短期間招聘し、京都で町家の調査研究をおこなった成果をまとめた本書。6人の研究者が、都市計画や建築計画、建築保存、改修デザイン、建築材料、建築技術などの視点から、京町家の建物とその環境について論じている。

“Heritage, History and Design Between East and West: A Close-Up on Kyoto’s Urban Fabric” was published from Delft Institute of Technology BK BOOKS, co-written by Associate Prof. Marie-Terese Von Tor and others from Delft Institute of Technology that conducted research studies about traditional tradesmen’s houses in Kyoto. The book included a forward by D-lab founder Prof. Yoshiaki Ono and text by Assistant Prof. Kazuto Kasahara.

This book is a compilation of research study results on traditional Kyoto tradesmen’s houses by researchers from Delft Institute of Technology in the Netherlands that were invited to Kyoto for short term in 2015–2017. Six researchers discuss the architectures and environments of Kyoto tradesmen’s houses from the viewpoints of city planning, architecture planning, architecture preservation, renovation design, architecture materials, architecture technology, etc.

書影
Book cover

Publication

米雑誌『METROPOLIS』に「都市を形成する食」プロジェクトの取材記事が掲載

This project “Food Shaping the City” featured on Metropolis, architecture and design magazine in U.S.A

アメリカで建築やデザインなどを取り扱う雑誌『METROPOLIS』にて、D-labが取り組んできた「都市を形成する食」の取材記事が掲載された。スイスを拠点に活動する2名の建築家、マニュエル・ヘルツ教授［バーゼル大学］とシャディ・ラーバラン氏［ラーバラン・ハーゼラー・アーキテクテン］をワークショップリーダーに迎えておこなった本プロジェクトは、2015年に京都市中央卸売市場、2016年に錦市場を対象に都市調査をおこなった。食の流通や歴史的な変遷などの理解を通じて、京都が抱える課題や可能性などを可視化し、2冊のプロジェクトブックと国内での展示をおこなった。

本プロジェクトは2017年より「錦まちづくりプロジェクト」として、エリア・ブランディングへと展開し、本プロジェクトの成果を再編集し、2019年にドイツにあるヴィトラ・ミュージアムでの展示も予定している。

METROPOLIS, a magazine that deals with architecture and design in the United States, published an article on D-lab’s project, “Food Shaping the City.” With two Swiss architects, Manuel Herz from University of Basel and Shadi Rahbaran from Rahbaran Hürzeler Architekten as workshop leaders, this project conducted an urban survey of the Kyoto City Central Wholesale Market in 2015 and the Nishiki Market in 2016. Through the understanding of food distribution and historical changes, the challenges and possibilities of Kyoto were visualized, and two project books and domestic exhibitions were held.

The project, which is “Nshiki Project,” has been in the Area Branding since 2017 and will be showcased at the Vitra Museum in Germany in June 2019.

Exhibition

シンガポール国立大学デザインインキュベーションセンターとの共同プロジェクト「EXCHANGED FORMS」をミラノデザインウィークで展示

“EXCHANGED FORMS,” a Joint Exhibition with the Design Incubation Centre, National University of Singapore, held in Milan Design Week

D-labとシンガポール国立大学デザインインキュベーションセンターとの共同プロジェクト「EXCHANGED FORMS」がミラノデザインウィークで展示された。

本プロジェクトは、京都とシンガポールの「典型的な形態・イメージ」の交換を通じて得たインスピレーションもとに、新たなプロダクトデザインをおこなう実験的な試みである。ヴェンチャー・フューチャー・ユニバシタで展示され、Dezeenほか多数のウェブメディアに掲載された。

“EXCHANGED FORMS,” a joint project with D-lab and the Design Incubation Centre (National University of Singapore), was exhibited at Milan Design Week.

This project was an experimental attempt in product design based on inspirations acquired from “typical forms/images” of Kyoto and Singapore. Project directors were Prof. Eizo Okada (CEO of D-lab) and Associate Prof. Patrick Chia (director of National University of Singapore Design Incubation Centre). The works of students from both schools were exhibited at Ventura Future Universita in Milan and posted in several web magazines.

途中経過報告の様子
Prototyping process

Exhibition

ヴェネチア・ビエンナーレ国際建築展2018シンガポール館にて、ワークショップの成果を展示

The results of the workshop were exhibited at the Singapore Pavilion of the Venice Biennale International Architecture Exhibition 2018

D-labがシンガポール工科デザイン大学［SUTD］と2度実施した、ビッグデータのビジュアライゼーション・ワークショップ「Decording Data Landscape」をもとに、シンガポール・京都にヴェネチアを加えた3都市の比較をヴィジュアライゼーションし、ヴェネチア・ビエンナーレ国際建築展2018に出展するシンガポール館内で発表した。

デザイン学を専攻4名の学生らは、SNSの投稿データと付帯するGPSデータを分析し、生活者と観光者が都市に向ける眼差しの違いを浮かび上がせた。

Based on the Big Data Visualization Workshop “Decoding Data Landscape” which D-lab conducted with Singapore Institute of Technology and Design [SUTD] two times, they visualized the comparison of three cities including Venice in Singapore and Kyoto, and presented it at Singapore Building exhibited in Venice Biennale International Architecture Exhibition 2018.

The students, who major in design, analyzed data posted on social networking sites and GPS data attached to them, and realized the difference in the way people look at cities.

展示会場の様子
Exhibition in Venice Biennale

Exhibition

KYOTO SMART CITY EXPO 2018にヘンリック・ニーラチュカー（2017年度デザイン・アソシエイト）の作品を出展

‘Social Insects – Social Realities – decentralised ride-sharing for a driverless future’ by D-lab’s Design Associate, Henrik Nieratschker exhibited at the KYOTO SMART CITY EXPO 2018

けいはんなオープンイノベーションセンターで開催されたKYOTO SMART CITY EXPO 2018内のネクストモビリティEXPO 2018にて、2017年度デザイン・アソシエイトのヘンリック・ニーラチュカーとのプロジェクト「社会的な昆虫と現実――運転手のいない未来のための分散型ライドシェア」を出展した。

アリなど社会的な昆虫の振る舞いをアルゴリズムに応用した本プロジェクトは、少子高齢化や地域社会の過疎化など直面する課題への対策として期待が高まるモビリティ産業において注目を集めた。

At the Next Mobility EXPO 2018 in the KYOTO SMART CITY EXPO 2018 held at the Keihanna Open Innovation Center, we exhibited “Social Insects and Realities – Distributed Rideshare for a Driverless Future” a project with the 2017 Design Associate Henrik Nieratschker.

This project, which applied the behavior of social insects to algorithms, attracted attention in the mobility industry, which has high expectations as a solution to the problems faced by the declining birthrate and aging population and the depopulation of local communities.

展示ブース
Exhibition booth

Exhibition

文部科学省新庁舎2階エントランスにてD-labがデザイン思考で取り組む4つのプロジェクトを展示

Four D-lab projects using design thinking are exhibited at the entrance on the second floor of the new MEXT building

D-labは、共同企画広報として文部科学省新庁舎2階エントランスにて、「デザイン思考で取り組む4つのプロジェクト」を展示した。

これまでD-labがデザイン思考で取り組んできた数々のプロジェクトから、実装化の事例としてバイオベースマテリアルの研究者との協働による新素材開発を通した3Dプリントによる家具のデザインや、ヤンマー株式会社と取り組んだ水上レジャーのためのマシンなどを、それぞれのプロトタイプやプロジェクト映像とともに紹介した。

D-lab exhibited "Four Projects in Design Thinking" at the 2nd floor entrance of the new Ministry of Education, Culture, Sports, Science and Technology building as a joint project publicity.

This exhibition introduces various projects that D-lab has been working on with design thinking, as well as 3D printed furniture design through the development of new materials in collaboration with researchers of biobased materials, and a machine for water leisure that Yanmar Co., Ltd. worked on, together with prototypes and project images.

展示パネル
Display panels

Exhibition

サイエンスアゴラ2018にD-labが取り組んできた3つのプロジェクトを出展

Exhibition of three projects that D-lab has been working on at Science Agora 2018

D-labが協力し、国立研究開発法人科学技術振興機構[JST]が主催する、科学と社会をつなぐ日本最大級のオープンフォーラム「サイエンスアゴラ2018」が開催された。

D-labのブース展示では、社会実装を目指すプロジェクトより、バーム油の廃棄繊維を用いた世界初のフィラメントを用いて3Dプリントされたイスや、工芸の手法を応用したプロダクトのデザイン。竹の繊維構造を模したアルゴリズムによってデザインされたスツールのプロトタイプ、さらに京都の「食」に関する都市調査から生まれた食文化体験施設の建築模型を展示した。

In cooperation with D-lab, Japan Science and Technology Agency [JST] hosted Japan's largest open forum "Science Agora 2018" connecting science and society.
At the D-lab booth, the design of the world's first 3D-printed chair using filament made from waste palm oil, and design of products using crafts techniques are projects aimed at social implementation. A prototype stool designed using an algorithm that mimics the structure of bamboo fibers, and a building model of a food culture experience facility that was born from an urban survey on food in Kyoto were exhibited.

展示ブース
Exhibition booth

Exhibition

アグリビジネス創出フェア2018にSIPリグニンとともに出展

Exhibited with SIP Lignin at the Agribusiness Creation Fair 2018

農林水産業・食品産業分野における最新の研究成果や技術の実用化・産業化をめざし、多数の研究機関と民間企業等が一堂に会する技術交流展示会「アグリビジネス創出フェア2018」に、改質リグニンを用いた3Dプリンタフィラメントを用いた、アサ・アシュ(2016年度レジデンス・プログラム)とナターシャ・ペルコヴィチ(2017年度デザイン・アソシエイト)の3Dプリンタ作品を展示した。

リグニン産業の創出を目指すSIPリグニンのブースディレクションと一部出展をD-labが担当した。

With the aim of commercializing and industrializing the latest research results and technologies in the fields of agriculture, forestry, fisheries, and food industries, we exhibited 3D printer products made by Assa Ashuach (D-lab Residence Program 2016) and Natasha Perkovic (Design Associate 2017) using 3D printer filaments made from modified lignin at the Technology Exchange Exhibition "Agribusiness Creation Fair 2018," where many research institutions and private companies gather.

D-lab was in charge of boosting and partly exhibiting SIP lignin aiming at the creation of a lignin-based industry.

展示ブース
Exhibition booth

Exhibition

デザイン・クエスチョンズ展3

"Design Questions 3"

2017年度 デザイン・アソシエイトのヘンリック・ニーラチュカー、ナターシャ・ペルコヴィチが取り組んだ共同研究の作品展「デザイン・クエスチョンズ展3」を開催した。ヘンリックは、アリなど社会的な昆虫の振る舞いを用いた既存のコンピューターサイエンスを、カーナビゲーションや交通規制のための新しいアルゴリズムの設計に応用した。ナターシャは、工業用バーム油の製造工程で排出される繊維廃棄物を用いて、繊維廃棄物の物理的、科学的性質の研究、そして、バイオベース素材についての研究も行われた。繊維廃棄物のデザインにおける応用の許容範囲を広げるべく、ローテクとハイテクな技法を用いたイスや照明などのプロダクトをデザインした。

In 2017, Henrik Nieratschker and Nataša Perković, two design associates, participated in a collaborative art exhibition called "Design Questions 3". Henrick applied existing computer science, using the behavior of ants and other social insects, to the design of new algorithms for car navigation and traffic control. Natasha also studied the physical and chemical properties of textile waste, as well as biobased materials, using textile waste from the manufacturing process of industrial palm oil. To expand the range of applications for textile waste design, we designed low-tech and high-tech products such as chairs and lighting.

Exhibition

歩きはじめる女性＋目覚める収蔵品

"Walking Women + The Reanimated Archive"

2018年度レジデンス・プログラムに参加したマールース・テン・ボーマー、ノーム・トーランと取り組んだ共同研究の作品展「歩きはじめる女性＋目覚める収蔵品」を開催した。テン・ボーマーは、日本の伝統的なフットウェアと歩き方の関係性や動作、女性の歩き方をリサーチし、アニメーションのキャラクターの歩き方に着目した映像作品を制作すると同時に、吹き付け和紙を用いたシューズをデザインした。映像作家のトーランは、京都工藝繊維大学美術工芸資料館に所蔵されているコレクションの背景に隠された歴史的・文化的・個人的な物語をひも解き、それらの新たな批評的解釈を可能にする映像作品を制作した。

The "Walking Women + The Reanimated Archive" a joint research work exhibition with Marloes ten Bhömer and Noam Toran who participated in the D-lab Residence Program in fiscal 2018. By researching the relationship between traditional Japanese footwear and the way women walk, as well as their movements, Marloes created a video that focused on the way animation characters walk and designed shoes using sprayed Japanese paper. Noam, a filmmaker, drew out historical, cultural, and personal stories hidden in the collection housed in the Museum of Fine Arts and Crafts at Kyoto Institute of Technology, and produced a film that allowed for their new critical interpretation.

Exhibition

造形遺産044-053

“Formative Heritage 044-053”

日本にはさまざまな理由で未完成となり、そのままの姿で時代から置き去りにされた道路やダム、高架橋、トンネル、擁壁、土手、掘削跡などが数多く存在している。「造形遺産」と名付け本プロジェクトは、建築設計やランドスケープデザインのスキルを生かし、完成でも取り壊しでもない、当初の目的に捉われずに有効活用するアイデアを提案する。京都と東京でおこなわれた本展示は、保存活用に携わるゲスト前畑洋平氏と関口勇氏を、それぞれの会場で迎えてトークイベントも実施した。

In Japan, there are many roads, dams, viaducts, tunnels, retaining walls, embankments, and excavation sites that have been left unfinished for various reasons. The project, dubbed "formative heritage" will propose ideas that will make effective use of architectural and landscape design skills, regardless of their original purpose, rather than complete or demolish. This exhibition was held in Kyoto and Tokyo, and there was a talk event where guests of preservation and utilization, Yohei Maehata and Isamu Sekiguchi, were invited to each venue.

Exhibition

“EXCHANGED FORMS”

シンガポールと京都の学生たちが、互いの文化的イメージを交換し、自由な解釈のもと家具などのプロダクトをデザインした本プロジェクト。ミラノデザインウィークで展示された17作品の中から、日本の学生が制作した8作品とシンガポールの学生が制作した3作品を展示した。

本プロジェクトは、歴史のもっとも重要な過程のひとつである文化の伝播と変化を、限定された条件下で引き起こす実験としておこなわれた。何らかの文化的要素がある地域から別の地域へと伝わる中で情報の欠落が起こり、それが誤読を引き起こすと同時に、伝わった先の文化と混ざり合うことで変化する。このようなプロセスが、シンガポールと日本の学生たちのあいだで相互におこなわれた。

Students from Singapore and Kyoto exchanged cultural images with each other and designed furniture and other products based on free interpretation. Among the 17 works exhibited at Milano Design Week, 8 works created by Japanese students and 3 works created by Singaporean students were exhibited.

This project was conducted as an experiment to induce one of the most important processes in history, cultural propagation and change, under limited conditions. Information is lost as some cultural element is transmitted from one region to another, causing misreading and changing as it mixes with the transmitted culture. This process took place between students from Singapore and Japan.

プロジェクト

156 起業とイントラプレナーシップ

起業分野のミッションは、京都および世界におけるデザイン・イノベーションの拠点になることであり、デザインの力を利用しようとしている起業家たちを支援することにある。人とアイデアが交差する新たな交流の場をつくり出すことを目指している。ワークショップや交流会を通じて、起業家たちの卵たちと知識や経験を共有することができる。アイデアと情熱を持った人たちが結び付き、人々や世界にとって新しい価値が生み出されることを心から信じている。

165 建築
・計画・設計 | 歴史・理論 | エンジニアリング

建築分野では、再生と革新をキーワードに、国境や専門領域を越えた横断的視野でプロジェクトに取り組んでいる。この領域は、「計画・設計」、「歴史・理論」、「エンジニアリング」の3つの専門性の柱からなる。各プロジェクトは、専門領域のみでの活動になりがちなこれらの柱を、国や地域、都市、建築など、それぞれのスケールにおける再生と革新を緩やかな目標に定めることで、シームレスに重ね合わせることを常に意識して進められている。

180 デザイン
・社会的関係性のデザイン | 素材と工法の再定義
・批評的キュレーションと解釈

デザイン分野のミッションは、現代社会における諸々の問題に対し、創造的回答を導き出していくことである。超高齢化、デジタルテクノロジーがもたらす新たなコミュニケーションと生産のあり方、伝統的価値と技術の継承、そしてサステイナブルな生活スタイルといった社会の現状に根ざした問題を、多彩なシナリオで把握する学際的方法論と発想を重視する。さらに、分野を横断した内外の専門家と協調し、問題に対してアプローチしていく。

Projects

156 Entrepreneurship and Intrapreneurship

D-lab's mission in the field of entrepreneurs and intrapreneurs is to be the hub for design innovation in Kyoto and the world and by extension, to support the entrepreneurs and intrapreneurs who are trying to harness the power of design. It is said that innovation is accelerated when people and ideas interact. The Entrepreneurship and Intrapreneurship program at D-lab aims to create those intersections. We support our partners to the best of our abilities to pursue our mission of spreading good design innovation practices in Japan.

165 Architecture
・Planning and Design | History and Theory
・Engineering

In the field of architecture at D-lab, we engage in projects from a cross-disciplinary perspective that transcends national borders and academic fields taking ‘regeneration’ as a keyword. The domain can be broadly divided into three core pillars of specialization: ‘Planning and Design,’ ‘History and Theory,’ and ‘Engineering.’ Individual projects run the risk of being limited to a single area of specialization and losing their interrelatedness but by defining ‘regeneration’ as a loose objective at the scale of nation, region, city, or building, we constantly seek to promote seamless overlapping.

180 Design
・Designing Social Interactions
・Making and Materials
・Critical Curation and Interpretation

D-lab's mission in the field of design is to draw out creative responses to the various issues confronting contemporary society, such as coping with extreme demographic ageing, addressing new modes of communication and production brought about by digital technology, transmitting traditional values and techniques and achieving a sustainable lifestyle. We approach these issues by collaborating with internal and external partners from a wide range of fields, we emphasize an interdisciplinary methodology and ways of thinking that are rooted in the real world and grounded in an understanding gained through consideration of different scenarios.

Title

Kyoto Startup Summer School 2018

Faculty Members

京都工藝繊維大学
- スシ・スズキ 特任准教授
- 津吹達也 非常勤講師
- 南菜緒子 ファシリテーター
- ジョイ・ホ・ニヘイ マーケティング
- クレア・ヴァンデナミール

Kyoto Institute of Technology
- Associate Professor Sushi Suzuki
- Part-time Lecturer Tatsuya Tsubuki
- Facilitator Naoko Minami
- International Marketing and Recruitment Joey Ho Nihei
- Design Intern Claire Vandenameele

Collaborators

- アキ・サーリネン
- アンティオ・キロス
- アニヤ・スベティナ・ナベルゴジュ
- ヴェンジャミン・ダヴォルト
- ビヨーン・アイシュテッド
- エフジニア・フィリッポヴァ
- 洛西一周
- ヨーニ・ライヒネン
- フリオ・テラ
- カニ・ムニダサ
- ヤン・ファン
- 藤原健真
- 姜京日
- マーク・ロザーノ
- マクスウェル・ワイス
- フィリップ・セイジ・ヴィンセント
- サブリナ・ササキ
- 樺澤哲
- 徳田貴司
- トム・フォーリー
- ツギ・ゲネス
- 藤村裕爾

Reaktor Japan
- Aki Saarinen

Kromatic
- Anteo Quiroz

Stanford d.school, University of Ljubljana
- Anja Svetina Nabergoj

crossEffect
- Benjamin Davoult

Storymaker
- Bjoern Eichstaedt

WU Vienna University of Economics and Business Administration
- Evgeniia Filippova

Nota Inc.
- Isshu Rakusai

Slush Tokyo
- Jouni Laitinen

Kickstarter
- Julio Terra

Code Chrysalis
- Kani Munidasa
- Yan Fan

Hacarus
- Kenshin Fujiwara

Atmoph
- Kyohi Kang

Facebook
- Mark Lozano

Millennium 7 Capital
- Maxwell Weiss

Plug and Play Japan
- Phillip Seiji Vincent

Makers Boot Camp
- Sabrina Sasaki

Sunbridge Global Ventures
- Satoshi Kabasawa

Keigan Motor
- Takashi Tokuda

Silver Egg Technology
- Tom Foley

SunBridge Global Ventures Inc
- Tugi Guenes

Autodesk
- Yuji Fujimura

Date

26 August – 2 September, 2018

Video

https://youtu.be/FF7z7DjT-vk

Summary

Kyoto Startup Summer School［KS^3］は、日本でもっとも集中的な、英語で実施される起業のためのサマースクールである。プログラムでは、著名な起業家、実践者、研究者が教壇に立ち、ファシリテートをする。そしてデザイン思考、リーンスタートアップ、資金調達、マーケティング、製品開発、ピッチ（スタートアップのためのプレゼンテーション）などのスタートアップに関するトピックについて、幅広く実践的に学ぶ機会を提供している。

成功裏に終了した2017年のプログラムをベースに構成された2018年のプログラムでは、スタートアップツアーや、ハードウェア、ウェブサービスなどさまざまな領域で成功を収めた起業家によるディスカッションなど、新しいモジュールも取り入れている。新たに加わったもうひとつの要素として、社内ベンチャー、つまり社内で新しいビジネスの展開を試みる従業員に向けて設置された、企業参加用トラックが挙げられる。2018年のプログラムには46か国から153名の応募者があり、最終的には17か国から33名が参加した。アンケート調査に参加した回答者の100％が、このプログラムを友人に勧めると答え、プログラムが「忘れがたく」、「人生を変える経験」であったとコメントしている。

2016年に試験的に開始されたKS^{3}は、さらなる進化を遂げて2019年に再び開催される予定である。

Kyoto Startup Summer School [KS^3] is Japan's most intense entrepreneurship summer school conducted entirely in English. The program is taught and facilitated by established entrepreneurs, practitioners, and academics to provide hands-on learning experiences on a broad range of startup topics such as Design Thinking, Lean Startup, Fundraising, Marketing, Product Development, Pitching (presentation for startups), and more.

The 2018 program built on top of the successful 2017 program and brought in new modules including a startup tour and panel discussion by successful entrepreneurs in different fields (e.g. hardware, web services, etc.). Also new was a corporate participation track for intrapreneurs, employees who are trying to develop new businesses inside existing companies. The 2018 program saw 153 applicants from 46 countries from which 33 participants from 17 countries ultimately joined the program. In the end, 100％ of the survey responders stated that they will recommend the program to their friends and commented that it was an “unforgettable” and a “life changing” experience.

Having started in 2016 as a beta run, Kyoto Startup Summer School will return again in 2019 with more energy and improvements!

Title

ME310／SUGAR 2017–2018

Faculty Members

京都工藝繊維大学
- スシ・スズキ 特任准教授
- アンドリュー・リー 准教授
- 多田羅景太 助教

Kyoto Institute of Technology
- Associate Professor Sushi Suzuki
- Assistant Professor Keita Tatara
- Associate Professor Andrew Li

Collaborators

協賛企業
- 全日本空輸株式会社
- プランゼー
- トライウール

Partner Corporation
- All Nippon Airways Co., Ltd.
- Plansee SE
- Triwool, S.A.

提携大学
- アールト大学
- ザンクトガレン大学
- ボルト工科大学

Partner University
- Aalto University
- University of St. Gallen
- Polytechnic Institute of Porto

Date

September 2017 – July 2018

Scene

京都工藝繊維大学での展示の様子
Exhibition in Kyoto Insitute of Technology

Summary

ME310／SUGARは、1年間に及ぶデザインイノベーションのための問題解決型プログラムである。別の2大学に所属する学生が協働し、企業パートナーに革新的な商品やサービスのコンセプトを提供することに取り組む。学生はあいまいなテーマと概要からプログラムを始め、ユーザーリサーチを繰り返しながら、大まかなプロトタイプを制作。そして洗練されたプロトタイプへと発展させるため、テストを繰り返す。最終コンセプトの望ましさや実現可能性を実証するその最終結果は、シリコンバレーおよび京都で開催されるME310／SUGAR EXPOで展示・発表された。

学生はプロジェクトを通してデザイン思考について学ぶほか、世界規模のコラボレーションを経験し、実在するイノベーションの課題に取り組む。本プログラムの修了者は、画期的なイノベーションを開発するエンジニア、デザイナー、研究者、または世界を変えるような起業家となっている。

–

2016 – 2017 プロジェクト
- 主要な顧客需要に対応する、チャットボットをベースにしたコミュニケーションプラットフォーム
［ANA×アールト大学］
- 飛行場移動のためのガイドデバイス
［プランゼー×ザンクトガレン大学］
- ファッション産業のための持続可能なテキスタイル
［トライウール×ボルト工科大学］

ME310/SUGAR is a yearlong design innovation PBL program where students from two different universities work together to deliver an innovative product/service concept for corporate partners. Students start the year with a loosely defined brief and go through many cycles of user research, rough prototyping, and testing in order to develop a refined prototype that demonstrates the desirability and feasibility of their final concept. The end results were exhibited at the ME310/SUGAR EXPO in Silicon Valley and in Kyoto.

Through the projects, students learn design thinking, experience global collaboration, and work on real innovation challenges. Graduates of the program have gone on to become engineers, designers, and researchers developing breakthrough innovations as well as entrepreneurs changing the world.

–

2017-2018 Projects
- Chatbot based communication platform for key customer demands
［ANA x Aalto］
- Airport travel companion device
［[Plansee x St. Gallen］
- Sustainable textile for the fashion industry
［Triwool x Porto Polytechnic］

Title

Kyoto Design Thinking EXPO

Faculty Members

京都工藝繊維大学
- スシ・スズキ 特任准教授
- アンドリュー・リー 准教授
- 多田羅景太 助教

Kyoto Institute of Technology
- Associate Professor Sushi Suzuki
- Assistant Professor Keita Tatara
- Associate Professor Andrew Li

Collaborators
- 長崎陸
- 石井聖己
- 西山恵太
- Riku Nagasaki
- Seiki Ishii
- Keita Nishiyama

Date

30 June, 2018

Scene

Kyoto Design Thinking EXPOでの最終発表の様子
Final presentation at Kyoto Design Thinking EXPO

Summary

KYOTO Design Thinking EXPOは、学生の創造性と、D-labでのデザイン思考に関わる活動を祝う、終日のイベントである。EXPOの中心となるのは、ME310/SUGARの最終結果を、長期プロジェクトの最終発表の場として展示会形式のブースで展示することである。デモンストレーションの形態は、Design Thinking EXPOに先立って開催される、シリコンバレーでのSUGAR EXPOやME310 EXPEと類似している。今回は、ME310/SUGAR のデモンストレーションに加えて、将来の参加者である学生と企業の双方に向けた、インフォメーションセッションも開催された。

EXPOのもうひとつの目的は、デザイン思考の方法論や理念を、広く一般の人々にも広めることにある。2018年は、20人以上の参加者を迎えたデザイン思考の短いワークショップや、京都工藝繊維大学の卒業生――この卒業生たちは10年近く前に、ME310 のプログラムを体験した日本で最初の人々でもある――をパネラーとしたパネルディスカッションが開催された。さまざまな領域で活躍するパネリストは、デザイン思考がいかに従来の日本のデザイン教育と対照的であるか、また卒業後、デザイン思考がどのように彼らのキャリアに影響を与えたのかについて共有した。

KYOTO Design Thinking EXPO is a day long celebration of student creativity and a showcase for some of the design thinking activities at D-lab. At the heart of the EXPO are the final results from ME310/SUGAR being displayed at the trade show style booths and presented at the final presentations of the long project year. The style of the demonstrations are similar to the SUGAR EXPO and ME310 EXPE happening in Silicon Valley slightly prior to the Design Thinking EXPO. In addition to the ME310/SUGAR demonstrations, there were information session for future participants, both student and corporate.

The other goal of the EXPO is to spread the methodology and philosophy of design thinking to the greater public. In 2018, there was a short design thinking workshop that brought in more than twenty people and a panel discussion with the Kyoto Institute of Technology alumni who were some of the first people in Japan to experience the ME310 program, nearly a decade ago. The panelists, working in various different fields, shared how design thinking contrasted from their traditional Japanese education and how it had affected their career since graduating.

Title

International Design Factory Week 2018

Leaders

デザインファクトリーグローバルネットワーク
- パイビ・オイノネン
- ヴィリアミ・ヴィルツ・ルーティカイネン

Design Factory Global Network
- Päivi Oinonen
- Viljami “Viltsu” Lyytikäinen

Faculty Members

京都工藝繊維大学
- スシ・スズキ 特任准教授
- ハフマン恵真

Kyoto Institute of Technology
- Associate Professor Sushi Suzuki
- Emma Huffman

Collaborators
- デザインファクトリーグローバルネットワーク
- Design Factory Global Network

Date

18 – 24 June, 2018

Scene

ワークショップの様子
Workshop

Summary

デザインファクトリーグローバルネットワーク(DFGN)とは、世界5大陸の大学や研究機関が参加する、イノベーションハブのネットワークである。インターナショナルデザインファクトリーウィーク(IDFW)は、DFGNのメンバーが集合し、コラボレーションの立案をしたり、ネットワークにおける最善の実践について多くを学ぶ、年に1度の機会である。

2018年はボルト・デザインファクトリーがホストとなった。21団体から52名のメンバーがプログラムに参加し、26の共同プロジェクトを立ち上げた。その内容は、ブレインストーミングのためのツールを創り出すこと、国連の持続可能な開発目標をテクノロジーを用いて達成すること、デザインファクトリーのコンセプトをアフリカに持ち込むことなど、多岐に渡っていた。

今年は初めて、ラピッドアクションウィーク(RAW)と名付けられた学生会議が同時開催された。RAWは、2028年デザインファクトリーのコンセプトのためのビジョンを創りあげるため、さまざまな機関に所属する学生たちを結びつけることを目標にしている。参加学生は、未来の大学教育に関するさまざまなアイデアや方向性について発表した。

Design Factory Global Network (DFGN) is a network of innovation hubs in universities and research organizations in five continents of the world. DFGN is on a mission to create change in the world of learning and research through passion-based culture and effective problem solving.

International Design Factory Week (IDFW) is the annual opportunity for DFGN members to meet, plan for collaboration and learn more about the best practices in the network. Every year the week is organized in a new location and in 2018, it was hosted by Porto Design Factory. 52 members from 21 different institutions joined the program discussing and initiating 26 collaborative projects, ranging from creating tools for brainstorming, achieving UN sustainability goals using technologies, and bringing the DF concept to Africa. The Rat Relay global hackathon, in which D-lab participated, was also organized during this week.

For the first time this year, a parallel student conference named Rapid Action Week (RAW) was held. The goal of RAW was to connect the students from the different institutions to create a vision for the Design Factory concept in 2028. After a weeklong intensive workshop, the students presented various ideas and directions for the future of university education, something for professors and administrators to ponder over.

Title

DFGNラットリレー

DFGN Rat Relay

Faculty Members

京都工藝繊維大学
- スシ・スズキ
  特任准教授

Kyoto Institute of Technology
- Associate Professor Sushi Suzuki

Collaborators

デザインファクトリーグローバルネットワーク
- アールトDF
- カリDF
- 韓国DF
- ニュージーランドDF
- サンパウロDF
- デュオDF
- フリジアDF
- イノ・スペース
- ボルトDF
- タルトゥデルタサンドボックス
- ワルシャワDF

Design Factory Global Network
- Aalto Design Factory
- Cali Design Factory
- Design Factory Korea
- Design Factory New Zealand
- Design Factory São Paulo
- Duoc Design Factory
- Frisian Design Factory
- Inno.space
- Porto Design Factory
- RTU Design Factory
- Tartu Delta Sandbox
- Warsaw Design Factory

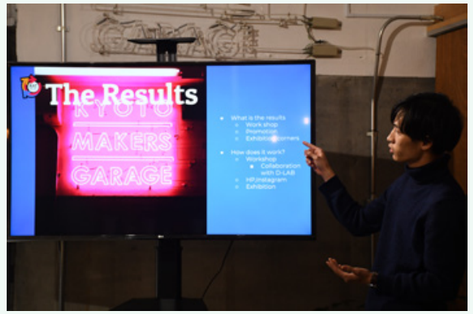
京都メーカーズガレージ
- 牧野成将
- サブリナ佐々木

Kyoto Makers Garage
- Narimasa Makino
- Sabrina Sasaki

Date

20 – 24 November, 2018

Scene



Kyoto Makers Garageでの最終発表の様子
Final presentation at Kyoto Makers Garage

Summary

「ラットリレー」とは、デザインファクトリーグローバルネットワーク（DFGN）内で組織された、ユニークな3日間のグルーバルな製品デザインハッカソンである。ラットリレーでは、プロジェクトは世界中を循環し、その課題はスポンサーたちによって与えられる。

各プロジェクトには、デザイン思考に基づく独立した6つのセクションがある。そのセクションとは、共感と再定義、概念化、プロトタイプ、テスト、反復、完成である。DFGNの一機関が各段階のセクションを終えると、内容はパッケージされ別の機関に送られ、さらに発展する。それゆえにこのプロジェクトは「リレー」と呼ばれるのだ。

D-labが初めて参加したラットリレー#4では、Kyoto Makers Garageから「どうしたら作業場が京都の学生たちにとってもっと魅力的なスペースになるか」という課題が与えられた。スロットIは、D-labの参加者がKMGを訪れ、スタッフとユーザーにインタビューをすることから始まった。その後、フィンランド、ラトビア、エストニア、チリのプロジェクトに取り組んだ。

D-labは、DFGNでの国際的なコラボレーションを継続するため、次回のラットリレーにも参加を予定している。

Rat Relay is a unique three-day global product design hackathon organized in the Design Factory Global Network (DFGN). Rat Relay simulates real-world situation in industrial product development where very often one team is only working on a project for a limited time and not from beginning to the end. In Rat Relay, projects are rotated around the world and the topics are provided by sponsors.

There are six individual slots for each project based on design thinking: Empathize and Redefine, Ideate, Prototype, Test, Iterate, and Wrap up. After each slot is completed by an institution in the DFGN, the content is packaged and delivered to another institution to develop further, hence “relay.”

For Rat Relay #4, the first that the D-lab joined, Kyoto Makers Garage provided the project topic: “how to make maker spaces more attractive to students in Kyoto.” Slot I began with the participants at D-lab visiting the KMG and interviewing the staff and users, after which the material was passed onto other institutions. For slots II through V, the D-lab worked on projects that began in Finland, Latvia, Estonia, and Chile.

D-lab is planning to join the next round of Rat Relay to continue the international collaboration in DFGN.

Title

京都スタートアップ・ダイジェスト

Kyoto Startup Digest 2018

Leaders

京都工藝繊維大学
- スシ・スズキ
  特任准教授

Kyoto Institute of Technology
- Associate Professor Sushi Suzuki

Collaborators

テキサス大学
- アイリーン・トレヴィーノ
- タチアナ・サラザル

University of Texas
- Irene Trevino
- Tatiana Salazar

Date

June – August, 2018

Scene

Kyoto Makers Garageを取材した様子
Interviewing at Kyoto Makers Garage for Kyoto Startup Digest 2018

URL

http://bit.ly/2EOBaP2
http://bit.ly/2wx7AJh
http://bit.ly/2ENTW92
http://bit.ly/3178dr1
http://bit.ly/314Ey1A
http://bit.ly/2JYaY8v
http://bit.ly/2wEbbFa
http://bit.ly/2Kr7CKE
http://bit.ly/2Wkmge8
http://bit.ly/2wArL8W
http://bit.ly/2WPwltC

Summary

京都は、歴史や文化で有名な都市であると同時に、数々の技術系企業、大学、スタートアップを抱える、ダイナミックな環境を持つ都市である。新進スタートアップのエコシステムは、シリコンバレーやベルリン、東京に比べると決して大きくはないが、既存のビジネス環境と学究環境が交差する都市であるという特長は、スタートアップ企業にとって魅力となっている。

京都スタートアップ・ダイジェスト（KSD）は、京都のスタートアップシーンに光を当てるため、記事とビデオを英語でまとめたものである。東京のスタートアップシーンについて英語で書かれた記事は多くあるが、京都のスタートアップシーンについてはあまり国際的に認知されていない。KSDでは、スタートアップ企業、彼らを支援するアクセラレーター、その他起業家精神のある組織をインタビュー形式で取り上げている。

KSD2018は、テキサス大学のインターン、イレーヌ・トレビノ、タチアナ・サラザーの2人によって制作された。ダイジェストは10本の記事と2本の映像からなり、電気自動車メーカーGLM、AIのスタートアップであるハカルス、ベンチャーキャピタルのMakers Boot Campなどの組織が取り上げられている。

Kyoto is a city well known for its history and culture, but it also hosts a dynamic environment of technology companies, universities, and startups. While the budding startup ecosystem is in no way large compared to Silicon Valley, Berlin, or Tokyo, the intersection between existing business environment and academia makes it an attractive city for startups.

Kyoto Startup Digest (KSD) is a series of articles and videos in English with the goal of uncovering the startup scene in Kyoto. While much has been written about the Tokyo startup scene in English, the Kyoto scene is relatively unknown internationally. KSD covers startup companies, accelerators, and other entrepreneurship organizations in an interview format.

KSD 2018 was created by two interns from the University of Texas, Irene Trevino and Tatiana Salazar. A total of 10 articles and 2 videos were created. Some of the organizations covered include the electric car company GLM, the AI startup Hacarus, and the venture capital Makers Boot Camp.

Title

紫野高校でのワークショップ

Murasakino High School Design Thinking Workshop

Faculty Members

京都工藝繊維大学
- スシ・スズキ 特任准教授
- アシア アイ シューヤ
- 五井春香
- マリーン・ゾレア

Kyoto Institute of Technology
- Associate Professor Sushi Suzuki
- Atheer Al Soghayer
- Haruka Goi
- Marine Zorea

Collaborators

紫野高校 **Murasakino High School**

Date

10, February, 2018

Scene

高校生を交えたワークショップ
Workshop with high shool students

Summary

京都市立紫野高校は、大学のような学習プログラムを積極的にカリキュラムに取り入れようとしている高校である。D-labは、高学年の生徒向けに、英語でデザイン思考について学ぶ1日入門ワークショップを実施した。

ワークショップでは、まずはじめにスタンフォード大学デザインスクールで考案された、「贈り物体験を再デザインする」エクササイズを導入としておこない、次に、「高校生の学習プロセスを改善する」という、より本格的なエクササイズをおこなった。各チームは、まず高校での学習について思うことを取材し、その内容をもとにアイデアを発展させた。そしてそのアイデアから簡略なプロトタイプをつくり、チームで素早くそれをテストし、最後に他のチームや教師の前で発表した。各チームの成果は、どちらかと言えば技術的な提案や、どのようにしたら生徒自身がより良く学習に取り組めるか、また学習をより楽しいものにできるかに焦点を当てたものとなった。

ワークショップには、紫野高校の生徒9名と、各チームのコーチとして京都工藝繊維大学のME310/SUGARプログラムの学生3名が参加した。

Murasakino High School is a high school in Kyoto that would like to incorporate more university-based programs into its curriculum, and the D-lab offered a one-day introductory design thinking workshop in English for their advanced students.

The workshop began with a quick re-design of the gift giving experience exercise created by the Stanford d.school before breaking into a longer challenge of improving high school students' studying process. The teams first dug out insights on high school studying and then developed ideas based around them. Then they roughly prototyped the ideas and quickly tested them before presenting to each other and their teachers. The results were rather technological and focused on how students can better manage their studies as well as making it more enjoyable.

Nine students from Murasakino Highschool participated in the workshop and three students from the Kyoto Institute of Technology's ME310/SUGAR program joined the workshop as coaches for the student teams.

Title

島津アイデアソン

Shimadzu Startup Studio Ideathon

Faculty Members

京都工藝繊維大学
- スシ・スズキ 特任准教授

Kyoto Institute of Technology
- Associate Professor Sushi Suzuki

Collaborators

島津イノベーションプラットフォーム
- 清水耕助

Shimadzu Innovation Platform with Startups (SHIPS)
- Kosuke Shimizu

Date

10, September, 2018

Scene

スシ准教授によるレクチャー
Participants took a lecture by Associate Prof. Sushi

Summary

島津スタートアップスタジオ・アイデアソンは、Shimadzu Innovation Platform with Startups（SHIPS）のスタッフチームとD-labが協働でデザインしたプロジェクトである。

SHIPSチームは、速いペースで動くスタートアップ企業とともに革新的な製品やサービスを開発するために結成された。チーム最初のミッションのひとつは、毎年650以上の企業が参加する日本で最大の企業マッチングイベント「イノベーションリーダーズ・サミット（ILS）」に参加することであった。

SHIPSチームはこのイベントに先立ち、D-labと協力して社内でアイデアソンを開催した。その目的は、ILSに参加する特定のスタートアップ企業とともに島津製作所で実行可能な、将来性あるプロジェクトをリストアップすることであった。

そしてアイデアソンを通して、各チームは複数の異なるカテゴリーからスタートアップ企業を選び、オーガナイズチームが考え方に変化をもたらすよう追加した「ワイルドカード」も交えながら、アイデアを発展させていった。アイデアソンの4つのセッションの最後には、参加者全員が、ILSでSHIPSチームが導入トピックとするためのお気に入りのアイデアを選び取った。

The Shimadzu Startup Studio Ideathon was co-designed between the Shimadzu Innovation Platform with Startups (SHIPS) Team and D-lab.

The SHIPS team was created with the goal of developing innovative products and services with fast-paced startup companies. One of the first missions of the team was to attend the Innovation Leaders Summit (ILS), one of Japan's largest corporate matching events that matches startups with established companies.

Prior to the event, the SHIPS team with the help of D-lab hosted an ideathon internally. The goal of the ideathon was to list potential projects that Shimadzu can undertake with specific startup attending ILS.

At the beginning of the ideathon which brought together over 21 employees from various divisions, participants were introduced to different brainstorming techniques and considerations drawn from the design thinking field. Icebreaker warmup exercises were also conducted. Throughout the ideathon, teams selected different categories of startups and developed ideas while the organizing team added "wildcards" to instigate different thinking. At the end of the four sessions in the ideathon, everyone selected their favorite ideas which became guiding topics for the SHIPS team at ILS.

Title

D-lab×Slush Tokyo

Faculty Members

京都工藝繊維大学
・スシ・スズキ
特任准教授

Kyoto Institute of Technology
・Associate Professor Sushi Suzuki

Collaborators

Slush Tokyo

Date

February – March ,2018

Scene

Slush Tokyo ©Taichi Kitazawa

Summary

D-labは、国内外の優れたスタートアップを国際舞台で紹介するため、2018年もSlush Tokyoとの提携を継続させた。Slushは、フィンランドのヘルシンキで起業家、投資家、メディアを集めて毎年開催される、世界最大規模のイベントのひとつである。Slush Tokyoは2015年に初めて開催され、今では4,000人が参加する、日本における最大級かつ最も国際的なスタートアップイベントである。

D-labは、メインイベントに先立ち開催される、アイデアを「ピッチ」するためのコーチングセッションを4年間にわたりサポートしてきた。多くの場合、起業家は短い時間（Slushでは3–5分）でアイデアを簡潔に表現する必要がある。また日本式の「ピッチ」は国際基準とは異なっており、日本人起業家にとっては言語の壁に加え、大きな挑戦となっている。D-labは、ストーリーテリングの力を用いて、単なる情報伝達ではなく、感情を刺激する「ピッチ」にするための手助けをおこなっている。

2つのイベントの一方の参加者がもう一方のイベントを発見し、参加するというように、Slush TokyoとKYOTO Startup Summer Schoolの間の相乗効果も継続している。Slush Tokyo 2019は、2月下旬に開催される予定である。D-labでは、日本のスタートアップシーンを引き続き支援していく。

In 2018, D-lab continued its partnership with Slush Tokyo in order to showcase the best startups from Japan and beyond on the global stage. Slush, held annually in Helsinki, Finland is one of the largest startup events in the world, bringing together entrepreneurs, investors, and the media. Slush Tokyo began in 2015 and now brings together 4,000 people, making it one of the largest and most international startup events in Japan.

For four years in a row, D-lab has helped host the pitch-coaching sessions prior to the main event. Pitches are a style of presentations specific to the startup world and are often very short (three to five minutes for Slush) requiring entrepreneurs to concisely deliver their message. Furthermore, the Japanese style of pitches are very different from international standards, challenging for Japanese entrepreneurs beyond language.

D-lab helped startups use the power of storytelling to create emotion-invoking pitches that went beyond just conveying information.

The synergic effect between Slush Tokyo and Kyoto Startup Summer continues as both people attending one discover and join the other. Slush Tokyo 2019 will be held in late February and D-lab will continue to support the startup ecosystem in Japan.

Title

京都における集合住宅のタイポロジー

Typology of Housing in Kyoto

Leaders

スイス・イタリア大学メンドリシオ建築アカデミー
・クイントゥス・ミラー教授
・ローガン・アレン
・エルード・ゴリッザ
・ミラー&マランタ
・開本紗也子

University of Swiss Italian, the Mendrisio Academy of Architecture
・Prof. Quintus Miller
・Logan Allen
・Elöd Golicza
・Miller & Maranta
・Sayako Hirakimoto

Faculty Members

京都工藝繊維大学
・小野芳朗 教授
・岡田栄造 教授
・満田衛資 教授
・角田暁治 准教授
・木下昌大 助教

Kyoto Institute of Technology
・Prof. Yoshiro Ono
・Prof. Eizo Okada
・Prof. Eisuke Mitsuda
・Associate Prof. Akira Kakuda
・Assistant Prof. Masahiro Kinoshita

シンガポール工科デザイン大学
・エルウィン・ビライ教授

Singapore University of Technology and Design
・Prof. Erwin Viray

Date

Joint Studio in Kyoto
21 September – 11 October, 2018

Joint Studio in Mendrisio
18 October – 19 December, 2018

Schedule

Public Lecture by Quintus Miller
Miller & Maranta Recent Works
27 September, 2018
60 th Anniversary Hall, Kyoto Institute of Technology
Support: Embassy of Switzerland in Japan

Scene

メンドリシオでおこなわれた最終プレゼンテーション
Final preesntation at University of Swiss Italian, the Mendrisio Academy of Architecture

Summary

スイス・イタリア大学メンドリジオ建築アカデミーのクイントゥス・ミラー教授との3か月に及ぶジョイントスタジオである。参加学生は本学学生12名とアカデミア学生12名の計24名であり、両大学からの参加者1名ずつにより12組のペアを構成しスタジオをおこなった。

プロジェクトサイトとして京都市内におけるコンテクストの異なる4つの場所（上賀茂、船岡山、御池通、鴨川五条）を選定し、1敷地につき3チームずつが設計を進めた。9月からスタートした前半の京都スタジオでは、主としてサイトの分析をおこなうとともに提案する建築ヴォリュームや構成の妥当性を検討しプロジェクトゴールの方向性を探った。

10月半ばからの後半ではメンドリジオに移動してスタジオを開始し、全体計画や各部プランニングと構造形式の提案、ファサードデザインやディテールの検討を重ね、本学教員も参加の上、ドローイングと模型によりメンドリジオにて最終発表及び講評をおこなった。

This is a three-month joint studio program organized with Professor Quintus Miller of University of Swiss Italian, the Mendrisio Academy of Architecture. A total of 24 participants comprising 12 students from each university were paired together for the joint studio activities.

Four locations in Kyoto City with different contexts (Kamigamo, Funaokayama, Oike-dori, and Kamogawa Gojo) were selected as project sites, and three teams were assigned to each site to work on designs. Starting in September in Kyoto, the first half of the shared studio mainly involved an analysis of the sites together with an examination of the validity of proposed building volumes and compositions, in addition to an exploration of potential outcomes of the projects.

In the latter half from mid-October, the students moved to studios in Mendrisio, where they carefully considered the overall designs and planning of respective parts and types of structure, as well as facade designs and details. This culminated in a final presentation in Mendrisio that also involved the participation of D-lab teaching staff, in which students presented drawings and models before receiving feedback.

Title

水と文化
琵琶湖とルツェルン湖

The Culture of Water
Lake Luzerne and Lake Biwa

Leaders

ルツェルン応用科学芸術大学
- ヨハネス・キーファスタイン 教授
- ディーター・ガイスブーラ 教授
- ウヴェ・トイシュ 教授
- マルセラ・アラグエス

Lucerne University of Applied Sciences and Arts
- Prof. Johannes Käferstein
- Prof. Dieter Geissbühler
- Prof. Uwe Teutsch
- Prof. Marcela Aragüez

Faculty Members

京都工藝繊維大学
- 角田暁治 准教授
- 木下昌大 助教

Kyoto Institute of Technology
- Prof. Akira Kakuda
- Prof. Masahiro Kinoshita

Date

Joint Studio in Lucerne
17 September, 2018 – 23 January, 2019

Joint Studio in Kyoto
27 September, 2018 – 23 January, 2019

Schedule

Workshop in Kyoto
19 – 30 November, 2018

Scene

琵琶湖・沖島をフィールドワークで訪れた
Participants visited Okishima-island for the fieldwork

Summary

スイスのルツェルン応用科学芸術大学とのジョイントスタジオ。琵琶湖とルツェルン湖を比較しながら、「水と文化」をテーマとした継続的な共同研究をおこなっていく。文化や環境が異なる2つの地域で同テーマに取り組みながら、共通項や差異を見出し、それらが建築にどのように作用するかを分析。その分析結果から、建築の新しい可能性を見出すことが狙いである。

初年度は、各大学から12名ずつ学生が参加し、継続的な研究の基礎となるデータを集めるために、各々の湖の周囲から異なる特徴をもつ場所を12か所選び、その現在と過去についてリサーチをおこなった。

ジョイントスタジオは、大学毎にそれぞれの場所でスタートが切られ、前半にリサーチ、後半にそのリサーチ結果を踏まえた建築のデザインがなされた。前半と後半のあいだに、参加学生が京都に集まりワークショップを開催し、前半リサーチの共有、琵琶湖やその水を歴史的に利用してきた京都についてのフィールドワークをおこなった。

This is a joint studio with Lucerne University of Applied Sciences and Arts in Switzerland. It involves the development of ongoing collaborative research under the theme of “water and culture” combined with a comparative study of Lake Biwa and Lake Lucerne. While addressing the same theme in two regions with diverging cultures and environments, common factors and differences are identified in order to analyze how they affect architecture. The aim is to find new possibilities for architecture based on the results of this analysis.

In the first year, 12 students from the respective universities participated. Selecting 12 locations near each lake that possess different characteristics, they researched the history of the sites to the present in order to gather data that would lay the groundwork for continued research.

Beginning concurrently at each university, the first half of the joint studio focused on research, while the second half involved the planning of architectural designs based on research outcomes. In between the two halves, the participating students gathered in Kyoto to hold workshops in which they shared research from the initial part of the project, and conducted fieldwork about Kyoto as a city that has historically used Lake Biwa and its water.

Title

造形遺産

Formative Heritage

Faculty Members

京都工藝繊維大学
- 長坂大 教授
- 角田暁治 准教授
- 木下昌大 助教

Kyoto Institute of Technology
- Prof. Dai Nagasaka
- Associate Prof. Akira Kakuda
- Assistant Prof. Masahiro Kinoshita

Schedule

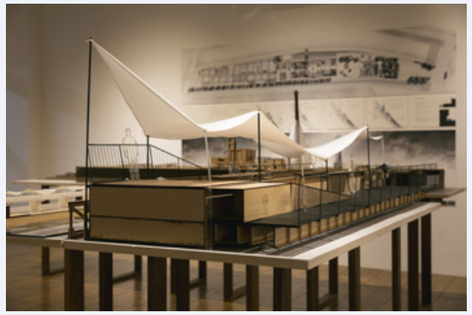
Kyoto Exhibition:
Formative Heritage 044 – 053
Hall, KYOTO Design Lab
9 – 20 July, 2018

Gallery Talk:
Guest: Yohei Maehata [J-heritage]
14 July, 2018

Tokyo Exhibition:
Formative Heritage 044 – 053
KYOTO Design Lab Tokyo Gallery
31 August – 7 October, 2018

Gallery Talk:
Guest: Isamu Sekiguchi
[Editor-in-chief, Wonder Japan, Sansai Books]
31 August, 2018

Scene



東京ギャラリーでの展示の様子
Exhibition at KYOTO Design Lab Tokyo Gallery

Summary

日本には、さまざまな理由で、そのままつくることも捨てることもできなくなった道路やダム、高架橋、トンネル、擁壁、土手、掘削跡などが多数ある。私たちはそれらを「造形遺産」と呼び、完成でも廃棄でもない第3の道を考えてみることにした。

「造形遺産」の提案は、残された対象を、当初の機能から切り離して純粋な物体としてとらえ、その特徴を生かして魅力的な対象に転換することである。大切なことは、その改修費用が撤去するための費用を超えないことだ。

展覧会4年目となる今年は、こうした「遺産」を私たちとは違った方法でとらえてその活用コーディネートをしているNPO法人J-heritageの前畑洋平氏と、前畑氏の活動を書籍として出版した三才ブックス ワンダーJAPAN編集長の関口勇さんに、それぞれ京都展、東京展のゲストとして来ていただいた。「廃墟マニア」の視点は、歴史的建造物の保存活動と似ている点など、興味深いギャラリートークとなった。

In Japan there are numerous roads, dams, viaducts, tunnels, retaining walls, embankments, and earthworks that, for various reasons, could not be completed or removed. Referring to such structures as “infrastructural heritage,” we considered a third alternative that involves neither their completion nor disposal.

Our Infrastructural Heritage proposal considers surviving structures as purely physical objects separate from their original function, and aims to convert them into appealing forms by exploiting their distinctive features. What is important is that the renovation costs do not exceed the costs of removing such structures.

For the fourth year of the exhibition, Yohei Maehata, chief director of the nonprofit organization J-heritage, which coordinates the utilization of such “heritage” based on an approach different to that of D-lab, joined Isamu Sekiguchi, editor-in-chief of *Wonder Japan*, whose publisher, Sansai Books, has also released books about Maehata’s activities as guests at both venues in Kyoto and Tokyo. The viewpoint of *haikyo* (ruins) enthusiasts, which bears resemblance to that of people pursuing activities to preserve historic buildings, contributed to an informative gallery talk.

Title

共生社会としての創造的コミュニティ再生

洲本古民家の再生･活用

Re-development towards an Inclusive and Creative

Community in Sumoto Renovation Project

Leaders

キングモンクート工科大学
- サコル･テラワランユ准教授
- チャムナン･ティラパス講師

King Mongkut's University of Technology Thonburi
- Associate Prof. Sakol Teeravarunyou
- Lecturer Chamnarn Tirapas

ラジャマンガラ工科大学タンヤブリ校
- ワランラック･プンシャット 講師

Rajamangala University of Technology Thanyaburi
- Lecturer Walanrak Poomchat

Faculty Member

京都工藝繊維大学
- 鈴木克彦 教授
- 阪田弘一 教授

Kyoto Institute of Technology
- Prof. Katsuhiko Suzuki
- Prof. Koichi Sakata

Collaborators

京都大学
- 鈴木あるの 講師

Kyoto University
- Lecturer Aruno Suzuki

Schedule

サコル･テラワランユ准教授及びチャムナン･ティラパス講師による特別講演会
7,February, 2018

Date

2 - 9,February, 2018

Scene

ワークショップではさまざまな利活用案が提案された
Various ideas proposed in the workshop

Summary

本プロジェクトは、洲本市の古民家の再生・活用を通じて、地域住民のニーズに配慮しつつ共生社会としての創造的コミュニティの再生に導きうる持続可能な施策の構築とデザイン提案をおこなうことを目的として実施した。

その方法として、改修プロジェクトが進行中の築百年を超える旧商家（米田邸）の再生・活用案を提案するとともに、隣接する商店街（COMMODE 56）の再活性化に向けたデザイン提案をおこなった。

また、改修中の古民家において土壁塗り等の施工工事を体験することで、日本の伝統工法に対する理解を深めた。旧米田邸は出光興産の創業を全面的に支えた日田重太郎氏の次男が暮らしていた住宅であり、重太郎氏もよく訪れていたものである。その歴史的背景とそれに恥じない意匠の建物を地域のために活かしたいという現オーナーの気持ちに共感してプロジェクトを進めた。

改修された旧商家は「YORISOI米田家」と名付けられ、地域の人々の居場所となるように日々進化中である。

Centered on the regeneration and utilization of a traditional Japanese house in Sumoto City, this project was implemented with the aim of carrying out a design proposal and creating sustainable measures that can lead to the revitalization of a creative community as a symbiotic society while considering the needs of local residents.

The method used was the proposal of plans to regenerate and utilize a former merchant's house, the Yoneda residence, that has stood for over 100 years and was already part of an ongoing renovation project, together with a design proposal for the revitalization of the adjacent shopping arcade, COMMODE 56.

In addition, by experiencing clay wall plastering and other construction processes as part of the renovation of local traditional Japanese houses, participants gained a deeper understanding of traditional Japanese construction methods. The former Yoneda residence was home to the second son of Jutaro Hida, a man who was highly instrumental in the establishment of Idemitsu Kosan, and paid frequent visits to the house. The project developed with empathy for the feelings of the current owner, who hoped the building would be utilized by the community following a design befitting its historical background.

Named YORISOI Yoneda House, the renovated merchant's house is evolving day by day to become a place where local residents come together.

Title

宗像大島の災害対策

Disaster Countermeasure of Munakata Oshima

Leaders

京都工藝繊維大学
- 阪田弘一 教授

Kyoto Institute of Technology
- Prof. Koichi Sakata

Faculty Members

京都工藝繊維大学
- 高木真人 准教授
- 村本真 講師

Kyoto Institute of Technology
- Associate Prof. Masato Takagi
- Lecturer Makoto Muramoto

Collaborators

日本赤十字九州国際看護大学
- 小川里美 教授

Japanese Red Cross Kyushu International College of Nursing
- Prof. Satomi Ogawa

赤十字国際委員会
- サミュエル･ボネ

ICRS
- Samuel Bonnet

Date

March, 2012 – April, 2018

Scene

島民へのインタビューの様子
Interviewing with the MunakataOshima islanders

Summary

福岡県の宗像大島は、島内に有する施設（沖ノ島遥拝所・中津宮）が、2017年に世界遺産登録された「神宿る島」宗像・沖ノ島と関連遺産群の構成資産となった。また沖ノ島を望める唯一の島しょとして、国内や海外からの観光客急増が見込まれる。

ただし人口減少と高齢化は急速に進んでいる。島の南北を西山断層が横断し、災害発生時には離島ゆえ孤立し、外部からの救援・支援が困難なことが予測される。つまり、発災直後には多くの要支援者を含む島民そして観光客の生命維持・安全確保が大きな課題となる、災害時の多様なリスクが凝縮されたフィールドといえよう。

そこで本活動では、宗像大島をケーススタディに、島内で培ってきたコミュニティの相互扶助体制をベースに、どんな災害弱者も取りこぼさない、島民と観光客の自助･共助による避難環境を構築するうえで欠けた部分を補う支援ツールの提案・実装を通して、島しょ避難支援モデルを提示する。

In 2017 the facilities of Munakata Oshima in Fukuoka Prefecture became a constituent of the World Heritage. It is expected that the number of tourists from Japan and foreign countries will increase rapidly.

However, the declining population and the aging of the population are progressing rapidly. In the event of a disaster, the island will be isolated and it is predicted that external relief and support will be difficult. It can be said that various risks during the disaster are accumulating, this is a big problem for the life and safety of tourists and islanders including many people who need assistance.

Therefore, we propose support tools to complement the deficiency in building evacuation environments so as not to miss disaster-vulnerable people one which is based on the community mutual support system cultivated in the island.

Title

点群庭園
音と映像の3Dレコーディング

Bits of Kyoto Gardens
3D Scanning and Sound Recording

Leaders

スイス連邦工科大学チューリッヒ校
- クリストフ・ジロー教授
- マティアス・ヴォルマー
- ルードヴィヒ・ベルガー
- デニス・ハウスラー

ETH Zürich
- Prof. Christophe Girot
- Matthias Vollmer
- Ludwig Berger
- Dennis Hausler

Faculty Members

京都工藝繊維大学
- 矢ケ崎善太郎准教授
- 木下昌大助教
- 三宅拓也助教

Kyoto Institute of Technology
- Associate Prof. Zentaro Yagasaki
- Assistant Prof. Masahiro Kinoshita
- Assistant Prof. Takuya Miyake

Collaborators

瑠璃光院 **Ruriko-in Temple**

和中庵 **Wachu-an**

Date

13 – 30 June, 2018

Scene

点群からなる瑠璃光院の3Dデータ
Point cloud data of Rurikoin

Summary

スイス連邦工科大学チューリッヒ校［ETHZ］のクリストフ・ジロー教授が主宰するランドスケープ研究室との共同研究は4年目を迎えた。京都の庭園を3Dスキャン＆サウンドレコーディングし、動画を作成するというワークショップである。

今年は、瑠璃光院と和中庵の2か所の京都の庭園を題材に3Dスキャンとサウンドレコーディングを実施。さらに、マティアス・ヴォルマー氏の指導の下、3Dスキャンにより得たポイントクラウドデータに参加学生がオリジナルでモデリングしたオブジェクトを付け加える技術を学んだ。実在する場所をポイントクラウドのデータにして動画で再現するだけでなく、それらのデータを既存の敷地情報として使用し、そこから新たにデザインを加えていくフェーズに移行しはじめた。

リサーチツールとして使ってきた3Dスキャナーとサウンドレコーダーをデザインのツールとして使いこなすことができれば、より詳細に敷地を把握し、より微細なデザインができるようになるだろう。

This is the fourth year of a joint research project led by Professor Christophe Girot from ETH Zürich. It took the form of a workshop in which 3D scans and sound recordings from Kyoto gardens were used to produce audio-visual re-compositions.

Taking the gardens of Kyoto as the theme, this year 3D scans and sound recordings were carried out in two locations: Wachuan and Ruriko-in Temple. Under the guidance of Matthias Vollmer, participating students also learned how to add self-modeled objects to point cloud data obtained by 3Dscanning. In addition to simulating real places in audio-visual re-compositions through their conversion into point cloud data, the same data was also utilized in the initiation of a new phase: the integration of new designs into existing sites.

If the use of 3D scanners and sound recording equipment as research tools can be extended to harnessing them as tools for design, it may be possible to assess sites in greater detail and create more minute designs.

Title

デジタル遺産

Digital Heritage

Leaders

マサチューセッツ工科大学
- タケヒコ・ナガクラ［長倉威彦］准教授
- ダニエル・ツァイ 講師
- タクロウ・キクチ リサーチ・アシスタント
- シュ・ザン リサーチ・アシスタント

Massachusetts Institute of Technology, School of Architecture
- Associate Prof. Takehiko Nagakura
- Lecturer Daniel Tsai
- Research Assistant Takuro Kikuchi
- Research Assistant Xu Zhang

Faculty Members

京都工藝繊維大学
- 仲隆介 教授
- アンドリュー・リー 准教授

Kyoto Institute of Technology
- Prof. Ryusuke Naka
- Associate Prof. Li Andrew I Kang

Collaborators

三井寺 **Mii-dera Temple**

Date

25 – 30 March, 2018

Scene

フォトグラメトリー作成のために三井寺を撮影する長倉准教授
Prof. Nagakura taking many photos for photogrammetry

Summary

本プロジェクトは、建築物とその表現方法の関係を再構築することを目的とする。たとえば、模型、写真、ビデオ、および図面の使用は、有用な表現方法である。しかし、これらの表現方法は、建物を細かな意味に分割してしまい、一般には理解し難いことがよくある。建築とさまざまな表現方法のあいだにはどうしても乖離が生まれてしまう。

このプロジェクトでは、その乖離を最小化し、建築本来の意味や価値を表現することを目指している。これは、建築とさまざまなメディアとの本来の関係を取り戻すことでもある。

今回は、まず、マサチューセッツ工科大学［MIT］の授業に参加し最新のテクノロジーを駆使した新しい表現技術を学んだ。次に、京都で1週間のフィールドワークをおこなった。MITの学生と本学の学生がチームで、対象となる建築を選択して、綿密な調査をおこない、その場所を表現するために必要なデータを取得した。その後、さまざまな表現方法により、建築本来の価値を表現することを試み、成果を最終プレゼンテーションで発表した。

This project aims to reconstitute the relationship between architectural structures and the methods used to represent them. Architectural models, photographs, video, and drawings are useful means of representation. Such media however, divide up architecture into smaller parts, often making it difficult for the general public to understand. A gap inevitably forms between architecture and the various methods of its representation.

Reducing that gap to a minimum, this project aims to express the essential meaning and value of architecture, which ultimately means restoring the original relationship between architecture and various media.

The project began with KIT students joining a class run by the Massachusetts Institute of Technology (MIT) to study new representation techniques that harness the latest technology. Fieldwork was then undertaken in Kyoto over a weeklong period. Working in teams, MIT students and KIT students selected an architectural site as their subject, conducted a detailed survey, and then acquired the data needed to represent their chosen location. Each team then shared the results in a final presentation in which they attempted to express the essential value of architecture using various media.

Title

サブトラクション

Subtraction

Leaders

スイス連邦工科大学チューリッヒ校, Made In Sàrl
- パトリック・ヘイツ 教授
- フランソワ・シャルボネ 教授

ETH Zürich, Made In Sàrl
- Prof. Patrick Heiz
- Prof. François Charbonnet

Faculty Members

京都工藝繊維大学
- 池側隆之 教授
- 岩本馨 准教授
- 赤松加寿江 講師
- 木下昌大 助教

Kyoto Institute of Technology
- Prof. Takayuki Ikegawa
- Associate Prof. Kaoru Iwamoto
- Lecturer Kazue Akamatsu
- Assistant Prof. Masahiro Kinoshita

Date

15 – 19 October, 2018

Schedule

GIVE ME A PLACE TO STAND AND I WILL MOVE THE EARTH
19 October, 2018

Scene

フォトコラージュについて指導を受ける学生
Charbonnet instructing now make a photo collage

Summary

デザイナーの創造行為は基本的には何かを「加える(add)こと」である。「加えること」は、新しい価値の付与、問題の改善のように、何かを施すことを意味する。

本プロジェクトでは、あえて「引くこと(subtract)」をテーマにワークショップを展開する。偶然あるいは必然の表れとして今、目の前に都市空間が存在し、そこにさまざまな文脈が織り成されている。

今回は、フィールドリサーチとランドスケープの撮影、そして画像合成という一連の流れを通じて、何かを「引くこと」で明らかになる、京都という都市の隠された特性を見いだした。

The creative process of designers is generally characterized by the act of addition. Addition means to apply something, as exemplified in value creation and problem solving.

In this project, we deliberately focus on the act of subtraction. Whether by chance or necessity, the urban environment exists right in front of our eyes and various contexts are interwoven within it.

This time, we aim to disclose the hidden qualities of Kyoto by subtracting something during the process of field research, photographing of landscape, and image synthesis.

Title

都市はつぶやく
ビッグデータ活用による都市解析

Decoding Data Landscape

Leaders

シンガポール工科デザイン大学
- エルウィン・ビライ 教授
- サム・コンラッド・ジョイス 助教

Singapore University of Technology and Design
- Prof. Erwin Viray
- Assistant Prof. Sam Conrad Joyce

Faculty Members

京都工藝繊維大学
- 岡田栄造 教授
- 大田省一 准教授

Kyoto Institute of Technology
- Prof. Eizo Okada
- Associate Prof. Shoichi Ota

Date

Measuring the Unmeasurable
12, 13, 17, 18 January, 2018

Decoding Data Landscapes
25 – 28 June, 2018

Measuring the Unmeasurable @ Venice Biennale
1 – 9 September, 2018

Scene

ヴェネツィアでおこなわれたワークショップ風景
Prof. Joyce instructed the workshop in Venice

Summary

ビッグデータの利用は、交通、防災を含めた都市計画など、建築関連分野での活用が進展しており、今後のさらなる活用が期待されている分野である。本プロジェクトは、我々が日々使っている携帯端末のSNSでのやりとりによるデジタル・データを活用して、都市の中の場所性を考察することを目的とした。都市空間のアクティビティを視覚化し、都市のさまざまな局面と人々の行動との関係を解き明かそうとするものである。

前半の京都でのワークショップは、携帯端末の通信からポジティブ/ネガティブな「つぶやき」を抽出し、それが都市の特定の場所とどう関係しているかを解析した。後半のヴィネチアでのワークショップでは、引き続きデータ解析を進めるとともに、その成果をヴェネチア・ビエンナーレ国際建築展シンガポール館において展示した。

Currently, utilization of big-data is widely proceeded in architecture and urban planning sphere, including traffic control or disaster management, and expected to be applied to wider domain. This project is focused in the use of big data, communication through SNS on the mobiles, regarding a sense of place in the cities, namely Singapore and Kyoto. It is designed to analyze the relation between various dimensions of the city and people's activities.

The first part of the workshop was conducted to distillate positive and negative feelings from the Twitter feeds on the mobile, and then analyze them in terms of the relation between the specific places in the city. In the second phase of the WS, along with the analysis also conducted at the site in Venice, the results were exhibited at the Singapore pavilion, Biennale di Venezia.

Title

建築都市保存再生学コース

Urban Revitalization, Conservation and Restoration Course

Leaders

京都工藝繊維大学
統括リーダー
- 田原幸夫 特任教授

プロジェクト指導
- 笠原一人 助教
- 中山利恵 助教

Kyoto Institute of Technology
Course Leader
- Prof. Yukio Tahara

Faculty Members
- Assistant Prof. Kazuto Kasahara
- Assistant Prof. Rie Nakayama

Faculty Members

京都工藝繊維大学
- 中川理 教授
- 清水重敦 教授
- 大田省一 准教授
- 村本真 講師
- 赤松加寿江 講師

Kyoto Institute of Technology
- Prof. Osamu Nakagawa
- Prof. Shigeatsu Shimizu
- Associate Prof. Shoichi Ota
- Lecturer Makoto Muramoto
- Lecturer Kazue Akamatsu

Date

April, 2017 – March, 2018

Scene

プロジェクト対象建物の現地調査
Fieldwork at Project Site

Video

第1回保存再生学シンポジウム2018
https://bit.ly/2Hlvb5P

第2回保存再生学シンポジウム2018
https://bit.ly/2w0pZhg

保存再生学特別研究会2018
https://bit.ly/2VECVbV
https://bit.ly/2Yt9d6D

Summary

現在進みつつあるストック型社会の実現に向けて必要となる、建築や都市の保存・再生の事業をリードできる人材を育成する大学院教育プログラムを、大学院博士前期課程建築学専攻において実施している。ここでは従来の建築や都市の歴史学、文化財の制度やその保存技術、伝統的建築の構造解析や耐震補強、保存・再生のマネジメント、保存・再生のために求められる設計デザインなど、既存の建築学の分野を広く横断する知識と技能を集結し、それらを駆使しながら実際の事業を担うことができる高度な知識・技術を修得することを目的とする。

４年目を迎えた本コースでは、1年目の煉瓦造、2年目の鉄筋コンクリート造昨年度は木造近代建築をテーマとした。今年度は保存再生を担う職能について東京での特別研究会も含め、学内外の専門家と積極的な交流をおこなった。

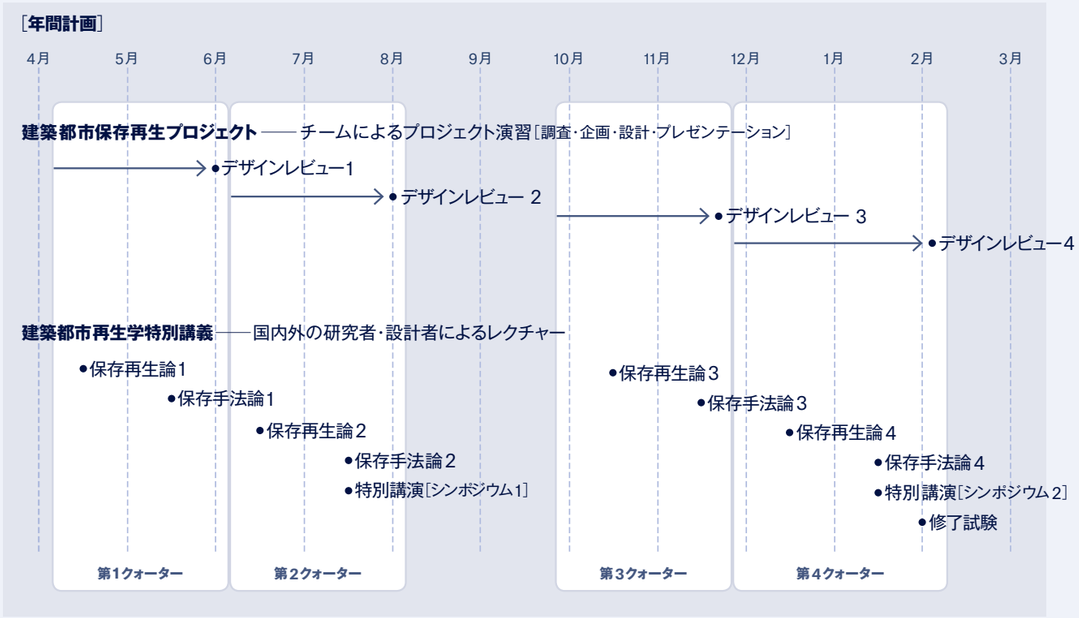
近代建築の活用というものがますます強く求められる中で、来年度以降も活用を支える社会的制度について考えてゆく計画である。

In order to realize a society with a sustainable, long-term mindset, a new generation is needed to lead projects that preserve and revitalize architecture and urban environments. This graduate school educational program trains students in this field as the first part of a doctoral program majoring in architecture. The course brings together knowledge and skills from across many different fields in architectural studies, including the history of architecture and cities, the systems behind cultural assets and their conservation techniques, structural analysis of traditional buildings and seismic strengthening, conservation and revitalization management and the design and planning required for conservation and revitalization. Utilizing these fields, the program aims to give participants advanced knowhow and techniques that allow them to take on leading roles in actual projects.

Marking its fourth year, the program this time focused on wooden modernist architecture, following the previous courses on brick architecture and reinforced concrete construction in, respectively, the first and second years. This year, we had active exchanges with specialists from inside and outside the university, including a special study group in Tokyo, regarding the functions responsible for preservation and regeneration.

In today's society, where there is increasing demand for utilizing modernist architecture, the course plans to explore the social systems necessary for harnessing modernist architecture from the next fiscal year.

Program



Scene

保存再生特別研究会（京都アカデミアフォーラムin丸の内）の様子 | Special Workshop: Conservation and Practical Use of Modern Heritage

保存再生計画でのデザインレビューの様子
Design review of conservation and restoration projects

模型を用いた保存再生プロジェクトの検討
Design study of conservation and restoration projects

Title

今宮祭再生プロジェクト

Imamiya Project

Faculty Members

京都工藝繊維大学	Kyoto Institute of Technology
・小野芳朗 教授	・Prof. Yoshiro Ono
・岡田栄造 教授	・Prof. Eizo Okada
・池側隆之 教授	・Prof. Takanori Ikegawa
・岩本馨 准教授	・Associate Prof. Kaoru Iwamoto
・赤松加寿江 講師	・Lecturer Kazue Akamatsu
・三宅拓也 助教	・Assistant Prof. Takuya Miyake

Collaborators **今宮神社** **Imamiya-jinja Shrine**

Date April – September, 2018

Scene

今宮祭りの様子
Imamiya-festival

Summary

祭礼は土地の歴史とかたく結びついている。祭礼は地域に支えられるとともに、地域のつながりを支えてきた。京都市北区にある今宮神社の今宮祭も、西陣地域の人々と歩んできた長い歴史をもつ。装飾的な剣先をつけた長い鉾は壮麗で、昔は一人が腰に差し、空高く剣先を舞わせる「指し鉾」の勇姿で、西陣地域から今宮神社まで巡行した。居住者、参加者が減少を続ける現在、鉾は横に寝かせて巡行され、祭礼による地域のつながり、鉾町の尊厳にも危機が訪れている。

なにが真の問題なのか、その実態をよりよく知るべく、今宮祭を支える鉾町に学生が準備に参加、密着取材をさせていただくことで、現代の今宮祭の実態を探った。地域の人々と親交を深めながら、祭が抱える問題を探ったリサーチの成果はブックレットにまとめられた。第2弾となる来年度は、この成果をもとに具体的な問題解決をはかるための実装化プロジェクトとして展開させる。

Festivals are deeply intertwined with the history of the land. A festival is supported by a community and a community's bond is supported by it's festival. Imamiya-matsuri, a festival of Imamiya Shrine in the Northern district of Kyoto, has a long history with the people of Nishijin area. In the olden days, a man would wear a long sword at his waist and parade from Nishijin to Imamiya Shrine. Today, the bond of community and the dignity of the Bokocho (a town that preserves and operates the Hoko) is facing a crisis as the population and participation decrease and the "Hoko" (float) is paraded on it's side.

To understand the true problem, students explored the current state of "Imamiya-matsuri", by each joining a Bokocho, participating in the preparation, making observations and interviews. The results were summarized into a booklet. In the next year, the second phase of the project, we will develop the results as an implementation project to solve the specific problems Imamiya-matsuri faces.

Title

創造的多文化共生コミュニティに向けた住宅ストックの再生

Housing Stock Renovation towards a Creative Multicultural Community

Leaders

モンテレイ工科大学	Monterrey Institute of Technology
・モニカ・ペレズ・バエズ 教授	・Prof. Monica Perez Baez
・マウリシオ・マルティネス 教授	・Prof. Mauricio Martinez

Faculty Members

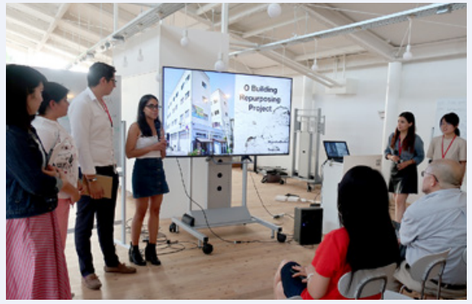
京都工藝繊維大学	Kyoto Institute of Technology
・鈴木克彦 教授	・Prof. Katsuhiko Suzuki
・阪田弘一 教授	・Prof. Koichi Sakata

Collaborators

京都大学	Kyoto University
・鈴木あるの 講師	・Lecturer Aruno Suzuki

Date 18 – 22 June, 2018

Scene



プレゼンテーションの様子
Presentation at KYOTO Design Lab

Summary

日本では空き家が年々増加し、大きな社会問題となっている一方で、外国からの観光客が急増し、ホテルが慢性的に不足している現状から、空き家を簡易ホテルや民泊として活用することに注目が集まっている。

本プロジェクトは、2019年のラグビー・ワールドカップの開催で多くの外国人が訪れることが予想される東大阪市花園地区に立地しているアパート（RC造4階建）を対象に、地域の発展に貢献するような空き室の活用策を検討し、多文化共生社会としての創造的コミュニティの再生に導きうる持続可能な施策の構築とデザイン提案をおこなったものである。

ワークショップには本学学生18名、モンテレイ工科大学学生13名が参加し、空き室と共用空間の活用案を考案した。多様な文化・生活習慣を背景に持つ宿泊者が快適に多文化共生を体験できる宿泊施設の提案内容に対して、建物オーナーも交えてディスカッションし、実現に向けた検討をおこなった。

While the increasing number of vacant houses in Japan has become a major social problem, the use of vacant houses as casual hotels and vacation rentals is gaining much attention because it addresses the current surge in numbers of tourists from overseas and the chronic lack of hotels.

Focusing on the RC Building, a four-floor apartment building located in the Hanazono area of Higashi Osaka, where many oversea visitors are expected are for the 2019 Rugby World Cup, this project considered the utilization of vacant rooms as a means of contributing to the redevelopment of the local area. It also presented design proposals and sustainable policies that could lead to the revitalization of creative communities as part of a multicultural society.

Eighteen students from KIT and 13 students from Tecnológico de Monterrey participated in the workshop, each devising plans to utilize vacant rooms and common spaces in the building. The proposals, which took the form of an accommodation facility that offers the experience of a comfortable multicultural coexistence to guests who have diverse cultural backgrounds and lifestyles, were discussed together with the building owner to examine their feasibility.

Title

宇治茶がつくる都市

City Formed by Uji Tea

Leaders

プラット・インスティテュート
・ジョナサン・マーティン 教授

Pratt Institute
・Prof. Jonathan Martin

Faculty Members

京都工藝繊維大学
・清水重敦 教授

Kyoto Institute of Technology
・Prof. Shigeatsu Shimizu

Date

28 June – 1 July, 2018

Scene

ジョナサン・マーティン教授によるレクチャーがおこなわれた
Prof. Martin giving puiblic lecture

Summary

毎年継続しているプラット・インスティテュート計画環境大学院修士課程学生と本学大学院生との合同ワークショップの3回目として、宇治茶生産と流通の拠点である宇治市中宇治をサイトに、リサーチおよび計画提案を実施した。

宇治橋通り商店街と、そこに所在する茶農家を対象に、本学の学生による問題集約を踏まえ、合同リサーチと混成チームによるグループワークと解決案の提案をおこなった。プラットの学生の明快な方法論による現状把握と整理、日本の学生による地の利を生かした丁寧な地域読解が、時にぶつかり、時にシンクロすることで、宇治の将来への新しいアプローチの端緒が開かれた。本学学生はこの成果をもとに、茶農家の持続的活用の提案を作成した。

またジョナサン・マーティン教授によるニューヨーク・マンハッタンにおける新しい都市ゾーニング手法についての講演会を開催し、最先端の都市計画のトレンドに触れる機会となった。

As the third installment of an ongoing joint workshop held annually between master's students of the Pratt Institute's Graduate Center for Planning and the Environment and master's students at KIT, research and planning proposals were carried out with a focus on the site of Nakauji in Uji City, a center for the production and distribution of Uji tea.

The Ujibashi-dori shopping arcade and the tea producers located there became the subject of joint research undertaken in groups comprising mixed teams, where students worked on proposals that offered solutions to issues they had identified. Disagreeing at times, yet in sync at others, the clear methodology of students from the Pratt Institute, which allowed them to grasp the current situation and organize the information, and the careful efforts of Japanese students to understand the local area by utilizing their geographical advantage revealed the beginnings of a new approach to the future of Uji City. Based on the results, KIT students created proposals for the sustainable use of tea farms.

In addition, Professor Jonathan Martin gave a public lecture about rezoning methods in East Midtown Manhattan in New York, providing an opportunity to encounter cutting-edge trends in urban design.

Title

茶室・数寄屋建築等に見られる極薄土壁の性能評価

Structural Performance Evaluation of Mud Walls of Tea Ceremony House

Leaders

京都工藝繊維大学
・村本真 講師

Kyoto Institute of Technology
・Lecturer Makoto Muramoto

Faculty Members

京都工藝繊維大学
・矢ヶ崎善太郎 准教授
・森迫清貴 学長

Kyoto Institute of Technology
・Associate Prof. Zentaro Yagasaki
・President Kiyotaka Morisako

Collaborators

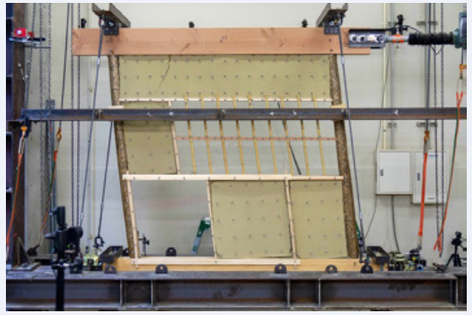
佐藤左官工業所
・佐藤ひろゆき
・Hiroyuki Sato

京都工藝繊維大学 大学院生
・Raynolds Emily
・Raynolds Emily

Date

August, 2018 –

Scene



茶室壁実験の様子
Cycle loading test of traditional mud wall

Summary

茶室・数寄屋建築にみられる30–45mmの極めて薄い壁厚の土壁の性能を実験により調べた。小舞仕様などは町家型の土壁とは異なる。文化財等の茶室・数寄屋建築の保存設計に活用する基礎資料を得ることを目的とした。

そこで、現存する国宝・重要文化財の数寄屋建築における極薄土壁の仕様を参考に、土壁厚さと柱寸法、鉛直荷重、開口をパラメータとしたモデルの繰り返し載荷実験をおこなった。

実験の結果、これまでに得られている町家型の土壁とは異なる破壊形式となり、軸組が破壊される場合もあった。こうした極めて薄い土壁の実験報告はほとんどないことから、今後も実験結果の蓄積が必要である。

This research tested the performance of the very thin wall whose thickness is 30 to 45 mm found in the tea ceremony houses and Sukiya architecture. The specifications of bamboo lath of thin mud walls are different from the townhouse type. It aimed to obtain basic load-bearing performance to be utilized for preservation in the design of tea houses and Sukiya architecture.

Therefore, we made models with reference to the specifications of thin mud walls in the existing buildings of National Treasures and Important Cultural Architecture. Cyclic loading tests were carried out with parameters of wall thickness, column dimension, vertical load and opening areas.

As a result of the experiment, the destruct deformation was different from the mud walls of the townhouse type which had been obtained so far, and the column-foundation joints of timber frame were also cracked in some specimens. Since there are few experiment reports of such extremely thin earth walls, it is necessary to accumulate experimental results.

Title

地球最後の15分間

the last 15 minutes

Leaders

マデイラ・インタラクティヴ・テクノロジーズ・インスティテュート
・ジェームズ・オージャー 准教授

Madeira Interactive Technologies Institut
・Associate Prof. James Auger

Faculty Members

京都工藝繊維大学
・ジュリア・カセム 特命教授

Kyoto Institute of Technology
・Prof. Julia Cassim

Date

13 – 16 February, 2018

Scene

風車で沸かす足湯のシナリオに基づいたプロトタイプ
Prototype based on the scenario of the generation of water for a foot bath heated by a windmill

Summary

私たちの暮らしにはエネルギーが満ちあふれているが、一方で、私たちとエネルギーの関係はよそよそしいものである。このワークショップでは、エネルギーとの関係において、どのようにプロダクトをデザインし、どのようにそのプロダクトと相互に関わるのか、を検討した。そのため、自然災害に見舞われ、エネルギーインフラも破壊され、あと残り15分しかない世界を想定することにした。

ワークショップの要点は、この15分間を過ごすためのプロダクトをデザインすることである。プロダクトみずからエネルギーを供給できなければならず、地球最後の時を過ごすのにふさわしい、意義あるものでなければならない。また、参加者は、太陽光や風力タービンといった再生可能エネルギーを利用することとともに探求するように促された。

ワークショップは、廃棄された電化製品を分析的に解体することから始まり、次にデザインコンセプトを表現するよう再構築が求められた。デザインコンセプトは技術的に機能し、科学原理に基づくものでなければならない。こうして生まれたアイデアは、家族の足湯を沸かすのに十分なエネルギーを供給する風車群の実物大ワーキングモデル、出汁を温めるためのマジックボックス、最後のビールを素早く冷やすためのキャニスター、愛する人に最後のメッセージを届けるための太陽光発電の熱気球など、多様なものとなった。

Our lives are energy rich, but our relationship with energy distant. Wall sockets deliver a seemingly endless supply with the designer's role ending at the cable and plug. This practical yet speculative workshop explored our relationship with energy from two perspectives - how we design products and how we interact with them. We had to imagine that a natural disaster had struck, infrastructure had been destroyed and the world would end in 15 minutes.

The brief was to design a product with which to spend those 15 minutes. It had to produce its own energy and the interaction be significant enough for our last moments on the planet. Participants were encouraged to explore local and bespoke solutions to energy generation alongside renewables such as solar and wind turbines.

The workshop started with the analytic disassembly of discarded products, which were hacked for useful components to use in their design concepts. These had to function technically and be based on sound scientific principles. They ranged from a full-scale working model of a wind-farm sufficient to power a family footbath, a magic box to heat dashi, a canister that would rapidly cool the last beer and a solar-powered hot air balloon to transport a last message to a loved one.

Title

アニメーションで ナラティブをつくる

マジックズーム・ワークショップ

Creating Narratives with Animation

the Magic Zoom Workshop

Leaders

英国王立芸術学院
・ネスター・ペスタナ

Royal College of Art
・Nestor Pestana

Faculty Members

京都工藝繊維大学
・ジュリア・カセム 特命教授
・池側隆之 教授

Kyoto Institute of Technology
・Prof. Julia Cassim
・Prof. Takayuki Ikegawa

Collaborators

山本合金製作所
・山本晃久

Yamamoto Alloy Works
・Akihisa Yamamoto

Date

7 – 9 December, 2018

Schedule

Public Lecture
Speculative Design and the New Human
26 October, 2018
KYOTO Design Lab 2F Hall

Scene

フェナキストスコープのアニメーションを見るネスター
Nestor watching the animation of the phenakistoscope

Summary

ワークショップでは、学生たちは「魔鏡」にまつわる物語（ナラティブ）を探求するように誘われた。その物語とは、秘伝の技術に裏付けられた鏡面の微細構造の特性から、科学原理、メタフィジカルな属性にまで及んだ。参加者はその後、フェナキストスコープづくりのためのインスピレーションとして使用するイメージを、美術工芸資料館の収蔵品から選び出した。「フェナキストスコープ」とは、ヴィクトリア朝時代に人気があったおもちゃで、ストップモーションアニメーションの初期形態であり、映画の前身である。連続するイメージが描かれた円盤を回転させ、それを切込みの入った丸いボール紙を通じて見ることで、アニメーションとなる。

選び出されたイメージは、テキスタイルのパターン、貝殻、古いマッチ箱の絵、仮面、飾りボタンなどであった。しかし、アニメーションをつくることは予想に反して難しく、魔鏡との関係性も弱かった。そこで秘儀や幻影など、メタフィジカルな世界を可視化させる、というアイデアに集中することが必要であった。コラージュやドローイングを使ったり、イメージスケール、色相などを変えながら試行錯誤し、とうとう納得のいく動きを生み出すことができた。完成した作品は、D-labエントランスギャラリーで展示された。

Students were invited to explore diverse narratives around *Makyo* (Magic) Mirrors – from their microstructural qualities to those that underpin their technical secrets, scientific principles and metaphysical attributes. Participants then selected images from the Kyoto Institute of Technology Museum and Archives to use as inspiration in the construction of phenakistoscopes. These 'spindle viewers' were popular toys in the Victorian era and are an early form of stop motion animation and a precursor to the medium of cinema. By spinning a disc with a series of consecutive evolving images and viewing these through a slitted cardboard disc, the illusion of animation is created.

Among the images selected were textile patterns, shells, old matchbox covers, masks, frogs, Wedgewood friezes of dancing women and portraits of unnamed notables. Creating realistic animation, however, was much harder than it first appeared with the conceptual link to *Makyo* mirror not always possible. Where it was, it centered on secrecy, illusion, and the idea of an unseen metaphysical world made visible. In creating the phenakistoscopes, trial and error was the keyword. Using collage, drawing and shifting the image scale, colour values and contrast, iterative experiments were carried out until convincing motion was finally achieved. The results were curated into an installation in D-lab's entrance gallery.

Title

錦市場リ·ブランディング プロジェクト

Nishiki Project

Faculty Members

京都工藝繊維大学
- 小野芳朗 教授
- 岡田栄造 教授
- 岩本馨 准教授
- 三宅拓也 助教

Kyoto Institute of Technology
- Prof. Yoshiro Ono
- Prof. Eizo Okada
- Associate Prof. Kaoru Iwamoto
- Asssistant Prof. Takuya Miyake

Collaborators

京都錦小路まちづくり合同会社

Kyoto Nishiki-koji Machidukuri LLC

Date

April, 2017 –

Scene

食べ歩き抑制を促すサイン
Signs for restraint in walking eating

Summary

2015年から継続してきた錦市場のリサーチは、実装のための「錦まちづくりプロジェクト」へと展開した。2018年においては、錦市場が直面している食べ歩きの問題を解決する方法について議論を深めた結果、食べ歩き抑制のための掲示物と共通デザインのゴミ箱を制作することとなり、学生チームによる試作と検証を経て本制作したものが市場内に設置されている。

この取り組みは多くのニュース番組や新聞記事で取り上げられるなど社会的にも注目された。プロジェクトは錦市場の新たなビジネスモデルを開発するフェーズに進んでいる。

The ongoin Nishiki Project has been developed as a means of implementing research into Nishiki Market since 2015. In 2018, trash cans with a common design and signs discouraging market visitors from walking while eating were produced and installed in the market following verification of prototypes by student teams, as a response to deepening discussion about ways to solve problems caused by visitors eating while walking around Nishiki Market.

The project gained much public attention and was featured by many TV news shows and newspaper articles. The project is currently in the process of being developed into a new business model for Nishiki Market.

Title

オープンキャンパスのブランディング

Branding Design of Open Campus

Leaders

DRAFT
- 宮田識
- 広瀬正明

DRAFT
- Satoru Miyata
- Masaaki Hirose

Faculty Members

京都工藝繊維大学
- 小野芳朗 教授
- 岡田栄造 教授
- 岩本馨 准教授
- 総務企画課広報係

Kyoto Institute of Technology
- Prof. Yoshiro Ono
- Prof. Eizo Okada
- Associate Prof. Kaoru Iwamoto
- General Affairs and Planning Office

Date

November – August, 2018

Schedule

Open Campus
10 –11 August, 2018

Scene

校門に設置されたタペストリー
Banners installed at school gates

Summary

京都工藝繊維大学が毎年８月に実施するオープキャンパスのブランディングデザインプロジェクトである。宮田識所長の指導のもと、公募により選抜された５名の学生が広報物からパンフレット、会場サインまでのデザインを担当した。

学生たちは、これまでの広報物のデザインが必ずしも大学の魅力を伝えられるものでなかったことを課題とし、「ドキュメンタリー」をコンセプトとして大学の活動をダイレクトに伝える方法を模索した結果、京都工藝繊維大学が進めている異分野の融合の事例として繊維系とデザイン系の共同プロジェクトである「吹き付け和紙の応用デザイン開発」の成果物写真に「インスピレーション」のコピーを組み合わせたポスターを完成させた。

また、キャンパスの各所でおこなわれるイベントを来場者が効率良く回れるよう配慮したパンフレットと会場サインをデザインした。オープンキャンパスの全体説明会では学生たちがブランディングの考え方をプレゼンテーションし、学生が日頃から実践的なプロジェクトに携わっている様子をアピールした。

This was a branding design project for the Kyoto Institute of Technology open campus event that takes place annually in August. Under the guidance of D-lab's director Satoru Miyata, five students selected through an open call led the design of the event, from publicity materials to pamphlets and venue signs.

Basing their concept on the idea of "documentary," and addressing previous publicity materials that had not always successfully conveyed the university's appeal, the students searched for a more direct means of communicating the activities of the university. This led them to create a poster combining the slogan "inspiration" with a photograph of the results of a joint textile and design project that developed uses for sprayed washi (Japanese paper), serving as an example of the interdisciplinary research advanced by Kyoto Institute of Technology.

In addition, the students designed pamphlets and venue signs that efficiently guided visitors to events at various locations on campus. Presenting the concept behind their branding design at an information session for the open campus, the students demonstrated how they are engaged in practical projects on a daily basis.

Title

オムロン インターンシップ・オン・キャンパス

OMRON Internship on Campus

Leaders

オムロン株式会社
・小池禎
・小島有貴

OMRON Corporation
・Tadashi Koike
・Yuki Kojima

Faculty Members

京都工藝繊維大学
・大柴小枝子 教授
・岡田栄造 教授
・高橋和生 准教授

Kyoto Institute of Technology
・Prof. Saeko Oshiba
・Prof. Eizo Okada
・Associate Prof. Kazuo Takahashi

Date

September, 2018 – February, 2019

Scene

埋め込まれたセンサーによって映像が変化するプロトタイプ
Prototype in which an embedded sensor changes the animation

Summary

京都工藝繊維大学の電子システム工学とデザイン学の教員が企画した異分野融合型の演習プログラムである。オムロン株式会社から課題の提供を受け、同社のインターンシップ・オン・キャンパスとして実施された。

電子システム工学、機械工学、情報工学、デザイン学の各専攻の学生13名が、オムロンの持つセンサー技術の活用を想定した新たなサービスや製品の開発に取り組んだ。最初に電子工作とアイデア発想のスキルを学ぶワークショップを実施し、課題を提示した後、学生は個々に企画を考え発表したあと、企画内容への共感をもとに3つのグループが編成された。学生たちは当初の企画をベースにユーザシナリオを決定し、その後に試作を繰り返して最終プロトタイプを完成させた。

プロトタイピングにあたってはオムロンから複数のスタッフがサポートをおこない、各種センサーの提供も受けた。企業からの課題に対し複数分野の学生たちが協働して開発にあたる貴重な機会となった。

This was an interdisciplinary, hands-on class planned by instructors from the Electronics and Design departments at Kyoto Institute of Technology. With an assignment provided by Omron Corporation, the class was organized as part of the company's on-campus internship program.

Thirteen students from the Electronics, Mechanical and System Engineering, Information Science, and Design departments worked on developing new products and services that could potentially use Omron's sensor technology. The program started with a workshop that focused on building skills for making an electronic kit and brainstorming. After this, participants were given the assignment, which they first thought about and presented ideas on an individual basis, and were then divided into three groups according to their preferred plans. Determining user scenarios based on the initial ideas, students completed prototypes through a process of trial and error.

For the prototyping, Omron employees offered students assistance and provided a wide range of sensors. This was a rare opportunity for students from different fields to collaborate and develop product ideas in response to an assignment given by a corporation.

Title

発明家、ハッカー、職人
デザイナーのための 高速プロトタイプ制作法に基づくアプローチ

The Inventor, The Hacker and The Craftsman
A methods-based approach to rapid prototyping for designers

Leaders

ArtEZ
・フランク・コークマン

ArtEZ
・Frank Kolkman

Faculty Members

京都工藝繊維大学
・ジュリア・カセム 特命教授
・櫛勝彦 教授
・池側隆之 教授

Kyoto Institute of Technology
・Prof. Julia Cassim
・Prof. Katsuhiko Kushi
・Prof. Takayuki Ikegawa

Date

27 – 29 April, 2019

Schedule

Public Lecture
Prototyping Future
27 April, 2018

Scene

一同にプロトタイプを並べた講評会の様子
Presentation of all prototypes

Summary

Fixpertsプロジェクトの中心テーマは、プロトタイピングを反復すること、Fixpertsのデザインパートナーと直接協働し、パートナーの環境を積極的に改善するデザインコンセプトを発展させることである。2018年のテーマとして、小さなスペースで働く人々に焦点が当てられた。

3日間にわたり、デザイン・建築学課程の3年生は、デザインあるいは制作における3つの具体的なアプローチ方法として、「発明家、ハッカー、職人」に着目した。この3つのスキルを個別にまたは組み合わせて、Fixpertsパートナーの役に立つよう、素早くアイデア化し、プロトタイプの制作し、アイデアを洗練させる方法について学んだ。

1日目は、「発明」に着目した。学生は架空のキャラクターを選んで共感図を作成し、100円ショップの商品の山の中からバラバラにした部品を用いて、彼らのキャラクターにあった架空のガジェットのプロトタイプを制作した。2日目は、廃棄された機械を「ハッキング」することに焦点を置き、立証可能な方法で機械を解体し、機能的な鉛筆けずりの制作のためのパーツを取り出した。3日目は、「職人」のスキルに集中した。学生たちは、それぞれ家の台所にあるオブジェクトの技術的なドローイングを細部まで描いた後、プロトタイプを制作した。その後、改良された機能を伴ったもう1枚のドローイングを描き、再度そのプロトタイプを制作した。そして完全なデザインに到達するまで、このプロセスを繰り返した。

Central to the Fixperts project are iterative prototyping and working directly with a Fix Partner to develop design concepts that will actively improve their lives. The 2018 brief centred on people who work in small spaces.

Over three days, KIT 3rd year design students focused on three specific approaches to designing or making: that of the inventor, the hacker and the craftsman. Using these skills alone or in combination, students were shown how to rapidly ideate, prototype and refine ideas to benefit their Fix Partner yet be a mainstream product.

Day One centred on invention – students had to pick a fictional character, create an empathy map and prototype an imaginary gadget for their character using components hacked from a pile of 100 Yen products. The focus of Day Two was hacking discarded machines, forensically disassembling them and isolating parts that could be used to make a functioning pencil sharpener. Day Three was dedicated to the skills of the craftsman - students had to create precise technical drawings of an object from their kitchen, prototype it, create another drawing with improved functionality, prototype this again and so on until they had achieved a perfected design.

Title

Essence of Things

Leaders
インダストリアル・ファシリティ
・サム・ヘクト
・キム・コリン

Industrial Facility
・Sam Hecht
・Kim Colin

Faculty Members
京都工藝繊維大学
・中坊壮介 准教授

Kyoto Institute of Technology
・Associate Prof. Sosuke Nakabo

Date
27 – 29 March, 2018

Schedule
Public Lectuer
Essence of Things
28 Marhc, 2018

Scene

指輪間の距離を図ることを想定したプロトタイプ
Prototype designed to measure the distance between rings

Video
https://youtu.be/ayuk2Uy6A1Q

Summary

家具や日用品、IT機器などさまざまな製品のデザインを手掛けるロンドンのデザインオフィスIndustrial Facilityのサム・ヘクトとキム・コリンを招聘し、「Essence of Things」をテーマに実践的ワークショップがおこなわれた。

アイデアを得て検証し、かたちに落とし込む、というプロセスを短時間にこなすエクササイズを繰り返し、プロダクトデザインにおける重要な考え方やスキルを身につけることを目的とした。リサーチやマーケティング、エンジニアリングからは少し離れ、純粋にアイデアをかたちにする＝デザインすることに集中する。そこで議論される内容は非常にハイレベルなもので、学生のみならず、参加した数名のプロの社会人デザイナーにとっても新鮮で刺激的なものとなった。

2016年に続き2度目のワークショップであるが、世界第一線で活躍する彼らによるワークショッププログラムも進化をし続けている。

Sam Hecht and Kim Colin from Industrial Facility, a London-based design office that is engaged in the design of furniture, household goods, IT equipment, and other products, were invited to hold a practical workshop under the theme of “essence of things.”

The aim was for participants to acquire important concepts and skills in product design through the repeated exercise of finding an idea, verifying it, and giving it a physical form within a limited space of time. Taking a little distance from research, marketing, and engineering, participants concentrated on the notion of designing purely as a process of giving shape to ideas. The content of the discussions generated throughout were of a very high level, proving a fresh and stimulating experience not only for the students but also for several professional designers who participated.

The second workshop since the first in 2016, the program continues to evolve in the hands of designers who are working at the forefront of design.

Title

EXCHANGED FORMS

Leaders
シンガポール国立大学
・パトリック・チア
准教授

National University of Singapore
・Associate Prof. Patrick Chia

Faculty Members
京都工藝繊維大学
・岡田栄造 教授

Kyoto Institute of Technology
・Prof. Eizo Okada

Collaborators
・パオラ・ベラーニ

・Paola Bellani

Date
September, 2017 – April, 2018

Schedule
Milano Design Week
EXCHANGED FORMS
17 – 22 April, 2018
Ventura Future Universita

Tokyo Exhibition
EXCHANGED FORMS:
arbitrary interpretation of Singapore and Kyoto
19 October – 23 December, 2018
KYOTO Design Lab Tokyo Gallery

Scene

ミラノデザインウィークでの作品展示
Exhibition at Milano Design Week

Video
https://youtu.be/IM7H5g0ZHJ4

Summary

シンガポール国立大学 デザインイキュベーションセンターとの共同プロジェクトである。双方から選抜された20名ほどの学生たちが「EXCHANGED FORMS」のテーマのもとインテリアプロダクトのデザインと制作をおこない、世界最大のデザインイベントであるミラノデザインウィークで成果発表の展覧会を開催した。

プロジェクトは2017年の5月にスタートした。最初にシンガポールと京都の学生それぞれが、自らの住む都市の文化的特徴を表す写真を収集し、短い解説を添えて相手の学生に送った。受け取った学生たちは、限られた情報の中で相手の文化的特徴を解釈し、それをもとに思い思いにプロダクトのデザインと制作をおこなった。

結果として完成した作品は、双方の学生たちが自らの都市に新たな表現の可能性を見出すものとなり、またそれらがヨーロッパのデザインの文脈に置かれることで、アジアというひとつの地域における文化の多様性と共通性を合わせて訴求する機会となった。

EXCHANGED FORMS is a collaborative project with the Design Incubation Centre at the National University of Singapore. Approximately 20 students selected from both universities designed and made interior products under the theme of “exchanged forms,” which were later exhibited at Milan Design Week, the world’s largest design event.

The project began in May 2017. First, students from Singapore and Kyoto gathered photographs showing the cultural characteristics of their respective city of residence and sent them to each other with short commentaries. The receiving students then interpreted these cultural characteristics using the limited information provided, designing and creating products freely based on their interpretations.

The resulting works led students to discover new possibilities of expression in their respective cities, while placing them in the context of European design offered the opportunity to highlight cultural diversity and commonalities among countries within the Asian region.

Title

テキスタイル サマースクール

丹後ちりめんにおける伝統と革新

Textiles Summer School

Leaders

英国王立芸術学院
・サラ・ロバートソン

Royal College of Art
・Sara Robertson

ロンドン芸術大学 セントラル・セント・マーチンズ
・カンガン・アローラ

Central Saint Martins, University of the Arts London
・Kangan Arora

デザイン・アカデミー・アイントホーフェン
・ミッシェル・バッヘルマン

Design Academy Eindhoven
・Michelle Baggerman

Faculty Members

京都工藝繊維大学
・ジュリア・カセム 特命教授

Kyoto Institute of Technology
・Prof. Julia Cassim

Collaborators

嵯峨美術大学
・上田香 准教授

Kyoto Saga University of the Arts
・Associate Prof. Kaori Ueda

京都府織物・機械金属振興センター

Kyoto Prefectural Institute for Northern Industry

NISSHA株式会社

Nissha Co., Ltd.

丹後ちりめん創業300年事業実行委員会事務局
・赤坂武敏

Organizing committee for the 300 th anniversary of TANGO CHIRIMEN Textile
・Taketoshi Akasaka

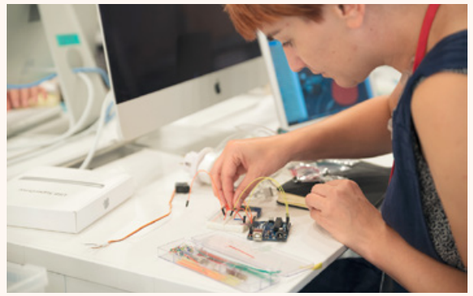
Date

3 – 13 September, 2018

Schedule

Public Lecture
Lit Lace for Performance + The Importance of Place in the Design Process
10 September, 2018

Scene



スマートテキスタイルのプロトタイピングの様子
Prototyping of a smart textile

Summary

テキスタイルサマースクールは、丹後半島の伝統的かつ実験的な織物生産者、デザイナー、国内外のテキスタイルエンジニアやマテリアルサイエンス研究者という、三者の円滑な出会いを促進するための枠組みを提供しており、このスクールを通して、新しく革新的なデザインコラボレーションを可能としている。33名の参加者は、丹後半島と京都市内の双方で開催されるスクールに参加し、日本の伝統的かつ実験的な織物産業を綿密にリサーチするまたとない機会を得た。

D-labでのオリエンテーションと、赤坂武敏氏による型染めのデモンストレーションの後、参加者は丹後半島の織物工場でのスタディツアーへと向かった。そこで、京都府織物・機械金属振興センターの丹後ちりめんアーカイブについての1日ワークショップと、地域の生産者と一緒にシナリオベースのワークショップに参加した。再び京都市内のD-labに戻り、サラ・ロバートソン（英国王立芸術学院）、カンガン・アローラ（UALセントラル・セント・マーチンズ）がファシリテートする4日間のワークショップに参加した。参加者は2つのグループに分かれ、ロバートソン氏のグループではスマート感知のサーフェスをつくり、アローラ氏のグループでは実験的なプリントサーフェースの研究をおこなった。

D-lab's annual Textiles Summer School offers a facilitated structure for three-way encounters between Japan's traditional and experimental textile producers in the Tango Peninsula and designers, textile engineers and materials scientists from Japan and overseas. Through it, new and innovative design collaborations can take place. Split between the Tango Peninsula and in Kyoto itself, the 33 participants were offered an unrivalled opportunity for in-depth research into Japan's traditional and experimental weaving industry.

After an orientation session at D-lab and a demonstration of *katazome* by Taketoshi Akasaka, participants left on a study tour to weaving firms in the Tango Peninsula, taking part in a one-day workshop based on the chirimen archive at the Kyoto Prefectural Institute for Northern Industry and a scenario-based one with local producers. Returning to Kyoto a 4-day design workshop facilitated by Dr Sara Robertson, (RCA) and Kangan Arora of Central Saint Martins UAL was held at D-lab. Split into two groups, participants worked with Sara on crafting 'smart' sensory surfaces while Kangan's group explored experimental print surfaces.

Title

歩きはじめる女性

Walking Women

Speakers

キングストン大学
・マールース・テン・ボーマー

Kingston University
・Marloes ten Bhömer

Faculty Members

京都工藝繊維大学
・ジュリア・カセム 特命教授
・来田宣幸 准教授
・市川靖史 助教

Kyoto Institute of Technology
・Prof. Julia Cassim
・Associate Prof. Noriyuki Kida
・Assistant Prof. Yasushi Ichikawa

Date

March – May, 2018

Schedule

Public Lecture
Walking Women
20 April, 2018

Exhibition
Walking Women + The Reanimated Archive
29 June – 12 August, 2018
KYOTO Design Lab Tokyo Gallery

Scene

モーショングラフィックスを用いて着物と歩き方の関連を探った映像作品
A film using motion graphics to explore the relationship between the kimono and walking

Videos

https://youtu.be/TP7g6F9bmGI
https://youtu.be/8LIa9V6DMdI

Summary

日本の「動く女性」が社会的、文化的に形成される過程で、デザインやメディアが果たす役割を考察した。伝統的な日本のフットウェアの動きを分類し、形態チャートにおいてそれらを比較し、その考察から3つの作品を制作した。

彼女は、古い日本映画と、「初音ミク」というボーカロイドキャラクターの3Dモデルを動かすことに注目した。モーション解析技術を用いて、ふたつの3Dモデルから、女性の歩き方の本質を検証した。ソフトウェアがつくり出す動きから、デジタルアイデンティティの問題を探求している。一方、「The Path She Walks」では、伝統的な日本のフットウェアと歩き方の運動学について理解するため、映画の中から歩くシーンを再演した。

また、伝統的な日本のフットウェアを、デザイン機能の面から探求した。シューズを実践的・技術的・素材的な条件や機会として前面化する、デザイン方法論として発展させるためである。さらに吹き付け和紙などを用いた7つのフットウェアが試作から、どのような技術的・素材的・美的機会をもたらすのかを確かめることができた。

Marloes ten Bhömer collated a taxonomy of movement of traditional Japanese footwear in the form of a morphologic chart to consider the role played by design and media in the social and cultural formation of the Japanese 'woman in motion' and produced three works during her residency.

Her focus was classic Japanese cinema and a freeware animation programme for Hatsune Miku that allows users to animate 3D models of this Vocaloid character. Employing motion analysis technology, she examined the nature of female gait in two videos. Marloes as Miku investigates motion-analysis learning methods, software-generated gait and issues of digital identity while in The Path She Walks, ten Bhömer re-enacted a selection of cinematic gait moments to understand traditional Japanese footwear and the kinematics of gait.

In parallel, she investigated traditional Japanese footwear from a functional design perspective. The aim was to develop a design methodology that brings practical, technical and material conditions and opportunities to the fore.

Following her findings from the morphologic chart she produced, footwear tests were carried out with spray-on paper composed of mulberry fibre, CMC gels and water. Seven different prototypes were produced. The aim was to see how such a material would behave in shoe production and what technical, material and aesthetic opportunities it might afford.

Title

失敗から生まれる創造プロセスワークショップ

Positive Failure Workshop

Leaders

ロンドン芸術大学セントラル・セント・マーチンズ
・マーク・ラバン

Central Saint Martins, University of the Arts London
・Mark Laban

Faculty Members

京都工藝繊維大学
・ジュリア・カセム 特命教授
・井上智博

Kyoto Institute of Technology
・Prof. Julia Cassim
・Tomohiro Inoue

Date

30 November – 3 December, 2018

Schedule

Public Lecture
Digital Daiku
26 October, 2018

Scene

扇子のスキャンデータをもとに制作されたプロトタイプ
Prototype created based on the scan data of a fan

Summary

家具デザイナーのマーク・ラバンは、CNCの専門家であり、伝統的な木工技術とデジタルファブリケーションを組み合わせて作品を制作している。このワークショップは、CNCプロセスにおけるデザインの可能性と、CNCをどのように他の製造技術と結びつけて使用するかについて実証することを目指した。CNCプロセスに精通している本学学生は少ないため、技術の習得とCNCをデザインの手法と扱えるようにすることを目的とした。

参加者は工芸品などを持ち寄り、そのオブジェクトの形態、機能、意味を、アップデート、再解釈、再発明するため、改造したり、バラバラにしたり、変形したりするよう求められた。アナログ計測もしくは3Dデジタルスキャンされたオブジェクトはデジタルフォーマットに変換され、CAD上で形態を操作する実験をおこなった。

CAMソフトウェアプロセスの段階に進むと、いかに技術的な側面がデザインや製造プロセスの意思決定に、直接的な影響を与えうるかを学んだ。その後参加者たちは、CAMステージをデザインに統合し、木材、ポリスチレン、ケミカルウッドなどで製作した。

D-lab's Digital Fabrication workshop run by Tomohiro Inoue is home to several CNC machines and a brand new robot arm. Furniture designer Mark Laban is a CNC specialist who combines traditional woodworking techniques with digital fabrication. The workshop run jointly by Laban and Inoue aimed to demonstrate design possibilities within the CNC process and how to use it in combination with other manufacturing techniques. Few KIT students are conversant in the process. So the aim was to bring them up to speed technically so they could actively use it as another tool in their design vocabulary.

Participants were asked to bring in a traditional or handcrafted physical object, which they had to modify, hack or transform in order to update, reinterpret or reinvent its form, function and meaning. Working in pairs, the objects were transferred into a digital format using analogue measuring or 3D digital scanning techniques. They then experimented with the form in CAD, producing design iterations, inspired often by the distortions generated in the scanning process.

Proceeding to the CAM software process stage, they were shown how technical aspects can directly impact decisions in the design and manufacturing process. Participants then had to integrate the CAM stage into their design and produce a final work in wood, foam or chemiwood for display in the D-Lab entrance gallery.

Title

目覚める収蔵品
付喪神を通して見るアーカイブ

The Reanimated Archive:
the KIT Museum & Archives viewed through the folk tradition of Tsukomogami narratives

Leaders

英国王立芸術学院
・ノーム・トーラン

Royal College of Art
・Noam Toran

Faculty Members

京都工藝繊維大学
・ジュリア・カセム 特命教授
・池側隆之 教授
・平芳幸浩 准教授
・市川靖史 助教
・山下真
・井上智博

Kyoto Institute of Technology
・Prof. Julia Cassim
・Prof. Takayuki Ikegawa
・Associate Prof. Yukihiro Hirayoshi
・Assistant Prof. Yasushi Ichikawa
・Shin Yamashita
・Tomohiro Inoue

Collaborators

・鳥取花奈
・Hana Tottori

Date

March – May, 2018

Schedule

Public Lecture: Monsters, Anarchists and Indians
13 April, 2018

Tokyo Exhibition: Walking Women + The Reanimated Archive
29 June – 12 August, 2018
KYOTO Design Lab Tokyo Gallery

Kyoto Exhibition: The Reanimated Archive
10 – 21 September, 2018
Museum and Archives, Kyoto Institute of Technology

Scene

美術工芸資料館の収蔵庫で撮影された作品
Film taken in the museum's storeroom

Videos

https://youtu.be/SX0RE7JBSaI
https://youtu.be/HZSUDTQiSuQ

Summary

もし収蔵品から強固な文化的・歴史的・地理的・政治的枠組みをはがし、収蔵品との遭遇をフィクションで覆ったら、何が起こるだろうか。私たちは直截的な解釈によって見落としている何かを理解できるのかもしれない。

ノーム・トーランは、日本に古くから伝わる伝承、「付喪神（九十九神）」を扱い、またそれが明らかにする、歴史的・文化的・個人的な物語について再考した。トーランは、収蔵コレクションが、自分たちが文脈から切り離され「幽閉されている」と気づいた妖怪たちに乗っ取られた、と想像することにした。歴史と空想が融合した物語は、20世紀の変わり目の西洋文化の影響、京阪神地方の皇室の遺産や産業的遺産、大学教授たちの風変わりな興味といった、収蔵品に「取り憑いた」いくつかのユニークなテーマを浮き彫りにした。

トーランは、イラストレーターの鳥取花奈と協働し、妖怪を使ったインスタレーションと、アーカイブ全体が妖怪のように動き始める映像作品も制作した。

What happens if we strip an archive of its hard cultural, historic, geographic and political frameworks and veil our encounter in a fiction? What might we understand that a straightforward reading would miss? What would this reveal about how archives depict the society they serve?

Noam Toran was invited to address the permanent collection of Kyoto Institute of Technology's Museum and Archives. He used the Japanese folk tradition of the *Tsukomogami* to reconsider the historical, cultural and personal stories it could reveal. *Tsukomogami* are a type of *yōkai* - inanimate objects that, having faithfully served their owner for 99 years, receive a soul, become alive and self-aware.

Imagining that the archive was overrun with *yōkai* that have found themselves 'imprisoned' and out of context, Toran selected six objects and reimagined them as *Tsukomogami* to open up the archive to new interpretations. These stories, which coalesce historical and imaginative material, highlight some of the unique themes which 'haunt' the Kyoto Institute of Technology archive- the influence of western culture at the turn of the 20th century, the imperial and industrial legacies of the Keihanshin (Kyoto-Osaka-Kobe) region, and the idiosyncratic interests of the university's professors. Working with illustrator Hana Tottori, to create an installation featuring six standing *yōkai*, Toran also created a video work which opens up the entire archive in a frenetic, ghostly animation that serves as an imaginative catalyst and vessel which visitors can fill with their own meanings and stories.

Title

編集という方法
書籍というメディア
新しいコミュニケーションの創生に向けて

Creative Editing:
Text – Media – Communication

Leaders
株式会社ビジョナリスト
・三木学

Visionarist Co., Ltd.
・Manabu Miki

Faculty Members
京都工藝繊維大学
・三木順子 准教授

Kyoto Institute of Technology
・Associate Prof. Junko Miki

Collaborators
・高野友実
・Tomomi Takano

Date
April, 2018 –

Scene

書籍のコンテンツを確認するワークショップ風景
Reviewing book contents during the workshop

Summary

今日、ものごとの創生の方法として「編集」することが注目されつつある。そのような動向を見据え、本企画では、アートとキュレーションをテーマとする書籍をプロフェッショナルな編集者とともに1年をかけて編集し、その一連のプロセスの体験をとおして、編集という営みに求められている新しい創造性を探った。

5回に渡って実施したワークショップでは、編集の対象を、2017年にD-labで開催された国際ラウンドテーブル「批判力のあるキュレーション」の討論部分に絞り、テープ起こしテキストを、発話の記録の次元から、読解されるべきテキストへと変容させていった。通常は一人の編集者がおこなう作業を、ワークショップというかたちで、複数人のグループでのコラボレーションとして実験的に試みていくなかで、ものづくりの新しい方法論としての「ソーシャル・エディティング」の可能性が見えてくることとなった。

Editing is attracting a great deal of attention among various kinds of creators. Based on this contemporary movement, we inquired into the new kind of creativity of editing by actually editing a book on art and curation. This project consisted of five workshops.

The editing object was the phonetic transcription of the discussion at the international roundtable held by D-lab in 2017. We transformed the manuscript as an objective record into a text to be interpreted. Normally, text editing is conducted by one person. However, we dared to try experimental collaborative editing in a group of workshop members, and suggested the potential of “social editing” as a new methodology of creation.

Calendar 2018

[●Lecture | ◆Symposium | mm/dd | Association | Prople Name or Project Name]

2017/9–2018/7 | ME310/SUGAR 2017–2018

2017/9–2018/4 | National University of Singapore | Patrick Chia | EXCHANGED FORMS

2017/9–2018/3 | Royal College of Art | Henrik Nieratschker | Design Associate Program

2017/9–2018/3 | Academy of Fine Arts, University of Sarajevo | Nataša Perković | Design Associate Program

12/20–2/25 | KYOTO Design Lab Tokyo Gallery | Projects by Assa Ashuach + Marcel Helmer

1/12, 13, 17, 18 | Singapore University of Technology and Design | Sam Conrad Joyce | Measuring the Unmeasurable

1/19–1/21 | Royal College of Art | Henrik Nieratschker | Designing Experiments Workshop

● 2/9 | Università della Svizzera italiana, Mendrisio | Piet Eckert, Wim Eckert | arbitrariness and need

● 2/10 | Central Saint Martins, University of the Arts London | Nicholas Rhodes | Chaos to Epiphany

2/10 | Murasakino High School Design Thinking Workshop

● 2/13 | Madeira Interactive Technologies Institute | James Auger | Speculative Design: crafting the speculation

2/13–2/16 | Madeira Interactive Technologies Institute | James Auger | the last 15 minutes

◆ 2/18 | Paul Meurs, Yukio Kinno, Osamu Nakagawa | Conservation and Practical Use of Modern Cultural Heritage

2/27–2/28 | Sosuke Nakabo | D-lab Shelf Making Workshop

3/21 | University of Liège in Belgium | Daniela PRINA | The Radicalism of Architecture & Urbanism in Italy (1965–1976) ●

2018/3–5 | Kingston University | Marloes ten Bhömer | Designer in Residence Program

2018/3–5 | Royal College of Art | Noam Toran | Designer in Residence Program

3/25–3/30 | Massachusetts Institute of Technology | Takehiko Nagakura | Digital Heritage

3/27–29 | Industrial Facility | Sam Hecht, Kim Colin | Essence of Things

4/25–2019/3 | Visionarist Co.,Ltd. | Manabu Miki | Creative Editing

2018/4–9 | Imamiya Project

2017/9–2018/7 | ME310/SUGAR 2017–2018

6/29–8/12 | KYOTO Design Lab Tokyo Gallery | Marloes ten Bhömer, Noam Toran | Walking Women + The Reanimated Archive

6/28–7/1 | Pratt Institute | Jonathan Martin | City Formed by Uji Tea

7/9–20 | KYOTO Design Lab | Formative Heritage 044–053: Kyoto Exhibition

● 7/14 | Yohei Maehata | Formative Heritage 044–053: Gallery Talk

● 7/20 | Southeast University | 季百浩 | Research on Asian Cities

◆ 7/21 | Kaoru Iwamoto + Kazue Akamatsu + Seishi Namiki + Shigeatsu Shimizu + Misato Ido + Xiaoxiao Wu + Gyewon Kim + Osamu Nakagawa + Yoshiro Ono + Junko Miki | Reconceptualizing Meisho

◆ 7/22 | Yasunori Tsumura + Shin Sawada + Yoshio Shinoda | Conservation and Practical Use of Modern Cultural Heritage 01

8/26–9/2 | Kyoto Startup Summer School 2018

8/31–10/7 | KYOTO Design Lab Tokyo Gallery | Formative Heritage 044–053: Tokyo Exhibition

8/31 | Isamu Sekiguchi | Formative Heritage 044–053: Gallery Talk ●

9/1–9/9 | Singapore University of Technology and Design + Università Iuav di Venezia | Sam Conrad Joyce | Measuring the Unmeasurable @ Venice Biennale

9/3–13 | Textiles Summer School 2018

9/10 | Royal College of Art | Sara Robertson | Lit Lace for Performance ●

9/10 | Central Saint Martins, University of the Arts London | Kangan Arora | The Importance of Place in the Design Process ●

9/10 | Shimazu Innovation Platform with Startups | Shimazu Startup Studio Ideathon

9/10–21 | Museum and Archives | Noam Toran | The Reanimated Archive

9/27 | Università della Svizzera italiana, Mendrisio | Quintus Miller | Miller & Maranta Recent Works ●

2018/4–9 | Imamiya Project

● 4/11 | Politecnico di Torino | Michela Rosso | Via Roma 1860–1937: Turin's main thoroughfare and its 'other' stories

● 4/13 | Royal College of Art | Noam Toran | Monsters, Anarchists and Indians

4/17–22 | National University of Singapore | Patrick Chia | EXCHANGED FORMS

● 4/20 | Royal College of Art | Marloes ten Bhömer | Walking Women: shoe construction and female gait as a design subject

4/25–2019/3 | Visionarist Co.,Ltd. | Manabu Miki | Creative Editing

4/27–29 | ArtEZ | Frank Kolkman | The Inventor, The Hacker and The Craftman

● 4/27 | ArtEZ | Frank Kolkman | Prototyping Futures

5/9–6/24 | KYOTO Design Lab Tokyo Gallery | Henrik Nieratschker, Nataša Perkovic | Design Questions 3

6/13–30 | ETH Zürich | Christophe Girot | Bits of Kyoto Gardens

6/18–22 | Monterrey Institute of Technology | Housing Stock Renovetion towards a Creative Multicultural Community

6/18–24 | Desgin Factory Global Network | International Design Factoy Week 2018

6/25–6/28 | Singapore University of Technology and Design | Sam Conrad Joyce | Decoding Data Landscapes

6/28–7/1 | Pratt Institute | Jonathan Martin | City Formed by Uji Tea

6/29 | Pratt Institute | Jonathan Martin | Rezoning East Midtown Manhattan: facilitation process to protect "America's CBD" ●

6/29–8/12 | KYOTO Design Lab Tokyo Gallery | Marloes ten Bhömer,Noam Toran | Walking Women + The Reanimated Archive

6/30 | Kyoto Design Thinking EXPO ●

2018/10–2019/3 | Royal College of Art | Nestor Pestana | Design Associate Program

2018/10–2019/3 | Central Saint Martins, University of the Arts London | Mark Laban | Design Associate Program

2018/9–2019/1 | Lucerne University of Applied Sciences and Arts | Joint Studio: The Culture of Water

● 10/11 | Università della Svizzera italiana, Mendrisio | Jonathan Sergison | A Reflection on Ideas of Housing

10/15–19 | ETH Zürich | Patrick Heiz, François Charbonnet | Subtraction

● 10/19 | ETH Zürich | Patrick Heiz, François Charbonnet | GIVE ME A PLACE TO STAND AND I WILL MOVE THE EARTH

10/19–12/23 | KYOTO Design Lab Tokyo Gallery | EXCHANGED FORMS

● 10/26 | Central Saint Martins, University of the Arts London | Mark Laban | Digital Daiku

● 10/26 | Royal College of Art | Nestor Pestana | Speculative Design and the New Human

◆ 11/9 | Yuga Kariya, Masaharu Rokushika, Shinich Chikazumi | Conservation and Practical Use of Modern Cultural Heritage

11/20–11/24 | Rat Relay 2018: Global Product Development Hackathon

11/20, 21, 27, 28 | Training Session: Editorial Design

11/30–12/3 | Mark Laban | Positive Failure Workshop

12/7–9 | Nestor Pestana | Creating Narratives with Animation: the magic zoom workshop

Workshop Participants

Entrepreneurship and Intrapreneurship

Kyoto Startup Summer School 2018
p. 156
–
Anders Haugland Pedersen
Andrea Barri
Andrew Gallagher
Anncarolin Klumpp
Augusto Takashi Fujimaki
Ayaka Ohta
Chun Yi Liu
Darma Ng Rimbawan
Diego Hernandez Romero
Francesco Calabrese
Franziska Weiser
Gabriel Gric
Hilary Johnson
Hiroki Kondo
Hitomi Kawamoto
Jamini Kavoori
Juho Heikkinen
Kazuo Tsubota
Kersten Livia Koehler
Kosuke shimizu
Leonardo Cahuana Chumbes
Mana Kobayakawa
Marina Okawa
Maruf Mohammed
Mika Tomita
Orvin Demsy
Rong-Hai Li
Sivaranjani Subramanian
Sophie Haugland Pedersen
Tanja Steck
Yasmin Abdou
Yen Hsin Lin
Yusi Wang

ME310/SUGAR 2017–2018
p. 157
–
Chihiro Akatsuka
Haruka Goi
Kaho Takahashi
Marine Zorea
Yuki Katagiri
Atheer Alsoghayer
Thomas Sun
Nabihah Binte Mohd Khalid
Anselm Büchler
Marina Okawa
Kaho Bandou

DFGN Rat Relay
p. 160
–
Shin Okamoto
Ayaka Ota
My Nguyen
Runan Wang
Tran Ngoc Phan
Marina Okawa
Madoka Yagi

Architecture

Typology of Housing in Kyoto
p. 185
–
Hiroto Asahi
Ken Kishimoto
Futo Kurahashi
Yuzuko Kobayashi
Keita Shishijima
Haruka Shoji
Masahiro Takei
Nanako Nukata
Kazuma Hiraoka
Junpei Mimaki
Kenshiro Yamazaki
Aya Yoshida
Bianca Radu
Claudia Caporale
Eugenia Zucchello
Fatima Bloerzer
Giulia Pederzini
Hai Jie Tan
Luis Henry Pena Torres
Marcela Lino
Martin Glen
Matteo Silverii
Pierre Minio Paluello
Stefano Dell'Oro

The Culture of Water
p. 186
–
Chika Yamade
Daiki Yamaguchi
Gilles Guignard
Hiroyuki Hara
Masako Sakamoto
Meng Sun
Nana Muneta
Naoko Fujioka
Philip Schweizer
Shiori Imanishi
Tomoo Takafuji
Yumi Akimoto
Andre del Rio Ares
Bejan Misaghi
Charlotte Hustinx
Dominic Roth
Gabriela Shabo
Guilherme Meier
Ivan Simic
Jordi Olivella Cirici
Nico Jenni
Predrag Bekcic
Ruzica Muravljov
Shehrie Islamaj

Subtraction
p. 172
–
Shiori Imanishi
Heeye Kim
Hiroyoshi Nakayasu
Yusuke Nishimura
Masako Sakamoto
Tomomi Takenaka
Tomohiro Tanaka
Ayano Tsujioka

Bits of Kyoto Gardens
p. 170
–
Shiori Imanishi
Lang Xuejiao
Tomoo Takafuji
Go Tanigami
Ayano Tsujioka
Yusuke Niijuma
Yoshino Nomura
Hiroyuki Hara
Kanta Harade
Kazuma Hiraoka
Michael Maibach
Sun Meng
Daiki Yamaguchi
Aya Yoshida
Ingrid Rasmussen

Digital Heritage
p. 171
–
Airi Ono
Azumi Ota
Darle Shinsato
Efe Erasian
Haruka Chiyonishio
Jialu Tan
Liu Yan
Mia Ming Guo
Mengjiao Sherry Yang
Mizuki Nagai
Peilin Li
Rabeeya Suhail Arif
Shinjiro Koyama
Siyang Autumn Jing
Stacy M Ho
Yuehan Wang
Yukie Takada

Measuring the Unmeasurable
p. 173
–
Yuki Takehiro
Ryohei Nomura
Ryota Manki
Hikaru Yuri
Jia Hui Chan
Wai Man Chau
Jan Guo
Ei Jia
Mardhiany Puteri Junadi
Mavis Lee
Zhi Ning Lou
Hui Lin Ng
Qi Boon Ng
Shiqian Pan
Elizabeth Teo
Yu Xie
Michael Yeow
Francoise Ying
Jia Ying
Wentao Zhu

Design

the last 15 minutes
p. 180
–
Takumi Uchiyama
Mayuko Okamoto
Yuria Kaneda
Kazuya Kawasaki
Hodaka Kawasaki
Takayuki Kitakata
Nao Kitagawa
Gaishi Kudo
Toki Sakurai
Takuya Sasagawa
Kotaro Sano
Marine Zorea
Souichiro Tanabe
Aya Tomono
Kanta Nakano
Emma Huffman
Yodha Pramudita
Hinako Mitsuhima

The Inventor, The Hacker and The Craftsman
p. 185
–
Laing Iiro
Kento Taji
Shiori Uematsu
Yuki Hayashi
Hiroki Okita
Ho Pui Yng
Soichiro Tanabe
Ryo Okada
Kenji Yanagawa
Mako Tsujioka
Rachel Chan Hui Ying
Takumi Uchiyama
Miki Okamoto

The Essence of Things
p. 186
–
Takumi Uchiyama
Mayuko Okamoto
Natsumi Okamoto
Hodaka Kawasaki
Takayuki Kitakata
Reika Kumazawa
Shun Goi
Toki Sakurai
Katsuya Suzuta
Tseng Tzu Min
Kotona Takata
Kyoka Tanaka
Kenta Tanaka
Soichiro Tanabe
Chen Shengzho
Ryosuke Tsuchiya
Yuki Hayashi
Mayuko Hisaki
Jei Hirano
Nobuyasu Hirobe
Eri Horii
Keita Yamane
Takuji Yoshida
Rebille Rebecca

EXCHANGED FORMS
p. 187
–
Mayu Noda
Edmund Zhang
Takuji Yoshida
Willie Tay
Toki Sakurai
Lee Hsiao Fong
Cheryl Ho
Jon Chan Hao
Aaron Chooi
Tan Sei Yee
Kanta Nakano
Aika Nishiyama
Emma Huffman
Mayuko Okamoto
Tomoko Murakami
Naroth Murali
Fong Sook Yin

Textiles Summer School 2018
p. 188
–
Vivien Reinert
Maria Appleton
Guy Genney
Caryn Simonson
Gijs Wouters
Tania Pedraza Varas
Milou Voorwinden
Johanna Alisha Pinto
Emma Hamshare
Isha Sanat Pimpalkhare
Zengke Jin
Amelia pemberton
Chialing Li
Floor Skrabanja
Keitaro Kambayashi
Paola Gonzalez
Emma Huffman
Satoshi Aya
Tomoko Murakami
Takuji Yoshida
Shoko Inoue
Shioka Okamoto
Erena Torizuka
Takayuki Toyoyama
Mina Oohira
Iki Shibata
Rina Aoyama
Shizuho Tamai
Azusa Takasawa
Sumire Nishimura

Creative Editing
p. 192
–
Chie Tsubomoto
Misato Kitagawa
Midori Taga
Ryutaro Okada
Tomoki Hashizume
Yusuke Nishimura
Mio Kawakubo
Nanami Noda
Ibuki Saito
Aya Yamamoto

ミッションと施設・設備

198 ミッション
199 プログラム
200 産学官の有機的な連携
201 デザイン・ファクトリー
202 KYOTO Design Lab 東京ギャラリー
203 京都工藝繊維大学美術工芸資料館
204 KYOTO Design Lab Library
205 Our People, Collaborators
206 Facts and Figure

Mission and Facilities

198 Mission Statement
199 Program
200 Relationships
201 Design Factory
202 KYOTO Design Lab Tokyo Gallery
203 Museum and Archives, Kyoto Institute of Technology
204 KYOTO Design Lab Library
205 Our People, Collaborators
206 Facts and Figure

ミッション
Mission Statement

国立大学法人 京都工藝繊維大学は1899年以来、日本を代表する、デザインとエンジニアリングの実践的教育の場であり続けてきました。

KYOTO Design Lab［D-lab］は、京都工藝繊維大学が社会的課題の発見と解決に取り組む、建築学とデザイン学を中心とした中核組織です。

D-labが位置する京都は、古くから伝わる知恵と技術に根ざした職人たちのネットワークと、新しい技術に基づいた産業が並び立つ都市です。D-labは、都市・京都が持つ構造のとおり、さまざまな専門性が交差する革新のためのインキュベーターなのです。

京都工藝繊維大学の卓越した研究環境を背景に、D-labは、建築とデザインによる世界の革新を実現するために、領域を越えた出会いをさらに加速してまいります。

Since 1899, the Kyoto Institute of Technology (KIT) has pioneered practical education in design and engineering in Japan.

As a result, the Ministry of Education, Culture, Sports, Science and Technology (MEXT) has chosen KYOTO Design Lab (D-lab) to deliver its strategic vision for innovation and excellence in higher education in architecture and design.

D-lab's location makes it the natural incubator for innovation across disciplines. The ancient capital's deeply rooted networks of traditional makers with their centuries-old know-ledge and skills base sit alongside those focussed on Kyoto's more contemporary aspect as the home to new technology-based industries and start-ups. Backed by the research excellence of the Kyoto Institute of Technology,

D-lab facilitates this crucial meeting of both worlds to ensure that hands-on design and architectural innovation can take place.

1 ME310/SUGAR Global Innovation Program
2 The Old Traditional House in Sumoto Renovation Project
3 Food Shaping the City: Kyoto and the Urbanism of Food

プログラム
Program

プロジェクトと人間を基礎に置く参加型の学習

D-labでは、学びという行為を、現実社会における活発な学際的プロセスとして捉えます。私たちがPBLアプローチ、すなわちまずプロジェクト主体で、個人よりも全員が参加する手法、いわば生きた知識の交流を重視する理由もそこにあります。

ここでは、京都工藝繊維大学の広範な卒業生ネットワークを後ろ盾として、D-labのコア・チームと、京都工藝繊維大学の運営メンバーが、国内外の世界レベルでの主要研究機関から招聘されたデザイナーや建築家、教育者、研究者、そして公立および民間の機関をパートナーとし、さらに地域の専門家ネットワークと協働してまいります。

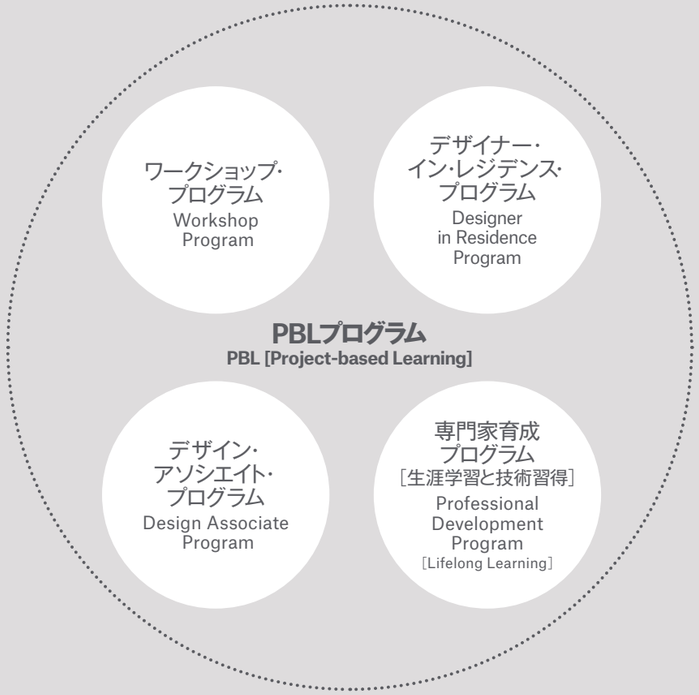
私たちのビジョンは、プロジェクトの成果とともに幅広く紹介されます。そのひとつが東京の3331 Arts Chiyoda に設けた「KYOTO Design Lab 東京ギャラリー」です。

PBL – Project-based, People-based and Participatory Learning

D-lab views learning as an active, interdisciplinary process rooted in social reality. It is why we take a PBL approach – what we do is project-based rather than theoretical and people-based and participatory so that real knowledge exchange can take place.

Backed by KIT's formidable alumni network, D-lab's core team and KIT faculty members, work with leading national and international designers, architects, educators and researchers from key institutions worldwide alongside public and private sector partners and local specialist networks.

We use a wide range of mechanisms to deliver our core vision with the results shown at KYOTO Design Lab Tokyo Gallery in 3331Arts Chiyoda 3331.



産学官の有機的な連携
Relationships

D-labでは、世界中から集まる一流の研究者やデザイナー、建築家らとともに、社会的な課題の発見と解決を実現しようとしています。各種プログラムの実践の中で、全国規模の大企業のみならず地域の産業・経済界を支えるネットワークと連携し、社会貢献を進めてまいります。

D-lab aims to realize and address social problems with leading researchers, designers and architects from all over the world. Through the different practice-based programs, we contribute to society in cooperation with a network that supports local industrial and economic activity as well as major companies.

1

2

3

4

1 日本最大級の科学コミュニケーションイベント「サイエンスアゴラ2016」への出展を機に、同イベントのブランディングおよび全体展示計画に取り組んだ。
2 「音と映像の3Dレコーディング」では、スイス連邦工科大学チューリッヒ校[ETHZ]ランドスケープ研究室との連携が続いている。
3 錦まちづくりプロジェクトでは、錦市場が直面する食べ歩きの問題を解決するために、食べ歩き抑制のための掲示物などをつくった。
4 「造形遺産」プロジェクトでは、京都と東京での展覧会や会場でのトーク、自治体へのプレゼンテーションを通して、課題の共有と提案の実装化を目指している。

–

1 Through exhibiting at "Science Agora 2016", the biggest science communication event in Japan, D-lab had the opportunity to design space and brand for "Science Agora 2017".
2 The project of "3D Scanning and Sound Recording Workshop" continues to work with a landscape research unit in ETHZ.
3 In the Nishiki Project, in order to solve the problem of eating and walking faced by Nishiki Market, signs were created to control eating and walking.
4 The project of "Formative Heritage" aims to share knowledge about risk and implement proposals by holding exhibitions in Tokyo and Kyoto, and talk sessions with municipalities.

Fabrication Space

デザインファクトリー
Design Factory

2018年、京都工藝繊維大学内に竣工したKYOTO Design Labは、これまで学内に離れていたファブリケーション施設やフォトスタジオなどをひとつの施設に内包した、世界最大規模のデザインスペースです。

大規模な木工設備のあるウッドファクトリー、簡単な金属加工と塗装ができるメタルファクトリー、最新設備のデザインとファブリケーションが可能なデジタルファクトリー。さらに、プロジェクトの記録撮影や映像作品の体験もできるフォトスタジオや、レクチャーやワークショップが可能なホールなどで構成されています。

学生とD-labプロジェクトの参加者が出会い、自分たちの発想を伝統的な製作工程や最新のデジタル製作技術、あるいは両者を通じて実現します。プロジェクトの参加者は京都工藝繊維大学内に完備された紙漉きや陶器制作のワークショップにも参加できます。このように、D-labは実験や制作を通じた思考のための機会をもたらすことで、「INNOVATION BY DESIGN」という私たちの信念を文字通り表しているのです。

Completed in 2018, the KYOTO Design Lab is one of the world's largest design spaces, incorporating previously separate fabrication facilities and photo studios.

A wood factory with extensive wood-working facilities, a metal factory for simple metal processing and painting, and a digital factory for the design and fabrication of the latest equipment. In addition, there are photo studios where you can record and shoot a project and experience video works, and halls where lectures and workshops are available.

Students and participants of the D-lab project meet and realize their ideas through traditional production processes, state-of-the-art digital fabrication techniques, or both. Participants in the project can also participate in workshops on paper making and ceramics production. In this way, D-lab literally expresses our belief that "INNOVATION BY DESIGN" by providing opportunities for thought through experimentation and production.

1

2

3

4

1 Wood Factory
2 Digital Factory
3 Paper-making Workshop
4 Ceramics Workshop

Exhibition Space

KYOTO Design Lab 東京ギャラリー
活動と成果を発信する拠点
KYOTO Design Lab Tokyo Gallery

KYOTO Design Lab東京ギャラリーは、京都工藝繊維大学がD-labプロジェクトのプロセスと成果とを共有し、またその活動を一般に普及させる目的で運営している展示空間です。そこは外部パートナー、サポーター、卒業生との相互対話の場であり、また新たな対話とそれにともなう新たな協働の生まれる場でもあります。ギャラリーでは3次元的な作品展示のみならず、デジタル/非デジタルなメディアの展示もでき、今後は年間5回の展覧会を予定しています。ギャラリーのある3331 Arts Chiyodaは、東京都心部のかつての中学校を多目的文化センターとして再生したもので、極めて多彩な先進的アートやデザインのイベントや展覧会の場となっています。

［Access］
〒101-0021東京都千代田区
外神田6丁目11-14
3331Arts Chiyoda 203号室
東京メトロ銀座線末広町駅4番出口より徒歩1分
JR秋葉原駅電気街口より徒歩8分
本施設は駐車場・駐輪場がございません。
ご来場の際には、公共交通機関をご利用ください
–
Room 203, 6-11-14 Sotokanda
Chiyoda-Ku, Tokyo, 101-0021

8 min. from JR Akihabara station
(Electric City Exit)
Please use public transportation.
–
Tel: 03-6803-2491
E-mail: info@d-lab.kit.ac.jp

The KYOTO Design Lab Tokyo Gallery is a space run by the Kyoto Institute of Technology (KIT) to share and disseminate the process and results of D-lab projects. It is a place for interaction with our external partners, supporters and alumni where new dialogues and collaborations can begin. The gallery is equipped to show three-dimensional works as well as those in a range of digital and non-digital media. We aim to hold around five exhibitions of work each year. The Gallery is located in 3331 Arts Chiyoda, a former junior high school in central Tokyo that has become a multi-functional cultural centre hosting a diverse range of leading edge art and design events and exhibitions.

1

2

3

1 デザイン・クエスチョンズ展 3［2018年5月9日-6月24日］
2 歩きはじめる女性+目覚める収蔵品［2018年6月29日-8月12日］
3 EXCHANGED FORMS
——シンガポールと京都を交換したデザイン［2018年10月19日-12月23日］

1 Design Questions 3, 9 May - 24 June, 2018
2 Walking Women + The Reanimated Archive, 29 June – 12 August, 2018
3 EXCHANGED FORMS – Arbitrary interpretation of Singapore and Kyoto, 19 October – 23 December, 2018

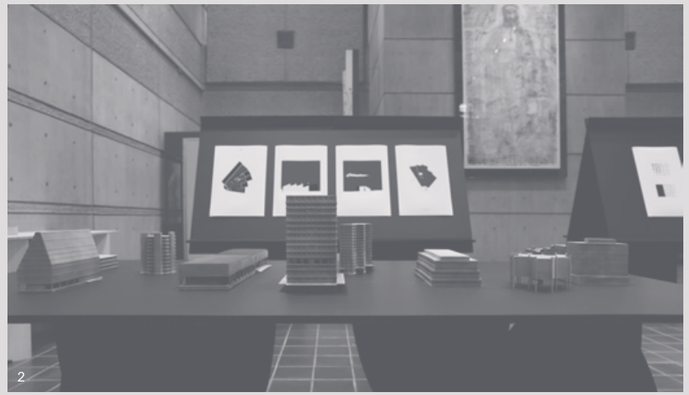
Exhibition Space

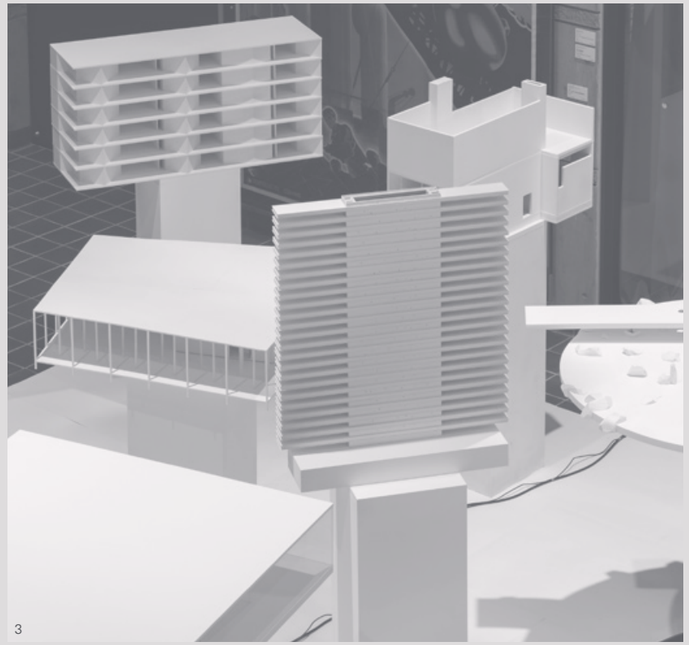
京都工藝繊維大学 美術工芸資料館
Museum and Archives, Kyoto Institute of Technology

工芸科学部の前身である京都高等工芸学校が設立された1902年、デザインと工芸に対する新たな教育のための準備として、数多くの貴重な芸術作品や工芸品が初代教員によってもたらされました。それらのコレクションを整理・展示し、さらに協働的な調査研究の対象とする目的で1980年に開設されたのが美術工芸資料館です。48,000点を超える美術品と工芸品からなるコレクションには、絵画やポスター、彫刻、陶器、金工作品、漆器、染色および織物の標本、考古学的発見から生活用品に至るまで、極めて多岐にわたります。さらに、近代ヨーロッパにおけるポスターと、古代から現在に至るまでのテキスタイルのコレクションも収蔵されており、建築・デザイン教育における実際的なリソースとしても活用されています。

When the Kyoto College of Industry, predecessor to the Faculty of Engineering and Design, was established in 1902, the first faculty members brought back from abroad many important art works and artifacts to prepare new educational programs in design and industrial art. The KIT Museum and Archives, was established in 1980 to organize and display the collection and engage in collaborative research. Our archive of 48,000 art and craft works from many fields includes paintings, posters, sculptures, ceramics, metalwork, lacquer ware, specimens of dyeing and weaving, archeological finds and objects from daily life. Alongside this we have a collection of modern European posters and ancient and contemporary textiles. The collection centres on the value of design as a practical resource for design and architectural education.

1


2


3

1 美術工芸資料館外観
2 クリスト&ガンテンバイン｜The Last Act of Design
——スイス建築の表現手法［2019年4月4日-20日］
3 ヴァレリオ・オルジャティによる
合同スタジオ［2016年12月19日–20日］

1 Museum and Archives, Kyoto Institute of Technology
2 The Last Act of Design,
Built Works by Christ & Gantenbein
Photography by Stefano Graziani,
4 – 20 April, 2019
3 Joint Studio with Valerio Olgiati,
19 – 20 December, 2016

Publication

KYOTO Design Lab Library

KYOTO Design Lab Libraryは、D-labの活動をベースに、領域を越えたさまざまな試みを発信し、
あたらしいデザインの手がかりを提供するための出版プロジェクトです。
KYOTO Design Lab Library is the publishing projects that disseminate the attempts of
various disciplines based on the activities of D-lab and aim to provide clues for a new design.

KYOTO Design Lab Library 1
描かれた都市と建築

—

「建築」と「美術」という感性のぶつかり合いは、何を意味するのか。美術史と建築史の研究者が切りむすぶ野心的な対話が展開する。

—

著者	並木誠士 編
出版社	昭和堂
出版年月日	2017年12月15日
ISBN	9784812216255
本体価格	本体3,000円＋税

KYOTO Design Lab Library 1
Drawn Architecture and Urbanism

-

What does the clash of "Architecture" and "Art" mean? An ambitious dialogue between artists and architectural historians unfolds.

-

Edit by	Seiji Namiki
Publisher	Showado
Publish Data	15 December, 2017
ISBN	9784812216255
List price	3,000 yen + tax

KYOTO Design Lab Library 2
東アジアの庭園表象と建築・美術

—

「庭」にはその国や地域の文化が色濃く反映する。東アジアの庭をどう描いたのか。庭に先立つ建築は庭とどのような関係を結ぶのか。

—

著者	井戸美里 編
出版社	昭和堂
出版年月日	2019年3月29日
ISBN	9784812218259
本体価格	本体3,000円＋税

KYOTO Design Lab Library 2
Representing East Asian Gardens in Text, Image, and Space

-

The "garden" strongly reflects the culture of the country or region. How did you draw an East Asian garden? What does the architecture that precedes the garden have to do with the garden?

-

Edit by	Misato Ido
Publisher	Showado
Publish Data	March 29, 2019
ISBN	9784812218259
List price	3,000 yen + tax

KYOTO Design Lab Library 3
食がデザインする都市空間

—

食という視点から都市デザインを見直す時、これまで見えなかったまちづくりの思想がみえてくる。

—

著者	小野芳朗、岩本馨 編
出版社	昭和堂
出版年月日	2019年3月29日
ISBN	9784812218266
本体価格	本体3,000円＋税

KYOTO Design Lab Library 3
Food Shaping the City

-

When we review urban design from the perspective of food, we can see the concept of urban development that has not been seen before.

-

Edit by	Yoshiro Ono, Kaoru Iwamoto
Publisher	Showado
Publish Data	March 29, 2019
ISBN	9784812218266
List price	3,000 yen + tax

Organization

Our People

D-lab Executive Board

小野芳朗 教授［都市史］
Professor Yoshiro Ono [Urban History]
Vice President, D-lab Founder,

宮田識［ブランディング・デザイナー］
Satoru Miyata [Branding Designer]
D-lab Director

岡田栄造 教授［現代デザイン論］
Professor Eizo Okada
[Contemporary Design Theory]
D-lab Chief Executive Officer

池側隆之 教授［映像デザイン］
Professor Takayuki Ikegawa
[Moving Image Design]
Head of the Intellectual Propety Department

満田衛資 教授［建築構造］
Professor Eisuke Mitsuda
[Architectural Construction]
Head of Design Factory

水野大二郎 特任教授［デザインリサーチ］
Project Professor Daijiro Mizuno
[Design Research]
Chief Communication Officer

清水重敦 教授［日本建築史］
Professor Shigeatsu Shimizu
[Architectural History / Archaeology]
Chief Project Officer

長坂大 教授［建築設計］
Professor Dai Nagasaka [Architectural Design]
Head of Facilities

並木誠士 教授［日本美術史、美術館学］
Professor Seishi Namiki
[Japanese Art History, Museology]
Director, Museum and Archives

岩本馨 准教授［都市史］
Associate Professor Kaoru Iwamoto
[Urban History]
Head of Public Relations

Administrative and Technical Staff

山下真 | Shin Yamashita | Design Factory Staff
山口勝 | Masaru Yamaguchi | Design Factory Staff
竹内勝雄 | Katsuo Takeuchi | Design Factory Staff
井上智博 | Tomohiro Inoue | Design Factory Staff
澤井伸吾 | Shingo Sawai | Design Factory Staff
小林祥子 | Shoko Kobayashi | Program Manager
浅野翔 | Kakeru Asano | Publications Manager
春口滉平 | Kouhei Haruguchi | Editorial Assistant
小濱更紗 | Sarasa Obama | Financial Staff
坂山詩織 | Shiori Sakayama | Relational Staff
岡村しおり | Shiori Okamura | Financial Assistant
雌熊智子 | Tomoko Shiguma | D-lab Tokyo Gallery

Network

Collaborators

▲=学生交流覚え書き書締結校 | ●=国際交流協定締結校

スイス | Switzerland
- スイス連邦工科大学チューリッヒ校 | ETH Zürich
- スイス・イタリア大学メンドリシオ建築アカデミー University of Swiss Italian, the Mendrisio Academy of Architecture
- バーゼル大学 | University of Basel
- ▲● ジュネーブ造形芸術大学 | Geneva School of Art and Design(HEAD-Geneva)
- ▲● ルツェルン応用化学芸術大学 | Lucerne University of Applied Sciences and Arts

イギリス | United Kingdom
- ▲● 英国王立藝術学院 | Royal College of Art
- ロンドン芸術大学 | University of the Arts London
- ブライトン大学 | University of Brighton
- ▲● キングストン大学 | Kingston University
- シェフィールド・ハラム大学 | Art & Design Research Centre, Sheffield Hallam University
- ▲● グラスゴー美術大学 | The Glasgow School of Art

フランス | France
- パリ・ソルボンヌ大学 | Formation and Research Unit of Art and Archaeology, Paris Sorbonne University

オランダ | Netherlands
- ▲● デザインアカデミー・アイントホーフェン | Design Academy Eindhoven
- ▲● デルフト工科大学 | Delft University of Technology
- ▲● ArtEZ芸術大学 | ArtEZ

ドイツ | Germany
- ▲● シュツットガルト専門大学 | Stuttgart University of Applied Sciences
- ▲● ケルン応用芸術科学大学 | Cologne University of Applied Sciences
- ミュンヘン工科大学 | Technical University of Munich
- ハンブルク美術大学 | University of Fine Arts, Hamburg

オーストリア | Austria
- ▲● ウィーン工科大学 | Vienna University of Technology

ベルギー | Belgium
- ▲● リエージュ大学 | University of Liege
- ▲● モンス大学 | University of Mons
- ▲● ゲント大学 | Ghent University
- ルーヴァン・カトリック大学 | Université Catholique de Louvain

デンマーク | Denmark
- ▲● デンマーク王立美術アカデミー建築学科 | The Royal Danish Academy of Fine Arts, School of Architecture
- ▲● デンマーク王立美術アカデミーデザイン学科 | The Royal Danish Academy of Fine Arts, School of Design

フィンランド | Finland
- ▲● アールト大学 | Aalto University School of Arts, Design and Architecture

スペイン | Spain
- ▲● カタロニア工科大学 | Technical University of Catalonia, EET

イタリア | Italy
- ▲● トリノ工科大学 | Politecnico di Torino
- モデナ・レッジョ・エミリア大学 | Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia

シンガポール | Singapore
- ▲● シンガポール国立大学環境デザイン学部 | School of Design and Environment, National Univerisity of Singapore
- シンガポール工科デザイン大学 | Singapore University of Technology and Design

台湾 | Taiwan
- 国立台湾大学芸術史研究所 | Graduate Institute of Art History, National Taiwan University

インド | India
- ナショナル・インスティテュート・オブ・デザイン | National Institute of Design

タイ | Thailand
- ▲● チェンマイ大学 | Chiang Mai University
- ▲● チュラロンコン大学 | Chulalonkorn University
- ▲● キングモンクート工科大学トンブリ校 | King Mongkut's University of Technology Thonburi

オーストラリア | Australia
スインバーン工科大学 | Swinburne University

アメリカ | United States
- スタンフォード大学 | Stanford University
- コロンビア大学 | Columbia University
- ハーバード大学 | Harvard University, Graduate School of Design
- ペンシルバニア大美術アカデミー | Pennsylvania Academy of the Fine Arts
- マサチューセッツ工科大学 | Massachusetts Institute of Technology
- プラット・インスティチュート | Pratt Institute
- イリノイ工科大学 | Illinois Institute of Technology

トルコ | Turkey
- ▲● ミマール・スィナン芸術大学 | Mimar Sinan Fine Arts University

Facts and Figures of Kyoto Institute of Technology

Student, Staff and Researcher Statistics [as of May 1, 2018]

Undergraduate Programs	
Applied Biology	222
Materials Science	
・Applied Chemistry	755
Engineering Design	
・Electronics	289
・Information Science	273
・Mechanical Engineering	394
Design	
・Design and Architecture	697
・Integrated Science and Technology	39
Total	2669

Master's Programs	
Applied Biology	72
Materials Science	
・Innovative Materials	70
・Material's Properties Control	63
・Materials Synthesis	64
・Functional Chemistry	60
Engineering Design	
・Electronics	112
・Information Science	105
・Mechanophysics	71
・Mechanodesign	66
・Design Engineering and Management	25
Design	
・Architecture	180
・Design	84
Joint Master's Degree Program in Architecture	6
Fiber Science and Engineering	
・Advanced Fibro-Science	83
・Biobased Materials Science	31
Total	1092

Doctoral Programs	
Applied Biology	
・Biotechnology	22
Materials Science	
・Materials Chemistry	35
Engineering Design	
・Electronics	7
・Engineering Design	25
Design	
・Architecture	17
・Design	23
・Design and Architecture	8
Fiber Science and Engineering	
・Advanced Fibro-Science	47
・Biobased Materials Science	18
Total	202

International Student Enrollment		Undergraduate Students	Graduate Students	Non-Degree students	Total
Asia	China	34	58	21	113
	Thailand	0	17	1	18
	Vietnam	0	18	0	18
	Korea	6	6	4	16
	Malaysia	14	0	0	14
	Other	12	7	6	25
Middle East		1	3	1	5
Europe		0	5	27	32
Central and South America		0	6	0	6
Africa		1	6	0	7
Total		68	126	60	254

Staff	
President	1
Trustee (Vice-President)	5
Trustee (Secretary General)	1
Auditor	2
Professors	125
Associate Professors	84
Assistant Professors	70
Research Associates	2
Administrative Employees	122
Technicians	24
Total	442

Academic Unit Program Agreements

Country/Region		Institution	
Europe [18]	Switzerland	Swiss Federal Institute of Technology in Zurich	2014
		University of Swiss Italian, The Mendrisio Academy of Architecture	2015
	United Kingdom	Royal College of Art	2014
		University of Brighton	2014
		Kingston University	2015
		Art & Design Research Centre, Sheffield Hallam University	2015
		University of the Arts London	2018
	The Netherlands	Design Academy Eindhoven	2014
		Delft University of Technology	2015
		ArtEZ University of the Arts ArtEz	2018
	France	Formation and Research Unit of Art and Archaeology, Paris Sorbonne University	2014
		Universite Paris Diderot	2015
	Germany	Faculty of Architecture, Technische Universität München	2014
	Hungary	Budapest University of Technology and Economics	2015
	Italy	Universita degli Studi di Modena e Reggio Emilia	2017
North America [2]	USA	The Leland Stanford Junior University	2015
	Canada	The University of Manitoba	2015
Asia [2]	Singapore	Singapore University of Technology and Design	2016
	Taiwan	National Taiwan University	2015

Academic Exchange Agreements [as of May 29, 2019]

Country/Region				Institution	
Africa	[1]	Egypt	[1]	Damietta University, Faculty of Applied Arts	2008
Asia	[32]	China	[3]	Donghua University	2015
				The Hong Kong Polytechnic University, Institute of Textiles and Clothing	1987
				Zhejiang Sci-Tech University	2007
		Korea	[5]	Gyeongnam National University of Science and Technology	2003
				Hanyang University	2013
				Pusan National University	2010
				The University of Suwon	2002
				Yeungnam University	2006
		Singapore	[2]	National University of Singapore, Faculty of Engineering	2013
				National University of Singapore, School of Design and Environment	2004
		Taiwan	[2]	Tatung University	2015
				National Taiwan University of Science and Technology	2018
		Thailand	[7]	Chiang Mai University	2008
				Chulalonkorn University	2010
				Kasetsart University	2008
				King Mongkut's University of Technology Thonburi	2011
				Mahasarakham University	2003
				Mahidol University	2001
				Rajamangala University of Technology Thanyaburi	2008
		Vietnam	[7]	Cantho University	2012
				Hanoi Medical University	2002
				Hanoi University of Science and Technology	2006
				Vietnamese Academy of Science and Technology Institute of Chemistry	2011
				Vietnam National University-Ho Chi Minh City, University of Sciences	2009
				Vietnam National University-Ho Chi Minh City, University of Technology	2002
				National Institute of Medicinal Materials	2019
		Malaysia	[3]	University Kuala Lumpur	2007
				University of Malaya	2014
				University of Science-Malaysia	2017
		India	[1]	Indian Institute of Technology Guwahati	2015
Oceania	[1]	Australia	[1]	Deakin University	2016
Europe	[35]	Austria	[1]	Vienna University of Technology	2015
		Belguim	[3]	University of Liege	2012
				University of Mons	2018
				Ghent University	2019
		Denmark	[2]	The Royal Danish Academy of Fine Arts, School of Architecture	2017
				The Royal Danish Academy of Fine Arts, School of Design	2012
		Finland	[3]	Aalto University School of Arts, Design and Architecture	2016
				BIT Research Centre at Aalto University School of Science	2008
				Lahti University of Applied Sciences	2004
		France	[7]	Ecole Nationale Supèrieure dArchitecture de Paris La Villette	2007
				Ecole National Supèrieure dArchitecture de Versailles	1999
				Ecole Nationale Supèrieure des Arts et Industries Textiles (ENSAIT)	2006
				Ecole Pratique des Hautes Etudes	2008
				IMT Lille-Douai	2009
				Universitè d'Orleans	2014
				University of Upper Alsace	2018
		Germany	[4]	Cologne University of Applied Sciences, Faculty of Architecture	2015
				Justus Liebig University Giessen	2006
				RWTH Aachen University	2013
				Stuttgart University of Applied Sciences	2004
		Italy	[8]	Italian Interuniversity Consortium on Materials Science and Technology	2010
				Politecnico di Torino	2017
				The University of Trieste	2002
				Venice Ca'Foscari University	2012
				Università Iuav di Venezia	2018
				University of Padova	2018
				University of Pavia	2018
				University of Verona	2018
		Spain	[2]	Institute of Materials Science of Barcelona	2012
				Technical University of Catalonia, EET	2002
		Ukraine	[1]	National Technical University of Ukraina "Kyiv Polytechnic Institute"	2013
		United Kingdom	[4]	Kingston University	2015
				St George's, University of London	2007
				The Glasgow School of Art	2013
				University of Leeds, School of Design	1990
Middle East	[2]	Turkey	[1]	Mimar Sinan Fine Arts University	2013
		Kazakhstan	[1]	Kazakh-British Technical University	2019
North America	[1]	USA	[1]	The University of Akron	2013

72 institutions/faculties in 23 countries/regions in total

Book Designer
西村祐一｜Yuichi Nishimura [Rimishuna]

Photographers
高野友実｜Tomomi Takano
奥田正治｜Masaharu Okuda
瀧本加奈子｜Kanako Takimoto
衣笠名津美｜Natsumi Kinugasa
ジュリア・カセム 特命教授｜Professor Julia Cassim
岩本馨 准教授｜Associate Professor Kaoru Iwamoto
市川靖史 助教｜Assistant Professor Yasushi Ichikawa
橋詰知輝｜Tomoki Hashizume

Translators
須川咲子｜Sakiko Sugawa
南菜緒子｜Naoko Minami
ハフマン恵真｜Emma Huffman

Editorial Supports
出原日向子｜Hinako Izuhara
竹中智美｜Tomomi Takenaka

Video links
http://bit.ly/2ELEYjZ

KYOTO Design Lab Yearbook 2018
INNOVATION BY DESIGN

KYOTO Design Lab Editorial Board
–
小野芳朗｜Yoshiro Ono
岡田栄造｜Eizo Okada
岩本馨｜Kaoru Iwamoto
浅野翔｜Kakeru Asano [Editor]
春口滉平｜Kouhei Haruguchi [Editor]

Printed and bound in Kyoto, Japan by Sun M Color Co., Ltd
© 2018 KYOTO Design Lab, Kyoto Institute of Technology All Rights Reserved.
–
Published in 2018 by KYOTO Design Lab, Kyoto Institute of Technology
Matsugasaki, Sakyo-ku, Kyoto, 6068585 JAPAN
info@d-lab.kit.ac.jp｜tel. +81-75-724-7283｜fax. +81-75-724-7250
www.d-lab.kit.ac.jp

著作権などの知的財産権について
本書の内容の一部または全部を、無断で複写（コピー）、複製、および磁気または光記録媒体等へ入力することを禁じます。
本書に掲載されている作品および文章、画像、情報のコンテンツに関する著作権およびその他一切の知的財産権は、
特別の記載のない限り、国立大学法人京都工藝繊維大学に帰属しています。
無断転載、無断使用などは固くお断りいたします。
ご使用に当たっては info@d-lab.kit.ac.jp までご一報をお願いいたします。

Copyright
All rights reserved. No part of this book may be reproduced or utilized in any form or by
any information storage or retrieval systems,
without prior permission in writing form the copyright holders.
The copyright of all contents in this yearbook including work, text, images, information and
any other related intellectual property rights belong to the
National University Corporation, Kyoto Institute of Technology unless otherwise specified.
Unauthorized replication and use of the contents is strictly prohibited.
Please e-mail info@d-lab.kit.ac.jp if you wish to use any of the contents on this book.

Collaborators 2018

EUROPE

スイス連邦工科大学
チューリッヒ校
ETH Zürich
Christophe Girot
Matthias Vollmer
Ludwig Berger
Dennis Hausler
Patrick Heiz
François Charbonnet
–
英国王立芸術学院
Royal College of Art
Nestor Pestana
Sara Robertson
Noam Toran
–
スイス・イタリア大学
メンドリシオ建築アカデミー
University of Swiss Italian,
the Mendrisio Academy of
Architecture
Quintus Miller
Jonathan Sergison
Logan Allen
Elöd Golicza
Miller & Maranta
Sayako Hirakimoto
–
国際赤十字委員会
International Committee
of the Red Cross
Samuel Bonnet
–
ロンドン芸術大学
セントラル・セント・マーチンズ
Central Saint Martins,
University of the Arts
London
Kangan Arora
Mark Laban
–
キングストン大学
Kingston University
Marloes ten Bhömer
–
ArtEZ
Frank Kolkman

インダストリアル・ファシリティ
Industrial Facility
Sam Hecht
Kim Colin
–
デザインアカデミー・
アイントホーフェン
Design Academy Eindhoven
Michelle Baggerman
–
Madeira Interactive
Technologies Institute
James Auger
–
ウィーン経済大学
Vienna University of
Economics and Business
Administration
Evgeniia Filippova
–
リュブリャナ大学
University of Ljubljana
Anja Svetina Nabergoj
–
ポルト工科大学
Polytechnic Institute of
Porto
–
トライウール
Triwool, S.A.
–
プランゼー
Plansee SE
–
アールト大学
Aalto University
–
デザインファクトリー
グローバルネットワーク
Design Factory
Global Network
–
ザンクトガレン大学
University of St. Gallen
–
ルツェルン応用科学芸術大学
Lucerne University of
Applied Sciences and Arts
Johannes Käferstein
Dieter Geissbühler
Uwe Teutsch
Marcela Aragüez

NORTH AMERICA

スタンフォード大学
Stanford University
Larry Leifer
–
マサチューセッツ工科大学
Massachusetts Institute of
Technology
Takehiko Nagakura
Daniel Tsai
Takuro Kikuchi
Xu Zhang
–
プラット・インスティチュート
Pratt Institute
Jonathan Martin
–
テキサス大学
University of Texas
IreneTrevino
Tatiana Salazar
–
モンテレイ工科大学
Monterrey Institute of
Technology
Monica Perez Baez
Mauricio Martinez

ASIA and OCEANIA

シンガポール工科デザイン大学
Singapore University of
Technology and Design
Erwin Viray
Sam Conrad Joyce
–
シンガポール国立大学
National University of
Singapore
Patrick Chia
–
キングモンクート工科大学
トンブリ校
King Mongkut's University
of Technology Thonburi
Chamnarn Tirapas
Sakol Teerawaranyou
–
ラジャマンガラ工科大学
タンヤブリ校
Rajamangala University of
Technology Thanyaburi
Walanrak Poomchat

JAPAN

全日本空輸株式会社
All Nippon Airways Co., Ltd.
–
島津イノベーション
プラットフォーム
Shimadzu Innovation Platform
with Startups (SHIPS)
Kosuke Shimizu
–
Slush Tokyo
–
瑠璃光院
Ruriko-in Temple
–
和中庵
Wachu-an
–
三井寺
Mii-dera Temple
–
今宮神社
Imamiya-jinja Shrine
–
山本合金製作所
Yamamoto Alloy Works
Akihisa Yamamoto
–
京都錦小路まちづくり合同会社
Kyoto Nishiki-koji
Machidukuri LLC
–
オムロン株式会社
OMRON Corporation
Tadashi Koike
Yuki Kojima
–
嵯峨美術大学
Kyoto Saga University of
the Arts
Kaori Ueda

京都府織物・
機械金属振興センター
Kyoto Prefectural Ins
for Northern Industr
–
NISSHA 株式会社
Nissha Co., Ltd.
–
丹後ちりめん創業300
実行委員会事務局
Organizing Committ
the300 th Anniversa
TANGO CHIRIMEN
–
株式会社ビジョナリス
Visionarist Co., Ltd.
Manabu Miki

KYOTO Design Lab, Kyoto Institute of Technology
Matsugasaki, Sakyo-ku, Kyoto, 606-8585 JAPAN | info@d-lab.kit.ac.jp | Tel. +81-75-724-7282 | Fax. +81-75-724-7250 | www.d-lab.kit.ac.jp

Workshop Participants

Entrepreneurship and Intrapreneurship

Kyoto Startup Summer School 2018
–
Anders Haugland Pedersen
Andrea Barri
Andrew Gallagher
Anncarolin Klumpp
Augusto Takashi Fujimaki
Ayaka Ohta
Chun Yi Liu
Darma Ng Rimbawan
Diego Hernandez Romero
Francesco Calabrese
Franziska Weiser
Gabriel Gric
Hilary Johnson
Hiroki Kondo
Hitomi Kawamoto
Jamini Kavoori
Juho Heikkinen
Kazuo Tsubota
Kersten Livia Koehler
Kosuke shimizu
Leonardo Cahuana Chumbes
Mana Kobayakawa
Marina Okawa
Maruf Mohammed
Mika Tomita
Orvin Demsy
Rong-Hai Li
Sivaranjani Subramanian
Sophie Haugland Pedersen
Tanja Steck
Yasmin Abdou
Yen Hsin Lin
Yusi Wang

ME310/SUGAR 2017–2018
–
Chihiro Akatsuka
Haruka Goi
Kaho Takahashi
Marine Zorea
Yuki Katagiri
Atheer Alsoghayer
Thomas Sun
Nabihah Binte Mohd Khalid
Anselm Büchler
Marina Okawa
Kaho Bandou

DFGN Rat Relay
–
Shin Okamoto
Ayaka Ota
My Nguyen
Runan Wang
Tran Ngoc Phan
Marina Okawa
Madoka Yagi

Architecture

Typology of Housing in Kyoto
–
Hiroto Asahi
Ken Kishimoto
Futo Kurahashi
Yuzuko Kobayashi
Keita Shishijima
Haruka Shoji
Masahiro Takei
Nanako Nukata
Kazuma Hiraoka
Junpei Mimaki
Kenshiro Yamazaki
Aya Yoshida
Bianca Radu
Claudia Caporale
Eugenia Zucchello
Fatima Bloerzer
Giulia Pederzini
Hai Jie Tan
Luis Henry Pena Torres
Marcela Lino
Martin Glen
Matteo Silverii
Pierre Minio Paluello
Stefano Dell'Oro

The Culture of Water
–
Chika Yamade
Daiki Yamaguchi
Gilles Guignard
Hiroyuki Hara
Masako Sakamoto
Meng Sun
Nana Muneta
Naoko Fujioka
Philip Schweizer
Shiori Imanishi
Tomoo Takafuji
Yumi Akimoto
Andre del Rio Ares
Bejan Misaghi
Charlotte Hustinx
Dominic Roth
Gabriela Shabo
Guilherme Meier
Ivan Simic
Jordi Olivella Cirici
Nico Jenni
Predrag Bekcic
Ruzica Muravljov
Shehrie Islamaj

Subtraction
–
Shiori Imanishi
Heeye Kim
Hiroyoshi Nakayasu
Yusuke Nishimura
Masako Sakamoto
Tomomi Takenaka
Tomohiro Tanaka
Ayano Tsujioka

Bits of Kyoto Gardens
–
Shiori Imanishi
Lang Xuejiao
Tomoo Takafuji
Go Tanigami
Ayano Tsujioka
Yusuke Niijuma
Yoshino Nomura
Hiroyuki Hara
Kanta Harade
Kazuma Hiraoka
Michael Maibach
Sun Meng
Daiki Yamaguchi
Aya Yoshida
Ingrid Rasmussen

Digital Heritage
–
Airi Ono
Azumi Ota
Darle Shinsato
Efe Erasian
Haruka Chiyonishio
Jialu Tan
Liu Yan
Mia Ming Guo
Mengjiao Sherry Yang
Mizuki Nagai
Peilin Li
Rabeeya Suhail Arif
Shinjiro Koyama
Siyang Autumn Jing
Stacy M Ho
Yuehan Wang
Yukie Takada

Measuring the Unmeasurable
–
Yuki Takehiro
Ryohei Nomura
Ryota Manki
Hikaru Yuri
Jia Hui Chan
Wai Man Chau
Jan Guo
Ei Jia
Mardhiany Puteri Junadi
Mavis Lee
Zhi Ning Lou
Hui Lin Ng
Qi Boon Ng
Shiqian Pan
Elizabeth Teo
Yu Xie
Michael Yeow
Francoise Ying
Jia Ying
Wentao Zhu

Design

the last 15 minutes
–
Takumi Uchiyama
Mayuko Okamoto
Yuria Kaneda
Kazuya Kawasaki
Hodaka Kawasaki
Takayuki Kitakata
Nao Kitagawa
Gaishi Kudo
Toki Sakurai
Takuya Sasagawa
Kotaro Sano
Marine Zorea
Souichiro Tanabe
Aya Tomono
Kanta Nakano
Emma Huffman
Yodha Pramudita
Hinako Mitsuhima

The Inventor, The Hacker and The Craftsman
–
Laing Iiro
Kento Taji
Shiori Uematsu
Yuki Hayashi
Hiroki Okita
Ho Pui Yng
Soichiro Tanabe
Ryo Okada
Kenji Yanagawa
Mako Tsujioka
Rachel Chan Hui Ying
Takumi Uchiyama
Miki Okamoto