

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 '21



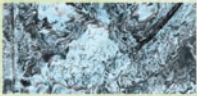
+

+

+

+

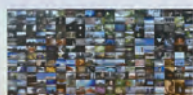
神戸芸術工科大学
KOBÉ DESIGN UNIVERSITY





- 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

神戸芸術工科大学 卒展[学部・大学院]選抜集
Graduation Exhibition of the Year 2021, Kobe Design University





「カオス2021 神戸芸術工科大学 卒展」選抜作品集 巣立つ若者たちの努力と成長の結晶

KDU キャンパス & ウェブサイト ミュージアムへの誘い

CHAOS '21

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

COVID-19の感染は、今なお拡大を続け、社会活動や生活に多くの影響を与えています。神戸芸術工科大学では学生と教職員の安全と健康を確保しながら修学支援や経済支援を行い、三密を回避した遠隔授業と対面授業をハイブリッドで実施し刻々変化する課題を克服してきました。

特に今年卒業を迎える芸術工学部390名・大学院48名の学生達は、芸術工学の体系的なカリキュラムを履修し、先端的表现技術や知識を学び、デザインやアートやメディアの多様な表現力を身につけ、時代の刺激に鋭敏に反応し、コロナ禍にありながらも制作や研究活動を地道に展開してきました。

本年度は、これらの活動の成果を展示するために、大学のキャンパスとウェブサイトミュージアムに変身させました。展示内容は、芸術工学がめざす社会や時代の課題を扱いながら「芸術」と「科学」を融合させ、世界の人々に感動を与える「アーティスト」「デザイナー」そして「クリエイター」の卵たちによる挑戦の数々です。

学内キャンパスで開催された『カオス2021』の内容は、

環境デザイン学科:サステナブルデザイン、建築、リノベーション、まちづくり、ランドスケープ、都市デザイン、地域デザイン

プロダクト・インテリアデザイン学科:ユニバーサルデザイン、家具・インテリア、木工、プロダクトデザイン、カーデザイン、ライティングデザイン

ビジュアルデザイン学科:グラフィック、エディトリアル、イラストレーション、絵本制作、Web・モーショングラフィックス

映像表現学科:映画:アニメーション、CG、写真、デジタルクリエイション、サウンドデザイン、コンピュータゲーム

まんが表現学科:ストーリーまんが、Webアニメ・コミック、コミックイラストレーション

ファッションデザイン学科:ファッションデザイン、テキスタイル、ファッション企画、ファッションプレゼンテーション(映像)

アート・クラフト学科:絵画、フィギュア、彫刻、版画、ガラス、陶磁器、コンテンポラリージュエリー・メタルワークス

大学院芸術工学研究科・総合アート&デザイン専攻:環境・空間、ひと・もの・くらし、メディア・コミュニケーション、アート・クリエイション

など、デザインからアートやメディアまで多様な表現を展開しています。

今年の学長賞をはじめとする受賞作品の特色は、刻々と変わるコロナ禍の中、自分と環境を深く見つめた作品が多く見られました。特に自然の変化に人間の共生の力を問いかけ、周りの環境と呼応して身体が新しい表現を生み出す瞬間を求めています。

加えて人間を思いやる創造的共同の実験を繰り返し、コロナ禍で問われた社会的平等に挑戦していました。さらには作られた環境の未来への責任に気づき、何よりも社会を変革する勇気を持ち表現した創造性豊かな作品達に出会いました。これらはまさに時代の変化を予感させる、芸術工学をめざす若者たちの努力と成長の結晶です。

ここにお届けする選抜集は、発表された作品や論文の中から優秀なものを選びすぎり、未来を担うデザインとアートの学術活動のメッセージとし、奇しくも人類が遭遇したポストコロナ社会へ巣立つ卒業生達の勇気ある挑戦を見守りたいと思います。

ご高覧いただき、来年の『カオス2022』にて、皆様とお会いできることを願っております。

2021年4月1日

神戸芸術工科大学 学長 齊木崇人

学
長
賞

つどイロの間

井上愛理 | 大阪府 宣真高等学校 出身 | 作品 |



「アーケードに代わる「店の構え」が新しい共有空間を創出する」
日本には多くのアーケード型商店街が存在する。アーケードを共有することで全天候型の通り空間を共有することで、店の連なりが生まれ、街のまとまりがうまれるという単純な仕組みである。作者は、特にこのアーケード型商店街を丁寧に調査、分析し、採光や保守等の共有空間の質の問題や、店舗が入れ替わる際、継承される履歴の希薄さなど多角的にその問題系を整理することからはじめている。

このプロジェクトでは、共有関係をアーケードに求めるのではなく、商店街で不文律的に行われている、通りに店があふれ出し空間利用しているちょうど軒先半間の奥行き、通りに立体的に出すことによって生まれる共有空間の可能性をプロジェクトの骨格に据えている。作者が「店の構え」と呼ぶ、まさに店のファサードが少し分厚くなったかのような空間の連なりが、店同士が手をつないでいくような要領で、アーケードのような一義的なたちではなく、生物学的でやわらかな、変化し続ける街の様相を少しずつ生成していく。またこの奥行き半間の空間は、既存の建物を建て替えることなく、面の皮一枚の付加、拡張によって、共有関係を生み出せるというリーズナブルさも特徴であり、この拡張部分は必ずしも固定式とは限らず、屋台のように移動式店舗として出張営業する可能性さえ示されており、面の皮の厚さに説得力がある。

お店同士の種類や距離感、関係性が反応しあい、店舗間の共鳴や好ましいテナントミックスを誘発するような仕組みとして、この店の構え空間が機能する姿を、みずみずしく描き出していることが爽やかであり、アーケードのような共有関係を前提とする商店街のオルタナティブとして、半間の奥行きを持った新しい軒の連ね方を示してくれたことを評価したい。(文:畑友洋)



つどイロの間
つどイロの間のある街の導入方を

200

つどイロの間
つどイロの間のある街の導入方を

学
科
賞

シーラカンズアンドアソシエイツ、シーラカンズK&Hが設計した
小学校建築に関する研究

中嶋 沙也香 | 兵庫県 兵庫県立加古川北高等学校 出身 | 論文 |

■ 1. 研究の背景と目的

現代の日本では、少子化が進み、学校というビルディングタイプのニーズが少しずつ変化している。シーラカンズ(1)は、このような厳しい環境の中で、子どもたちの安全を第一に街に対して交流や開放を行い、地域の住人も利用可能な学校を設計している。フェンスのない学校として注目を集めた兵庫県立加古川北高等学校の設計(2)、「外に開き、内に関心」(2)(図1,2)を原点に、様々な視点から数多くのオープンスクール(3)を手掛けてきた。

世の中では、付属池田小事件(2001)、大阪・豊屋川中央小 3 人殺傷事件(2005)など不審者の侵入による惨劇な事件が起る中で、どのように街に開き、教室に開放感を与えてきたのかを考察する。



(図1) 「外に開く」 (図2) 「内に関心」

■ 2. 研究の対象と方法

シーラカンズアンドアソシエイツ、シーラカンズK&Hが設計したもので、各チームページに掲載されている小学校17校を対象とする。同じチームで設計しているが、異なる部分を持つアソシエイツとK&Hを同様に考え、相違点を比較しながら研究することによって、特徴や変遷がより明白になるため、2社を対象としている。

取り上げた17校を時系列に並べ、シーラカンズ独自の設計手法を見つめ出す。次に新建築の雑誌アーカイブから図面を入手し、配置図から「外への開き方」や教室とランドの関係を分析する。また、平面図を基にクラスルームや特別教室、体育館などの用途によって色分けを行い、「内への開き方」や、クラスルームとワークスペースの関係を分析する。アソシエイツ、K&Hの設計手法の違いや変化も分析しながら、時代に沿ってどのように変化したのか、そのメカニズムを明らかにして今後の日本の学校建築にどのような影響を与えるかを考察する。

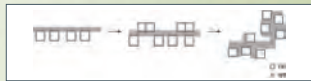
■ 3. 調査・分析の結果

17校全てがオープンスクールであるが、時系列に並べたことで開き方に2つの変化がみられた。外への開き方の分析では、フェンスを排除することによって街に開いていることが特徴的だったが、社会背景と共に安全面からフェンスが撤かれた学校が増えてきたことが明らかになった。(図3)



(図3) 外への開き方の変遷

また、内への開き方の分析では、クラスルームの配置方法が変化してきたことが分かった。オープンタイプのクラスルームが並列に配置され、それをワークスペースが繋ぐ校舎が多かったが、クラスルームがランダムに配置され、その中心にワークスペースが設けられている校舎が増えてきている。(図4)



(図4) クラスルームとワークスペースの配置に関する分析

このような変化が見られたのはアソシエイツのみであり、K&Hから教室配置の変化は見られなかったため、アソシエイツとK&Hの学校建築の違いであるといえる。

クラスルームとワークスペースの1人当たりの面積などを数値化した表からは、ワークスペースの面積が安定し、より効率の良い平面計画となっていることが分かった。



(図5) 外の教室 (図6) 表現の舞台

■ 4. 考察

- 分析の結果、以下のことが明らかになった。
 - ・外に関心方法が、フェンスの排除から建物の配置計画に変化していき、2011年以降フェンスが全く見られなくなった。
 - ・アソシエイツのクラスルームの配置が、並列からランダムに変化してきている。
 - ・1人当たりのワークスペースの面積の数値が安定してきている。
 - ・K&Hのクラスルームとワークスペースにおける1人当たりの面積が、ほぼ等しく一定である。

■ 5. 結論

安全面から必要に応じてフェンスが設けられているが、閉じたまわけてではない。図書館や体育館などの地域の住人も利用できる街に配置されていることから、外への開き方が「フェンスの排除」から「建物の配置計画」へと変化していると考えられる。

クラスルームの配置がランダムになったことにより、ワークスペースが溶け込み、無駄なスペースがなくなると共に、クラスを超えて他学年他学級と交流が行いやすくなっているといえる。(図7)



(図7) 交流を促すワークスペースの変遷

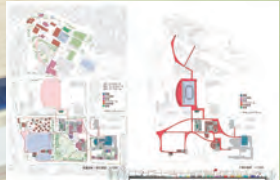
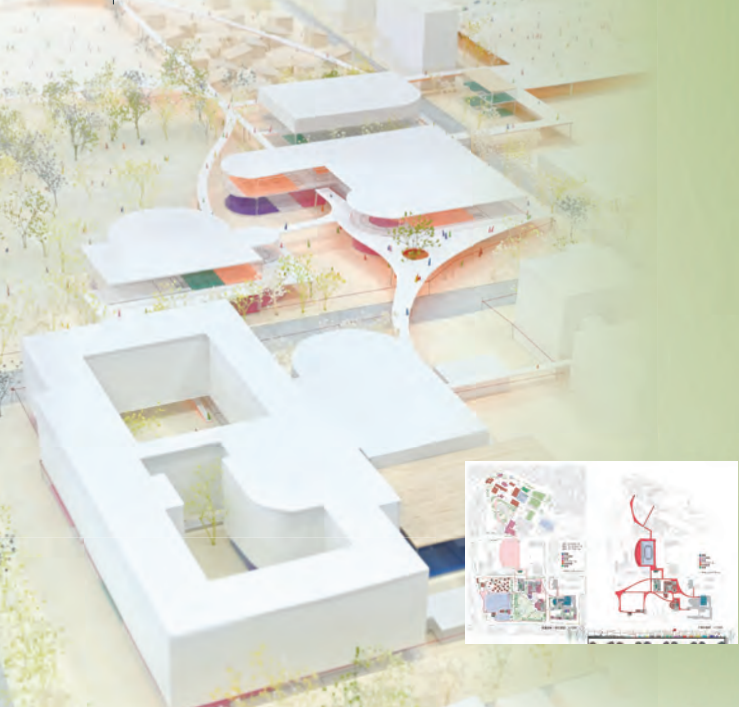
注 (1)主に学校の設計を行なっている建築設計事務所。1998年にアソシエイツ(G+A)とK&Hに別等分社している。
(2)「外」は校外、「内」は校内を示す。街に開き、地域との交流を促進し、校内でも壁や扉のない開かれたクラスルームをもち、学級、学年を超えた交流を促すこと。
(3)クラスルームに隣接する多目的スペースを持つ学校を表す。

奨
励
賞

まちのがっこう

中嶋 沙也香 | 兵庫県 兵庫県立加古川北高等学校 出身 | 作品 |

現代において児童数を想定した学校建築は困難である。そこで児童数の増減に応じて伸縮可能な小学校を提案する。街に集約した既存の文化施設を学校の一部として組み込み、街そのものを変化に対応できる学校として読み替えることを考えた。クラスルームや体育館などの足りない機能を新たに設計し、これらを1つのブリッジで繋ぐ。街に学校を重ね合わせることで、街も学校も生き生きと生まれ変わるような「まちのがっこう」を目指す。



奨
励
賞

緑輪

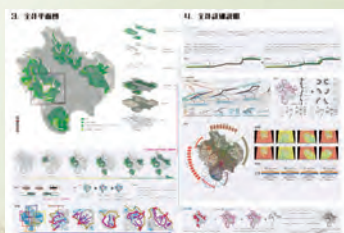
黄 裕 貴 | 兵庫県 神戸市立科学技術高等学校 出身 | 作品 |

緑輪は「生態系の修復」と「採石・採掘場としての記憶の継承」を目的に設計した。

対象敷地の男鹿島とは、島全体が採石、採掘場であり、徐々に役目を終えつつある。

仮に跡地となった際、放置される可能性と観光地化する可能性があり、環境問題が重要視されるなかで、それらは避けるべき未来だ。

そこで、生態系の修復機能を持った建築による観光地開発を行なうことで、島の修復と記憶の継承、そして、それらの発信ができること考えた。

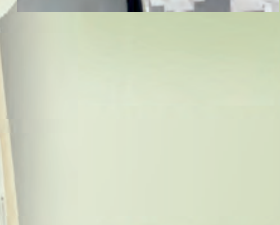


奨
励
賞

遷移する新世界 編纂される通天閣——UAMの実装を見据えた街拠点の提案

嶋田 悠大 | 大阪府 大阪工業技術専門学校 出身 | 作品 |

本提案では大阪新世界の通天閣を増築・リノベーションし、UAM(Urban Air Mobility) 離着陸場・観光案内所・美術館・博物館の機能を挿入する。UAM離着陸場の敷設によって、通天閣が多くの人々の訪れる結節点となり、案内所と美術館・博物館によって、街の文化や情報を受信できるようなハブ空間を提案する。一本の通天閣だけで、新しい文化の創出や新世界の様相までもが変化する。そんな面白い建物になることを私は期待する。



奨

紡がれる団地

励 大磯雅弘 | 大阪府 大阪府立淀川工科高等学校 出身 | 作品 |

多くの公営団地が住人の高齢化や空き家問題を抱え、そのストック活用の可能性を提示することの重要性が高まっている。千里ニュータウンも、そのような問題を抱える公営団地の一つである。しかしながら、団地に使われている田の字型プランは、現代の多様なライフスタイルにそぐわなくなりました。そこで、団地に住まう一人一人の物語を紡いで街のように縫い上げ、共に住まう形へと変わっていくリノベーションを提案した。



奨

Ring Road ~繋ぎつながら集まる~

励 芝山真理 | 大阪府 大阪市立桜宮高等学校 出身 | 作品 |

現在、高速道路が建設されているところがかつて住宅や公園、水辺であり、にぎわいがあった。しかし、高速道路が建設されたことで街が分断され、にぎわいも失われてしまった。そこで、大阪都心部に広がる高速道路の未利用のスペースとG Lとの間に円形のプラットフォームを連続させストリートをつくり、緑あふれる歩行空間とすることで都心を緑のネットワーク化する。そして、そこ (Ring Road)に人が集まり、にぎわいを創出するプロジェクトである。



奨

寺のうつわ

励 丸山泰弘 | 愛知県 至学館高等学校 出身 | 作品 |

全国に約7万7千件ある寺のうち、約2万件が活動を行っていない不活動寺院と言われている。衰退し後継者不足となった寺は近くの大きな寺に引き取られることとなる。本設計では衰退した寺を活用する方法を考える。中心となる寺に展示施設・コミュニティ施設を配置し、衰退した寺ではアトリエなど人々の集まる場所をつくる。寺が古来より持つ地域に開く憩いの場としての機能を再編し、地域施設として復興することを目的とした。



奨

良心市

励 浅利柚月 | 高知県 高知県立高知工業高等学校 出身 | 作品 |

本提案は漁業集落、農業集落、住宅地の関係が希薄である地域をつなく、新たな拠点の提案である。3つの地域が互いに関係を持つことで、食品ロスや高齢化問題解消などの手助けになると考える。また、今回提案する施設は災害時における避難場所としての機能も果たす。本計画を通して、それぞれの地域をつなぎ、互いに足りない部分を補い合うほか、若者と高齢者の世代間融合をはかり、次世代へと橋渡しする役割を果たすことを期待する。



奨

rir

励 加堂 太一 | 大阪府 大阪府立港南造形高等学校 出身 | 作品 |

賞
札幌大通公園のリノベーションの提案である。「rir」とはアイヌ語で「波」を表わす単語である。この公園は歴史的にも古く、イベントなどでは重宝される。だが、普段の大通公園は人通りも少なく、目的地までの通り道と化してしまっており公園として機能していない。そこで、イベントで多く活用される6~9丁目を主に設計し、人の本来の流れを道として可視化させた。人や車の波による、新たな動線によって創られた新しい空間をデザインした。



奨

海 鳴りの 駅

励 布谷 健太郎 | 奈良県 奈良県立高円高等学校 出身 | 作品 |

賞
私は淡路島に位置する道の駅を再構築した。道の駅の本来の目的は地域を表現する場であることだ。地元の人が介入し表現してこそ道の駅ではないのか。私の提案では淡路独自のものづくりなどをショップとして展開するだけでなく、工房のような活動拠点を道の駅に設置する。そしてその活動拠点を町の要素を抽出しながら形成し、ものづくりを生活の延長線上に感じてもらうように設計した。その設計した道が原風景である海まで繋がる。

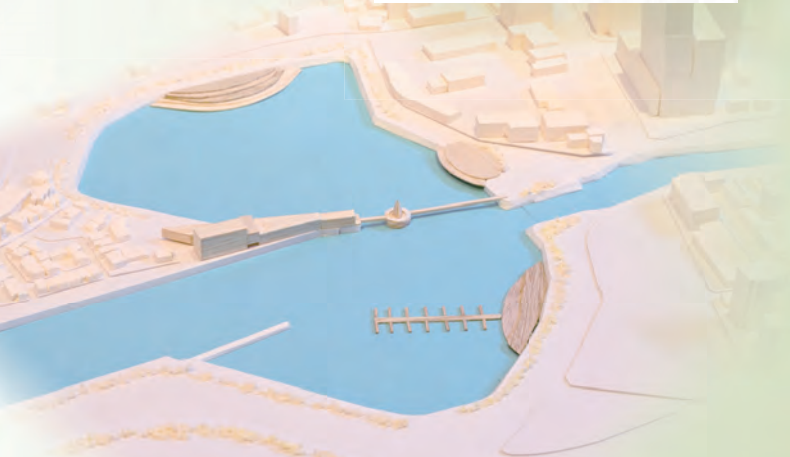


奨

港 ミュージアム

励 井上 恵里 | 大阪府 上宮高等学校 出身 | 作品 |

賞
大阪府堺市堺旧港は、かつて「東洋のベニス」と呼ばれ世界と貿易をする黄金の時代があった。しかし、現在の堺旧港とされている場所は貿易時代とは全く異なる姿になり閑散としてしまっている。近い将来、堺の繁栄の歴史は地域の人々にささ忘れ去られてしまうのではないだろうか。そこで、これまでの港の記憶を残しながら、これからの新しい港のためのミュージアムを提案した。



奨

VTN Architects が設計した竹を使用した建築における設計手法に関する研究

励 久保 和誠 | 兵庫県 鹿島学園高等学校 出身 | 論文 |

賞
密集市街地における空間特性と地域コミュニティの相互作用による防災のあり方
—— 神戸市長田区における空地ネットワークの検討から

前田 迅人 | 兵庫県 神戸市立科学技術高等学校 出身 | 論文 |

民泊制度を活用した新しいタイプの宿泊施設の現状と可能性に関する研究

山口 謙太 | 兵庫県 神戸市立科学技術高等学校 出身 | 論文 |

都市構造の変化と地域交通の相互インパクトに関する研究
～岐阜都市圏を事例として～

森 公亮 | 大阪府 YMCA学院高等学校 出身 | 論文 |

土 建築工法・アースバッグハウスに関する研究。
—— seed bed (淡路島) の事例より——

白濱 翔太 | 岡山県 岡山県立玉野光南高等学校 出身 | 論文 |

近年の大阪まちなみ賞にみる、優れた景観の特徴と分類に関する研究

湯藤 愛 | 兵庫県 兵庫県立明石清水高等学校 出身 | 論文 |

友ヶ島の廃墟における植物の樹勢の空間構成に関する研究

黄 裕貴 | 兵庫県 神戸市立科学技術高等学校 出身 | 論文 |

YouTube にアップされた新建築社による建築動画に関する研究

森本 真衣 | 兵庫県 兵庫県立西脇高等学校 出身 | 論文 |

学
長
賞
／
学
生
賞

スピンしにくいビッグベイト——バス釣りの快適化

小吹 貴史 | 広島県 広島県立御調高等学校 出身 | 釣り具 (ルアー)



ブラックバスを狙うバス釣りで使われるルアー（疑似頭）の一種に「ビッグベイト」という大型のルアーがある。ビッグベイトには、投げた際に空気抵抗が強くブーメランのようにスピンしてしまい投げづらいという問題があり、更にスピンすると手元のリールで釣り糸が複雑に絡まってしまうトラブルが発生する。スピンのために飛距離が出せず狙った場所にルアーを飛ばすことができず、絡まった釣り糸を解くために多くの時間を浪費してしまうため初心者には大きなハードルになってしまう。折角の釣りの時間を初心者でも十分に楽しめるように、スピンしにくいビッグベイトの制作に取り組んだ。

2年間に渡って研究を行い完成した「Glide Swimmer 235 SF」は、スピンを抑制するために創意工夫した「重心移動システム」を搭載し内部のオモリが飛行中に移動することで最も空気抵抗の少ない水平姿勢を自ら保ち、安定した姿勢と速度で飛んで行く。また着水後の姿勢はバス釣りに最適な大きなS字を描く泳ぎを生み出す。

飛行中にスピンしてしまって投げづらいというビッグベイトの問題を解決し投げやすくなったことで、リールの釣り糸が絡まってしまいう問題も同時に解消され、釣りの一連動作にて発生するストレスも減り初心者でも安心して釣りを楽しむことができる。さらに、飛距離が増したことで岸部からでもより広範囲にブラックバスを誘えることができ釣果アップが望める。



学
科
賞
／
学
生
賞

Azur. clair. outremer——染色和紙を用いたペーパーコードの研究と家具の制作

福井 月子 | 兵庫県 兵庫県立高砂南高等学校 出身 | 家具 |

椅子の座面などに使用されるペーパーコードに新たな価値を加え、家具の表現の幅を広げる事を目的とした魅せるペーパーコードの研究と家具の制作。和紙に草木染めで染色を行い、環境に配慮した天然素材を用いて強度加工を施し、和紙を切り込み、一つ一つ手作業で擦り合わせて染色和紙コードを制作しました。自然の風景を切り取ったようなグラデーションをデザインに取り込み、椅子、サイドテーブル、パーテーションを提案します。



学
科
賞
／
学
生
賞

cactus——高齢者の食生活をより良くするデザイン

田邊 莉沙 | 兵庫県 兵庫県立三木東高等学校 出身 | 分割式ダイニングテーブル |

高齢者の身体や用途に合わせたダイニングテーブルを研究。ダイニングテーブルは、食事に留まらず、調理や、趣味などの沢山の用途で使用される。しかし、乱雑になりやすく、生活の質の低下につながりやすい。また、立ち作業には最適なワークトップではないなどの問題点を発見した。そこで、3つのユニットを自由に組み合わせることができ、専用アクセサリでテーブル環境を整った場にカスタマイズできるダイニングテーブルを提案。



学
科
賞

kitokito——森林との関わりをつくるプロダクト～グリーンウッドワーク入門キット～

大嶋 優希子 | 愛知県 愛知県立春日井高等学校 出身 | 立体作品、映像作品 |

丹波篠山市で放置されている木々を広く活用するためのプロダクトと森林循環の仕組みの提案。生木を用いるグリーンウッドワークに着眼し、自宅においても手軽にグリーンウッドワークを楽しむことができるよう、既存の割り馬の機能を参考に、軽量・小型化したオリジナルの道具を提案した。また、道具の使い方を学べる初心者向けキットとしてまとめ、制作を通して、適切な森林整備への興味へとつなげていく仕組みの提案も行った。



奨
励
賞

災害時の安心材料——災害に備えるプロダクト

田中 想真 | 山口県 山口県立萩高等学校 出身 | 立体作品 |

災害対策グッズの提案です。従来の「災害対策と日常生活とのリンク」という考え方に加え、日常性に関して深く追求しました。作業としての日常性を損なわなければ、いざという時冷静な行動をとることが可能となり、結果、災害という非日常の中でも心にゆとりを持つことができると考えます。以上のコンセプトに加え、ターゲットを家族に設定し、日常・避難時・避難後と大きく3つのタイミングに沿ったストーリーを展開しました。



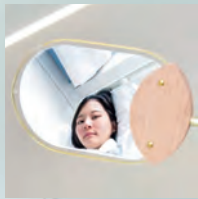
奨

患者の視線を拡張できる鏡——入院時に日常に戻る為のデザイン

励 嵐 萌 希 | 兵庫県 兵庫県立兵庫工業高等学校 出身 | 立体作品 |

賞

祖母が入院した経験から、入院生活の非日常からくる不安をやわらげ日常に気持ちが戻るお手伝いが出来たら良いと考え卒業研究を行った。自由に動かせる鏡を操作する事で自分の望む方向を簡単に見たり、楽な姿勢で話したり、窓の外を眺めたりと、不自由を少しでも無くし自分でできる日常に戻れるように。お見舞い時の目線の高さの違いを無くし、目線を合わせ話す日常へ。ささやかな事で日常に戻る事ができる、気付きのきっかけに。



奨

防災・減災のデザイン——災害避難訓練ゲーム—紡—

励 清水 理 帆 | 兵庫県 兵庫県立神戸高専高等学校 出身 | 複合作品 |
脇 田 唯 衣 | 兵庫県 兵庫県立明石清水高等学校 出身 | 複合作品 |

賞

この作品は、災害時の避難所運営の体験ができるカードゲームとなっています。1人が読み手となり、グループで避難所を運営していきます。このゲームでは、避難者全員が過ごしやすい避難所にするのを目的とします。避難するだけでは避難所は成り立ちません。たとえ、避難する側としても避難所の大変さを知ることで理解することができ、そこでやっと避難所が成り立ちます。自分達の街を自分達で守っていきましょう。



奨

木屑——木屑の活用法の研究と提案

励 田 島 浩 樹 | 兵庫県 神戸市立葺合高等学校 出身 | 立体作品 |

賞

木工所や施工現場から木材の加工によって生まれる木屑は職人たちが費用をかけて廃棄している。木屑の発生によって起こる作業スペースの圧迫や生産コストを削減し、職人の負担を減らすことを目的に今回は木屑の研究を行った。福井県、大阪府、奈良県、兵庫県で合計900Lの木屑を回収し、様々な加工法を行い、ランプシェードを制作した。ランプシェードは宝塚市清荒神のシェアハウスを施工する際に大工が出したヒノキの鉋屑を回収し、圧縮、乾燥を繰り返して制作し、木屑が出た現場に納品した。今回の研究で廃棄物として認識されていた。行く図の材料としての魅力を発信することができた。実際に、施工した大工やシェアハウスのオーナーから、自分たちの現場で出た木屑が製品となって日常生活に戻ってくることはとても嬉しいという声をいただいた。これからも木屑の価値の発信を続けていく。



奨

coact——寄木細工を応用したアクリル小物の制作

励 小 林 恵 里 花 | 大阪府 大阪府立高槻北高等学校 出身 | 立体作品 |

賞

伝統工芸は木材の減少や職人の高齢化など下降傾向にあると言われています。そんな伝統工芸を途絶えさせないために、近年需要が高まっているアクリルを使用し、小物入れを制作しました。伝統工芸を身近に感じてほしいという思いを込めています。透明感やずっしりとした重み、手触りなど木材にはない伝統工芸の新たなアプローチを目指しました。寄木の模様には市松文様、鱗紋、菱青海波を使用しています。



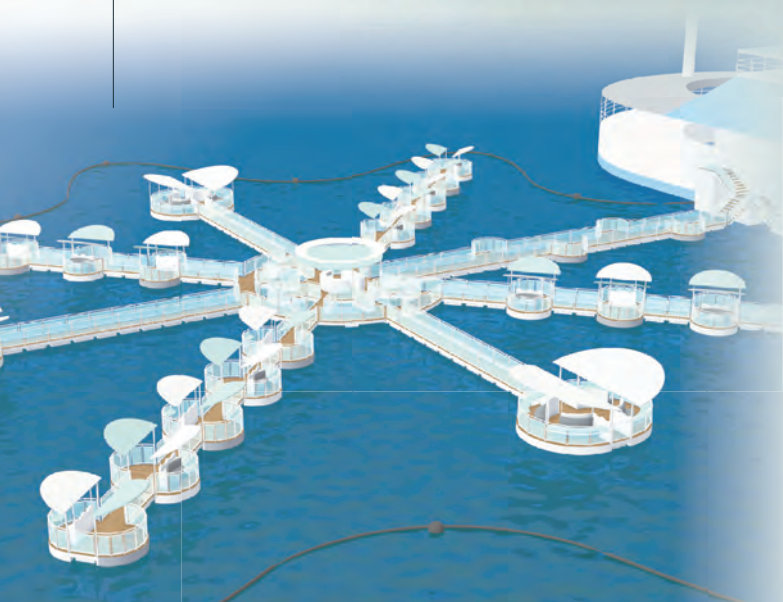
奨

娯楽施設——海中水族館「シードーナツ」の拡張サービスの提案

池田朗帆 | 熊本県 熊本県立第一高等学校 出身 | 立体作品 |

賞

熊本県の海中水族館「シードーナツ」をより身近に利用してもらいたいという思いから新たなサービスとして海上テラス「シーボット」を提案した。水族館からデッキを拡張させた形態の海上に浮かぶ施設となっている。施設は通路で結ばれた大ユニットと小ユニットで構成されておりユニット内では飲食を楽しむことができる。また、施設の周りにはイルカの遊泳エリアでありイルカたちと触れ合いながら湾内の自然を楽しむことができる。



奨

PLUJU (プラジュ)——スーパーマーケットにおける食品ロスを低減するための折りたたみ式什器

田中志歩 | 兵庫県 兵庫県立三木高等学校 出身 | 立体作品 |

賞

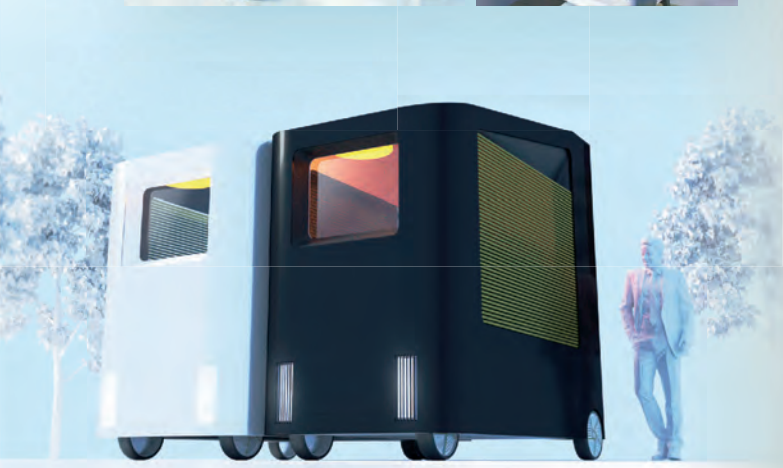
スーパーマーケットでの食品ロスを低減するための折り畳み可能な店舗用什器を制作した。商品数に応じ売り場面積を変えられることができ、高さを出して商品を目立たせることができるため食品ロス削減につながる。プラスチック製のダンボールを材料としており、軽量で運搬性が高く、店のバックヤードへの収納を想定し薄く折りたためるよう工夫している。紐の張りを利用した独自の構造を有しており、紐を緩めることで誰でも簡単に組み立てることができる。



Mobile satellite office——モビリティによる地方での新しいITオフィスのカタチ

小旗海音 | 大阪府 大阪府立港南造形高等学校 出身 | 立体作品 |

今回、コロナ禍以前から推奨されてきたテレワークが新型コロナウイルスの流行をきっかけに世の中に普及してきた。そこで、都市圏にあったIT企業のオフィスを地方に分散させる事で、都市の一極集中と地方の過疎化の両方を解決に導けるのではないかと考えた。そして、分散した先の地方でITと地元の産業が結びつく事で、新たな市場も開拓出来るのではないかと考えた。そこで、モビリティを用いたオフィスによって、新たなワークスタイルを提案する。



Umbili (アンビリー)——公共交通機関や日常生活などより安心して使えるベビーカーの制作

貝田 渉 | 大阪府 大阪府立西野田工科高等学校 出身 | 立体作品 |

アンビリーはへその緒という意味でベビーカーとユーザーを繋ぐベビーカーです。ベビーカーの社会問題である公共交通機関の利用で急な揺れでベビーカーが動いた時にベビーカーがベルトで繋がっているため限られた範囲でしか動かず、すぐに対応する事が出来ます。動いてしまった時に赤ちゃんをより安全に守る事が出来、他に乗車されている人に当たるリスクを無くす事が出来ます。ユーザーが持つ不安を安心に変えるベビーカーです。



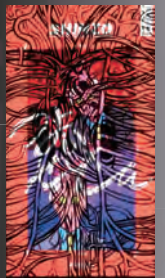
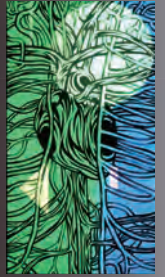
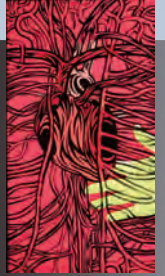
学
長

visualized heart — 心臓を用いた複合的要素の可視化

炭崎 勇人 | 映像、イラストレーション |

賞

私はこれまでの制作の中で心臓に注目し、表面的な造形、イメージ上の魅力を様々な形で追求してきた。卒業研究ではより深めた制作に進むために、生き物の臓器としての運動・機能・役割に注目した。心臓を改めて理解し、新たなイメージを構築する事で制作する作品のさらなる進化を試みた。調査の結果、心臓は心臓の活動によって生じるがんの原因となるような身体に有害な物質の削減を自ら行っている事がわかった。命の源のような力強いイメージであるが、強さゆえの弱さも抱えている。こういった、固定概念によるイメージ、表面上だけで観る心臓ではなく強さに隠れた弱々しい心臓の発見、新たな一面を魅せる作品を制作。イラストレーションにモーショングラフィックスのプロジェクションマッピングをするという形で、その相互作用や相乗効果による作品を制作。イラストレーションは様々な要因で最終的に停止する心臓を静止画として表現。ペンタブラックという光を吸収する、反射のない黒い塗料を使用。この形態にする事によりイラストレーションの黒い箇所に重なった部分の映像の光が打ち消されるような投影となる。プロジェクションマッピングには、パワフルに動き回る生き生きとした従来の心臓へのイメージを、モーショングラフィックスにより表現した。動いている映像を抑制するイラストレーションという、心臓の中に内在する多様性と関わり合う私たちについてを体験として捉えるフォーマットとしてこのようなかたちを創作した。



学

空白のねぐら — 戦争詩を用いた本の制作

長

西坂 恵 | 兵庫県 AIE 国際高等学校 出身 | 本 |

賞

現代社会において、私たちは意識的に探さない限り、戦意高揚を目的とした戦争詩を目にする機会はない。

しかし、本当にこのまま戦争讃歌を自分達とは無縁な、故人の過ちとして捨て置いてしまっているのだろうか。戦時下に詩人たちが「国のために」とこぞって詩を書いたように、私たちも「誰かのために」という名目で同じ過ちを繰り返し得るのではないか。そのことを意識化するためにも、戦争詩がどのようなものかを知ることは重要だ。

戦争詩について調べ、様々な作品を収集し、本にまとめることで、蓋をされ、忘れられてしまった多くの詩を、現代にも通じる問題として発信できないかと考えた。具体的には第二次世界大戦下の日本で発行、発表された戦争詩がどのような環境・思想で書かれたものかを研究し、その結果をもとに詩の選定、再編集を行った。「空白のねぐら」は戦時下に発行された詩をまとめた一冊だ。タイトルは忘れさられ、空白とされてしまった詩の眠る場所、という意味を込めている。戦争、となると重く硬い印象が先行してしまうが、この本では先入観を与えないよう、表紙の紙は本文と同じ柔らかい紙を使用し、黒を抜き、中立的なデザインになるように意識して制作を行った。

歴史的な背景や現在どのような評価を受けているか、また、私個人の考えなどは「戦争詩解説 空白のねぐら別冊」にて、収集した資料をもとに制作した年表やコラムなどで補足している。



戦争

解

学

人々の日常と非日常に関するイラストレーション研究——「人」

西松裕紀 | 大阪府 明星高等学校 出身 | イラストレーション |

私は創作活動が出来ない時期があったが、ゼミの似顔絵ワークショップで、人に喜んでもらえて自分は絵を描くことの楽しさを思い出し、絵を描き溜め、見返したら「人」をよく描いていた。卒業研究は自分が楽しんで描きやすいテーマにしようと「人」にした。私は「人」のテーマの中で興味を持つところが少しずつ変わったため作品形態が少しずつ変化していった。しかし、本質は変わっていない。最初は自分の内からでる楽しいイラストを作り、次に、実際に街へ出て人を観察し、日常にある自分が惹かれてくる場面を表現した。200号の作品は、人は内面の問題を抱えていることを再認識し、「皆がいて自分がある」ことを伝えようとした。スクラップブックと拾ったメモを収集したファイルは街で誰からも忘れられたものだが、他人と間接的に関わる方法だと思い提示した。人の良い面、悪い面、見えぬ面を色んな表現に落とし込めたと思います。



奨

無垢で無敵なマルベリコ——ハンドメイドアクセサリー「マルベリコ」のブランディング

桑畑美貴子 | 大阪府 大阪府立港南造形高等学校 出身 | ブランディング |
桑畑彩貴子 | 大阪府 大阪府立港南造形高等学校 出身 |

私たちはハンドメイドアクセサリーブランド「マルベリコ」のブランディングを行なった。胸が高鳴った記憶（パルピテーションメモリー）を感じさせ、大人になるにつれ希望を持つことや挑戦することを諦めてしまった自分を、どんなものにもなれると思っていた小さな頃の純粋な自分が助け、背中を押してくれるきっかけを呼び起こすアクセサリーを目指し、コンセプトを「無垢で無敵なパルピテーションアイテム」に決定した。それを軸に、ロゴマークやパッケージ、LookBookなどのブランディングツールを制作した。さらに、実際に販売することを目的とし、セルフご褒美に購入したいアクセサリーをテーマに、ときめく遊び心で新たな自分へと切り替えることのできる、フラグシップ商品を企画。デザイン画から起こしたロケットリングに樹脂パーツを着せ替えることができる、アクセサリーとパッケージを制作した。



奨

大阪ってこんなところ——大阪の風景をテーマにしたイラストレーション

西野航平 | 大阪府 大阪商業大学高等学校 出身 | イラストレーション |

大阪の風景をテーマにしたイラストレーションを描きました。生まれた時から過ごした地元である今の大阪を、記録したいと思ったからです。他の人からすれば見過ごしてしまう風景や、大阪でもあまり有名ではないような地域や、私にとって特別な場所を絵にしています。制作は二つの方法をとっています。一つ目は大阪を歩き写真を撮影。その後、その場所をほぼ毎週訪ね、その場所の感想や好きだなと感じた理由など簡易的なレポートを制作。最後に撮影した写真をもとにイラストレーションを制作しました。二つ目はスケッチブックを手に大阪の街を歩きスケッチ。その後、そのスケッチを元にイラストレーションを制作しました。画材はアクリルガッシュを軸に色々なものを組み合わせています。そして、これらの絵からこういう場所があるんだな、こういう雰囲気なんだなと伝わればいいなと思っています。



学

自分自身と生きる日々——自分の気持ちと向き合う方法

北郷七緒 | 兵庫県 兵庫県立明石高等学校 出身 | アート |

この作品は、2020年7月26日から2021年2月10日までの200日間、私の感情を記録したものです。過去を振り返った日のこと、家族や友人との関係、その日の出来事やその日の自分、「私」について考えたこと、など様々な内容が含まれています。自分の感情に丁寧に耳を傾けることで、明るい面も、暗い面も、思い出したくない思い出も含めて自分自身ののだと、過去や現在の自分を受け入れることを目的としました。



Landscape Typography—風景的なタイポグラフィの研究

関 足立 優 | 兵庫県 兵庫県立網干高等学校 出身 | 本、ポスター |

「風景」とは具象の対象を指すのではなく、本研究では「見たものに心象、想像を起こすことができる場」またはその感覚を指す。「風景的なタイポグラフィ」とは、文字が読者にとって豊かな内容を提供し、読者も深い共感を寄せてさまざまな意味を引き出し、山水のように「無いものを想う」ことができるような文字と読者の相互的なやり取りを含み、そのなかで想像され感じるものに想いを起こす事が可能なものと言えるだろう。



ペットの光景—身近なペットとの関わり

石田 遥佳 | イラストレーション |

世の中に様々な生き物との関わりや社会問題がある中、実際に生き物と関わり抱いた感情、深く理解している内容を描く事で心に響くものが描けると思い、ペットの心象風景をテーマに作品を制作しました。私は今までに鳥や犬、猫などを飼っていたのですが、動物は想像以上に賢く、心理的な関わりや命が大切だと感じるようになりました。その考えに至った経験を表現する事で、生き物の愛しさを伝えたいです。



白岩さんのアラフィフ奮闘記—擬人化によるシロクマの空想画

安保 みづき | 大阪府 大阪府立登美丘高等学校 出身 | イラストレーション |

哺乳類で最も凶暴だと言われ、怖い印象のシロクマですが、中に人が入っているような面白い動き、優しい表情、ふかふかの大きな体などの愛くるしさと過酷な環境を生き抜く力強さ、そこから時折感じられる哀愁漂う佇まいなど、魅力に溢れた生き物だと私は感じています。そんなシロクマをサラリーマンのおじさん白岩さんに擬人化し、その日常を私が考えるシロクマ像に合う、優しく少しスリと笑えるような世界観を油絵で表現しました。



夢見る少女を終わっても—生死の境界にある少女たちのイラスト表現

植月 未来 | 兵庫県 兵庫県立兵庫工業高等学校 出身 | イラストレーション |

生と死の間に存在するような儂い少女たちのイラストを5点制作しました。モチーフにはダイエット、恋愛、思春期特有の周囲の目から来る容姿への過度な執着など繊細な少女期に訪れる様々な機会を選んでいきます。無垢な肉体と、どこか大人びた精神を持つアンバランスな少女たちはそれ故に脆く、危うい存在であると考えたことからデリケートな描写と同時に重く暗い色彩も使用して制作しました。

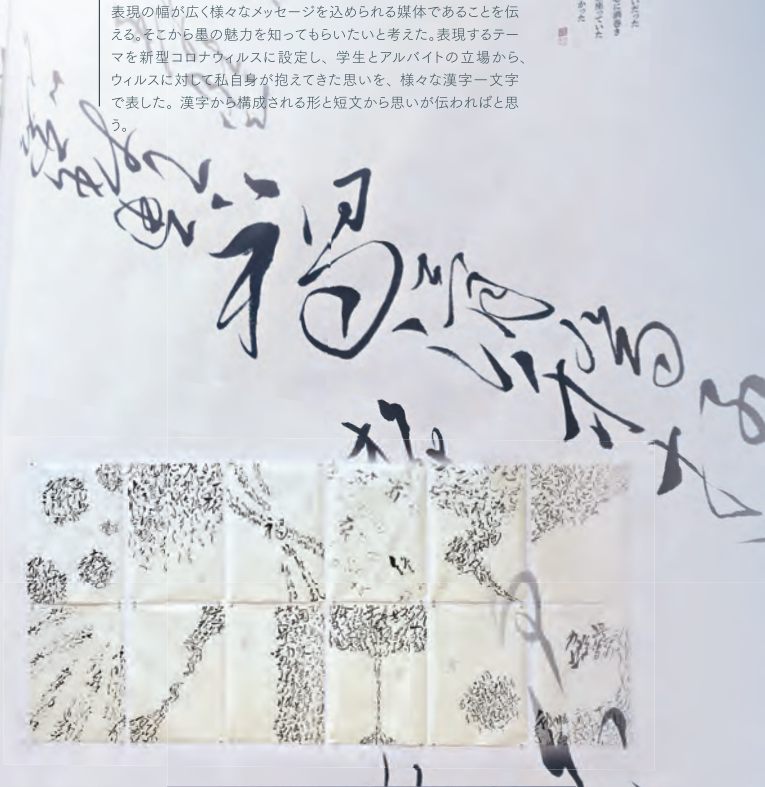


墨で見る感染症——墨表現についての研究

相馬 未幸 | 兵庫県 神戸市立須磨翔風高等学校 出身 | ポスター

現代人は日本特有の文化である墨から離れつつある。書に対して感じる敷居の高さや堅苦しさを払拭するため、本研究で書が表現の幅が広く様々なメッセージを込められる媒体であることを伝える。そこから墨の魅力を知ってもらいたいと考えた。表現するテーマを新型コロナウイルスに設定し、学生とアルバイトの立場から、ウィルスに対して私自身が抱えてきた思いを、様々な漢字一文字で表した。漢字から構成される形と短文から思いが伝わればと思う。

現代人は日本特有の文化である墨から離れつつある。書に対して感じる敷居の高さや堅苦しさを払拭するため、本研究で書が表現の幅が広く様々なメッセージを込められる媒体であることを伝える。そこから墨の魅力を知ってもらいたいと考えた。表現するテーマを新型コロナウイルスに設定し、学生とアルバイトの立場から、ウィルスに対して私自身が抱えてきた思いを、様々な漢字一文字で表した。漢字から構成される形と短文から思いが伝わればと思う。



ビジュアル・タクトイルサイン——視認・触知サインシステムの可能性について

田邊 千沙 | 兵庫県 兵庫県立三木東高等学校 出身 | サイン

行動の目的や読み取る情報が同じでも、晴眼者と視覚障害者では使用しているものが違うことに疑問を感じた。ビジュアルデザインは使用者を選ぶことがあるのではないかと気づき、使用者の区別を軽減し、同じもので情報を共有する方法の一つの可能性の提案を行うことを目的とし、様々な視覚の症状がある中、視覚情報と共に触知情報として捉えることができる可能性を探る研究を、視覚言語であるサインを用いて研究を行った。



詩を眺め、文字に触れる——詩のインスタレーション——文字の体感に関する研究

西山 莉子 | 兵庫県 兵庫県立舞子高等学校 出身 | モーショングラフィックス、インスタレーション

2020年における様々な社会問題への訴えや、今日の社会状況に振り回される私たちへのメッセージが込められているように感じた最果タヒさんの繊細かつ鋭い言葉が紡ぐ詩を、インスタレーションとして再構築。平面ではなく、空間で表現することでしか得られない様々な効果を用い詩情を持った、文字による空間を制作した。目で読む文字を身体の一部として容れさせるような、新しい文字表現を探究し、文字の「体感」を試みた。



絵本／宇宙の石たち フィギュアと土台／鉱物たちが暮らす洞窟の中は…
——洞窟で暮らす鉱物たちの世界をテーマにした絵本・フィギュア制作

増本 結衣 | 香川県 香川県立高松工芸高等学校 出身 | 絵本、立体

鉱物の美しさや形の不思議、たくさんある種類はとでも魅力的です。また鉱物の進化や人類との関わりや歴史、石の不思議な物語や言い伝えから主となる魅力は、深い歴史があるからだと考えようになりました。そのため夜の洞窟の中を舞台に石の昔話を旅する、静かな時の流れを綴った物語を絵本で表現しました。立体作品は、宇宙と洞窟をテーマに、物語とリンクするものに仕上げ、絵本と一緒に楽しんでもらいたい作品です。



学

あの夜、絶え間なく藍色——映画での自己投影と客観視

長

渡邊拓斗 | 愛知県 至学館高等学校 出身 | 映像作品38分

賞



制作動機/目的：作品を制作する決め手となったのは、撮影の4ヶ月前に直面した友人の「死」という出来事である。私はしばらくそれを受け入れられずに、ただひたすら空虚感を感じている日々を過ごした。そこで、大学4年間を通して学んできた「映画」に自己投影をし、今の自分の感情や状況を客観視することで、何か前に進めるのではないかと考え、今作品の制作に至った。

あらすじ：映画監督を目指す大学生の健太郎と、同居人で役者を目指す鳴海。夢を追いかけながら平凡な日常を過ごしている。そんな日常が永遠に続くかと思っていた中、鳴海の仕事が決まる。笑顔の鳴海だが、鳴海にとって就職とは夢、生きがいの終わりを意味していた。鳴海は何も告げる事なく自死してしまう。状況が飲み込めない健太郎は事件から逃げるように上京する。3年後、健太郎は、夢か、幻か、鳴海との再会を果たす。それが健太郎にとって自分の中の都合の良い幻想だったのか、それも鳴海本人であったかはわからない。健太郎は自分のどうしようもない鳴海への思いから逃げるのではなく、共に進んでいくことを決意する。



学
科

バーチャルナイトユニバーシティ——360度カメラを用いた
バーチャルコンテンツの制作

井上晴香 | 香川県 香川県立坂出商業高等学校 出身 | バーチャルコンテンツ作品

賞

研究背景：近年バーチャルミュージアムや不動産の3Dバーチャル内見など、3Dスキャン技術を利用したコンテンツが注目を集めている。本研究では3Dスキャンの事例が少ない夜間の屋外を対象に、360度カメラを用いてバーチャルコンテンツの制作を行った。

研究内容：【撮影範囲】神戸芸術工科大学内の屋外全域
【撮影】3Dスキャンは撮影範囲の建物や障害物などの特徴点を照合することでデータをつなげる。本研究で使用するカメラの赤外線レーザー有効範囲は周囲5mであるため、特徴点の範囲が重なる2m間隔を目安にカメラを配置し撮影する。正門と5～7号棟裏の撮影は終了したがデータを3D化することができなかった。

研究結果：
【撮影範囲】約37,500平米
【撮影箇所】1,400箇所
【撮影日数】14日



学
科

ひかるすべてのものたちよ——映像詩における心情描写と幻想的世界観の追求

佐々木姫菜 | 香川県 香川県立善通寺第一高等学校 出身 | 映像作品45分

賞

制作動機／目的：私は大学に入り、自分の価値観や考えを映像で表現したいと感じ、4年間映像制作に励んできた。制作の過程で自分と違った考えを持った人と出会い、とても刺激になった。映像詩というジャンルで表現し、人との関わり合いの中での感情の変化を魅力的に描きたいと強く感じ、この作品制作に至った。人間の内面的な感情を詩的表現で描き、映像化することで人の心を掴みたいと感じた。また、この制作を通して、作品だけでなく自分自身の感性をより高めたいと考えた。

あらすじ：ビルの清掃員として働き、無気力で味気ない日々を送っているフリーターの絃。学校や家に居場所を感じられず、行き場を無くしている女子高生の苑乃。ある日の夕方、2人はビルの屋上で出会う。やり場のない不安や苦しみを抱く苑乃と絃は、互いに似たものを感じ、次第に心を通わせていく。しかし、親しくなる中で絃との違いを感じた苑乃は、突然、行方をくらましてしまう。



学
科

ゆめぴえろ——アニメーションによる空想世界の表現とその魅力

嵐野真希 | 兵庫県 兵庫県立明石高等学校 出身 | 映像作品4分

賞

研究目的：アニメーションにおいて描かれる空想世界の表現によって、アニメーションならではの世界を作り出し、その魅力を伝える。

あらすじ：主人公はサーカスの団員である一人のピエロである。不器用な主人公は他のピエロと違って、うまく演技をすることができず、笑いにされている。そんな主人公は一人の女の子に恋をする。女の子に上手な演技を見せるために、夜のサーカス会場にて、一人で練習をするが、なかなか上手いかず、時間だけが過ぎていく。疲れ果てた主人公は意識を失い、夢を見る。主人公は夢の中で目を覚ますと、目の前にこちらをじっと見ているウサギがいる。ウサギは主人公の練習を手助けし、これによって主人公は演技を成功させる。主人公が夢から覚めると、もう朝になっていた。そしてサーカスの本番、主人公は夢で見たウサギと、成功した感覚を思い出すことで、演技は成功する。夢の中で手助けしてくれたウサギは…



学
科

ANIMA——リミテッドアニメーション特有の表現技法を用いた作品

中元清滋 | 映像作品4分

賞

制作目的：かつてのアニメーションにおいて制作費や制作時間を削減するため、絵を省略することで大胆な迫力ある技法が生まれた。そういったアニメーションの表現技法を新たに身につけ、その面白さや映像の迫力を楽しんでもらう。

ストーリー：絵を描く趣味が恥ずかしいと友達に隠す主人公、小学5年生の東雲マコト。学校から家に帰ると、なぜか部屋に自分の描いたモンスター（ラビー）がいた。驚く主人公をよそに、なんで自分を主人公の友達に見せてくれないのだと怒るラビー。次第に口論になるが、やがてマコトはラビーの本音に触れる。



奨

Relativity—童話を用いた浦島効果の表現

勲 川部 菜月 | 兵庫県 兵庫県立伊川谷北高等学校 出身 | 映像作品4分

主人公のアランは幼い頃に読んだ日本の童話『浦島太郎』に強い憧れを抱いており、幼馴染のリンの父親が物理学者であることに影響を受け、アランも次第に物理学に興味を持つようになっていた。そんな中、リンの父から新しく学会で発表された「(特殊)相対性理論」の話が聞かされる。話を聞いたアランは、現象の中の1つが童話『浦島太郎』に通じる所があると思ひ、身をもって実験を行うのだが…



奨

Re:Vanishment[DANCE×CG]—バーチャルキャラクターとダンスの融合

勲 中尾 晶 | 大阪府 大阪市立工芸高等学校 出身 | 映像作品3分

ダンスの映像作品制作と、モーションキャプチャの技術に興味を持ち、自分が得意とするダンスを3Dのバーチャルキャラクターに踊らせて、今までとは違った表現をした作品を作りたいと思ひ、このような研究テーマを選んだ。実際の自分自身の容姿では表現できないが、バーチャルでなら可能な衣装、非現実的な背景やステージ、カメラワーク等を研究し、視覚的にインパクトのある構成に仕上げる。



奨

海月と赤—楽曲との調和、楽曲に合った絵柄や演出の研究

勲 黒田 侑希 | 兵庫県 兵庫県立伊川谷北高等学校 出身 | 映像作品4分

平凡な日々嫌気がさしていた零は、日課の海辺の散歩の帰りに近くの水族館で開催されているクラゲ展のポスターを見つける。閉館時間までにまだ余裕があることに気づいたので、その足で水族館に向かう。クラゲ展の会場である水槽の前に立つと、神様が姿を現す。「お前はどうかい？」と尋ねられた零が「何もしたくない、いっそ海になってしまえたらいいのに」と言うと、先ほどまでいた水族館ではなく海の真上に放り出され…

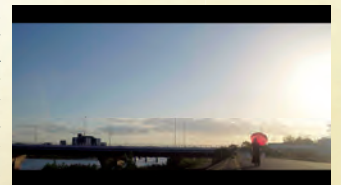


奨

僕に明日が来る前に—自身の視点から見た群像劇の映像表現

勲 濱西 啓太郎 | 兵庫県 兵庫県立播磨南高等学校 出身 | 映像作品32分

赤い傘をもったクロキと将来に悩む大学生アオタ、日々をてきとーに過ごしてきた女子大生シミズの三人で、この三人はそれぞれ違う悩みを抱えている。クロキはカメラマンとして海外に留学するか迷っていて、アオタは親からは就職しろと言われ、将来に悩んでいる。シミズは毎日同じような日々で飽きている。今まで関わりのなかった三人が偶然出会いそれぞれ将来のことを意識する。

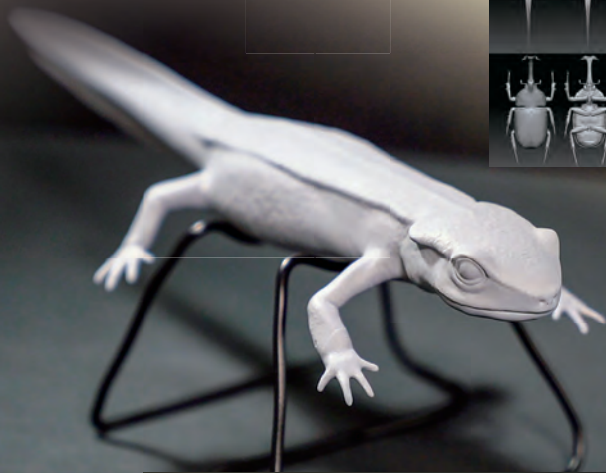


奨

Shape——3Dプリンターを使用した生物の模型制作

励 林 勇 真 | 大阪府 東海大学付属仰星高等学校 出身 | 模型作品 |

今まではフィギュア等の模型の原型制作は粘土やパテ等の素材を使用するのが主流であったが、近年ではPCを使用したデジタルモデリングが急激に普及しているという点に興味を持った。今回の制作では、アナログ造形と比べた際のデジタル造形の良い点と問題点の理解を深めることと、実物を参考にしてデジタル造形と3Dプリンターでリアルな生物模型を制作することを目指した。

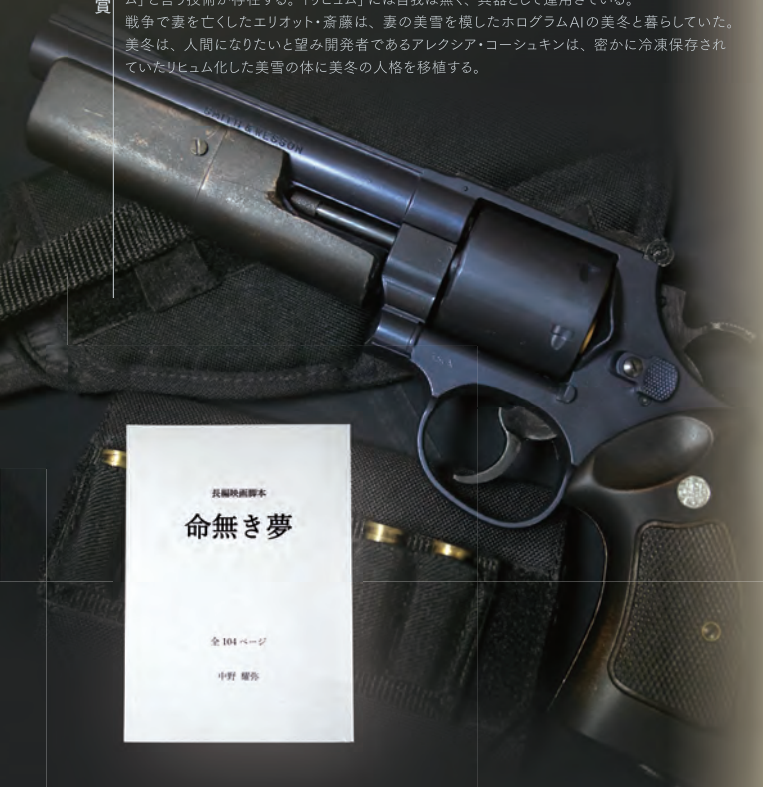


奨

命無き夢——長編 SF 映画作品脚本制作

励 中 野 耀 弥 | 脚本作品104P |

約60年後の日本を舞台。新たな戦争により世界は混乱し、死体をナノマシンにより動かす「リヒウム」と言う技術が存在する。「リヒウム」には自我は無く、兵器として運用されている。戦争で妻を亡くしたエリオット・斎藤は、妻の美雪を模したプログラムAIの美冬と暮らしていた。美冬は、人間になりたいと望み開発者であるアレクシア・コーシュキンは、密かに冷凍保存されていたリヒウム化した美雪の体に美冬の人格を移植する。



賞

奨

みんなおり子さん／トキメキは魔法のスパイス／猫×メイド／水の生き物擬人化人——キーワードから創発したキャラクターデザインの展開

励 告 野 真 理 子 | 兵庫県 松蔭高等学校 出身 | イラスト作品 |

普段からキャラクターデザインを考えることが好きなので、キャラクターに関わる研究にしよう決めた。

はじめに、1体のキャラクターについて詳しく説明することを試みた際、ビジュアル(見た目)とビジュアル以外を分けてキャラクターの情報を整理した。その際、ビジュアルの情報をメインに考えているなど、今まで気づかなかった客観的な視点からキャラクターを見ることが出来た。



特

Enjoy a Bugs to Game——バグを楽しむことができるゲームの制作

別 越 田 凌 太 | 富山県 富山県立高岡工芸高等学校 出身 | ゲーム作品 |

シンプルなゲームでは、似たような動きになりゲームが単調になる。しかし、バグは予想外の動きをするものが多くゲームに幅が出る。本来は修正されるバグをあえて実装し、バグを楽しむことのできるゲーム。



特

チョコプリン——様々な絵柄を取り入れた演出方法の研究作品

別 山 田 哲 平 | 映像作品3.5分 |

賞 おばあなチョコと常識人のリンがドタバタするコメディ作品。チョコの奇天烈な行動や、それに対しリンが呆れたり、怒ったりする、2人の絡み、掛け合いが魅力のアニメ。



学

汚れた感じの白—エモさと時間—市川春子『日下兄妹』における相剋する哀愁—

長

太田 茉悠 | 兵庫県 兵庫県立兵庫高等学校 出身 | まんが |

賞

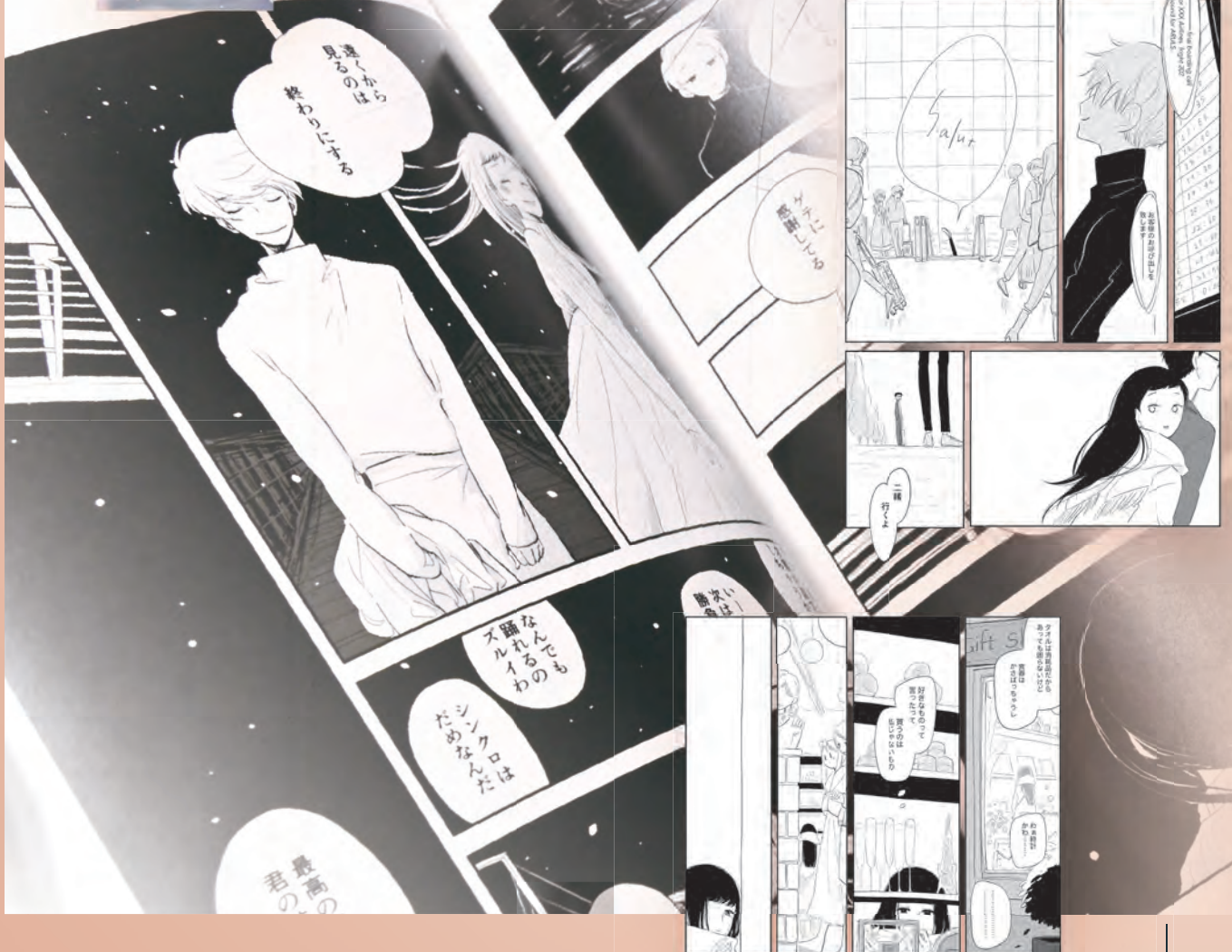
「白い羽をまったら カゴの中でも 踊れど知ったから」
結婚を控える会社員・二緒。ある冬の月夜、跳ね橋の上で出会ったのは、世界的なバレエダンサー・ゲテだった。ゲテと踊る3日間で、二緒が選ぶ、本当に惹かれる道とは——。

「エモい」と評される自作の不可解さを打破し、洗練された「エモさ」を打ち出すのが本研究の目的である。

先行研究から「エモい」が中世日本の美意識「ものあはれ—無常観の哀愁」の現代的表現であり、「瞬間」を愛しつつ「永遠」に焦がれる相剋する心の動きであると定義した。また「瞬間」が「時間」の本質的な姿であり、対して「永遠」は「時間の不在」であると理解した。本研究では「エモい」が「時間」と「時間の不在」の相剋から創られると仮定する。

私が「エモい」と感じる市川春子『日下兄妹』を分析し、時間を示す要素（動き・音声・時刻・背景・コマ／紙面）から、3つの「エモい時間」—【再帰・ループ】【無時間的な永遠性】【継起・スローモーション】—を抽出した。

まんが作品では、作中の動き及びシーン『初めてのダンス』『待ち合わせ』『二緒＝優しく撫でれば直る』を、それぞれ【ランダム】・【無時間的な永遠性】・【継起・スローモーション】として描いた。「エモい時間」は、確かに作品に艶を出したと、思う。



学
科
賞

St. Novanton School | 英国パブリック・スクール

徳田結女 | 香川県 高松中央高等学校 出身 | 冊子

パブリック・スクールから寄宿舎学校の制度などを調査し、架空の寄宿舎学校という自分の作品の舞台を作ることが本研究の目的である。まずは英国の教育の歴史の調査を行い、次に寄宿舎学校をモデルにした作品の調査を行った。結果、パブリック・スクールは寄宿舎学校の中でも英国独自の階級制度や文化が織り交ざった独特のイメージが確立した学校であることが分かった。現代では整った教育環境というイメージだが、18世紀では手に負えない子供たちを学校に入れて学校の環境は悪く、荒れていた時代があった。研究結果を元に19世紀の寄宿舎学校で実在した物をベースに現代的にアレンジを加える事、オリジナルの寄宿舎学校が実在するかのようを紹介を行う等を意識して作品の制作を行った。オリジナルの寄宿舎学校を紹介するという点では納得のいく制作となった。今後はさらに細かなところまで時代考証を研究し、作品世界を広げていく。



学
科
賞

誰も知らない生物図鑑 | 様々な生物の生体の研究

藤原奈央 | 兵庫県 神戸野田高等学校 出身 | 冊子

架空の生物を創造し、それらを紹介する図鑑風のイラスト冊子を制作しました。研究では、地球上に実在する様々な生物の特徴を広く調べ、知識を増やすことを積み重ねました。全ての生物は太古の昔から、その環境で生き延びるために進化してきたものです。そのため、どこまでリアルを追究しても、創造する架空の生物は完全な生物ではなく、幻想であることは変えられないと考えます。生物の創造は、面白さと実在感の表現を思案する、難しくもやりがいがあるものでした。様々な生物の研究で得た、外見や生活などの特徴が「おもしろい」と思う要素を創造の基礎とし、そこに理由付けをすることでリアリティが生まれ、生物としての魅力を引き出すことができました。そして、合計10体の生物を創造しました。イラストは、アナログで描いた線を読み込みデジタルで着色と仕上げをするという方法で制作したことで、全体的に温かみのある本に仕上がりました。

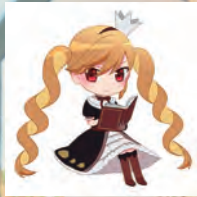


奨

Sweets Party——キャラクターのちびキャラ化について

勳 平部 奈央子 | 千葉県 千葉県立千葉女子高等学校 出身 | イラスト

私はキャラクターのちびキャラ化について研究を行いました。「神戸×洋菓子×レトロ」をテーマに8キャラクターを作成し、1枚絵、三面図、そして研究内容を踏まえたちびキャライラストの作成を行いました。洋菓子とともに発展した架空の街を舞台に、作ったお菓子を命と与えることができる菓子職人がいる、という設定です。キャラクターは神戸にゆかりのある洋菓子をモチーフに、1枚絵の背景は神戸北野異人館を参考にしました。



奨

この雨をおわらせるには——魅力的なキャラの作り方

勳 佐々木 理絵 | 兵庫県 神戸市立六甲アイランド高等学校 出身 | 冊子

ずっとキャラクターを立てることが課題として上がっていたため、克服すべく研究テーマとして取り上げた。ビジュアルはどのキャラもこだわり、生徒会長という役割を持ちながらも格好がつかない残念な主人公というギャップ、そして過去に友人への気遣いが足りず傷つけてしまったことを後悔しているヒロインという研究内容に沿ったキャラ作りを徹底した。そのため他の部分が疎かになった結果だったが、魅力的なキャラの作り方のコツを掴み始めた卒業研究だった。



奨

Night Stalker——Post-Apocalypse(黙示録、終末後)によって変化する設定とキャラの比重の変化について

勳 小池 駿都 | 冊子

設定量が多い作品テーマ(黙示録、終末後)の中で、時制をApocalypseからPost-Apocalypseへと移り変わらせる中で、主人公を描くことで、キャラクターの心情と共にバック(世界観・設定)を同時に進めることで、設定やキャラの比重を均しキャラクターへの理解を深めることを目的とし作品制作を行いました。



奨

ペン画イラスト 1.2.3——ペン画で描く人と動物

勳 芝野 颯太 | 額装

今後イラストを制作していく上で他の作家との差別化を図る為に自分に合っているイラスト制作は何かを考えた結果、古典的な表現に現代的キャラクターを融合させるといイラスト制作を考えた。そのために周りの背景や建物などを細かく描き込みその中に現代の時代に合ったキャラクターを組み合わせることで、その人にしかない特徴的なイラスト制作を行った。



奨

初熱°C——キャラクターを活かしたストーリーづくり

励 園田真希 | 兵庫県 兵庫県立星陵高等学校 出身 | 漫画(モノクロ B4)

賞

自身の作ったキャラクターを読者に好きになってもらうという狙いからこのテーマを提示する。キャラクター性の強い作品から「キャラクターが活かされる物語展開」をテンプレート化し、そのテンプレートに沿って物語を制作した。結果、自身の拘りや物語内でのテーマ「風呂の素晴らしいさと裸の付き合い」を崩したくないという気持ちから、紙面のターゲット層から外れた作品となってしまったが、読者を意識した作品づくりに向き合えた。



奨

いつかのふたり——少女まんがと叙述トリック『ハル』におけるミスリードの方法——

励 三木有惟里 | 兵庫県 神戸野田高等学校 出身 | まんが

賞

研究目的は映画や小説などの「ホラーサスペンス」作品における叙述トリックがもたらす「騙された」[もう一度最初から丁寧に見面さなければ]という感覚を少女まんがに取り入れることだ。作品制作では「暁斗」が交通事故で主人公である「くみ」のために亡くなっており、作中の「暁斗」は「くみ」のトラウマからくる幻視であるという点である。その他に暁斗がくみと自然に会話していることで、暁斗が生きているという暗黙の了解を提示し物語中盤から後半にかけて、その暗黙の了解を破壊する構成を採用した。最後にくみの視点でカメラの位置をズラすことで志乃舞と暁斗と一緒に歩いているように見せている。あえて足下を消すことで前後にズレて立っていても、隣で並んでいるように見える。くみの勘違いを誘発させ、読者にも同様の認知のズレを起こす。



奨

紺青の狩人——キャラを魅力的に見せる諸要素について

励 西澤可奈子 | 兵庫県 兵庫県立伊川谷北高等学校 出身 | 平面

賞

あらすじ: "存在を奪う"狼のようなモノによって消された街の人々。主人公イサルの幼馴染カルシャも存在を奪われ、消されてしまう。大切な人を取り戻すためイサルはそれらを一人で狩り続けていたがある日旅芸人のアバトと出会う…。
解説: 今作は研究テーマである「キャラクターの魅力」に焦点を当て、制作した。キャラクターがどんな人物なのかできるだけ細かく設定し、言動でキャラクターの魅力が伝わるよう工夫した。



奨

小さきものの日常——オリジナルを具現化

励 吉識真由梨 | 兵庫県 兵庫県立香寺高等学校 出身 | 立体、冊子

賞

オリジナルの世界観やキャラクターを、様々な方法で具現化し、老若男女問わず人々から愛されるようなキャラクターにする事が当研究の目的です。自身が創り出した世界観やキャラクターをアイデアで終わらせるのではなく、実際に活用できるものや、グッズを作る事により、世界観やキャラクターについてより深く突き詰めていきました。19世紀、20世紀末頃のヨーロッパを意識し、キャラクターや世界観を考えました。



学
長
賞
/
学
生
賞

Float Noah's Ark—オパール加工を用いたドレス制作

仲里 凜子 | 沖縄県 沖縄県立名護高等学校 出身 | ドレス |



オパール加工とは、生地を溶解し透かすことでデザインモチーフを表現するテキスタイル技法であり、規則的な絵柄パターンによるものが主流である。本研究では、線画図案によるオパール加工表現技法の確立を目的とし、テキスタイルの提案とドレス制作を行った。研究方法として、まず、作品テーマを基に線画図案を作成した。次に、詳細な線画図案を表現するための生地選定と溶解技法を編み出し、糊置きと筆描きによるオパール加工のテキスタイルを制作した。さらに、オパール加工したテキスタイルを活かす造形法を検討し、4体のドレスで表現した。作品テーマは「ノアの方舟」とし、物語の各シーンに登場する自然形態や動植物を筆とペン画で4パターンの線画図案をデザインした。溶解技法は、糊置きには漫画のハッチング技法、筆描きにはデコレーションのパイピング技法を応用した新たな加工技法を取り入れた。繊細な線を表現するため、生地の溶解方法と分量を検討し、繊細な線を潰すことなく生地を溶解することができた。ドレス制作は、オパール加工の透け感と線画図案の躍動感を強調するため、直線裁ちの裁断法を採用し、昇華転写プリントしたテキスタイルと組み合わせ造形した。モチーフの描画方法に合った溶解技法を見出したことで、オパール加工の新たな表現手法を獲得できた。今後は、さらに溶解技法を発展させ、ファッション素材として適応可能なオパール加工技術を確立させる。



学
科
賞

Dear crows ——カラスをモチーフとしたコイルリングによる立体作品制作

大出 瑞歩 | 広島県 広島県立尾道東高等学校 出身 | 立体作品 |

カラスの化身をイメージしてデザインし、コイルリングの技法で立体を制作しました。2種類の太さのチューブを芯に使用することでカラスの動きや、たたずまいといったシルエットを形成し、黒のポリエチレンシートやレーヨンテープ、青や紫にかすり染めで染められたテープやオーロラテープで羽の重なり、構造色、特徴的な光沢のある黒を表現した作品です。



フ
ァ
ッ
シ
ョ
ン
デ
ザ
イ
ン
コ
ー
ス
賞

Elementals ——振付を考慮したレビュー衣装制作

相田 雅 | 大阪府 大阪府立桜塚高等学校 出身 | レビュー衣装 |

四大精霊「サラマンダー」「ウンディーネ」「シルフィード」「ノーム」を題材としたレビュー衣装を4体制作した。「精霊は宝石が好き」という言い伝えから、それぞれの精霊をイメージする宝石をテーマカラーとした。精霊ごとに振付を設定し、アンケート調査から振付を強調できる素材を選定した。さらに、腕を180度直上できる袖などを設計し、芸術性、動作の誇張、運動性を併せ持つ衣装を実現させた。



フ
ァ
ッ
シ
ョ
ン
デ
ザ
イ
ン
コ
ー
ス
賞

Aestheticism ——「ダンディズム」「ナルシズム」「アンドロジナス」の3つをキーワードにし自己主義的な美を追求したリアルクローズ5体

宮脇 昂平 | 兵庫県 兵庫県立西脇高等学校 出身 | 立体作品と映像 |

この作品で最も重要視したキーワードは「ダンディズム」である。私はダンディズムとは自己主義的な美を追い求めるあまり、周りから見ると自分だけのルールに無意識的に縛られ不自由な美になっている様に感じた。ただ、その矛盾がどこか退廃的な美を生んでいると感じ、この作品を制作した。



テ
キ
ス
タ
イ
ル
デ
ザ
イ
ン
コ
ー
ス
賞

日常と地球の額縁 ——日常から汲み取った多様なコラージュ作品の制作

新川 慶悟 | 岡山県 岡山県立倉敷工業高等学校 出身 | 平面作品、立体作品、テキスタイル |

日常の中で自分が感じたことや思ったことの全てから表現を考えることで、自分らしさが色濃く現れる作品になるようにという意味を込めて、僕の根幹であり宇宙一敬愛する人物、バンドの曲名から取った「日常と地球の額縁」というタイトルにしました。紙素材の切り貼り、デジタルコラージュ、転写プリントなど、コラージュという手法の中で様々な試みを行うことで日常から汲み取った自分らしさを幅広く表現しました。



LOVE before gender is decided

——メンズ服のリメイクから独自のジェンダー観を反映させたファッションデザイン

田中沙英 | 大阪府 大阪府立市岡高等学校 出身 | ファッションプレゼンテーション

世界では持続可能な社会を目指してSDGsの達成目標がある。アパレル業界では大量破棄や古着の輸出量の増加が問題となっており、問題解決として古着を有効利用することが求められている。本研究では、ジェンダーへの考え方が多様化する中で、メンズ服に女性的な要素をプラス、リメイクし、着る人が感じる自分たちなりの独自のジェンダー観を反映させたファッションを提案する。



「揺蕩う」——「揺蕩う」をテーマにした衣装制作

池山瑶樹 | 滋賀県 滋賀県立大津高等学校 出身 | 衣装

「揺蕩う」とは、ゆらゆらと漂い止まらずにずっと揺れ動いている、心があれこれ迷うという意味である。本制作では、「揺蕩う」をテーマとし、自分の頭の中にあるイメージや感情を「漂い」「浮遊」「移ろい」「循環」「混沌」として表出し、5体の衣装を制作した。テキスタイルには、嵐紋りや糸などの加工を施した。偶然的に生じたテキスタイルの表情を活かし造形することで、内面的な「揺らぎ」を衣装に表現できた。



e t i s —— SDGs を目指したエンカルファッションブランドの企画提案

Anggie Cynthia Lestari | State Senior High School 5 Bekasi 出身 | 平面作品と立体作品

近年、ミレニアルやZ世代の消費者を中心に、良識にかなった素材の選定や生産、流通、販売に配慮したエンカルファッションが注目されている。本研究では、SDGs (Sustainable Development Goals) の考えを取り入れ、インドネシアの社会、環境、労働問題まで視野に入れ、解決のヒントとなるファッションブランド「etis」を企画提案する。



「思想犯」——「思想犯」という楽曲からインスピレーションを得た衣服制作

宇田琴音 | 兵庫県 兵庫県立加古川西高等学校 出身 | 立体(衣服)・テキスタイル

破壊することで注目を集めたいという承認欲求、否定的な思考の裏にある救いの光、悪の中に潜む美、死にたくないが生きられない、認められたい、愛したい・・・そんな思想犯の思想をコンセプトにデザインした。



「淡さ」と「濃密さ」——織りとニットを用いた「淡さ」と「濃密さ」を表現する衣装制作

佐々木葉月 | 鳥取県 米子松蔭高等学校 出身 | ファッションプレゼンテーション |

一見、対極にあると思われる「淡さ」と「濃密さ」を、色・密度・素材の組み合わせにより「淡さの中に見える濃密さ」「濃密さの中に見える淡さ」といった矛盾が共存している作品として制作した。色は淡い色で統一されているが、密度や重量感を感じさせるビジュアルで「濃密さ」を表現したり、太い糸の使用で重量感を感じるニットをざっくりと編んで、隙間から奥が見えることで「淡さ」を表現した。



shade——自己陶醉ランジェリー

三好亜実 | 大阪府 岸和田市立産業高等学校 出身 | 立体作品と映像 |

ランジェリーの魅力は他人に干渉させない自分だけの領域。相手を誘惑することがランジェリーの本質のように言われることに疑問を感じた。他人ではなく、自分を誘惑し、自分に酔いしれるランジェリーを提案する。自分と常に行動を共にする影をモチーフにし、花柄などのレースを使用せず生地濃淡やカットングに重点を置き制作した。



鏡花水月——樹脂素材の可能性を考え、自分の人生を表現した作品

山上奈緒 | 石川県 小松大谷高等学校 出身 | 立体作品を3点展示 |

3Dペンを用いた PLAフィラメントを素材とする衣装の造形。鏡花水月の四字熟語のように、儚いまぼろしとなる作品。今までの自分の人生を現し、未来へと繋がるようデザインした。どこから見ても色々な発見があり楽しめるよう作品になったと思う。



interia commedia act1.01 eva

長谷川幹太 | 大阪府 大阪高等学校 出身 | メンズコスメ |
賀本優心 | 大阪府 大阪府立河南高等学校 出身 |

今回、私たちは新しいメンズコスメを提案します。メンズコスメが普及しない理由をリサーチ・分析し、それを踏まえた上でブランディングを基本としたメンズコスメの商品企画とプロモーションを企画・制作しました。



学
長
賞

隙間 / 対向 / すれ違い / もっと近くに——人間関係における距離をテーマとした絵画表現

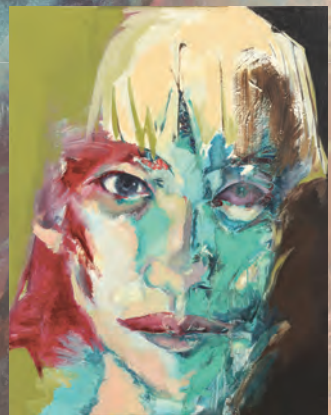
田中 亜寿美 | 兵庫県 姫路市立師磨高等学校 出身 | 平面 |

私は自分とは違う他者を認識した時、分かり合えない寂しさとともに距離を感じます。距離は二点をつなぐ間に生じ、それは自分と他者との関係性においても同様だと考えています。それは「隙間」のような感覚にも似ています。私は人と一緒に過ごしているとき、自分のスペースに他者が入ってくるというイメージを思い浮かべます。その中では、同じスペースに居ながらも自分と他者の間に必ず隙間のような小さい距離が存在します。その間隔はもどかしいと思うと同時に、他者と関係を築く上で必要な距離のようにも感じます。こういった人と人との間に存在する様々な距離について考えながら制作しています。

作品「すれ違い」では、人がどのようにすれ違うのかについて考察しました。すれ違うには、一度重なる必要があります。つまり、重なるまで間隔を詰めようとするのが間違っているのではないかと時に良い関係を保つには、一定の距離が必要なのではないかと考えながら描きました。

作品「対向」は、他者が及ぼす自分への影響、新しい自分の感情や価値観などに着目しました。他者に共感しながら自分を保つということは、他者を理解するように努め、そうする中で芽生えた感情に向き合うことだと思えます。

なぜこのようなことを書いたかという、私が絵画で表現したいことは、心の隙間を埋めるために様々な事と向き合い他者に寄り添おうとする、人と人の距離が生み出す人間模様だからです。



学

doodle——独自の文様と釉薬を用いた型起こし技法によるプレート制作

科 竹内 楓 | 兵庫県 姫路市立琴丘高等学校 出身 | 立体 |

賞 私は昔から○△□という形に惹かれ、建物や窓、本など、日常生活の中に潜む形を見つけ出すのが好きでした。このような模様はラクガキは、高校生の頃から描いており、大学に進んでも、制作する作品には気づけば○△□が入っていました。コロナで学校での作業が出来ず、家で今まで描いていたラクガキを見直したりするうちに、ラクガキにこそ自分が気付いてない何か魅力があるのではないかと思い、このプレートを製作しました。



奨

はぐれものたちの休日——不気味さと愛らしさを融合させた球体関節人形

励 瀧野 天 | 兵庫県 兵庫県立加古川西高等学校 出身 | 球体関節人形 |

賞 私は、可愛らしさの中にも少し不穏な要素やグークな部分があることで、より魅力的になると考えている。今回モチーフにした4体の化け物たちは、一般的に「悪者」というイメージがあるが、そんな悪者たちにも休日があり、自分の家でゆっくり過ごす時間があるのだろうと想像した。そこで、人形とその住処を作ること、生活感や物語の雰囲気表現し、はぐれものたちの新たな一面が見られるよう作品を制作した。



奨

SNS -Twitter- -Instagram- -Facebook-——ジュエリーによる現代の紋章の可能性

励 平田 佳菜子 | 兵庫県 兵庫県立芦屋国際中等教育学校 出身 | ジュエリー、ペンダント・トップ |

賞 紋章(家紋)には古来より個人を識別できるように全く同じ図柄が2つあってはならないという条件がある。それは現代の携帯で使用されているアプリのアイコンと同じであると考え、ジュエリーと融合出来るのではないかと今回卒業制作では若者に身近であり代表的な“SNS”のアイコンである「Twitter」「Instagram」「Facebook」をモチーフとして制作しました。



奨

Scale——杓目金を使用した、打ち出し技法による表現の研究

励 金築 賢汰 | ジュエリー、ブローチ |

賞 杓目金とは、数種類の金属板を重ね、叩く、彫るなどの加工を繰り返すことで木目のような模様を生み出す彫金技法の一つです。私は杓目金に現れる混ざり合った金属の模様にも魅力と可能性を感じ、この素材を使用してきました。卒業研究では一枚の杓目金の板から蛇の鱗の造形を打ち出し技法によって施すことで、杓目金の模様と鱗の立体感が相まって表情に強弱や複雑さを生み、見るほどに興味を惹かれる作品となるように制作しました。



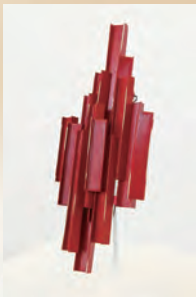
奨

unsung hero——建物や船舶などに使われている形鋼の形をモチーフとしたジュエリーの研究

励 清水輝 | 大阪府 大阪府立高槻北高等学校 出身 | ジュエリー、ブローチ

賞

建物や船舶の構造に使われているH鋼などの様々な「形鋼」をモチーフに制作したブローチシリーズです。内側に隠れていてそのものを注視する機会の少ない形鋼ですが、その無骨な形状の美しさと陰から支える存在感に惹かれ、表現したいと考えました。全体のバランスを見ながら様々な構成を模索し、面白い見え方と形を探っています。また接合部分のディテールや表面の色仕上げにも拘ること形鋼らしさと独自性を追求しました。



奨

ゴリラ剣道 / サイレスラー——Animal Players

励 長谷飛汰 | 和歌山県 和歌山県立創造芸術高等学校 出身 | フィギュア

賞

私は「Animal Players」という研究テーマで、動物とスポーツを組み合わせた作品制作に取り組みました。1つはゴリラと剣道を組み合わせた「ゴリラ剣道」で、あとの1つはサイとプロレスを組み合わせた「サイレスラー」です。展示した時に複数の人数でも色々な角度から観賞できることや全体的な動きが見える作品を目標に、高さを70cm前後と大きくして、顔の表情、体や服の動きなどにもこだわり制作しました。



奨

笑顔を身につける。ワタシを身につける。～陶芸体験アートワークショップ～——アートワークショップにおける人間関係の形成および自己表現の可能性の探求

励 山口春菜 | 兵庫県 神戸市立須磨翔風高等学校 出身 | インスタレーション

賞

私の卒研は、「密にならないワークショップ」、「笑顔」をテーマに企画したアートプロジェクトです。市内の児童館や高等学校にご協力をいただき、このコロナ禍において、マスク着用での生活を強いられる今、自分で描いた「笑顔」のバッジを身につけることで、たくさんの笑顔の輪を広げることのできるようなアートワークショップを企画・実践しました。自分のしたいアートワークショップの形を提案することが出来たと感じます。



学

クロサイ / ロバート / 無題——ストロークを活かした絵画表現

生 鎌倉拓海 | 大阪府 大阪商業大学高等学校 出身 | 平面

賞

僕はキャンパス上で存在感の追求を試みています。ここでいう存在感の追求とは写實的に物を描く事ではありません。対象をひとまとまりの塊と考えながら、筋肉の流れや光の当たり方を意識し、僕の持ち味であるスピード感のあるストロークを活かして模刻する様に描く、それこそが僕にとっての存在感の追求です。



OUR PUPPET—天使と悪魔と少女

東山由依 | 球体関節人形 |

私は天使と悪魔と少女を登場人物とした物語を想像しながらOUR PUPPET(私たちの人形)という作品を制作しました。悪い心を持った天使は悪魔と出会い、共に人間の魂を奪おうと企みました。そこである少女に目を付けたのです。一緒に過ごすうちに、少女は天使と悪魔を大切に思うようになりました。しかし二人の企みを知らずに少女は魂を奪われ、人形のように動かなくなっていました。そして天使と悪魔は次の獲物を探しに行くのでした。



あふれるもの—「unrealistic」非現実的な世界の立体化

彌永知里 | 大阪府 大阪府立登美丘高等学校 出身 | 手捻り技法を用いたオブジェ |

日頃から想像するのが好きな非現実的な世界を表現しました。想像している世界は脆く不安定で、現実を作り出そうとすると崩れて壊れてしまうような構成をしています。そこで自分の理想とする形に仕上がるよう何度もパーツを組み替え再構成し、できるだけ想像の世界のイメージに近づけるよう心掛けて制作しました。土の脆弱性も合わさってバランスを取るのには困難でしたが、その過程がとても楽しかったです。



群像—デジタル制作による人物画の積層と合成

井上 梓 | 兵庫県 神戸野田高等学校 出身 | デジタルイラストレーション |

私は「デジタル制作による人物画の積層と合成」をテーマに作品を制作しています。デジタルソフトを使用して描いた複数の人物画をペイントソフトにより合成し映像作品にまとめ展示しています。三枚～四枚の人物画像を重ねることによって一つのイメージが変化していく様子がクロスフェードでご覧いただけます。カラフルで華やかな色合いを意識して制作したところに注目して楽しんでいただければと思います。



渦／渦連／渦の花—キルンワークでの複合技法を用いた水の動きの表現

山田 壮真 | 兵庫県 兵庫県立津名高等学校 出身 | ガラスを用いたオブジェ |

私の出身は淡路島で、幼いころから家の近くにきれいな海や川がありました。そのような自然美を、ガラスで表現したいと思い制作しました。これまでの4年間で、ガラスの様々な技法を学び、研究を行ってききましたが、その中でも、キルンワークでの複合技法(板ガラスや粒ガラスを、熱で溶かし形を変えろる技法)を用いて、海面に現れる波の模様や渦巻く水の流れを表現しました。



学

おわりはじまり—研磨及び釉薬の気泡を用いた陶による表現研究

長

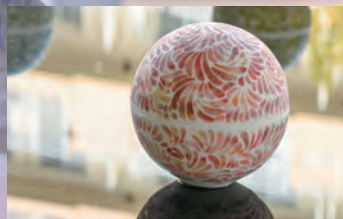
山野実優 | 陶芸 |

賞



陶芸の歴史は1万年以上前から続いています。そのため、陶芸の技法は数えきれないほど存在し、また、それらの多くの技法の組み合わせによって様々な作品が生み出されてきました。そのため、制作した作品が誰かの作品に似ている、既視感のある色彩をしているということは陶芸の世界では少なくありません。その中で今までにない、まったく新しい技法や作品を作り出す、ということは難しい話です。しかし私は、研究をするならば、人がやっていない事をしてみたい、陶芸の今までにない新たな技法や作品を作りたいと考えました。そうして辿り着いた研究が「完成した陶芸作品に研磨を施す」というものでした。陶製品には釉薬というものが施されています。釉薬を施すことで、陶製品の耐水性や耐久性が上がり、また装飾という一面も持っています。その陶製品になくはならない釉薬を研磨し、削り落とすことで陶芸作品の新たな表現に繋がるのではないかと考え、この研究をはじめました。

今回の卒業制作である蓋物の器は、大学から大学院の6年間で培った技術や自身の、作品を制作する上で大切にしている事など、多くのことを詰め込んだ集大成となっています。他の作品のような奇抜さや派手さはありませんが、この小さな作品に込められた技術や思いなどを感じ取って頂けたらと思います。

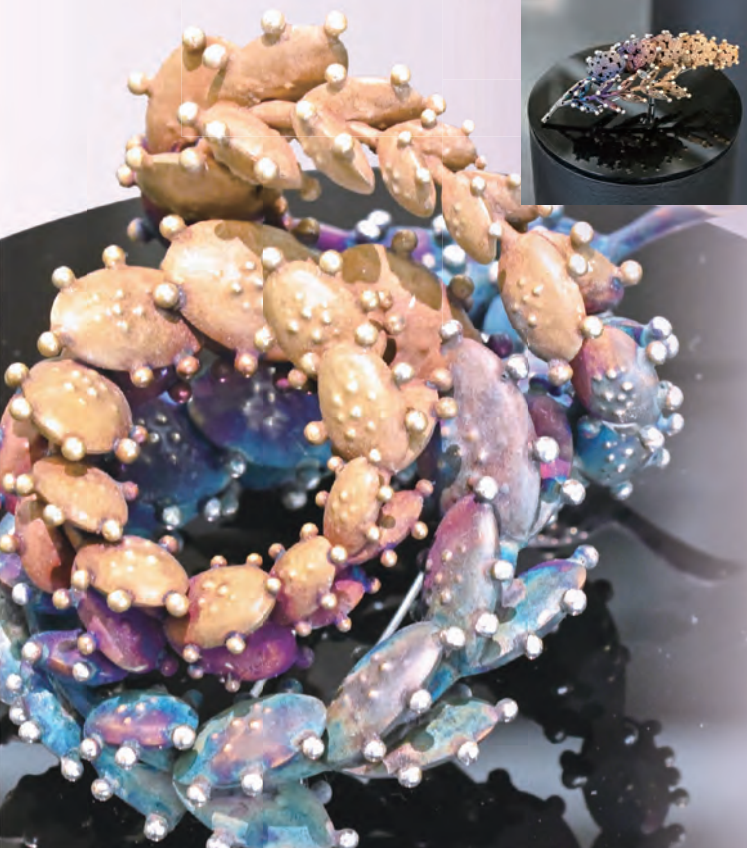
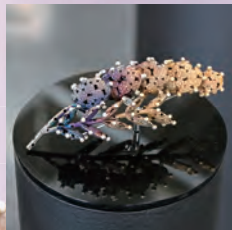
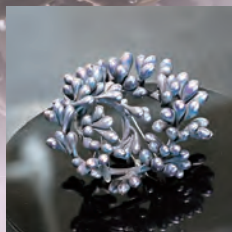
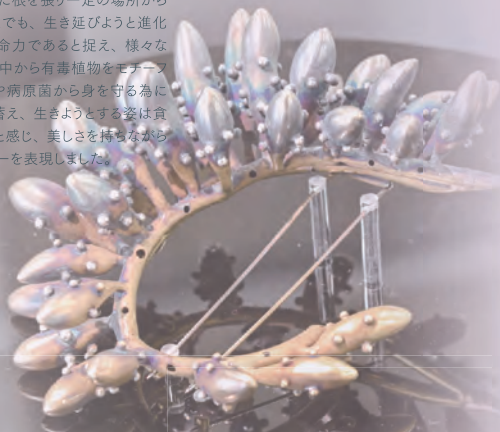
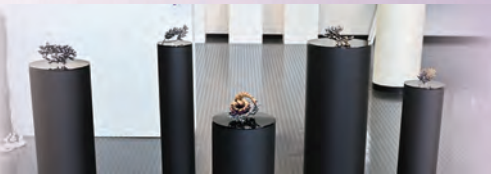


芸術工学賞

「Toxic」—植物をモチーフに生命力を可視化したジュエリー表現の可能性

山本理緒 | ジュエリー |

植物の姿ひとつひとつに視点を合わせてみると形や色彩、性質に同じものはなく、バラエティに富んでいて、不思議で興味を惹かれるモチーフだと感じます。その力強く美しい姿から感じられる「生きる力」をジュエリーという形で日常に添えたいという想いから植物の生命力をテーマに制作してきました。地に根を張り一定の場所から動くことのできない状態でも、生き延びようと進化した姿こそが植物の生命力であると捉え、様々な生存戦略を持つ植物の中から有毒植物をモチーフに選定しました。害虫や病原菌から身を守る為に自らの体内にまで毒を蓄え、生きようとする姿は貪欲な程の生命力であると感じ、美しさを持ちながらも毒を象徴するジュエリーを表現しました。



芸術工学賞

「Púchica!」エルサルバドルの表現キャラクター!

—「ゆるキャラ」を通じたエルサルバドルの文化表現方法に関する研究
日本のゆるキャラ文化を基にしたキャラクターデザイン

PEPIN DIAZ MONIKA MARIE ALINE | キャラクターデザイン |

中米地域にあるエルサルバドルは、アメリカ大陸で最も小さな国である。エルサルバドルの文化的アイデンティティについて言えることは、個性にあふれた小さい国であるということだ。それは、メソアメリカ時代から植民地時代、独立後1992年に終わった内戦後から今も続く再建期までの間に、人々に深く根付いてきた、慣習・伝統・信仰の全てが組み合わさったものである。本研究では、私が考える、そしてエルサルバドルの文化アイデンティティをより魅力的で美しい場所としている、美しく、珍しい、不思議で、興味深く、時に見落とされがちな部分をしっかりと捉え、それらを皆さんに可愛いキャラクターたちを通して伝えるための、小さいけれど私の思いがたく詰まった作品になっている。



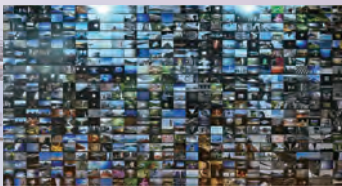
写真技法を応用した建築空間の生成手法に関する研究

高橋海 | 建築

スマートフォンの普及により誰もが高品質な写真を容易に撮ることができるようになり、共有する事ができるようになった現代において、建築空間の作り方が視覚メディアに歩み寄る傾向が見られる。「インスタ映え」という言葉がある通り、今日における空間の価値は、視覚的認識および画面上での認識が価値に変換されているのではないだろうか。

私は、ライフワークとして写真を約15年撮り続けている。撮影時に意識的に行っている「空間を切り取る(フレーミング)」行為は、実空間を実際より視覚認識効果を高めて見せることが可能であると考えている。

私自身がこれまで撮影してきた写真を研究対象とし、写真技法を建築空間を設計する際の手法に転用できる可能性を探り、カメラを構えるように建築空間をつくる手法を一般構築する研究である。



西神ニュータウン周辺集落の現状分析と再整備に向けた考察

李書陽 | 論文

近年各地で進められた大都市近郊農村エリアの丘陵地における大規模な「ニュータウン開発」においては、近隣住区の集合体として、開発対象域内部では整合性のある全体計画が立てられた【注1】

一方、周辺の集落域に対しては、混住化、地価高騰、スプロール的な開発行為、農地転用、営農意欲の低下など様々なマイナスの影響を及ぼす場合も見受けられた。

神戸市では、近郊農村地域における①秩序ある計画的な土地利用を維持形成すること、②地域づくりを推進することを目的とし、1996年に『人と自然との共生ゾーンの指定等に関する条例』を制定している。条例の下では、まず、集落を単位として「里づくり協議会」が立ち上げられ、地区の将来像に関する「里づくり計画」が策定される。2020年12月現在、西区では102集落のうち、94%にあたる96集落が協議会を設立している。さらにこのうち、全体の65%を占める66集落で計画を策定済みである。既存の里づくり計画では、各集落自身の特性に基づき、営農面と生活環境面等の多様な視点から集落再生の方向について検討しており、「人口・農家の確保」、「利便性の向上(施設の整備)」という二つの課題に関して、何らかの計画を記述している地区は全体の80%以上となっている。

そこで、本研究では、神戸市の『人と自然との共生ゾーンの指定等に関する条例』において「共生ゾーン」に指定されている区域のうち、神戸市西区の西神ニュータウンに直接隣接する押部谷町、平野町、榎谷町、伊川谷町の一部の26集落を対象とし、小地域ごとの人口・農家構成の現状と変遷、施設整備の現状、ならびに互いに隣接する集落とNTの接続動線の状況、等にみられる特徴を類型としてまとめ、小地域ごとに分析考察した。

研究対象地——神戸市西区は面積が市内で2番目に広く、人口が神戸市9区中最も大きく、豊かな自然と田園風景の中で古くから農業の盛んな地域である。農村地域を中心に緑豊かな自然が広がり、河川が田園地帯を緩やかに流れ、丘陵地にはニュータウン(以降、NTと略記)や工業団地が整備されている。

明石川、榎谷川、伊川と大きく3つの川がほぼ北東から南西方向に流れている。榎谷川、伊川の中流から上流にかけての平野、榎谷、伊川谷の各町は都市近郊という立地条件を活かした都市型農業が盛んに行われている。

明石川、榎谷川と伊川、それぞれの間の丘陵地には西神ニュータウンを構成する三つの住宅団地(西神住宅団地(1972-2010)・西神南ニュータウン(1980-2015)・神戸研究学園都市(1980-2010)、ならびにこれらに隣接する産業団地)があり、「丘陵地にNT、谷に集落」のような山地(NT)と盆地(集落)が交互に(3列)並んでいる特徴的な地形【図1】が形成された。

立地条件(その土地が備えている条件。地勢・気候・交通・周辺都市との関係など)が互いに似ている集落が対象地内に複数あり、それらをいくつかのグループに分けて、相互に比較する。

分析方法としては、まず集落とそれらに隣接するニュータウン地区を互いの位置関係、地域の主要道路ならびに町丁目の境界によって、9グループに分け、グループごとの人口、農家数の現状及びそれらの変遷、施設、道路等の空間建設の現状について、章ごとに異なる指標を用いて分析した。

第2章では、居住者に着目して、小地域ごとの特性を明らかにした。具体的には、1985年～2015年の国勢調査と2005年～2015年の農林業センサスにより、対象農村集落と隣接のニュータウン両方のグループごとの人口、世帯数、性比、就業構成形態、集落グループごとの農家数、農家構成の現状及びそれらの変化について分析考察し、対象地域の人口動態を明らかにした。

第3章では、空間構成に着目して、小地域ごとの特性を明らかにした。具体的には、日本国土交通数値、国土地理院基盤地図とGoogle Earthの空中写真、里づくり計画等情報に基づき、対象地域内のグループごとの土地利用の現状、道路の分布及び建設履歴(1980年～2020年)、各種施設の立地、ニュータウンと農村部をつなぐ道路の分布と道路空間の開放性等について3Dモデルを用いて分析考察し、小地域ごとの空間特性ならびに集落とNTとの接続部分に見られる特徴を明らかにした。

第4章では、これら第2章と第3章の結果を総合し、小地域ごとの人口推移(2005年～2015年)、人口・農家構成(2015年)と空間構成に関する分析結果を組み合わせて、類型的な整理を行った。さらに、その結果と集落ごとの里づくり計画の共通課題を照合した上で、「集落」、「ニュータウン」、「地域住民」、「空間構成」の四つの視点を統合し、各小地域間の差異を生じた要因を総合的に分析して、小地域ごとの再生方向に関する考察を行った。

その結果、小地域ごとの課題は大きく、「(I)人口・世帯数減少課題」、「(II)人口構成課題」、「(III)就業構成課題」、「(IV)農家構成課題」、「(V)施設・道路建設課題」、「(VI)隣接空間課題」の六つに分類整理できることを見出した。今後、引き続き対象地域における住民の生活実態、公共空間の利活用実態等に関する考察を行い、都市近郊農村における適切な農村計画手法を創出していくための理論的枠組みと実践手法の確立に向けた取り組みを進めていきたい。

記号化の北京方言——北京方言の名詞とビジュアル表現に関する研究制作

姚玉潔 | ビジュアルデザイン

現在の中国には、様々な要因のゆえ各地域の方言が徐々に忘れられている現状がある。若者が自分の故郷の方言を忘れないように、楽しみに伝承したい目的を持って、北京出身の私は馴染み深い方言から始め、北京方言とビジュアル表現を組み合わせる課題を研究していた。

本作品は方言を覚えやすく、それに若者の興味をそるために、生活と一番近い百個の北京方言の名詞を選んで記号化になった。漢字の筆画が線から面になり、シルエットみないな図柄より対応するモアの実体を想像し、図柄の中で漢字を見分けて単語を繋がられ、遂に方言単語の言い方や意味などを理解したい意欲をでき、積極的に方言文化を受けたいのはこの表現方式を使った望みである。さらに、古典の縦書きの組版形式を応用し、記号や収集した情報などを含んで新たな北京方言辞書を編集し、本を読むとき人が単語の意味を分けることに限らず、異なる分野の関連知識も受けられる可能性があると考えた。



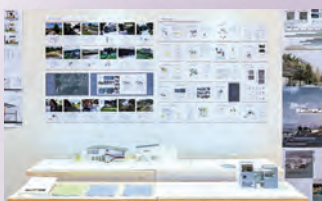
奨励賞

農村民家における空間生成手法の抽出とその都市型住宅への転用に関する研究

——神戸市北区淡河町における住まい方と外部空間の変遷 1992-2020

矢野直子 | 建築

数百年にも渡り住み継がれる民家について、過去には多くの研究がなされてきた。それらの集落調査から数十年経った現在の民家の姿を記録し、変遷を追うことで民家がどのように変化してきたのかを明らかにする。現地調査から得た、生活の変化に柔軟に対応するしくみや、建築側の操作を現代住宅における設計手法として取り出し、条件の異なる三つの敷地において展開する。またそれが数年後、数十年後に建物が建て替わり住み手が入り替わったとしても、規則性だけは残り、その中でお互いに影響し合いながら住み継がれる都市型住宅を構想する。



奨励賞

「芸術工学ダイアグラム」・「オンライン授業配信アプリ スクLIVE」——場の意味性や人の関係性を可視化する記録手法についての研究

中塚優音 | ワークショップ、アプリ開発

私は、修士課程で「スクライビング」という、グループでの学習などの内容を図や絵、ことばを用いて可視化し共有する記録手法に出会いました。この記録手法は、情報を構造化することで、ものごとを俯瞰的に捉えることができ、新しい気付きや様々な分野に興味を広げるきっかけを作ることができます。本研究では、COVID-19の影響で多くの授業が対面からオンラインへ変化した中で、幅広い知識の習得を目的とする基礎・概論科目に着目し、スクライビングを用いて授業内容を可視化することで、学生の受講意欲を向上させるための授業システムを提案しました。具体的には、初年次の基礎必修科目である芸術工学概論における計12回の授業をスクライビングし、描画した図や絵を一枚のダイアグラムに分類・整理した「芸術工学ダイアグラム」の制作、および、学生同士がスクライビングをしながら、授業内容を共有することができるタブレットアプリ「スクLIVE」の設計を行いました。





*
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)。「卒業展」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 2021 神戸芸術工科大学卒業展 [学部・大学院] 会場
神戸芸術工科大学学内



*
カオス 2021 神戸芸術工科大学卒業展 [学部・大学院] 選抜集

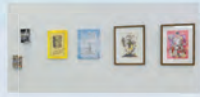
[発行] 神戸芸術工科大学

〒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 |
| 表紙イメージ | 荒木優子 |
| 写真撮影 | 福田 拓 |
| デザイン・組版 | 赤崎正一+坂田玲央 |
| 印刷・製本 | 株式会社 光陽社 |





of its
Typodisplay lives by lesson
squares

