



**PacificRim**

LIGHT, EMOTION & THE ENVIRONMENT

**2007 JAPAN STAGE**

## Contents

What is "Pacific Rim" ?	02
Participating Universities	04
Comments	06
Project Overview	08
Project Process	10
Guest Speaker Series	12
Classes for ACCD Students	13
Final Group Works	
- 千代 CHIYO	14
- HOTARU	18
- かりのこえ LIGHT VOICE	22
- SHIKI	26
- OMOU	30
- Ori - Ori	34
- Recover	38
- SLOHOME	42
Project Organization	46

## What is "Pacific Rim" ?

多摩美術大学は1981年から約27年にわたる交流を続けてきた米国のアートセンターカレッジオブデザインと2006年から『Pacific Rim(パシフィック・リム)』プロジェクトを開催しています。このプロジェクトはデザインの分野で学ぶ学生たちが、高齢化や自然災害などグローバルな社会問題をテーマに取り上げて行う共同研究です。文化、習慣、言語、価値観の違いのなかでリサーチ、討議、デザイン作業を経て、コンセプトを共有し、デザインを学ぶ学生として何ができるのかを提案します。成果は研究成果発表会で発表されるほか、インターネットなどを通じて全世界に発信されます。

2006年度は、多摩美術大学とアートセンターで、それぞれジャパンステージ、アメリカンステージを行い、「災害が起きた時にデザインの力で何ができるか」をテーマに、ロス地震、阪神大震災をケーススタディとして取り組みながら、それぞれの国の理解を深め、地震発生時に役立つデザインを考えていきました。

2007年度は9月から11月まで多摩美術大学においてジャパンステージを行い、アートセンターから10名の学生と2名の教員が来日し、多摩美術大学の学生とともに社会的なテーマとなっている「サステナブルデザイン」について研究を行いました。

Tama Art University (TAU) and Art Center College of Design (ACCD) have cultivated exchanges in design education for more than 27 years, and in 2006, the Pacific Rim joint project was inaugurated. The project requires design students of the two institutions to collaborate on research and practical work related to global social themes such as a rapidly aging population and natural disasters. They explore the theme from the viewpoints of different cultures, customs, languages, and thinking, then propose their responses and solutions as designers. The results of their research are announced in a final presentation, as well as on the Internet.

In 2006, two sessions were held in Japan and the US. The students focused on the theme "How can design respond to natural disasters?" and worked hard on case studies of the 1995 Great Hanshin Earthquake and the massive 1994 earthquake in Los Angeles. At the end of the project, they had not only produced a number of creative responses to disaster relief, but had also deepened their understanding of other cultures.

In 2007, ten students and two part-time professors of ACCD visited Japan from September to December to carry out research with twelve TAU students on a theme related to the concept of sustainable design.





## Participating Universities

### Tama Art University

多摩美術大学は1935年の創立以来、アートとデザインの最先端で創作研究を実践し、絶えず美術教育の在り方を探究してきました。開設している11学科では、伝統的な分野から最先端の分野までをカバーする最新の美術動向をとりあげ、その問題点や今後の進むべき方向を究明する創作研究を行い、専用の制作アトリエ工房や展示ギャラリーなどを運営しています。

このように、芸術の各分野が同一キャンパスに集合し、相互に影響し合うことは総合美術大学の大きなメリットです。多摩美術大学は全学生数4700名の大規模な美術大学ですが、学生が上野毛キャンパスの3学科と八王子キャンパスの8学科のいずれかに所属することにより、適切な少数精鋭教育を実現しています。こうした独立した学科を縦割的な組織とするならば、それらを横断する共通カリキュラムが、全学生を対象に編成されています。

共通カリキュラムでは、講義室、レクチャーホール、メディアセンター、図書館、美術館などの共用施設を利用して、豊かな人間性と美的感性を養い、自由な発想力を伸ばすための理論研究が行われています。さらに、大学院においては、各自の専門とする分野の研究を深めると同時に、美術表現における全人格的な創作研究を目指しています。

Since its foundation in 1935, Tama Art University has been a frontrunner in practicing creative research in art and design, constantly exploring the shape of art education. Its 11 departments utilize state-of-the-art facilities such as dedicated studios, workshops, and galleries to investigate current concerns and future directions in a broad range of traditional and cutting-edge fields.

Although enrollment currently stands at 4,700 students, TAU provides highly efficient education in suitably small groups with students belonging to either the Kaminoge campus (3 departments) or the Hachioji campus (8 departments). An extensive general education curriculum is available to all students.

In the general education program, lecture rooms, lecture halls, the Media Center, libraries, museums and other common facilities are used to nurture rich human qualities and aesthetic sensitivity, and to conduct theoretical research in order to enhance free creative thinking. In the graduate school, students pursue creative research covering all dimensions of artistic expression while deepening their research in their respective fields of specialization.

アートセンターは1930年、ひとりの広告会社経営者によって設立され、アート、デザインを将来職業とする人々に最先端の技術とそのノウハウを教える最初の学校としてスタートしました。以前はロサンゼルスダウンタウンに学校があり、その場所はギャラリーやアートスクールがたくさん集まる場所で、アートセンターと呼ばれていたことが学校の名前の由来となりました。

1976年、パサデナのヒルサイド校舎（クレグ エルウッド氏デザイン）に移転し、現在に至っています。2004年にはパサデナ市のサウザンゲートウェイにサウスキャンパス校を開設し、この校舎にはパブリックプログラム、大学院の施設、アーキタイププレス、版画工房、16000スクエアフィートの大集会所（ウインドトンネル会議場）があります。パサデナはロサンゼルスダウンタウンから車で20分以内の距離にあり、ビーチへは45分で行くことができ、ロサンゼルスに比べると市のサイズは小さいながら、ノートンサイモン美術館、ハンチントンガーデン、レストラン、商店街や歴史の古い建築物が数多くあります。

アートセンターの学部・大学院生徒総数は1570名（2008年4月現在）で、うち留学生数は284名です。教員数はフルタイムが80名で、パートタイムが400名です。

Art Center College of Design was established in 1930 by the manager of an advertising company, and was the first school in the United States to teach the latest technology and know-how to prospective art and design professionals. The school's original location in downtown Los Angeles, with many galleries and art schools nearby, led to the name "Art Center".

In 1976, the school moved to the Hillside building (designed by Craig Elwood) in Pasadena. In 2004, this facility was augmented by the South Campus, located at the southern end of the city, which houses the Public Programs, Graduate School, Archetype Press, Printmaking Labs, and a 16,000 square-foot Wind Tunnel exhibition and event space. Pasadena is a 20-minute drive away from downtown Los Angeles, and the beach can be reached in 45 minutes. While the size of the city is small compared to Los Angeles, it is home to the Norton Simon Museum, the Huntington Library and Botanical Gardens, restaurants, shopping streets, and many historic buildings.

As of April 2008, student enrollment in the undergraduate and graduate programs stands at 1,570, including 284 international students. Faculty totals approximately 80 full-time and 400 part-time.

### ● Art Center College of Design

## Comments



清田義英 | 多摩美術大学 学長  
Yoshihide Seita | President, Tama Art University

Pacific Rim プロジェクト、2007 年度ジャパンステージ「サステナブルデザイン<光>についての共同研究」が終了し、たいへん内容のある研究発表の報告を受け、12 週間にわたる精進の成果を伺うことができました。「サステナブル」— 今日、各分野・領域において、サステナブルではない状況にあるのではないのでしょうか。将来像をどうするかの本格的なビジョンが欠けているように思われ、政治にも行政にも学界にも同じことが言えるのではないのでしょうか。環境問題などいろいろと取りざたされていますが、将来世代のサステナビリティはきわめて危ういように思われます。

今回のプロジェクトがデザインの分野からこの「サステナブル」の問題を取り上げられ、社会的なテーマとなっている「サステナブルデザイン<光>の提案」を行い、環境について考え行動するためにライティング・デザインは何かができるか、共に考え研究されてきたことはたいへん意義あることだと思います。

本プロジェクト共同研究にあたり、ご協力いただいた各企業の方々に謝意を申し上げますと共に、アートセンターの先生方、そして本学の先生方のご尽力に感謝の意を表します。

I am most impressed with the results of the Pacific Rim 2007 project, in which students from Tama Art University and Art Center College of Design collaboratively worked on the theme of "Sustainable Design (Light)" for 12 weeks.

Today, it seems that in every field, from academia to politics, we have created a non-sustainable world and lack a long-term vision for the future. Although we often talk about environmental issues, the sustainability of future generations appears to be in fragile condition.

Consequently, I believe this year's project has been extremely valuable. The students of both schools tackled the general theme of sustainability from a design viewpoint, focusing on lighting and how it can be used to inspire people to act and think about the environment in more responsible ways.

I would like to express my gratitude to the supporting manufacturers and the professors of the two institutions for their efforts and involvement in the project.



和田達也 (プロダクトデザイン教授) | 多摩美術大学 プロジェクト・リーダー  
Tatsuya Wada (Professor of Product Design) | Project Leader, Tama Art University

2007 年で第 3 回目を迎えるこのプロジェクトは、従来の 1 年に両国開催から、1 年に 1 国という運営に変更され、スムーズな運営により更なる発展、進歩が期待されました。

昨年の実績から協賛メーカーにも円滑な協力をいただきました。これはこの国際プロジェクトの意義と成果を評価してくださった結果だと確信しております。協賛してくださった企業の皆様方にお礼を申し上げます。また今回のプロジェクトの大きな進化と特徴は、アートセンターより 2 名の講師が 3 ヶ月間滞在して学生とともに生活し、指導にたずさわってくれたことです。これによりプロジェクトの完成度は飛躍的に進歩しました。また国内外から多くのゲストスピーカーを招き、研究内容の充実にご協力いただき、参加した学生には大きな刺激となりました。そして、アートセンターが設立した世界で初めての CMTEL (材料研究室) も研究に使用する材料や資料などの情報供給でおおいにサポートしてくれました。

研究テーマも「サステナブル」と設定し、より生活に身近なモノとし、生活の中に密着した提案が多く生まれました。学内的にはこのプロジェクトが PBL に認定され、学生には単位を取得することの可能な科目としても設定されました。

研究に参加した学生は、従来の授業では体験することの出来ない多くのことを学んだのではないかと思います。今後もこの経験を活かして、より良いデザイン研究に取り組んでほしいと考えます。次回のアメリカでの Pacific Rim 4 も準備段階に入り、継続のみならず、さらなる進化を目指したいと考えています。今後の Pacific Rim の動向にご期待ください。

For 2007, the format of the Pacific Rim project was modified from the previous year's two stages a year in Japan and the United States to one stage a year alternating between the two countries. This facilitated smoother organization and helped us to make significant progress.

Most of the manufacturers involved with the 2006 project continued to support us this year. I believe this is a clear sign of their appreciation of the value and achievement of this international project, and I would like to express my gratitude for their assistance.

A notable development that contributed to the high quality of the 2007 project was the involvement of two part-time ACCD professors who stayed in Japan for three months to lead the course. Another feature which undoubtedly helped to stimulate the students was the participation of guest speakers from both home and abroad. We also received strong support from CMTEL (Color, Materials, and Trends Exploration Laboratory) established by ACCD to provide information on design processes, materials, and research.

The theme of the 2007 project was "Sustainability", related to daily life, and resulted in a variety of inventive lifestyle-oriented proposals from the students. From 2007, Tama Art University recognized the project as a PBL (Project Based Learning) subject for which credits are awarded. The project enabled students to learn from experiences not usually encountered in a regular course and I am sure this will aid them in their future design research.

We are now preparing for the next stage, Pacific Rim 4, scheduled to begin in September 2008 in the U.S. We look forward not only to continuing the project, but to making further progress. Please keep an eye out for future developments.



デヴィッド・モカルスキ | アートセンターカレッジオブデザイン 環境デザイン学科長  
David MocarSKI | Chair, Environmental Design, Art Center College of Design

この 10 年間でデザインは急激にグローバルに成長しました。昨今はデザインを専攻する学生が地球規模の問題に焦点をあて、環境に配慮した戦略を立てられるかどうか鍵になります。これからのデザイン教育はそれらに対応していかなければなりません。

Pacific Rim は、アートセンターカレッジオブデザインと多摩美術大学というデザイン分野では世界有数の 2 校が共同で研究をするプロジェクトです。それぞれの異文化の視点を通して内容・背景を見つめ、学生たちをあえて居心地のよい空間から離れた所で、デザイナーとしてどうあるべきかを改めて考えさせます。そして学生たちに未来のデザイン・リーダーになるための能力を磨く機会を提供します。2007 年度は「サステナブル・イルミネーション」について、両校の多様なバックグラウンドを持つデザイン分野の学生たちが教員と共に、可能性のある解決策を探求しました。また、ニーズ、機能、改良に関する問題の他に、新しい素材、技術、製造過程にも対応し、プロジェクトを更に意義のあるものにししました。

また、今年のプロジェクトは、アートセンターと多摩美術大学の CMTEL の融合という意味でも非常に意義深いものでした。アートセンターと同大学の CMTEL、多摩美術大学と同大学の CMTEL が一緒になって発展したものになりました。この色彩、材料、トレンドについての研究室は、技術の最先端で、最新の材料、プロセスを企業、デザイナーに結び付ける重要な役割を果たしました。

このように Pacific Rim は様々な段階で重要な役目を果たします。大胆かつ印象的なやり方で地球規模の問題について認識を促したり、創造性の境界を越えて、将来のデザイン・コミュニティを作り上げるのに力を発揮します。

In the last decade, design has been growing progressively more global. It is now crucial for design students to investigate environmentally responsible strategies focused on global issues. This content must now be an integrated part of their design education.

An exposure to new materials, new technologies and new manufacturing processes, along with issues of need, function, and improvement, set the stage for a meaningful project. Pacific Rim 2007 allowed us another opportunity to bring together two world-class design schools, Art Center College of Design and Tama Art University, to explore a project of significance: sustainable illumination. This project brought together students from numerous majors, along with faculty from both institutions and provided an opportunity to explore potential solutions internationally. These projects look at the content and context through the eyes of numerous different cultures. It pushes students beyond their comfort zone and helps them to re-define who they are as designers and raises their abilities in becoming future design leaders.

This project was also significant because of the integration of Art Center and Tama CMTEL labs. The Color, Materials and Trends Exploration Labs played a major role in connecting the newest of materials and processes with companies and designers on the cutting edge of technology. This project was developed jointly by Art Center & Art Center CMTEL in cooperation with Tama Art University & Tama CMTEL.

Projects such as these are important on many levels; they raise the awareness of world issues, expand the boundaries of creativity and help to build our future design community in a bold and impressive way.



ダン・ゴットリーブ & ペニー・ハースコヴィッチ  
(環境デザイン学科非常勤講師) |  
アートセンターカレッジオブデザイン パシフィックリム指導教員  
Dan Gottlieb & Penny Herscovitch (Environmental Design) |  
Pacific Rim Faculty, Art Center College of Design

今回のこの共同プロジェクトは、それぞれの文化や専門分野を超えたものであり、深い友情と画期的な経験を参加した学生たちに残しました。

学生たちはグループごとに活動し、予想よりもはるかに真面目で熱心で何事にも心を開いて行動してくれました。どのグループも「人々が環境についてより責任を持って考え行動するためにライティング・デザインは何かができるか？」を常に問いかけ、プロジェクトにチャレンジしていきました。成果発表会の内容は、それらのすばらしい相乗効果と探究心、そして革新的な解決案を反映しています。

グループ活動を基本とした、この専門を超えた国際的なプロジェクトは、今日のかつてないほど相互に繋がりが合うデザインという職業の中で、若手デザイナーたちに理想的な土台を提供しています。

This intense collaboration across cultures and disciplines has generated deep friendships and transformative experiences that members will remember for years to come.

We couldn't have wished for a more engaged, open-minded and dedicated group. Each team fully took on the challenge of the project, asking how the design of an illuminated object or space can inspire people to act and think about the environment in more responsible ways. The final projects reflect an amazing synergy, range of explorations, and innovative solutions.

The Pacific Rim project's team-based, transdisciplinary and international framework provides an ideal grounding for young designers in today's ever-more interconnected design profession.



# Light Emotion Environment

## Project Overview

今回のプロジェクトは、リサーチ、素材研究、サステナブルを主とする、分野を超えたデザインプロジェクトであり、人間と環境の両方により光を提供することについて研究しました。また、「人々がもっと真剣に環境について考え行動するようになるために、照明デザインは何ができるか？」と、副産物を出さずにエネルギーをどう消費するか、どういうものを照らすかについても考えました。エネルギー効率を改善すること以上に、人々がより責任のあるライフスタイルや地球規模の視点をもつようになるための製品や環境を創り出すことを目的に、環境、プロダクト、グラフィック、情報、テキスタイルの学生たちがグループになって活動し、多くのライフサイクルの中で、パッケージ、素材、流通、マーケティングについて深く考え、最終的に、個人的な光から地球温暖化防止キャンペーンまで、さまざまな規模でデザインしました。

The project took the form of a transdisciplinary design studio, driven by research, materials exploration, and sustainable principles, with the objective of delivering light that provides both human & environmental benefits. By exploring the power of connecting light to the energy it consumed, the waste it created, and the activities that it illuminated, the students asked themselves, "How can the design of an illuminated object or space inspire people to act and think about the environment in more responsible ways?"

Beyond improving energy efficiency, the aim of the studio was to author products, tools, and environments that facilitated responsible habits, lifestyles, and world views.

Students from the fields of environmental, product, graphic, information and textile design worked collaboratively in teams to design projects ranging in scale from domestic lighting to a campaign for the prevention of global warming. The projects took into consideration packaging, materials, distribution, and marketing, with reference to multiple lifecycles.

# Project Process



Research > Analysis      Synthesis      Concept Generation      Mid-term

Design Development      Design Resolution & Final Presentation      Final

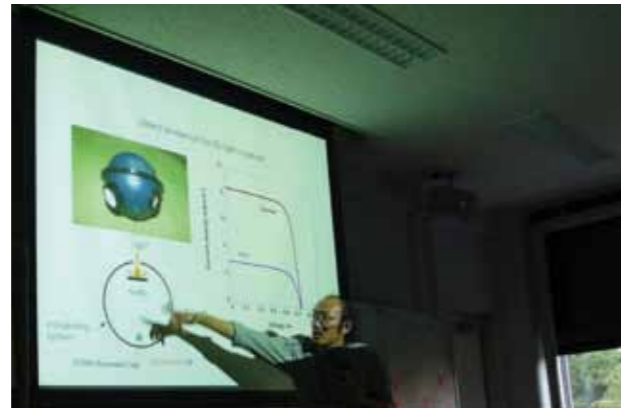
<p><b>Week 00</b></p> <p>ACCD 生徒 10 名来日 10 ACCD Students Come to Japan</p> <p>多摩美キャンパスツアー TAU Campus Tour</p> <p>オープニングパーティー Opening Party</p>	<p><b>Week 01</b> September 19, 2007</p> <p>6 グループに分かれ課題 1 スタート Start Working on 1st Assignment in 6 Groups</p>	<p><b>Week 02</b> September 26, 2007</p> <p>課題 1 のプレゼンテーション 1st Assignment Presentations</p> <p>ジェームス・クラークの講義 Guest Lectuer : James Clar</p> <p>京セミ株式会社の講義 Guest Lectuer : Kyosemi Corporation</p>	<p><b>Week 03</b> October 03, 2007</p> <p>Final までの新しいグループ 8 つ編成 Start Working on Final Project in 8 Groups</p> <p>MONGOOSE STUDIO の講義 Guest Lectuer : MONGOOSE STUDIO</p>	<p><b>Week 04</b> October 10, 2007</p> <p>テーマとリサーチをもとに アイデア展開 Brainstorming ①</p> <p>中間プレゼンテーションの準備 Preparation for Mid-term Presentations</p>	<p><b>Week 05</b> October 17, 2007</p> <p>中間プレゼンテーション Mid-term Presentations</p>
--	---	--	--	--	--

<p><b>Week 06</b> October 24, 2007</p> <p>中間プレゼンテーションの批評から さらにアイデア展開 Brainstorming ②</p>	<p><b>Week 07</b> October 31, 2007</p> <p>アイデア展開とモデル制作 Brainstorming ③ &amp; Making Mock-Ups</p>	<p><b>Week 08</b> November 07, 2007</p> <p>モデル制作 Making Mock-Ups</p>	<p><b>Week 09</b> November 14, 2007</p> <p>最終プレゼンテーションへ向けて 先生からチェック Crits by Professors for Final Presentations</p>	<p><b>Week 10</b> November 21, 2007</p> <p>最終プレゼンテーションの準備 Preparation for Final Presentations</p>	<p><b>Week 11</b> November 28, 2007</p> <p>情報デザイン棟 1 階ギャラリーにて 最終プレゼンテーション Final Presentations at TAU</p>
--	--	--	---	---	--

## Guest Speaker Series

米国 Nuckolls Fund for Lighting Education の支援により、ライティング・デザイン、太陽光技術、インタラクティブ・アート各分野の専門家による一連の講義が行われました。

Lectures on lighting, solar tech and interactive art made possible with generous support from the Nuckolls Fund for Lighting Education.



September 27, 2007

### James Clar, Light Artist

<http://www.jamesclar.com>

ジェームス・クラーは、彼のデザイン・プロセスと哲学について率直な講義を行いました。彼の作品はテクノロジーとアートが融合し、新しいヴィジュアル・システム、革新的な製品、そしてダイナミックな建築的環境を作り出します。

James Clar gave a candid, inspiring lecture on his design process and philosophy. His work merges technology and art to create new visual systems, innovative products, and dynamic architectural environments.

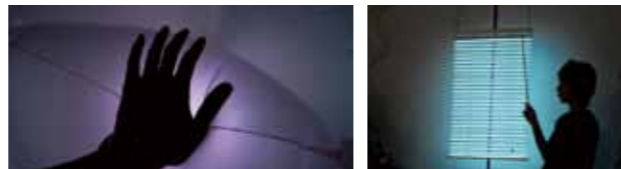
September 28, 2007

### Mr. Taira, Micro Solar Cell Engineer

<http://www.kyosemi.co.jp>

京セミ株式会社のエンジニアである平氏は、スフェラーという最新のマイクロ太陽電池を紹介しました。それはどの角度でも機能し、やわらかい透明な固体にはめ込むことが可能なものです。

Mr. Taira, an engineer at Kyosemi Corporation, presented Sphelar, cutting-edge micro solar cells that function at any angle and can be cast into transparent solids and flexible matrices. This lecture inspired many students to work with solar power and with Sphelar cells.



October 01, 2007

### MONGOOSE STUDIO

<http://www.mongoose.proto-type.jp>

MONGOOSE STUDIO は、光のインタラクティブ・アート、感情を表す光の家具、革新的な技術についてのプレゼンテーションをし、参加型のデモンストレーションを行いました。

Presentation and hands-on demonstration of Mongoose Studios' interactive light art, interactive lighted furniture, and innovative technology.

## Classes for ACCD Students

アートセンターの学生は、多摩美術大学で Pacific Rim のテーマと日本文化に関係のある特別授業を受けました。

At TAU, Art Center students had the opportunity to attend special classes with themes that connected to the Pacific Rim project and to Japanese culture.



### バナナテキスタイル入門

柏木 弘・浅野 泰弘 / テキスタイルデザイン

毎週火曜日、バナナ繊維を中心に未利用繊維から、繊維の開維、紡績、不織布、ボード加工など素材作りを研究し、そこからプロダクトデザインの展開を考えました。

### Banana Textile

Ko Kashiwagi & Yasuhiro Asano / Textile Design

In this weekly studio, students carried out research into banana fiber and pursued its potential for product design. Students worked on the entire process from the undeveloped fiber - a waste product of the banana growing industry - to finished textile and paper.



### メディア芸術演習 VI-B

三上 晴子・市川 創太・クワクボリョウタ

/ 情報デザイン

毎週水曜日、最先端をいくメディアアーティストの指導のもと、学生たちは processing などのプログラミング演習、デバイス演習で各種センサーや制御を学び、インタラクティブな作品を制作しました。

### Media Art

Seiko Mikami, Sota Ichikawa & Ryota Kuwakubo / Information Design

In this weekly studio taught by cutting edge media artists, students created interactive objects and learned to assemble and program electronic devices, and were introduced to Processing programming language.



### 初級日本語講座

池田 玲子 / 共通教育

毎週木曜日、日本語の発音法、ひらがな・片仮名の書き方、挨拶、自己紹介、買い物やレストランで必要な日本語、時間に関する表現等、日本語の初歩を習得しました。

### Basic Japanese

Reiko Ikeda / General Education

Students learned the basic Japanese necessary for living in Japan: the sound system, the writing system (Hiragana and Katakana), greetings, introducing oneself and others, expressions for shopping and ordering in a restaurant, and time expressions.

## Regular Classes



September 20 & 27, 2007

日本のアニメーション  
片山 雅博 / グラフィックデザイン

**Japanese Animation**  
Masahiro Katayama / Graphic Design



October 04, 2007

企業とプロダクトデザイン  
岩倉 信弥 / プロダクトデザイン

**Enterprises and Product Design**  
Shinya Iwakura / Product Design



October 14, 2007

鎌倉見学  
清田 義英 / 共通教育

**Visit to Kamakura**  
Yoshihide Seita / General Education



October 23, 2007

小泉家屋敷見学  
岸本 章 / 環境デザイン

**Visit to Koizumi House**  
Akira Kishimoto / Environmental Design



October 30, 2007

日本庭園を知る  
栢野 俊明 / 環境デザイン

**Japanese Garden**  
Shunmyo Masuno / Environmental Design



November 09, 2007

カリグラフィー  
中野 嘉之 / 日本画

**Calligraphy**  
Yoshiyuki Nakano / Japanese Painting



November 09, 2007

日本の装飾的デザイン  
鶴岡 真弓 / 芸術人類学研究所

**Japanese Decorative Design**  
Mayumi Tsuruoka / Institute for Art Anthropology

## Special Classes



## Concept

衣服の形や色、その素材は環境を反映してきた。そのため、提示した衣服を見ることで未来に起こりうる状況を把握することができる。そこでこのプロジェクトでは、世界の主要都市の未来の風景を見せた。その未来は想像もできない世界だろう。将来のシナリオの中で未来の人々が物理的、感性的に必要なもの、重点を置いた衣服をデザインした。このキャンペーンの目的は、人々にサステナブルについて考えるきっかけを作り、現在の生活の中で実際に行動を起こすように促すことである。

By featuring shapes, colors, and material that reflect various environments, our garments help to heighten awareness of possible situations in the future. The project imagines these future visions playing out in metropolises around the world and showcases garments that address the physical and emotional needs of the people in these future scenarios. This campaign aims to encourage people to envision an inconceivable future, inspire them to consider sustainability, and take action in the present.

衣服を通じ、人々の環境への意識を変えるためのキャンペーン  
Campaign for Changing Environmental Consciousness through Garments



"千代"は日本語で1000代を意味する言葉で、"永遠"という意味でも使われている。私たちは世代から世代へ受け継ぐことがサステナブルであると考え、人類が未来永劫に続ける思いから"千代"という名をつけた。

'CHIYO' means '1000 generations' in Japanese. An additional meaning is 'eternity'. We believe that sustainability, by handing down natural resources from generation to generation, can allow human beings to survive into the distant future. Hence the name 'CHIYO'.



奥山 和枝  
Kazue Okuyama  
TAU Textile Design



趙 流眞  
Yujin Jo  
TAU Product Design



ダレン・ウォン  
Darren Wong  
ACCD Product Design

## Background



2046 PARIS, FRANCE

### 水：価値の再定義

40年後には気候は激しく変化し、ほとんど人が住めなくなる状態になるだろう。科学者たちの"急激な気候変動"のモデルケースによると、世界の大都市であった場所は深刻な干ばつに襲われるかもしれない。近い将来パリは完全な荒地になり、砂嵐、耐えられない暑さ、そして夜にはひどい寒さに襲われるだろう。

### H<sub>2</sub>O : Redefining Luxury

Forty years from now the world climate has shifted in a way that has made the habitable uninhabitable. Following the "Abrupt Climate Change" model of Peter Schwartz and Doug Randall, places that were once bustling comfortable metropolises have shriveled and dried up. Paris has become a desert wasteland complete with sandstorms, unbearably hot days, and bitter cold nights.

## Design Point



荒地では水は貴重であり、ファッションはそれを反映する。日光だけが唯一のエネルギーである場所での衣服は、日差しの反射光と水を模した素材で水を表現し、渇いた心と体を癒すだろう。

In a desert wasteland, water is held in the highest regard. Much of the fashion that follows reflects the preciousness and refreshing quality of water. Where sunlight is the only source of power, this garment uses abundant ambient light and refraction to simulate the feeling and look of water, soothing the parched body.



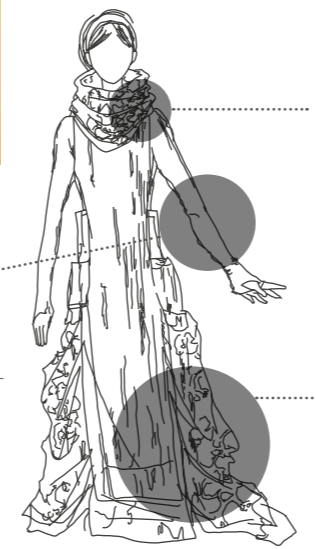
水滴を感じさせるテクスチャー  
The texture suggests water drops



水を愛おしむディテール、襟巻きは寒暖の差に対応  
The scarf is one detail that prizes water and provides protection from great changes in temperature

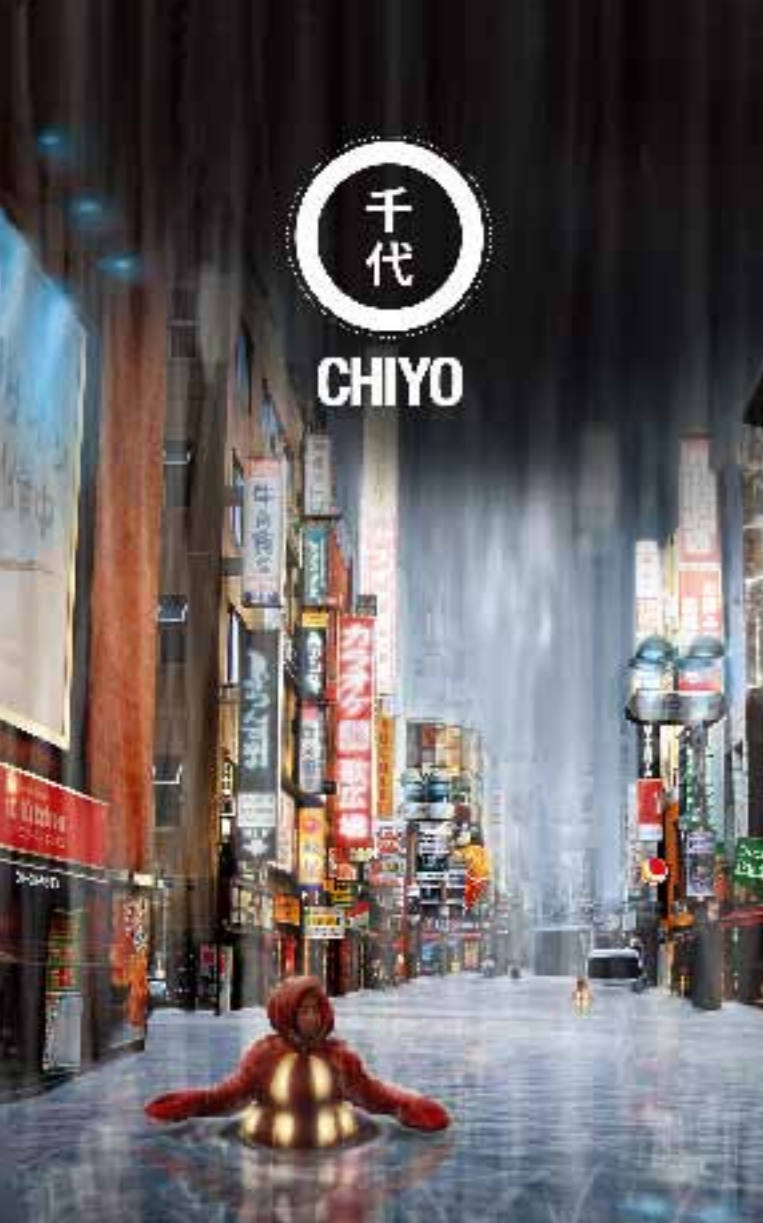


水紋をイメージしたプリーツ  
Pleats form an image of waves





CHIYO



# 3°C AND RISING

氷山の一角

TOKYO  
2025

A 3°C shift in climate can cause a catastrophic disturbance in global weather systems, not only causing ice caps to melt and raise water levels but diluting the oceans and endangering aquatic life. These changes bring on unpredictable weather conditions and extremely radical monsoon flood seasons. Tokyo, Japan.

## Background

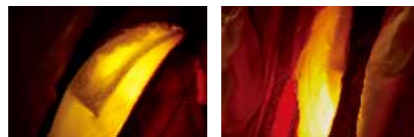


2025 TOKYO, JAPAN

## Design Point



ジャケットは水位上昇に応じて膨らむ  
膨張時に信号を内蔵したエアポケットが出現  
The jacket inflates as the water level rises



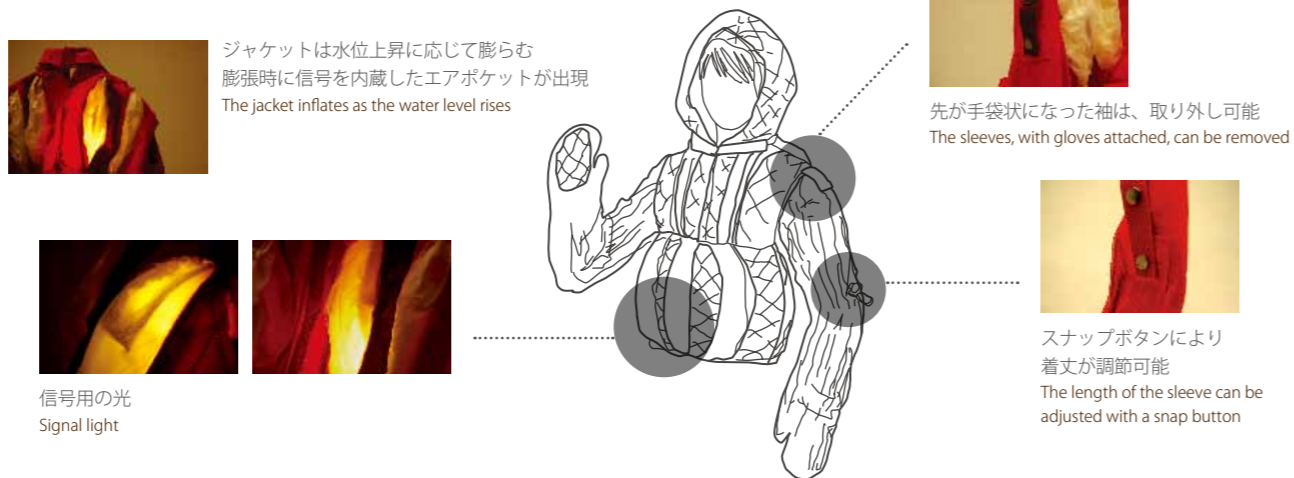
信号用の光  
Signal light

## 氷山の一角

気温が3℃変わるだけで悲劇的な気候変動が起きる。南極や北極の水を溶かし水位を上げるだけでなく、海水の濃度を下げ、水生生物を危険にさらす。これらの変化は前例のない気象の異変を引き起こし、極端なモンスーンと洪水をもたらす。

## 3°C & Rising

A 3°C shift in climate can cause a catastrophic disturbance in global weather systems, not only causing ice caps to melt and raise water levels, but diluting the oceans and endangering aquatic life. These changes bring on unpredictable weather conditions and extremely radical monsoon flood seasons.



先が手袋状になった袖は、取り外し可能  
The sleeves, with gloves attached, can be removed



スナップボタンにより  
着丈が調節可能  
The length of the sleeve can be adjusted with a snap button

## Background



2014 LOS ANGELES, US

## Design Point



光るかたちと色の動きにより、  
簡単なコミュニケーションができる  
Basic communication is achieved through shapes of light and movement of color



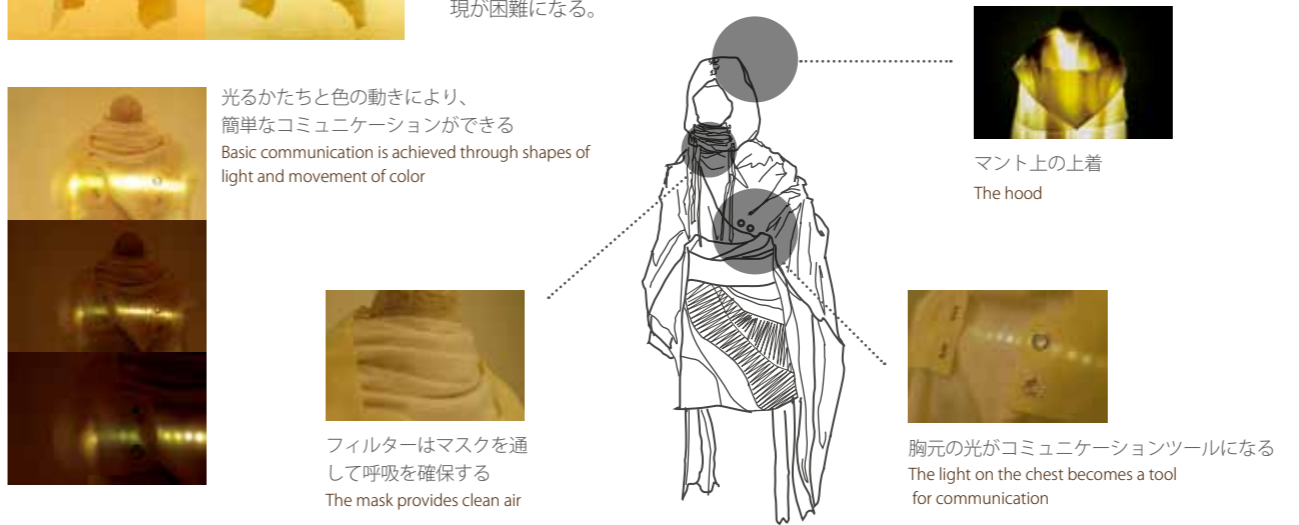
フィルターはマスクを通して呼吸を確保する  
The mask provides clean air

## 一つの世界、一つの息

ブラック・アッシュ（黒灰）は、ひどい大気汚染のせいで、日光がほとんど遮られた都市のイメージである。ジオフィジカル・リサーチ誌によれば、ロサンゼルスに積もった汚染された粒子の大半は、アジアの国々のグローバリゼーションとそれらの国々で燃やされている石炭によってもたらされている。2006年には中国の大気汚染がロサンゼルスの3倍近くに達し、今でもその数値は上昇し続けている。

## One World, One Breath

Black Ash imagines a city blanketed in thick polluted air that nearly blocks out the sun. According to the Journal of Geophysical Research, the majority of the particle pollution being trapped within the Los Angeles Valley comes from the coal burning and globalization of Asia. In 2006, China reached almost triple the level of LA in air pollution, and continues to grow at an unprecedented rate.



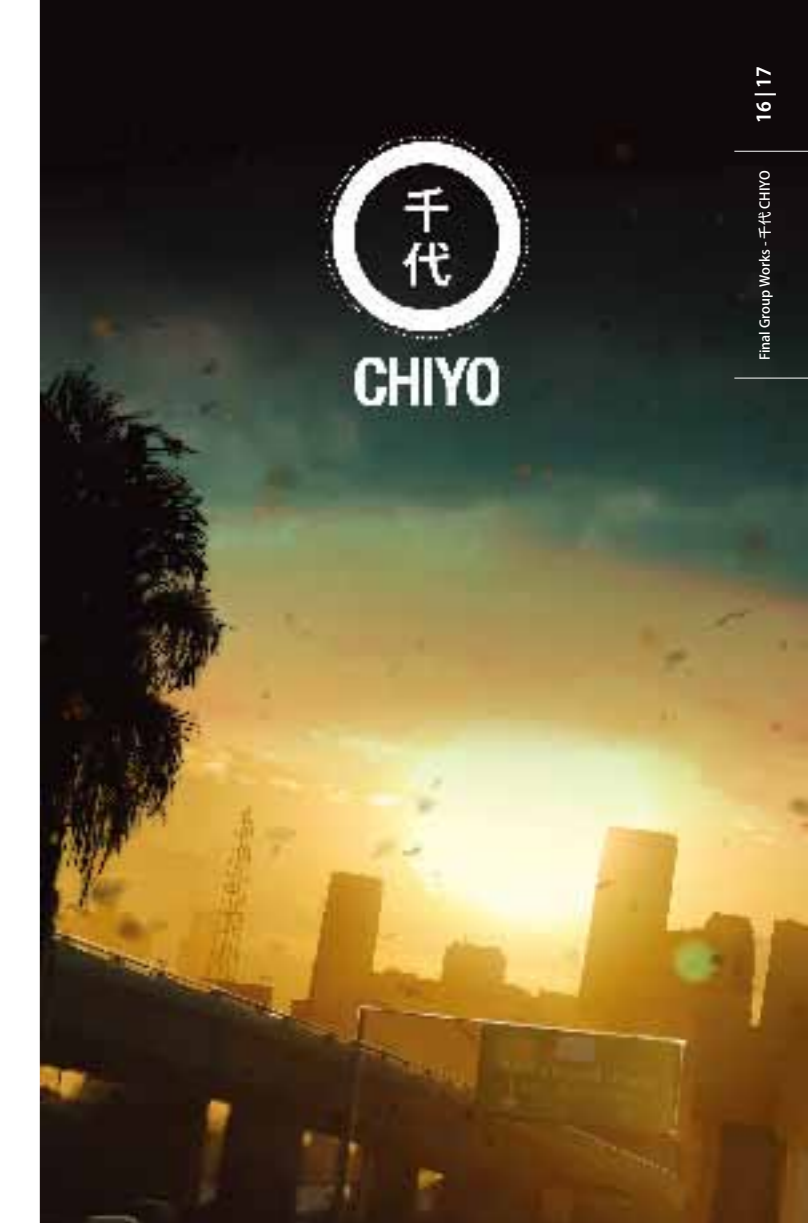
マント上の上着  
The hood



胸元の光がコミュニケーションツールになる  
The light on the chest becomes a tool for communication



CHIYO



# ONE WORLD, ONE BREATH

ひと呼吸の意味

LA/CA  
2014

A city blanketed in thick polluted air that nearly blocks out the sun. According to the Journal of Geophysical Research, the majority of the particle pollution being trapped within the Los Angeles Valley comes from the coal burning and globalization of Asia. In 2006, China reached almost triple the level of LA in air pollution, and continues to grow at an unprecedented rate. Tokyo, Japan.



若い世代の人達に毎日消費されるエネルギーや資源量を認識させるシステム  
 A System for Raising Awareness of Energy Consumption among Younger People



ホタルは一晩光り、次の朝には光らせることをやめる。しかし、ホタルの扱いによっては、ほんの少しだけでも長く光らせることができる。同様に、私たちの地球の資源は永遠にあるとは限らない。HOTARU は地球の資源の扱い方を考え直し、次の世代のために持続させることを目的とする。

HOTARU means firefly in Japanese. Fireflies glow for a single night; however, if they are treated with care, the glow can last a little longer. In the same way, the earth's resources are not unlimited. HOTARU aims to help people consider and care for the earth's present resources and sustain them for future generations.



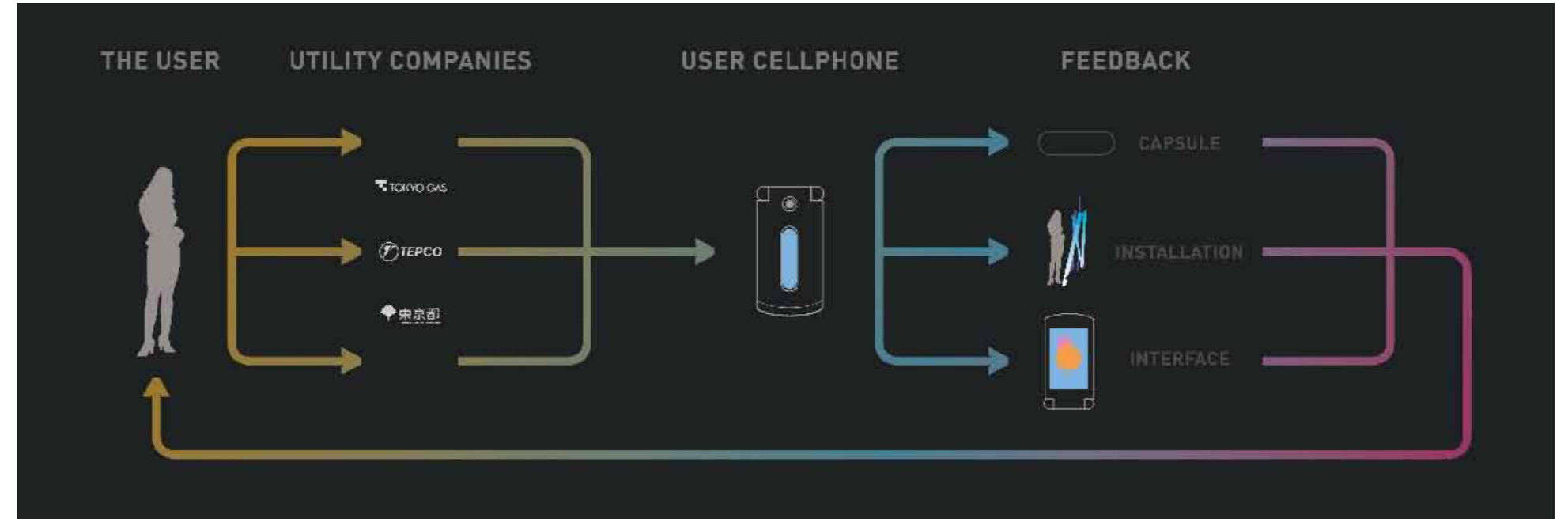
松宮 俊文  
Toshifumi Matsumiya  
TAU Information Design



アレクシー・コーガン  
Alexey Kogan  
ACCD Graphic Design



シンイチロウ・フジタ  
Shinichiro Fujita  
ACCD Environmental Design



Background

水、ガス、電気は私たちの生活を支えている。しかし、その支えがなくなったら私たちの生活はどうなるのだろうか？この3つのエネルギーは永遠にこの地球上にあるとは限らない。現在、私たちの生活により温暖化や異常気象などが起こり、地球の環境が変わりつつある。よって、未来や地球のことを考え、エネルギーを大切に使い続ける必要がある。

The three resources of water, gas, and electricity are the backbones of our everyday lives, yet these resources are not unlimited. Human consumption not only depletes scarce natural resources, but also leads to greenhouse gas emissions and climate change. Without that support, what will happen to us? With this question in mind we have created the HOTARU system.



Concept

現在の東京はゴミを分別したりと、サステナブルな生き方をしている人が多くいる。しかし、それをしっかりと認識していない。自分でそうしたいと思い分別しているわけでもなく、習慣として自然な形で環境に良いことを実行している。だが、自分がしていることをもっと認識できれば、より良い生き方ができるのではないだろうか。よって、若い世代の人たちに、東京で毎日消費されるエネルギー量や資源量を認識させるためのシステム、"HOTARU" を提案する。それにより、サステナブルライフへのきっかけを作り出す。

In contemporary Tokyo people live fairly sustainably, however habits are developed as a matter of custom as opposed to personal choice. The Japanese attach little emotion to the issue of sustainability. HOTARU is a series of ambient feedback systems that allows the user's increasingly sustainable lifestyle to directly affect his/her experience in Tokyo. Using personal product and urban scales together, the goal of HOTARU is to create a city trend that will become the standard and give incentive for the user to improve his/her sustainable status.

## Phone Interface



日本人の20代のほとんどの人が携帯電話を持っていることから、東京ガス、東京都水道局、東京電力と提携して、自分のエネルギー使用量をメールで配信してもらうシステムを構築する。その送られてきたメールを見ることで、自分が毎日どれくらいのエネルギーを消費しているのが視覚的にわかる。また、それらの機能を活用することで、各都市や日本全体のサステナビリティの平均値と比較することができる。ユーザーのサステナブルレベルは色が基準となっており、青が水道使用量、オレンジが電力使用量、ピンクがガス使用量を表す。ユーザーが資源を無駄遣いしていると、HOTARUの色が白く消えかかってくる。

The user's phone interface serves as a tool of improvement on his/her sustainable lifestyle. The interface includes tips on how to improve, a log of improvement, maps on what installations have been accessed or activated, as well as tools to compare one's sustainability to the national and city averages. The user's sustainable level is based on color gradients as opposed to numbers to communicate through ambient information. Each resource has its own color (blue-water, orange-electricity, pink-gas). The less sustainable the user is, the weaker the color becomes.

### 資源の視覚化

HOTARUには、ガス、水道、電気をあらわす3つの球体があり、色と大きさによってユーザーの最新の資源消費量を示す。それにより、ユーザーは自分が毎日どれくらいのエネルギーを消費しているのかわかる。

### RESOURCE VISUAL

Each orb represents one of the three elements. The orb shows the current state of the user's consumption of the resource through color and size.

### サステナブルレベル

自分のサステナブルレベルを視覚情報によって知ることができる。

### SUSTAINABLE LEVEL

Allows the user to check his/her sustainable levels.

### 分析

このインターフェースはユーザーのサステナビリティの状況を継続的に記録するので、自分のエネルギー使用量の変化を確認することができる。そして、自分のサステナブルレベルを日本全体の平均値と比較することができる。

### ANALYSIS

The interface keeps a log for the user to check his/her improvement over time, as well as compare personal sustainable levels to the national scale.

## The Capsule



東京ガス、東京都水道局、東京電力からエネルギー消費量の情報が、ユーザーの携帯電話に送られる。その情報は携帯電話からBluetoothを通じてカプセルに送られる。カプセルはその情報を、色と光で反映する。カプセルは、ユーザーが視覚化を希望する資源について、その特定の資源をどれだけ消費しているかを表す。カプセルが取り付けられた製品もしくはインストールを通じて、自分の生活を見直そうという試み。

カプセルはユーザーのサステナビリティを記録するため、さまざまな製品に装着できるようになっている。それによってカプセルはユーザーの日常生活の中に溶け込んでいく。

The capsule serves as a tool to project or express the user's sustainable values. The capsule takes in information from the user's cellphone and projects the user's sustainable status through color and light. The capsule can project one color at a time, based on what the user feels strongly about (gas, water, electric) and how sustainable he/she is for that specific resource.

The capsules fit into various products as a way to bind the capsule to the user. Each product can be purchased based on the user's lifestyle, allowing the capsule to blend into the user's everyday life.

## Installation

カプセルをあしらったインストールを都市の各場所に設置することで、ユーザーは自分のサステナビリティ情報に応じて様々なインストールを体験でき、サステナブルをトレンドとして楽しむことができる。これによって、ユーザーはサステナビリティを向上させ、生活の質の改善につなげていく。

Different scale urban environments as well as access to certain events can be activated based on the user's sustainability. This gives incentive for the user to improve his/her sustainable status and allows sustainability to directly affect the user's quality of life.





LIGHT VOICE

太陽の光を利用して、自然と人間の交流を推進させるグローバルキャンペーン

An Global Campaign Creating Opportunities for Human Beings to Connect to Nature

ひかりのこえ  
LIGHT VOICE

自然は太陽の光を声として人間にメッセージを送る。"光"は重くなく、やわらかで、繊細、時には冷たく人をはねつけるようなイメージをも持つ。同時に、太陽の光は、私たちが目で見ることができるエネルギーであることを示している。

Nature uses sunlight as its voice to carry messages to humans. "Light" can be interpreted as not heavy, soft, subtle and sometimes dismissive. At the same time sunlight represents the form of energy that allows us to see.



許珊  
Christina Xu  
TAU Graphic Design



田中 翔子  
Shoko Tanaka  
TAU Information Design



イロナ・シュムスキー  
Ilona Shumsky  
ACCD Environmental Design

## Concept

現在の私たちの多くは、日々の忙しい生活に追われ、自然のささやかな悲鳴に耳を傾けることはない。しかし、このままでは人と自然とのバランスが崩れてしまう。もっと多くの人に、忙しい日常生活のふとした瞬間、自然の尊さ、美しさを再認識してもらい、自然の今の悲しい現状を知ってもらうべく、"ひかりのこえ (LIGHT VOICE)" という、グローバルキャンペーンを提案する。

Nature has subtle ways of telling us that certain actions damage the environment and that we should change our ways. But often we are too consumed with our lives to notice. Hikari No Koe (LIGHT VOICE) is a global campaign created to amplify nature's subtle voice using the temporal quality of sunlight.

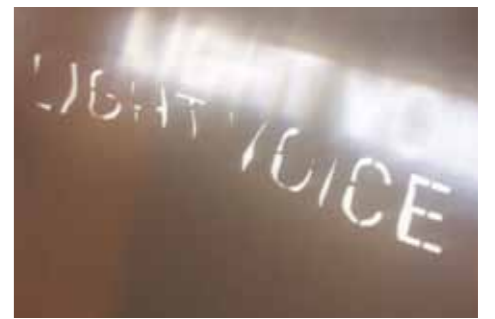
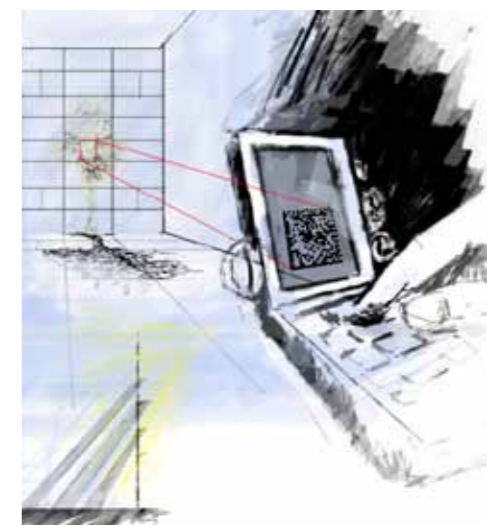
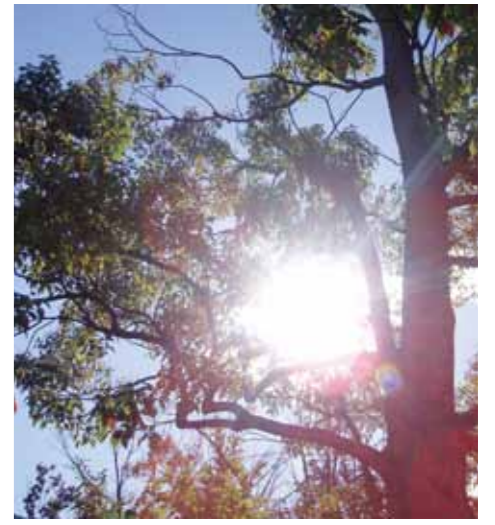
## Story

### 自然が人間に語りかける

私たち人間は、現在様々な光を通信手段として、互いにコミュニケーションをとっている。自然はそんな人間に、"太陽の光"を自分の声として、コミュニケーションしようと試みる。その声は、時には優しくささやいたり、ときには鋭く怒鳴ったり、ときには繊細に語りかけたり、日々様々違った表情を見せる。しかしその声は、太陽の見える、日の出から日の入りまでしか聞くことができない。

### Dialogue with Nature

At present, human beings use light in a wide variety of ways to communicate with each other. "Light Voice" allows nature to use the medium of light to communicate with human beings. The voice varies from day to day; at times it may be a whisper, at others a shout, but can be heard only from sunrise to sunset.





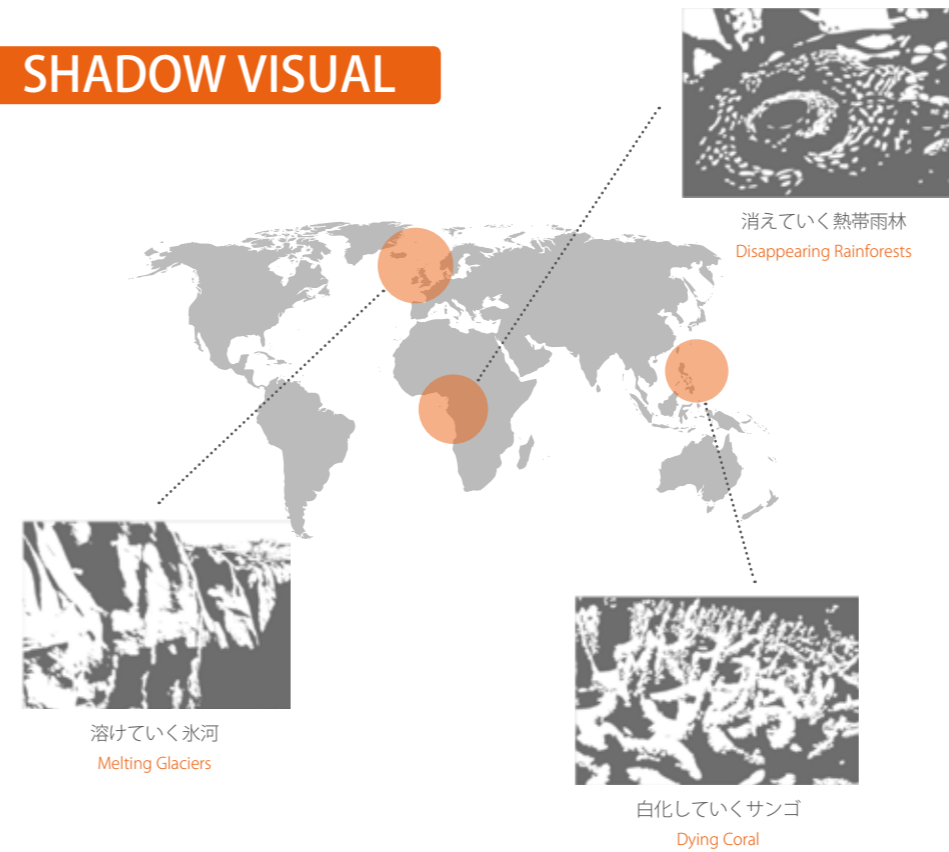
## Outline

"ひかりのこえ (LIGHT VOICE)" は、太陽の光を利用して、自然からのささやく声を、多くの人に伝えるためのグローバルキャンペーン。自然の声に少しでも敏感になり、今より多くの人々が、サステナブルライフヘシフトするきっかけをつくるのが目的。太陽の光を効果的に利用することで、このキャンペーン自体、無駄にエネルギーを消費することはない。ターゲットは、忙しい日常に追われ働く、部屋にこもりがちな現代人。会社のオフィスや学校、公共施設など、日常生活の大半をその部屋で過ごすような場所または不特定多数の人がさりげなく目につくような場所の窓にインストールを設置する。その日の天候や季節、時間帯により日々美しく色々な表情を見せる光の影は、自然からの声となり、忙しい現代人にふとしたココロの安らぎを与える。そして、無意識に人々に、自然の尊さ、美しさを敏感に感じさせるココロを育む。自然の声に敏感になった人々は、サイドに現れる SUN CODE をケータイで読み取ることで、人の言葉に訳された、より具体的な自然からのメッセージを知ることができる。

Hikari No Koe (LIGHT VOICE) is a global campaign that uses sunlight to raise environmental awareness and promote a sustainable lifestyle. By using sunlight, energy wastage is avoided. The target users are busy urban dwellers who spend most of their lives indoors, and installation in windows of locations such as schools, companies, and public facilities encourages interaction with casual passers-by. The quality of the light varies according to the season, weather, and time of day; it provides relaxation and leads to an appreciation of the beauty of nature. Those who become sensitive to nature's voice can receive written messages on their cell phones via SUN CODE.



## SHADOW VISUAL



溶けていく氷河  
Melting Glaciers

消えていく熱帯雨林  
Disappearing Rainforests

白化していくサンゴ  
Dying Coral

## SUN CODE

このコードは、インクではなく太陽の光と影のコントラストによって表示される。天候、季節、時間帯により日々パターンが変化することで、コードに含まれるメッセージ内容も、常に化する。デジタルメディアを使うことで、紙資源を使うことなく、リアルタイムに世界の自然の状況を伝えることができる。また、同時にケータイというモバイルコミュニケーション端末を使うことで、簡単にメールに添付したりと、今度は自然からの声を人から人へ、バイラル的に伝えてくれることを期待する。

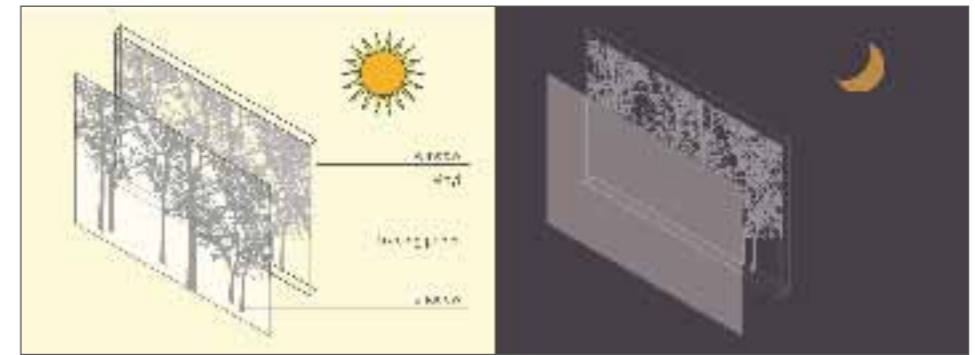
Rather than the more common ink and paper or electric light, the code is activated by sunlight. The code pattern constantly changes according to the weather, season, and time, and each variation produces a different written message. The use of digital media helps to reduce the amount of resources usually consumed by print and at the same time increases viral advertising as people forward and share their live updates with friends and acquaintances.



One tree can release enough oxygen to sustain 2 people.	Natural forests are disappearing at a rate of 20 tennis courts per second.	Copy paper is consumed at the global rate of 4 tons per second.
1本の木は、2人の人間が必要とする分の酸素を生み出すことができます。	1秒間に、テニスコート20面分、5,100㎡の天然林が消失しています。	1秒間に、4トンの文書用紙が世界で使われています。

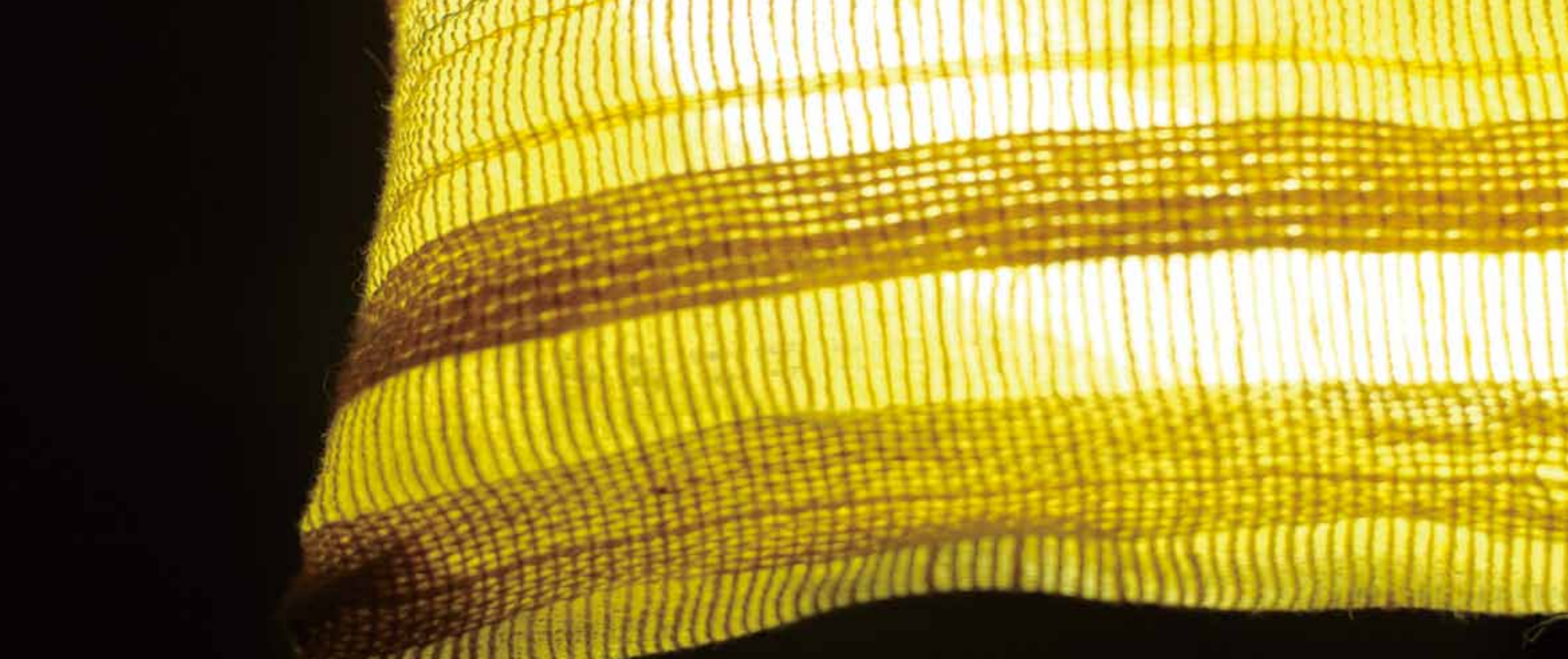
サンプル  
Samples

## System



SHADOW VISUAL は、その国や地域ごとの環境問題をテーマとして取り扱う。日の出とともに徐々にSHADOW VISUAL は現れ、日の入りとともにゆっくりと、はかなく消えていく。これは、美しい自然はこのままでは知らず知らずのうちに地球から消えてしまうという事実を、さりげなく示唆している。

SHADOW VISUAL is concerned with the environmental issues of the respective country or region. The silhouette gradually appears with the sunrise and fades with the sunset. It is a sign that beautiful nature will disappear if we neglect it.



環境に優しい素材、少ないエネルギーで家のあかりを美しくする照明

Beautiful Energy-Efficient Lighting with Environment-Friendly Materials



咲く、枯れる、土に還る、それがまた新しい命の栄養になる。この四季を通じて繰り返されるサイクルを参考にし、デザインを展開した。身の回りのものからサステナブルな生き方を探す。

Blooming, withering, and returning to the soil to nourish new life. We developed our designs referring to this repeated seasonal cycle, searching our surroundings for possible ways of developing a more sustainable lifestyle.



秋田 由紀子  
Yukiko Akita  
TAU Textile Design



カイリ・スー  
Kaili Hsu  
ACCD Graphic Design

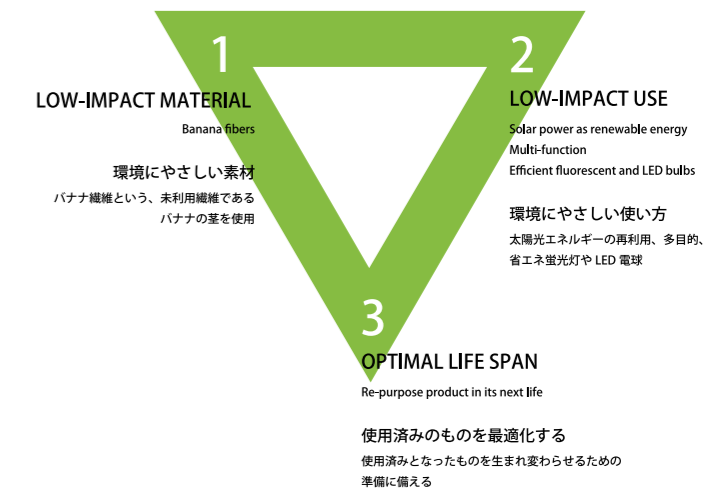
Concept

少ないエネルギー、かつ美しく

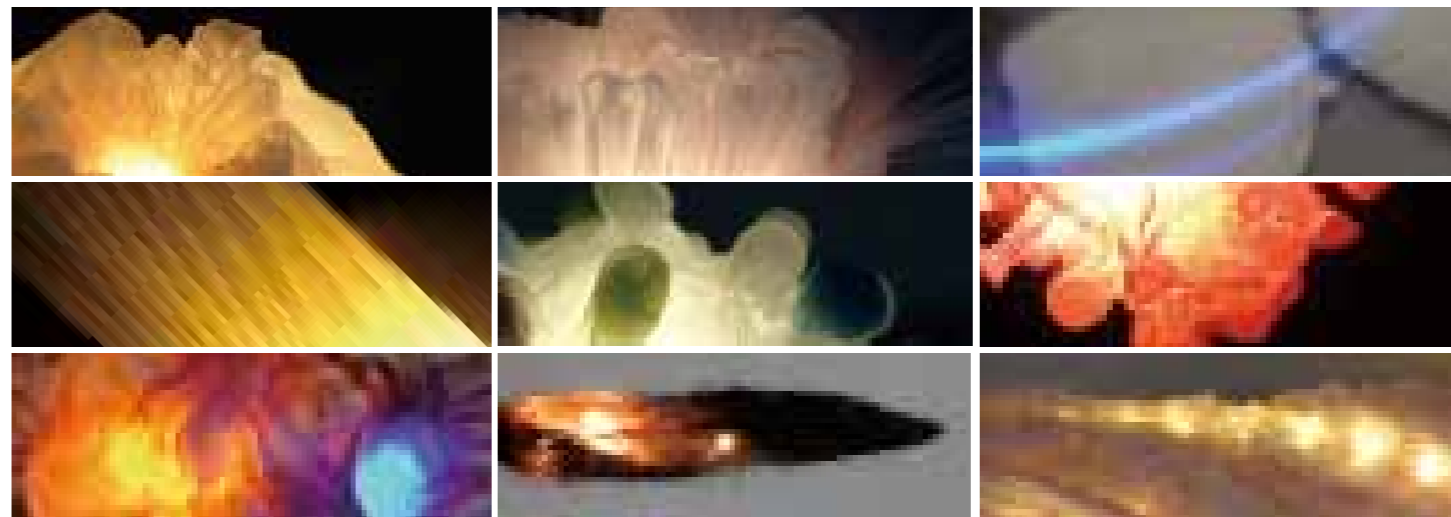
日本の現状は多くの家庭や企業で蛍光灯を使用している。以前主流であったフィラメントに比べエネルギーの効率は上がった。しかし、蛍光灯は実用性に優れ生活する上で不便はないが、とても光が強く冷たい印象を受けるなど心理面や健康面への効果は良いといえない。そこで、あかりをサステナブルにすることはエネルギー面のみでは不十分と考え、現在の照明のサステナブルで足りない美的な部分とエネルギー面との融合を計った。「環境にやさしい素材」「環境にやさしい使い方」「使用済みのものを最適化する」の3段階でサステナブルを捉え、それらがどう連携しているかなども踏まえながら、3つのランプを提案する。

More Beauty, Less Energy

In present-day Japan, fluorescent lighting is commonly used in commercial and domestic settings. Though far more practical and efficient than previous types of lighting, it is often perceived negatively in terms of health and psychology. We believe that sustainability should include aesthetic as well as practical considerations. By integrating both aspects, we developed three types of light which feature low-impact materials, low-impact use, and optimal life span.



Research



光を様々なマテリアルと組み合わせさせた結果、主にテキスタイルと光の関係性の効果に焦点を絞った。After examining the interaction of light and various materials, we decided to focus on how to combine light with textiles.

## Night Light / Scarf



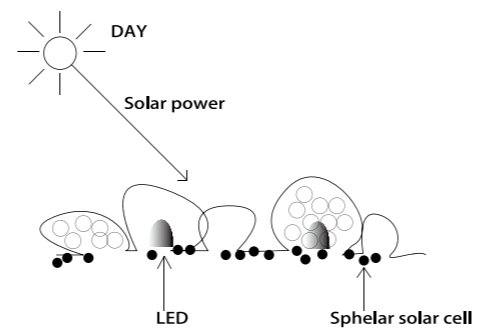
この製品は太陽エネルギーを使用する。昼間、外出する際にはファッションブルなスカーフとして使用し、帰宅後、貯まった太陽エネルギーがナイトライトのLEDの電力となる。そして、眠りにおちるわずかな時間を演出。このスカーフに取り付けられているソーラーパネルは、太陽光の最先端技術を取り入れたスフェラーを使用。小さな球体はそれ自体がファッションの一部のように変身する。

### Materials & Technology



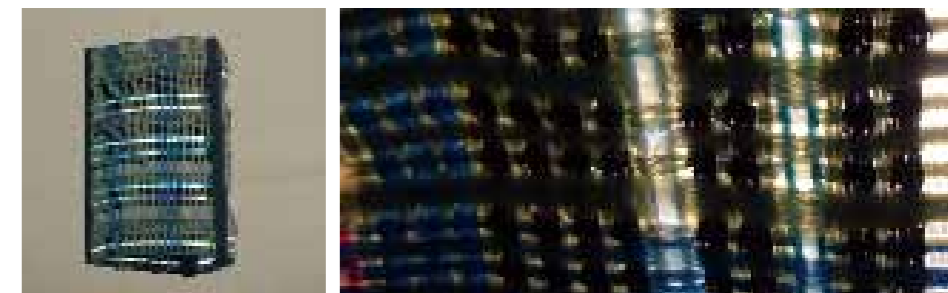
スフェラーは京セミ株式会社で開発された球体型マイクロ太陽電池。従来の太陽電池が平面を使っているのに対し、スフェラーは球の形をとることで、より効率的な光の吸収を可能にした。

This product uses solar energy. It can be used as a fashionable scarf in the daytime and as a light after darkness falls. Cutting-edge Sphelar microsolar panels store solar energy during daylight hours and power LEDs at night. The spherical shaped solar panels become an integral part of the design.



Sphelar is a spherical-shaped micro solar cell developed by Kyosemi Corporation. As the sphere is designed to absorb sunlight from any angle, it is more efficient than existing flat-shaped solar cells.

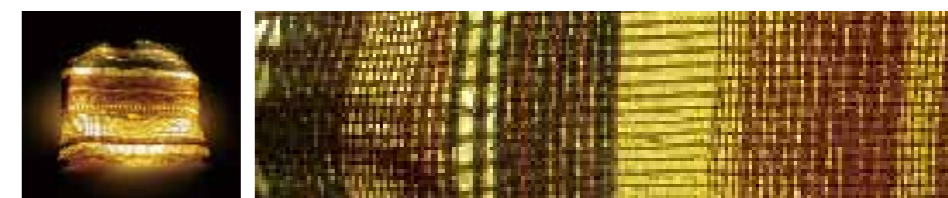
## Hanging Lampshade



ランプシェードが就寝時のライトとしても機能する。多くの照明は就寝時のライトに白熱電球が使用されているが、それに代わってこの照明では、省エネなあかりであるLEDの光を光ファイバーに通し、使用している。光ファイバーを通すことで、美しさと強すぎない光を演出する。

The lampshade functions as a bedtime light. LEDs in combination with optical fibers take the place of a regular incandescent light bulb, thus saving energy while producing a beautiful soft light.

## Lampshade / Bag



この製品はバナナの繊維の入った糸を使って作られている。バナナの茎は収穫後、大量の廃棄物となるが、その本来廃棄処分される茎から繊維がとれる。サステナブルなマテリアルを考える際、リサイクルなどの考え方もあるが、大量廃棄されているものの価値を見直すため、未利用資源の可能性を提示するためにバナナという素材を選択した。また、ランプシェードとしてもバッグとしても使える。2つの機能を持たせることで、製品の寿命を延ばす。

This product uses banana fiber from the stalk of the banana plant, which normally ends up in the garbage after harvesting. We chose this material to present the possibilities of untapped natural resources, and to encourage people to re-evaluate attitudes toward waste disposal. This product can be used as a lampshade or a bag; the dual functions extend the lifecycle of the product.



## 光と感情の結びつきを通し、世代と世代を繋ぐプロダクト

Heirlooms that Connect Generations through Light and Emotion

OMOU

"OMOU(想う)"は日本語で、愛情をこめて相手のことを考える、という意味である。祖父母と孫が互いのことを考え、想っている時間に焦点を絞る。代々受け継いでいけるプロダクトにより2つの世代を繋げ、より深い関係へと導く。

"OMOU" means "reminisce" or more specifically, "thinking fondly of." We want to focus on moments when grandparents and grandchildren reminisce and think about each other and create heirlooms that enhance their relationship.



アトキンソン 麻里  
Atkinson Marie  
TAU Environmental Design



サンディー・ツァイ  
Sandy Tsai  
ACCD Product Design



ピアノ・タイ-ジャン・チョウ  
Vivian Tai - Shan Chou  
ACCD Environmental Design

## Concept

光と感情の結びつきを通し、

世代と世代を繋ぐ

私たちはエネルギーと思い出を保存し、祖父母と孫の関係をより豊かにしようと考えている。光との触れ合いによって、感情面での結びつきを深められ、かつ代々受け継ぐことができるような意味ある物を目指している。祖父母は何の役に立つことのない、生活の中で生まれたエネルギーを蓄え、それを一つの贈り物として孫にプレゼントすることができる。そのエネルギーは光に姿を変え、子供に快適さと安心感を与える。また、このプロダクトを代々受け継ぎ、のちにゴミになってしまう様な無意味な玩具、贈り物を制限し、浪費を防ぐ。

## Interview

実際に、孫を持つ60代の女性にインタビューを行い、アイデアを展開。

We interviewed a grandmother in her sixties.

### エネルギーを交換する

「私は孫と一緒にいるだけでエネルギーを受け取っています。彼らには活力があります。もし私のエネルギーも彼らに与えられたら、どんなに素晴らしい事かと思います。」

### Exchanging Energy

"I get energy just from being with my grandchildren. They have so much life. It would be great to give my energy back to them."

### Heirlooms that Connect Generations through Light and Emotion

By preserving energy and memories, we aim to enrich the relationship between grandparents and grandchildren; creating meaningful heirlooms that enhance the emotional bond with light and interaction. Grandparents save up energy that would otherwise be wasted and give it to their grandchildren as gifts. The energy materializes itself as a light and gives comfort and security to the children. The products are passed from generation to generation, limiting waste and meaningless toys and gifts.



### 無駄を減らす

「私の娘は私に、自分の子供のためにプレゼントを買い与えてないで欲しいと思っています。趣味に合わないプレゼントを与え続けても、家が散らかってしまうだけなのです。」

### Reducing Waste

"My daughter doesn't want me to buy gifts for my grandchildren. They clutter the house and we have different tastes."

## Strategy

何も無駄にしない

サステナビリティとは、何も無駄にしないということである。

- エネルギーを保つ
- 素材を保つ
- 思い出を保存する

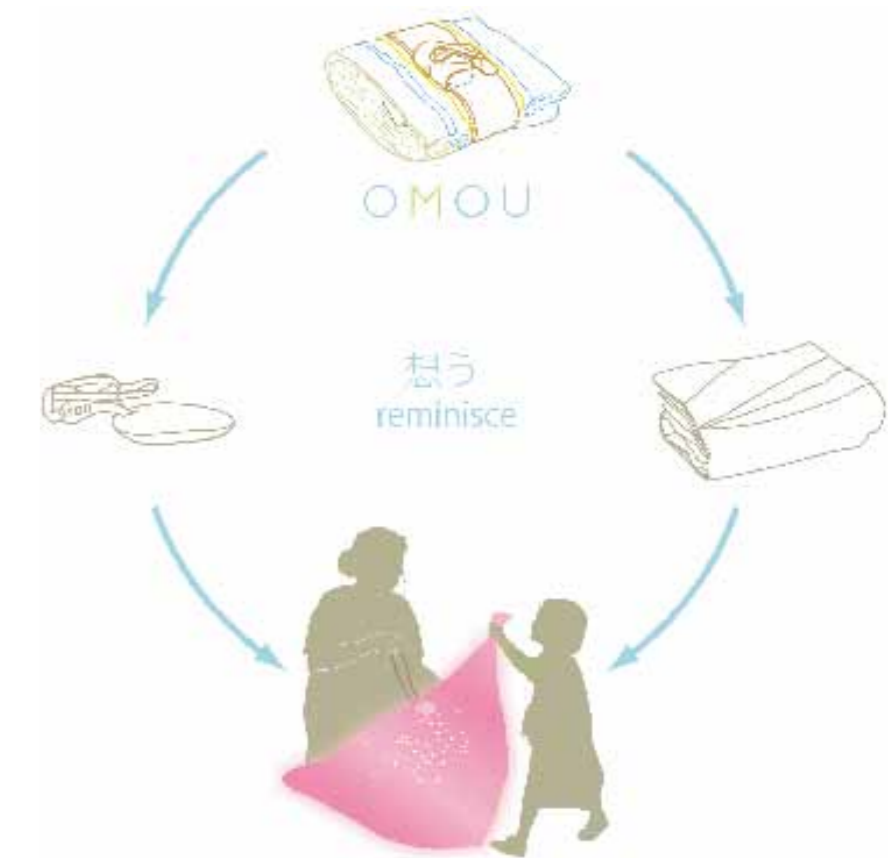
の3つに焦点を絞り、プロダクトに展開した。

Nothing Should Go to Waste

Sustainability means that nothing should go to waste.

- Preserving Energy
- Preserving Materials
- Preserving Memories

We based our product development on these three points.



## pebble



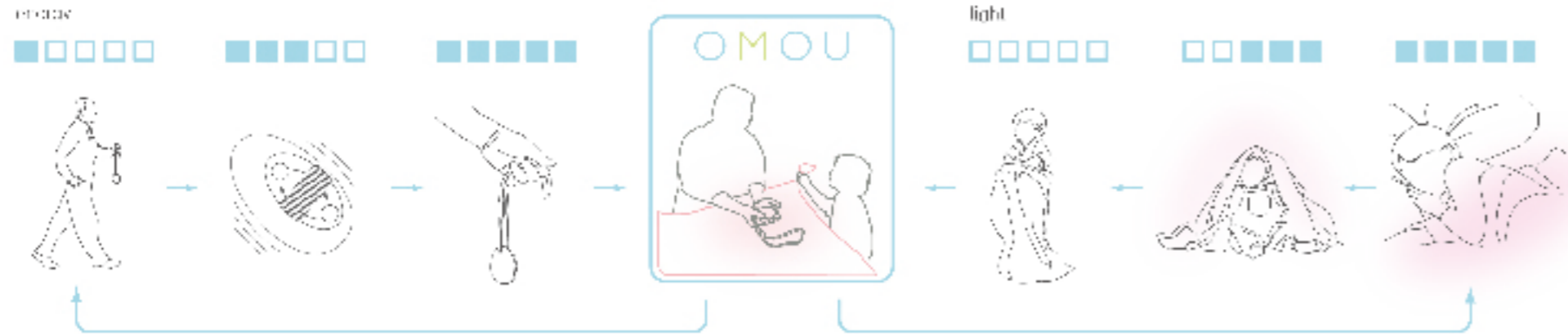
### エネルギーを贈り物にする

祖父や祖母は、家族の中で他の人が経験していないような豊富な経験と、たくさんの思い出を持っている。そして彼らは孫に自分たちの愛を示したいと感じている。この石は、のちにゴミになってしまうような贈り物をする代わりに、日々の生活で生まれたエネルギーを電力として蓄える。そのため祖父母はエネルギーを贈るだけでなく、彼らの価値ある人生経験と思い出を孫と分け合う事が出来る。

### The Gift of Energy

As well as wanting to express their love to their grandchildren, grandparents have significant life experiences and memories they may wish to share. Instead of giving meaningless gifts that clutter the house, the stone stores energy from their everyday lives. Grandparents can proudly pass their energy in the form of gifts to their grandchildren as well as share their valuable life experiences and memories.

## Instructions



## blanket



### 光の心地良さを感じる

孫は祖父母が蓄えたエネルギーを、自分のブランケットの光として受け取る。その光は、孫と祖父母が離れている時も孫の側に存在し、快適さと安心感を与える。エネルギーが少なくなり、光が次第に薄れると孫は祖父母を想い、再び会いたいと感じる。子供はブランケットにかぶせるカバーを自由に選ぶことができる。そのカバーは自分の物として保持し、中身のブランケットのみが次の世代へと受け継がれていく。自分の好きなカバーを使うことで、ブランケットに対する愛着を深めることができる。

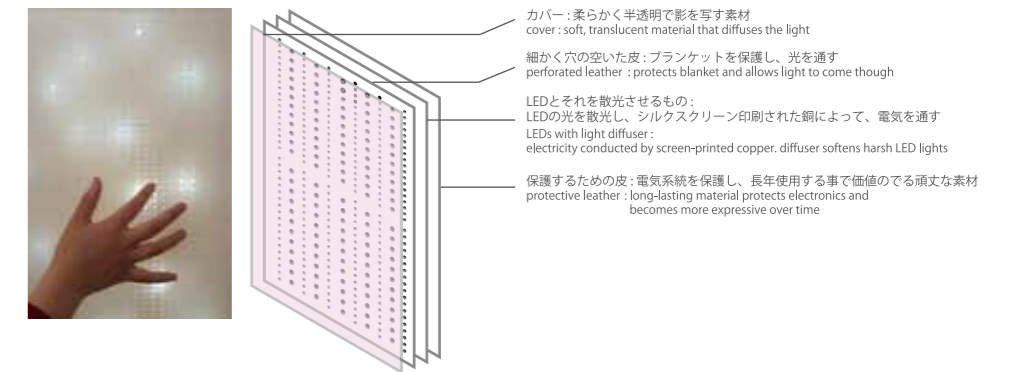
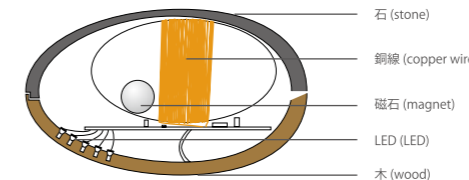
### The Comfort of Light

Grandchildren receive the energy from their grandparents which materializes into a light in their blanket. The light accompanies the children when they are away from their grandparents and gives them comfort and security. As the energy runs out and the light slowly fades, the grandchildren look forward to seeing their grandparents again to gain more energy, wisdom, and memories. Each child gets its own cover for the blanket, which changes the quality of the actual blanket that is passed down. By choosing the favorite cover, the child can deepen the attachment to the blanket.

## Materials & Technology

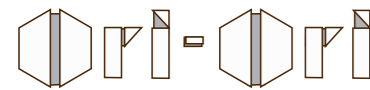
小石とブランケットは共に、丈夫な素材でできているため、時が経つにつれて表情が美しくなり、更なる価値を生み出すことができる。小石の中には磁石が入っており、少しの振動で電力を蓄えることができる。蓄えられた電力は銅線を通じてブランケットの中の磁石と反応し、光る。すべての電力は小石に補充されるため、ブランケットは子供にとって安全なものである。

The product is made of extremely durable materials which become more beautiful and expressive after long use, and increase its value over time. The slightest motion causes the magnet to move within the copper wire loop, which stores energy and powers the blanket magnetically. All of the electricity is stored in the pebble, so the blanket is safe for the child.





子供のための太陽光と遊べるおもちゃ  
Playing with Sunlight : A Toy for Children



"Ori - Ori" は折り紙のように、子供たちが創造し、楽しむことができる遊びからインスピレーションを受けた。また、人とエネルギーとの関係を見つめ直し、サステナブルな自然エネルギーの可能性を伝えることを目的とし、Ori - Ori に込めた。

Inspired by origami, by which children can become involved in creative play, we reviewed the relationship between human beings and energy. Ori - Ori is designed to promote the possibility of sustainable natural energy.



望月 彩加  
Ayaka Mochizuki  
TAU Graphic Design



高 周鴻  
Joohong Koh  
TAU Product Design



モリー・克蘭ツ  
Molly Krantz  
ACCD Product Design

Concept

子供の頃から環境に対する意識を

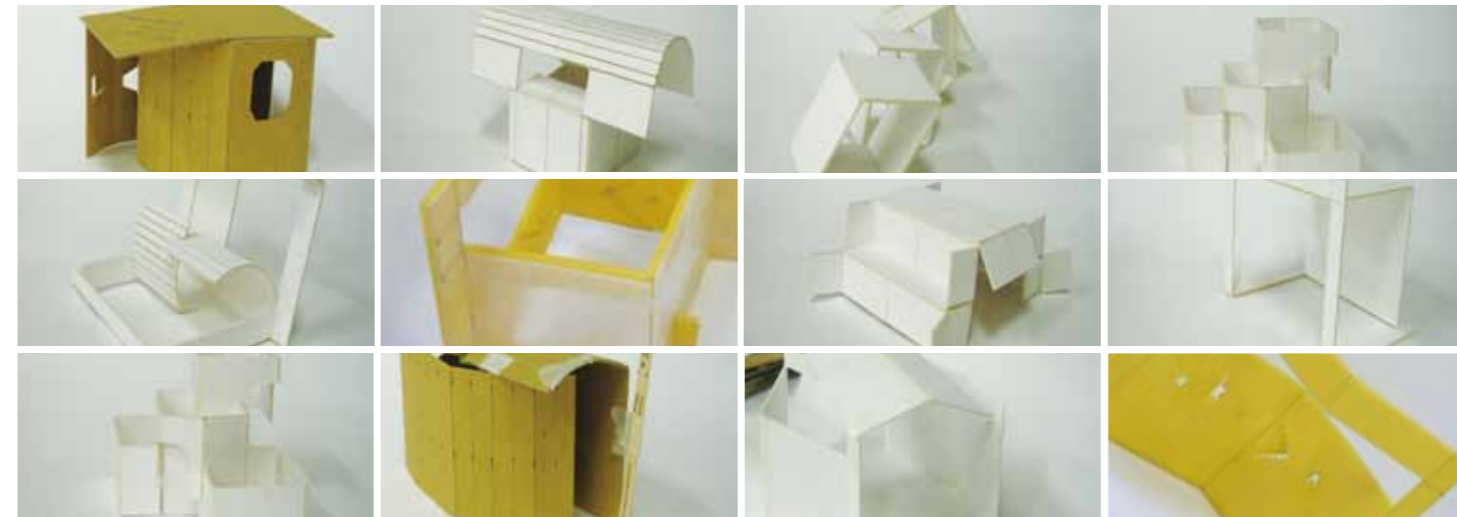
子供たちに遊びながら、自然から得られるエネルギーを発見させることを目的に太陽光で遊べるおもちゃを提案する。子供の純粋な心に環境に対する意識を持たせ、成長し大人になった時、環境についてしっかり考えることができる人間へと成長してほしいと考える。普段何気なく使っているエネルギーは目に見えないため意識しづらく、人とエネルギーとの距離を感じてしまう。しかし、自然エネルギーは身近なところでエネルギーを生み出すことができる。そのことが人とエネルギーの関係を身近にすることに繋がるのではないかと考えた。

Raising Children's Awareness of the Environment

Ori - Ori has an educational purpose of helping children discover the energy of nature through their play. It develops their awareness of the environment, and helps them to grow into ecologically responsible adults. It is not easy to recognize energy because of its invisibility. However, Ori - Ori provides an opportunity for a child to create energy at home and develop an awareness of natural energy sources.



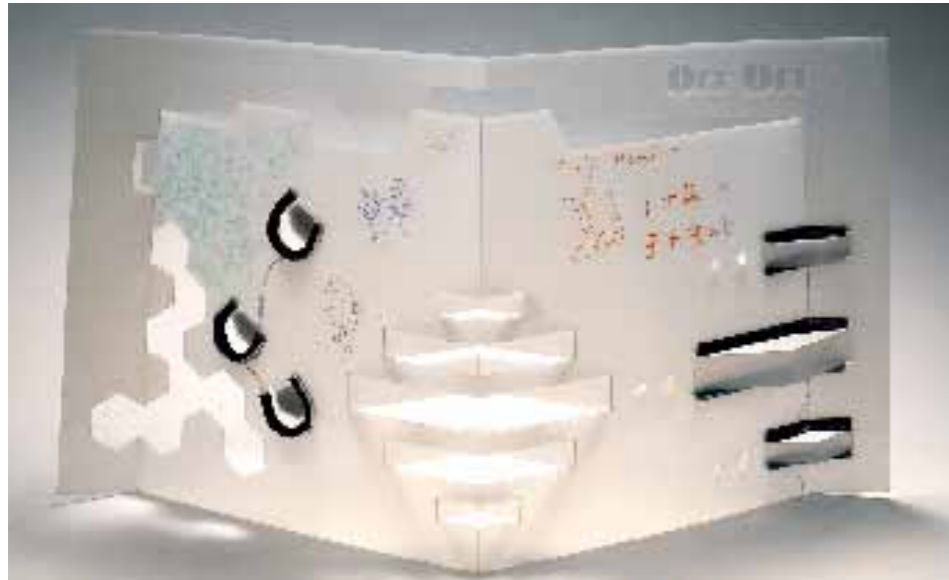
Research



子供の成長に応じ、長く使ってもらえるよう1つの平面からどのような形に楽しくおもちゃが変化していくか、検討した。

We examined how a single plane could be used to make a range of toys which provide play during a child's development.

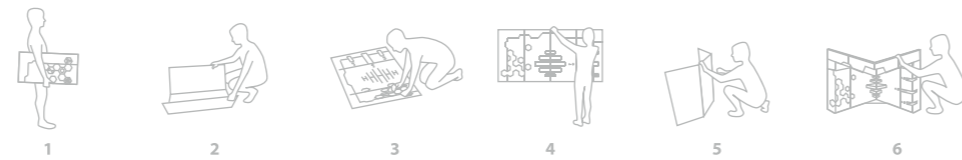
## Play Space



Ori - Ori は、遊ぶスペースのパーティションや、窓に置く遮光板として使う。そして、日中太陽光で充電したエネルギーを使い、ボードの一部を LED で点灯させることができる。また、子供が自由な発想で愛着をもって使えるように、ホワイトボードとしても使用できる。

Ori - Ori can be used as a partition for the play space or as a light shield. When placed next to a window during the day, sunlight is stored and used to power built-in LEDs. It is also designed as a whiteboard so that children can fully express their imaginations.

### Instructions



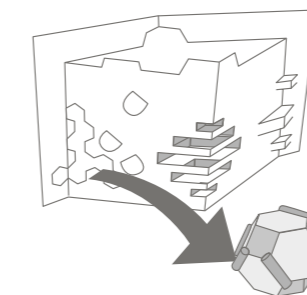
### Material



パネルの材料は、リサイクルされたポリプロピレンプラスチックシート (PP) から作られている。リサイクルされたプラスチックはリサイクルセンターから運ばれ、製造され、製品として地元のお店に卸される。パネルは、輸送の効率を考え、売り場の棚の大きさに合わせ、小さく折られた平らな状態で運ばれる。

The panels are made from recycled polypropylene plastic. The recycled plastic travels from local recycling centers to the factory, where the product is manufactured, then distributed to local stores. The panels are transported and sold in folded flat pieces for efficient shipping.

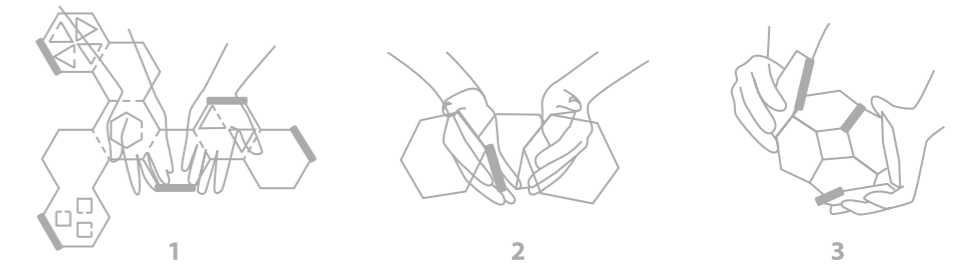
## Pop Lamp



Pop Lamp は、Ori - Ori の一部からできたプロダクトで組み立てて遊ぶことができる。太陽光からのエネルギーで充電し、太陽光から遠ざけると点灯する。これは、太陽光からエネルギーを蓄えたことを感じてもらうために、この様な仕組みにした。また、夜間子供たちがトイレに行く場合なども、持ち歩いて使用することができる。

Pop Lamp can be assembled from a section of Ori - Ori. It is powered by solar energy and provides lighting in a darkened space. The system not only helps children to recognize the power of sunlight, but provides them with lighting for a nighttime trip to the bathroom.

### Instructions



### Technology



太陽電池を使用し、1日のエネルギーの充電量により、LEDの色が変化する。最もエネルギーを蓄えた時は白く光り、青、緑、そして最も低いエネルギーの時には赤く光る。

We used solar cells and LEDs that change color according to the amount of available energy. The emitted color ranges through white to blue, green, and red. When fully charged, the cell or LED glows white. Red denotes a minimum charge.



傘の存在価値を高めるために、傘に新しい機能をつくる  
 Creating a New, More Meaningful Role for Umbrellas



日常使われているプロダクト（傘）の存在価値を再び取り戻すことをコンセプトにしたことから "Recover" という名をつけた。光と水の関係に意味をもたせることが、サステナブル実現の問題解決になるのではないかと考えた。

We named this group "Recover" to signify a re-evaluation of the role of the umbrella. We decided to approach the problem of sustainability by exploring the relationship between light and water.



土井 泰三  
 Taizo Doi  
 TAU Product Design



ネルソン・シー  
 Nelson Shih  
 ACCD Environmental Design

## Background

私たちは日常使用する身の回りのプロダクトの大切さや価値を忘れがちになる。もっと長く使用できるはずのプロダクトの寿命はどんどん短くなっていく。傘も注意をしなければならないプロダクトの1つであると考えます。雨が降っていない時は忘れられ、捨てられたりする。私たちが考えるテーマは日常生活の中でもう一度、傘に焦点を当てることだ。それに当たって、傘と光の共存する光景をいろいろと考えた。

We tend to forget the value and importance of personal belongings. The lifecycle of a product is getting shorter and shorter even though it can often be used for a longer time. The umbrella is such a product. When it stops raining, people may leave umbrellas behind or throw them away. Our theme was to re-examine how umbrellas are used in daily life, and present various combinations of umbrellas, water, and light.



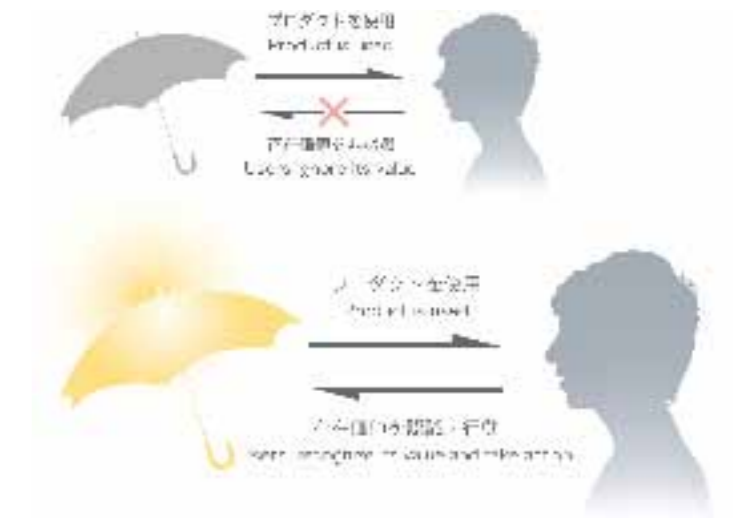
## Strategy

### プロダクトに対する意識を変える

ユーザーと傘の関係を見直した結果、今までは雨や日差しから体を守るためのプロダクトなのに対し、私たちが考える提案は傘に再び新たな役割を見出すことにした。限定された状況下でしか使うことができないのではなく、枠を広げた使い方を設けることで、ユーザーはモノとの距離が密接になり関心が高まるのではないかと考えた。そのことで、まだ使えるのに新しいモノを買ったりすぐに失くしたり、壊してしまっても特に気にしない現代のユーザーの感覚を打破できるのではないだろうか。

### Changing people's awareness of products

We reviewed the relation between an umbrella and its user, and proposed finding a new role for the product in addition to the basic one of providing protection from rain or the sun. Increasing the potential uses of an umbrella would reduce the distance between the product and user. In addition, the user would become more conscious of the product, and perhaps become less likely to lose, break, or replace it.



## Solar Umbrella



Solar Umbrella は日中に太陽からのエネルギーを蓄え、夜間にはそのエネルギーを利用し明かりを照らすことができる。そのことで、ユーザーに安全をもたらす。この傘の目的は、1日の異なる時間帯にそれぞれの役割を与えること。モノとして使われていない時は非プロダクティブであると見なされていたが、このデザインを通してユーザーは、傘をもっと利用し、傘の存在価値をさらに高める。

### Design Point

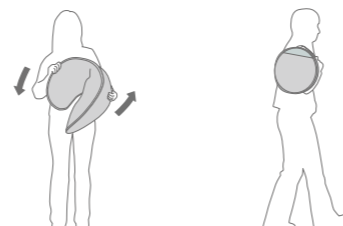


太陽エネルギーを吸収  
Harvesting Sunlight



The solar power umbrella is designed to collect energy during the day and release it at night in the form of light. With multiple roles at different times of the day, the umbrella becomes a more purposeful and valuable object.

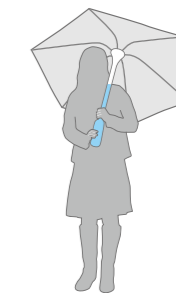
### Instructions



ひねりながら開く  
Twist and Fold

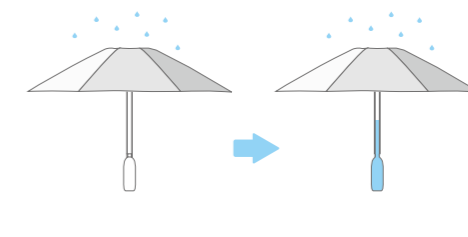
傘を持ち歩く  
Pack and Go

## Water Umbrella



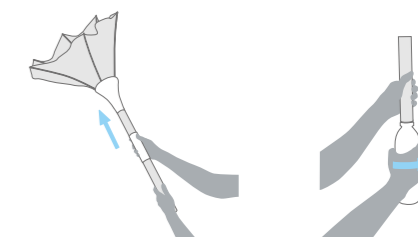
Water Umbrella は雨水を集め、それを植物に与えたり、手を洗ったりする機会を与える。そのことで、ユーザーは雨に対して感謝する気持ちが生まれるのではない。この傘の目的は、ただ傘は雨に濡れない為のプロダクトではないことを、ユーザーに気付かせること。この傘によって、人と自然との繋がりが密接になると考えた。また、傘の柄の中を雨水が流れることで発電し、夜間にはユーザーの足元を照らすことができ、危険な雨の日からユーザーを守ることができる。

### Design Point



雨水の確保  
Harvesting Water

### Instructions



ハンドルを上げる  
Push Handle Up

空のボトルを取り付ける  
Attach Empty Bottle

The water umbrella collects rain to give the user a chance to further reuse and appreciate water. The purpose of this design is to remind the user that umbrellas don't only shelter us from the rain, but also act as a link between humans and nature. Furthermore, the umbrella generates electricity when water passes through its handle, and illuminates wet, slippery roads to protect the user.



現代社会で働く女性のための新しいライフスタイルの提案  
Proposal for a New Lifestyle for Urban Businesswomen

SLOHOME

SLOHOME は、もともと存在する自然のあかりを私たちの提案するプロダクトを通し、視覚化する。それにより生活にゆとりを与え、自然の大切さを再発見させる。日常生活での当たり前のような小さな状況の中から、大きな変化を生み出すきっかけへと繋げる。

By exploiting the properties of natural light, SLOHOME products create a relaxed ambience in which we can reflect on our lives and our surroundings. Drawing attention to seemingly insignificant events in our daily lives can lead to dramatic changes in our attitudes toward the environment.



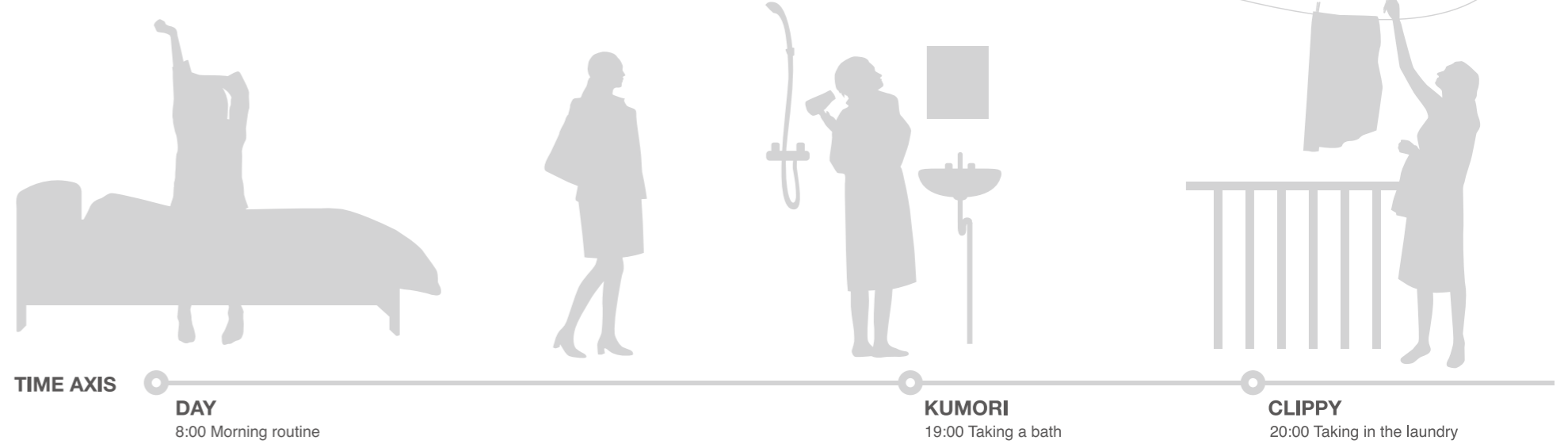
劉 恵貞  
Hyejung Yoo  
TAU Graphic Design



宮川 陽子  
Yoko Miyagawa  
TAU Environmental Design



サラ・カン  
Sarah Kang  
ACCD Environmental Design



Concept

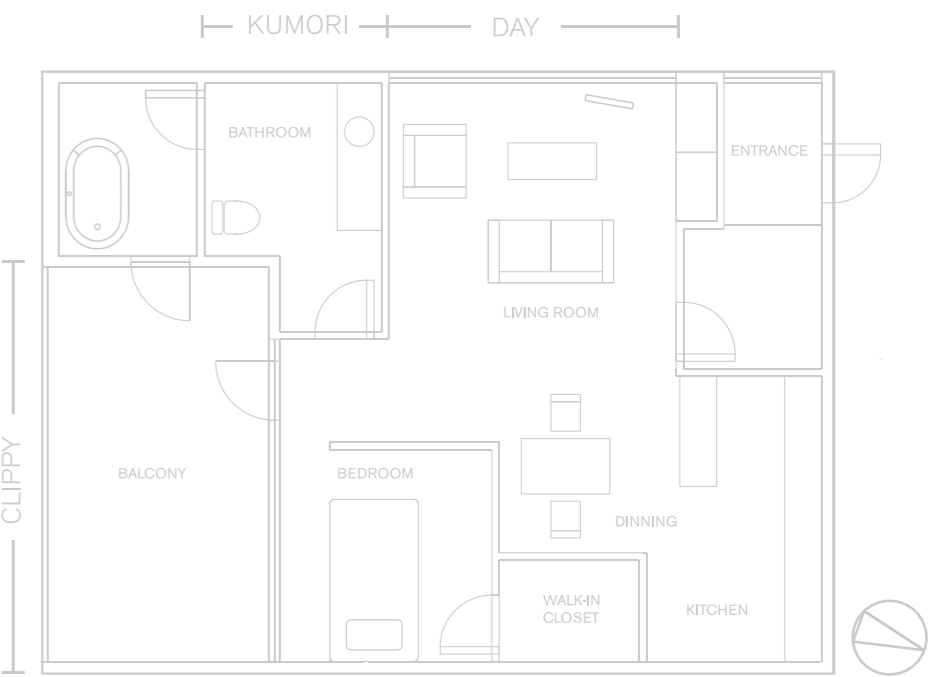
自然の美しさを再発見する

「家」という私達の身近な場所を通して、自然の大切さを再認識させ、生活にゆとりをもたらす。自然を感じる機会が少なく、仕事でストレスを感じることの多い20～30代の東京のOLをターゲットに、人にも環境にもやさしいサステナブルなライフスタイルを提案する。日々の生活の中で水や空気、光といった自然の要素の大切さを感じさせる。

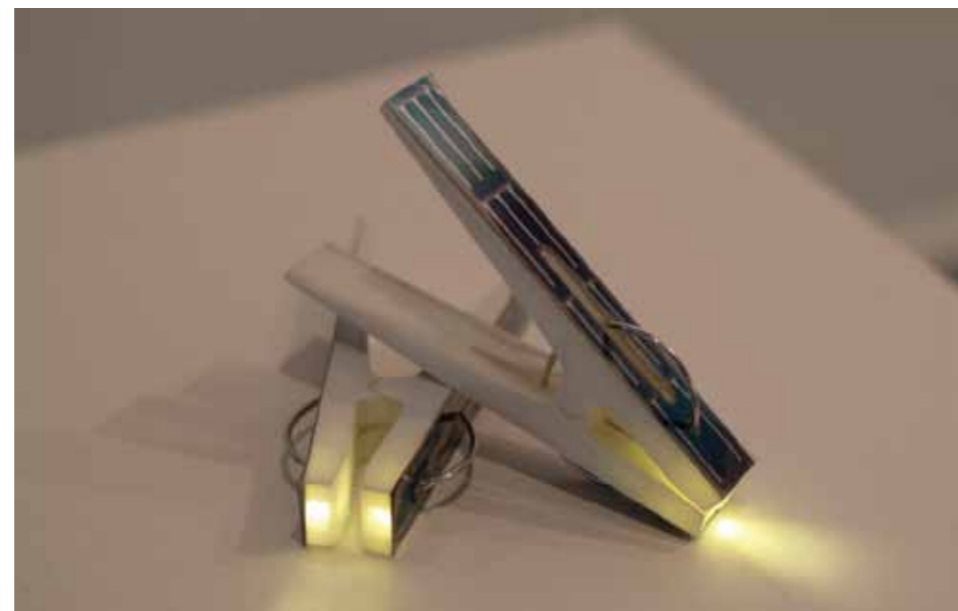
Magnifying the Beauty of Natural Elements

SLOHOME products aim to help people realize the importance of nature through their immediate living environment, as well as make their lives more relaxing and comfortable. Our target user is the 20-30 year old Tokyo businesswoman who will likely have little contact with nature and will suffer from work-related stress. SLOHOME products provide moments that magnify the beauty of various natural elements such as water, air, and light, and allow time for reflection.

ターゲットのマンションプラン  
Target User's Apartment Plan



## CLIPPY



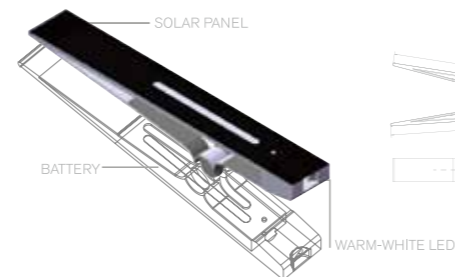
### 光と風をとらえる

CLIPPYは、日中外で洗濯物を乾かす間、ソーラーパネルが太陽光のエネルギーを吸収し、夜になるとそれを光に変える。ベランダに吊るされたCLIPPYの光の集まりが、地域の景観に影響を与え、新しいサステナブルの文化をも作り出す。

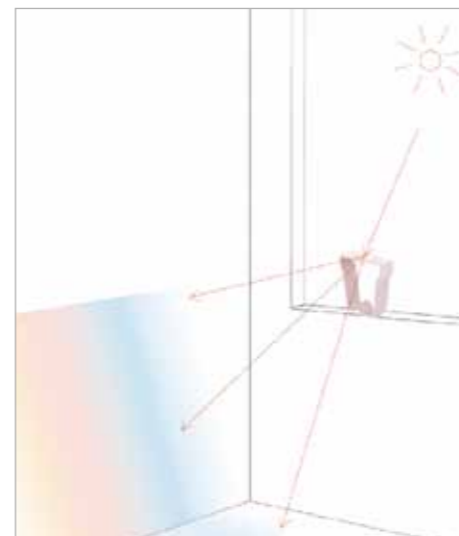
### Capturing Sun and Wind

While your clothes are drying in the sun, CLIPPY's solar panels capture energy from the sun. This energy can then be used to illuminate your veranda at night. Constellations of CLIPPYs on multiple verandas will enhance urban settings and raise awareness of sustainability.

### Dimensions



## DAY



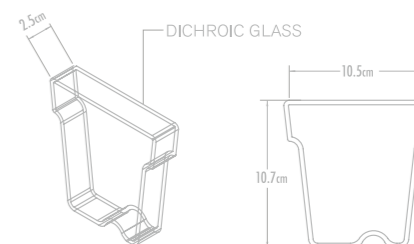
### 自然の光との関係をつくる

植物を自然と日当りの良い場所に置くように、DAYは太陽の光に対する意識を生むきっかけをつくり出す。太陽の光が、ダイクロミックガラスでできたDAYに反射し、美しい光を映し出すことで自然の美しさを改めて感じさせる。時間帯や天候、季節により光の変化を楽しむができる。

### A Connection to Natural Light

Like a household plant placed in a sunny spot, DAY sets the stage for thinking about natural sunlight. The surface of the product, made of dichroic glass, reflects sunlight in a special way and makes us pause to consider the beauty of natural elements. The reflected light behaves differently according to the time of day, season, and prevailing climate.

### Dimensions



## KUMORI



パッケージデザイン  
Package Design

### 水の大切さ

湿気で鏡が曇るというお風呂場での現象を利用し、曇り止めシートに毎月の東京の水の使用量を可視化するというもの。蛇口のシルエットが集まってできたこの模様は、前月の使用量のデータを基にProcessingを用いデザインされている。商品のパッケージには「使った?」と、問いかけるような短いコピーと、パッケージ全体で前月の水の使用量を視覚化する。使う人は、日常で何気なくみているこの模様が何を意味しているのか疑問に思い、そしてパッケージと模様の変動から、水の大切さについて考えるきっかけを与える。

### The Preciousness of Water

Using the phenomenon of condensation on a bathroom mirror, KUMORI visualizes the monthly water consumption in Tokyo by means of a defogger sheet with a tap motif pattern. In addition to showing the water consumption in Tokyo for the previous month, the product packaging features the question "Tsukatta?", which can be translated as "How much did you use?" The appearance of the pattern while having a bath will remind the user to use water responsibly.





## Project Organization



Tama Art University

藤谷 宣人  
清田 義英  
竹田 光幸  
田口 敦子  
秦 剛平  
中島 祥文  
岩倉 信弥  
橋本 京子  
田淵 諭  
久保田 晃弘

理事長  
学長  
美術学部長  
教務部長  
国際交流委員会委員長  
グラフィックデザイン学科長  
プロダクトデザイン学科長  
テキスタイルデザイン学科長  
環境デザイン学科長  
情報デザイン学科長

Project Leader  
Pacific Rim Committee Members  
Supporting Members  
Project Members

Nobuto Fujitani  
Yoshihide Seita  
Mitsuyuki Takeda  
Atsuko Taguchi  
Gohei Hata  
Shobun Nakashima  
Shinya Iwakura  
Kyoko Hashimoto  
Satoshi Tabuchi  
Akihiro Kubota

Chairperson of Board of Directors  
President  
Dean of Faculty of Art and Design  
Dean of Educational Affairs  
Chair, International Exchange Committee  
Head of Graphic Design  
Head of Product Design  
Head of Textile Design  
Head of Environmental Design  
Head of Information Design

Atsuko Taguchi  
Gohei Hata  
Masayuki Yamamoto  
Tatsuya Wada  
Tadashi Takahashi  
Susumu Hirayama  
Fusako Kusunoki  
Yuji Tamura

Dean of Educational Affairs  
Chair, International Exchange Committee  
Associate Professor of Graphic Design  
Professor of Product Design  
Professor of Textile Design  
Professor of Environmental Design  
Associate Professor of Information Design  
Manager of International Exchange Section

Fumiko Murray Daido  
Ichiro Ishida  
Saori Takenaka

Professor of General Education  
International Exchange Section  
International Exchange Section

Christina Xu  
Ayaka Mochizuki  
Hyejung Yoo  
Joohong Koh  
Yujin Jo  
Taizo Doi  
Yukiko Akita  
Kazue Okuyama  
Atkinson Marie  
Yoko Miyagawa  
Toshifumi Matsumiya  
Shoko Tanaka

Graphic Design  
Graphic Design  
Graphic Design  
Product Design  
Product Design  
Product Design  
Textile Design  
Textile Design  
Environmental Design  
Environmental Design  
Information Design  
Information Design



Art Center College of Design

リチャード・コシャレック  
ネイト・ヤング  
エリカ・クラーク  
マーク・ブライテンバーク  
デヴィッド・マイヤーズ  
ニコラウス・ハファーマーズ  
デヴィッド・モカルスキ  
ジェームズ・メラス  
カレン・ホフマン  
マーシャル・ハマチ  
ジャッキー・アップル  
ダン・ゴットリーブ  
ペニー・ハースコヴィッチ

学長  
副学長・教務部長  
副学長・国際交流主任  
学部長  
副学長・教務主任  
グラフィックデザイン学科長  
環境デザイン学科長  
環境デザイン学科准教授  
CMTEL ディレクター  
CMTEL マネージャー  
一般教養 教授  
環境デザイン学科非常勤講師  
環境デザイン学科非常勤講師

アートセンター教授・多摩美術大学非常勤講師

プロジェクトリーダー

池崎 義男

プロジェクトメンバー

アレクシー・コーガン  
カイリ・スー  
ダレン・ウォン  
モリー・クランツ  
サンディー・ツァイ  
イロナ・シュムスキー  
ネルソン・シー  
サラ・カン  
シンイチロウ・フジタ  
ビビアン・タイ-シャン・チョウ

グラフィックデザイン学科  
グラフィックデザイン学科  
プロダクトデザイン学科  
プロダクトデザイン学科  
プロダクトデザイン学科  
環境デザイン学科  
環境デザイン学科  
環境デザイン学科  
環境デザイン学科

協力  
Supported by:



プロジェクトリーダー

田口 敦子  
秦 剛平  
山本 政幸  
和田 達也  
高橋 正  
平山 達  
楠 房子  
田村 勇二

教務部長  
国際交流委員会委員長  
グラフィックデザイン学科准教授  
プロダクトデザイン専攻教授  
テキスタイルデザイン専攻教授  
環境デザイン学科教授  
情報デザイン学科准教授  
教務部国際交流室長

サポートメンバー

大道 文子  
石田 一郎  
竹中 佐織  
許 珊  
望月 彩加  
劉 惠貞  
高 周鴻  
趙 流眞  
土井 泰三  
秋田 由紀子  
奥山 和枝  
アトキンソン 麻里  
宮川 陽子  
松宮 俊文  
田中 翔子

共通教育教授  
教務部 国際交流室  
教務部 国際交流室

グラフィックデザイン学科  
グラフィックデザイン学科  
グラフィックデザイン学科  
生産デザイン学科 プロダクトデザイン専攻  
生産デザイン学科 プロダクトデザイン専攻  
生産デザイン学科 プロダクトデザイン専攻  
生産デザイン学科 テキスタイルデザイン専攻  
生産デザイン学科 テキスタイルデザイン専攻  
環境デザイン学科  
環境デザイン学科  
情報デザイン学科 情報芸術コース  
情報デザイン学科 情報デザインコース

Project Leader

Pacific Rim Committee Members

Supporting Members

Project Members

Project Leader

Project Members

Richard Koshalek  
Nate Young  
Erica Clark  
Mark Breitenburg  
David Muyres  
Nikolaus Hafermaas  
David MocarSKI  
James Meraz  
Karen Hofmann  
Marshall Hamachi  
Jacki Apple  
Dan Gottlieb  
Penny Herscovitch

Yoshio Ikezaki

Alexey Kogan  
Kailli Hsu  
Darren Wong  
Molly Krantz  
Sandy Tsai  
Ilona Shumsky  
Nelson Shih  
Sarah Kang  
Shinichiro Fujita  
Vivian Tai - Shan Chou

President  
Executive Vice President / Chief Academic Officer  
Senior Vice President / International Initiatives  
Dean of Undergraduate Education  
Vice President / Educational Initiatives  
Chair of Graphic Design  
Chair of Environmental Design  
Associate Professor of Environmental Design  
Director of CMTEL  
Manager of CMTEL  
Professor of Liberal Arts & Sciences  
Member of Part - Time Faculty at ACCD  
Member of Part - Time Faculty at ACCD

Professor of ACCD / Adjunct Professor of TAU

Graphic Design  
Graphic Design  
Product Design  
Product Design  
Product Design  
Environmental Design  
Environmental Design  
Environmental Design  
Environmental Design  
Environmental Design

\* 役職は 2007 年度のものです。  
\* Position titles as of Fall 2007



<http://www.PacificRimProject.com>

---

発行日	2008年7月19日	Published	July 19, 2008
発行	多摩美術大学 教務部 国際交流室 〒192-0394 東京都八王子市鍵水 2-1723 Tel: 042-679-5605 Fax: 042-676-2935 E-mail: intl-ex@tamabi.ac.jp URL: http://www.tamabi.ac.jp	Publisher	International Exchange Section, Tama Art University 2-1723 Yarimizu, Hachioji, Tokyo 192-0394, Japan Tel: +81-(0)42-679-5605 Fax: +81-(0)42-676-2935 E-mail: intl-ex@tamabi.ac.jp URL: http://www.tamabi.ac.jp
印刷・製本	株式会社 弘文堂荒木印刷	Printer	Koubundo Araki Printing Co., Ltd.
編集デザイン	田中 翔子 趙 流真 土井 泰三	Editorial Designers	Shoko Tanaka Yujin Jo Taizo Doi
翻訳	ロジャー・バーナード 竹中 佐織	Translation	Roger Barnard Saori Takenaka
協力	大道 文子	Special Thanks	Fumiko Murray Daido

---

本誌上のあらゆる画像・文章等の無断使用、無断転載、無断複写を禁じます。

©2008 Tama Art University, Tokyo

Printed in Japan

