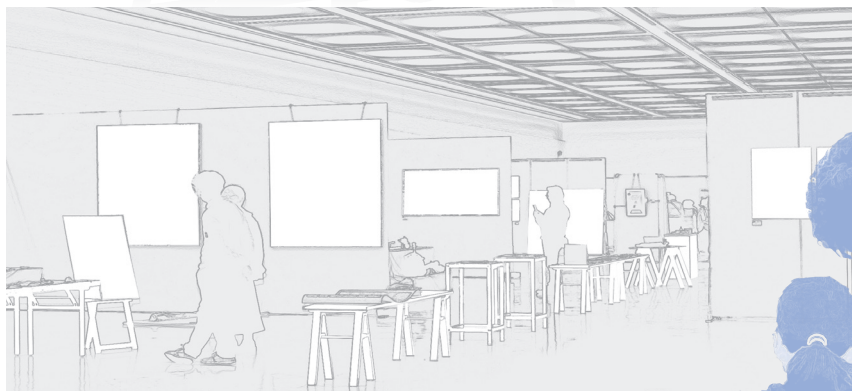


神戸芸術工科大学 卒展[学部・大学院]選抜集

Graduation Exhibition of the Year 2024, Kobe Design University



カオス
2024
CHAOS

- 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



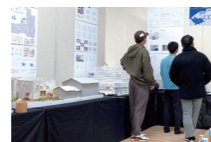
C H A O S 2 0 2 4



神戸芸術工科大学
卒展[学部・大学院]選抜集

Graduation Exhibition of the Year 2024, 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4年間、または大学院の2年間、さらには博士課程の3年間、あるいはそれ以上の長い年月にわたって精魂を傾けて学究に励んできた成果である「カオス2024 神戸芸術工科大学 卒展 選抜集」をご覧くださいと思います。

高校時代から大学の前半までは新型コロナに翻弄されましたが、後半は本来の生活を取り戻したように思えました。国際交流はまだ回復しているとは言えませんが、ジュエリーコースのミュンヘンのピナコテーク・デア・モデルネでの招待展示など、明るい話題も散見されます。学生たちが社会状況の変化に感わされずに、真摯に自らの陶冶に努めた結果が、卒展カオスに反映されていました。本誌では、その中から選抜された作品・研究をご紹介します。

大胆な提案から緻密な調査研究に至るまで、実に多彩な作品や研究を垣間見ることができます。今年の特徴は、DX時代と言われる昨今の傾向を反映させて、分野の境界を超えた発想や提案が数多くなされていたことでした。デジタル技術と学生の皆さんの豊かな感性とが相まって、輝かしい未来が構築されることを願います。

卓越した卒業・修了研究を結実させた卒業・修了生の皆さんを心から祝福します。

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





23年間共にしてきた町。電車の音、祭りの太鼓や掛け声、家族・友人との時間が私の生活に彩りを与えてくれる。しかし、去ることになり家を売却した直後、鉄道の高架化が決定した。「キャンセルできませんか。」買い手から放たれた言葉は、高架によって家やマチを否定された気分であった。私にできることはないか、建築するだけでなく、もっと自由で身近な豊かさを生み出す方法はないか。今回、この町と高架に問いかけてみることにした。

まず、線路が高架化されることにより、これまで行き来があまりなかった古い町と新しい町が繋がりが合う可能性に着目した。二つの町の人々が、暮らしの延長線上にある衣食住に関連したワークショップや制作などを通し、人と人、

人と町との関係を繋ぎ直すことを設計した。秋祭りといった町内行事にも使用できるように配慮し、地域活動の幅を広げながら住民同士の接点を増やすような役割を高架下の空間に持たせた。

また、現在の沿線地域における営みを調査する中で、私有地の空きスペースに対して自ら増築するといった自由な姿が見られた。ここから、高架下の敷地を住民に貸し出し、自らの手で建築するような運用方法によって、愛着を育むことを計画した。マイナスイメージを持つ高架下を地域で作り上げ、時間をかけて町に拡張し、より暮らしを彩る豊かな場所として形成する。このような今までにない新しいまちづくりのプランニングを提案する。

猫と人間が共存するための最適な住環境の検討

—母猫の妊娠・出産から子猫の巣立ちまでの期間を対象に—

近藤明季花

■研究目的

母猫の妊娠から子猫の巣立ちまでの期間の猫達と、人間が共存するための最適な住環境について検討する。

■研究方法

妊娠した野良猫2匹を保護した。出産を経て、子猫が巣立つまでの期間(2023年2月~9月)、子猫の生育過程に合わせて、母猫・子猫にとって快適な住環境を整え、猫の住環境の変化に合わせて、人間の住環境を改変した。この実践結果からを元に、子猫の成長過程に応じて必要となる住環境の変化を分析し(分析1)、次いで、猫と人間の共存に必要な住環境の要素を分析・抽出した(分析2)。

■分析1—子猫の成長過程とそれに伴う住環境の変化

◎第1期：妊娠・出産期に必要な住環境

①三段檻：母猫(野良)から先住猫への感染防止、②平型檻：出産時の子猫の安全確保(転落防止)、③間仕切り：母猫同士の刺激を避ける、④出産に適した外的環境。

◎第2期：授乳期に必要な住環境

①静かで囲まれた環境：外敵を恐れ神経過敏の母猫を刺激しない、②快適な檻内外の環境：母猫の体力回復・授乳と睡眠中心の子猫の成長(図1参照)、③手狭になった檻から時々外へ：子猫の覚醒時間の増加、④間仕切りの除去：2匹の母猫と子猫たちの早期対面。



〈図1〉生後間もない子猫

◎第3期：子猫の活動拡大期に必要な住環境

①危険の回避：ゲージから這い出すのを防ぐ、②子猫の住空間の拡大：子猫の活動拡大、③上下運動できる場所の確保：子猫の動きが2次元から3次元に変化、④子猫の個性にあった個別対応、⑤譲渡先を考える。

◎第4期：子猫の探索期に必要な住環境

人間にとっての迷惑行動(侵入・破壊・散乱・騒音など)の頻発により、住環境の対応(柵を作る・扉付きの柵に仕舞う・室外に出す・騒音防止など)が最も必要な時期。

◎第5期：子猫の成熟期に必要な住環境

子猫の成熟で起こる様々な問題への対処。①汚れにくく変質しにくい床材・壁材：マーキング、②三段檻：雌猫と雄猫の接触を避ける(妊娠予防)、③退避場所：先住猫のストレス回避。

■分析2—母猫の妊娠から子猫の巣立ちまでに、猫達と人間の共存に必要な住環境の要素：人間と猫の共存に必要な要素として11項目を抽出し、「誰のために必要な要素か」という視点から、「猫と人間」「猫」「人間」の3つに区分・整理した。表1参照。

■結論—1)子猫の成長過程において、住環境の検討が特に重要となるのは、「第1期：妊娠出産期」の出産場所の確保と、「第4期：子猫の探索期」の人間にとっての迷惑行動への対処である。

2)ペット(猫)共生型住宅の設計においては、表1に示す11要素を、設計者がデザインによって具現化することで、猫と人間が快適に共存する住環境が実現できると考える。

表1：猫と人間の共存に必要な要素(大区分と要素一覧)

大区分		子猫の生育期に 属するか否か
I. 猫と人間が共存するために不可欠な要素		
1. 容積に空間を分けることができる	猫と猫	固有
	人間と猫 猫と外部環境	
2. 猫が外に迷惑が掛からない	鳴き声(特に夜間)	固有
	走り回ることに伴う落下への騒動・騒音	
II. 猫たちが健やかに育ち、快適で安全な生活を送るための要素		
3. 猫の成長に合わせた快適空間の確保	安全で安心感のある空間	固有
	子猫の成長に合わせて運動量を確保できる空間 猫への匂いが大好きな猫の習性	
4. 猫が外の世界を感じられる	完全室内飼い	共通 (室内飼い)
	籠つぎ住宅	
5. 既存の住環境の不備を含む危険の回避	ドアに猫が挟まれる	共通
	風扇や排水口の水	
6. 猫の個性にあった対応	母猫	共通
	子猫 先住猫	
III. 人間(同居人)が、不便・不快なく生活するために必要な要素		
7. 掃除しやすく、汚れにくく、臭みなく、片付けしやすい	汚す 吐く 排泄物(主に便) マーキング 抜け毛	共通 (一部固有)
	傷める 爪とぎ かじる よじ登る・爪を立てる 家具上の物を落とす・壊壊して 壊れ散らす	
8. 臭気を逃がす空気の流れ・温度管理	排泄物(主に便)の臭い マーキング(尿の臭い)	共通 (一部固有)
	高温多湿 空調時(暖房を閉める)に臭いがこもる	
9. 収納できない家電製品の保護方法の検討	扉え付け・移動不可・常時使用	固有
10. 人間だけが使用する空間の確保	居室 物置	固有
11. 猫用品の置き場の確保	清潔	共通
	一部は不潔 不潔	

ニハとソノと太陽 人口減少時代の都市デザインとストーンサークル

仙臺悠我



現在地方都市では、日本全体が進む人口減少によって、これまで街が培ってきた文脈とは関係なく、消費社会の論理でものや場所が取捨選択され、姿を変え続けている。

本計画では縄文時代に世界各地で自然崇拝によって生まれた巨石文化であるストーンサークルを再読し、鳥取県米子市の中心市街地に建つ市役所、図書館、美術館の再構築を計画する。計画にあたり、周辺環境のみではなく、今後何百年変わらないであろう地形や気候といった潜在的な地域のコンテクストを用いて建築の在り方を模索する。消費社会において代謝する都市の現状を肯定的に

捉え、建築やそれに内在する用途を固定化されたものとせず、長い時間軸の中で変化する建築やランドスケープの姿をデザインする。環境と人、行政と民間など、それぞれをつなぐ結節点として存在し、時がたっても新たなコンテクストとなって持続し、都市の姿が変わっても、生活の中で、その地にふく風や降り注ぐ光、またその地ならではの地域性を心地よく感じる瞬間のある建築を目指した。

図面・模型
風景を纏う
坂越の路地を縁取って

大森そら

奨励賞
風景を空間化する。



そこから見える風景はどこか懐かしい風景と重なり新たに輪郭づけられます。坂越ならではの風景の仕組みを用いることで、物質的なものだけではなく、そこで起こり得る現象や営みを複雑に絡み合う自然と暮らしの風景として肉付けし、空間を生み出すことを試みました。具体的には、多くの階段による引き込みや、路地特有の多様な導き方、様々な溢れ出しが時間と共に変化する、そ

うした背景のなかにいつも隙間から豊かな植栽が溢れだしていること、このような様々な要素の関連による現象を風景の仕組みととらえます。変化し続ける風景にこれまで培ってきた町の輪郭を空間として残し、記憶のひとつの風景として縁取することは、結果的に景観を維持することだけでなく、現代の生活スタイルに寄り添いつつも、文化や街並み、人の記憶や営みの継承、風景を空間化するひとつの設計手法となることを提案します。

図面・模型
2024-2087
時間的空間的変遷

池本成貴

奨励賞



私自身の人生と照らし合わせて一つの分岐点を作り3つの時間軸での設計を行った。敷地は奈良県の王寺。祖父がお米屋さんを引き継いだところで、現在は祖母と私の二人で暮らしている。将来、起こりうることを予測し私小説的に解いている。いくつかの可能性を示したもののだが、具体的に改変のシステムを提示することにより、様々な状況における多様な改変の可能性を示すことができたのではないかと考えている。



図面・模型

家族のいるところ

秋山佳乃子

奨励賞

島根県立松江北高等学校



住宅は自分自身を守るための場で、他者は簡単に入れない領域であるべきだと考える。その中で起こる家族という関係性は単純なものではなく、様々な感情や矛盾が入り混じる。さらに理想の家族像から、外見を取り繕う必要が生まれ、家族のバランスが崩れてしまう。そこでこれまでの概念を崩し、家族で暮らしながらも一人暮らしをしているような、個々の自由な選択を尊重した、新しい家族の在り方とその住まいかたを提案する。この住まいで、場を共有・交換し、年月をかけて居場所を探る。

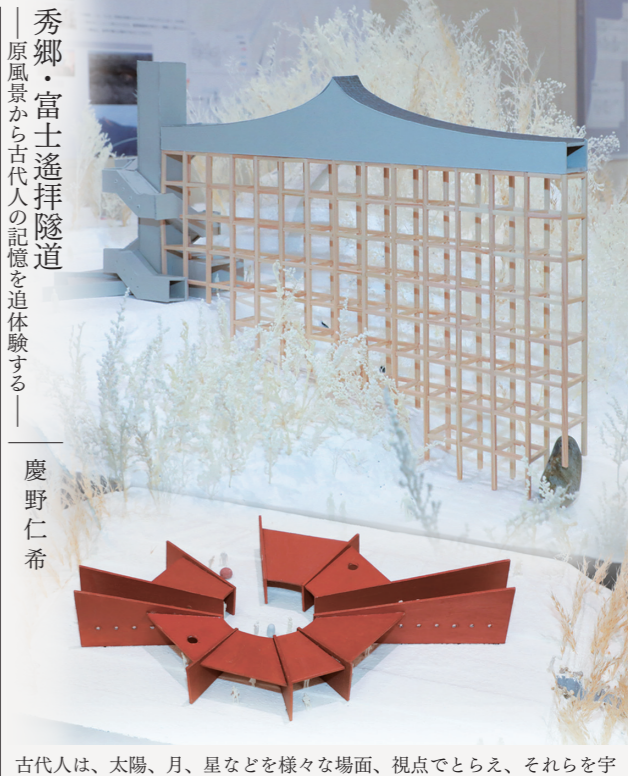
図面・模型

秀郷・富士遙拝隧道

原風景から古代人の記憶を追体験する

奨励賞

慶野仁希



古代人は、太陽、月、星などを様々な場面、視点でとらえ、それらを宇宙の真理と関係づけ、特別な力を感じていた。現代でも初日の出や富士山のご来光を、人間である我々自身と不変な何かと関係づけ、そこに古代の風景や不変な何かを見てきたのではないかと思う。しかし、現在は自分自身と宇宙との関係を確認する行為すらも失いつつある。本提案では、古代人が見てきた不変な風景の構造を読み解き、現代の人々が古代人の記憶を追体験できるような建築を提案する。

図面・模型

棚田との新しい住まい方

森俊介

奨励賞

神戸市立科学技術高等学校



先代の人々が苦勞して作り上げた日本の原風景である棚田が、少子高齢化や後継者不足に伴って維持することが出来なくなっている。日本のピラミッドとも呼ばれる棚田がなくなることがもったいないと思いませんか？私のもったいないと感じ、建築物を通して人を呼び込み守って行きたいと思い取り組みました。計画を通して人や活気生まれることで後継者が生まれ、棚田が維持され守られていくことに繋がって行きます。

論文 奨励賞 島根県立松江北高等学校

阿部勤の自邸「中心のある家」にみる住まいの研究 秋山佳乃子

論文 奨励賞 兵庫県立姫路南高等学校

原美術館を対象とした住宅を活用した美術館の展示効果に関する研究 大森そら

論文 奨励賞 兵庫県立夢野台高等学校

リニューアル後の東遊園地の利用方法と空間の関係に関する研究 川上百彩

論文 奨励賞 兵庫県立東播工業高等学校

山陽電車・高砂駅-荒井駅における沿線部の自然発生的利用状況に関する研究 西田安々子

論文 奨励賞 兵庫県立須磨東高等学校

スタンリー・キューブリックの作品における一点透視シンメトリー構図を用いた表現に関する分析的考察 滑川翔真

論文 奨励賞 兵庫県立龍野北高等学校

構造形式の異なる2種類の竹ドームの比較考察—サンプル実験を通じた施工性と強度の検証— 宗行治樹



CleO
女性の生活向上のための生理用品の研究と提案

木原菜緒
学長賞

現在生理用品の発展により、生理は女性個人が解決すべき問題となっています。この状況の中コロナ禍に「生理の貧困」は顕在化しました。オープンな議論が進みながらも、複合的な問題が重なる生理の貧困。この問題を明らかにし、女性の生活がより向上するための仕組みと製品を提案することを目的とします。

生理の貧困は経済的貧困・知識の貧困・意識の貧困の3つの要素を含むという考えのもと、ナプキンの種類の違いがわかるピクトグラム、学べるナプキン、ケースの3点を提案します。ピクトグラムは生理用品の機能や特徴を表しています。現在ナプキンの種類は複雑化する一方で、羞恥心や少し我慢すればいいという気持ちから生理用品を選ぶ時間を店頭でかけたくない心理があります。ピクトグラムを企業が共通して使うことで、女性の希望にあった種類を短時間で的確に選べることを実現します。学べるナプキンでは、初経から更年期までの生理の知識を年代別に知ることができます。無償で設置することで経済的貧困についても解決を促します。ケースはサニタリーボックスがない家や捨てていいのかわからない、そのままの状態では捨てるのが引けるといふ場面で使用します。使用後の生理用品を収めて持ち帰ったり捨てたりできる収納ケースです。トイレまで持ち運ぶ気まずさを軽減するため筒状としポケットや手に取ります。この3つの提案を生理の貧困にアプローチするブランド「CleO」としました。



3DCG・模型
学科賞

日常生活においてアートをより身近な存在にしたいという思いから、高架下空間を立地とする複合型のアートショップを提案した。住空間にアートを飾る上で重要な存在である「額装」に着目し、「アートのある暮らし」を体現している。初心者や子供連れの方でも気軽に額装やアート鑑賞を楽しんでいただけるよう、画廊や額縁店の持つ敷居の高い印象を空間デザインで和らげ、日常的に利用できる地域に開かれた店舗となることを目指した。



立休物
奨励賞

遊び終わると使われなくなるおもちゃを遊び終わった後も長く使い続けたいと思いTUGUMUを作成しました。木の木目や優しい手触りを生かすことで生活に馴染みやすくインテリアとしても楽しめます。ひとつひとつのピースは6mmの板2枚で丸棒を挟んだ簡単な構造ですが組み方や使用方にルールは無く複雑で自由、そして無限に組み続けることが出来るので誰もが楽しんで飽きることなく長く使える木のおもちゃになっています。



3DCG・模型
学科賞

EM-VISION / 4つの体験コンテンツ
木戸亮宏

今、モータースポーツに大きな変革が訪れている。燃料や素材が変わっていく一方で、人気は低迷している。この原因に、進化しても変わらないスタイリングが影響しているとは私考える。そこで、次世代の入り口である2030年を舞台に、EVならではの形を追求したレーシングカーを提案する。また同時に、技術の進化やEVならではのコンテンツも提案し、モータースポーツ全体をデザインする。



3DCG・模型
奨励賞

近畿地方伝統保存食複合ショップ「かさね」
永井花実

食品ロスと保存食の継承問題の両方を緩和させるキー食品として伝統保存食に注目し食について知識・関心を寄せる場、伝統保存食複合ショップ「かさね」。近畿地方に焦点を当て地元貢献に繋がる商店提案と保存食継承を行うにあたって地方範囲を限定し普及を進める為の提案の二点を両立したショップ。ショップ内で行える提案は「飲食・体験・購入」の三つでお客様が短期間で食へ興味を持ってもらえる提案を厳選し運営展開を構築した。

家具
日本古来の住空間の造りから家具のあり方を考える

En bench, Ro table, Mei floor lamp

末瀬篤人

奨励賞



縁側や囲炉裏など、古来の住空間に存在する造りを建築から切り離し、家具スケールへと再構成することで、先人たちの生活の感覚や息遣いを現代的な生活と共存させる試み。

兵庫県立三木高等学校

家具
木組み建築と建材企画木材の魅力を活かした家具の提案

HASHIRA-Collection

川島凜

奨励賞



日本の伝統工法である木組みを用いた木組み建築は、近年では効率やコスト削減といった理由から在来工法が主流となった。徐々に木組みを用いた建築が減ってきており、それに伴い工法に対する建材規格木材の存在意義がなくなってきた。本研究では木組み建築の力強さはそのままに、建材規格木材を使用し家具に落とし込む。ゆくゆくは建材に限らず身の回りの素材や製法にも目を向け想像力を膨らませるキッカケになればと願う。

高知県立佐賀高等学校

立体
織の干渉で感覚を揺るがせる「インディアンメント」のデザイン

STACK

総田小夏

奨励賞



道路の防護柵が視点を定めることによって線の密度が変わることなど、日常生活において、不思議な見え方や面白さを感じる魅力的な線の振る舞いに興味を持ち、このテーマに着手した。直線と曲線のパターンに切り抜いたレイヤーが回ることで、線の間隔がゆっくりランダムに変化し、モアレの様々な表情が現れる。使用者が用途や気分に合わせて、自由に組み合わせ配置することで、空間に非日常的なリズムを生み出す。

和歌山県立耐久高等学校

立体
木材の音を楽しむ手回しオルガンの制作

cheerful street organ

大田千晶



木材には、音をまろやかにする特性があり、古くから楽器の素材として使われてきた。しかし、近年は電鳴楽器へと進化を遂げ木材の音を楽しむ機会が減少している。そこで原点回帰して木材の音を楽しんでもらいたいと考え、手回しオルガン「cheerful street organ」を制作した。「cheerful street organ」はシンプルな構造のため、動く機構を見ているだけで楽しむことができる。

岸和田市立産業高等学校

立体・家具・プロダクト・オブジシ

「bath lid stool」「infill sheet」「replica」

伊藤陽介

奨励賞



樹脂成型の可能性を拡張する試み——熱可塑性樹脂を用いたプロダクトの制作——

本研究は熱可塑性樹脂を用いて作品を制作することで、樹脂成型の可能性の拡張を試みた。使用機器を家庭用FDM方式の3Dプリンターに統一し、三つの方向性で制作した。一つ目は「家具スケールのプロダクトを一体成型で作り上げる試み」もうひとつは「手工芸と熱可塑性樹脂を組み合わせた試み」最後に「3Dプリントをする際に自動生成される内部構造を装飾として施す試み」だ。独自の製法、特性を模索し複数の作品を制作した。

兵庫県立龍野北高等学校

立体・平面

ランダムポーカー「drop」

小西脩嘉

奨励賞



アイテムの魅力を訴求する新しいテーブルゲームの開発

【ランダムポーカー】このボードゲームはイラストの魅力とキャラの属性や背景によって、遊びの魅力を増幅させるカードゲームで、対象年齢は8歳以上、プレイ人数は2人～4人、プレイ時間は30分～60分となっています。【drop】このボードゲームはアイテムの素材と仕上がり良さの魅力、手に取ることで自分が楽しいといったボードゲームで、対象年齢は12歳以上、プレイ人数は2人、プレイ時間は30分～60分です。

徳島県立徳島科学技術高等学校

立体
現代の住空間に調和する神棚とその在り方

mokusou

平賀和



時代によって変化してきた住空間に適応する現代的な神棚の在り方を提案する。古来より光に対して神格的印象を持つことを踏まえ、間接照明となる神棚をテーマに鳥居や灯籠を想像させる「連続的パターン」による不気味さから神々しさを感じられるのではないかと考え造形に取り入れた。この感覚は日本人だけではなく海外においても千手観音像やストーンヘンジ、モアイなどからも感じ取れるものではないかと考える。

三重県立皇徳高等学校

立体
「重 KASANE」「玉輪 GYOKURIN」

重 KASANE 玉輪 GYOKURIN

今村太陽



【重 KASANE】仕事中や学習など「ON」の状況でも、気を取られることでストレスを一瞬忘れ、結果的にユーザーの心にゆとりをもたらす。目で動きを楽しみ、音を耳で楽しみ、木の感触を手で楽しみ、木の香りも楽しむ。【玉輪 GYOKURIN】学校や病院、旅館のロビーなど公共施設の屋内据え置き型プロダクト。ゆったりとくつろぐ「OFF」の状況にて、その効果を得る。重なる瞬間とゆとりとした動き、次第に姿を見せるその模様から自然と意識を奪われる。

佐賀県立鳥栖高等学校



水七景
文字と造本による水のイメージの表現

横田華

学長賞

「水」という物質は魅力的である。透明でキラキラと輝き、形が定まらず何にでも変容する。対して「本」は、一度綴じられてしまうと自由に形を変えることが難しいという不変的な一面を持っている。この二者は対極に位置していることが私は考える。本の弱点は水であり、濡れるとふやけてしまい、酷い場合にはページが破れたり文字が読めなくなったりする。一見すると共生が困難な二者を融合させるとどのような効果がもたらされるのかを、小川未明の詩「水七景」とそこから感じ取った私の内側にある「水」のイメージを用いて、7つの異なる文

字・造本の表現で「本」という形に落とし込んだ。テキストを介して「水」のイメージを表現することは、結果的に規則正しい現代の日本語組版を見つめることにつながった。活字の特性を知ること、見えない正方形の枠から飛び出した開放感や、文字を繋げたりすることで自由な動きが生まれた。また、あらためて本の表現の可能性は未知数であると感じた。書店に置いてあるような「活字」と「紙」という形式でなくとも、プリンターのインクで印刷されていなくても「本」になるのだと実感することができた。

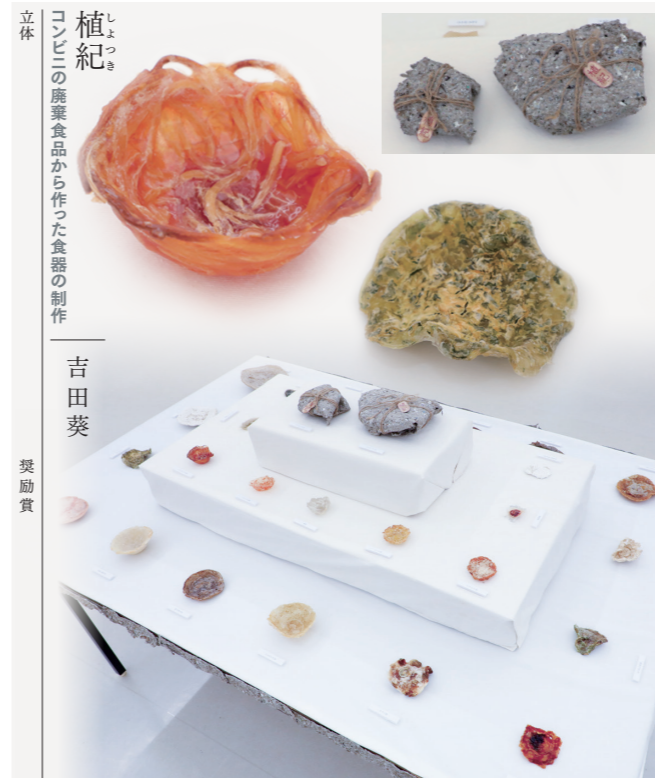


現代を生き抜くPOWER
アイヌ文化独自の信仰観をデザインとして視覚化する

富田観月
京都市立銅駝美術工芸高等学校 現・京都市立美術工芸高等学校

アイヌ文化では、「物にはすべて生命がある」と考える。それらをカムイとして敬い、感謝の儀礼を通してカムイと良い関係を保つことで、多様な豊かな文化を発展させてきた。アイヌ文化の考え方は、現代の日本が抱える様々な問題への解決のヒントになると考える。私はアイヌ文化独自の世界観を自分なりに解釈し、それを作品へと置き換えることで、自分の生きる身の回りの状況について今一度考えてもらいたいと思い制作した。

歩ム、イツカノ未来へ。



植紀
コンビニの廃棄食品から作った食器の制作

吉田葵
奨励賞

私達の食のスタイルが変化し「おいしいものをいつでも食べられる」という認識がフードロスを引き起こしているのではないだろうか。中でもクリスマスケーキや恵方巻等の特定の日のみ販売される食品は廃棄問題を顕著に表している。この現状を変えるべく大量廃棄が起こる身近な場所としてコンビニを選定。本研究では廃棄食品の新たな利用方法を模索したいと考え、廃棄食材から素材を開発し皿を制作した。



夢の質感
インタラクティブなプロジェクションマッピングによるオブジェクトの表層変化に関する研究

赤井千尋
京都市立洛陽総合高等学校

夢を見てうなされるジュリアーノ・デ・メディチ像。見兼ねた観客が触れて起こすと、見ていた夢の一部が外部に流れ出し、身体の様々な部分に奇怪な変化をもたらす。観客が主体的に作品に関わることで、非現実的な拡張現実をより具現的に体感することができる。生命感をもたらした石膏像と夢の視覚化によって、現実世界では成し得ない非現実的な空間を生み出し、観客が没入できるジュリアーノの悪夢という仮想空間の実現を目指す。



楽観的且つ安心安全な地獄
カートゥーンらしい表現を取り入れたイラストレーションの研究

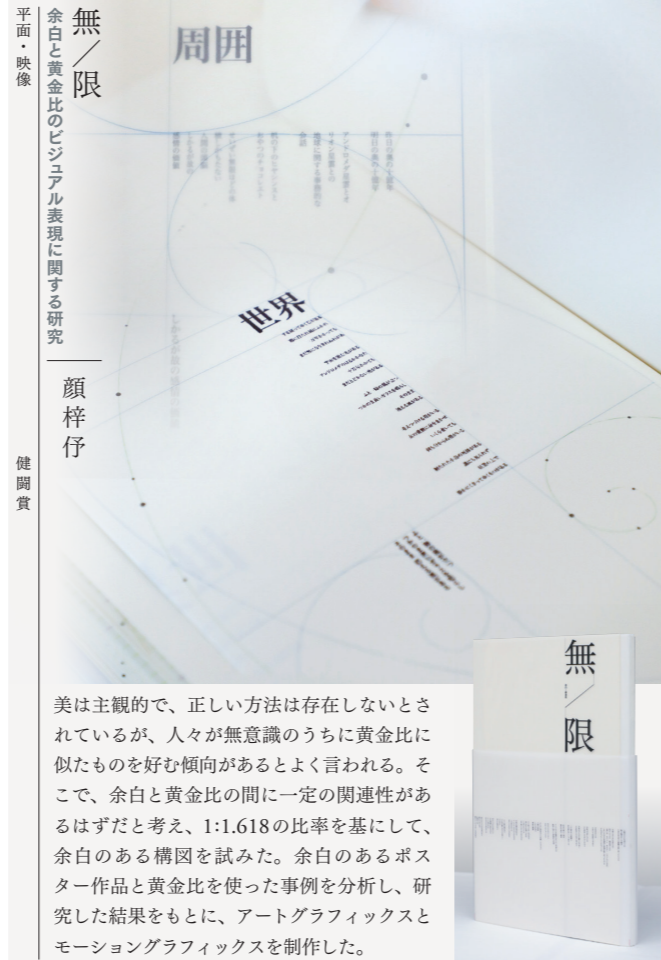
岡田茉桜
学生賞

私はカートゥーンの何もかもがギャグになってしまう危険なほど楽観的な世界観に心惹かれている。ブラックジョーク、派手な色彩、個性豊かなキャラクターなどといったエンターテインメントに欠かせない要素をカートゥーン作品を参考に研究し、「生き辛さ」をネタに明るい画面を作った。長いポスターの作品では特にそれができたと思っている。人生の煩わしい部分を自分目線で描いた。



「たのしいしゅうかんアプリ for Kids」
子どものやり抜く力「GRIT」を育むアプリ開発
モバイルアプリ
藤井萌々
健闘賞

困難な状況でもめげることなく目標に向かって最後までやり抜く力「GRIT」を養うのに必要とされる、「ごく小さなこと」を習慣化するためのアプリの企画・開発を行なった。子どもが容易に継続して使用できるUI設計と、アプリの世界観構想に重点を置いた。個性豊かな生物が共生する深海を人間社会になぞらえて、ユニークで親しみやすいキャラクターをデザイン。ユーザーはキャラクターと対話しながら目的を達成できる。



無/限
余白と黄金比のビジュアル表現に関する研究
顔梓仔
健闘賞

美は主観的で、正しい方法は存在しないとされているが、人々が無意識のうちに黄金比に似たものを好む傾向があるとよく言われる。そこで、余白と黄金比の間に一定の関連性があるはずだと考え、1:1.618の比率を基にして、余白のある構図を試みた。余白のあるポスター作品と黄金比を使った事例を分析し、研究した結果をもとに、アートグラフィックスとモーショングラフィックスを制作した。



加古川果樹園 KaKoKa
地域の農産物を使ったブランディング
藤田陽光
兵庫県立播磨南高等学校

「地域の農産物を使ったブランディング」を研究テーマとし、商品パッケージと各商品のポスター、農園のWEBデザインを制作した。私の地元である加古川市は「加古川」の水の恵みを受けて発展し果物も多く生産されている。しかし、そのことはあまり知られておらず、観光客や移住者が減少傾向にある。加古川市の特産物である果物を通して地域の魅力を伝えたいと考え卒業制作に取り組んだ。



キャラクターデザイン経済と未来
個人的なキャラクターデザイン研究
殷湧熙

自分の作ったキャラクターで自分の感情を持ち込むことで、今の疑問を表現し、どうすれば理想の自分になれるのか考えました。幼少期に川でオタマジャクシを捕まえて飼っていた時にオタマジャクシがだんだんカエルになっていくのを見送ってとても驚き、それ以来強く印象に残っています。このシリーズは夢とお金をめぐる対決、そして現実への思考と葛藤を表現しています。



害虫アイドルカブリちゃん
害虫から考察する命の優さと尊さ
銭谷春花
山口県サビエル高等学校

本作品は、己の価値観で無意識に命に優劣をつけていることや命の価値について、改めて考えるきっかけを作ることを目的としている。物のように扱われ駆除される代表例として害虫であるゴキブリを挙げ、昆虫目線で昆虫に対する無慈悲さや不条理、人間の身勝手さを描く。



朦朧
台北の夜を追いかけた写真と映像表現
川上りり
兵庫県立姫路工業高等学校

人との出会いから興味を持った台湾への留学がこの研究の始まりだった。毎日がただ移り変わっていく夜ではないものを表現する。私は台湾での4ヶ月間で夜が来る度に、台北の夜を追いかけていた。何気ない日常の中には魅力的な場面が隠れている。私は、人の自然体な場面が1番魅力を感じることから、スナップ写真としてその場面を捉えた。全てフィルムカメラを使用し、撮影から現像までを行い、色に捉われぬモノクロ表現の追求をした。ただの日常の一場面でも写真を通すと魅力が変わるものを探す。



お面委員長
自分の気持ちを隠し過ぎないをテーマとした絵本制作
小森愛菜
兵庫県立伊川谷北高等学校

他人に気を遣ってしまい自分の本心を打ち明けられない人に、自分の気持ちも大事にして欲しいということを伝えたいと考え制作しました。主人公が「お面」を被っていることで、日々自分自身を隠しながら生活を送っていること、「お面」が外れてしまうことで、自分の気持ちや自分自身を隠し過ぎなくても良いことに気づいてほしい、ということ表現しています。また、登場人物の心情描写を意識し、原画制作を行いました。



I like it like that
休日の24時間から発想する日用雑貨のデザインに関する研究
山田知徳
兵庫県神戸野田高等学校

機能性だけでなく商品を購入、利用、所有することによって得られる幸福感や優越感、ワクワクする感覚など情緒的価値のある商品デザインがあってもいいのではないかと考え、私自身が休日の特別な24時間を生きていく中でそばに置いておきたいと思う日用雑貨を自分らしくデザインし、理想の生活を表現した。パッケージデザインを中心に中身の布製品、食器、飲食物などの商品デザインやポスターを制作しブランディングを行った。



映像
音楽と映像の演出
タツノハツコイ
田中里沙
学科賞
兵庫県立神戸高塚高等学校



キャラクターの心情や行動の変化を音楽に合わせて描き、音楽とアニメーションでの演出の理解を深めることを目的に制作しました。楽曲は依頼し、シナリオから着想を得て制作されているためストーリーの展開に沿った歌詞や曲調となっています。主人公の心の揺らめきを音とアニメーション、また色にも工夫して表現しました。



映像
モキュメンタリー手法を用いて異世界を身近に感じる映像制作
狼陀羅芸術工科大学交換留学生活動記録
菅本梨華
学科賞
大阪市立工芸高等学校

異世界は身近にあるものです。すぐ側に存在しています。なのに、信じる人が少ないのでこの作品を通して少しでも身近に感じてほしい、異世界はすぐ側にあるということを感じてほしいという気持ちを込めて制作しました。こちらのテキストを読んでいる方々も多分もうそろそろ人間と関わるのに飽きてきたと思います。いつまで人間とだけ関わっているのでしょうか。人間ではない、今回の作品でいえばミイラ男などと関わりたいと思いませんか？ 私は思います。なぜなら、住んでるところが違います。住んでるところが違えば、当然文化も違います。食べるものも違います。夜起きて朝に寝る生活かもしれません。いやそもそも夜とか朝とかそういう時間の概念もないかもしれません。そういうこ

とを考えていくと、とても楽しくないですか？家族とかいるのかなとか考えるとワクワクが止まりません。例えばミイラ男。この世に存在しているのは一人だけじゃないと思うんですね。何人かはいらざるなんです。あんな昔からいるのに、まだ語り継がれているのはきっと今も増え続けているからだと思います。そんなことを考えながら毎日過ごしています。異世界のことを真剣に考えているだけでも、向こうからの印象は大きく変わってくると思います。そして、いつかは向こうからサインが送られてきて本当に関わることができるのです。この作品が、異世界へと関わりが持てる第一歩になればと思います。これからも第二歩、三歩となるような作品を制作していきます。

映像
不眠症でイライラする感情
眠れないわ！
周穎杰
学科賞



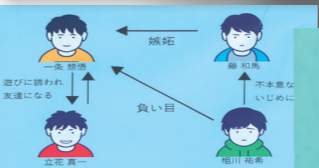
不眠症は私の生活に大きな悩みをもたらす。不眠症の苦しみや、不眠症のために体に現れる様々な症状を実感した。不眠症でイライラしている気持ちをこの作品で表現したい。作品は隠喩手法を使って、主人公の頭がセミに変わったり、マットレスから落ちたりなどの奇妙な幻覚を表現した。最後に現実に戻り、姿を消してしまった。

脚本
自分の経験を通じて不登校児の気持ちを表現する
ぼくらのエゴとみんなのリアル
中西大志
学科賞
兵庫県立有馬高等学校



登場人物

 主人公(ぼく) 異世界が嫌で、強制や拘束されることを苦手で、不安を感じている。	 異人(みんな) 異人の評判を気にしない性格。無敵な異人になり、学校が通うきっかけになる。
 和馬(かずま) 異世界に憧れをいじめていたが、その異人は想像の自由さへの魅力があったことに気付く。	 和馬(かずま) 異世界に憧れをいじめていたが、その異人は想像の自由さへの魅力があったことに気付く。

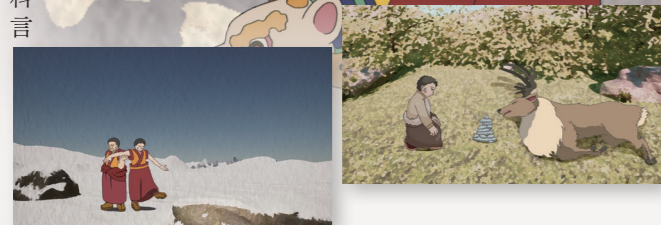


強制されることが苦手で、小学校の生活に馴染めない少年・想悟が不登校となり、そこから立ち直るまでを描いたヒューマンドラマとなっています。近年、不登校児の数が増加傾向にあります。私自身も過去に不登校となった経験があり、その経験をもとに不登校児の気持ちと周囲の環境にどう向き合ってきたかを伝えることを目標に制作しました。



映像
異民族の宗教文化をアニメーションで表現
チヤム

学科賞
陳科言



作品制作に関して、最初に考えていた脚本と実際に絵コンテを描く時の脚本が大分違っていた。宗教踊りをうまく表現するために文章やネットで資料を集める以外に、チベット本地へ調査に行ったところ、いろいろ修正しなければならなかったところがあった。伝統文化を継承する上で物語を作り出すということは仮面と祭祀服や踊りの再現だけではなくて観客が作品を通してチベット文化の内面を感じとってくれることが、自分の望みです



映像
赤くなれなかつた椿
人が、他者に抱く羨望を肯定する映像作品の制作
奨励賞

中地 終

羨望という感情を醜いと思った自分自身を肯定したいと思い、制作しました。人は生活し、様々な人と触れ合っていきます。その中で、他人を羨み、妬み、真似をし自分にないものを他人で埋めようとするのは自分のプラスになることも多くあります。この作品を見て、羨望という感情と向き合ってみてほしいと思います。



映像
誰かが見てくれている」を伝える「メイ」映画の制作
奨励賞
ハイスクール・おバカンス
デートを成功させる162の特訓

岸川 将太

主人公の志村は高校最後の夏に運悪く文化祭の実行委員を任されてしまう。しかし、もう1人の実行委員は学園のアイドル橋双葉だった。モテる男になるため友達の袴田と修行を行い、告白することを決意する志村。一度は告白の結果を勘違いする志村であったが恋は無事爽り、自分を見てくれる存在に気づくのがだった。



映像
子どもと大人に楽しんでもらえるアニメーション制作
Wooden Doll
奨励賞

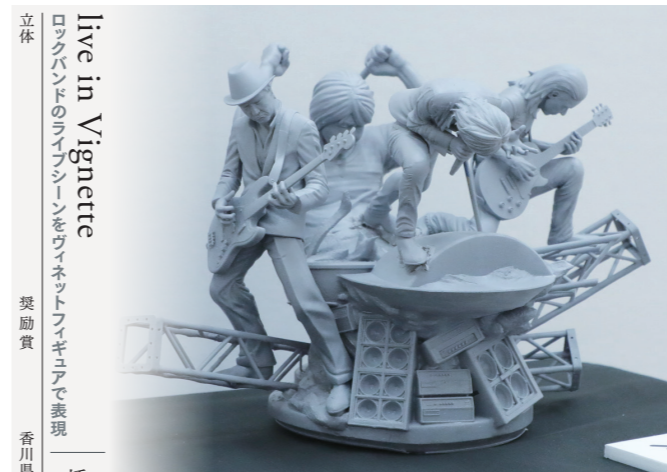
伊東 征哉

作品形態は3DCGアニメーションで、作品のコンセプトは自由への憧れと外の世界での冒険を追求する物語です。この作品は、様々な年齢層の視聴者に感動と喜びを提供することを目指し、異なる世代に向けた制作を通じて広範な視聴者にアピールできるスキルを磨く機会としています。



脚本
人の隠している本質とその向き合い方
奨励賞
ラブ・ハッキング・シンドローム
上村 智美

今回の脚本制作では人の感情の本質を中心テーマに据えた。感情の本質を本心とし、本心と向き合うことの難しさ、行動の起こす際の踏み出す一歩に対する葛藤を書いた。そして人々の本心が露わになり、その通りに人は行動すると一体どうなるのか。地域や人間関係にどう影響を及ぼすのかを考え、テセウスの船理論に基づき、作品に落とし込んだ。



立休
Romanzaのミュージックビデオを3Dプリントフィギュアで表現
奨励賞
live in Vignette
橋本 悠矢

架空のロックバンドのライブシーンをモチーフにして造形しました。ヴィネットフィギュアという「実寸とは異なったスケールのキャラクターやオブジェクトを一つの作品に凝縮する」表現手法を用いたことで、ライブならではのダイナミックな動きを表現しています。塗装には墨入れという造形を際立たせる技法を用いました。



映像
迫力のある動きを用いたアニメーションの制作
奨励賞
よろず屋菊之助譚
井上 寧々

私自身がアニメーションの中で強い魅力を感じる「アクションシーン」に挑戦し、見た人の記憶に残るアニメーションを制作したいと考えた。そのため、戦闘シーンの作画や演出に特に力を入れている。〈あらすじ〉よろず屋を営む主人公の菊之助の元に子供探しの依頼が来る。子供を救うため、攫った天狗と戦闘になり……



映像
歌詞から構想したアニメーションミュージックビデオ制作
奨励賞
Mother lights
内田 有紀

大学で学んだことの集大成としてミュージックビデオを制作しました。決められた秒数の中での表現や、リズムに合わせた作画の工夫、色彩の表現など「Mother lights」という楽曲の歌詞から構想した物語を元に、魔法を使って戦う母とその娘の成長を描いています。



映像
創作世界のゲーム風3DCG化
奨励賞
天生の神子
土井 今日香

ゲーム想定で作った創作世界をゲーム風の味のある3DCGを目指し、背景とキャラクターを制作したものです。制作物は背景とキャラクターが映ったイメージ動画と動画ではわからない設定やストーリー、イラストなどを載せた設定資料集があります。視覚的な美しさなども感じ取っていただけたら幸いです。



映像
焦点距離による見え方の違いを演出に活かした映画制作
特別賞
未成人
星野 楓

17歳の少年と大人の女性、映画部の少女。未熟な者たちの出会いと別れ、そして選択を描いた今作では視覚的な演出効果を得るための工夫を行なっている。カメラレンズを登場人物によって使い分け、焦点距離によって変わる画の見え方で区別した。自身の経験と興味を活かし演出を視覚化することにこだわった中編映画作品である。

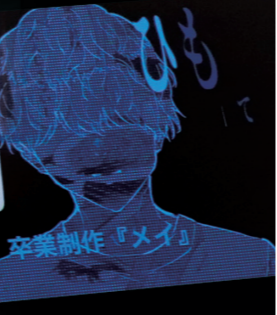
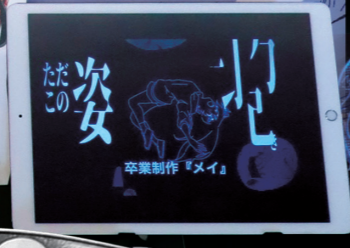


映像
「気付くこと」によって自分の世界が広がる物語の制作
特別賞
者語
杜俊 宏

私達の周りには多くの物語が潜んでいる。人には人の物語があり、花には花の物語がある。そして、他の人と、また物と絡み合って、新たな物語を生み出す。私達は気付いていないかもしれないが、それは依然として存在している。そして、気付くことによって、それらの美しさを発見できる。そのため、物語をテーマにこの作品を創作した。



冊子・映像
named「エルザ/メイ」
ひとりでもできる「メディアミックス」—漫画×アニメ×音楽編—



寺島大晴

単一のコンテンツから複数のメディアに展開していく「メディアミックス」の構造に着目し、「全メディアを同一人物が制作すること(=「ひとりメディアミックス」と命名)で一層強固な世界観を持つコンテンツが作れる」という仮説を立て、実践した研究。利点と改善点の抽出を目的とした。

利点①「各メディア間で世界観のズレが生まれにくい」
 ●各作品で共通の表現をすることで統一感を演出
 ●反対に、作品情報を分割しパズルの様に情報補完……等あらゆる手段を取っても同一人物が成す故に強い説得力を産み出すことが可能。

利点②「メディアの選択、プロモーションの自由」
 全ての主導権を作者本人が握る故に、公開の形態・手段を一存で決定できる。作品の要点を最も理解している作者自身が采配を取る事で、的確で計画的な発表が可能。

改善点①「時間的制作コストの増大」
 選択の自由を手に入れる一方、制作に充てる時間が膨張する。漫画ページの削減、雑務の外注など、世界観に抵触しない範囲で仕事をミニマムにする術を模索する事が必要。

改善点②「ブランディングの難化」
 メディアジャンルを股にかける事で、単一の役職で認知される事が困難。「漫画家」と「アニメーター」を掛け持つ場合は「絵描き」と抽象的に括ってしまうなどして、扱うメディアに共通した一本軸を強くアピールしていくイメージ戦略が重要。



冊子
映画デートができない！
自分にとっての「エロい」を追求し、作品に落とし込む

学科賞
千葉彩未



私は作品を作る過程で「エロい」の感覚を、毎回ほぼ確実に意識し取り入れたいと考えていて、自分が何を「エロい」と感じるか定義することによって、読者をよりドキドキさせるための表現の模索に繋がり、今後の作品制作に活かすことが出来ると考え今回の研究を始めた。自分にとっての「エロい」の感覚を分析することによって、よりドキドキさせる描写を作る為に「登場人物の関係性」「登場人物が置かれている状況」を詳細に描くことが効果的であることが分かった。

今回制作した32ページモノクロ漫画「映画デートができない!」では研究を活かして主人公とヒロインの関係性や距離感をより描写することを心がけたり、ここぞといったシーンで登場人物達が置かれる状況をどう描写すればより読者を惹き付ける事が出来るか意識して制作する事が出来たと思う。今回の研究で得た気づきを更に利用しドキドキする表現の幅を広げ更に今後の作品制作に繋げていきたい。

冊子
無表情なキャラクターの研究
ナビロボットと怪力少女

学科賞
太夫本花奈



過去制作したキャラクターであるナビロボットと怪力少女を元に作品を作りました。制作にあたり、無表情なキャラクターの研究を行い「強者」「無知」「無関心」「防御」「不器用」の5つに分類しました。本作の無表情なキャラクターである少女に「防御」(トラウマや辛い過去が原因で表情を失ったキャラクター)要素を与えました。少女の無表情さを際立たせるために、感情を持たないはずのロボットを表情豊かに

描写しています。また、無表情なキャラクターは物語の中で表情を取り戻しやすいう傾向に倣い、少女の無表情を崩すことを物語の山場としました。本作で特に気をつけたのは少女の心情の変化を表すための演出です。少女が家族を失った辛さから逃げようとする瞳のデザインが変化したり、無表情が崩されるに至るまでに色彩を劇的に変化させたりして没入感が出ることを狙っています。

大山卒業制作作品「Me and Me」
子どもの絵を分析する透視図法のない世界

大山拓人

奨励賞



透視図法をまだ知らない子どもの絵は独自の強みを持っている。本来なら角度的に見えない部分を描いたり、自分に興味があるものを実物より大きく描いたりする。そこには、現実を超えた作者の意図、観察者の意識という情報が含まれてくる。これにより、本来漫画に多分に含まれる主人公の独白(モノローグ)やナレーションを減らしても、読者を誘導できるのでは、と考え作品を制作した。



不老のアリーシア
裸の王様は「裸」なのか——山口つばさ「ヌードモデル」におけるヌード/ネキッド概念の検討

北村ひなた

奨励賞



研究によって抽出された既存の型に則り、1つのモチーフを「ヌード」と「ネキッド」という2つの異なる視点から描くことを目的として制作した。作品内で2回登場する主人公が逆走するシーンでは、それぞれに別の意味を持たせることで、その二面性の中で揺らぐ主人公の葛藤を表現している。



シニアカーレース
世界観とギャップのあるキャラクター

北村海斗

奨励賞



私は「漫画でしか描けない面白さ」をずっと探しています。漫画は全ての出来事に理屈が必要だと思います。でも漫画の面白さには理屈がありません。こんなにも理に当たっていない事があるのか!と思い今回制作しました。今作は認知症の言動を基に現実と非現実の二つに分けて考え、それを世界観とギャップがある表現として描いています。その結果内容に理屈がなく滅茶苦茶ですがそれでいいんです。

雑
イラストとオリジナルグッズ制作

黄宛靖

奨励賞



特殊な材料と印刷技術を活用し、グッズとイラスト、そしてストーリー性の融合により、新しい可能性を発見すること。現在バッジグッズ等で使う生地は紙・布・合皮が多く使用されており、加工方法はツヤあり/なし・オーバーホロ・ホログラム・蛍光色が広く使われている。今回の研究で、使われたことない素材や加工方法を使用し、新しいグッズの制作を目指した。

恋愛漫画短編集
読者を意識した漫画作品制作

中坪紀々香

奨励賞



自分の中だけで完結していた漫画作品を他者(読者や編集者など)に見てもらいリアクションを頂くことで、より多角的に自分の作品を見つめ直すことを目的として制作しました。毎作品ごとに漫画賞に応募していた為、結果が分かりやすくとっても学びの多い制作となりました。今回の短編集はテーマに沿った恋愛漫画を4作品詰め込んでいます。少しでも癒されていたら嬉しいです。



無垢の凍土
「線条性」と「紙面性」——「チェンソーマン」における紙面構成の研究

友岡凜果

奨励賞



先行研究から見開き紙面上にある「フレームの不確定性」(伊藤、2005)の「線条性」と「紙面性」という2つのフレームに基づく特性による「紙面構成上の衝突」を使い、「チェンソーマン」における「線条性」と「紙面性」の「衝突」の種類、性質を五つの型に分類し、そのうちの一つの型を作品に応用した結果キャラクター心情表現の対比と横顔の表情変化に動きが生じ、一瞬の時間を精密に魅せることができた。



初恋クラムジー
彼女たちは何を求めようか

石丸日向

奨励賞



研究結果から分かったシチュエーションCDの大切な核となる【愛される経験】【刺激的な経験】という2つの要素を元に、シチュエーションCDを3作品作ってみた。

卒研作品:「初恋クラムジー」3点
1作品につき約6,000文字、総録音時間が30分となる。
(あらすじ)あなた(ヒロイン)と、3人の不器用な男の子たちの恋愛模様を描いている。

Knowable! Dazzling! Uniques!
擬人化とキャラクターデザイン

角井伊咲

奨励賞



2023年度時点での神戸芸術工科大学の7学科をモチーフにオリジナルの擬人化キャラクターを制作。学生を対象に行ったアンケート結果などを参考にデザインと設定を考え、見る人にモチーフとなったものがわかりやすく伝わるように意識した上でバリエーションに富んだキャラクター造りを目指した。



立休
Ness
オリジナルのタータンチェックを使用した衣服の感情表現
学長賞
吉田千華

研究テーマは、オリジナルのタータンチェックを使用した感情表現です。タイトルの「ness」は「らしさ」を意味します。私らしさを作品に表現するため、まず「吉田千華」を表すタータンチェックの制作を行いました。自己・他己分析を行った結果を元に、周囲から見たイメージカラーの赤をベースとし、配色に自分自身が考えるイメージカラーの黄色、明るくはっきりとした性格を表現するため青や白を取り入れました。次に、恋愛感情をベースとした喜怒哀楽を、制作したタータンチェックに異素材を組み合わせて表現しました。同一生地を用いてもそれぞれの印象が異なるよう意識しました。

「楽」にはデニムを組み合わせ、自分の好きなスタイルで楽しくデートをするイメージで、私の好きな昭和風と平成風を合わせたスタイルにしました。「怒」にはレザーを組み合わせ、喧嘩をした時のイメージで、相手に反発したり攻撃的になる様子をパンクなスタイルで表現しました。「悲」にはオーガジーを組み合わせ、失恋した時のイメージで、心に闇を纏い部屋に閉じこもる様子を表現しました。「嬉」にはフリルを組み合わせ、告白を受けた時をイメージして、「世界で私が1番幸せ！」という心に羽が生えたような気持ちを表現しました。パターン制作にはCREACONPO IIを使用し、CLO3Dを用いた3Dシミュレーションにも挑戦し、4年間の学びを全て詰め込んだ作品となりました。

高知県立土佐女子中等高等学校

I can't wait
ダンスパフォーマンスの衣装制作における実務研究
アイドゥルシステム(立体作品)
学科賞

大西真白

兵庫県立播磨工業高等学校



「最強カワイイ」アイドルグループの、「カッコイイ」新たな一面を見せる衣装制作を目的とした。大阪を拠点に活動する「Mellow giRLs」の実際の活動現場に対する衣装デザイン、制作、スタイリング。グループや個人のイメージに合わせた衣装デザインの提案や、ライブ・撮影スケジュールに応じた衣装のあり方の研究。

Palette
色覚多様性でも色への悩みごとなく、ファッションを楽しむためのアプリケーション
冊子・映像・アプリのサンプル
奨励賞

松田朋起

愛知県立半田高等学校



買う前も買った後も



色覚多様性である人は日本人男性の20人に1人、日本人女性の500人に1人と珍しくありません。私自身も左右で異なる色の靴下を履いたり、欲しい色の服を買ったが、実は違っていたことがあります。そんな悩みを抱えていても気軽にファッションを楽しめるアプリケーションを考えました。

JTD↕HHD
自身のアイデンティティである「日本舞踊」にライフワークである「ヒップホップダンス」を取り入れた衣装制作
ファッションプレゼンテーション
奨励賞

重岡千暁

兵庫県立播磨南高等学校



舞踊家の家で生まれ幼少期から着物に親しんできた。我が家の仕事柄、不使用する着物が届く事が近年明らかに増え、若い世代での着物離れを実感し「着物」に近い位置に居る者として危機感を感じた。本制作では、自分自身のアイデンティティである「日本舞踊」にライフワークである「ヒップホップダンス」を取り入れ、3体の衣装を制作した。生地にはすべて不使用する着物や帯を解体し、使用している。衣装とダンスの融合により、自身のアイデンティティを表現した。

情緒とシルエット
骨格と姿勢に配慮したジャケット制作
ファッションプレゼンテーション
奨励賞

愛知県立半田高等学校

田中優衣



モデルの骨格や姿勢に配慮したジャケット制作を試みた。人体計測、既製服を着た時の悩みを調査し、モデルの体型特性に適合したジャケットの設計および補正法を検討し、7パターンの制作を実践した。デザインについては、「情緒とシルエット」というテーマを基に、作者の7つの心理状態「愛情」「防衛」「緊張」「構築」「期待」「隠蔽」「絶頂」を抽出し、造形及び素材にて表現した。

MARIA
自身のoriginを表現した衣装制作

ファッションプレゼンテーション

奨励賞 / 学生賞

辻川 まりあ



名前「MARIA」をテーマとし、自身のoriginを探求する衣装を7体制作した。名前は両親からの「gift」と捉え、両親からの影響で日々愛用しているデニムを自分自身の器に見立て、人との繋がりによって確立されたアイデンティティをリボン形態で表現した。「衣服に組み込まれたリボン」「衣服に溶け込むリボン」「リボンの表出」などのキーワードから衣服造形を行った。

DarkなHumor ～たまごの話～
ニットテキストイルを用いた衣装制作

ファッションプレゼンテーション

山口県立防府高等学校

石川 紗羅



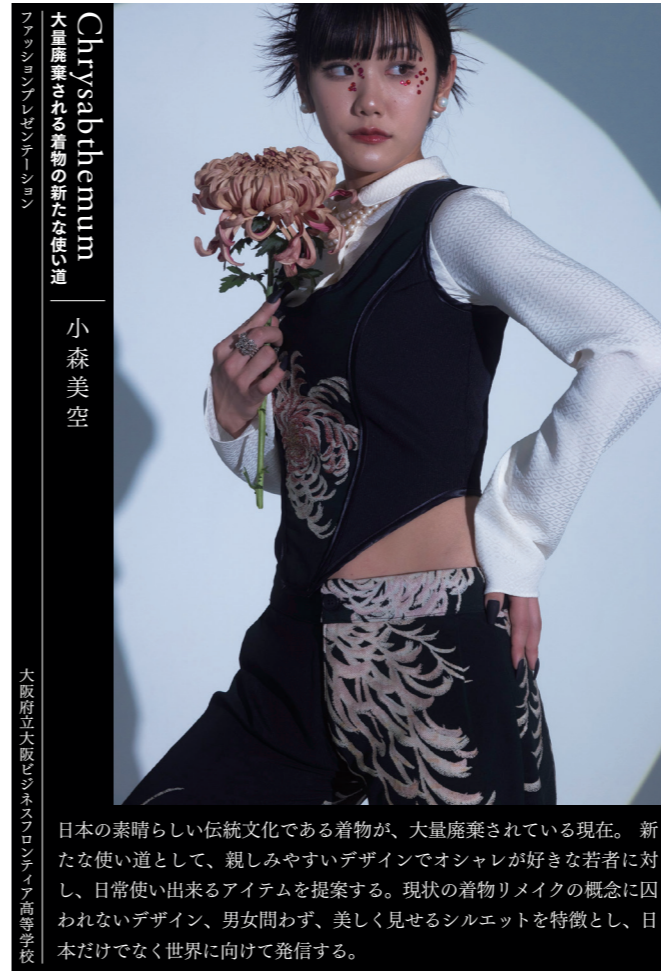
Darkユーモアとは悪趣味、風刺的な冗談を意味し、あえて笑いにするセンスが問われる。同じ内容でも解釈が大きく異なる題であり、対極にあるものを通して核を知り自身の価値を知ることができる。なんか変、だけど美しい。これらをニットテキストイルを用いて表現する。絵本「たまごのはなし」に登場するたまご、マシュマロ、ナッツのキャラクター性をモチーフとした衣装を制作。

Chrysalthemum
大量廃棄される着物の新たな使い道

ファッションプレゼンテーション

大阪府立大阪ビジネスフロンティア高等学校

小森 美空



日本の素晴らしい伝統文化である着物が、大量廃棄されている現在。新たな使い道として、親しみやすいデザインでオシャレが好きな若者に対し、日常使い出来るアイテムを提案する。現状の着物リメイクの概念に囚われないデザイン、男女問わず、美しく見せるシルエットを特徴とし、日本だけでなく世界に向けて発信する。

Atmosphere by Smocking
スモッキングによる素材の表現の変化を用いた衣装制作

ファッションプレゼンテーション

立休作品・ポスター・映像作品

志方 紗英




印象派絵画のマチエールからスモッキングの表情を連想した。写実的ではなく絵具のタッチを残す技法と、細かな刺繍の繰り返して生まれるひだの集まりが模様になるスモッキングに、技の集まりが一つの表現になるという共通点を見出した。絵画には自然や生活の一部などの場面が多い事から、日常を彩るエレガントさのあるアイテムに。印象派の特徴である光と影、空気感を素材の光沢感やスモッキングによる凹凸、ドレープの動きで表現。

退廃的な雰囲気へ反し、拘りのハンドペイントや手加工が施された衣装制作

ファッションプレゼンテーション

兵庫県 仁川学院高等学校

佐伯 未来



グランジファッションの祖、Kurt Cobain。彼と彼のバンドNIRVANAをイメージソースとし、そこから着想を得たアイデアをハンドペイントを用いて表現しました。自身のファッションスタイルやアイデアを落とし込み、クラフト感やアイデアの面白さがある「新たなグランジファッション」を作ろうと今回の制作に挑みました。

SDGs ～Tシャツの処世術～
衣服の廃棄量問題に対する言語

立休作品

高知県 土佐塾高等学校

田中 飛唯



現在、ファストファッションが様々なSNSを通じて普及していく反面、捨てられる衣服もまた驚異的なスピードで増えていっている。その中で衣服の廃棄量の削減を目標とし、捨てられるであろうTシャツを自分の脳内を通して1着1着の可能性を見出し、新たな着方や使い方を自分の作品で表現することによって、少しでもあなたの衣服に対する取捨選択へのサポートになれば本望である。

Kleines Herz
スラッシュキルトを用いたインスレーション展示

立休作品

岸和田市立産業高等学校

岩崎 真奈



私は、幼い頃から変わらない好きなものがあります。アメリカのキャラクターやぬいぐるみなど可愛くてキャッチーなものが好きで、影響も多く受けてきました。好きなものが変わらないのと同じように気持ちも幼い頃のように純粋でいたいと思うのですが、知らず知らずのうちに無意識に気持ちは変化していきます。変化することの怖さと新しい自分になることへ期待の気持ちをキルトで表現しました。

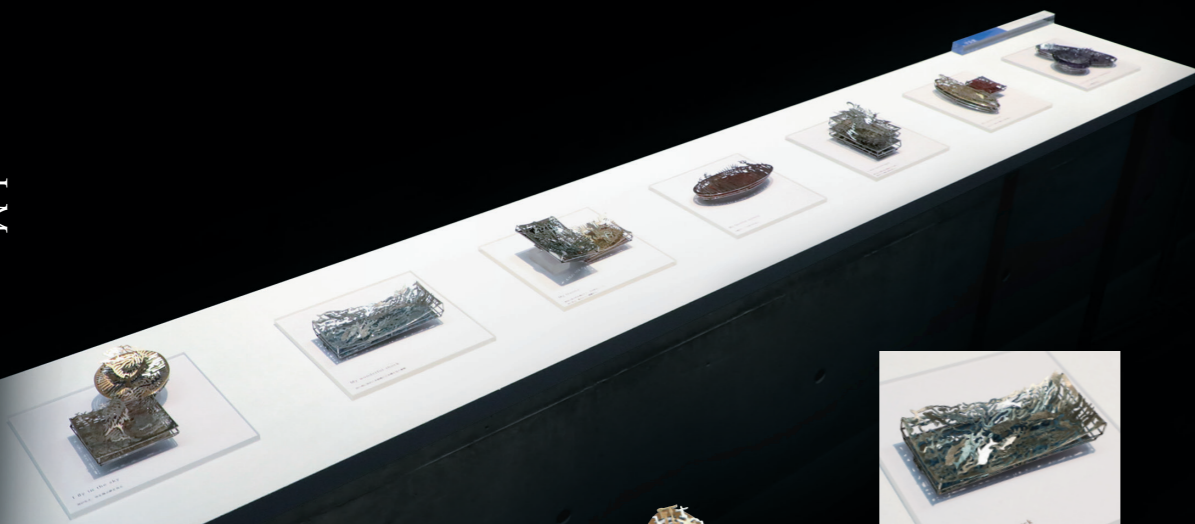
koysa
スノーボードウェアの販路拡大を目指したブランド企画

立休作品・ポスター・映像作品

万 鑫



2021年、スノーボードを愛する僕らは「koysa」を設立しました。「koysa」は、地元・雲南省の方言で、「素晴らしい」という意味です。「koysa」は、山でも日常でも、いつでもどこでも着用できるスノーボードファッションとストリートファッションの融合ブランドです。スノーボードウェアの機能的でおしゃれなスタイリングを、ストリートファッションブランドとして提案し、販路拡大を目指します。



透かし彫りによる美瑠の研究「筆書きで記憶を描く」

中河原大貴

いつか見た夢や、いつかの記憶も、時が経つにつれて次第に薄れていってしまう。しかし稀に強い印象を持つ夢や記憶は、曖昧ながら映像や写真のように永く脳裏に焼き付いていることがある。きっとそれは自分の転機であったり、今の自分を作り上げる大切な要素となっているのではないだろうか。それらをいま一度思い起こしながら、消えてしまわないように途切れない一本の線で金属板に描き記す。その線を糸鋸で一度も離さずに切り、手前と奥にずらし、没入できるような奥行き感を出す。出来上がったピースをフレームで留め、大切な記憶を胸に添えるためのブローチとして仕上げた。現実起こったことの記憶は写真のように四角く、夢の中の記憶は臉や瞳を

イメージして丸や楕円の形状をしている。透かした線の隙間から薄らと見える色は、思い出せそうで思い出し切れない曖昧な情景を表している。2つが隣り合ったり、重なり合っているものは、同じ場所で起こった出来事や、何度も思い出す同じ光景で、構成の仕方ですそれらの関連性を表現している。素材には切削性が高く、適度なバネ性をもつ洋白を使用し、そのパーツになるべく干渉しないように、細くても強度を保てるステンレスの線で土台と金具を作成している。このブローチを眺め、身に着けることで自分自身の潜在意識と向き合うと同時に、似たような夢や記憶を持つ誰かと共感できることを期待する。

兵庫県立西宮今津高等学校

学長賞

Metal Symphony: Crafted Elegance in Nature's Embrace
地球に存在する多様な生物の個性を表現する。一打一打心を込めて金属を打ち描写していく打ち出し技法は、生命の美しさや力強さを表現するのに相応しい技法である。モチーフにした生物は打ち出し技法の表情との親和性の高さからバリエーションの豊かさを意識して選択した。周りの装飾は生物の印象や取り巻く環境をイメージしており、視覚的な充実感と共に自然や生命に対する敬意を表している。



地球上の生物には多様な特徴とそれぞれの個性的な魅力がある。一打一打心を込めて金属を打ち描写していく打ち出し技法は、生命の美しさや力強さを表現するのに相応しい技法である。モチーフにした生物は打ち出し技法の表情との親和性の高さからバリエーションの豊かさを意識して選択した。周りの装飾は生物の印象や取り巻く環境をイメージしており、視覚的な充実感と共に自然や生命に対する敬意を表している。

Kim Jeeyun

escape
心穏やかに暮らしたい

衣川萌

奨励賞



現実に採まれ疲れた自分の心を癒し、現実逃避させてくれる綺麗な建物の建ち並ぶ理想的な景色を、身につけていつでも手元で眺めることのできるジュエリーの中に収めた。ミニチュアのように建物を作り並べるデザインから始まったこのシリーズは、卒業研究ではより没入感を高めるため建物にパースを付け、正面から見ても奥行きと不思議な感覚を与えられるように工夫した。模様や色、極小の小物、更に展示方法まで拘り制作した。

兵庫県立加古川南高等学校

1日1あにまる
動物をモチーフとした彫刻的なジュエリー

長瀬天音

奨励賞



私は動物の形や動き、色等に生命の強さ面白さを感じます。その感覚を指輪という小さな彫刻として形に残します。1日に1つ、頭に思い浮かんだ動物をモチーフとしてアクリルの塊から感性を頼りに削り出し、成形します。自分にとってその動物の注目すべき部分にフォーカスしてデザインすることで自分にしか出来ない造形を研究します。また、その日その時にしか出来ない作品である証明として1つ1つに制作した日付を刻んでいます。

宮崎県日向学院高等学校

#Connected sky pattern
「空」模様の描画と転写によるボジャギの制作

日高明日奈

奨励賞



韓国の伝統手工芸のボジャギという形式を使用し、空模様の描画と転写により「空」を繋いでいくというテーマで作品制作を行いました。ボジャギはカーテンのように吊るされる事例がある事から、室内空間の布として縁を超え空の要素を布に直接描きました。半透明の布や穴の開いた箇所は、窓やステンドグラスなど空と関係ある物を取り入れています。描いた空模様は、暗い夜から明るい青空へ変化をつけて空の移り変わりを表現しました。

兵庫県立加古川南高等学校



平面
世の中は夢かうつつかうつつとも夢とも知らずありてなければく有無の曖昧さを愛でる絵画表現

柏原千伽
「この世界は夢なのだろうか現実なのだろうか、夢か現実かなんて見当もつかない。なぜならこの世界は在って無いようなものなのだから。」研究テーマの和歌は古今和歌集に収録されている1000年以上前に詠まれた歌です。在って無いような世界で、いつか薄れていくいまを生きていることを愛でていたいという思いで制作しました。描いた絵に和紙を重ねていく行為と、いまが過去となり曖昧になっていくことに繋がりを感じています。



平井沙耶
エロスとグロテスクは共存している。気持ち悪いものに惹かれるのはその中に美しさがあるからではないか。体は魂を入れる器、刺した花は器としての印象を強調している。ラインストーンは血を、赤い花は臓器を表した。手は機能的で美しく、妖艶さを感じる。デイジーの花言葉は希望、手首から出るその花を自ら持つことは、死にも美しさを見出すとする行為を意味する。リアルとフェイクの間の不気味さを表現した。

立体
人体をモチーフとしたエロスとグロテスクの表現
奨励賞
兵庫県立川西丘陵高等学校



平面
「帰り道」をテーマとした絵画表現

高木 伽偉

奨励賞

大阪府 大阪商業大学高等学校

家までの帰路でふと周りを見ると気づくことがあります。前あったものが次きた時なくなっていたり、新しくなっていたり、風によって偶然動かされていたりすることがあります。帰り道の景色は普段よく見慣れた日常だったとしても変化は隠れていたりします。真っ直ぐ歩く家までの道のりですと違和感を感じた時に自然と足が止まります。その時に感じた違和感を絵に残していきたいと思い描きました。



立体
百人一首をモチーフとしたプレス型技法による面の表現

神戸 祭里

鹿児島県立松陽高等学校

私は繊細で美しいガラス素材によって目には見えない儚い思いや自然の情景を表現することをテーマとして、3年生から一貫してプレス型技法による「お面」の制作を続けてきました。卒業研究では百人一首の和歌から31文字に込められた歌人たちの感情や情景を「お面」として表現しました。その時々、その場所で、歌人たちが何を思い何を考えてこの和歌を詠んだのかを具現化し観る者と「お面」との対話が広がることを期待しています。



立体
練り込みと和紙染による器表現

加藤 千夏子

大阪府 近畿大学附属高等学校

この作品の特徴は、練り込みで出来たマーブル模様と雲をデフォルメした形です。白と青が綺麗に色が出るように磁器土を使用しています。白と青のマーブル模様は空を、形は雲を表現しています。加飾としてテクスチャーで破れ目を作り、その間を和紙染め技法を用いて虹を表現しました。作品の大きさや形を様々することで全体を見たときに一つ一つの器の違いがより見えてくると思い、形と大きさのばらつきを意識して制作しました。



立体
大根をモチーフとしたオリジナルキャラクターフィギュアの制作

池 永七菜

兵庫県立川西北丘陵高等学校

面白そうので始めたことがきっかけで、様々な大根の作品を制作してきました。卒業研究では描き溜めていた大根のアイデアを全て立体化することを目標に制作しました。大根たちそれぞれのストーリーを探るように見てもらえるように、全て一つの台座の上に配置しています。同時に、このシリーズをカプセルトイとして販売することを想定したレジン製のフィギュアとして展開しました。



立体
磁器土とテフォルムによる無機質さと躍動感あるオブジェ

前田 隼人

兵庫県立播磨南高等学校

2つの作品を作りました。どちらも磁器土の白さからくる神秘性や不気味さを持たせつつ小さなパーツで作られた迫力あるオブジェを目指して制作しました。どの方向から見てもバランスよく見えるよう意識しています。薄さにもこだわっており「魚群」のパーツの魚には3種類の厚さがあり、重量や強度を上手くコントロールしています。この状態になるまでに1度作品が自重で崩れた時の反省を活かしました。



アートプロジェクト
夜行性動物・ムササビからはじまる、子どもの発想力を集結したアートプロジェクトの実現

松下 愛華

兵庫県立播磨南高等学校

兵庫県神戸市にある子どもの創造性を育むプラットフォーム「KIITO:300 キャンプ」サポートによる、子ども向けアートプロジェクトです。夜の動物園・ナイトサファリがコンセプトとなっており、小学生を対象に、ムササビを中心に様々な夜行性動物について学ぶ、計3回の連続ワークショップを企画、運営しました。その中で作品展示や鑑賞活動も行い、全ての歩みをまとめ、「アートプロジェクト・みんなでつくるナイトサファリ」と称しています。



本研究は、環境工学を専門としない多くの建築設計者が、パッシブデザインを導入するときに目指す建築空間の特徴と、その環境性能を直感的に結びつけ初期設計に活用できる「環境設計ダイアグラム」の開発を目指したものである。建築屋内の温熱環境や明るさ環境は、空調や照明により常に高品質で均質均等であることを目指し設計されるが、近年はパッシブデザインにより自然の風や光を取り込み、多様に変化に富む環境を作る例が増えている。しかし、自然の常に変化し移ろう性質を設計に活かすことは非常に難しく、環境工学に基づく専門知識や経験が求められる。これに対し、コンピューショナルデザイン手法を用いて、空間の大きさ

と開口の面積、方位の組み合わせで生まれる温冷感と明るさ感を定量化し、ここで発見した環境性能を専門知識を持たない人も理解できる表現に落とし込むことで「環境設計ダイアグラム」を作成した。これにより設計者は、目指す空間特性に対する環境性能を容易に読み取ることができ、また逆に、つくりたい環境性能に対する空間特性がどうあるべきかを知ることができる。最後に本ダイアグラムの有効性を検証すべく、神戸市立中央図書館の増改築提案を行った。増築、改修など異なる建築要件に対してダイアグラムを活用して、ひとつながりの大空間の中にも多様で性格の異なる環境を提案でき、建築設計者の初期設計ツールとして有効になりうることを示すことができた。

作品
温冷感と明るさ感の組み合わせからなる環境設計ダイアグラムに関する研究
神戸市立中央図書館の増改築提案を通じて

学長賞

作品

日常生活の物をテーマとしたイラストレーション表現の探求
—— 静物の静謐の美に注目して ——

丁睿



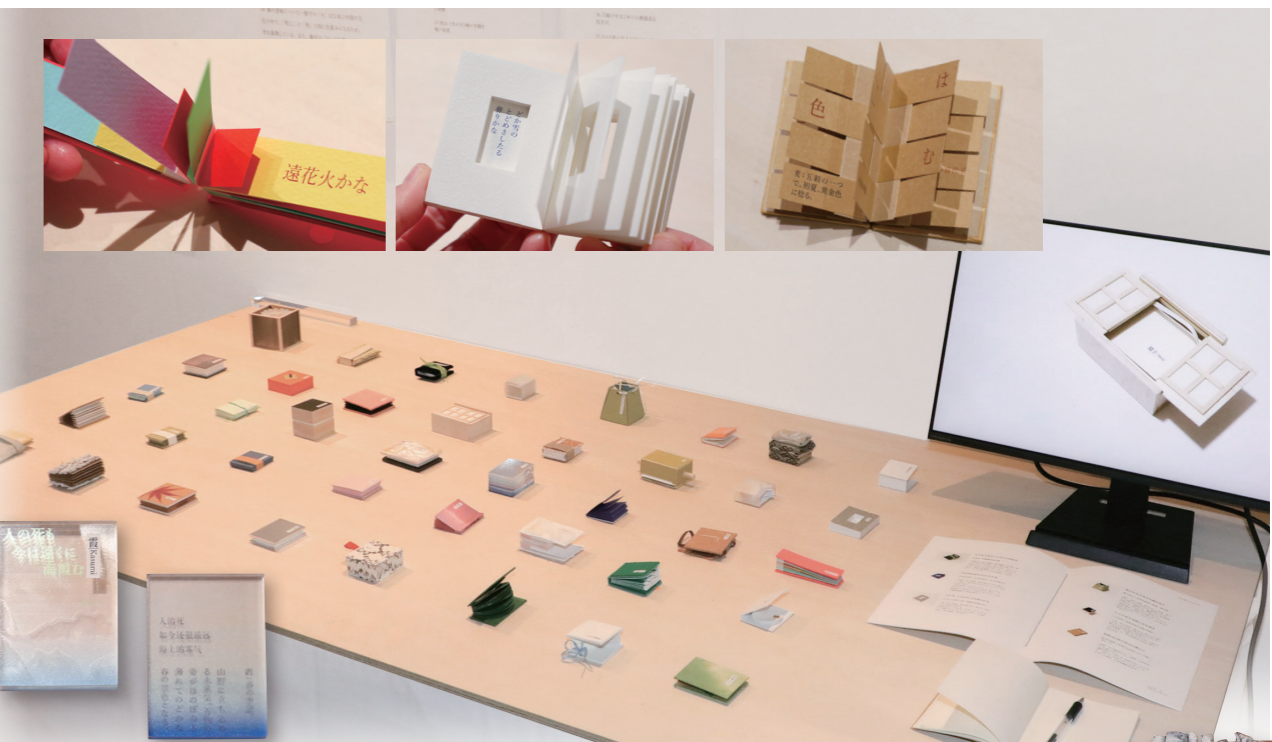
身の回りの静物は心の不安を和らげてくれるものであり、その静けさが思索を誘わせる。しかし、工業化の時代に入ってから、物の数が急増し、人々の周りの物への関心が低下してきた。本研究では、静物の静謐な美しさを表現するイラストレーションを制作し、「見過ごされているものを見ること」を可能にする静物画の可能性を探求してみようとする。そして、自らの描いた物の魅力を更に表現し、新しい可能性を探求するため、一般的な画材の使用だけでなく、陶芸の釉薬を使って、修了作品

「日々是好日」を陶板画という形で制作した。作品「日々是好日」の中で描いた物は、私の四季の生活と衣食住のあらゆる面を含めて、毎日の小さくても確かな幸せを表現し、自分の平凡で輝かしい日々への愛と期待を表す。また、陶板画は一般的な絵より、手で触れることができる。見る人が直接触れることを通じて、この窯変の美しい質感と、陶芸独特の風合いを感じさせる。

作品

季語の造形化によるブックデザイン
—— 本の「多感覚性」に注目して ——

芸術工学賞



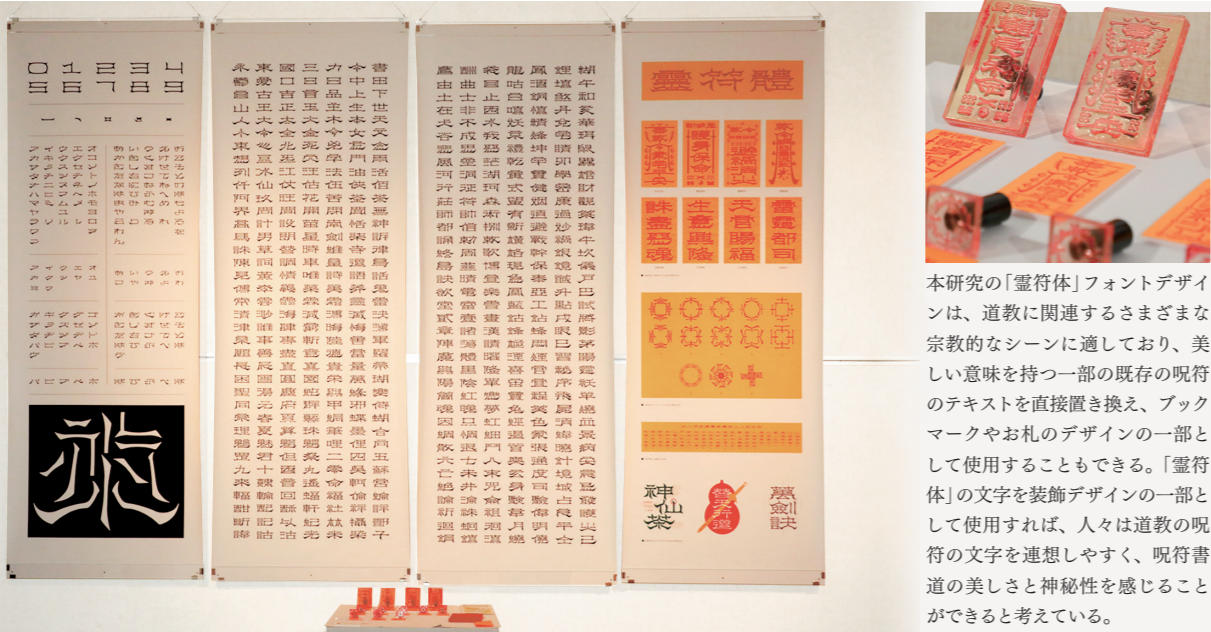
俳句における季語の働きはうつろいゆく自然を意識させるところにあり、自然の盛衰を通じて死へ至る生をあらためて認識させることができる。コロナ禍の背景を考えると、「死」をテーマに制作することは現代において意味深い作業になり得ると思った。いま「本の死」がしばしば語られている。私はこの現代の状況において本・書物の概念を問い直したいと思う。伝統的な書物の定義と違う本を作ることを通じて、デジタル・メディア時代に単なる情報伝達・保存の本が淘汰された後に、残るべき本のあり方の一つを提示したい。

40冊の意味について、数字の「4」は日本と中国の文化の中で、「死亡」の「死」と同じ音読みになるため、死を象徴している。また、数字の「0」は仏教で「無」の意味を持ち、私はそれが無限の可能性を表していると考えた。そして、私達も本も死というものを乗り越えて新しい未来に向かうべきであることを示したいと思った。

作品
中国道教の呪符文字と
隷書体デザインの融合に関する研究

汪宣丞

奨励賞



本研究の「靈符体」フォントデザインは、道教に関連するさまざまな宗教的なシーンに適しており、美しい意味を持つ一部の既存の呪符のテキストを直接置き換え、ブックマークやお札のデザインの一部として使用することもできる。「靈符体」の文字を装飾デザインの一部として使用すれば、人々は道教の呪符の文字を連想しやすく、呪符書道の美しさと神秘性を感じることができると考えている。

作品
金属による髷の表現と、
ジュエリーへの展開

李子晴

奨励賞



衣服のプリーツやギャザーに魅力を感じ、それを金属で再現し、ジュエリーにしたいと考え制作を始めました。服装の型紙を参考にし、薄い金属で作られた髷は立体的に絡み合い、柔らかさを感じさせながら、美しい光沢を放ちます。

作品
亜鉛華結晶釉を用いた陶表現

緒方幸之郎

奨励賞



本研究は亜鉛華結晶釉を用いて新たな表現を模索するものである。土を素材とした造形を基本に、亜鉛華結晶釉の調合、釉薬のかけ分けの研究を行った。今回の修了作品では、亜鉛華結晶釉を用いた植木鉢を制作した。総体的にイメージする植木鉢の道具であるという価値観を覆し、道具の枠組みを超える美術品としての価値を与える事ができた。

作品
狭小空間での暮らしを
快適にする為の家具の研究

糸目華

奨励賞



狭小空間での暮らしを快適にする為の家具の研究として、コンパクトで多機能な家具に着目し家具を3点提案した。形態を変形することで、一人掛けのチェアやベンチとして使用できるチェア。天面だけでなく座面の下に生まれる空間を利用し、ラックや小テーブルとしても使用できるスツール。既存の姿見に合わせて使用するドレッサーの提案を行った。本研究により、人々が日々の暮らしの環境について深く考えるきっかけとなることを期待する。

作品
古紙の新たな在り方を探る
— 消耗品からジュエリーへの可能性 —

陳静淵

奨励賞



本研究は、ジュエリーと対照的に存在すると見なされがちな古紙に注目し、古紙の本質と外見に対する固定観念を覆し、見直すことを目指している。古紙は、日々の生活に深く根ざし、静かに時を刻み、秘かに物語を語っている。しばしば古紙の「当たり前」に疑問を投げかけ、隠された美しさを明らかにしようとする。ジュエリーとしての新しい生命を吹き込むことで古紙を再生させ、見過ごされた魅力を新しい視点から照らし出す。

作品
総合景観色彩測定方法における
参考色の見本提案に関する研究
安徽省西遞村を例に

王瑞寧

奨励賞



徽州建築に対するイメージを強めるため、徽州地域(現安徽省黄山市の辺り)の古建築をテーマとして、道具測定及び写真抽出などの方法で現場のそれぞれの建物のカラーを収集して作成された色見本である。色見本は、使用者のカラー感覚をサポートする色彩基準色見本(25×15×25cm)、建築カラー全般収録の色彩傾向色見本(8.5×20×6cm、中身16冊)に分け、それぞれが色相ごとに取り出すことができ、色見本の一部を四角く切り取ることで、色の対象比較を容易にし活用の幅を広げた。

*

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)

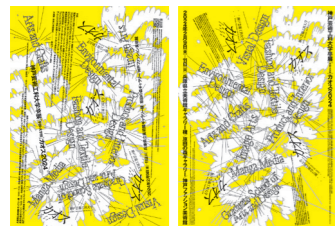
*

カオス 2024 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2024 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
撮影 矢野里実 松岡篤史 西山莉子
(映像作品画像は本人提供)
印刷・製本 株式会社ライブアートブックス



展覧会告知ビジュアル：秋山伸





+ +

+ +

神戸芸術工科大学
KOBÉ DESIGN UNIVERSITY