

カオス
2019
CHAOS

神戸芸術工科大学 卒展 [学部・大学院] 選抜集
Graduation Exhibition of the Year 2019, Kobe Design University

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

CHAOS '19







カオス + FUSION

2019年2月8日(金)~10日(日)
10時~17時30分



本展示は、2019年度卒業制作展「カオス+フュージョン」の選抜集。各学部・大学院から、卒業制作として制作された作品を、本展示場にて展示いたします。展示内容は、各学部・大学院の特色を反映した作品が多く、観覧者の皆様からご好評をいただいております。



- Department of Visual Design
- Department of Fashion and Textile Design
- Department of Product and Interior Design
- Department of Environmental Design
- Department of Manga Media
- Department of Image Arts
- 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 2019, Kobe Design University



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

『カオス2019 神戸芸術工科大学卒展』世界へ巣立つ若者たちの努力と成長の結晶





神戸芸術工科大学は、国際都市神戸を拠点に「科学と技術」と「芸術と文化」を融合させ、世界の人々に感動を与える神戸発の「アーティスト」「デザイナー」そして「クリエイター」を養成する大学です。学生達は、先端的表現技術や知識を学び、デザインやアートの表現力を身につける体系的なカリキュラムの履修に加え、地域社会や企業との共同プロジェクト、海外の連携大学との展覧会やワークショップなどの挑戦的なプログラムに参加し、時代の刺激を受けながら制作や研究活動を展開してきました。

「兵庫県立美術館」「原田の森ギャラリー」「神戸ポートオアシス」で開催された『カオス2019』の内容は、

- 環境・空間学域——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
- ひと・もの・くらし学域——ユニバーサルデザイン、ファッション、テキスタイル、ファッション企画、家具・スペースデザイン、雑貨・インダストリアルデザイン、カーデザイン
- メディア・コミュニケーション学域——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、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、インタラクションデザイン
- アート・クリエイション学域——デジタルクリエイション、映画、アニメ、CG、写真、絵画、フィギュア・彫刻、ガラス、陶磁器、ジュエリー・メタルワーク、美術教育

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。

特に神戸ポートオアシスで開催された「ファッションショー」は、デザインとアートの専門領域を超え、身体表現、ステージ空間や映像照明、サウンドなどの総合的な演出構成となりました。

1989年の開学以来、「カオス 卒展」を経た学部卒業生は、2019年4月1日現在約8,000名、大学院修了生は約580名にのぼり、日本国内のみならずアジアやヨーロッパでデザイナー・アーティスト・クリエイター・教育者・研究者として活躍しています。

開学30周年を迎える今年の新しい試みとして、活躍する卒業生達の活動、教員が社会から要請された受託プロジェクトの成果、在学生達の優秀作品を、実験展示する「+FUSION」を企画しました。

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ぐり、次の時代を担うデザインとアートの学術活動のメッセージとするものです。

ご高覧いただき、来年の『カオス2020』にて、皆様とお会いできることを願っております。

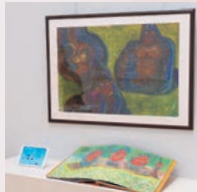
2019年4月1日

神戸芸術工科大学 学長 齊木崇人

ゴリラじゃないよゴリラだよ

——ゴリラに関する絵本

宇野優子 | 兵庫県 兵庫県播磨高等学校 出身 | 絵本・ARアプリ | 学長賞・学生賞 |



ゴリラは人間に近い生き物です。それでいて人間にはない力強い見た目や存在感があります。大木を登るために発達した腕に、きゅっと引き締まった背中、顔やお腹以外の全身に黒々とした体毛が生えており、その圧倒的な存在感や仕草に目を奪われてしまいます。そんな魅力的で力強いゴリラたちが、自分の知らない世界に元氣よく飛び出していく絵本と、ゴリラの動きが楽しめるようにAR技術を取り入れた作品を制作しました。ゴリラのサイズ感を表現する為に543mm×760mmの大きな絵本に挑戦しました。使用画材は、主にアクリルガッシュを使用していますが、幅広い表現をする為に、今まであまり使ってこなかったメディウムや技法にも挑戦していきました。絵本の原画は706mm×1,027mmと約1.3倍のサイズで描写し、大きな支持体でゴリラを思いっきり描くことを心がけました。印刷用紙は発色を重視した紙をインクジェットプリンタで印刷し、張り合わせて製本しました。iPadをかざしながら絵本のページを見ると、ゴリラの迫力あるアニメーションを見ることができます。ARを通すことにより、ゴリラたちが絵本の外に飛び出すように見せることができました。使用するアニメーションは、原画の切り抜きデータ等を使用し、Adobe Animateのソフトで制作し、繰り返し再生されるように設計しています。

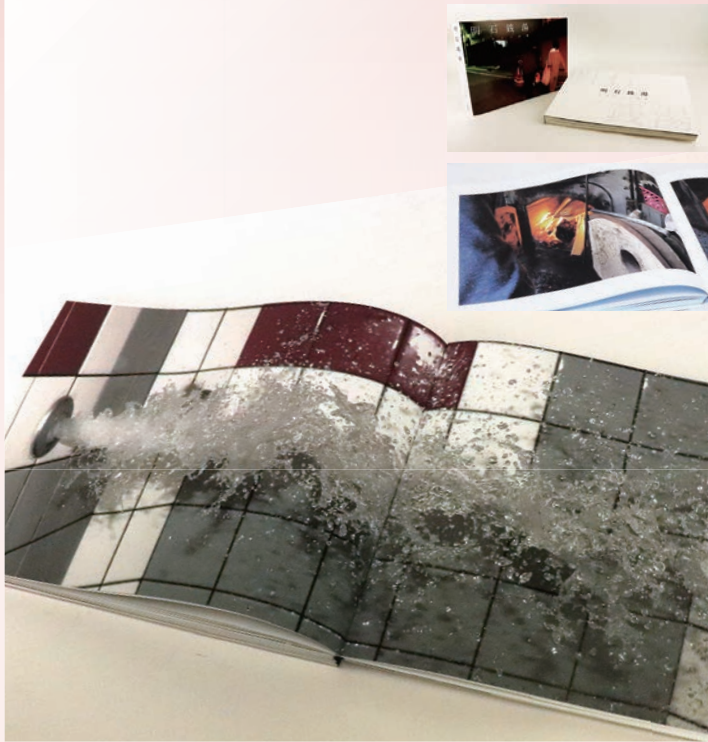


明石銭湯 もうひとつの家

——銭湯の魅力をおさめた写真集の制作

森 亜香音 | 兵庫県 愛徳学園高等学校 出身 | 造本 | **学科賞** |

我が家では、毎週日曜日の夜に銭湯に行きます。銭湯はただ体を洗うための場所ではなく、近隣住民との新しい交流が生まれたり、家族や友だちと世間話をしたりするリラックスできる場所です。私はそこで働く人や訪れる人、銭湯がもつ独特の空間に魅力を感じ、写真集を制作したいと考えました。撮影は兵庫県明石市にある三箇所の銭湯に交渉し行いました。この写真集をきっかけに、多くの人に銭湯の魅力を感じてもらいたいです。



ぐるぐる

——現実世界と平面世界の融合した表現についての研究

余頃満菜 | 兵庫県 加古川南高等学校 出身 | 映像 | **学科賞** |

実写映像と手描きのアニメーションが混ざり合う表現として、「オノマトペ」という表現にいきつきました。現実空間で起こる音・声・物事の状態や動きという現象が、漫画やイラストといった平面の世界の効果音・エフェクトのように可視化されることで、現実世界と平面世界の混ざり合いを表現できるのではないかと、作品の主題としました。日常の風景を少女が往来していく中でオノマトペを出現させていくというループ映像作品です。



詠う、唇

——紙・印刷・造本の試行により、小倉百人一首の新たな魅力を探る研究

中谷梨恵 | 兵庫県 姫路工業高等学校 出身 | 造本 | **奨励賞** |

13世紀ごろに藤原定家によって編纂された小倉百人一首は、現在でも「歌かるた」として多くの人々に親しまれています。中でも恋を題材とした歌は、43首と半数近くを占めており、さまざまな恋の様相が美しい情景とともに読まれています。それぞれ異なる恋愛を表現した歌の世界を、紙・印刷の工夫により描き分けた自身のイラストレーションによって、生々しく温度を感じられるものになるよう表現し、一冊の本としてまとめました。



遷維

——モアレを用いた空間表現の研究

入江日和子 | 岐阜県 大垣西高等学校 出身 | インスタレーション | **奨励賞** |

壁にあるストライプパターンの板に第2のパターンの映像を重ねて投影することで、動的なモアレを生成するインスタレーション作品を制作しました。鑑賞者がモアレのパターンを平面的な映像ではなく、空間性のある経験として捉え、鑑賞者自身とパターンが応答する作品を目指しました。板の前を通り、光を遮ることで本来の板や自身に映るストライプが見え、身体と映像と実物の間で曖昧な錯覚を感じてもらおうと狙っています。



ましろちゃんとおいしいもの

—おいしい料理の絵本制作

太田奈那 | 兵庫県 国際高等学校 出身 | 絵本 | 奨励賞 |

制作に於いて、まず誰かを笑顔にすることをテーマにし、自分が毎日どんな時に笑顔になるかを考えました。それは、おいしそうなものを見たり食べたりした時だと感じました。美味しそうなものを見て食べて、嫌な顔をする人はいないと思います。そこから「おいしそう!」「たべたい!」と笑顔になってもらえる作品を作りたいと考え、小さな子供から大人まで観てもらえる媒体である絵本を制作しました。



にじいろになりたい、ミジンコちゃんとおともだち、大きくなったら

—水田に暮らす生き物たちの絵本制作

木下奈々 | 兵庫県 北条高等学校 出身 | 絵本 | 奨励賞 |

生き物が好きで、生き物がテーマの絵本を制作していくうちに、卒業制作で更に生き物を見つけ理解を深めていきたいと思い、昔から興味があったホウネンエビを中心とした制作に至りました。不思議な魅力のあるホウネンエビが住んでいる水田の生き物たちについて調べるうちに、ほんとうに愉快な生き物ばかりで、そんな水田に暮らす住民たちが短い期間に精一杯生きている姿を絵本という形で留め、表現しました。

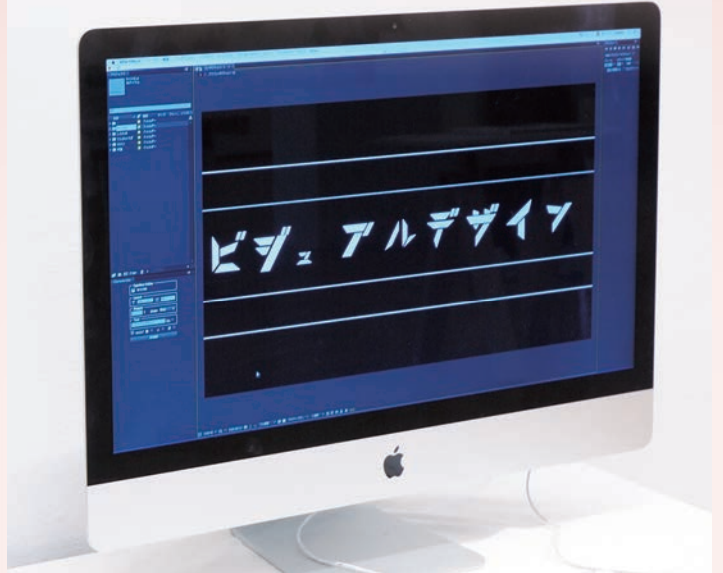


アニもじ4パック

—和文用アニメテッドタイプフェイスの開発・研究

垣田隼佑 | 京都府 峰山高等学校 出身 | モーショングラフィックス | 奨励賞 |

海外のデザイナーにより開発されている動画用のアニメーション済み書体セット「アニメテッドタイプフェイス」についての研究と開発を行いました。日本ではまだ開発・発売されていないひらがな・カタカナを4種類制作し、その書体を用いたデモリール映像を制作しました。また、体験用のインターフェイスを準備し、実際にアニメテッドタイプフェイスに触れてもらえるように展示しました。



私の足元に落ちている社会問題

—刺繍によるゴミのポイ捨て問題

田中杏奈 | 兵庫県 洲本高等学校 出身 | 平面作品 | 奨励賞 |

以前から道などに捨てられているゴミが気になっており、多くの人々に「ゴミのポイ捨て問題」について向き合ってもらうため、ポイ捨てされたゴミをモチーフに刺繍による作品を制作しました。ゴミ拾いなどを行いながら、自分自身もこの問題と向き合い制作を進めました。刺繍されているゴミは原寸大になっており、「ポイ捨て」についてじっくり考えてもらうよう、汚くて綺麗な魅力のある作品を目指しました。



縁起尽くし

—日本の贈答文化におけるコミュニケーションから発想した祝儀袋の研究

青田真由 | 兵庫県 姫路南高等学校 出身 | パッケージデザイン・冊子 | 健闘賞 |

日本独自の文化である贈答の文化をより多くの人に知ってもらうことを目標に、日本の縁起物や格、感性をデザインし祝儀袋を制作しました。縁起物の成り立ちや意味には、四季の豊かな日本だからこそ生み出されたものや、生活の中から生まれ形となったものが多いです。そのような縁起物を知り、日本の文化や日本人の感性を再認識することで、改めてその文化を大切にしたい気持ちや相手を思う気持ちに繋がると 생각합니다。



ある日、僕は誰かの指を切断しちゃった

—インスタレーションでの死刑に関する表現

陳標威 | インスタレーション |

私は先進国である日本の多くの人は死刑廃止を支持するだろうと考えていました。しかし実際には死刑を支持する人が思っていたより多く、その事実にとっても驚きました。そしてさまざまな人と交流しながら、自身の考え方や、私とは違う死刑を支持する考え方を可視化する作品を制作し、表現しました。



毎日の景色

—日常の拠り所と憧れの絵画的表現

佐田成美 | 大阪府 上宮高等学校 出身 | 平面作品 |

観た人をどこか安心した気持ちにすることの出来る絵画をテーマとし、4年間制作に取り組んできました。卒業制作ではその集大成として研究を更に深く掘り下げ、計11点の作品でひとつの空間を表現しました。支持体の大きさやモチーフ、色や線はさまざまですが一貫したテーマに基づいた絵が並びました。私の絵を観て一息つける人がひとりでも増えるように、これからも絵画表現に励みたいと思います。



大日本集団主義

—日本の集団主義的パターンに関する表現

麓 亜吏 | 健闘賞 |

「日本集団主義」のテーマを軸に、形態を問わず6作品を制作しました。集団主義的思想に基づく現代社会の現状やそれに対するメッセージをビジュアライズした作品です。コンセプトを表現すると同時に、「アート作品」という概念について改めて考えさせられる様な作品を目指しました。





odd boy

——不調和の中の偶然美をテーマとした衣服制作

赤川桃子 | 広島県 府中高等学校 出身 | ファッションプレゼンテーション | 学長賞 |



ミリタリーウェアをベースに、異なるドレスコードを持つ衣服のディテールを組み合わせることにより生まれる不調和の中の偶然美を模索し、決まり切った衣服の着方にとらわれないアイテムとしてリ・デザインするをコンセプトにメンズ服のリアルクローズを提案した。テーマである「不調和の中の偶然美」とは、本来一致しないような相反するものが偶然一致した時に現れる美しさではないのだろうか。例えば、本来軍服として使用されており、動きやすさや防寒性など機能的にも優れているミリタリーウェアと、男性のフォーマルな正装着として挙げられるスーツやテラードジャケット。これらは全く異なる目的のために作られた衣服である。ミリタリーウェアの代表的な配色である、セージグリーンと呼ばれるくすんだ緑色の表地、レスキューカラーのオレンジ色の裏地と、スーツで使用するウール地を組み合わせた。また、トレンチコートでよく見られる胸に縫い付けられたガンフラップ、肩から背中にかけて縫い付けられたストームシールドのディテールをケーブルのようなデザインに変化させた。そして、防寒性を高めるため、テラードジャケットにも中綿を使用したり、ミリタリーウェア特有のキルティングを施した。このように、ミリタリーウェアを現代に求める新たな価値としてリアルクローズに落とし込みリ・デザインした。



窒息

——“窒息”をテーマとした衣装制作による自身の世界観の追求

三崎侑海 | 大阪府 泉陽高等学校 出身 | ファッションプレゼンテーション | 学科賞 |

コレクションテーマを“窒息”と題した衣装制作。“普通ではないもの”とされ精神的抑圧を受ける存在に焦点を当て、その生きづらい環境をここでは“窒息”と呼ぶ。マイナスイメージとして捉えられがちな周囲とは異なる形や趣味、存在から見える世界が必ずしも不幸せであるとは限らず、視点や考え方を変えることで見える多種多様な幸せの在り方を自身の制作を通して、それらが目前に現れる瞬間がある種の存在として表現する。



無角の沈着

——身体を包み込む肥大した輪郭の衣服制作

吉崎 陸 | ファッションプレゼンテーション | ファッションデザインコース賞 |

衣服は人をより良く見せる物やコミュニケーションのツールとしてではなく、人と人を遮断する壁の様な存在だと捉えた場合、人影はどのように変化するのだろうか。着用者は自分の情報を隠すため身体の一部を取り払い安堵を求める一方、他者側から何うとその肥大した輪郭に違和感を覚える。大きなシルエットの周囲で起こる、感情の食い違いを衣服にて表現。



someori

——和紙布を染め、和を表現した衣服制作

丸山 剛 | 兵庫県 加古川南高等学校 出身 | 友禅染衣服制作 | テキスタイルデザインコース賞・学生賞 |

友禅染を中心とした技法で和紙布を染め、和を表現しました。和紙布は平織りと綾織りの2種類を使用し、魅力的な風合いを感じることができます。それぞれの作品は私の思う和のイメージである「祭り」や「合戦絵巻物」「伝統芸能」「水墨画による襖絵」をテーマに染め、制作しました。今回の友禅染は、黒の染料を防染糊に混ぜて絵柄を力強く描き、また藍染を地色に用いるなど伝統工芸をアレンジして表現しています。



JAPAN BLUE

——～ジャパニーズジーンズの追求・エイジングとの共存～

上杉健太郎 | 香川県 琴平高等学校 出身 | 立体作品・写真・平面作品・パネル | ファッション企画コース賞 |

今から100年以上前、アメリカで誕生した「ジーンズ」。その衣服が日本のものづくりの象徴へと変貌している。しかし、日本生まれのジーンズとかつて炭鉱で使われていた作業着としてのジーンズ。何が違うか?「1900年のレプリカ」。これでは新しいモノは生まれない。日本のデニムづくりだからこそできるデザイン。デニム特有のエイジングに焦点を当て、これまでのマニュアルにとらわれないこれからのジーンズの実現。



PLAIN WEAVE SIMULATION

——テンションを変化させた平織りの研究

小茂田靖子 | テキスタイル・立体作品・映像・パネル |

平織りの経糸と緯糸にかかるテンションを制御することで意図的に立体的な形状を作り出すことを目的とした研究。伸縮率の異なる糸の組み合わせ、一緒に織る本数の差異による糸の緩みと緊張の繰り返しを三次元的な揺らぎを持つようなテクスチャーを作り出すテキスタイルを制作した。これと並行してコンピュータ・プログラミングによる平織りの色柄パターンと収縮プロセスのシミュレーションをおこなった。



藍燦燦

——平面が作り出す立体的な装飾を用いた「和」を感じさせるドレス制作

井上佳菜 | 兵庫県 三木高等学校 出身 | ファッションプレゼンテーション |

平面的な四角の布に動きを加え、立体的な装飾を生み出し水の流れを表現する。垂らした布が作り出すドレープで、無形の水の流れる、弾ける、砕ける、落ちる一瞬を切り取った。主にシルクレーヨン素材を藍の煮染め法にて染色。藍の濃度と染の回数によって鮮やかに染め分け、水の流れや深さを表現した。人が着て動くことにより装飾が揺れ動き、新たな流れが見える。



オタクファッション雑誌「Normal」

——ゲームオタク×ファッション

大峠頼夢 | 島根県 出雲西高等学校 出身 | 冊子 |

ゲームオタクの人達が愛読するゲーム雑誌にお洒落なファッション情報が掲載されていたら、そしてそれが、彼らがちょっとだけ憧れている世界だとしたら…。ゲームオタクの学生をターゲットに、気軽に楽しめるコーディネート術やブランドコラムなどの企画を盛り込み、コンビニなどの売場で手に取りやすく、彼らがこっそりファッションの新規開拓を図れるような情報誌を作成した。



精神疾患患者が外出しやすくなるウェアの制作

萩 姫佳 | 兵庫県 星陵高等学校 出身 | 立体作品・パネル・冊子 |

精神疾患患者が悩む代表的な症状、抑うつ。抑うつ状態の時には何もすることができなくなりやす。着替えもままならない時、どんな種類、どんなデザインなら着やすく、出かけやすくなるのか考えました。さらに、体調や気分に合わせてコーディネートできるようカラーバリエーションを4色展開しました。着やすさ、動きやすさ、手持ちの服との合わせやすさにこだわりデザインしました。



まつり

——祭りをテーマとした立体作品

谷 葉那 | 鳥取県 青谷高等学校 出身 | 立体作品 |

アメリカの祭りバーニングマンを例に挙げ、その祭りの持つ価値観である10カ条の根本理念の1つ「本来のあなたを表現する」をキーワードに立体作品を制作し、私の思い描く「生きる」を祭りで表現した。1体目は自我の芽生えを表し、2体目は私が感じる人生の見え方を絵に表し、3体目は器が脆くなり中身が流れ出ている様を表した。人を器として自分に捧げる人生をまつりとして表した。



ゆめのなか

——PPバンドを用いた手編みによる立体作品

難波華奈子 | 岡山県 総社南高等学校 出身 | 立体作品 |

梱包などに使用されるPPバンドを手で編んだパーツを染色して1つつ繋いでできた作品である。購入した時のまかれた状態では重くて硬い印象のPPバンドだが、編むことにより形を変容させることで夢の中のように霞がかかったふわふわと軽い印象に変わる。その印象の違いを見る人にも感じてもらいたい。



かかってこい! 反抗期!

安井睦美 | 愛知県 至学館高等学校 出身 | 平面作品・立体作品・パネル |

「イヤイヤ期」「ギャングエイジ」「思春期」子ども達が感情をコントロールできないこれらの時期は、子どもを大切に想うママやパパたちにとっても不安な時期です。いくら倒しても起き上がってくるテーブルや幼児期に描いたイラストをテキスタイルプリントにした豆型のクッション、親の気持ちを代弁してくれるエプロンなど反抗期をむかえる親子に少しでも楽しんで受け止めてもらえるようなクッスと笑えるアイテムを提案します。



編 musement (アミューズメント)

——見て触って楽しめるニットによる立体作品

北本寛奈 | 兵庫県 高砂南高等学校 出身 | テキスタイル作品 |

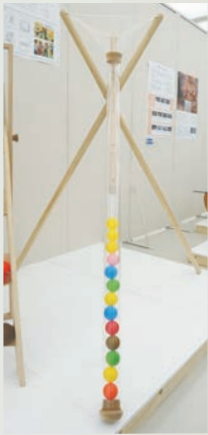
仕掛け絵本のように、大人になった今でも改めて子供の頃のわくわくを感じさせてくれるような作品をつくりたいという思いで制作。不思議な世界に飛び込んだような空間を、手編みと自動編みを用いたニットによる立体作品で演出した。触ると音がなったり、形状記憶するものだったり、触ると動作を加えることで、よりこの世界感をリアルに感じ、これはなんなんだろうと想像しながら、見て触って楽しんでもらいたい。



Ply

—— 幼児の運動機能発達を促す遊具の研究

河部 篤 | 埼玉県 自由の森学園高等学校 出身 | 遊具(立体作品) | 学長賞 |



この作品は神戸学園都市コミュニティ共同研究への参加がきっかけで制作しました。研究テーマは、子供の体力向上に関する研究～手作り遊具の設置による幼児の身体活動量及び体力への効果～です。はじめに神戸学園都市YMCAこども園児を対象に体力測定を実施し、筋力数値の低い部分を改善するための遊具を制作しました。YMCAこども園の屋内に制作遊具の設置を行い、2ヶ月間利用した後の体力の変化を測定する事で、遊具の体力向上効果を検証する内容です。筋力測定結果を見ると、上半身の筋力が全国平均を下回る数値が出たため、上半身の運動能力向上を目的として遊具を制作することになりました。最終的に以下の3つの遊具を設置し、研究を進めました。『Climb』は「登る」運動の能力向上を目的に制作しました。子供により好奇心を持って遊んでもらうために目標となるステージを作り、斜め棒・ネット・ボールドリングの3種類の遊具を付けました。『Ply type1』『Ply type2』は「ボール投げ」運動用の遊具です。こども園児の「捕球」の数値が低かったため、室内でボールを投げるタイプの遊具を制作しました。ボールをネットへ投げ入れるとtype1はアクリルパイプに、type2はレールにボールがたまっていき、成果を視覚的に確認し楽しんでもらう狙いになっています。「登る」「ぶら下がる」「体を支える」をコンセプトとした木製大型遊具の設置は、筋持久力の向上に影響する可能性が示唆されました。



low style working desk system “muno”

——ロースタイルのワーキングデスクシステムの提案

權作涼平 | 兵庫県 明石清水高等学校 出身 | 家具 (立体作品) | 学科賞 |

空間に圧迫感ができず日本人に好まれる和の書斎ですが、仕事をする上での床座の家具は少ないと感じました。そこで、椅子座が普及する前まで培われてきた床座だからその機能性や快適性を取り入れたロースタイルのワーキングデスクシステムを提案しました。姿勢維持と負担軽減ができる低座椅子、そして、脇息という床座ならではの家具を取り入れました。ワゴン引き出しのトレイをそのまま置き、床を有効に使うことができます。



木材の特性を活かした器の提案

——乾燥過程の変形で生まれるかたち——

小手川 諒 | 兵庫県 神戸龍谷高等学校 出身 | 雑貨 (立体作品) |

製品を作る際に不良品になってしまう木材の変形というネガティブな特性を活かすことはできないかと考え、乾燥前の木材を旋盤で器状に成形後、乾燥させることで旋盤加工ではできない有機的な形の器を制作しました。木材の取り方は輪切りに対して縦に取る縦木と、板目の状態から取る横木の2種類です。芯材と辺材の比率、横木での柾目、板目などの木材の取り方を試し、変形の特徴を分析して意図した変形を起こすように成形しました。



A casadh

——積層曲げ技法を用いた家具の制作

西池正悟 | 香川県 高松工芸高等学校 出身 | 家具 (立体作品) | 学科賞 |

脚を積層曲げで制作したローテーブル。リボンのようなひねりを取り入れた造形で美しい曲面の脚をデザイン制作した。脚の接合はスカーフジョイントと相欠きを用いている。塗装はオイルと撥水セラミック塗料を使用して木目を引き立たせている。天板はガラスを使用したことで、脚のデザインを強調でき、高級感を持たせた空間を提案する。テーブルの高さはリビングでソファの前に置いて使用することを想定している。

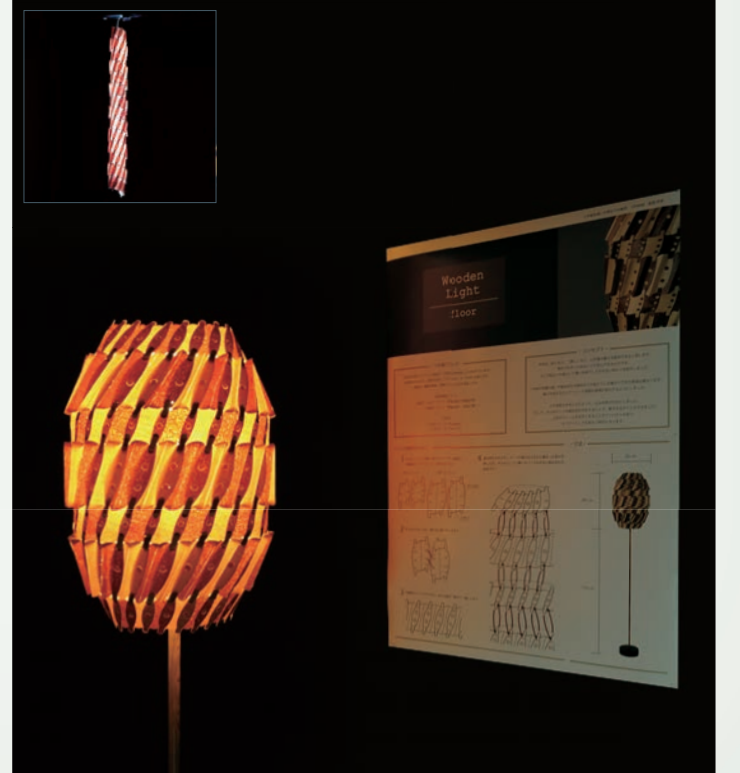


Wooden Light pendant / floor

——ツギ板を用いた照明の制作

前田芹奈 | 宮崎県 佐土原高等学校 出身 | 照明 (立体作品) |

木材の温かみは、心が落ち着ける素材であることや、明かりは存在することで安心を得ることができると考えます。天然木を薄くスライスした素材のツギ板でしかできない照明を制作しました。ツギ板の材種の違いや組み合わせ部分のツギ板どうしの重なりで光の透過が異なります。さらに織り加えることでシェード表側の表情が変化するようにしました。



樹雨／雨露

—— 95/100を観る～植物の活動の仕組みに着目したプロダクト～

小林優也 | 兵庫県 香寺高等学校 出身 | 雑貨・家具(立体作品) |

私たちの足元で何気なく静かにたたずむ植物。その生態としての活動に着目し、2種類のアロマディフューザーの提案を行います。Idea1. 樹雨は木の下だけ雨が落ちる現象を糸状の繊維を束にすることで毛細管現象を起こし再現しました。Idea2. 雨露は植物の維管束内の機能を最小要素かつ意外性のある素材感で表現した作品です。形を変え、落ちていく香水が見る者を魅了し、空間・環境を創造していくプロダクトです。



aqua bank e-planter

—— 行為に沿った備えの研究～日々の暮らしに自然との接点と備えを組み込んだプロダクトの提案～

松本俊一 | 兵庫県 神戸野田高等学校 出身 | ID(立体作品) |

今日、自然災害が多発している点に着目し、調査したところ防災グッズに不備があることがわかりました。主な問題点として収納スペースの無駄遣いになる、片付けた場所が分からないなどが挙げられます。そこで、私はこれら二点を改善する作品を制作しました。従来の防災グッズとしての在り方を見直し、普段使いは植物を觀賞するためのインテリア雑貨として使用し、災害時には防災グッズとして活躍する機能の提案を行いました。



聴覚を拡張するデバイスの提案

原 健人 | ID(立体作品) |

この作品は聴覚に対する新しいアプローチのプロダクトの提案です。耳栓と補聴器の機能を持ち合わせ、周囲の音を集音、分析し聞きたい音と聞きたくない音をそれぞれ増幅・カットすることが可能です。骨伝導ドライバーと通常のスピーカーを使用し、周波数帯に応じて聞こえ方をもデザインします。ユーザー好みのセッティングを構築し、自動でモード変更し続ける事で快適・便利な生活を送るためのプラットフォームとして機能します。



D-SA

—— 淡路島におけるサステナビリティを支援するモビリティの提案

末田峻司 | 兵庫県 津名高等学校 出身 | モビリティ(立体作品) | 奨励賞 |

淡路島に根付くおすそ分けの文化と持続可能な社会の実現への取り組みを発展させるためのモビリティの提案です。ロッカー、液晶パネル、バッテリーを装備した車両が自動運転により島内を巡回することで食材、モノ、電力、情報のシェアリングを支援します。スタイリングは、淡路島民にとってなじみ深いだんじりの縦長のスタイルを取り入れ、人が乗るのではない特別なモビリティであること、淡路島を練り歩くイメージを表現しました。



mener/rencontre/poupon peche/lien

——働く女性像から考えた美しい所作と気配りを促すプロダクト

本澤直緒 | 静岡県 磐田北高等学校 出身 | 雑貨(立体作品) | 奨励賞・学生賞 |

働く女性へのアンケートから「所作」と「気配り」の2つをテーマにオフィスグッズを4つ提案しました。menerは「飲む所作」に注目したマグカップです。rencontreは美しい所作としてある「キツネの形の手」で名刺が取り出せる名刺入れです。poupon pecheは「差し入れ」という気配りに注目した付箋です。lienは前回のことを覚えている状態で再会するという気配りを助けるためのカレンダーです。



Glück

——視覚障がいの人とも遊べるボードゲーム

曽我部泉美 | 兵庫県 明石城西高等学校 出身 | ユニバーサルデザイン(立体作品) |

Glück(グリュック)はすごろく形式のボードゲームです。視覚情報メインで作られるボードゲームを立体表現や素材の違いを用いて触覚でも楽しめるように工夫し、視覚障がいのある人と一緒に遊べる、共遊玩具として制作しました。また、ルールの中にコミュニケーションを誘発させる要素を取り入れ、初対面の人が集まる場でコミュニケーションを円滑にするため、緊張を解すアイスブレイクという取り組みにも利用できるものになりました。



FUN FARM やおや & カフェ

——“高速道路のサービスエリアで展開する地域連携店の提案～地域特産の農産物を楽しむために～”

安田大輝 | 兵庫県 神戸甲北高等学校 出身 | スペース(パネル) |

地域特産である伝統野菜の認知度が低く、各地でPRできる施設が必要であると考え、展開場所として高速道路のサービスエリアを選んだ。様々な人たちが利用するサービスエリアは地域野菜をPRしやすく、またサービスエリアの周辺住民にも地域野菜を楽しんでもらうために利用しやすい環境作りを考えた。野菜の購買・飲食・収穫の簡便な体験を提供する施設としてナチュラルでカジュアルな雰囲気を落とし込んだ。



きせのごう 喜瀬の郷

——原始住居をモチーフとした体験型宿泊施設～播磨大中古代の村(大中遺跡公園)を事例として～

山口健太 | スペース(パネル・CG) |

兵庫県播磨町にある大中遺跡を舞台に遺跡内で宿泊しながら原始的体験を楽しんでもらう宿泊施設を提案します。竪穴住居をイメージした宿泊棟、機能的な生活が行える食堂、調理体験、浴室の4種類の施設棟が備わっています。設置目的は大中遺跡にある既存の博物館、復元された竪穴住居をより深く結びつけ、歴史を知ってもらうことです。



あの時あの人とあの場所で。

足立明日香 | 京都府 紫野高等学校 出身 | 作品 | 学長賞 |

近年、子どもの貧困は様々な活動により世間に認識されつつある。子どもたちのこのような問題を本質的に解決するためには何が必要なのか。様々な原因があるなかで大切な問題のひとつは子どもたちの居場所の喪失にあると考える。なぜなら、安心して遊び、だれかと一緒に食事をし、土に触れ、生き物を育てる、そんな当たり前のことさえ難しい環境へと変化しているからである。狭い世界の中で生きる子どもたちに様々な物や人に触れる機会を与え、自分の世界を、子どもたち自身で広げていくことのできる環境を。子どもたちに光が射し続ける居場所を提案する。

敷地は京都市東山区の祇園白川沿い。この場所は観光地としても賑わいをもつ裏で社会的問題を抱えた地域であり、川を境に大きな壁が立ちはだかる。また子どもたちの人口は減少し、益々地域の活気は薄れ、居場所はさらに喪失していっくだろう。このまちを繋げる架け橋となる子どものまちを設計し、さらに様々な「よりどころ」をまちに点在させ、まちで持続サイクルをつくることで、地域一体が居場所となりネットワークを形成していく。

この居場所が与える効果は十年後二十年後、子どもたちの活躍や次の世代に対する接し方によって本当の意味で現れる。あの時あの人とあの場所での出来事が子どもたちの記憶に刻まれるように。いつか心が豊かな子どもたちで賑わいが絶えないまちとなり、この建築が新たに生まれ変わる日がくることを願って。



シェアハウスにおける空間及び物の 専有と共有に関する研究

橋本侑弥 | 兵庫県 相生高等学校 出身 | 論文 | 学科賞 |

近年急激な増加をみせるシェアハウスは、その新しさや法律が定まっていないことから位置付けが明確ではないと考え、専有及び共有関係や空間構成を明らかにし、今後の可能性を見出すことを目的とした。対象事例は、新建築社「新建築」『住宅特集』の2誌に掲載されている、以下の定義を満たすものとした。(1) 各個室が施錠可能であること(2) 1棟あたりの個室数が20室前後までであること(3) 血縁関係を持たずとも2つ以上の世帯が1棟に同居できる構成であること(4) 生活における機能の一部を屋内空間として共有しており、積極的にその共有によりコミュニケーションを測ることが見込まれていること。選定事例は18件となった。

第1章では、専有部と共有部の面積及び用途割合を分析し、それらの関係性をみた。全事例の専有部面積の中央値である11,095㎡を境に専有部割合と共有部割合の大小が反転することから、専有部面積11,095㎡がその臨界点であることがわかった。

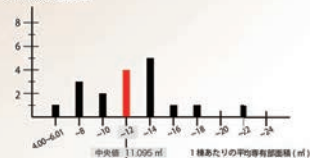
第2章では、専有及び共有される空間と物の分析を図面や写真、文章から読み取った。この分析から、専有部の主な構成としては、ワンルームに対してベッド・机・椅子であることがわかった。専有部に水回りを設けている特殊な事例もあり、専有及び共有のバランスにより多様な居住者層をターゲットに見込めるのではないかと考えた。

第3章では、空間構成とその境界について分析を行った。空間構成の分析では、まちから個室までの空間の順序をシェアハウスが位置する周辺地域であるT(まち)、地域住民なども利用できる共有部であるSC(ソーシャルCOMMONスペース)、居住者だけが利用する共有部であるPC(プライベートCOMMONスペース)、居住者それぞれの個室などの専有部であるP(プライベートスペース)、以上の4種の空間概念により整理することを手法とし分析を行った。次に、境界の分析では、空間概念の境界を構成する要素を図面や写真、文章から読み取り分析を行った。

空間構成は、5つの型に類型化することができた。I型は、全体の35%を占め、地域に開かないシェアハウスとして一般的な型であり、個室配置の自由度が高く、境界については玄関扉などを境界としていた。V型は、地域に開くシェアハウスで、全事例に吹き抜けが設けられ、SCが無い階にもSCとPCの繋がりをうみ、また、個室を全ての階に設け、SCとPが接続されていた。また、境界についても空間的に繋がっているものや透過性のあるものなどで構成されていることからパブリックとプライベートを近いものとして扱っていると考えられる。今後さらに増加し、変化していくであろうシェアハウスというモデルを社会にどのように根付かせ、成長させるべきかを考察することに本論文の意義があると考えます。これからのシェアハウスを考えるうえでこの研究がその一助となることを願う。

第1章 専有部割合と共有部割合

シェアハウスの軒数(軒)



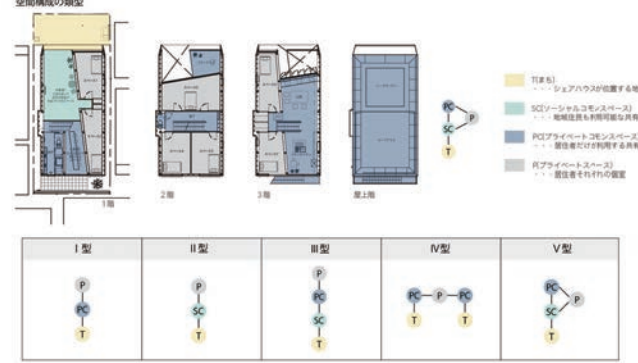
用途	面積割合
専有部	47%
共有部	53%



第2章 専有及び共有される空間と物



第3章 空間構成の類型



うつろい

——人の暮らしと都市の地形

上野和輝 | 作品 | 奨励賞 |

本提案では、いずれ消えゆく都市の過程を、断片的に通過点として切り取った。まず地面だけではなく建物を含め地形だと捉える。都市が変わると自体は問題ではなくむしろ自然なこと。だが急激な変化は人の暮らしの記憶を失わせてしまう。建てるか壊すかではなく拡張・解体という後戻りできる選択肢をつくることで、地形に応じた拡張・解体を行い、人が暮らす限り、人が許容でき、継承することができる時間を作るのが目的である。



都市の足がかり

——第三突堤におけるパブリックスペースの計画

岸本祐衣 | 兵庫県 兵庫工業高等学校 出身 | 作品 | 奨励賞 |

現在の港町神戸の中心部は駅周辺に移り、神戸の発展を支えた突堤地区のにぎわい、存在感はとて薄くなっている。そこで、港とまち、山との繋がりを感じさせる港の拠点の提案を行った。この第三突堤は、人々がパブリックスペースを使いこなす都市公園のような場所となる。上下の起伏した大地のようなひとつつなぎの空間の中で、多様なアクティビティが表出する。こは、港の玄関口であり、海と街を結ぶ港の拠点として存在する。



東京高架中核都市

高畑朋幸 | 熊本県 文徳高等学校 出身 | 作品 | 奨励賞 |

卒業制作や設計課題において社会問題をテーマに建築設計や都市計画を行う学生は少なからず存在するであろう。その情報源といえばテレビや新聞などのマスメディアである。しかし、報道されている記事は大体が毎日どこかで見たことがある内容である。これらの報道以外にも問題は山のようにあり、その陰でマイノリティになり困っている人がいる。ホームレスの問題もその一つであり、陰の問題を強い演出で表に公開したカタチになった。



Agri-Tecture

—アーバンフリンジの景観変化に対する農住一致型建築

松井俊裕 | 兵庫県 兵庫工業高等学校 出身 | 作品 | 奨励賞 |

現在、農業の後継者不足が問題視される中、都市近郊農業は少量多種の作物栽培を可能とし、また田園風景は自然教育の場として重要視され、多面的機能を有する。生産緑地法の改正により新規就農者の急増が見込まれるなど、アーバンフリンジ特有の都市と田園の連りのなかに新たな農業形態の可能性があると見える。本提案はで農村集落への新規就農者の参入、環境整備による都市農業への更新を目的とする、農住一致型建築を構想する。



寄り添うまち

構 佑衣 | 兵庫県 兵庫高等学校 出身 | 作品 | 奨励賞 |

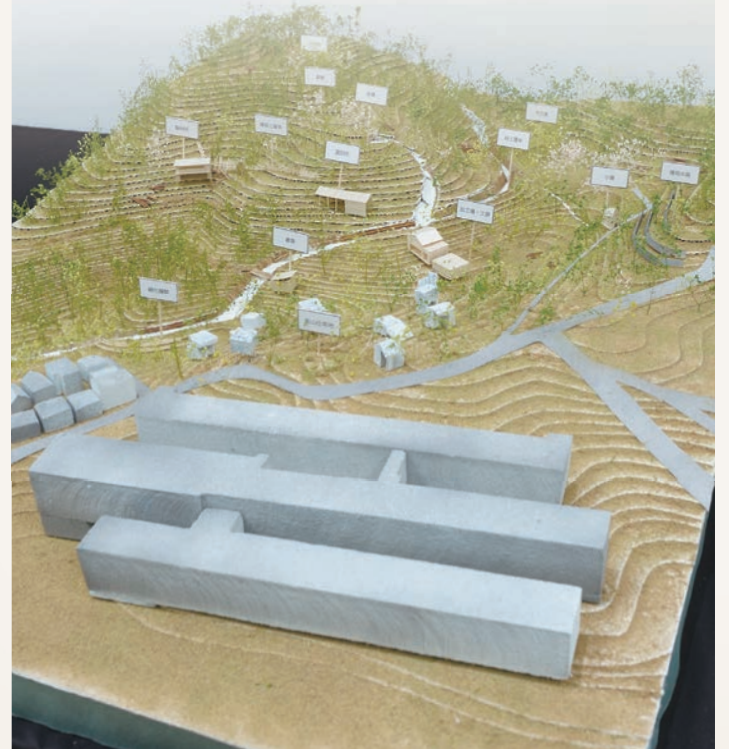
年月が経つとともに住む人々は変化し、まちも変化する。対象のまちは、開発が終了し少子高齢化が進むニュータウンである。このまちの特徴である「分散型のまち」から、3つの要素（ターミナル・たまり場スポット・自動運転宅配サービス）を取り入れることにより「集約・ネットワーク型のまち」へと変化させ、人々にとって住みやすいまちにしていく。人々がまちに寄り添うのではなく、まちが人々に寄り添っていくことを可能にする。



里山的建築と土木の在り方

矢野直子 | 兵庫県 三木高等学校 出身 | 作品 | 奨励賞 |

本当の意味での動物と人間の共生とは何か。動植物が豊かに生息する山と、麓に広がる街との境界面には擁壁や柵が張り巡らされ、お互いを隔てている。実際の里山で培われてきた動物との調停、人の営みの介入、土木形態の変化を発展させることで、山から街へグラデーションのようにつなぐ街山エリアを構想する。またこれらの建築や土木は六甲山の林業を通じて採られた間伐材から作られ、部分的に更新しながらこの街山を循環させる。



共有街区

——濃度変化によるシェアの拡がり

橘本侑弥 | 兵庫県 相生高等学校 出身 | 作品 | 奨励賞 |

集落を起源とする街区で住宅の密度感や細く入り組んだ路地を活かしながら、大きなシェアハウスのような姿を目指した。近接する住宅同士でグループを作り、それぞれが共有・連帯関係を持つことが可能な暮らしの場とするため、シェアハウスにみられた共有濃度を応用して屋外空間を計画し、その延長として4つの建築を計画した。小さな共有関係を持つ粒同士が集まり、混ざり合い、多様な空間がアメーバ状に展開される共有街区である。



都市の断片を切り取る十八の物語

——構図の解体から構成する都市のアーカイブスペース

高橋 海 | 兵庫県 仁川学院高等学校 出身 | 作品 | 奨励賞 |

幾度も書き換えられ、記憶が何も残らない現代の都市開発に対して、何か虚しさを感じた。異なる時代の都市開発で生まれたそれぞれの風景に「ファインダー」を向ける。その風景の「構図」を解体し、道を構成することで、移りゆく時代を定点観測的に捉え続けるフレームと、都市の変遷を身体的体験として迎えることができるアーカイブスペースを提案する。「都市のアーカイブスペース」、それは、それぞれの立場で都市について記憶し、都市について考えるための建築である。



隙間から住宅を考える

——ハウスメーカー主導の郊外分譲開発へのオルタナティブ

井上智貴 | 大阪府 泉大津高等学校 出身 | 作品 | 奨励賞 |

私は大阪府和泉市の集落で生まれ育った。和泉市には和泉中央駅(泉北高速鉄道)があり、泉北ニュータウンに続くトリヴェール和泉の建設が30年ほど前から行われている。30年前にできた分譲地はすでに空き地や空き家が目立ち始めている。そんな和泉市の開発の最先端、山と街の境界を計画敷地とする。画一的な街区割は合理的であるが閉じていて温かみがない。街区割りを建築と建築の隙間から考え、プロトタイプを提案する。



論文・奨励賞

nendoのインスタレーション作品における空間の構築手法に関する研究

足立明日香 | 京都府 紫野高等学校 出身 | 論文 | 奨励賞 |

日本の現代住宅における多様性をとおびた階段に関する研究

——新建築 住宅特集掲載住宅を対象として
岸本祐衣 | 兵庫県 兵庫工業高等学校 出身 | 論文 | 奨励賞 |

文化的景観を守る集落の試み

——滋賀県高島市針江及び霜降からの考察
武田蓉子 | 大阪府 港南造形高等学校 出身 | 論文 | 奨励賞 |

現代演劇における社会的メッセージを伝えるための舞台空間

中村優嘉子 | 高知県 高知小津高等学校 出身 | 論文 | 奨励賞 |

オーストリア・グラーツによる公共交通機関と自転車専用道路からみる都市の成り立ちについて

土井香奈 | 福岡県 九州産業大学付属九州高等学校 出身 | 論文 | 奨励賞 |

移住者の実態調査に関する研究

福西郁香 | 兵庫県 伊丹北高等学校 出身 | 論文 | 奨励賞 |

三宮磯上地区の市街地変遷に見る空間構成の特徴

藤本寛人 | 徳島県 富岡東高等学校 出身 | 論文 | 奨励賞 |

日本の現代住宅作品における外部性を備えた空間に関する研究

矢野直子 | 兵庫県 三木高等学校 出身 | 論文 | 奨励賞 |

二川幸夫の現代建築写真における視覚表現に関する研究

高橋 海 | 兵庫県 仁川学院高等学校 出身 | 論文 | 奨励賞 |

建築家の自邸における変遷に関する研究

——1950年から2018年の日本建築学会賞受賞建築家を通して
井上智貴 | 大阪府 泉大津高等学校 出身 | 論文 | 奨励賞 |



ぼくらのかわいいみどりくん
——メガネキャラの掘り下げ

東 夏妃 | コミックイラストレーションコース | まんが | 学長賞



KOBE DESIGN UN
DEPARTMENT OF



この作品は卒業研究のためのものではなく、商業として発表をしたまんがです。研究を始める前にすでに作品のネームができていた状況でした。ですので、そのネームをいかに卒業研究に結びつけるか、というやり方で「メガネキャラの掘り下げ」という研究テーマを決めさせていただきました。もともと「メガネ」という小道具に興味があり、メガネを身に付けているキャラクターも魅力的に感じていたため、非常に楽しく研究と作品制作を進めることができました。作品に登場するメガネキャラクターは二人ですが、メガネをかけている人物は見た目から似た印象を受けてしまうことがあります。性格面もなるべく分かりやすく対照的になるように、そしてメインとなるメガネの形も異なるものになりました。また、メガネをよりリアルに描くことにより、画面の華やかさも増し、できるだけ読者の目に留まるように心がけました。メガネの形を決める際、「なぜこのキャラクターはこの形のメガネをかけているか」を考えることで、キャラクターの内面や性質なども同時に考慮することができ、より人間性を深められたのではないかと思います。

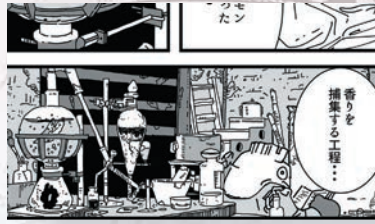
東夏妃 15M4001
Azuma Natuki

32_gone are the days

——アンリ・カルティエ＝ブレッソンと漫画の関係性と応用

尾上 遼 | 兵庫県 明石西高等学校 出身 | ストーリーまんがコース | まんが | 学科賞 |

意図や狙いはありません。本作は「結果として」四年間の集大成となった作品です。そうあるべくして生まれたものではありませんでした。集大成となるはずだった漫画はテーマ、伝えたい目的、制作意図が明瞭に出来ていました。しかしそれは自分自身が集大成という重みに耐えかねボツとなりました。自分は本作のことがとても好きです。なぜなら好き勝手に描けたからです。時間がなかったので、意図や作品としての狙いなどを考えている暇がなかったのです。作品を描いている時は広告の裏に絵を描いていた頃の懐かしい気持ちを思い出したことを覚えています。四年間好きに描いてきました。その延長線上の作品というだけです。何か意図があるとしたらそれは「当時僕が好きだったもの」というだけです。皆さまの手に取っていただく機会がもしあるとしたら、その時は「これがこいつの好きなものか」くらいに思っていただけると幸いです。

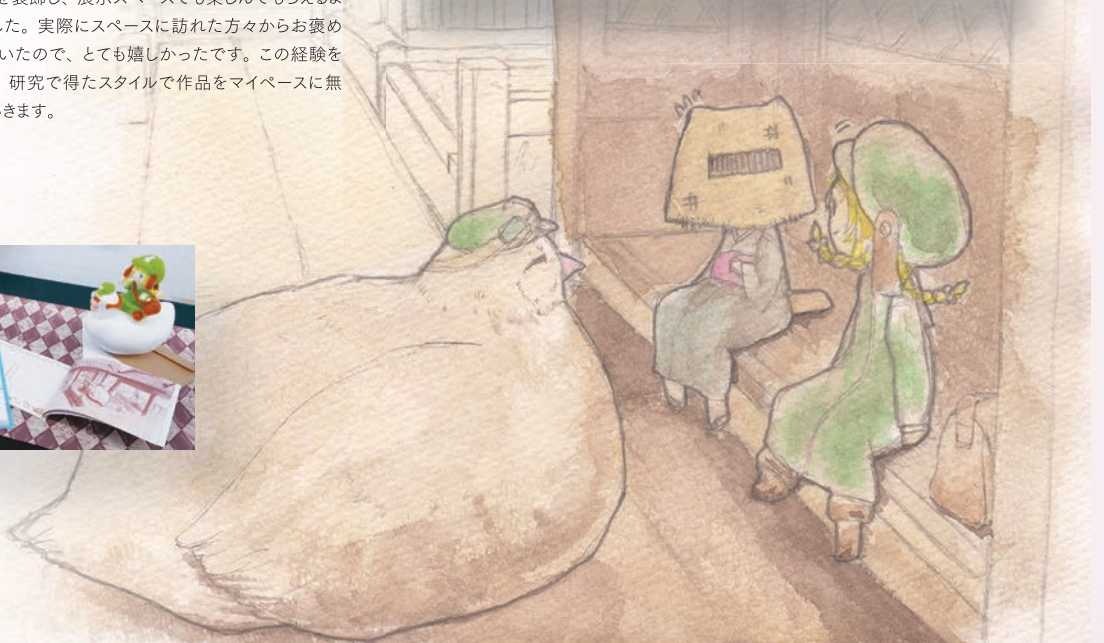


ぽっぽゆうびん

——ファンタジー世界における絆の描かれ方

西井亜花梨 | 大阪府 夕陽丘高等学校 出身 | ストーリーまんがコース | まんが | 学科賞 |

研究テーマや内容が定まらず、いきづまり、水彩の練習として偶然描いたポストから生まれたひとり1匹が、動き出して出来た作品が「ぽっぽゆうびん」です。背景をしっかり描きたい、という想いが自身の中で大きかったこと、世界観をわかりやすく伝えるために、作中の背景はすべて実際にある景色取材し、模写しました。また、セリフは入らずに絵のページを見るだけでもわかる、単純明快なストーリーにすることで、作画の質を上げるとともに、全世代問わずに楽しんでもらえるよう心がけました。卒業展示時には彼らを立体化したぬいぐるみを制作し、背面のフリースペースにはたくさんの封筒やはがきを装飾し、展示スペースでも楽しんでもらえるように工夫をしました。実際にスペースを訪れた方々からお褒めの言葉をいただいたので、とても嬉しかったです。この経験を糧にこれからも、研究で得たスタイルで作品をマイペースに無理なく制作していきます。



HIGHHEELS

——なぜ誰もが日常的にハイヒールをはかないのか。

塚本華菜 | ストーリーまんがコース | まんが | 奨励賞 |

なぜ誰もが日常的にハイヒールをはかないのかと疑問を抱き、性別を問わず誰もが日常的にハイヒールをはく世界を描きました。靴の歴史やハイヒールに関する文献、実際にハイヒールをはいてもらう実験などを行いました。日常に溶け込むハイヒールを意識したので、現代世界とほぼ相違のない世界観を作りました。これを機に誰もがハイヒールへ興味を持ち、再び注目を浴びる日がくると考えています。

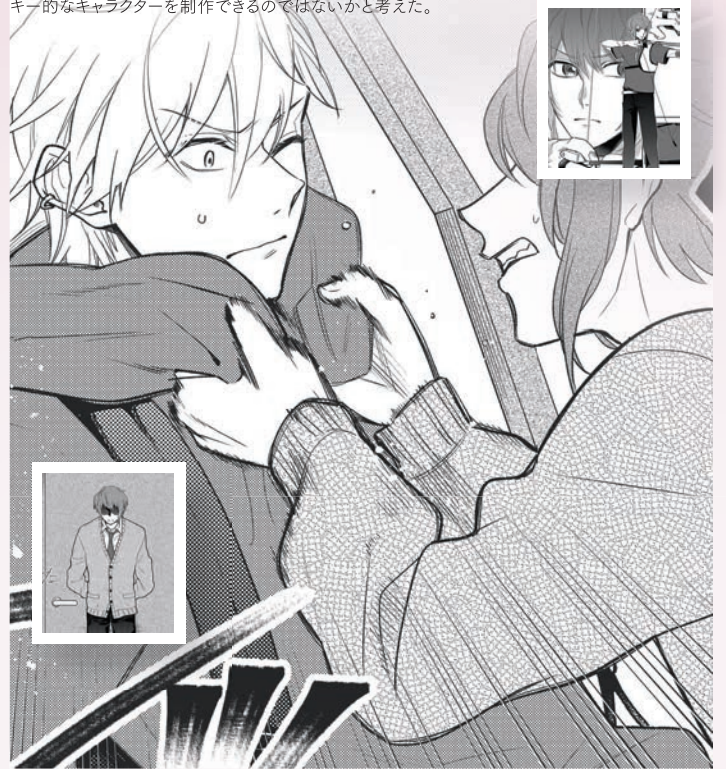


リライン

——喧嘩と純情～ヤンキーの二重性～

新矢倫子 | 大阪府 池田高等学校 出身 | Webアニメ・コミックコース | まんが | 奨励賞 |

外装にとわれない「ヤンキー性」を分析し、ネオヤンキー的なキャラクターを作るためにこの作品を制作した。ヤンキーには外装と内面、地域との関わりでの二重性が存在し、「ヤンキー性」を作り上げるのは二重性であると考えた。そのため「本当はしたい」けれど「言えずにいる」といった「内面」における二重性をキャラクターに含ませ、さらに地域性を取り入れることで、ネオヤンキー的なキャラクターを制作できるのではないかと考えた。



『周くんがしてくれない』

——“ときめき”を考える

山本はるな | 兵庫県 神戸野田高等学校 出身 | ストーリーまんがコース | まんが | 奨励賞 |

少女漫画を好んで読んでいる読者の方は、綿密に練られたストーリーや狂いのない絵などよりも、かっこいい男の子の言動や主人公との関わりの中で生まれてくる素敵なシチュエーションなどを求めて読んでいることについて考えて作った作品です。この先自身が少女漫画を描き続ける上で、読者を楽しませられるときめきのシーンを描くことは大前提。どのように作品を描いたら読者がときめいてくれるか、ということを考えてみました。



とらちよのぼうけん

——ストーリー性のある動画を作る

稲葉沙希 | 兵庫県 明石清水高等学校 出身 | コミックイラストレーションコース | 映像作品 | 奨励賞 |

飼い猫のとらちよがおやつを探すために、家を飛び出し、空を飛び、クリスマスマーケットに行くという物語の動画作品です。背景の描写に説得力を持たせるため、実際に梅田のクリスマスマーケットへ行き、取材を行ってから制作しました。猫のとらちよの可愛さ、クリスマスマーケットの楽しい雰囲気、水彩画のあたたかさが表現できたと思います。



便所日記バーチャル YouTuber 「ハナコ」、 Live2D アニメ「ねしゃべりず」——バーチャル YouTuber になる。

梅崎和岐 | 福岡県 筑紫女学園高等学校 出身 | Webアニメ・コミックコース | 映像作品 | 奨励賞 |

バーチャルYouTuberにおけるキャラクターの即興性という観点から自己と近いキャラクター「ハナコ」を制作しました。しかし、自分と近づけすぎたことにより、キャラクターと自己の距離感が窮屈になってしまいました。反省を踏まえ、「ねしゃべりず」では方向性を変え、バーチャルYouTuberが画面外の視聴者とコミュニケーションをとっている魅力を元に制作しました。



はぐれ魔女

——恋愛と友情の境界線

松岡未菜実 | 兵庫県 須磨翔風高等学校 出身 | ストーリーまんがコース | まんが | 奨励賞 |

男同士の友情を描くうえで、恋愛に見えないようにするためには、あまり精神的に干渉しすぎない、相手のことを尊重しすぎない、二人きりの世界を作らないことが重要だと研究し感じた。それを防ぐため、登場人物二人の、別の人との関係を描いた。そうすることで、二人きりの世界を作りすぎず、お互いをいかに信頼しあっているかが見えてくると思った。



SPACE SEIREN

——Syd Mead Design ～シド・ミードデザインの研究応用～

谷 哲司 | 兵庫県 滝川第二高等学校 出身 | ストーリーまんがコース | まんが | 奨励賞 |

宇宙を舞台にし、宇宙人魚との出会いを描いた作品を作りました。宇宙に希望を持ち人魚を研究する女性と、ただお金や生活のために人命救助をする男性が出会い、宇宙生物を通して二人の価値観が近づいていく。現状の私の状況を照らし合わせた作品になりました。その際に劇中に登場する機械のデザインの全てをシド・ミードのデザインを研究し得られたものを応用しデザインしました。



泣いて笑って親友ごはん

——視線誘導における変形ゴマの与える影響について

宮本佳代子 | 兵庫県 星陵高等学校 出身 | ストーリーまんがコース | まんが | 奨励賞 |

変形ゴマがもつ、「対角線の交点と重心にずれがある」という特徴が視線誘導に関わるのではないかと考え、研究を行った。研究により、コマの重心は見せたいものを配置するのに通しているということ、コマの形は視線誘導の補佐をする役目であり、視線誘導に直接かかわるのはコマ内部の顔や物語の進行に重要な絵や吹き出し、モノログだということが分かった。作品では、見せゴマや方向性を示す図形として変形ゴマを利用した。



祭りのあと

——二人の主人公を通じて「日常」や「当たり前」の認識を映す



速水 恵 | 兵庫県 神戸高塚高等学校 出身 | 映画コース | 映像作品 | 学長賞 |



私は大学生活の中で制作した短編作品を振り返り、自身の日常が作品内の登場人物の「日常」と決めつけていることに気がついた。そこで、自身の「日常」を当たり前だと決めつけるのではなく、登場人物たちそれぞれの日常を映し出すことに挑戦し制作に至った。作品内容は幼馴染である真澄をなくした女子高生の由乃と、妻の明穂を亡くした美容師の英明を主人公とし、ただただ過ぎていく時間に大切な人の死と当たり前じゃなかった日常を実感していく物語となる。作品の工夫点としては一人の主人公で「日常」を描いたとしても観客にとっては〈その登場人物だけの「日常」〉と受け取ってしまうと感じたため、全く環境の違う主人公を二人に設定することによって観客自身の「日常」とリンクし、より「日常」が当たり前のものではないという作品の意図が伝わりやすくなるのではと考えたからである。また、普段意識していない当たり前の「日常」を映像に映しだそうすることは、大げさな身体の動きを取り入れた演出でも無関心すぎる態度の演技でも奇妙な関係に観えてしまうため工夫を行った。それは演者自身の日常を取り入れることである。演者に作品の人物設定を細かく伝え、その上で登場人物になりきった演者は必ず、登場人物の感情や態度と自分自身の考えや癖が混合すると考え、作品内の行動やセリフは演者に寄り添い、私自身は客観的に作品を見つめ「日常」という表現を映像に映しだした。

https://youtu.be/YGZK_GlpybA



ROLE PLAYING—ロールプレイング—

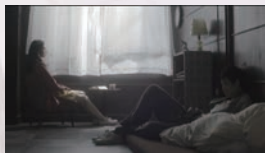
—映画と観客の距離を通じた現実の変化

有井大智 | 大阪府 清明学院高等学校 出身 | 映画コース | 映像作品 | 学科賞 |

卒業研究では“映像の距離感”がスクリーンを通して観客の受け取り方、感じ方、考え方の可能性を膨らませることが観客の見る視点が変わる理由ではないかと考えた。そこで大学4年間の総決算として独自の映像表現の探求に挑戦した。撮影、衣装、美術、ロケ地ではスタッフと自分の世界観についての空気感や撮影方法を共有し議論を繰り返した。脚本は物語の軸として主人公さとしの現実の見方を中心に制作した。さとしの現実の見方を変化させることで、観客自身の世界に対する視点の変化を狙った。

あらすじ：スクラップ置き場で働き生活している主人公のさとしは心に隙間を持つ人達と出会うことで自分の心の隙間に気づく。自分の心の隙間を埋める大切な存在を探す為にいる場所から抜け出すがその先にはどんな未来があるのか。

<https://youtu.be/m9prmzz7n-Y>



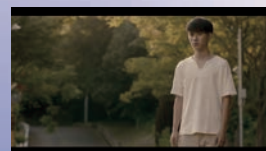
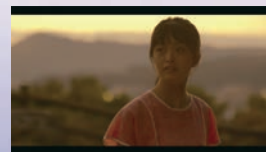
風の散る花火

—記憶と時間の関わり、時間の大きさを映像で表現する

増本絵実 | 大阪府 大阪夕陽丘学園高等学校 出身 | 映画コース | 映像作品 | 学科賞 |

普段過ごしている何気無い時間の中で、記憶を残して時間とともに生きています。主人公の感情の変化や時間の流れを映像で表現し、記憶との関わり方や時間の大きさを感じてもらうことを目指し、映像制作を行った。

<https://youtu.be/xnmw5Z8slpY>



少女と不思議な小屋

—食べ物を美味しそうに描く

根本美咲 | 徳島県 小松島高等学校 出身 | アニメコース | 映像作品 | 学科賞 |

この作品は、食べ物を美味しそうに描くという研究テーマにストーリー性を持たせた作品となっております。在学中、食べ物の動画を描くことを一度経験し、技術を身につけたいと考え、学生最後の卒業制作でこのテーマを設定し、少女とおばあさんの作ったケーキの制作過程の作画に力を入れ、制作しました。この作品を視聴して頂いた方に、少しでも美味しそうと思って頂けたら幸いです。



Hatch

—リアルタイムレンダリングを用いたシネマティック表現

藤原篤志 | 兵庫県 須磨翔風高等学校 出身 | CGコース | 映像作品 | 学科賞 |

目的として、4年間で学んできたことを活かした映像制作を行い、映像自体の美しさを表現する為にコンポジットやポストプロダクションの技術会得を掲げた。

内容としては卵から子が孵化し、親と子が初めて対面するというシチュエーションを制作。個人制作なので全ての作業を1人で行った。また、今回の制作でリアルタイムエンジンであるUnrealEngine4の使い方を会得し、表現の一部に組み込んだ。

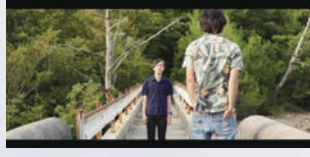


空虚な刃

——現実と妄想の境界線を無くした事で見える世界について

後工田隼人 | 広島県 広島国際学院高等学校 出身 | 映画コース | 映像作品 | 奨励賞 |

悪事を行えばいつか自分に返ってくる、因果応報は実際に起こると考えている。妄想の具現化、復讐を重ねる因果応報を私は表現したかった。主人公の瑞樹は好意を寄せていた香澄を失ってしまう。ショックを受けた瑞樹は妄想で香澄を見るようになり、香澄を失う原因となった健と裕也に対して復讐を行い成し遂げた瑞樹だったが、虚しさを感じた後、今度は瑞樹自身が裕也の彼女に刺されてしまう。復讐を刃、しかし残ったのは虚しさだけという意味で「空虚な刃」というタイトルをつけた。



Fairy of flower garden

——絵本のようなアニメーション

浦田恵里 | アニメコース | 映像作品 | 奨励賞 |

今回は背景に力を入れました。絵本をそのままアニメーションにしたような作品が目標だったので、アニメーションを一時停止したその画面が絵本の1ページとしても差し支えないくらいの背景の描きこみをしました。筆跡の見えるような人物の描写もこだわりです。

あらすじ：お花畑に囲まれて一人で暮らす少女は毎朝お花たちに水やりをするのが日課でした。そんな少女の為に、お花の精はお水のお礼に素敵な朝食をプレゼントします。少女には初めての体験がたくさんプレゼントされることになります。美しい光景と共に消えた妖精。少女は妖精とまた会えることを願って今日も水やりをします。



Me-look-coffee

——「もの」と「人」の違いを映画で表現する

南川 遥 | 兵庫県 神戸市立神港高等学校 (現神戸市立神港橋高等学校) 出身 | 映画コース | 映像作品 | 奨励賞 |

「人をもののように扱う」という言葉は視点を変えると、ものは雑に扱っても良いと捉えることができる。私はものも人も同じくらい大切に扱うべきだと思い、制作に取り組んだ。脚本を書くにあたり、この作品においての「もの」と「人」の境界線は相手のためだけでなく、自分のために動けるかにあると考え、主人公がその境界線を越えることにより違いを表現しようと考えた。また、「もの」視点では見ているものの状況を淡々と伝え、「人」視点では登場人物の動く感情をしっかりと捉えることを心がけた。

あらすじ：「もの」に触れると「もの」の記憶を見ることができる主人公、亜透^{あすか}。バイト先のカフェで能力をつかいお客さんの願いを叶えていた。そんな亜透はものの記憶を見続けている影響で、自分と向き合えずにいた。しかし、カフェのマスターや客と触れ合うことで自分と向き合い、自分を幸せにできるのは自分自身でしかない気が付く。そして、人のためだけではなく自分のために、能力を使わずにお客さんの願いを叶える。



ふたりいっしょに

——色彩を利用した感情の表現を目的としたアニメーションの制作

徳田祥子 | アニメコース | 映像作品 | 奨励賞 |

作中の主人公の配色を感情に合わせて変化させることで感情を強調して、視聴している人に主人公の感情が伝わりやすいアニメーションを目的に制作をしました。平常心の時の色彩設定を通常色として、その他に悲しい時の色彩設定など3パターン制作し、ストーリーに合わせて着彩しました。また撮影時にオーバーラップを使用してカット内で変化させるようにもしました。



未確認生物

——手描きアニメーションを用いたVR作品制作における演出、手法の研究

廣田訓之 | 兵庫県 三木北高等学校 出身 | アニメコース | 映像作品 | 奨励賞 |

VR180というフォーマットで制作。試行錯誤を繰り返し、映像をつくり上げた。

あらすじ：ひとり宇宙を彷徨っていた宇宙人が地球に目をつけた。自分の星では落ちこぼれ扱いをされていた彼は、なんとしてでも地球侵略を成功させなければならないと意気込む。侵略の拠点をとある廃校に決め作戦を開始しようとするが、宇宙人は学校に取り憑いている幽霊を見つける。幽霊を人間だと思い、対処しようとするが上手くいかない。



アキレア

——1990年代アナログ映像表現の研究

高見 優 | 兵庫県 明石清水高等学校 出身 | CGコース | 映像作品 | 特別賞 |

1990年代のアナログ画質表現を研究しました。またフルCGで特撮映像制作に挑戦し、デザインにも特撮作品の要素を詰めました。映像から懐かしさを伝えるためアニメーション、造形、映像のVHS表現などを試みました。作品は放送当時の映像をVHS録画した設定のためVHSの表現が求められました。その中でも特撮表現のため怪獣やヒーローのデザインは人が入る着ぐるみのデザインをしたこと、VHSの劣化表現を重視しました。

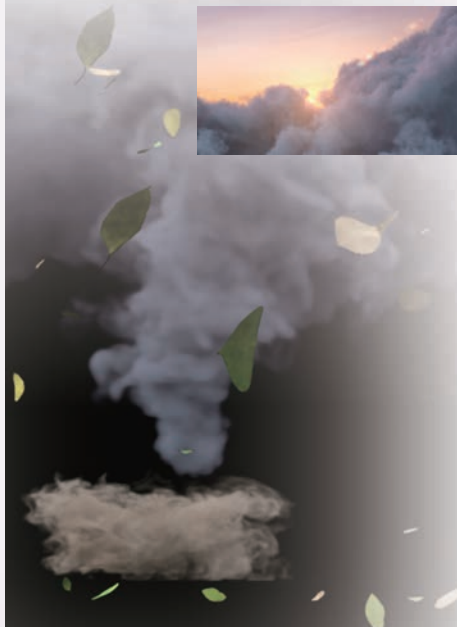


Deeper

——DeepImageを用いた流体エフェクト表現手法の追究

秋山和哉 | 香川県 善通寺第一高等学校 出身 | CGコース | 映像作品 | 特別賞 |

本作品は雲、噴火、竜巻、爆発の4つの流体エフェクトと、そのブレイクダウン映像で構成されています。本研究では、CG業界標準ソフトのMayaを作品制作のメインツールとして用いることで、他のツールにも応用可能な流体エフェクトの基本的な知識や、制作スキルの獲得を目的としています。また、それらを柔軟に操作しながら合成することが可能な、ディープコンポジットという新しい手法の技術的な追究も目的としています。

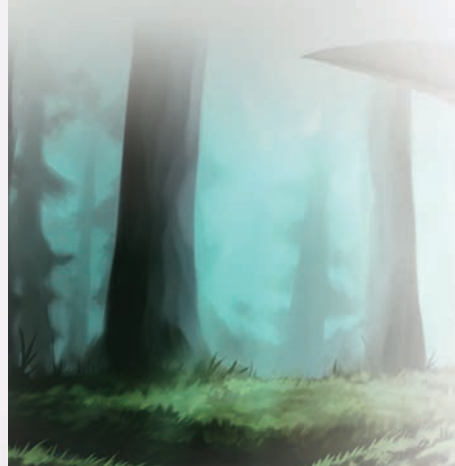
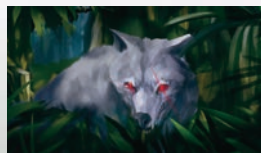


決意の一矢

——迫力のあるショットと臨場感の表現

呂 拓 | アニメコース | 映像作品 | 特別賞 |

人に感動するアニメをたくさん見ました。ストーリーとキャラクターの感情表現だけではなく、特殊なショットと背景を作って、臨場感を表現する場合もあります。本作品は迫力のあるショットと臨場感のある背景を主として作ります。猟師と狐が森の中で追いかけることを前提として活気あるアクションシーンを視聴者に見せます。猟師は森で狐を狩ることを目的として狩っていた。ストーリーが進んでいく中、矢を防ぐために老狐が子狐を身を呈して守る。猟師は老狐の行動に深く感動し、狐を狩ることを断念して、狐を守りました。また、猟師は自身の感情の変化を語ります。



내가안돼 I Can't

——過去から学ぶ現在と未来

金永薫 | 映画コース | 映像作品 | 特別賞 |

2017年から2018年に渡って自分自身が卒業作品に向ける色々な事件事故を客観的にドキュメンタリー映画で表現しました。五つのChapterで構成されています。01. Freedom - World Travel 世界一周 02. Injury - CrossFit Open クロスフィットドキュメンタリー 03. Meeting - Maruoka Ryuhei ダンスミュージックビデオ制作 04. Music Video - Get Up Now ミュージックビデオ制作過程 05. Final Chapter - Struggling 混乱と決意



Blood Rush

——植物をモチーフに生命力を視覚化した造形表現の可能性

山本理緒 | 大阪府 千里高等学校 出身 | ジュエリー・メタルワークコース | ジュエリー | 学長賞 |



植物が成長する中でエネルギーが循環している様子や内側からエネルギーが溢れている様子を表現しました。人の体内に気が流れているように植物の中でもエネルギーが流れています。そのエネルギーが何にも阻害されずに循環しているということは、生命活動が円滑に行われているという生命力の象徴ではないかと考え、想像のエネルギーが流れる様子を一つ一つ異なる形で表現しました。小さな姿でありながらもエネルギーが溢れ出す存在を感じさせるジュエリーで表現することで身につける人に喜びを感じてもらいたいという思いで制作しました。素材は主に銀を使用し制作しています。厚み1mm以下の銀の板材から様々な形のパーツを制作し、組み合わせることで複雑な立体の形を制作することが出来ます。また板材から打ち出し技法を用いて立体に起こしているため、内側は空洞になっています。立体に起こした銀の板に穴や模様をあける事で、内側の空洞を表から見せる事が可能になり、中の空間を感じる立体を表現しました。また、金属に着色することが可能なセラミックコーティング（電着塗装）を用いて着色を施しました。まず全体に色を付けてから表面のみ塗装を剥がすことで内側の色だけを残し、植物の内側に込められた生命力を色彩で表現しました。また樹脂用染料を用いてグラデーションに見せることによって、より流れを感じさせる造形表現を目指しました。



be mine

——個性を視覚化したジュエリー表現

中山四葉 | 兵庫県 須磨友が丘高等学校 出身 | ジュエリー・メタルワークコース |
ジュエリー | 学科賞 |

「自分好みの服やジュエリーを身につける」＝「自らの個性を表面化する行為」という自己の考えから、「個性の視覚化」をテーマにコンテンポラリージュエリーを制作しました。世の中にある様々な生物の中から胡桃という素材を用いて断面から見える胡桃の痕跡やそこから広がる層で、成長過程や個性豊かな表情を表現しています。このジュエリーを身につけた人の個性を引き出すためのきっかけとなるよう表現しました。



宝喰 - museumeater -

——キャスティング及びパート・ド・ヴェール技法を用いた昆虫生物の表現

芝崎由華 | 兵庫県 姫路飾西高等学校 出身 | ガラス・陶磁器コース |
ガラスオブジェ | 奨励賞 |

この作品は様々なガラス技法の中の、パート・ド・ヴェール技法を中心に制作しました。美術館等に住みつき、なんでも食べてしまう鞘翅目の架空の昆虫で「宝喰(ホウバミ)」と言います。虫はグロテスクですが、驚くほどの美しさを有し、生態系の維持など、自然界にとっては必要不可欠で大きな役割を果たしています。にもかかわらず、昆虫たちが多くの人に忌み嫌われるのは何故なのか? という疑問をテーマに制作しました。

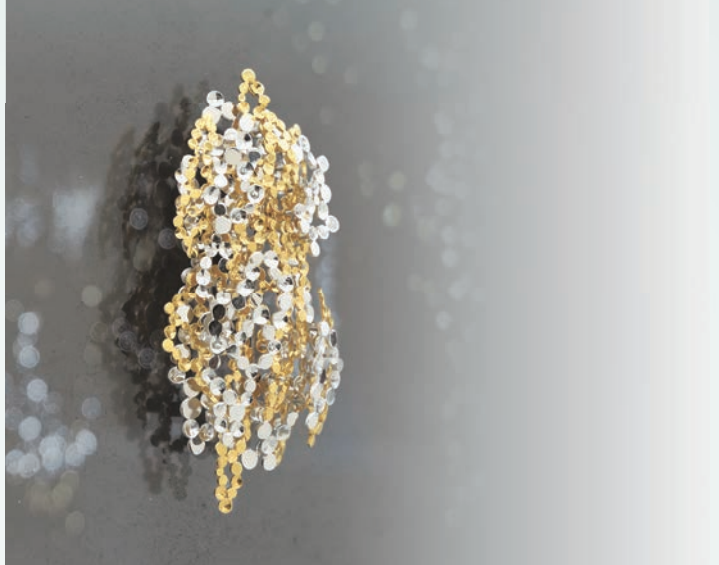


Bokeh

——金属の切削面の表情を活かしたジュエリーの研究

後藤 溪 | 大阪府 港南造形高等学校 出身 | ジュエリー・メタルワークコース |
ジュエリー | 奨励賞 |

金属光沢や切削による光の反射に魅力を感じ、それらを活かしたジュエリーの研究を始めました。透かした丸の形、切削面の表情から「光」をイメージし、特に光源のピントを外して撮影することで写る「玉ボケ」という現象に着目し、モチーフとしました。写真の中の「玉ボケ」の奥行き感を立体的な重なりで表現することで、ボリューム感を出し、質感や面の角度に変化をもたせ、見る位置によって表情が変わるような構造にしました。



doxa

——文字を用いた多面的な見方を提案するジュエリー表現の可能性

下小野田夏子 | 鹿児島県 鹿屋高等学校 出身 | ジュエリー・メタルワークコース |
ジュエリー | 奨励賞 |

誰しも本音と異なるメッセージを発したり、他者に対して先入観をもったりすることがあります。しかし他者が自分に、あるいは自分が他者に抱く感情や思考は必ずしも事実と一致するとは限りません。このことから、「文字を用いた表裏の感情や相対する考え方の可視化」をテーマにしました。作品を通して物事を表面だけでとらえず、違う角度や視点からも見ることの大切さを考えてもらえるようなジュエリーの制作を目指しました。

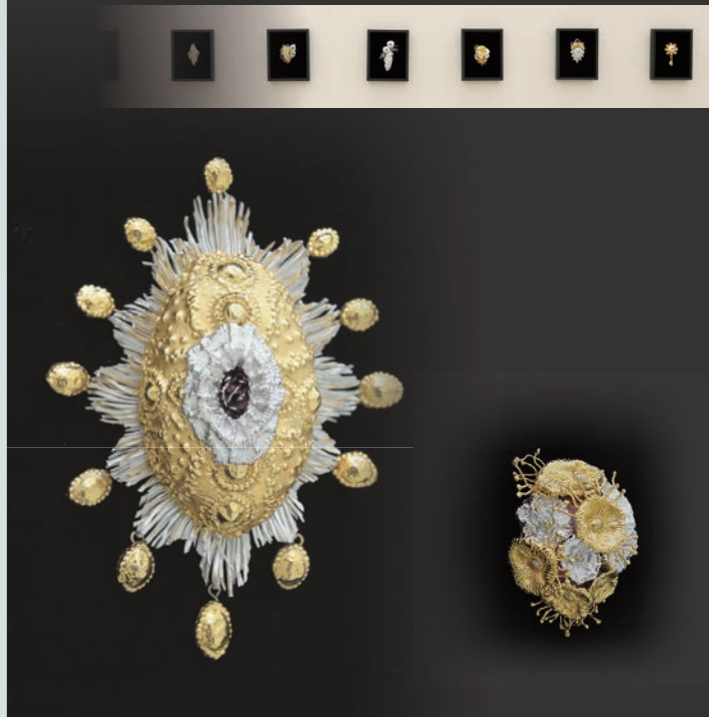


Jewel of the sea

—— 固着動物をモチーフとした打ち出し技法によるジュエリー ——

武内菜月 | 兵庫県 西宮市立西宮高等学校 出身 | ジュエリー・メタルワークコース |
ジュエリー | 奨励賞 |

ジュエリーは身につけることで命を宿します。私がモチーフとする固着動物(フジツボ、イソギンチャクなど)は岩や船など何かにへばり付くことで生きています。この二つの在り方に共通点を感じ、固着動物とへばり付く母体の関係の様に人が着けることで生きるジュエリーを作りたいと考えました。技法は打ち出しとその応用を主とし、裏表両面から形を打ち出すことで独特な表情を生み出しています。



曖昧「9月1日」／「1月16日」

—— 転写技法を用いた風景の表現 ——

郭英煥 | 北海道 クラーク記念国際高等学校 出身 | 絵画コース | 絵画 |

この作品は転写の技法に絵具による描画表現を加えて制作した風景画である。伝言ゲームのように書き換えられていく曖昧な人の記憶を絵画として表現した。制作手順としては、撮影したパノラマ写真をキャンバスに転写しその上から着彩を施して完成させた。写真を使用したのは過去の記憶を再現するのに有効であると考えたためであり、またパノラマ写真を分割することにより記憶の曖昧さを表現している。



Bone

—— 骨の要素をモチーフとした打ち出し技法によるジュエリー ——

山田風紗 | 北海道 北海道有朋高等学校 出身 | ジュエリー・メタルワークコース |
ジュエリー | 奨励賞 |

人は一見「骨」や「死」に対して不安や恐怖を感じがちですが、私にとって骨とは生き物の一生が詰め込まれている宝物です。骨の中でも骨盤は体の中心にあり命の支えとなっていることから、コンセプトを最も表現できる部位と考えモチーフを選びました。「生きる事は儚いが死の不可避性から目を逸らさずに一日一日を大切に生きて欲しい、死を身近に感じて欲しい。」という思いを身に付け肌を感じることでできるジュエリーにしました。

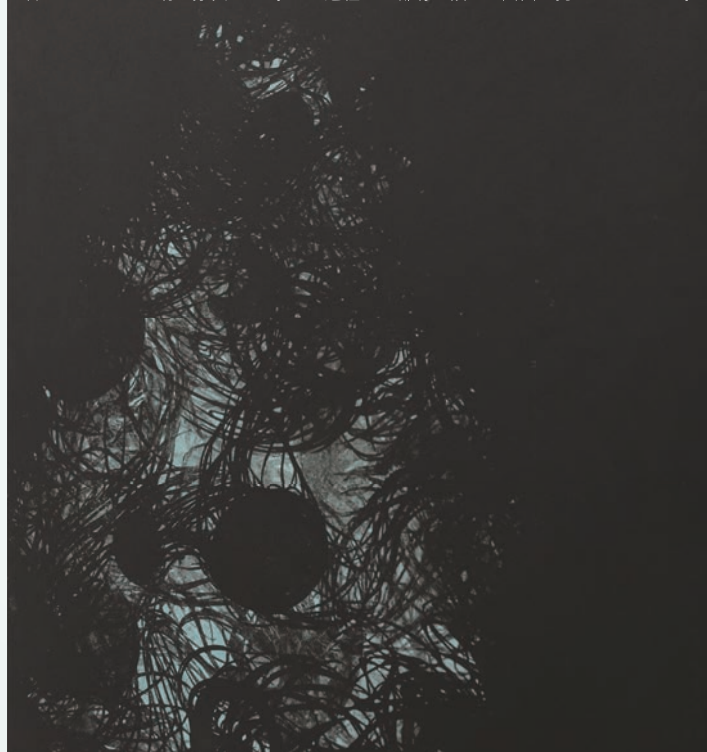


分裂——くらげ二十種千二百匹

—— 版画による分裂の表現 ——

岸本昌実 | 美術教育コース | 紙版画 |

5枚の画面に20種類のクラゲが1,200匹刷られている。私はこの作品の中でクラゲの分裂を増殖と形態変化に分けて考えた。同じ型のクラゲを複数刷り重ねていくことで増殖を表現した。増殖を繰り返すことによって1枚の画面が完成する。これと同様の手法で複数の画面を制作する。そして、完成した5枚の画面で形態変化を表した。作品内の分裂と形態変化を合わせてクラゲの行方分裂とする。この過程は一部線を残した画面に見ることができる。



BONBON/HAZAR

—— 獣人になるための着ぐるみの制作

田中美紀 | フィギュア・彫刻コース | 立体造形 |

私は幼少の頃より自分自身が動物に変身したいという気持ちを抱えており、動物や獣人の姿に魅力を感じていました。人間である自分のフォルムと自分にはない動物の要素を自ら作り出し、その形を身に纏うことで私の姿は本来のものと大きく異なる理想の姿となります。自分の理想とする体や顔を自分で作り出すことにより自分に足りないと感じる部分を補えているという意識と充足感を得るために制作を続けています。



天道／月魄

——モデリングによる空想世界の表現

前田みなみ | 兵庫県 神戸野田高等学校 出身 | フィギュア・彫刻コース | 立体造形 |

月と太陽には様々な神話がありその姿は多種多様に描かれてきました。そんな月と太陽を自分なりの世界観で表現してみたいと思いこの作品を制作するに至りました。この作品は女神像をイメージしており太陽にはカラスが、月にはウサギが住んでいるという日烏、月兎伝説を元にそれぞれのモチーフを盛り込みました。太陽の燃えるような輝き、そして月の静かな輝きを女性の肉体の美しさと共に表現できるよう心がけ制作しました。



実によせて

——植物をモチーフとした器表現

沖本 光 | 広島県 広島修道大学附属鈴峯女子高等学校 出身 | ガラス・陶磁器コース | 蓋物 |

私の作品は、植物の模様と土の特徴を活かすことをテーマにしています。実際に存在する種子の形や表面が面白く、まるで実のように見えたことから、私が制作した種子も実のような形に制作しました。器にこだわった理由として、種子は中身がつまっているものなので私の制作した種子にも人それぞれの思いや感情をつめて欲しいという思いからです。この種子たちは、器として使用できますが何より見て楽しんで生活を豊かにすることを目指しました。



記憶の中の景色

——キャスト技法によるインナーワークでの造形表現

沖中彩花 | 兵庫県 三木高等学校 出身 | ガラス・陶磁器コース | ガラスを用いたオブジェ |

幼い頃より高所から町並みを見渡すことが好きで、自分が歩いた町、いつも見ているはずの景色がその時はまるで違って見えるということに特別感を感じました。そんな記憶の断片にある景色をガラスで表現しようと思い、今の作品につながりました。形がなくなってしまうという儚さと、そこにあったという痕跡が残る。インナーワークと記憶にはこういった共通点があると考え、この技法での制作を行っています。



60歳代女性の靴に求められる設計要素の研究

—着用性向上を目的とした足型特性の把握

鈴木徹 | 論文(試作品あり) | 学長賞

1. 研究の背景と目的

日本は高齢化が進行しており、地方自治体や団体では健康づくりのための様々な活動が実施されている。中でも、ウォーキングは手軽にできる運動として注目されており、靴の重要性が高まっている。しかし、市販されている靴はファッション性や機能性、価格が重視され、着用性に目を向けられていない。

靴には軽さやクッション性などの機能性が付加されるが、足型と合っていない場合は発揮することは出来ない。つまり、靴設計では対象年代の足型特性を理解し、着用性に配慮することが重要である。本研究では、健康やファッションへの関心が高く、足型の変形によって靴との適合性に課題のある60歳代女性を対象に、アンケート調査と足型計測から靴の設計要素を抽出し、ファッション性と着用性が両立した靴の設計ガイドラインを示すことを目的とした。

2. 一般消費者へのアンケート調査と足型計測

2-1. 目的と内容

対象年代の靴や足に関する意識と足型特性を明らかにするため、記述式アンケート調査と足型計測、フットプリントを一般女性116名に実施した。予備調査から、足型の変化が50歳代で発生すると想定し、20-40歳代65名と60歳代51名で比較を行った。

2-2. アンケート調査結果

よく履く靴の種類は、両年代ともスニーカーとパンプス・ローヒールが多く、60歳代は運動系の靴をよく履いていた。購入時に重視することは、両年代ともデザイン、価格、歩きやすさ・着用性が多く、中でも60歳代は歩きやすさ・着用性と価格、脱ぎ履きのしやすさを重視していた(図1)。足の特徴や症状は、60歳代は外反母趾、幅広、甲高、タコ・魚の目が多く、40-50歳代にかけて多く発生していた(図2)。

2-4. 年代別の足型特性比較

足型外郭形状では、60歳代は足幅の広がり、ふまず長の伸長、第一趾の外反、内側縦アーチの低下、踵幅の広がりが見られた(図4)。

足底圧力分布では、60歳代は踏み付け部の荷重の増加、内側縦アーチの低下、踵の荷重が外側に寄る傾向が見られた。

よって、60歳代女性の足型は足長が短く足幅が広い、外側荷重により踵幅が広がる、内側縦アーチが低下する、横アーチが低下し踏み付け部に負荷がかかる、第一趾が外反することが明らかとなった。

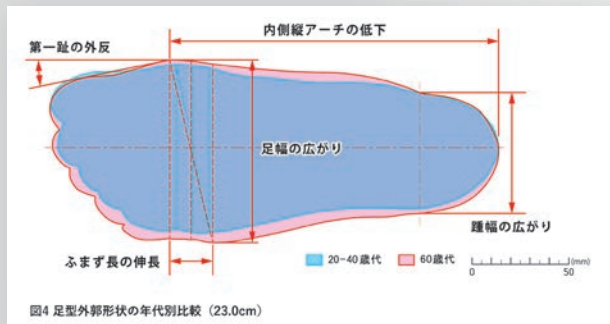


図4 足型外郭形状の年代別比較 (23.0cm)

3. 60歳代女性を対象とした靴の設計ガイドラインと試作

以上の結果から、「足に負荷を与えず、足本来の運動機能性を引き出す」を指針に設計要素を抽出し、対象年代に販売実績の高い参考商品と同じ靴型、靴底、材料を用いて、アップパーと中敷に設計要素を取り入れ、着用性の向上を試みた(表1, 図5)。

表1 60歳代女性の足型特性と靴の設計ガイドライン

部位	足型特性	設計内容	効果	箇所
アップパー(皮革)	外側荷重による踵幅の広がり	踵補強パーツを踵骨前縁位置まで伸長。靴内部に挿入する芯材も表材と同様に伸長。	荷重が外側へ流れるのを抑制する	①
	内側縦アーチの低下	外側内側とも、靴中足部に補強パーツを追加。	靴の変形を抑制する	②
	第一趾の外反	つま先パーツを第一趾付け根に干渉しない(負荷を与えない)位置まで伸長。	第一趾付け根に負荷や圧迫を与えない	③
中敷	外側荷重による踵幅の広がり	外側にかけて高くなる緩やかな傾斜をつける。外側の踵骨前縁付近に凸形状を施す。	踵位置を安定させ荷重が外側へ流れるのを抑制する	④
	内側縦アーチの低下	楔状骨と舟状骨が持ち上がるよう、土踏まず中央が最も凸になるアーチ形状を施す。	内側縦アーチを支える	⑤
	踏み付け部の荷重増加(足幅の広がり)	第1中足骨骨頭と第5中足骨骨頭を結ぶ線の下方で、第2趾と第3趾の間に凸形状を施す。	横アーチを支え、蹴り出し時の負荷や痛みを緩和	⑥

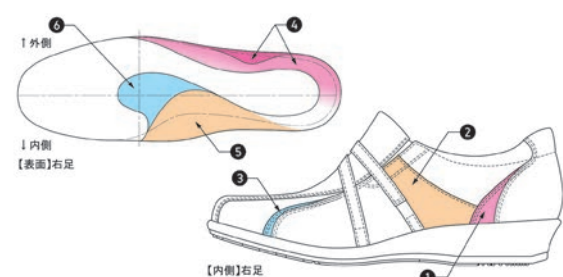


図5 足型特性を反映したアップパーと中敷の設計案

2-3. 足型計測結果

足長は、20-40歳代は23.5cm、60歳代は22.5cmと23.0cmが多く、60歳代の方が足長が短く、実測より1cm程度大きい認識であった(図3)。足囲は、両年代ともEが多いが、足幅は20-40歳代はC、60歳代はEEが多く、60歳代の方が同じ足囲でも幅広であった。第一趾側角度は60歳代の約40%が16°以上であり、外反母趾の傾向が多く見られた。

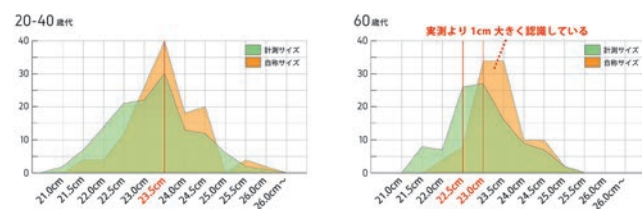


図3 足長とアンケート回答との比較

4. 結論

本研究を通して、60歳代女性のライフスタイル、足に関する意識の低さ、経年による足型変化、足型特性を明らかにし、靴の設計ガイドラインを示した。本ガイドラインは靴設計の基礎となるものであり、他の靴種や年代にも応用が可能であると考えられる。

近い将来、本設計手法を靴メーカー各社が活用することにより、足型特性に配慮した着用性の高い靴が市場に増え、健康づくりに繋がる一助となることを願う。

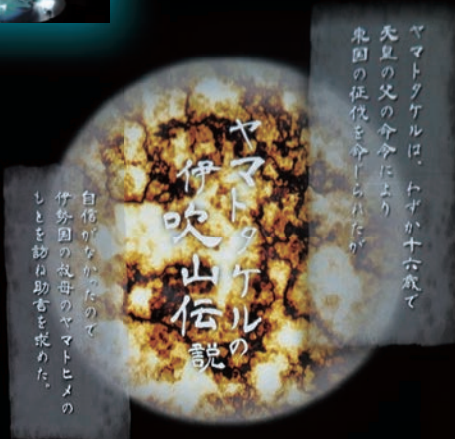
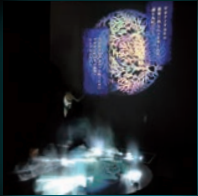


5 elements & the myth

—五芒星として配置された5つの神話物語— 五大の図像学による神話の変奏—

高倉 萌 | 映像インスタレーション | 芸術工学賞 |

近畿大五芒星の伝説をベースに、五大思想と近畿大五芒星の要素となっているランドマークの関係を研究し、国作り神話と五大思想の新たな解釈を加えてシナリオを構想した映像インスタレーション作品です。空間的に表現された神話世界に没入して、物語の世界を体感してもらうことを狙いとしています。近畿大五芒星は、平安時代以前から存在する五つの神社と霊山を直線で結ぶと平城京を中心に美しい五芒星が描かれるという伝説です。この作品では、近畿大五芒星のランドマークに精神世界の力動を象徴する五大元素「木・火・土・金・水」の文字を投影したミストスクリーンを設置し、文字に触れるとその文字と土地に関連した国作り神話が現れます。5つのアニメーションではそれぞれ違う人物が主人公として活躍し、出来事が次々に連鎖していきます。五芒星が世界の動的な運動のダイアグラムとなり、5つのシンボルと土地が連鎖して大きな神話的世界を描いています。



Slow Down

—熱狂的する人々の妄信的な姿をテーマとした造形作品—

富永明日香 | テキスタイル | 芸術工学賞 |

人々は物事に熱中し盲目的になることがある。そこには統一の色を纏い一体感を望んでいることや、効率よく熱狂対象を全員が見れるよう円形で囲むという姿が見られた。実体の有る無しや生死に関わらず概念を信じ、実質的には空白を祈る人々は確かに存在し、誰の心にも大小あれどもその気持ちは存在する。熱狂される対象は、対象自身が望まなくとも熱狂した人々は個人の感情を一時的にぶつけられる。これらをもとに、空白に祈る人々が個人の感情だけをぶつけることに一生懸命になっている様子を制作した。熱狂する人々の盲目的な姿を中心から見ると、周囲はファンや信仰者であり、一個人として認識できない姿を人影と捉えて、制作を行った。



飛躍／感謝

—アダルトチルドレンに関する絵画表現

山脇秀子 | 絵画 | 奨励賞 |

アダルトチルドレン(AC)とは、機能不全家庭に生まれ、身体的虐待、性的虐待、心理的虐待、ネグレクトを受けて育ち、成人してもなお、生き辛さを抱えている人である。アダルトチルドレンには、様々なタイプがあり、その中のタイプのひとつである道化師に出会う。道化師タイプは、SOSを上手く発信できないことや、不安や恐怖を払拭させたりするためにとった行動が、事態を悪化させたりすることも。虐待やネグレクトは、近年、ようやく社会問題として世間に取り上げられ、関心が持たれるようになってきたが、解決に至るには困難な問題である。本来、安心して過ごせるはずの家庭で一体何が起きているのか。閉鎖された、秘められた狭く小さな世界であるだけに、外観からは誰も窺い知れない。ただ時間だけが経過し、大人になった人たちの厳しい残酷な現実、その存在、苦悩を私は絵画表現を通して、世に発信していくことを目的としている。



平和、向上、愛、平和、実り

—願いをテーマにヘナ染めで書くテキスタイル—メヘンディを参考にして—

渡邊麻友子 | 染色作品 | 奨励賞 |

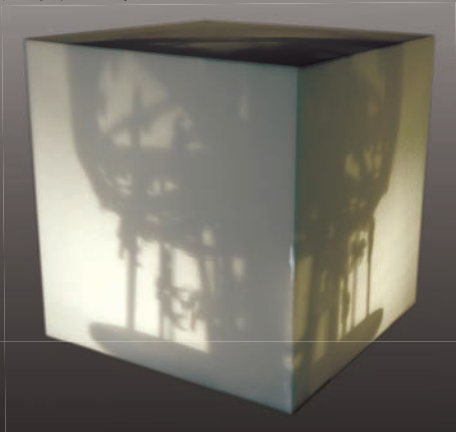
メヘンディとはヘナという植物を使用して模様を描くことを指す。インドでは邪悪なものから身を守る力、幸運を呼ぶ力があると信じられており、祭りや祝い事の際に女性は必ず身体にメヘンディを施す。特に結婚式には欠かせないものとされ、式前夜に花嫁の手足に親族や友人の女性によって施される。その歴史は5,000年以上といわれ、長い年月をかけて口伝によりアフリカや中東地域に広まっていた。日本でも着物に意味のこもった文様が描かれ、着る人や場面によって使い分けられてきた。私はその点に着目し、大切な人に願う事多い願い事と考えられる5つのテーマ「長寿」「向上」「愛」「平和」「実り」とそれに似合うモチーフを抽出し、日本のモチーフとメヘンディのスタイルを混ぜた模様をヘナ染めで書くことで新たな表現を展開した。透け感のある綿生地に染め、重ねて展示することで奥行と空気を感ずる作品となった。



光と影を主題としたインスタレーション作品の制作

竹綱沙祐果 | 立体作品 | 奨励賞 |

私は「人間の視覚の仕組み」や「見ることの仕組み」というものに強い関心を持ってきました。「映像のコンテンツ」だけではなく、「映像装置と映像との関係」に関心を持ち続けてきたのは、「映像装置」というものが人間にとっての「見ることの仕組み」と、相似的な関係にあるからだと考えています。ゆっくりと回転する2つの光源がひとつのオブジェに対して2つの異なる影を生成して出来る「複合的な遠近法」により、投影された影が立体的なスクリーン上に展開されるような映像装置を制作しました。どこか懐かしさを感じさせるような、記憶の片隅にある街並みが穏やかに流れていきます。この作品は「外側から影を見ることのできる装置」であると同時に、「内側から影を見ることができる、影の世界に包まれる装置」でもあります。箱を開けることで、空間に投影される作品の影と見る人の影が合わさって、また違ったインタラクティブな作品へと変化します。



山水に棲む

——西溪別業——杭州の「水郷沢国」における「擬山態」建築による集合住宅案——

張紹猷 | 作品 | 奨励賞 |

私たちが知っている都市は、多くのビルに囲まれていて、近代的な建築の重複と抽象的な都市は、魂を失い、都市人は自然から遠くなるほど、コンクリートの「森」が人々に与える痺れる感覚がますます重くなっている。「山水の美」は中国人の共同審美であり、西溪湿地における「山水画」のような集合住宅案を方法論として、浙江省北部の都市化を検討したい。建築は人と自然との関係を黙々と変える。私たちはもともと自然の一部であり、最も早い時、建築の発生は人に風を遮ったり雨を遮ったりということを手助けたが、人に自然を征服する過程の中で平衡の作用を起こしました。建築技術の更なる発展につれて、都市化が進むにつれて、建物は自然から離れ、一歩ずつ隔離されていく。建物のデザイナーとして、自然に復帰させる責任がある。

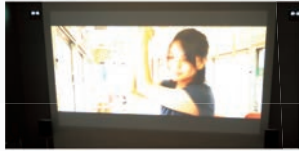


＊
賞について

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 2019 神戸芸術工科大学卒展 [学部・大学院] 会場

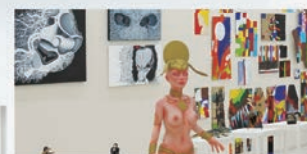
兵庫県立美術館 芸術の館
兵庫県立美術館 原田の森ギャラリー
神戸ポートオアシス

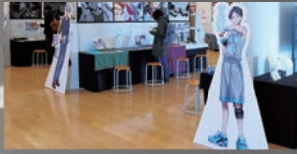


＊
カオス 2019 神戸芸術工科大学卒展 [学部・大学院] 選抜集

[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
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・佐野裕哉
印刷・製本 株式会社 光陽社







+

+

+

+

神戸芸術工科大学

KOBE DESIGN UNIVERSITY

