

+ +

+ +

神戸芸術工科大学
KOBÉ DESIGN UNIVERSITY

神戸芸術工科大学
卒展[学部・大学院]選抜集

+ + + + + +
+ + + + + +

- Department of Environmental Design
- Department of Product and Interior Design
- Department of Visual Design
- Department of Image Arts
- Department of Manga Media
- Department of Fashion and Textile Design
- Department of Arts and Crafts
- Graduate School of Arts and Design

CHAOS 2023





兵庫立美術館ギャラリー棟 | 兵庫立美術館ギャラリー棟
 2023年2月10日[金] - 12日[日] | 兵庫立美術館ギャラリー棟

神戸芸術工科大学
 KOBE DESIGN UNIVERSITY

CHAOS 2023

CHAOS 2023

CHAOS 2023

CHAOS 2023

CHAOS 2023

CHAOS 2023

CHAOS 2023

CHAOS 2023

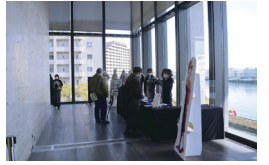
CHAOS 2023

神戸芸術工科大学
 卒展[学部・大学院]選抜集

Graduation Exhibition of the Year 2023, Kobe Design University

- Department of Environmental Design
- Department of Product and Interior Design
- Department of Visual Design
- Department of Image Arts
- Department of Manga Media
- Department of Fashion and Textile Design
- Department of Arts and Crafts
- Graduate School of Arts and Design





学生が、新型コロナに立ち向かい、それぞれのイメージを深く思考を重ねた成果である「カオス2023 神戸芸術工科大学卒業展 選抜集」をご覧くださいと思います。

この学年は、1年次終盤から卒業までの3年以上、新型コロナに翻弄された特別な学年でした。本学は、どう対応するべきかを独自に判断しながら、精一杯闘いましたが、学生たちは、それにも増して、真摯に自らの陶冶に努めました。

その結果は見事に成果に現われ、卒業では素晴らしい作品や研究成果が並びました。そのすべてをご覧くださいたいところですが、本誌では、その中からさらに選抜された作品・研究をご紹介します。例年以上に、自分自身の内部で葛藤した様子がよくわかります。しかも、作品は丁寧に作り込まれていました。研究も課題の分析から提案に至る過程が地道に展開されていました。私は、学長として懸命な姿勢を見せた卒業生の皆さんを誇らしく思います。そして、皆さんは、社会においても必ずやかけがえのない存在になると信じます。卒業・修了、おめでとうございます。

保護者及びご関係の皆様には厚く御礼申し上げますと共に、今後も本学の卒業生、大学院修了生の活躍にご注目いただき、ご支援を賜りますようお願い申し上げます。

神戸芸術工科大学 学長 佐藤 優



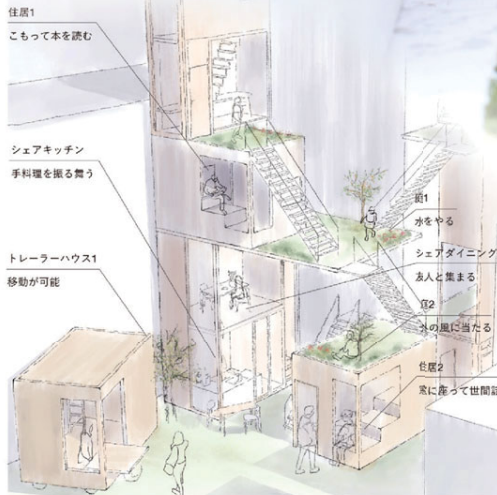
URBAN TINYHOUSE 都市と共生するタイニーハウス生活
都市の隙間にタイニーハウスを挿入し、街に賑わいを取り戻す、新たな暮らしの提案

籠池七美

大阪府立久米田高等学校
建築模型

学長賞

不要な物を排除して必要な物だけを所持する、ミニマルな生き方が、若者たちを中心に拡がりをみせている。最小限の所有物だけで生活を送る小さな住居は「タイニーハウス」と呼ばれ、お金や時間に縛られた消費社会から抜け出し、大切なものと向き合う新しいライフスタイルの象徴である。卒業論文では、主に郊外でタイニーハウス暮らしをする人々について調査を行い、その思想や目的、生活、空間性について分析を行った。その結果、多様化する現代人の生き方や価値観についての知見を獲得することができた。本制作ではこのテーマを継承し、都市でもタイニーハウス暮らしを実現したいと考える人が多く潜在していると仮説を立てた。一方で神戸の市街地を調査すると、急速な都市化や高密度化の裏返しに「活用されていない街の隙間」が多いことに気づき、ここにタイニーハウスを挿入することで、最小限に暮らしながらもまちと共生し、今あるまちを壊すことなく新たな賑わいを生み出す、タイニーハウスを起点とした新たなプラットフォームの提案である。小さなタイニーハウスが周辺に新たな代謝を促し、静かで乾いていた街がいつしか、賑わいと潤いに満ちた街へと変わってゆく。画一化した暮らしではなく、自由な生き方を選択でき、小さくても大きな可能性を持った「URBAN TINYHOUSE」が、これからの暮らしの選択肢として増え続けていくのではないか。



徳島県名東郡佐那河内村における移住者の実態と地域づくりに関する研究
佐那河内村の移住と地域づくりに関する取り組みの調査

山岡里寧

論文

学科賞

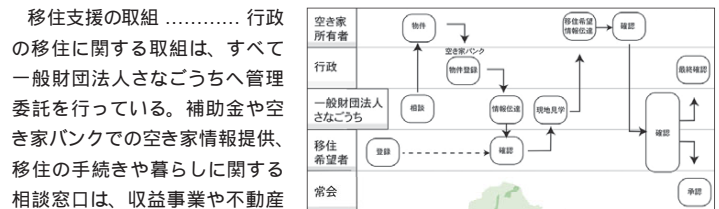
研究の背景、意義 …… 日本では少子高齢化や都市部への人口の一種集中が進む一方で、近年、コロナ禍やリモートワークの推進により、農村村への移住に注目が寄せられている。自治体が移住支援策への取り組みに力を注ぐのは当たり前のようになってきている。しかし、先行研究では、行政が人口減少対策として移住の動きを捉えがちで、移住による人口増加へ過度に期待している傾向に対して警告をしている。誤った認識のもとで過度な期待をしては、短期的な成果は見えても長期的な価値、すなわち移住者の定住に関する満足度は得られないのではないだろうか。地方や農村村への移住の意義は、行政の金銭的な利益や人口の増大な増加ではなく、移住者にとっても好ましく継続性のある優れた居住環境を提供すべきである。支援目的は移住ではなく定住とし、長期的なスパンで移住に関する計画をデザインしなければ結果的に誰のためにもならない事態が生まれることにもなりかねない。マニュアル通りの支援ではなく、個人に合わせたサポートを行うことが重要であり、そのためには移住者はどのようなサポートを求めているのかといった、農村村への移住の「質」的な意義を明確にする必要がある。

研究の目的 …… 徳島県名東郡佐那河内村を対象に、行政の取り組みが移住に果たす役割や移住者の実態を調査し、今後の地方活性化を図る移住支援や、地域のコミュニティのあり方を検討する際に役立つ知見を整理する。

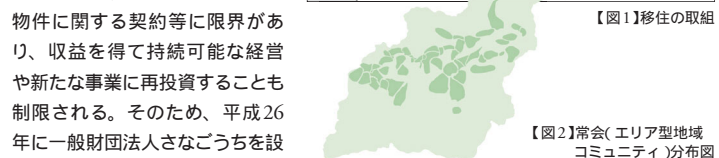
研究方法と対象地域 …… 徳島県名東郡佐那河内村を調査のフィールドとし調査を行った。ステークホルダーである行政職員、一般財団法人役員、移住者、地域住民への聞き取り調査、提供資料から、自治体の注力している取り組みや自治の実態、移住者に対する支援を明確にする。また、移住者への聞き取り調査から、有効であった制度や要因を明らかにし、佐那河内村特有な地域の特性と、今後他の地域で過疎対策の検討材料になる要素を明らかにする。対象地域である佐那河内村は、かつて大化の改新頃には佐那郡と呼ばれており、大正4年(1915年)から現在の名前へ改められた。村は47集落から構成されており、各集落に常会という自治組織が存在している。村に27箇所点在する集集施設を拠点として活動をする常会は江戸時代の五人組の流れを汲んでおり、現在は行政からの連絡事項に対して合意形成を図る際や祭事、年中行事を行うエリア型地域コミュニティとされている。



【写真1】集落景観(友人撮影)



【図1】移住の取組



【図2】常会(エリア型地域コミュニティ)分布図

移住支援の取組 …… 行政の移住に関する取組は、すべて一般財団法人さなごうちへ管理委託を行っている。補助金や空き家バンクでの空き家情報提供、移住の手続きや暮らしに関する相談窓口は、収益事業や不動産物件に関する契約等に限界があり、収益を得て持続可能な経営や新たな事業に再投資することも制限される。そのため、平成26年に一般財団法人さなごうちを設立し、この組織への様々な管理委託が開始された。また、行政主体で移住、定住支援を行う場合だと地方自治体上人事異動により、それまで培ってきた人脈や関係が途切れてしまうが、一般財団法人の場合は民法上人事異動の必要がなく、定住後のサポートや情報の集積を可能としている。そのため、佐那河内村への移住希望者は空き家バンクへ登録した後、行政へ最終書類確認して移住を完了するまで一般財団法人さなごうちが手続きをサポートする仕組みが出来ている。そして、移住後は任意で居住地区の常会へ参加することになるが、この際も地域住民と移住者の間に一般財団法人の職員が仲介役として立ち入ることで、スムーズに常会へ参加できるようサポートしている。

移住で重要な要因の調査 …… 移住者への聞き取り調査では、一般財団法人設立後(平成26年度)以降に移住した34組を対象に、13組の意見が集まった。佐那河内村へ移住した理由と移住後の暮らしの中で思うことについて集まった意見から、行政や場所性、住民との関わりなど、各意見の要素ごとに分類をし、移住前と後でどのように変化が見られたのかを示した。その結果、移住した理由では佐那河内村が徳島県の中心部から車で30分(16km)である山と川に囲まれた集落であり、自然環境の良いたが移住する理由として多く挙げられた。しかし、移住後の意見では聞き取り調査を行った全員が、地域住民と良好な関係を築けられていることを述べた。このことから、移住前は場所の魅力を重視するが、実際に住むと住民との関わりが大変重要であることが明らかとなった。また、住民との関わりが評価されていることから、住民が移住者を拒まず、受け入れる体制が整っている

結果が得られた。そして、移住者の住まい、参加している常会を調査した

たところ34組のうち31組が常会へ参加していること、一つの常会に集中することなく、どの集落においても移住者を受け入れていることが確かめられた。このことから、村内の各集落において行政、一般財団法人、常会の仕組みが連携し地域住民が移住者を受け入れる体制が整っていることが明らかになった。

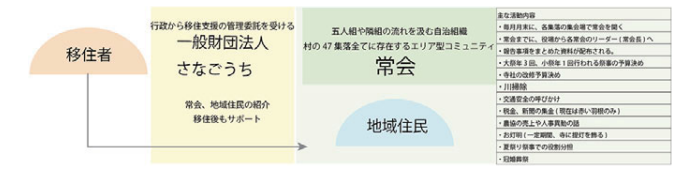
結論 …… 佐那河内村では、移住者が常会へ加わり、村の祭事や行事に参加することで住民との交流が深まり、移住者が地域に馴染むことができる仕組みが村全域で機能していた。このことから、行政の補助金や一般財団法人の移住後のサポートも有効であるが、それ以上に小さくゾーン分けをし、行政と連携した地域コミュニティの重要性は他の過疎地域でも検討すべき価値のある事と考えられる。また、営利を目的としない一般財団法人による、移住者と地域住民の交流を促すサポートと、常会が上手く連携して機能していることは、地域住民への配慮も大切に行っていることで安心感があり、移住者にとっては移住の質的な向上に繋がり、農村村がこれからも持続的発展を続ける仕組みである可能性が高い。そして、移住者が地域に受け入れられ、農村村で暮らすだけでなく、地域コミュニティを通し、外部人材として地域づくりに関わることが移住者の役割であると考察する。移住者が地域づくりに関わりやすい環境としても、地域コミュニティの活動拠点として各地域に集集施設という、共有空間として集まる場所が存在することは人口流出を課題とする他の過疎地域で役立つ価値があると期待できるだろう。



【表1】聞き取り調査結果



【写真2】集落景観2



【図3】移住後の流れ

記憶に住まう
「記憶」に残る風景をてがかりにして河川敷を計画

森川明花

福井県 北陸高等学校
建築模型

奨励賞

日常生活の中で、特定の機能に縛られることなく自然と向き合うことで、記憶に残る自分の居場所を見つける事のできる場所、水辺の環境を守り育てながら、豊かな環境の中でそれぞれに居場所を見つけられるような、開かれた広場のような場所を提案する。また風や光、他の動植物たちと共生するこの場所特有の環境を取り戻し、この豊かな環境と自然に向き合える場所を作りたいと考えた。



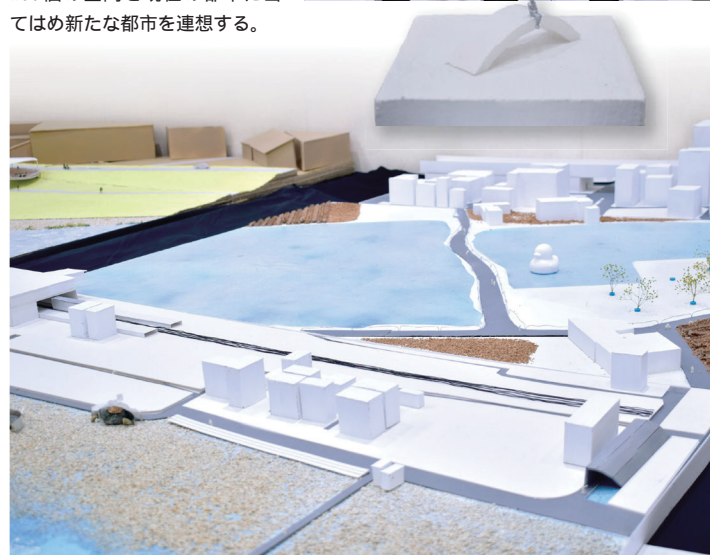
+ その向こうに見えるもの 100個のアーカイブによる神戸都市意識変革 現代の都市空間での歩くを再構築する

酒井彩華

兵庫県立西宮香風高等学校
建築模型

奨励賞

現代は、産業発展により、自身の足で歩くことが少なくなり、身体的価値が衰えたと感じる。現在の美しさにこれまでの魅力を取り入れ、街を再構築する。100個の空間を現在の都市に当てはめ新たな都市を連想する。



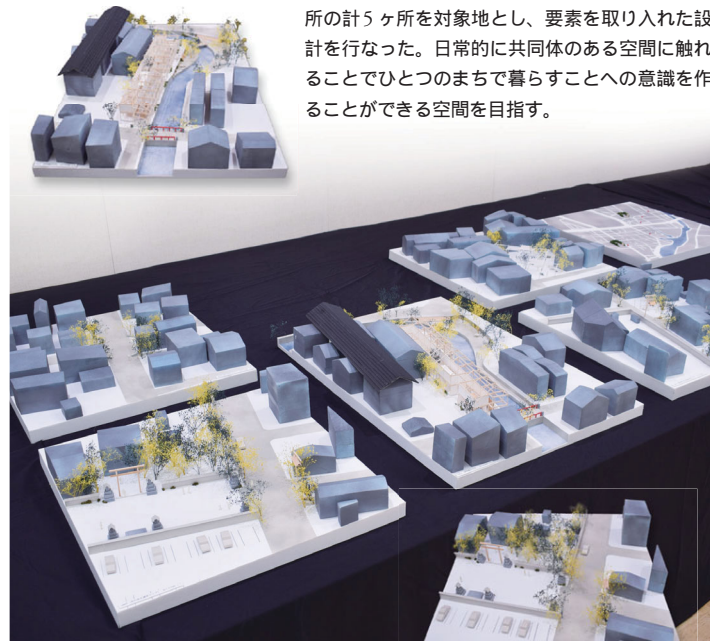
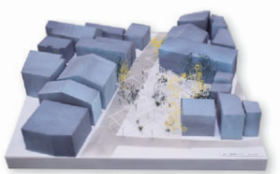
+ ひとつのまちで暮らす 飾磨地区の地域分断のハレの共同体による再編成

松久結衣

兵庫県 兵庫県播磨高等学校(現：姫路女学院高等学校)
建築模型

奨励賞

ひとつのまちでありながら古くから2つの地区があり、歴史的、地理的だけでなく意識的にも分断が生じている姫路市飾磨区。設計では、2つの地区に共通する秋祭りやその際にまちに現れる提灯などを共同体の要素とする。分断の境目となる御幸橋エリアと他4ヶ所の計5ヶ所を対象地とし、要素を取り入れた設計を行なった。日常的に共同体のある空間に触れることでひとつのまちで暮らすことへの意識を作ることができる空間を目指す。



+ 体感型環境ギャラリー 平荘湖畔に存在する環境を人の五感で最大に感じることのできる環境ギャラリーの提案

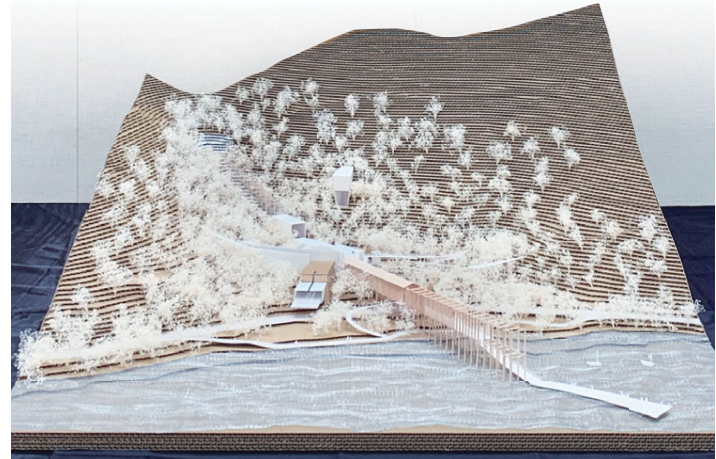
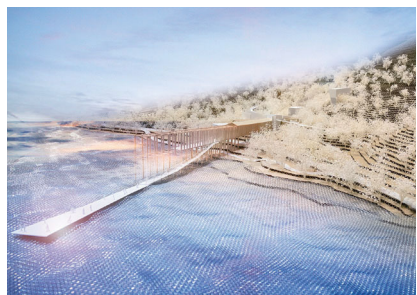
平荘湖畔に存在する環境を人の五感で最大に感じることのできる環境ギャラリーの提案

恒藤温人

兵庫県立東播工業高等学校
建築模型

奨励賞

近年加古川市ではJR加古川駅前の再開発が急速に行われている。私は加古川市で生まれ育ち加古川市の魅力はJR加古川駅前だけではないと考えている。これらのことから平荘湖畔にあったアクア交流館跡地を対象敷地とし、平荘湖畔に存在する「音」「風」「光」「匂い」「時間」「景色」の6つの環境を人の五感で最大に感じることのできる体感型環境ミュージアムを提案する。用途は絵画や彫刻を展示するのではなく、ここにある環境を自分の肌で感じるためのギャラリーである。



+ 「しゃえんじり」のある暮らし 畑がある新しい集住のかたち

丸山大輔

和歌山県立星林高等学校
建築模型

奨励賞

「しゃえんじり」は、四十地域の方で、住居に付属する自給自足のための野菜畑を意味する。計画地は神戸市の学園都市と伊川谷が切り替わる地点「移行帯」にある。移行帯は斜面でできており、この高低差によって地域が分けられている。高低差のある地形と、交通軸の違いから、繋がりが希薄な両地域だが、都市の良さと農村の良さを双方享受できる可能性があると考えた。そこで、移行帯の斜面地に、都市の利便性と農村の助け合いの両方が得られる「しゃえんじりのある暮らし」を提案する。



+ 淡路の住宅 ~ 集まることで受け継ぐ ~ 祖母の家を集まる場所としてリノベーション

祖母の家を集まる場所としてリノベーション

吉岡静句

神戸市立科学技術高等学校
建築模型

奨励賞

淡路市仁井の山奥にある築約70年の古民家・旧牛小屋の改修。現在は私の祖母が一人で過ごす住宅である。この住宅には様々な人が訪れる。親戚やまたその友人、近所の方などが訪れ、ここでは新たなコミュニティが生まれる場となっている。今でも皆が楽しく過ごせる場であるが、集まる場としてより良いデザインを施すために改修を行う。集まることで、この住宅を受け継ぎ、みんなの思い出の場所としてなることを願い設計を行う。



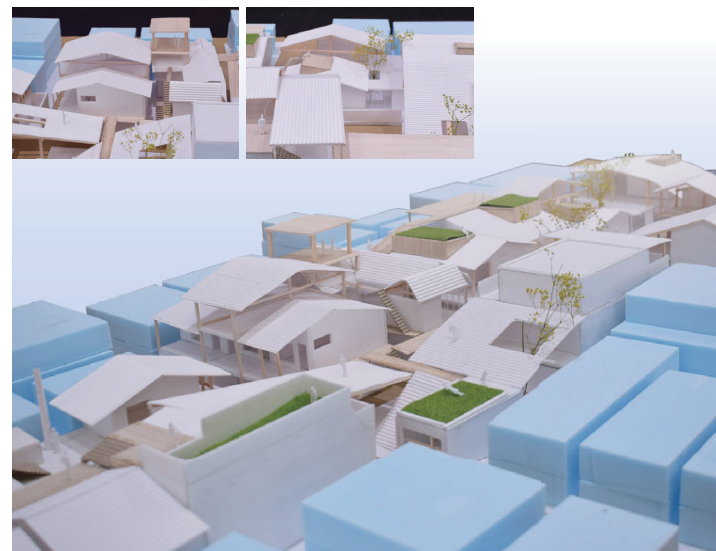
+ 結び屋 屋上空間を活用する提案 路地から屋根を一体的にとらえた京都の町屋再生

鍾詩珂

建築模型

奨励賞

京都の大文字山を背にして、物干台が建てられている町家の屋根が連なる姿、これは京都でよく見かける景色であり、特に深い印象を受けた。そのため、このような面白い屋上空間を活用したいと考えた。屋根を通じて、街の建築を繋げ、地域住民と観光客の活動や交流を軒下空間と屋上で生むことを計画した。



+ Windcatcher ~ 都市の風がつくる建築のカタチ ~ 密集市街地における住宅の自然換気手法の検討

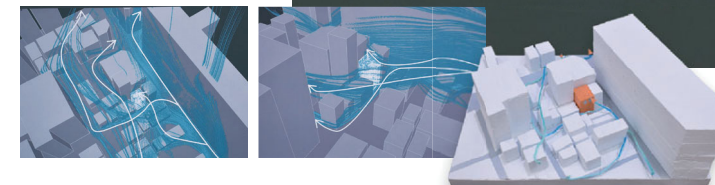
密集市街地における住宅の自然換気手法の検討

河田裕夢

兵庫県 滝川第二高等学校
建築模型

奨励賞

人口集中の進む大都市中心部、その周辺には密集市街地が広がっており、近年では地球環境保護や環境共生の観点からパッシブデザインが求められる。様々な理由から困難だとされている密集市街地での自然換気を、バードギールというヴァンキュラー建築からヒントを得て、上から下へと風を導く計画をした。効果的な自然換気を実現できる新しい建築デザインの可能性を見ることのできる集合住宅をCFDによる解析を行いながら設計した。



+ 中央構造線地域の風景構造に関する研究 中央構造線を共有する地域に共通する景観構造の解明

丸山大輔

和歌山県立星林高等学校 論文 奨励賞

+ 大阪駅アトリウム広場の人の流れと停滞留に関する研究 アクティビティ調査を通じた広場での人流の特性把握

奥田真帆

尼崎市立尼崎高等学校 論文 奨励賞

+ 安藤忠雄の教会建築における音の響き方に関する研究 安藤建築を「音」の観点から再検証

恒藤温人

兵庫県立東播工業高等学校 論文 奨励賞

+ 減築による空間の変化と価値に関する研究 住宅建築作品の増築・減築タイプロジーを分類

吉岡静句

神戸市立科学技術高等学校 論文 奨励賞

+ ハウスメーカーの住宅における自然換気性能に関する研究 ハウスメーカーの住宅商品における自然換気性能の分析

河田裕夢

兵庫県 滝川第二高等学校 論文 奨励賞

+ 瑞光寺雪鯨橋の歴史の変遷と文化的価値に関する研究 地元の文化財である瑞光寺雪鯨橋の文化的価値について探る

向井詩織

大阪府立北千里高等学校 論文 奨励賞

+ 八二カム構造の事例と力学的特性に関する研究 八二カム構造の構造シミュレーション

吉野陽菜

富山県立富山南高等学校 論文 奨励賞

+

KOMU collection
日本のかたちから発想した家具のデザイン ~日本の暮らしの特色から意匠を考える~

櫻井風土

北海道おといねっぶ美術工芸高等学校
家具

学長賞

KOMU collectionは、日本のかたちから発想した家具シリーズであり、和の美しさを洋室空間に生み出すことを目指してデザイン、制作された。社寺建築に着目し、柱を中心に桁と梁の関係を元にデザインされた家具は、構造と造形の美しさ、力強さを床座目線で見た視点からデザインされた。KOMU ARMCHAIRは太い脚の上端が肘掛けを挟み込むような構造をベースに、肘掛けは曲線を帯び、床座下に伸びる部材は力強さと動きを感じさせる造形を特徴とする。KOMU CHAIRは真っ直ぐに伸びた足が背もたれを掲げ持つように支え、背もたれは両端につれて徐々に削ぎ落とされ、脚と背もたれとの接合を強調する。KOMU TABLEは4本の足が幕板を挟み込むようにして構造を作りだし、両脚を長手方向に繋ぐ貫は、建築部材の梁を想像させる。各部材が鮮明に見え、単純でありながら重厚感のある佇まいを纏う。KOMU collectionの、日本の伝統的な建築からインスピレーションを得たデザインは独特な造形スタイルでありながら静謐な佇まいを感じさせる。



+

コレクト、SCALES、Make My City
持続可能な社会の担い手育成を目的としたESD教育のための教材開発

岡本光太郎

奈良県立生駒高等学校
教育教材

学科賞

ESD教育は現在、文部科学省の定める新学習指導要領内に「持続可能な社会の担い手育成を目的とした教育」として明記され、全国の教育機関で学習を行うように推進されている。しかし、現在の各教育機関におけるESD教育の実施は非常に難航しており、実施できている学校は全体の約6%程度に留まっている。またESD教育が普及しない背景には教員の授業時間の確保の難しさやそれに特化した教材、プログラムが少ないことが挙げられている。

そこで、ESD教育を実施しやすい教育にすることを目的とした3点の教材(コレクト、SCALES、Make My City)からなるESD学習教材セットの開発を行った。本教材を利用することで児童生徒の学習ハードルを下げ、自ら進んで学習する環境の構築ができるようになり、学年に応じた発展的な内容にすることで学びの継続性が担保できるようになった。またESD教育のみにとどまらず他教科の内容とリンクすることで幅広い教育分野の支援が行える教材となった。



+

宍粟市PR施設「yamayou」
旧園舎を活用した宍粟市のPR提案
~アウトドアレジャーをテーマとした複合施設~

高橋明希

兵庫県立千種高等学校
模型、CG

奨励賞

使われなくなった旧園舎が今後活用されることを目指し宍粟市のPR施設を提案します。宍粟市には豊富な自然資源がありアウトドアアクティビティが盛んなことからアウトドアをテーマとした施設考案をしました。様々なアクティビティの観光案内をはじめ、アウトドア用品の展示販売、初心者へ向けたキャンプ、アウトドアグッズのワークショップ、地域工芸品や特産品の販売などを提案します。



+

linking farm
多様な栽培条件に対応する施設園芸型市民農園

木本真央

京都府立峰山高等学校
模型、CG

学科賞



現在、健康意識の高まりや休日余暇の充実などから市民農園は増加傾向にある。利用者の中には、無農薬などの品質を意識した農作物作りをしたい人や挑戦してみたい農作物がある人がいることがわかり、設備施設の充実を望む声もあった。そこで、種苗会社が開設する施設園芸型市民農園「リンキンファーム」を提案する。種苗会社が開設することで、研究に役立つ情報が得やすい。利用者も安心して栽培できることなどからどちらにもメリットがあると考えられる。

施設には、菜園アドバイザーが常駐しており必要時は気軽に相談して作物作りを楽しんでもらいたいと思う。契約者だけでなく、一般の人が訪れても展示温室の見学やカフェショップの利用ができる。情報化スピード化が進み、時間に追われず充実した時間を望む人が多くみられる中で、花卉栽培や野菜作りを楽しんでもらい、農作業やコミュニティ、自然を通してゆったりとした時間を過ごしてもらいたい。



+

なりたい自分を叶えるARエフェクト
なりたい自分を叶える拡張現実の研究
SNS上での自己表現の在り方(ARエフェクト)の提案

布藤沙楽

大阪府 大阪女学院高等学校
ARエフェクト

奨励賞・学生賞

スマートフォンが私たちの生活に必要不可欠になる今、その中に広がるSNSの情報を活かし日常を送ることも当たり前になっています。

SNSの世界を参考に生きるZ世代の子たちは、いつしか自分と比較し自己肯定感が下がり自信も失います。私を含めたそんな子たちが「ありのままの自分を好きでいること」は難しいです。そこでARエフェクトを使って自分だけの新しい可愛いを体験し、自信を持って生きてほしいと思い制作しました。



+

toko / koushi

日本家屋の要素を取り入れた家具の制作

森田和奏

大阪府立工芸高等学校
家具

奨励賞



日本家屋に用いられる素材や構造はどれも日本の

風土や暮らしに適した工夫がされており、この国での生活に寄り添ってきた。しかし集合住宅や西洋風建築の増加・生活スタイルの変化に伴い伝統的な日本家屋は減少している。毎日暮らしの一部として使用する家具に日本家屋の要素を落とし込むことで、現代的な住宅で生活していてもかけがえのない日本家屋に親近感や魅力を感じるきっかけになることを期待し、2点の家具を制作した。

+

Fried dishes

油煎による生木の活用

水瀬健斗

神戸市立真合高等学校
パネル・木工作品

奨励賞



伐採木は切った直後の含水率が非常に高く、材として扱うためには脱水させる必要がある。しかし、その際の水分量の変動によって木が割れてしまうことがあり、小径木などは使える部分が少なくなるため処分されることが多い。そんな木々を材として利用するには“脱水する際に割れにくい方法”を考える必要があった。“油煎”は木を揚げることで水分を気化させると同時に油分が木材内部に染み込み割れにくいのではと考えた結果である。



+

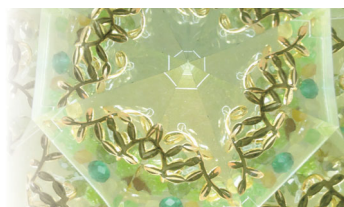
furu+ru(フルール)

パッケージも含めて楽しむプレゼント

西田侑生

兵庫県立西宮高等学校
ギフトパッケージ

奨励賞



コンセプトは、ギフトパッケージを捨てられるものから残すものへ。パッケージと贈り物自体をセットで成り立つようにすることで、より長く楽しんでもらえるようなギフトパッケージを考えました。贈り物をパッケージにいれることで、万華鏡のように楽しめる「hana」とスノードームのように楽しめる「yuki」を制作しました。贈り物を使わない瞬間にも、大切にしまいながら楽しめるようなパッケージになっています。

+

SCENE ART BEEN

時を味わうプロダクトの提案

折口幸祐

和歌山県 近畿大学附属和歌山高等学校
立体作品

奨励賞

私たちは普段、流れゆく「時」の中で生活をしている。ところが日常の多忙の中ではどうしても時間に支配されることが多い。しかし時間とは本来普遍的なもの。そこで私の提案では、忙しい日常のいとまに「時を味わう」瞬間を提供する。時の流れそのものを楽しむ「SCENE」、時の流れをすっかり忘れさせる「ART」、時が流れていた事実を唐突に思い出させる「BEEN」。これらの3作品が時を味わう楽しさを気付かせてくれる。



+

miyabu

「ていねいな身支度」のための化粧品の提案

坂本明日香

北海道苫小牧東高等学校
立体作品

奨励賞



現代における化粧品はどこにでも持ち運べたり、簡単に素早く行えるものが多い、それまでお化粧が持っていた儀式的な側面やていねいで穏やかな時間が失われつつあります。そこで、手間ひまや所作といったことを自然と意識させる化粧品を提案します。容器の素材に磁器を使用し、据え置きで使う事を前提に、リフィルを使った詰め替えや混色などの手順を通し化粧の行為自体を楽しんでもらうという解決法を考案しました。

+

LET

貧困地域の子供たちに向けた照明器具の提案

矢野いづみ

神戸市立真合高等学校
立体作品



世界にはまだ電気の供給が不安定な地域が多く存在し、子供たちは夜に勉強することが困難です。「LET」はミャンマーの貧困地域の子供たちに向けた、振動で発電するライトです。ランタン型と自転車用ライトの二種類があります。発電機を持って生活することで、登校時や遊びの時間に発電することができます。本体は竹でできており、ハンドツールのみで現地で製作が可能です。子供たちは学校の授業の一環としてこのライトを制作します。

+

Dye flower

時の流れを情緒的に感じさせるデザイン

稲田光郁

岸和田市立産業高等学校
立体作品

奨励賞



人間は生活していく中で、何気ない自然の移ろいから時間を感じている。その中でも、私は色の移ろいに注目した。そこで目をつけたのが紫陽花の特性。紫陽花は土のpHの違いで、花びらの色が変化する。アントシアニンには酸性のものを加えると赤、アルカリ性のものを加えると緑になる性質がある。その性質を生かし4～5時間でゆっくりと色が変化していく様子を眺めながら、緩やかな時の流れを感じることができる作品を制作した。

+

TYPE-R(赤いバイク)/ TYPE-A(白いバイク)

エネルギーの変化に則した次世代二輪車の提案

小松圭吾

福岡県 自由ヶ丘高等学校
立体作品



カーボンニュートラルの実現に向け、EV車などの開発が進められている。ガソリン車とEV車ではデザインや内面機関を差別化させる必要があると感じ、EV車はEVならではのデザインや技術的な要素の役立ち方や魅力を創出し価値を見出す必要があると考えた。二輪車がEV化されたらどのように変化し新たな価値が創出されるか考えそれを形にした。



+

こころのための場所

心の安息の地をつくる

河野有佑

高知県立岡豊高等学校
イラストレーション、キャンパス、平面
学長賞・学生賞



存在すれば気持ちが楽になれると思うような空間を求めて想像して描きました。自分の部屋にただ物足りない心の安らぎを求めて、自分の想像する心の安息の地をつくりたいと思いました。また、自分だけの安らげる空間や時間を必要としているのは私だけではないと思うのです。この作品は私にとっての心が安らげる場所を表現したのですが、もし同じように感じる誰かが居たならば、この作品を見ている時間だけでもホッと出来るようなものにしたいと思い制作しました。また、言葉で明瞭に表せないものを絵の中に混ぜ込んでいることもこの作品において重要な要素だと考えています。私の中で曖昧さというのは心の安らぎに繋がると感じているからです。

OBSESSIVE-COMPULSIVE DISORDER 強迫性障害

PHOBIA

目に見えない恐怖の感情についての研究
ポスター

学長賞



私はしばしば無根拠な恐怖感に苛まれることがある。自身の持つ既存の恐怖への了解を疑い、その根拠を問うことで無根拠な恐怖からの脱却を目指す。目に見えない感情を表現するにあたり誰にとっても恐怖の対象であった妖怪を分析することで他者に伝わる表現ができるのではないかと考えた。妖怪の超越的な世界感を再解釈し現代科学における心身の不調や病がひきおこす症状と捉え、その幻影に言葉を添えてビジュアライズした。

+

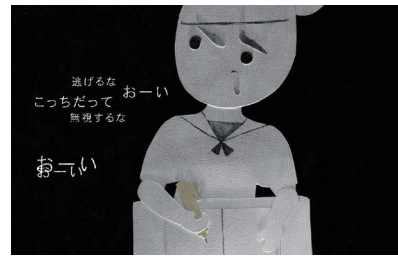
統合失調症～女子高校生のんちゃんの物語～

メンタルヘルスへの理解のためのアニメーション制作

石田 優

岡山県立岡山朝日高等学校
映像
学科賞・学生賞

精神疾患の一つである統合失調症の回復への過程をアニメーションで表現した。孤独感や逃れられない苦痛を感じ、自暴自棄に陥りながらも、周囲の人たちに支えられていることに気づき、前進していく主人公の姿を描いた。主にストップモーションアニメーションを用いて身近に感じられる作品を目指した。統合失調症への理解を通して、誰もが悩みを持ちながら励まし合い、理解し合える可能性があることを伝えられるように制作した。



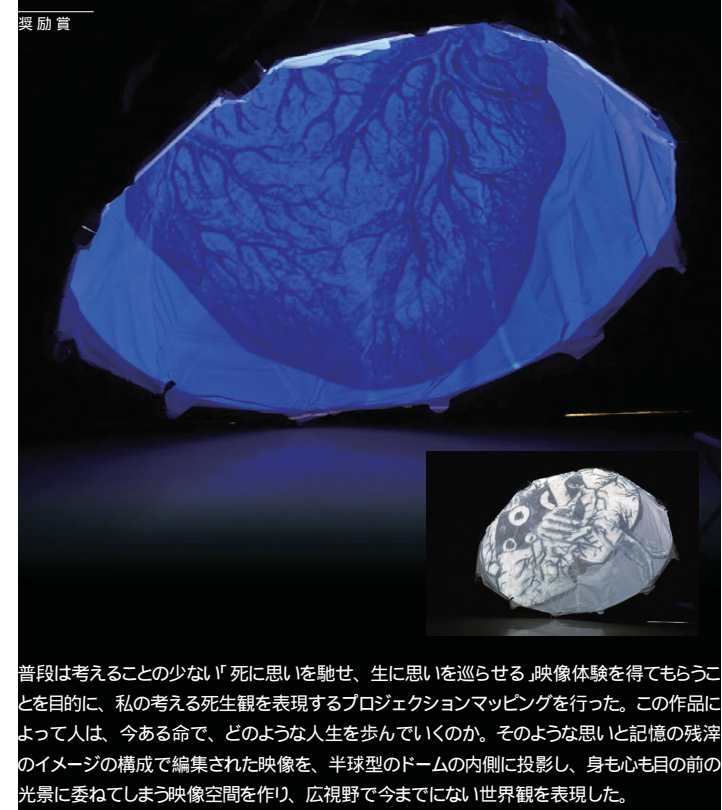
+

メント・モリ

プロジェクションマッピングを用いた360°空間演出

三浦妃香莉

兵庫県立明石西高等学校
映像、インスタレーション
奨励賞



普段は考えることの少ない「死に思いを馳せ、生に思いを巡らせる」映像体験を得てもらうことを目的に、私の考える死生観を表現するプロジェクションマッピングを行った。この作品によって人は、今ある命で、どのような人生を歩んでいくのか。そのような思いと記憶の残滓のイメージの構成で編集された映像を、半球型のドームの内側に投影し、身も心も目の前の光景に委ねてしまう映像空間を作り、広視野で今までにない世界観を表現した。

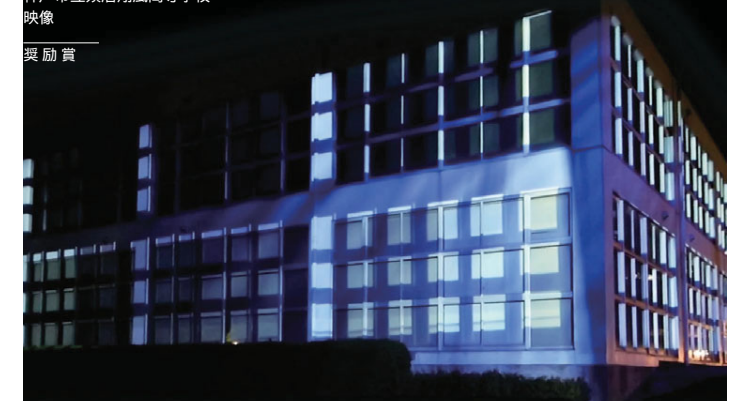
+

自由の光

プロジェクションマッピングにおける音の変化が映像作品に与える影響の研究

石田竜也

神戸市立須磨翔風高等学校
映像
奨励賞



プロジェクションマッピングにおける音と映像の関係性を再考し、その特性を利用した作品。情報図書館をキャンパスに、パーティクルによる戦争のイメージによって、建物の表層を効果的に変容させ、印象を変化させながら再構築し、平和への願いへと繋がる。映像は一つの動きに時間をかけ、ゆとりのある音楽とリアルタイムで流れる環境音が混ざり合うことで、現実空間で変容する映像が過ぎていく時間を感じられるように意識した。

+

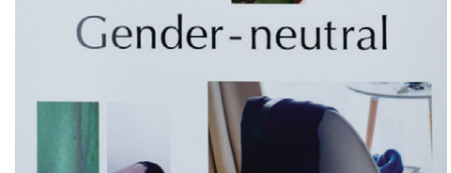
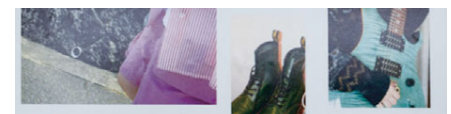
Gender-neutral

男女の性差にとられない思想を写真で表現する研究

矢野里実

兵庫県立高砂南高等学校
写真集
奨励賞

男女を区別するシチュエーションに違和感を覚え、悩んでいた時に、男女の性差にとられない考え方を意味する「ジェンダーニュートラル」という言葉を知った。このことがきっかけとなり、私が抱いていた違和感や疎外感は軽減され、自分自身と向き合えるようになった。同じ悩みをもつ人たちの心の負荷を少しでも軽くしたいという想いから、個人の思想が反映される衣服に着目し「私と衣服」というテーマで写真集を制作した。



+
惑星問題
社会問題をテーマにしたポスターデザインの研究
倉橋佑奈
兵庫県 神戸星城高等学校
平面
健闘賞

解決困難なグローバルな8つの社会問題をテーマにしたポスターで独自の表現を目指した。それぞれのテーマを惑星に喩えて、身近な素材をアッサンブラージュしたオブジェを制作し、メインビジュアルに使用した。撮影した画像データを補正し、ドローイングやタイポグラフィを配しテキストを加えた。ポスターのメッセージが届く事を願いながらデザインした。



+
美味しいもの幸福論
食と幸福の関係性についてのビジュアルブックの制作
仮屋瑛光
兵庫県立高砂南高等学校
本、パネル

おいしいものを食べたときの幸福感、食べることの大切さやまたその意味をイラストと文章を用いてオリジナルのエッセー本を制作しました。食べることが好きな私、フードイラストを描き続けてきた私だからこそ伝えられること、感じたことを精一杯本に詰め込んでいます。読み終えた後に「今日はおいしいものを食べようかな。」と頑張っている自分に少しでも心温まるような気持ちを思い出していただけのような本を目指しました。

+
ファウスト
文学作品のバイリンガル表記によるタイポグラフィと造本の可能性
福満彩葵
福岡県 中村学園女子高等学校
本、ポスター
健闘賞

ドイツの文学作品から読み取ったシーンをタイポグラフィで表現した。縦開きにすることで欧文と和文の読む方向、本を開く向きによる矛盾を解決した。単なる並記ではなく欧文と和文を交差させたり、ページを跨いだりして視線の動きに変化がつけようとした。また、ページを捲る、広げるなど動作の変化もつけ、分冊した蛇腹を一冊にまとめることでそれぞれの見出しが独立しているが連続して読むことができる造本の可能性を見出した。

+
ちいたのおしごと
寝るをテーマにした絵本制作
松田麻希
兵庫県立姫路工業高等学校
絵本



大人になると求められることが多くなり、褒められることが減ったと感じていました。できる他人とできない自分の差に悩むこともあります。だからと言って自分にいいところが一つもないわけではありません。毎日の当たり前の中にある、頑張っている自分に気づいて欲しいです。ちいたは寝る屋に出会い、失敗や劣等感ではなく行動した自分に目を向けることができました。そんな変化が絵本を読んだ人に生まれますように。

+
街に佇むゴミたち
こっそり、もしくは整然と捨てられたゴミの写真
松本 薫
写真

自販機の裏や地面との隙間に人目を避けるように捨てられたゴミや、お行儀よく並んで捨てられているゴミには「ポイ捨てしたいが堂々と捨てるには抵抗がある」という人間の感情が現れています。ゴミのポイ捨ては社会問題であり、賞賛されるような行為ではありませんが、悪いと思いつついついやってしまう人間のどうしようもなさが面白いと思いついて写真に収めました。



+
アップサイクルブランド「ecoteria candle」
アップサイクルをテーマとしたエッグキャンドルのブランディング
丸尾佳保
兵庫県立姫路南高等学校
ブランディング

アップサイクルをテーマとしたエッグキャンドルの商品開発とブランディングを行った。ブランドコンセプトは「価値を見つけ、生かすキャンドル」。廃油から作ったロウをたまごの殻に流し込み、野菜の切れ端などで色付けをした。素材はすべて身近に存在するゴミとして捨てられてしまうものを使用。合計100個のキャンドルを制作した。パッケージやリーフレットにも、環境への負荷を減らす観点から、エコロジーペーパーを使用した。



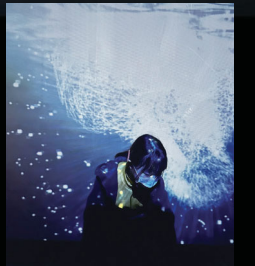
+
創作絵本のとてとて
子どもの絵を活用したオーダーメイド絵本の制作
山科ひなた
大阪府立扇町総合高等学校
絵本

子どもが描いた絵に、ご家族との思い出や、子どもの好きなものから着想を得たストーリーを加えることで、世界に一冊だけの特別な絵本をつくるサービスを企画した。依頼を受けてから絵本を届けるまでの仕組みを考え「創作絵本のとてとて」という名称でロゴを制作。注文を受けるインスタグラムも開設した。最終的に2組のご家族に協力していただき『ちようちよちやう』と『スーパースター』という本文28ページの絵本2冊を制作した。



+
Ume
「私とあなたをつなぐ海」をテーマにした映像表現に関する研究
光永絢香
兵庫県立伊川谷北高等学校
映像、インスタレーション

私にとって、憧れであり畏怖の対象でもある海についてインタラクティブなモーショングラフィックス映像によるインスタレーションでの表現のための研究作品である。この作品では私が考える海のイメージである、表面的なビジュアルの美しさ、母性を感じるところが懐かしい感覚の反面、生命的危機を感じる恐怖感や不快感を抽象的表現を模索することでインタラクティブ的な効果を強調し鑑賞者ともつながる「私にとっての海」を制作した。



＋
ベツェルの光、穿つ闇
キャラクターをLive2Dで魅力的に演出する

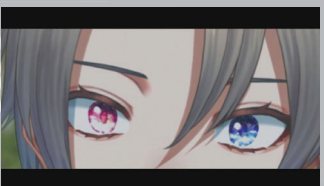
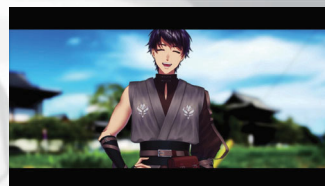
山根 菜

大阪府 好文学園女子高等学校
映像
学長賞



この作品はシナリオ、演出、デザイン、作画、Live2Dモデリング、BGM・コーラス、SE、キャラクターの声、編集、背景写真の撮影など、動画を構成する「フォント以外の全ての要素」を自分で担当し、ティザームービー風の短いアニメーション作品を制作するというものである。現時点での自分一人の実力でどこまでできるかを試すために制作した。

【あらすじ】過酷な環境で育った魔法使いの少年ライオンは、時には非情な手段を用いて一人で生き抜いてきた。そのため色々な人から目を付けられていたが、その度に持ち前の魔力で返り討ちにしてきた。ある時、偶然通りがかった旅人の青年刻影(ときかげ)が仲裁に入り、幼いながら危ない橋を渡ろうとするライオンを心配し「道案内をしてほしい」と称して付き纏うようになる。最初は警戒していたライオンだったが、紆余曲折を経て刻影を信頼するようになった。一方刻影はある一件を境に心に謎の陰りが生じるようになり、ライオンもその異変に気付いていた。ライオンは刻影に救われた恩がある為、刻影が抱える問題を一緒に解決しようと歩み寄るが、刻影はライオンに嫌われたくないという一心から本音を隠し、2人はすれ違ってしまふ。最終的にライオンは、自分の右目と引き換えに刻影を救い出すという今までの彼では考えられない成長を見せた。刻影はライオンの覚悟を目の当たりにしたことで、真の意味でライオンを信頼できるようになった。



＋
ROOM105(IREKO)
「虚構」が持つ力を映像作品として表現する

亀田宗吉

兵庫県立兵庫工業高等学校
映像
学科賞

【あらすじ】卒業制作の脚本に悩む大学生の起嶋。ある日、突然「脚本を書き終わるまで出られない部屋」通称ROOM105に閉じ込められる。そこで起嶋は自身の脚本の登場人物の都築と出会い...現実と虚構に振り回される起嶋の運命は...。自分の生きている世界がもしかしたらドラマの中かもしれないと仮定した時、そのドラマの作者に何かを言いたいと思うのか、人生の悲劇さえもドラマチックであると受け入れるのか。作品の中でフィクションと現実の壁を壊し、解答を模索しようとしたのが本作である。何かを作ることのハードルが下がりとつある今の時代。誰しもが作る側に成れる時代。改めて「作品の中の世界」との関わり方を考えてみるとまた面白い発見があるかもしれないと、そんな些細な提案をこの作品に詰め込んだ。作る側、作られる側、双方の属性を持ったキャラクター達が右往左往する、そんな頓珍漢な世界を楽しんでいたければ幸いである。



＋
シアワセクラフト in 地獄
モノづくり育成ゲーム

「シアワセクラフト in 地獄」の制作

太夫本優花

兵庫県立相生高等学校
ゲーム作品
学科賞

「地獄でシアワセモノづくり!」をキャッチコピーとした、PC・スマートフォンから手軽に遊ぶことのできる育成ゲームです。地獄に落ちた詐欺師の主人公が、DIY・料理・創作活動を行うことで償いをする作品です。本制作ではシンプルでありながら何度も遊びたくなる作品を目指しました。このために、これまでの経験で得た「体調や感情はものづくりに深く影響を与える」ことを反映したモノづくりシステムの実装や、登場するアイテム等にグラフィックだけでなくその成り立ちなどの背景も設定するなどの工夫を行いました。また文章を早送りできる機能や、クリック/タップの単純な操作のみで進行できるUIにするなど、手軽さも重視しました。何度も遊ぶ中で作品に対する理解を深められるようにすることが、何度も遊びたいという気持ちにつながるのではないかと考え、世界、人物、アイテムなどの設定が独自のものになるように特にこだわって制作を行いました。



+

ラビット・ピット

子どもと親を対象にしたアニメーション制作
～ マネしやすいデザインと言ひ伝えをもとにした作品制作～

松岡那瑞菜

神戸市立六甲アイランド高等学校
映像

学科賞

子どもから大人まで楽しめる作品を目指し制作しました。特にキャラクターに魅力を感じてもらいたいと思い、冒頭ではキャラクターの日常風景を描いています。主人公たちの掛け合いを通して、キャラクターたちの魅力が伝わるように工夫しました。そして、戦闘シーンでは今までに挑戦したことのないアクション・エフェクトアニメーションに挑戦し、スピード感を演出しています。コミカルな日常シーンとダイナミックな戦闘シーンの両方を楽しめる作品になっています。



+

LoneLiness

オリジナル素材を活かして世界観を伝える。

毛利優月

兵庫県立神戸高塚高等学校
映像

奨励賞



LoneLinessはオリジナルの創作物語で、ダークでファンタジーな雰囲気を楽しめる作品になっている。登場するキャラクターや舞台は1つ1つからデザインし、オリジナリティを追求した。この映像作品ではLoneLinessの魅力伝えると共に、興味を持ってもらうことを目的としている。

+

優しい死神の席 AR edition

マダー・ミステリーとARの融合

山口 凌

沖縄県 N高等学校
3DCGデータ、プログラミングデータ
ボードゲームのレプリカ

奨励賞



この作品は、マダー・ミステリーの面白さを更に向上させることを目的とし、その方法としてARを利用した作品です。マダー・ミステリーの面白さを最大限に体験するには、物語へいかに没入できるかが重要でした。没入度を高めるためにはどのような工夫ができるだろうかと考えた結果、ARを利用して、作中のアイテムを3DCGで見せることで想像力を補助しようという結論に至り、今回の作品を制作いたしました。

+

フィルムの青さが溶けるまえに

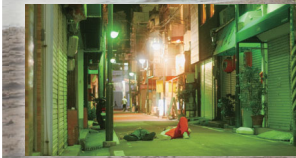
現実との狭間で理想を追い求める登場人物を描く

吉田悠人

大阪府 関西大倉高等学校
映像

奨励賞

あらすじ：映画制作に没頭している葵とまさや。最高の映画を撮ろうと約束し夢みるが、まさやが自身で命を絶ってしまう。1年後、葵は映画を撮ることを諦め普通に生きようとしている中、まさやの一周忌の日程を知らされる。困難な現実を前に、理想を追い求める選択をするに、希望や勇気付けられる力があると感じ制作した。私が思う映画への葛藤や魅力を映像として表現することで、私自身も映画について再認識することができた。



+

夕方の友達

「無知の知」にインスパイアされたシナリオ制作

若水陽果

兵庫県 神戸野田高等学校
脚本

奨励賞

私は大学2年生の頃に哲学に興味を持ち、奥深さを知った。そしてソクラテスの言葉「無知の知」に感銘を受けた。脚本制作を通して「知る」と向き合い、人間の感情の変化、本当のを知るこの痛みを探究し、解き明かしていきたいと思ひ執筆した。「知る」ことは必ずしも良いことばかりではないが「知らないことを自覚する」ことで人間は悩み考え、何かを知った自分に出会うことを追い求める。そして変わりたいと願ひ成長に繋がっていくのだと気づくことが出来た。



あらすじ
高校生の舞(マイ)は満足できていない生活を送っているが自分を偽り、幸せだと言ひ聞かせていた。そんなある日舞は放課後の公園で昇(ノボル)と出会い仲良くなる。昇の感情的な性格に舞は影響され、次第に舞自身も感情で行動する様になる。幸せな生活は子ども争わないことだと知ったつもりでいた舞が昇と出会い「感情で行動する」ことの爽快さと楽しさを初めて知っていく。

+

『錯乱ボーイ』108の年末

2つの脚本の対照化と比較

津間聖也

脚本

特別賞

2つの作品は制作期間として半年を要し、いずれの作品も自身の主張や欲求不満の投影に努めた。その意味で非常に個人的な作品である。しかし校正や展示、実生活への助力あればこそその作品でもある。私はそれら全てを人任せにした。家族に先生に友人に後輩に甘え続け、それを今になって痛切に実感した。如何なる制作活動も他者に依る余地はあり、厚意に甘えるもまた「関係」だとしても、せめて、以後この賞にだけは甘えたくない。



+

超雷炎巨神 ライペン・ゴッデス

シンプルな動きでテンポよくギャグを見せる

濱中隆矢

鹿児島県 屋久島おおぞら高等学校
映像

特別賞

私の好きなジャンルであるロボットやギャグ作品をシンプルなデザインを用いて表現しました。完全でない物だからできる馬鹿馬鹿しさ、その中に何故か感じる優しさ、面白さを描けるように工夫をした個性的で破天荒な作品を目指し、あらゆる面で未熟者である私だからこそできる幻想的で自由な発想を武器に制作に取り組みました。インパクトがあり、多少の粗が目立つゆえに何らかの感想を抱きやすい作品に仕上げることはできたと思います。



東雲と微笑うスペクトル
「面白い」女性向けゲームの制作

廖于淇
大阪府立港南造形高等学校
ゲーム、冊子
学長賞



私は高校の頃から女性向けスマートフォンゲームに親しみを感じていて、やり込んでいる中で面白い女性向けゲームには一定のセオリーが存在しているのかに興味を感じて研究を始めました。研究する上で不特定多数の人にとって面白く感じさせられる作品を追求するために、アンケートやレビューなど客観的な視点から既存の作品を研究し、その中で面白い女性向けゲームは闇深い設定のシナリオが多く、それによってストーリーに重みを出している事や、キャラクターの外見は性格や役割によって似ている共通点があるなどいくつかのセオリーを見つける事ができました。研究の結果を踏まえて、作品制作ではノベルゲーム制作ツールである「テラノビルダー」を使用してオリジナルの女性向けノベルゲームを制作しました。キャラクターデザインは女性向けゲームの絵柄を研究して、自身がこれまで描いてきた絵柄とは違う女性向けゲームらしい絵柄を意識して制作を行いました。作品のストーリーに当たる部分は、研究で得られたセオリー（女性向けゲームのシナリオはシチュエーションを重視している）の元、東雲の空を一つのキーワードに設定しました。それは制作で徹夜した日に1番思い入れがある時間帯です。夜から朝にかけてのほんの短い時間を作品のテーマである小さな居場所に見立て、その中でキャラクターたちの様々な思いを込めるように作品を制作しました。今回の制作を経て、より私の中の女性向けゲームに対する熱意が高まり、これからももっとこの分野について研究して、開拓していきたいと感じました。



クビドの贖物
サイコパス・ソシオパスの違い

井川 純
大阪府 好文学園女子高等学校
漫画作品
学科賞

サイコパスとは何の原因でどういった症状が出てくるのかを調べ、そこからソシオパスというサイコパスによく似た病気の2つの違いについて研究した。その中でソシオパスの特徴である、感情の起伏が激しく行動に一貫性がないところをピックアップし、『クビドの贖物』を分析した。今回の作品ではかすみの母親がソシオパスの特徴に当てはまる事が分かった。しかしソシオパスは感情的になりやすく一貫性がない為、読者に感情移入させることができないという問題点がある事が分かった。その為、今回の主人公と子供かすみを一貫性や規則性がある一般的な「弱い」キャラクターとして登場させ、その共感しやすいキャラクター二人の承認欲求を解消させることで読者を更に共感させることができた。上記の研究で強いキャラクターのサイコパス・ソシオパスのパターンの書き分けと弱いキャラクターの対比、感情移入のさせ方について学ぶことができた。



お腐れプリンセス物語
レクター博士は頼に触れる
代替による同性愛表現の分析

上月 暖
兵庫県立明石西高等学校
冊子
学科賞

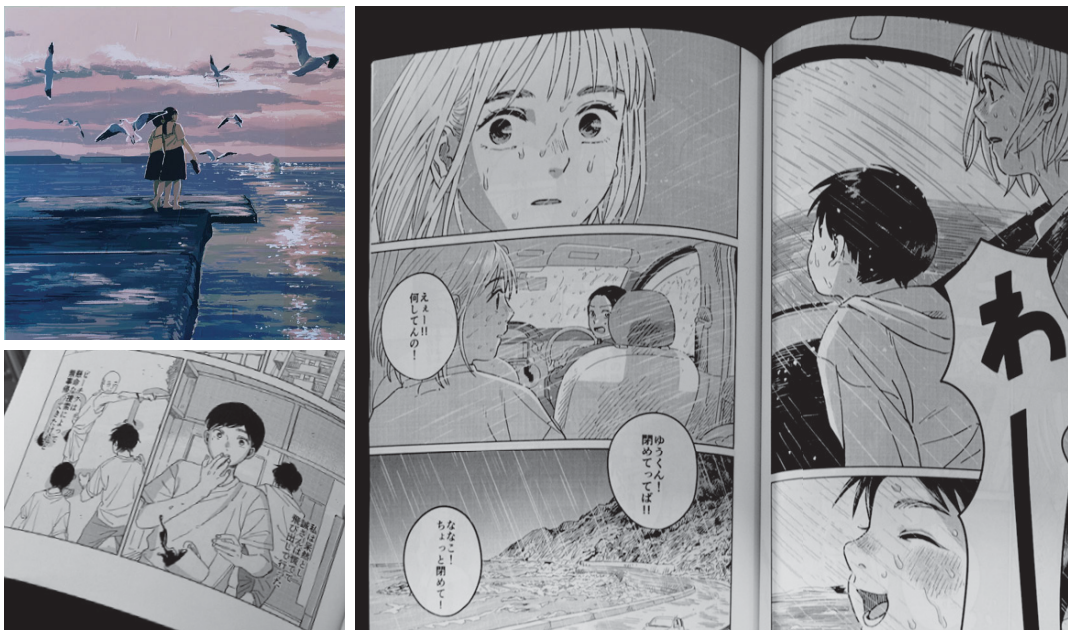
私は今まで、BLやGLなど同性愛作品を主に制作してきました。しかし、「一般向けの商業誌を目指す」と決めたことで、今までの方向性で描いていくことは困難だという問題に直面しました。そのため、まずは描ける幅を広げるためにも、自分が一番好んでいた「BLジャンル」とそれに近い一般向けの「男性同士の友情」を扱った作品の間を探る研究をすることにしました。「BL」と「プロムス」を定義し比較することで、友情にもBL要素が含まれる場合があると分かり、ではそのBL要素はどのようにして取り入れられているのかを分析しました。結果、「視覚的に男女を装いBL要素を抑え込む」=「抑制」または「BL要素をスキンシップ等に置き換える」=「代替」の2つの方法により、BL要素を保持した上で友情として成立させられることが分かりました。卒業制作では「代替」のパターンを利用したことで、一般向けの作品に近付けることができたと思います。



＋
パイパイ、エイリアン
ロスト・バード
アダム・ドライバーが持つ
「男性的身体」×「弱さ」の研究

田辺彩恵
冊子
奨励賞

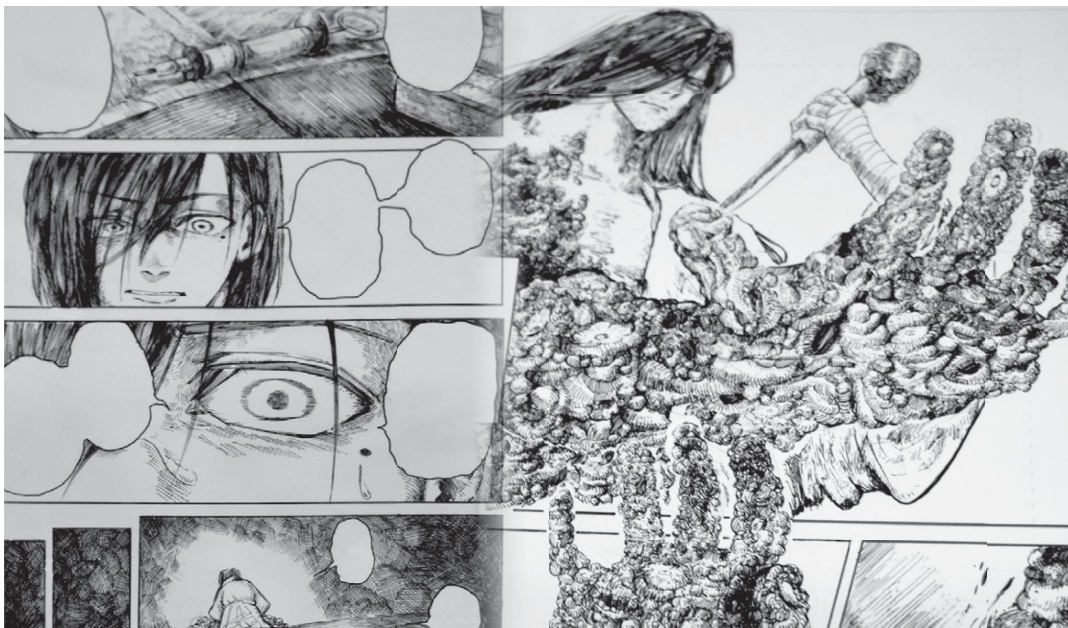
好きな俳優であるアダム・ドライバーについて考えた時、男性的身体に反して弱い男性の役を演じていることに魅力を感じるのではと気づいた。そこで、自身の作品にも内面と外見に対する矛盾があるキャラクターを取り入れることを目的とした。今回は2作とも主人公を女性にし、女性の幸せと考えられがちな「結婚」や「出産」に対して疑問を投げかける内容になっている。



＋
魔導 マジン
ペン画技法とマンガペン入れの比較
- マンガ的細密画の研究 -

岡山愛奈
冊子
奨励賞

ペン画のオリジナルな技法を確立することを目的とする。海外のペン画作品分析では、クロスハッチングと点描・曲線などは特にメビウスが見事だった。国内まんが家のリアルやデフォルメ、ハッチングのあり/なしを比較し、大友克洋など3人の作家分析を検証し、作家のタッチや線・描画の分析と作画実践を行い、線画表現を卒業作品制作で試みた。自身にはなかったペン画の技術が身につく、細密なペン画スタイルと技法を制作し多くの読者にペン画の魅力を伝えることができた。



＋
日の差す明日で生きたかった
幸せになってほしいキャラクター

津村ひなた
大阪府立生野高等学校
まんが冊子
奨励賞

「キャラクターが不幸な結末を迎える後味の悪さ」という、自身の作品が持つ魅力をより強くするため、不幸な結末を迎えることに納得がいかない、つまり、幸せになってほしいキャラクターについて研究を行った。研究の結果得られた幸せになってほしい要素を、卒業制作として描くキャラクターに取り入れたことで、自身の作品の魅力である後味の悪さはより強くなったと考えられ、今後の制作への大きな糧になったと感じた。



＋
幸福の日常
西欧絵画の風景画から学ぶイラスト
大西眞弥

徳島県立阿波西高等学校
A2フルカラーイラスト5枚
奨励賞

自らの技術向上と新たな表現を獲得するため、西欧絵画の歴史や技法を学び、作品制作を行う。今回は印象派絵画を取り上げて制作を行う為、取り入れたい技法や特徴を調査する。作品としてA2サイズフルカラーイラストを5枚制作。印象派絵画の特徴である屋外での制作や色と筆を使った構成などを重視し、実際の風景と向き合いその場でスケッチしたものや撮影した写真を参考に光の美しさや移ろいの表現を工夫した作品を制作した。



＋
Restart from ZERO
色彩から魅せるキャラクターデザイン
下津志歩

兵庫県立播磨南高等学校
冊子
奨励賞

「もう一度0から考える」という意味のタイトルです。服装や小道具などのデザインの幅を広げ、自身の創作の世界観背景の具体化をしたいという思いから「色彩から魅せるキャラクター達の風貌」をコンセプトアートとキャラクターデザインから自然と溶け込むようなイラストを制作しました。世界観情景の具現化と設定、小道具にも意味を持たせることで自然とデザインの幅を広げられました。本研究を軸に更なる発展と進化したデザイン作りを目指して制作に励みたいのです。



＋
NEKO BOT ネコボット
猫を基軸にした新たなデザイン制作
芝田宗平

兵庫県立西宮甲山高等学校
イラスト冊子

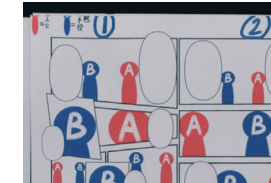
将来の創作活動におけるアイデアストックを増やす事が前提で始めました。「猫」である対象物への外見から骨や関節に至る内部の情報からアイデアを得て、自分なりの解釈のもと創造性を育む制作となりました。楽しくも納得するまでの葛藤もありつつ、好きなものへの感謝を込めて進めることもできました。自分しか描けない唯一無二の創造を探ることは大変やりがいのある楽しい出会いの時間となりました。



＋
HIENMA
漫画ネームテンプレート制作
奥田貴大

姫路市立飾磨高等学校
漫画冊子

実際にテンプレートを自作し、それを用いて、企画書のプロットを漫画のネームの際に使用するキャンパスの空白にヴィジュアルで情報を埋め、検証する方針であり、そこに6つのテンプレートで製作しようという試みである。



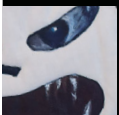
+

「URAJYA」
規格外廃棄農作物を染料として活用した岡山の地域活性化活動の提案
「うらじゃ」をモチーフとしたテキスタイルと衣装デザインの表現

岡崎奈桜

岡山県立岡山工業高等学校
ファッションプレゼンテーション

学長賞



衣装デザインによる表現を通し、岡山県の規格外廃棄農作物の多さに対する問題意識と認知への働きかけ、岡山県民自らの力で地元を活性化させるきっかけ作りを目的とする。今回は題材として地元の文化である祭りや農作物問題を取り上げた。

「岡山県民！岡山を知るんじゃ！」をキャッチコピーに、岡山の地域活性化活動に取り組んだ。具体的には、多くの人々に認識してもらおうため、岡山で認知度の高い活気のある祭り「うらじゃ」にフォーカスした衣装デザイン表現を行った。県内の規格外廃棄農作物が多い問題を認知してもらおうことを考え、これらの農作物を染料として活用しテキスタイルに活かした。これによって「もっと食べよう！もっと買おう！地域に貢献しよう！」という考えのもと、メッセージを込めて制作を行った。

全体のキーディテールとしてギャザーを取り入れボリューム感を出し「うらじゃ」の祭りのエネルギー感や強さを表現した。また、岡山デニム素材の組み合わせやアクリルガッシュによる大胆なペイントは地域の特色と自身のオリジナリティを表現している。

この研究における提案は、私の制作物で終わりではない。この作品を通して岡山県が規格外廃棄農作物、食品ロスの現状に興味を持ち、県民ひとりひとりが共通認識を持ち全員で改善していこうとする意識を持ってもらえることが私の制作の目標・希望である。



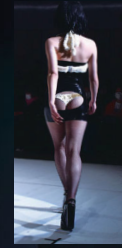
+

魅せる
隠さないランジェリー・衣服との融合

前田紫苑

兵庫県立兵庫工業高等学校
ファッションプレゼンテーション

学科賞



華美で装飾的なランジェリーが衣服によって隠されてしまうということに疑問を抱き、アンダーウェアではないパーレスク衣装のような『魅せるランジェリー』を提案した。パーレスク衣装の「優美」「奇妙」「魅惑的」な要素を取り入れ、自己表現の一つとなるランジェリーを衣服アイテムとして表現した。素材には、サテンやレースに加え、フィット感や艶感を表現できる天然ゴムのラテックス素材を取り入れ、ランジェリーと衣服との融合を試みた

+

「千亀カジ」
ストリートブランドから新しいカジュアルスタイルの提案
「La mer」セカンドライン「千亀カジ」

里内海心

大阪府 大阪商業大学堺高等学校
ファッションプレゼンテーション・空間演出

ファッションデザインコース賞



ストリートブランドLa merから新しいカジュアルセカンドライン「千亀カジ」を提案した。「千亀カジ」は、地元岸和田市にある岸和田城の昔の名前の千亀利城の名を冠した。「岸カジ」をベースに、和とストリートテイストを融合させた「千亀カジ」スタイルを確立した。日本の染色技法、畳、網、泉州タオルなどの和の素材を取り入れ、ストリートスタイルに加えシルエットやディテールに変化を持たせオリジナルデザインとした。

+

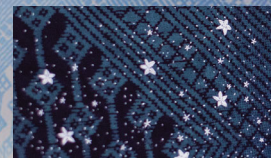
祈り 星夜・朝焼け

プリントと刺しによるテキスタイルの表現

奈良来美

兵庫県立姫路南高等学校
テキスタイル作品

テキスタイルデザインコース賞



刺しをプリントの技法を用いて2つのテキスタイルに表現した。『星夜』では、こぎん刺しの知恵である染めこぎんと二重刺しをテキスタイルに落とし込んだ。『朝焼け』では、本来ならば布に糸を足していく刺しを引くことで透過させ表現した。一針一針手で「刺していくこと」には、思いが一心に込められ、また、見上げた空や星には願いを託したくなる、そんな情景から『祈り』とした。

+

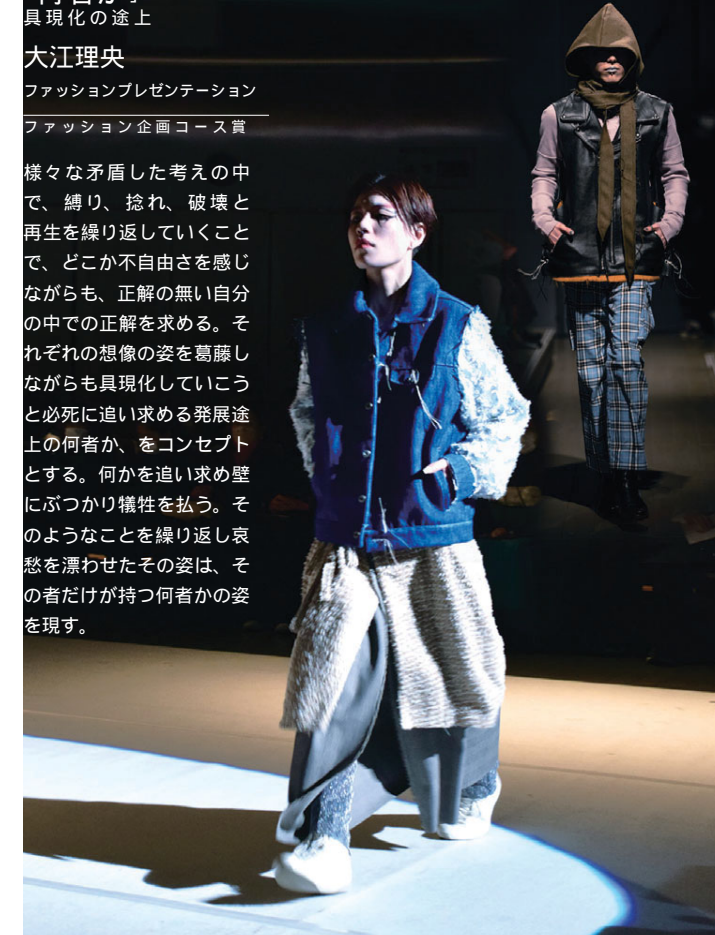
何者か

具現化の途上

大江理央

ファッションプレゼンテーション
ファッション企画コース賞

様々な矛盾した考えの中で、縛り、捻れ、破壊と再生を繰り返していくことで、どこか不自由さを感じながらも、正解の無い自分の中で正解を求め、それぞれの想像の姿を葛藤しながらも具現化していこうと必死に追い求める発展途上の何者か、をコンセプトとする。何かを追い求め壁にぶつかり犠牲を払う。そのようなことを繰り返し哀愁を漂わせたその姿は、その者だけが持つ何者かの姿を現す。



+

2001
2001年の歴史と記憶を衣服へ再構築

久保胡雪
大阪府立佐野高等学校
ファッションプレゼンテーション
学生賞



生まれ年である「2001」をテーマに歴史と記憶の再構築を行い、衣服へと昇華させた。懐かしさと温かさをコンセプトに新たな衣服の価値を創ることを目的としている。歴史では2001年のコレクションファッションや映画などのカルチャーから受けたインスピレーションをデザインへと再構築した。記憶では母が昔編んでくれた手編みのニットをキーマテリアルとし、歴史と記憶を繋ぐ上で鍵となった花をモチーフとしてキーパターンとした。

+

RECORD
新たなセレモニーのディレクションと衣装デザインの提案
自分だけのジャケットを纏い、16歳という節目を記録する

山田真歩
兵庫県立有馬高等学校
ファッションプレゼンテーション



16歳を新たな節目とし、自分のためだけにデザインしたジャケットを纏い記録するセレモニーを考案した。セレモニーではキーアイテムとして「ジャケット」を纏う。「ジャケット」は正装として式典や特別な時に着るアイテムであり、「大人が着る」という認識を基に「大人」を意識した16歳の個性として「ジャケット」のスタイリングを演出する。16歳の誕生日に行うこのセレモニーは、普段とは違う自己表現と16歳の特別感をフォトブックに記録する。

+

Decora Parade
「デコラ」の技法を用いた衣装制作

北野なな
兵庫県立赤穂高等学校
ファッションプレゼンテーション



アイドルのジャケット写真に用いる衣装提案を目的とし、5体の衣装を制作した。衣装は、5大王国「お花の国」「ぬいぐるみの国」「ホイップの国」「ロゼットの国」「タッセルの国」のプリンセスを構想し、過剰装飾を身に纏う「デコラ」の装飾技法を取り入れ表現した。各テーマに合わせ、ロゼット、造花、タッセル、ぬいぐるみ、フェルト、リボンなどで立体的な装飾を施し、ファッションショーにて5大王国のプリンセスが集うパレードを披露した。

+

生と死
生と死を五感で感じる衣装制作・作曲

上本夏実
ファッションプレゼンテーション・空間演出



作品を視覚や聴覚、触覚などの五感をつかい、自身の生と死を考えるきっかけになることが目的である。色は、私が生と死を感じた赤、白、黒の三色を基に衣装を制作する。それぞれ人間の臓器をモチーフに血管、腸、脳を全身で表現する。ひとつの技法に捉われず、染色や編み、ニードルパンチ、光を取り入れた造形などの様々な技法で、五感に刺激を与える。

+

纏中レ文
和の機能性と利便性を活かした衣服の制作

大谷龍二
兵庫県 神港学園高等学校
ファッションプレゼンテーション



伝統的な着物の機能性・利便性をカジュアルウェアに落とし込み、日本の気候やカルチャーにあった現代版和服を提案した。和服の3つの機能である「着心地」「直線裁ちによる縫製のし易さ」「収納のし易さ」を衣服形態に、日本文学を文字柄としてテキスタイルに落とし込み、年齢、性別に関わらず取り入れられるTシャツ、パンツ、子ども服などのファッションアイテムおよびファッション小物を制作した。

+

Hidden
素材のテクスチャーに着目し、廃材を加えた織りのレリーフ表現

高石帆乃果
兵庫県立加古川西高等学校
テキスタイル作品



闇に包まれ全て飲み込み隠してしまう夜の海に目を向けよ。作品をよく見れば、織り込まれた糸の中に廃材のコードや梱包材が見える。これらをよく見る、よく知る、ためには隠しているソレに目を凝らし覗くことが必要だ。テキスタイルとSDGs(環境)の関係から、資源の再確認と見直しを行い、作品を通して誰もが身の回りに目を向けると様々な問題に関わることが可能だと伝えたい。

+

子ども達のためのユニバーサルファッション
新たな晴れ着のカタチ

中山仁以奈
兵庫県立伊川谷北高等学校
立体作品・映像作品



日本の伝統であり、精神性豊かな文化である着物。しかし現代人の着物離れは深刻化しています。そこで私は、この問題を改善するために、毛糸と着物地で新たな子供の晴れ着を制作しました。素材は、永くモノを使う日本人の思いから工場の残糸や着られていない着物地を使用しました。日本の美しい文化である着物を新たな視点で子どもの頃から体感し、継承してほしいという思いを込めて制作しました。

+

Change all together
ファッション環境と人々の意識

永田虎太郎・堀江優太
兵庫県 神戸野田高等学校(永田虎太郎)
商品企画・映像作品



ファッション業界でもっとも課題となっているとも言える衣料廃棄や環境汚染問題について、オンライン古着屋という活動から発信し、最終的にオフラインでのポップアップイベントを開催し、オンラインでの繋がりがリアルでのつながりになることで、より意識的部分にアプローチ出来るよう研究に取り組みました。

+

Piece of memory –damaged memory– series
記憶を基にしたジュエリー表現の可能性

長屋さくら

愛知県 植山女学園高等学校
ジュエリー（ブローチ）

学長賞

ジュエリーの一つのあり方として、「着用」から生まれる精神的価値の重要性について、記憶を基にジュエリーとして表現しました。今回は記憶の中でも傷ついた過去など、マイナスな記憶に焦点を当て、研究制作を行いました。

ジュエリーは物質として存在し、貴金属である等の物質的価値を持ちます。一方で、自己表現の一つとして扱われたり、人生の節目や大切な人へ贈られる等の精神的価値を孕んでいます。記憶は、ジュエリーという精神的価値としての側面が強いのではないのでしょうか。曖昧で不確定ですが確かに存在し、私たちが精神的に支えてくれているからです。

中でもマイナスな記憶は、目を背けたいことばかりです。しかし、その記憶を打ち破り、選定して残すことは人が成長することそのものであると考えます。また、選べば人の根源である生きる幸せや力につながるものではないのでしょうか。今回使用したガラスという素材は、金属と違い衝撃を与えると粉々になるという特性があります。その素材が持つ特性から生まれる割れた表情が、マイナスな記憶のイメージに似ていると捉え、使用しています。以上のことから、曖昧で不確定であるはずの記憶をジュエリーとして表現することで、人が前を向いて強く生きるためのアイテムへ変換できると考え、研究制作を行いました。目まぐるしく変化する社会の中で、目に見えない精神的価値がいかに重要かジュエリーを通して訴えかけたいと考えます。



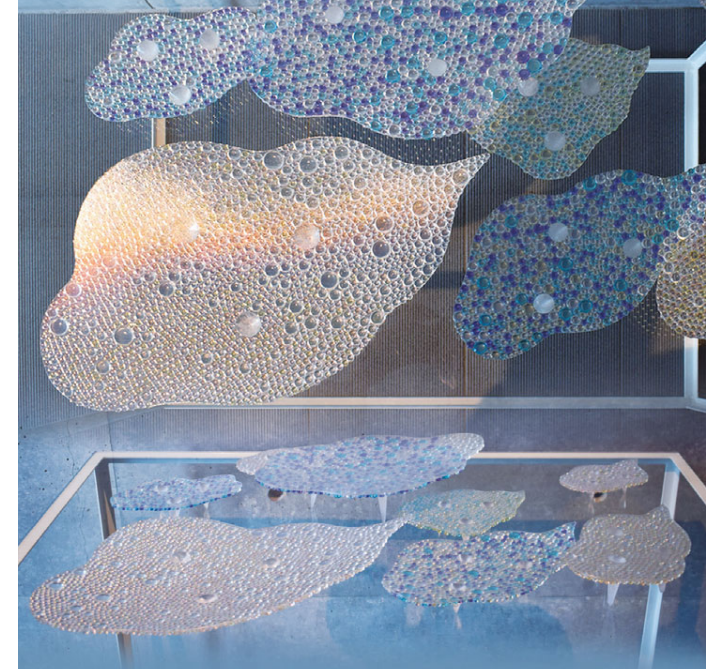
+

continuer
フュージング技法における器の表現研究

剣持花

兵庫県立東灘高等学校
ガラス

学科賞



作品タイトルである「continuer」は「続く」という意味です。果てのない空に、ふわふわと形を変えながら流れてゆく雲をモチーフに制作しました。一つ一つ焼成した粒は、雲に溜めた雨粒を、また、太陽の光によって移り変わっていく鮮やかな色を表現しました。

+

情景
陶芸の練り込み技法と上絵付けによる
生物の生命力を感じる器の制作

下手美空

兵庫県立伊川谷北高等学校
陶芸

奨励賞

昨今ではインターネットを用いて生き物の写真や自然界の動画が上げられており、それらを見ることで癒しを感じたりその場に行ってきたような心地を味わうことができます。ですが画面に写っているその生き物には私の知らない一面があり、映像からは森や海の空気感や、水や風の流れを実際に感じることはできません。本研究ではその自分の知らない一面を切り取ったような器を作り、生き物や自然を身近に感じてもらいたいと考えています。



+

connection
電波をモチーフとした人との繋がり表現 - ジュエリーの可能性 -

山田誉貴

兵庫県立武庫荘総合高等学校
ジュエリー（ペンダント、リング）

奨励賞



電波とは本来、様々な情報を送受信し、共有することができるものであるが、人間にも「目に見えない思いを通わせる」という共通点があることに気付いた。その共通点から見てくると「人の繋がり」であり、より良い人間関係を築くための「心の繋がり」を表現するために、電波からイメージを膨らませ、電波塔をモチーフに、「他者を理解し、思いやる気持ちを忘れないでほしい」という願いを込めてジュエリーへと昇華させた。

+

「あなただけの花びらをつくろう！」
「あなただけの花図鑑」
自分らしさの発見 花づくりを通じたアートプログラム

今井俊樹

大阪府立工芸高等学校
インスタレーション

奨励賞

私は、「自分らしさ」を発見することを目的としたアートプログラムの企画を行った。本プログラムでは、私独自のワークシートを用いて参加者のカメラロールを糸口に自分らしさを見つけ、それを花びらへと投影し、花びらを制作する「あなただけの花びらをつくろう！」。制作した花びらを用いて、私が制作者の第一印象などの「あなたらしさ」を基に他の花びらを制作し、一輪の花に仕上げる「あなただけの花図鑑」の2つを実施した。



動物のお面・コラージュ・環境

美術の総合的な教材の研究 ~ 動物のお面・コラージュ・環境 ~

田尻愛依

兵庫県立西宮北高等学校
美術教育

奨励賞

私は美術教育の新しい教材について実践的に研究しました。張り子の造形、写真、コラージュの技法を複合的に用いた授業を考えました。動物の「お面」を作り、それを身につけて写真撮影し、コラージュ作品にします。教材を通して、子ども達の想像力を刺激し、環境問題について考えるきっかけになればと思います。実際に高校生や小学生を対象にワークショップを実施し、教材としての可能性や課題を確かめ、研究報告をまとめました。



夢にむかって

架空生物の文明と世界観の立体表現

野崎友希

兵庫県 神戸弘陵学園高等学校
フィギュア彫刻

学生賞



これらの作品は架空生物が夢に向かって努力している様子を描きました。子供の頃はなにもない炭鉱で作った飛行機を飛ばして遊んでいました。その子が大人になって宇宙を目指して訓練している姿を作りました。



舞々

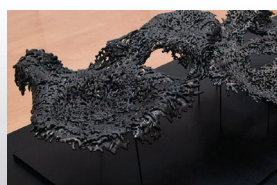
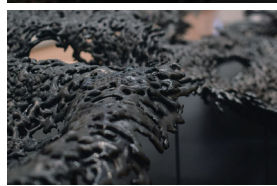
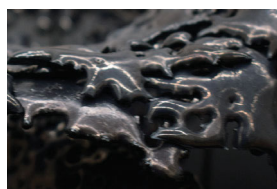
ザギング技法による自然現象の表現研究

奥田啓斗

高知県立高知工業高等学校
ガラス

奨励賞

ガラスと言えば一般的に透明な素材と思われませんが、この作品では不透明な黒色のガラスを使用しました。この作品は表面にメタリックのような質感を持ち、ガラスらしくない素材感ですが、ガラス特有の性質を用い、重力で変形させる事で、自然な流れを表現しました。また、ガラス素材でしか出せない自然な形と、技法によって生じる独特な素材感を掛け合わせるにより、独自の表現が可能になったと思います。



Portrait "kiki" ~ 楓 ~、Portrait "kiki" ~ 桜 ~

愛犬をモチーフとした「肖像画」としての絵画表現

砂本展孝

姫路市立飾磨高等学校
石膏パネルに油彩画

ペットは時代や文化、飼い主によって扱われ方が様々です。自身では与えられた環境を受け入れることしかできない無力さと飼い主を選べず生涯を左右される哀れさから、その存在が特別なものと感じられます。そんな繊細で不完全だからこそ、生きる姿に魅力があり、惹かれるものがあります。



Uniqueness

手びねり成形による大物制作

奥山貴仁

神戸市立摩耶兵庫高等学校
陶芸

「Uniqueness」とは、「独特」という意味です。私の制作行為そのものを表現しています。「超大物土」という頑丈な粘土を用いました。手法は「手びねり技法」で下から上まで粘土を積み重ね成形しました。スケッチなしで形を作ろうとした結果、生物のような陶器が誕生しました。それは参考なしで形を作るとどうなるのかを試み、どのようなオリジナリティのある形が出来るかのアイデア次第です。オリジナリティがあるからこそ「独特」が生まれ、「Uniqueness」となったのです。



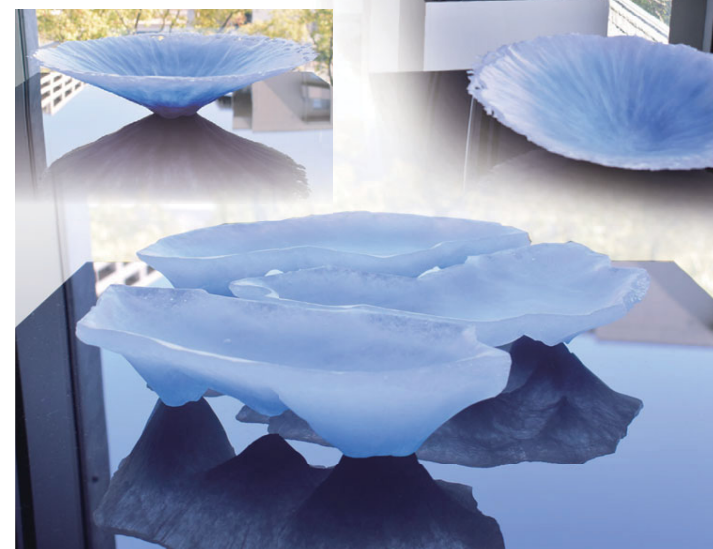
山々

プレス型を用いたパート・ド・ヴェール技法の表現

木綿健二

ガラス

プレス型を用いて、山を表現した器の作品を作りました。この作品は一見、器の形ですが、展示台に作品を反射させることによって、山の形が映るようになっていきます。プレス型には特徴があり、ガラスの流れを作り出します。これには山肌を表現した凹凸が見えやすくなり、また山頂から下に向かっての流れを表現する効果があります。



花園

下絵付けによる花の表現

大内涼花

兵庫県立西宮南高等学校
陶芸

皿の中に広がる花園をテーマに制作しました。皿ごとに花を種類ずつ描くことにより、様々な花が咲きほこる私だけの花園を作り上げることができたのではないかと思います。多くの花をカラフルな色合いで埋めつくすことにより、見る人が楽しい気持ちになれるように意識しました。また、皿に描く花は見る人と顔を合わせることができるよう、花の顔を真上に開かせるように描くなど、見られることを意識した作品になったと感じます。



堆肥にも腐葉土にもならない、ただ浮かれ心を

思い出を昇華させるための絵画表現

山田菜月

兵庫県立夢野台高等学校
絵画

自分の記憶のなかで、嫌な思い出や忘れたいことをテーマに、透明水彩絵の具を用いて絵画表現を行っています。支持体に水彩ロール紙を利用することで、記憶がずっと地続きになっていることを表現できたと思います。作品を描く途中、当時を思い出して後悔したり未熟だったと恥ずかしく思うこともありましたが、テーマとして見つめ合うことで思い出への苦手意識が軽減されたと感じます。



+

里山における木材資源の可視化と再価値化
 燃焼特性に着目した焚き火のデザインシステム
 大嶋優希子
 立体、映像、パネル
 学長賞



本研究では、現代を生きる個人が里山の木材資源の有用性を自分たちの軸で測り、利用価値を認識できるシステムを作ることを目的として、里山における木材資源の可視化、里山における木材資源を用いた焚き火の魅力の調査、燃焼特性に着目した焚き火のデザインシステムの提案を行った。

里山における木材資源の可視化では、神戸芸術工科大学の残存緑地における森林調査、調査結果の可視化、可視化媒体の制作を行い、里山における木材資源の可視化工程と木材資源の特徴を示した。また調査から判明した里山の環境的機能や現状を五感情報に変換し、立体模型に投影した。

里山における木材資源を用いた焚き火の魅力の調査では、里山における木材資源を用いた燃焼特性と焚き火の魅力を実験を行うことで明らかにした。

燃焼特性に着目した焚き火のデザインシステムの提案では、にて示した木材資源の特徴や調査結果、で示した里山における木材資源を用いた焚き火の魅力を元に焚き火ツールの制作と楽しみ方の提案を行った。

里山における木材資源の環境的魅力や燃焼特性に着目した焚き火ツールを制作したところ、里山の木材資源をより身近に、より多様に利用できる可能性を見出すことができた。また、ユーザーだけでなく里山を整備する方も含めた個人が、木材資源の有用性を測り、利用価値を実感できる仕組みを構築することができた。

+

「時の痕跡」をテーマとした
 香器のデザイン
 張 孜琳
 香器(立体)
 芸術工学賞

モノの「痕跡」を観察することによって人の過去の行為を見出すことができる。モノの変化は人の行為や気持ちを記録している場合がある。人々がモノの状態の変化を観察しているとき、使用者の過去の行為や気持ちを観察しているといえる。痕跡は何も加工されなければ「汚れ」やネガティブな要素を含むものになってしまう可能性があるが、そこにデザイナーの視点が加わることで新たな展開の可能性が生まれる。

下記の3つの視点から日常生活用品において痕跡を効果的に表現できる作品を提案することを研究の目的とした。1.表情が変わっていくモノは使用者の愛おしさ呼び起し長年使われる。2.「痕跡」はモノに意味を与え人の行為を誘導また、記録する機能をもっている。3.「痕跡」の機能を利用することで、「気持ち」を伝えるツールとして使用できる。

具体的な研究内容は行為に伴う「時間」を視覚的な「痕跡」として表現し、効果的に活用することをコンセプトとした香器のシリーズを制作した。作品は、煙が下方にも流れる「倒流香」を用い、「痕跡」は香器自体と紙に残る2種類の視覚効果がある。

お香は人の心を落ち着かせることができる。お香を焚く「時の痕跡」をデザインに取り入れることで、人々の共感や親しみを呼び起こし、人々の行為に寄り添い、長期的に愛用される香器の提案が私の目標である。

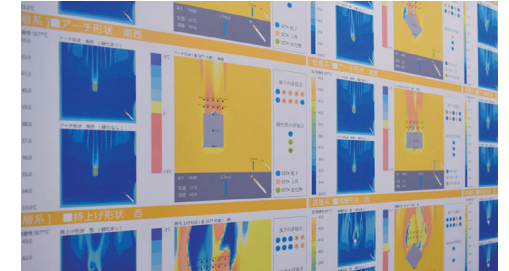


+

コンピューテーショナルデザインを用いた緑化建築の設計手法に関する研究
 神戸市中心部における都市・建築緑化の提案
 黄 裕貴
 立体(模型)、作品シート(パネル)
 芸術工学賞

近年、環境保護や温熱環境改善を目的に、建築や都市の緑化が進んでいる。階段状の外装全面に緑化を施したアクロス福岡(福岡県)など、デザインも多様化している。しかし、こうした緑化建築では必ずしも、植物による具体的な環境改善効果を実りながら設計されているわけではない。そこで本研究では、建物形状と緑化手法によって現れる環境効果の違いについて、建築意匠学や環境工学、植物学を交え考究した。特にコンピューテーショナルデザインから、数値流体力学(CFD)やレイトレーシング解析を用いて、植物の蒸散による気化冷却や樹形による周辺風況の変化、日射遮蔽効果を可視化、定量化し、環境調整効果に優れた緑化建築を実現するための設計手法の開発を行った。

そのうえで、近年ヒートアイランド現象により都市環境が悪化している神戸市中心部から、さんセンタープラザを対象に、植物による環境調整効果を最大限に活かした緑化建築への建て替えを提案した。



+

Muse

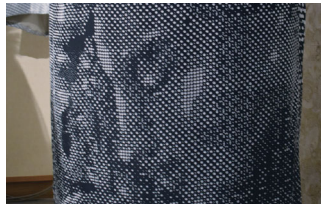
衣装におけるテキスタイルモチーフの立体表現
オパール加工による点描技法を用いて

仲里凜子

衣装（立体作品）

奨励賞

本研究は、再現性の高いオパール加工による絵画的図案表現を目指し、点描を用いたモチーフの立体表現手法を提示することを目的とした。研究方法として、テキスタイルにおける「点描配置」「点描の組み合わせ効果」について視覚調査を実施した。「点描配置」では、大小異なる点描配置が立体感に影響することが分かった。「点描の組み合わせ効果」では、5段階に設定したモチーフ陰影に点描を配置し、バリエーションが異なるサンプル5種について評価した。結果、「立体的にみえる点描」と「立体的にみえない点描」を陰影の隣接する部分に組み合わせることでモチーフを立体的に表現できることが明らかとなり、他モチーフにも適用できたことから、「点描の組み合わせ効果」による立体的なパターンの再現性が高いことが示唆された。本研究の成果は、アパレル市場におけるオパール加工のテキスタイルモチーフバリエーションを増やす一助になると期待できる。



+

妖怪文化におけるイラスト表現の研究
不思議さ、ファンタジックな雰囲気
の表現を中心に
文雪

絵、立体作品

奨励賞

昔の人々は、自らが理解できない自然現象や動植物などに対して畏怖の思いや感謝の念を抱く。人間の存在の小ささ、心細さ、得体の知れないものに対する不安などの感情が入り混じり、想像力をかき立てて生まれてきた妖怪とは、文化であり、豊かな象徴の意味や想像空間を持っていると考える。本研究では妖怪文化における不思議さ、ファンタジックな雰囲気
の表現を中心にし、「静と虚と異」の3点から読み解くことを試みるにあたり、色彩や筆触などの感覚を感じながら、美しい、怖い雰囲気やストーリー感を浮き彫りにし、妖怪への憧れと畏れをイラストで表現したいと考えた。イラストは主に水彩やパステルなどの画材を組み合わせ、異なるテクスチャを用い、イラストのオリジナルの表現力を深めた。また自分の描いたイラストに基づいて、柔らかさと暖かさが含まれている羊毛フェルトで立体作品を制作することを通じ、自らが描いた妖怪との距離が近くなり、妖怪の魅力をさらに感じやすいように表現したいと考えた。



+

伝統的な和菓子で味覚を視覚的に表現することで、
新たなコミュニケーションを提案する。
味覚から視覚デザインへの転換 和菓子の図形を中心に

KUANG YUQING

架空和菓子ブランド『WAGASHIDAIGOMI』(グラフィックデザイン、立体作品)

奨励賞

近年、若者を中心とした和菓子離れの現象に対して、老舗和菓子店が新ブランドを立ち上げ、標準化された業界のプロセスに独創性と個性を加え、伝統を守りつつ革新的な和菓子の実践を積み重ねているケースが多く見られる。本研究では和菓子の今後の進化を考え、季節や花鳥風月を主題にかたちと銘によるイメージと言葉が編み出す芸術である和菓子の世界に、実食で得た分析を基にした、味覚の形態イメージについての感性工学理論を応用する。これまでの伝統的な和菓子の既成概念を打ち破る斬新な「ネオ和菓子」の世界をグラフィックデザインで提示し、実社会での動きに沿ったデザインの差別化につなげる。デザインを行うにあたり、和菓子の本質を保持し見極めながら再設計を行うことを心掛けた。和菓子の味覚と四季折々の風景、抒情性を取り込みながら時代に即した意味を与える。長い歴史に培われてきた伝統文化を損なうことなく、現代性の特徴を持った新しい和菓子の世界の創造を試みる。



+

もくメガネ

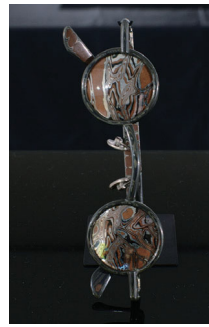
空目金の研究と装身具への展開

金築賢汰

眼鏡、ブローチ（立体作品）

奨励賞

空目金とは、数種類の色の異なる金属を交互に幾重にも重ね合わせ接合し、丹念に彫って鍛え、美しい空目状の模様を作り出す技術及びそれによって作られる素材、作品の総称である。本研究では、空目金を使いジュエリーとして作品の制作を行った。ジュエリーとして作品を制作するにあたり、言葉遊びも含めて、メガネを選定した。その理由として、当時の人々の身近にあった日用品で発展した技術を、現代の身近にある日用品と組み合わせることで、伝統技法に触れる機会のない人にも身近に感じることができると考えたからである。結果として空目金で制作された面白さが直接的に伝わりやすい作品になったと考える。この成果物がコンテンポラリージュエリーのシーンでどのように評価されるか、あるいは工芸のシーンでどのように見られるかなどいくつかの異なるシーンに提示して反応を見てみたい。本研究が空目金の認知度増加に貢献し、今後空目金を使用する研究者にとって良い先行研究となると考える。



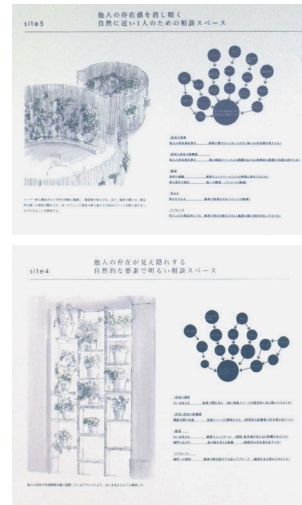
+

がん相談支援施設における、
患者の居住性に関する研究
布谷健太郎

小論文、模型、パネル、設計

奨励賞

本研究では、がん相談支援センターにおける居住空間の心地よさをガイドラインに沿って設計されているマギーズセンターを対象に調査・分析を行った。調査からそれぞれ建築家ががん患者のために施してきた、設計手法が明らかになった。同時にガイドラインにより、ひとつの建物として表現することが求められているため、人の気配の有無や距離感など空間のバリエーションがさらに必要だという課題点が挙げられた。提案では対象敷地の地形の特性や見える風景、そしてマギーズセンターの調査・分析から明らかにした設計がキャブラリーをもとに分棟方式で患者の心理状況に応じて、それぞれ異なる空間の設計手法を提示した。本研究で表現した空間が相談者の不安を少しでも取り除けることを期待する。



+

「儂い界」夢に陥る」

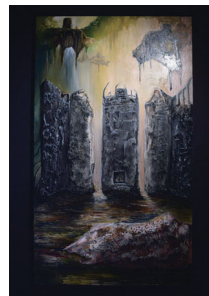
悪夢をテーマとした造形表現の探求

楊航

平面作品、立体作品

奨励賞

幼少期に常に孤独感と抑圧感を感じる夢を見ていた。それは一人で巨大な無人の世界を探索する感覚だった。成長の過程において、私は悪夢に現れたシーンを再現することに興味が出てきた。修士研究では、平面や立体などの形態を用いながら悪夢のイメージを再現することで自分が夢で感じている孤独感や無力感を作品で伝えたいと考えた。またアート作品として提示することで現実世界との対比を試みることで合わせて、鑑賞者にこの世界の美しさに気づいてほしいと考えた。作品「儂い界」は、記録した夢の中で見たシーンと想像したものを結合して、架空の夢世界を表現した作品である。さまざまなストーリー性のある場面を連ねて画面を構成し、壮大な世界観に挑戦した。作品「夢に陥る」のイメージは階段を登る途中で急に落ち、手の形がいきなり出てきてその半分は木になっている、という説明のつかない破綻したストーリー展開を表現したいと考えた。



*

賞について

本学はデザインとアートの専門大学として1989年に開学しました。小規模の良さを生かし、優れた教員が多岐に渡る分野の教育・研究にあたっています。学生や院生の学習の総まとめが卒業研究と修士論文(作品)です。作品制作に取り組むものが多いとはいえ、デザインの基礎学である芸術工学を究めようと、研究論文をまとめるものも少なくありません(学科によっては両方を課しています)。「卒展」という名称を使用している所以です。

各学科/大学院で一番優秀な卒業研究を選出し、学長賞を授与しています(かつては初代学長、故吉武泰水にちなみ、吉武賞としていました。2006年に新設された講堂にその名を付けたため、学長賞と呼ぶことになりました)。さらに学科によって異なりますが次席にあたる学科賞・芸術工学賞(大学院)のほか、奨励賞、学生賞(学生たちが選出)、特別賞などを設定しています。

*

神戸芸術工科大学概要

芸術工学部	環境デザイン学科 プロダクト・インテリアデザイン学科 ビジュアルデザイン学科 映像表現学科 まんが表現学科 ファッションデザイン学科 アート・クラフト学科
大学院	芸術工学研究科 芸術工学専攻(博士後期課程) 総合アート&デザイン専攻(修士課程)

*

カオス 2023 神戸芸術工科大学卒展[学部・大学院]会場
兵庫県立美術館 ギャラリー棟
原田の森ギャラリー
神戸ファッション美術館

*

カオス2023 神戸芸術工科大学卒展[学部・大学院]選抜集

[発行] 神戸芸術工科大学
〒651-2196 神戸市西区学園西町8-1-1
TEL. 078-794-2112(代表)
FAX. 078-794-5027
URL. www.kobe-du.ac.jp
E-MAIL. topics@kobe-du.ac.jp

[制作スタッフ]企画・編集 神戸芸術工科大学 広報入試課
デザイン・組版 萩原こまき + 本橋まゆ子
写真撮影 白濱翔太
印刷・製本 株式会社 光陽社

展覧会告知ビジュアル：秋山伸



この印刷物は、Scope1,2のCO2排出量が実質ゼロで稼働するカーボンゼロプラント工場にて印刷しています。

SPA-230001-J