

建築歴史文化研究室
Architectural History and Culture Lab.

妻木 宣嗣

TSUMAKI, Noritsugu / Associate Professor

奈良県今井町の活性化に関する研究

A research on the revitalization of Imai Town, Nara Prefecture

「はじめに」

私はその人生で奈良県の伝統的建造物や町並みに非常に関心、興味を持っており、奈良県の大きな魅力であると感じている。しかし、奈良県は、奈良市の奈良公園周辺に観光客が集中しており奈良県の魅力が伝わっていない状態であると感じる。また貴重な文化財がある重要伝統建造物群保存地区を訪れる人数が奈良市に比べて非常に少ない状態である。この状況が続くことで文化財のある町の魅力が薄れていき今後保護・修繕ができなくなってしまい後世に残すことが不可能になると感じている。

これにより、奈良県の魅力を多くの人々に知ってもらい訪れるまちづくりをしたいと考えた。そこで今回、多くの文化財が残る重要伝統建造物群保存地区の奈良県橿原市今井町の活性化について研究し奈良県の新たな魅力を大きくしていきたいと考えた。



梶谷 奈那

KAJITANI, Nana

「研究目的」

奈良県の今井町は歴史的建造物群が多く残っている重要伝統的建造物群保存地区である。歴史的にも後世に残していけないといけな街並みが文化財保護で今も現存している。しかし、保護、修繕を行うだけでは、人が訪れる場所へと変化をせず、何年も先まで存続することは不可能だと思った。また観光地として保護・修繕をすることで多くの観光客が訪れ収益となりまちづくりの資金になり町の存続になると考えた。

このことから人々が訪れたいと思う今井町になるようまちづくりの対策を考察したいと思う。

そこで重要伝統建造物群保存地区の指定された最初の地である妻籠宿の特徴・保存活動の歴史・現状から今井町と比較を行いながら考えていく。

「研究結果」

奈良県今井町の活性化について重要伝統建造物群保存地区の妻籠宿から様々な視点で対策を考えた。



その結果、

- ・メインストリートを作る。
- ・訪れた観光客の客層を調べ、どの層に発信するべきかを知る。

の二つの対策案が生まれた。私は、重要伝統建造物群保存地区のあり方として保護・修繕だけでは良くないと思う。なぜなら重要伝統建造物群保存地区は、後世に存続しなければいけない財産であると同時に多くの方が訪れる場所であることが大切だと考える。人々が集まり賑わいがあるこそその保護・修繕であり重要伝統建造物群保存地区のまちづくりになると思う。

これにより、人々が訪れやすい環境整備や町のわかりやすい動線を整備し、多種多様なニーズを知り変化していくことが大切である。そこで生まれた資金で最終的には、町の保護・修繕を行う循環ができるようにすべきであり町の活性化に繋がるこの研究を通して思った。



化粧に関する一考察

A study about makeup

はじめに

私自身が美容というジャンルに興味があり、美容の歴史やそれに紐づく社会の動向などを学ぶことによりさらに美容に関する知識を深めたいと考えたため。人はいったい何のために化粧をするのだろうか。化粧の目的は人によって違うが、第一は「きれいになりたい、美しくなりたい」という人間のもつ本能的な美的欲求を満たすためということが出来る。なぜ美しくなりたいかをさらに問えば、「身だしなみを整えたい」「異性の気を引きたい」「変身したい」など、消極的なものから積極的な動機まで、無数の理由が出てくると考えられる。

本研究の目的と手段

日本の化粧が有史以来どのような変遷を経て現在に至ったのかを、本論考では社会の動きと関連づけて

まとめ、その時代の化粧が流行する背景となった社会現象とともに考察し、また今後の化粧、そして美容意識の変化についても考察を試みる。

まとめ

長い歴史の中で、日本の化粧が海外との関係や政治体制、経済発展、そして戦争など、さまざまな社会の影響をうけながら、その形を変えてきた。過去の社会・景気動向と化粧の関係を見ると、景気が良くなると明るい色の口紅や太眉が主流となり、凛とした元気なメイクアップが流行する傾向がある。逆に景気が悪くなると、眉が細くなるなど、頼りなげな冷めた表情のメイクアップが流行する。その他、天災や情勢不安があると、メイクアップがナチュラル回帰するなどの傾向がみられる。ファッションは時代を映す鏡とよく言われ

るが、顔という小さなキャンバスに描かれた化粧もまた、時代を映す鏡である。化粧の流行はその時代、時代にあったものであるということがこれまでの歴史から見受けられる。令和であれば、具体的な例としてKPOPアイドルのブームにより、その憧れから韓国風メイクが流行し、韓国コスメが数多く化粧品売り場に見られるようになった。その時代に可愛い、綺麗とされている顔に近づけるようにポイントメイクや全体のメイク方法がYouTubeなどのSNSに投稿されており、より化粧を学びやすい環境が整ってきたといえる。

引用画像
日本女性の化粧の変遷100年 | 資生堂ヘアメイクアップアーティスト
(shiseido.com)



神田 真緒

KANDA, Mao



ロードバイクに関する研究

A research on road bikes

序論

自転車という乗り物は意外と歴史が浅く、200年程であるが、200年の中で目まぐるしく発展を遂げており、技術の進歩は大きく価値観や物の在り方など大きく変化する昨今であるが、当分は永久的に存在する乗り物であると考えられる。そんな自転車の中でも特にロードバイクという競技向け自転車に焦点を当てる。19世紀にヨーロッパで誕生し、ヨーロッパを中心に文化が根付き、現代では世界的に発展を遂げた。本研究ではそのロードバイクが社会や人々に対してどのように影響を与えてきたのか、そして今後はどうあるべきであるのかを社会性からデザイン的な内容も含めて考察していく。

速度の追求

ロードバイクおよび原型となった自転車の歴史を辿っていくと、大きく共通していえることは速度の追求が重要視されており、人々がいかに速さというものに憧れや利便性を持っていたかが分かる。ロードレースが多くの人々に支持されたこともなるべくしてだと考えられる。



正木 亮多
MASAKI, Ryota

ツールドフランスと国民国家

フランス革命や、ウィーン会議などを皮切りにヨーロッパ各国でナショナリズムが広まった訳であるが、特にツールドフランスを始めとするグランツールにおける国土の一周という内容はそれまで混沌としていたヨーロッパにおける国という概念を定着される大きなナショナリズムの一要素であったと考えられる。ツールドフランスは100年以上の歴史を持ち、フランスでは沿道の観衆が1000万人を超える国の一大イベントとなっている訳だが、特にフランスではフランス革命で定着できなかった国民国家という概念に対する思いというものもこの大会に込められ、そして現代に至っても大いに支持されている一要因だと考えられる。国民国家という概念に対してアンダーソンは「想像の共同体」で議論を明確にし、「国民とはイメージで描かれた政治の共同体」と定義したが、これらのグランツールと呼ばれる大会は最終的には想像の範囲にしか及ばないにせよ、比較的現実的に訴えたものである。



結論

今後のロードバイクのあり方についてはデザイン的な側面で見ると、樹脂の進化によれば、射出成形により生産性が上がり、カーボンフレームが主流になると思われる。また、これまで通り速度の追求においても変わらず重視され、軽量性もそうだが、空気抵抗の削減が鍵となると思われる。そういった意味でも剛性や強度を自由に設定できるカーボンファイバーが素材としてはかなり重要となるだろう。

社会性においては、eスポーツの発展により近年ではオンラインでのロードレースの開催もみられ、2023年にはオリンピックeスポーツも開幕している。そして、ツールドフランスがナショナリズムに貢献したことを踏まえると、eスポーツを通してのコスモポリタニズムの可能性があると見られる。

画像引用元

<https://images.app.goo.gl/DgZ889Dkawk1fvXQ8>

<https://images.app.goo.gl/nT2711QjRjzTrdSe66>



技術的進化からみるゲームグラフィックの未来

The future of game graphics from the perspective of technological evolution

1. 研究目的

技術の発達はメリットのみをもたらすのだろうか。AI技術を例に挙げると生産性の向上のようなメリットに対し、近年では合成音声によるなりすましや、AIイラストによる著作権問題などデメリットも同じように存在している。それは私の好きなゲームにおいても同様であると考へた。ゲームグラフィックのリアルさはより刺激的なプレイ体験をユーザーにもたらし、それを実現させるために要求されるPCスペックが高まる。このような流れは一プレイヤーとして手放しで喜んでいいものなのだろうか。

レッドオーシャンと化しているゲーム市場。コスト削減のためにAI技術の介入も期待されている。この発達のサイクルは過剰だと考へた。本著では、ゲームグラフィック表現において関わりの深い技術が実際にどれほどのスピードで発達しているのかを調査し、ゲームを取り巻く市場の流れなど複数の視点から、現代以降の

ゲームグラフィックの様相を推察するものである。

2. GPUの進化とグラフィック

GPU (Graphics Processing Unit) はコンピュータゲームのグラフィックにおける画像処理を可能にする装置のことである。この装置におけるコアクロックやメモリなどの数値を比較しGPUのスペックがどれほど向上しているかを調査し、技術的变化を探る。コアクロックやメモリはGPUの処理速度に大きくかわる要素である。ここでは私が普段用いているGeforce GTX 1660TiとよばれるGPUと現状最もハイスペックであるとされるGeforce RTX 4090というGPUを比較した。コアクロックは1.5倍、メモリは4倍というように大幅な進化を遂げている。なおかつ、発売日からこの進化に要した期間はおおよそ1年であるとわかった。次世代機として発表されたRTX 5000はAIの技術に対応しているということからも、時代の流れに応じてGPUは絶え間なく進化を続けているとわかる。

3. グラフィックに関わるその他技術

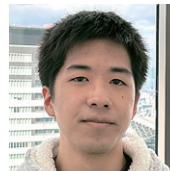
最先端のグラフィック技術としてVRなどの仮想空間に関わる技術が挙げられる。その中でもフォービエイテッドレンダリングという技術がリアリティの再現に大きく寄与している。この技術は、視界の端の解像度を意図的に下げることで処理を軽くしつつ人間の実際の視界に近づけているというものだ。GPU等の装置の発達とこれらVR技術の応用によりよりリアルな表現が可能となるだろう。

4. 結論

ゲームグラフィックの未来は今よりも臨場感のある体験を実現させ、よりリアルな表現が可能になると考へる。ただし、そこには表現の規制やプレイヤーがこれはゲームであると自然と認識できるように要素が存在すると考へられる。例えばゲームグラフィックの発達が途上であった昔の時代と比較して現代のゲームは非常にグラフィックを通じて多様な表現が可能となっている。そのため、作り手は自分の思想や望む表現とそのグラフィックが適切であるか慎重に吟味する必要があるだろう。

製品名	コアクロック (MHz)	コア数			メモリ				フィルレート	
		CUDA	TMU	ROP	バス幅 (bit)	クロック (MT/s)	容量 (MB)	帯域 (GB/s)	ピクセル (GPix/s)	テクセル (GTex/s)
Geforce256	120	/	4	4	128	166	32	/	0.48	0.48
Geforce GTX 1660Ti	1550	1536	96	48	(bit)	(GT/s)	(GB)	(GB/s)	(GPix/s)	(GTex/s)
	[1770]				192	12	6	288	72	144
Geforce RTX4090	2235 [2520]	16384	512	176	384	21	24	1008	393	1144

山田 蒼太
YAMADA, Sota



音楽とファッション

Music and fashion

はじめに

ファッションとはその時代に流行したものを全般を指す。そういった流行であった大衆文化を「カルチャー」と呼びその中で独自の思想や行動、服装を作ってきた。「カルチャー」の中には音楽と関わりの深いものもあり音楽シーンの成長とともにカルチャーも進化してきた。その中から一つの服装のジャンルになったものも多い。音楽から生まれたファッションを対象とし、移り変わりや当世人気だったミュージシャンの服装について考察する。

研究の内容

音楽とファッションについて主に5つの観点から服装の考察をし、どのような特徴を持っているのか。また服装を用いることで視覚的に自身をどう表現しているのかを考察する。

第1章ジェンダーと音楽では現在の多様化社会によって差別は少なくなってきているがまだまだ偏見の目は取れないものである。こういった問題をジェンダーであるアーティストの考えや表面に現れる服装の違いを上げている。



吉田 翔太
YOSHIDA, Shota

2章の「反」と音楽では自分の置かれている状況や社会体制などに不満を持った人がアンチテーゼとしての音楽について触れた。その音楽性も服装においても派手で攻撃的なものが多い。これらのアーティスト達の手によって生み出された服装や特徴的なアイテムは現在でも人気があり、アパレルブランドのコレクションでもコンセプトになっているものも多い。

3章では大衆化したカルチャーとカルチャーが本来持っていた意味の違いや思想の移り変わりについて考察した。その時代を象徴するほどまで流行したカルチャーがなぜ衰退していくのかについて取り上げた。

4章は音楽とファンタジーとし、音楽という現実存在するものと存在しないファンタジーをどのようにして表現していたのかを取り上げた。ファンタジーのようなテーマ性に優れた要素を音楽に取り入れることで聞き手の想像力や感情を刺激することに適している。ここにそのテーマにそった服装をすることでその偶像

を現実を引き出すことが可能になるのではないかと。

5章ではこれまでファッションと音楽は自分の「個」の表現を効果的し、ともに成長してきたがそのファッションの部分だけが切り取られてファッションアイコンとして利用されることもあった。それが本人にはどういった影響を与えたのかについて考察した。

まとめ

現代でファッションと音楽が昔ほどつながりを持たないのはSNSなどで情報が簡単に手に入るようになり、表面として切り取られることが増えた結果、ファッションと音楽が切り離された大きな要因ではないかと考える。

写真引用元

<https://www7.targma.jp/rock/2020/06/21/post1612/>
https://detail.chiebukuro.yahoo.co.jp/qa/question_detail/q10104483450
<http://nakasecond.livedoor.biz/archives/52000969.html>
<http://gotama3113.blog.fc2.com/blog-entry-588.html>
https://front-row.jp/_ct/17423938
<https://variety.com/2023/music/global/david-bowie-archive-va-museum-london-1235531990/>
<https://rollingstonejapan.com/articles/detail/27763>

