

カオス
2017
CHAOS

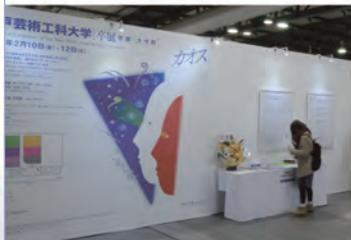
CHAOS '17

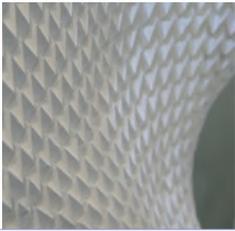


Department of Visual Design
Department of Fashion and Textile Design
Department of Product Design
Department of Environmental Design
Department of Manga Media
Department of Image Arts
Department of Crafts and Arts
Graduate School of Arts and Design



Department of Visual Design Department of Fashion and Textile Design Department of Product Design Department of Environmental Design





神戸芸術工科大学卒展[学部・大学院]選抜集
Graduation Exhibition of the Year 2017, Kobe Design University

Design Department of Manga Media Department of Image Arts Department of Crafts and Arts Graduate School of Arts and Design



CHAOS '17

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



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、公共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」「神戸国際展示場」で開催された『カオス2017』の内容は、

環境・空間学域——まちづくり、ランドスケープ、建築、リノベーション

ひと・もの・くらし学域——ファッション、テキスタイル、ファッション企画、ユニバーサルデザイン、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、Web・モーショングラフィックス、ストーリーマンガ、Webアニメ・コミック、コミックイラストレーション、インタラクティブデザイン

アート・クリエイション学域——映画、アニメ、CG、写真、美術教育、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

など、デザインからアートやメディアまで多様な広がりを見せています。

特に神戸国際展示場で開催された「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、衣服のデザイン、人体の芸術表現、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。

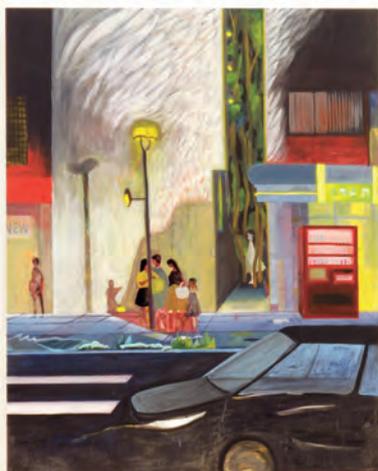
卒展を経た学部卒業生は約7,600名、大学院修了生は約550名にのぼり、日本国内のみならずアジアやヨーロッパでデザイナー・アーティスト・クリエイターとして活躍しています。

今年も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2018』にて、皆様とお会いできることを願っております。

2017年4月1日

神戸芸術工科大学 学長 齊木崇人



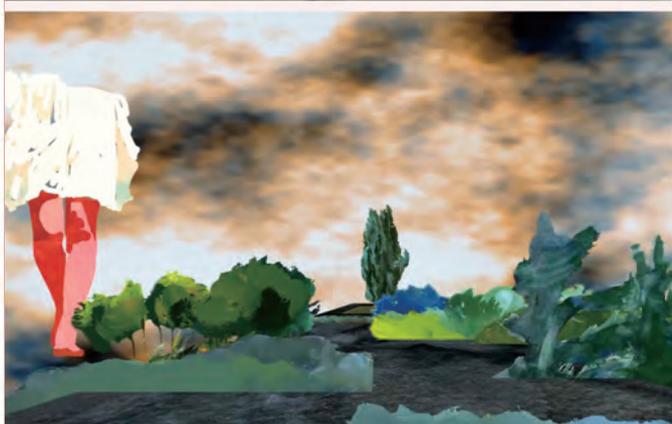
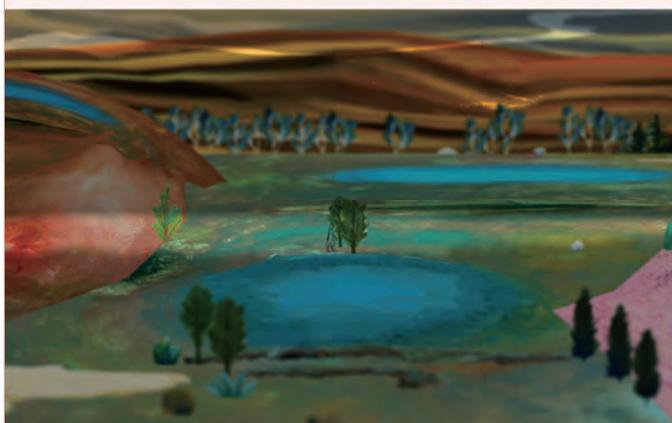
生まれたときから木に挟まれて動けない人

——映像による絵画表現

山中千尋 | 平面作品・映像作品 | 学長賞・学生賞 |

私は絵を描くとき、頭にはいつも映像が流れています。過去見た景色を何度も往來し、それを再現していくうちに新たな光景が生まれ、そして消えてゆきます。今回の研究では、絵を描いているときに起こっているはずの事柄を映像にし、絵と合わせてひとつの作品となることを目指しました。木に挟まれている少女は、居場所を探し求める人を表しています。

隙間から外を見つめて、怒っているような苦しんでいるような顔をしています。木の間が居心地よく抜け出す事ができません。居場所とは自分を守ってくれる場所であり、その場に縛り付けるものであると感じます。学生時代に感じた事は、それでも誰もが居場所を必要としているということです。絵を描いているとき一人きりになるように、私は広大な自然の中でひとりです。この映像のように奥に進んだりして、そこには風が吹いています。映像の中の少女は居場所の中を自由に歩き回っています。ふとした瞬間居場所にいることにより木に挟まれている自分に気がきます。ここが居場所だと思っている少女は苦しんでいます。気付きながらもどんどん深みにはまって抜け出せなくなり、だけどその奥の奥にいれば、自分の追求める世界があるような気がしています。だから居場所に迷い込んだ私たちは光に向かって歩いて行くしかありません。



食ふ、生きる

——「食べる」「生きる」をテーマにした本の制作

浅田深里 | 兵庫県 明石高等学校 出身 | 書籍 | **学科賞** |

血や肉、骨。その全ては今まで食べた食物で出来ています。今まで感じた感情、見てきた情景、聞こえてきた音も全て体の中に押し込められ、皮膚の下でひっそりと息をしているのだと思います。食物を口に運び咀嚼する、心臓を動かして生活を送る。食べる事と生きる事の間にある沢山の感情や事実、そのグロテスクさに美しさを感じます。漠然とした「食べる」という行為を題材として、変わらずにあり続けたその美しさを、一冊の本として制作しました。



わたし、たまご

——私と世界の「あみめ」を探る

大原奈美 | 兵庫県 北須磨高等学校 出身 | 絵本 | **学科賞** |

わたしが人や出来事、気持ちなどと交わる時、そこには様々な気持ちが存在しています。純粋で無垢な気持ちとともに無意識のうちに強い暴力性を持っていたり人の気持ちはいつもとても矛盾していて、それは善悪を超えた複雑なものだと思います。だからこそ、また新しいものと交わったとき、見える世界が変わったり気持ちが溢れだして泣いてしまったりするんだと思います。そこに私は人間らしさと魅力を感じ、絵本を制作しました。



ライカ

——宇宙犬のイラストレーションに関する研究

坂上仁美 | 兵庫県 神戸甲北高等学校 出身 | 平面作品 | **奨励賞** |

私は、人類が宇宙に行く前に、実際にたった一匹で宇宙へ行ったライカという犬の存在を知り惹かれていきました。そして、この犬の存在を知らない人にもライカを知ってほしい、知っている人には少しでも思い出してほしいと思いテーマとして設定しました。制作をするうえで、作品ひとつひとつを見ても、全体を通して見てもライカの物語を想像してもらえように取り組みました。また、いかに自分の考えを表現できるかを意識しました。



檻の中の動物

——動物のイラストレーションに関する研究

吉田淳人 | 平面作品 | **奨励賞** |

動物園の動物を観察し、撮影した複数の写真と記憶を元にイラストレーションを制作しました。728×1030mmを3枚と1030×1456mmを2枚描きました。檻の中を動き回る2頭のトラ。餌をめがけて首を交差させるキリン。同じ場所を歩き回るライオンと動かないライオン。餌を食べ続けるイグアナ。大量の水を吐き出す2頭のカバ。動物園でしか見ることの出来ない動物の魅力、その異様な雰囲気や行動をイラストレーションで表現しました。



いきがしにくい

——「生きづらい歳頃」を描いたイラストレーション

長江亜里沙 | 徳島県 脇町高等学校 出身 | 平面作品 | 奨励賞 |

私の卒業研究のテーマは、「生きづらい歳頃」を表現したイラストレーションです。作品タイトルの「いきがしにくい」ことは「生きづらい」ことです。「生きづらい」ことは、死んではいないが生きているとも言い難い、非常に不安定な状態であると考えます。水面のように静かで、透き通っていて冷たいけれども、少しの振動でも小さな波が立つような少女の感情をイラストレーションとして描いています。



よしなき日々の棲処

——町と人、そこにある情景の記録

吉見友希 | 大阪府 工芸高等学校 出身 | 書籍 | 健闘賞 |

私は、町の片隅で転がっている空き缶や壊れて存在さえ忘れられているテレビ、そういうものの存在がずっと気になっていました。それらは何の意味もないのにそこに在り続けます。それが本来の「存在する」ということなんだろうと思います。しかし人は考える生き物だから単純にはいなくて、存在することに苦しんでいます。卒業制作では、意味もなく存在するものと意味を求めて生きる人間が存在する町の様子を記録し、町の面白さや幸せや悲しみを一冊にまとめました。



血と紙

——血と紙

麻田智之 | 平面作品 |

血と紙という、2つの特別な情報ツール。その狭間で生きるうちに、静かに奇形になっていく人間と人間社会を、言葉、性、国や歴史など、様々な観点から描きました。



COMPLEX

——LGBTとコンプレックス

内海 力 + 川島稜生 | 立体作品 |

私たちは、3年次の演習の中で共同でLGBTをテーマにTシャツや人形を制作しました。それまでお互いに平面のデザインしか制作した事がなく、この共同制作をきっかけに立体での表現に可能性を感じました。卒業研究では同じテーマを深化させ、様々なセクシャルティへの理解をより深め、具体的に表現した立体作品を制作しました。



Birds Courtship

——鳥の求愛行動をモチーフにしたパッケージデザインの研究

西田奈央 | 兵庫県 親和女子高等学校 出身 | 立体作品 |

動物のオスがメスに気に入られようとする求愛行動と、手に取る相手の事を思っているパッケージデザインに重なる面を感じ、動物の求愛行動から展開するパッケージデザインを考えました。種類ごとに大きく異なる派手な飾り羽を身にまとい、複雑で奇妙な求愛ダンスを行う「極楽鳥」と呼ばれる鳥をモチーフにしています。極楽鳥の行動と容姿を共に取り入れた面白くも美しいパッケージデザインを意識して制作しました。



font girls

——写真とポスターによるフォントの世界観の表現

宮崎涼子 | 兵庫県 西宮香風高等学校 出身 | 平面作品・冊子 |

欧文フォントを自分のライフワークでもある写真という方法で表現することを目的に、選び抜いた7種類の欧文フォントが持つ情報やイメージを元に、フォントを擬人化した7人のキャラクターをデザインしました。それぞれにあった衣装や小道具を作り、作ったものを撮影空間に構成して、フォントと自分自身の世界観を作り上げました。モデルを使って撮影した写真作品に加え、選んだフォントを使ってデザインしたポスターと冊子を制作しました。



半熟

——ライブツアーのデザイン

峯野莉加子 | 兵庫県 賢明女子学院高等学校 出身 | 平面作品・立体作品 |

3年次から音楽をテーマに制作を続けていたため、今回自身の活動しているバンド『空中スコッピ』のライブツアーをデザインしました。ツアー自体は架空のものにし、タイトルを“半熟”としてポスターやフライヤーなどの平面作品と、ツアーのグッズとしてTシャツや缶バッジなどの立体物、そのパッケージをデザインして実際に制作しています。まだまだ駆け出しの自分たちや、殻を破るというイメージから、卵のモチーフとバンドのキャラを中心に展開しています。

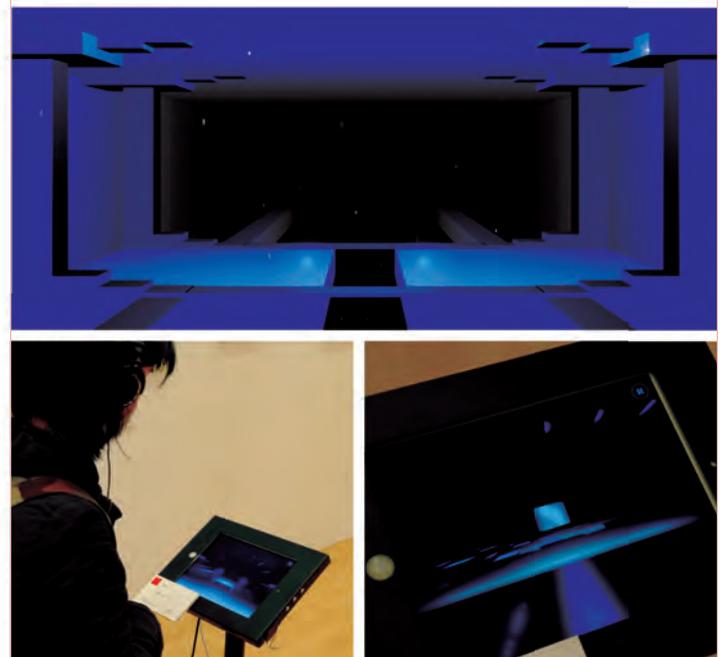


WEBSA

——3DCGによる神秘的な世界のアニメーション

水島一哉 | 兵庫県 神戸学院大学附属高等学校 出身 | アプリケーション |

神秘的な空間を進んでいくアプリ形式の作品です。3DCGによる神秘的空間と私の無意識下における想像上の世界などへの興味から生まれた試みで、一番の特徴はどこまでも虚無な世界が展開し、多少のゲーム性はありますが、終わりも目的もない世界が広がっています。それゆえ世界は開かれていて、いつでもアクセスできます。空間を進んでいく先にある光球をタップすると光の粒子が放出したり、行く手を塞ぐ障害物をタップして移動させてぶつかるのを回避したりとインタラクティブな操作性のある要素を備えています。





刷毛染三部作

「蜥蜴図屏風」「白頭鷲図屏風」「蠍図屏風」

——刷毛染と糊防染を用いた屏風の制作

渡邊 麻友子 | 岡山県 倉敷天城高等学校 出身 | 染作品 | 学長賞 |

動物の威嚇する姿・鋭い爪や牙を持った姿は、生き抜こうとする懸命な様子が現れていて美しい。自然界の動物の姿とイメージをコンセプトに、蜥蜴・白頭鷲・蠍をモチーフとして、糊を用いた防染と刷毛染の技法で三隻の屏風に表現した。

制作方法は、図柄に沿って布の上に筒描きで糊防染を施した後、刷毛染めを行い、アルカリ処理で染着させてから水洗。染料を何度も塗り重ねることで深い色味を出し、糊で防染された線を浮かし上がらせた。

「蜥蜴図屏風」はトカゲの鱗の色の変化、威圧感、威圧的なトカゲとは対照的なヤモリに着目。実際はもっと小さい生き物だが、大きく描いて表現。鮮やかな色をしたトカゲと、枯葉に擬態して紛れようとするヤモリの双方の特徴を表現する為に上から迷彩柄に染めた。

「白頭鷲図屏風」は大きな翼と尖った嘴と爪を持つ白頭鷲がバサバサと音を立てながら岩山に留まるうとしている様子を表現。羽の一枚一枚の形・色、光の当たり具合による陰影を意識しながら制作。岩山と一緒に描くことで、鷲の男っぽいカッコよさを引き出した。背景は水っぽくした糊を散らした後染めることで、空のムラ感を表現した。

「蠍図屏風」は大きな爪と鋭い毒針を持つ、小さい生き物ながら殆どの方が怯えてしまう生き物である蠍をより不気味にする為に色を赤黒くし、背景に風紋広がる広大な砂漠を描いた。風紋を描く際、砂の一粒一粒を表現する為に歯ブラシを使って染料を散らした。

taliare

—— 身体を切り刻み、布で再構築することで生まれる衣服制作

阿部瑞希 | 大阪府 佐野高等学校 出身 | ファッションプレゼンテーション | 学科賞 |

ラテン語のタリアーレtaliareは「切り刻む」を意味し、布を身体の形にカットし、縫い上げる英語のテーラー tailor の語源である。一本の直線は身体に沿うことで、有機的な曲線に変化する。二本の曲線は面を作り、多くの面は接合することで、空間を生み出す。衣服を「身体を包み込む空間」として捉え、女性の身体美を感じさせる有機的な空間を創る。



souvenirs

—— 幼い頃の記憶の中の情景をニットウェアにニードルパンチを用いて淡く優しい水彩風のタッチで表現

浅野聖那 | 兵庫県 有馬高等学校 出身 | 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 |

花と子供の成長の様子をリンクさせ、成長に応じて見られる変化やその時々への愛らしさや美しさ、儚さをテキスタイルで表現しました。素材は横編みのニットを使用し、ふんわり丸みのあるオーバーサイズのシルエットで子供らしいあどけない可愛さを強調しました。幼少期のぼんやりとした曖昧な記憶を、羊毛を混ぜ合わせ、ニードルパンチで描きました。縫製はミシンを使用せず、全てニードルパンチで行なっています。

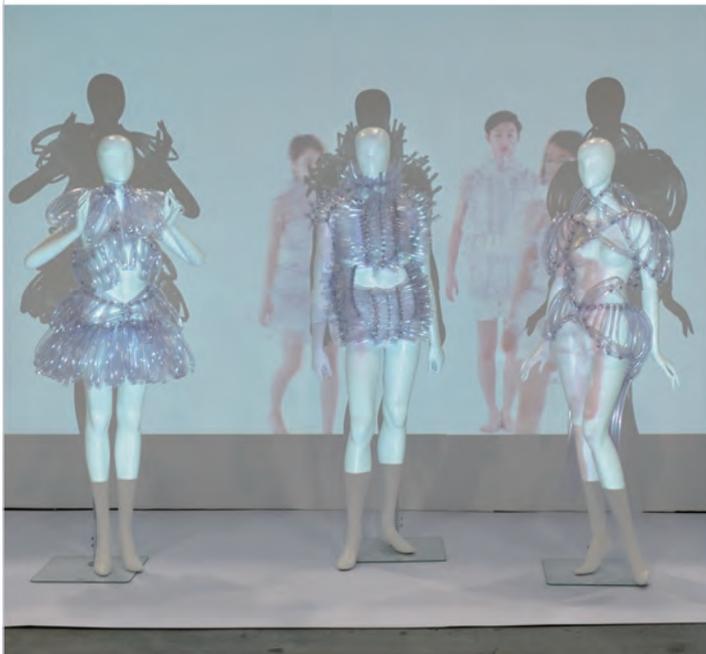


Nevigin - 新たな始まり -

—— 火星空間に適応した人間の身体の変化

小松彩希 | 兵庫県 神戸甲北高等学校 出身 | 立体作品・映像 | ファッション企画コース賞 |

火星に移り住んだ人類が、進化を遂げ誕生した生物、Nevigin。新たな始まり = nova と、英語で始まり = beginning を掛け合わせたもの。人類が体内組織で行っている役割を未来では体外で行えるようになり、血管などの細胞が身体を取り巻くような形になっている。栄養の供給や体温調節を行うことが可能となり、彼らには衣服の必要性がない。未来の姿を、ホースの柔らかさやしなやかさ、切断面などを使い表現している。



ニホン・ドッグ

—— 天然記念物に指定されている日本犬をモチーフとしたタペストリー制作

畠中しおり | 奈良県 奈良北高等学校 出身 | 織作品 | テキスタイルデザインコース賞 |

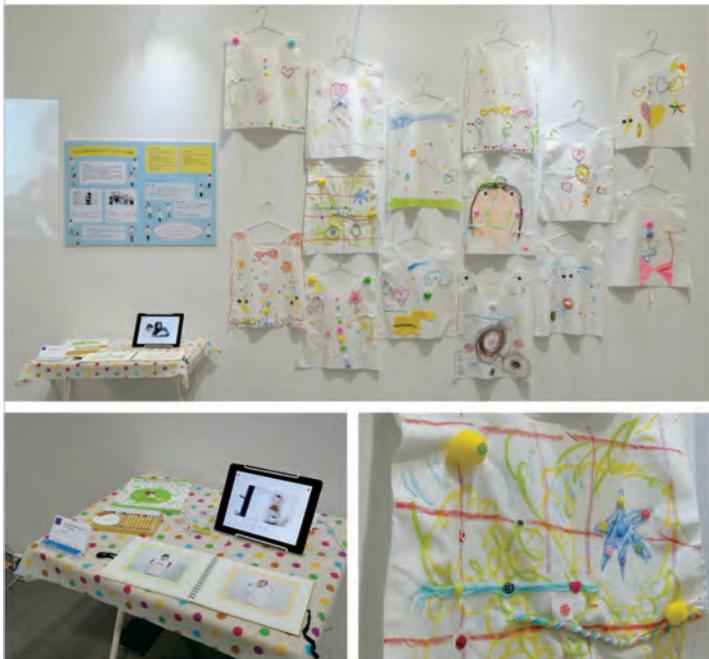
日本犬は戦時中の毛皮や食糧に用いられ、洋犬人気に伴った雑種化によって一時絶滅の危機に陥った。当時の日本犬保存会などの保護により数を取り戻し、現在、日本の天然記念物になっている。犬の繁殖はほぼ人が管理し、人の需要に伴い十分な研究がされずに交配され、土佐闘犬のように危険種として扱われてしまうこともある。作品では、織の技法であるほくし織を用いて人間のエゴにより存在が左右される危うさを表現している。



子どもの思考世界を引き出すワークショップの提案

安田 栞 | 兵庫県 明石高等学校 出身 | 映像・ボード | 学生賞 |

子供の頃に感じたコト・モノは大人になっても根底にあり続け、その人を形作る大切なものではないかと考える。だから、子供自身の本来から持ち得る資質や才能をさらに発揮して欲しいと思ひ、ワンピースを使ったワークショップを企画提案する。子供の時からの「ものづくり」を通して発想力や表現力、伝える力（自己表現能力）を養い今後の「生きる力」としての活用を願う。



figure

—— 捺染によるオリジナルテキスタイルを用いたメンズウェアの制作

辻 なつか | 大阪府 大阪成蹊女子高等学校 出身 | ファッションプレゼンテーション |

花をモチーフにした連続柄のオリジナルテキスタイルプリント。女性のイメージが強い花柄のテキスタイルをあえてメンズウェアで提案し、意外性を魅せる。柄同士のパッチワークが独特なおもしろさを創りだす。シルクスクリーン捺染技法を用いた布地は、色糊を何度も刷り重ね、手刷りならではの効果を出し、配色を限定することで多種の花柄と色を調和させて全体をまとめた。「柄 x 柄」のテキスタイルを活かした衣服デザイン。



newsboy

—— アメリカで新聞配達をする少年をテーマとしたコレクション制作

後藤 なつ希 | 愛知県 千種高等学校 出身 | ファッションプレゼンテーション |

新聞配達をする少年の姿に幼いながらも自立した姿勢を見出し、テーマとしたリアルクローズのコレクション提案。子供が大人の衣服を着た時の子供の体に対する衣服のボリューム感を大人のサイズに展開する事により、新たなシルエットバランスのデザイン提案を試みた。オールドコットンの素材とニードルパンチの技法を用いて年代物のワークウェアの素材感やディテールを表現し、ニュースボーイをテーマとしたコレクションを制作。



Mood Indigo

—— 「惹かれあう生と死、強い生命力に垣間見える死の香り」という「物語」を背景にして創り上げるファッション「narrative fashion」の制作

川田 佳子 | 大阪府 豊島高等学校 出身 | ファッションプレゼンテーション |

「永遠の命を手に入れた人類は生きることに退屈し、ある日一斉に死を選ぶ狂喜の夜」という「物語」を背景にした narrative fashion。「物語」に内包されている強く生々しい生命力に垣間見える死の香りや、死が隣り合わせにあることで増す生命力、その生と死の関係性の儚さをイメージした。極彩色と黒のコントラスト、過剰な装飾と誇張されたボリューム、儚い運命だからこそ強い生命力の生々しい一瞬を表現した。



藍を着るということ

——古着に藍染めや加工を施した作品制作

坂本大熙 | 兵庫県 舞子高等学校 出身 | 作品・冊子 |

震災の年に神戸に生まれて幼少期から青いものに囲まれ惹かれた自らの色彩感覚や幼少期の記憶の原風景からくるノイズな要素に対しての違和感や美的感覚を生かした古着の藍染。自らのファッションの基盤ともいえる古着を着る事と藍染を施す事の意味の繋がり、感覚的な加工を交ながら“藍染”をした“古着”を“着る”という事に対しての今22歳の等身大の作品制作。



How's life with you?

——補助犬の認知度アップのためのペアファッションの制作

高里美緒 | 沖縄県 北中城高等学校 出身 | ファッションプレゼンテーション・ボード |

障害のある人も楽に着られて、補助犬と楽しく出かけられるようなペアファッションの提案。欧米に比べ、数が少なく認知度が低いためにトラブルや苦情の対象となっている補助犬。障害のある人とペアの服を着ることで補助犬の認知度アップが図れ、障害への理解と補助犬の普及を目指すことができる。本研究では、補助犬ユーザーからファッションに対する問題点や要望を聞き取り、補助犬とのペアファッションを制作した。



浮世の波

——紙を折ることによる立体造形の考案、及び作品制作

大本梨奈 | 立体作品 |

人生は日常生活の繰り返しであり、様々な気持ちが毎日を形づくる。束の間に過ぎゆく時間の中小さな喜怒哀楽から大きな人生の転機まで心は常に何かの出来事により流動的に動かされ、生を受けた時から、人生を終えるまでの間1秒も止まることなく感情は波を打っている。



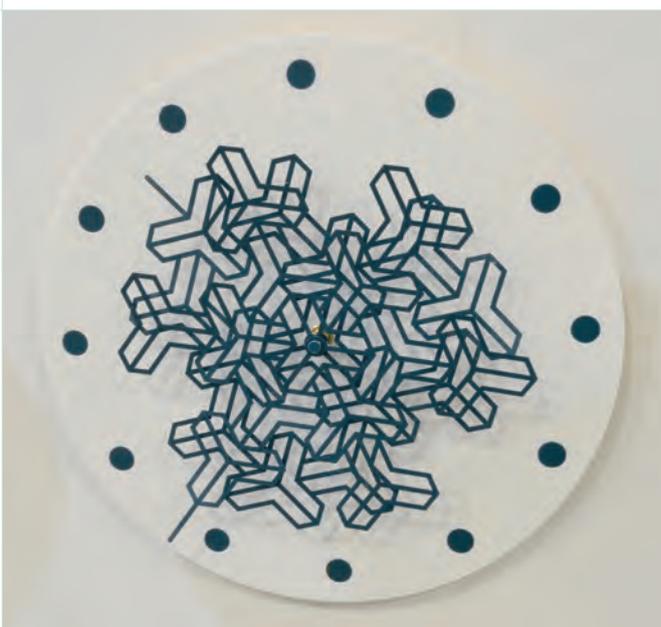
ever-flowering

——伊藤若冲の絵画から読み取るコレクション制作

伊藤美夏 | 福井県 勝山高等学校 出身 | ファッションプレゼンテーション |

若冲の絵画から読み取った「美麗・生命力・流動感・密度」のキーワードから、ever-flowering(四季咲き)をテーマに一年中花芽をつけて花を咲かせている様子をテキスタイルで表現したコレクション制作。



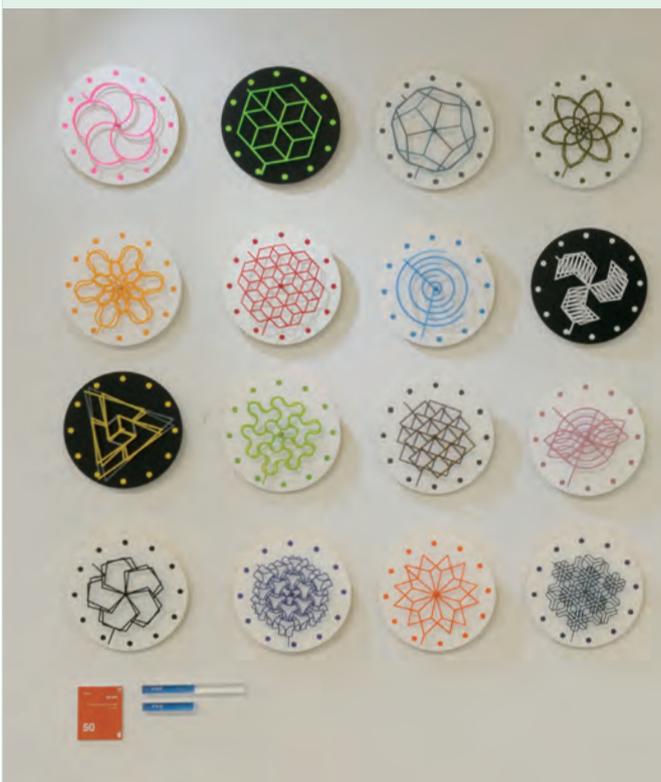
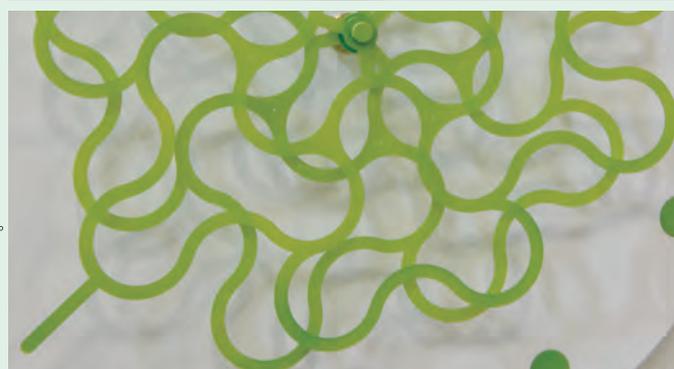


Tangle Clock

——日常のふとした喜びをモノの価値として取り入れた時計

前川 幸平 | 兵庫県 三木高等学校 出身 | 壁掛け時計 | [学長賞・学生賞](#) |

日常の中に存在するふとした喜び。見逃してしまうようなささいな瞬間。それらをモノの価値として取り入れれば面白みのあるプロダクトとして実現できるのではないか?このデザインの考え方をテーマとして私は卒業制作を進めました。私が着目したのは時計です。時計をふと見た時に針が重なっていたことはないでしょうか?このとき、気持ちよさを感じたり、ラッキーと思ったりしたことがあるはずです。この針の重なった瞬間の気持ちよさを何倍にも突き詰めようと考えました。世の中に時計は多く存在します。しかしそれらは文字盤がデザインされたものがほとんどで、変化もなく飽きてしまいます。私は動いている針をデザインすれば、常に変化し続け、見た目にも楽しく、飽きない時計を作ることができるのではないかと考えました。針をデザインすることで重なりをデザインすることができます。その結果できたのがTangle Clock(タングルクロック)です。Tangleとは「もつれ」という意味です。長針と短針が幾何学模様になっており、もつれる様に重なることでまったく違う模様に変化します。時計が単に時間を確認するための道具ではなくなり、見ていて飽きない、また見たくなる。そんな生活の中心になります。Tangle Clockは日常の中に喜びをプラスしてくれます。



はんなりこ

—文字を書くきっかけとなる道具

有 菌由佳 | 京都府 洛北高等学校 出身 | 雑貨 | 奨励賞 |

文字を綺麗に書く事で「書く行為」の大切さを見直す道具です。一般的に主流な美文字練習帳を参考にしました。ここで、綺麗に書ける要素にアレンジを入れた形をハンコにしました。ハンコは文字を練習するためのガイドとなり、また使用しないときは単独の形として利用できます。はんなりこの目的は、字に向き合う時間を大切にし、オリジナルの手紙などを作成できる事で、書く事・見せる事への苦手意識を軽減させることにあります。



po:tch

—視覚障害児のための「絵を触る」お絵描きツールのデザイン

鮫島幹実 | 大阪府 工芸高等学校 出身 | 立体作品 | 奨励賞 |

「視覚障害者向けの絵画道具があまり無い。」と視覚障害児を育てるお母さんから話を聞いたことから、この研究テーマに至りました。作品は、『凹凸を触って絵を確認する、その絵柄の音を聴く、スタンプを押すように凹凸のあるシール貼る、そして、シールに色を塗ったり、模様を描く。』視覚は使わず、触覚と聴覚を使う「絵を触る」ということを基にしたお絵描きツールです。



OTENOMOTO

—持ち歩きたくなるわたしのお箸

森 愛里 | 兵庫県 尼崎高等学校 出身 | 立体作品 | 奨励賞 |

OTENOMOTOはお箸、お箸箱、そこにお箸置きも加わった3点セットの新しいマイ箸である。マイ箸を持ち歩く、使用するといったひとつひとつの動作を意識することで、マイ箸としての価値を見直した。中でも特にこだわり抜いたのは、うつくしい見た目である。カタチや素材を活かし、金属に様々な模様をつけることでステーションナリーやメガネケースなど同様のカバンの中での存在感を大切に「持ちたくなる」をカタチにした。



JEWELRY HUNTER

—記憶力を鍛えるボードゲームの制作

川畑知也 | 大阪府 桜塚高等学校 出身 | ボードゲーム |

このボードゲームは、「楽しみながら記憶力を鍛える」をコンセプトに制作しました。ルールは神経衰弱をベースに考え、脳の記憶機能であるワーキングメモリーを活性化させます。カードの裏に隠された「宝石」を探して手に入れ、その獲得数で勝敗が決まります。手に入れるにはアイテムが必要なので、同時に探す過程で記憶力が鍛えられます。宝石を奪う特殊アイテムや組み合わせによる加点要素もあり、高度な駆け引きが生じます。



REACTION BITE

—— ハンドメイドルアーの魅力を発信する店舗の提案

土肥陸矢 | 香川県 高松工芸高等学校 出身 | CG・模型 | 学科賞 |

[REACTION BITE]は琵琶湖周辺の高品質なローカルブランドを集め、購入することができ、ハンドメイドルアーの製作技術を継承するために情報を発信する店舗です。魅力的なディスプレイや実際にルアーを試し投げができることによって興味を沸き立たせます。ワークショップなどが開催され、ハンドメイドルアーという文化を広げ、ビルダーと消費者とが交流することで技術が未来へ繋がることを目的としています。



単身者世帯のための視聴環境の提案

—— 賃貸マンションを効率的に使用する

二家将太 | CG・パネル |

近年、単身世帯の割合が増加傾向にあります。この結果、私は一人暮らしの期間が長くなるのであれば、趣味を用いて一人暮らしをより良いものにすることが大事だと考えました。また同時にストレス発散もすることができます。単身世帯が選ぶ趣味としてDVD鑑賞を挙げており、今回はDVD鑑賞をくつろぎながら行うことをコンセプトとして全6つの家具を考え、これらを配置し、組み合わせることで自分の好きな空間を表現することが可能です。



仕事・学びをいつもとは違う環境で

—— 姫路、明石間の空白地帯を活かしたレンタルサテライトオフィス

田中裕貴 | 兵庫県 東洋大学附属姫路高等学校 出身 | CG・パネル | 奨励賞 |

近年IT技術の進歩により、自宅ワークの増加やパソコン等を用いた長時間労働が増え、働く環境に問題を抱えている人が多く存在します。この施設では、いつもの働く・学ぶ環境を変え、仕事や学びを行う事で、新しいアイデアを促し、作業効率を上げる事を目的とした、レンタルサテライトオフィスです。施設は大きく5つのエリアが存在し、働く・学ぶ内容の目的に対応した2つのエリアに加え、食事、宿泊、リフレッシュが行えます。



ALUMI TRUNK

—— 規格品のかたちを活かした家具のデザイン～アルミ押し出し材をケーススタディとして～

宇戸平星樹 | 兵庫県 舞子高等学校 出身 | 家具 | 学科賞・学生賞 |

アルミ押し出し材をケーススタディにした規格品で作る家具の研究を行い、4種類のアルミ押し出し材を用いた家具をデザイン制作した。アームを開くことで本体に固定し、好きな高さに調節できるコートラック。伝統接合技術である千切りから着想を得たシェルフ。ぬきとジョイントパーツを一体化させたシェルフ。握って組み立てるパイプのテンションを利用したコートラック。ビスやネジなどを使わずに簡単に組み立てることができるツール。



layered.

——心地よく空間を共有するための家具の提案

仲村美里 | 大阪府 豊島高等学校 出身 | 家具 |

壁際、噴水や大きなオブジェの周りなど、不思議と人々が集まる場所が世の中には多く存在します。その場所が人に与える「居心地の良さ」の要素を探し出し、それらを取り入れ制作したのがlayered.です。layered.は人の視線、身体への向き、個人スペースの確保などが操作できます。家具と空間の間のような存在になったlayered.は、限られた空間を心地良く共有できる装置の役割を果たしてくれます。



サイクルライフをもっとスマートにする

新しいパーツの提案——C-LIGHT / SUSO SAVERS / SIMTOOLS

中筋友郎 | 大阪府 工芸高等学校 出身 | 立体作品 |

自転車にアフターパーツを取り付けることによってシンプルな自転車の外観が損なわれる。または取付方法が面倒といった問題を取り上げて研究してきました。自転車はある程度規格が決まっているプロダクトなのでパーツが取り付けられる位置も大体決まっています。私は普及している規格を崩さずに新たなパーツの取付位置、取付方法を発案して全く新しいリアライト・チェーンカバー・マルチツールの3つのプロダクトを生み出しました。



Segment mobility SEGMO

——「分離結合」による次世代モビリティの提案

山本大嗣 | 大阪府 北千里高等学校 出身 | 自動車 | 奨励賞 |

必要な時に、必要な分を、必要に応じて使う。それがこの自動車のコンセプトである。一台四席の車を四台に分割することで、家族間でも通勤や買い物から荷運び、旅行など、組み合わせを変えて誰もがいつでも好きな様に車を使うことが可能になる。現状の一家に一台では解消できない日常的なニーズや車の稼働率、スペース効率を問題とし、これからの時代に合った柔軟な自動車利用を提案するため、「分離結合」によりその解決を図った。



CYCLE-POD

——2025年の神戸における新しいモビリティシステム

原田昌吾 | 兵庫県 御影高等学校 出身 | 自動車 | 奨励賞 |

この作品は自転車とバスが融合した「人とサイクリスト」のための新しい交通システムの提案です。街中でロードバイクやクロスバイク、レンタルサイクルといった「自転車」を利用する人々を主なターゲットユーザーとしており、坂の多い神戸ならではの自転車の不便さを解消できるモビリティです。左側面にカートリッジ式のレンタル折りたたみ式電動自転車を内蔵し、車内にもロードバイク等を持ち込むスペースを確保しています。



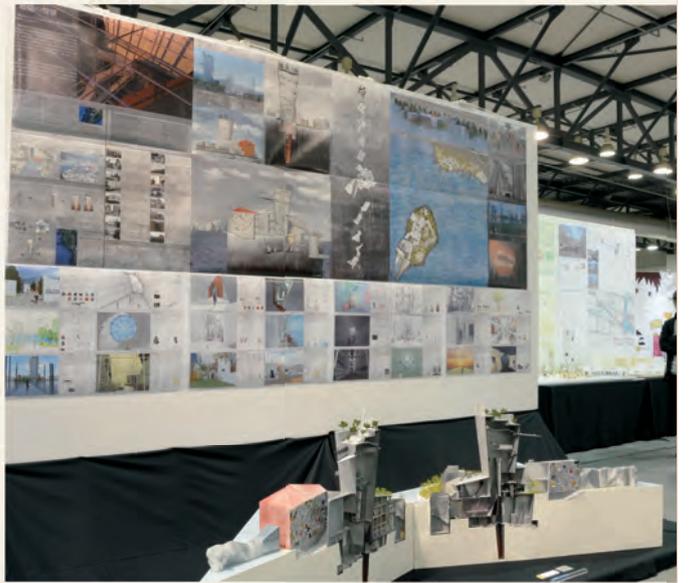


追憶の情景

柴田 龍一郎 | 兵庫県 明石城西高等学校 出身 | 作品 | 学長賞 |

軍艦島に住んでいた人の気持ちや想い、感情や歴史を建築の空間で表現したいと考えた。軍艦島は日本の近代化の下部構造を支え、日本は大きく発展した。しかしながら日本の発展の大きな要因になっていたという事実はあまり知られていない。そればかりか軍艦島の特異な外観だけが注目され、軍艦島のどこが世界遺産になったのか、という事実を知らない人々も数多い。端島で生きていた歴史を伝える世代も確実に減ってきており、そういった中でしっかりと歴史を伝え、どういった思いで人々が住み生活していたかを空間で表現し、後世に残していこうと考えた。

この博物館は当時の激動の日本を生きた軍艦島のように激しく表現されながらも、当時の生活の匂いを残している。そして役目を終え眠りに着いた今の軍艦島のように静かに佇むように設計した。初めに軍艦島を読み取り生活や、目に見えるものから断片的に抽出しつつ、実際に住んでいた人たちの生活誌等から読み取り感情や人々の思いを抽出しまとめていった。それをベースに24の空間をつくりあげ、その空間を歴史を学ぶと共に体験してもらいながら最終的には実際に軍艦島に行って日常へ還っていく、というプログラムを計画した。そして、少しでも人の心に訴えかける空間をつくり、日本の近代化を支えていた歴史やどういった思いで人々が生活していたか、人々の生きた記憶を少しでも触れてもらいひとつでも多くのことを考えるきっかけになればと思い設計した。



神戸市における周辺環境に調和する1階通り外観に関する研究

——色彩と掲出量に着目して

黒田実香 | 兵庫県 兵庫工業高等学校 出身 | 論文 | 学科賞 |

序章

0-1 研究の背景と目的…1階通り外観(通りからの見え方)を調査し、構成要素の量のバランス、色彩に着目してその特徴を捉え、建物と屋外広告物の相互の関係を明らかにすることにより、建物と屋外広告物との調和とは何かを考察する。

第1章 研究の位置づけ

1-1 既往研究…本研究では人が好感を持つ賑わい感、落ち着き感の創出可能性に着目し、屋外広告物の色彩や量を中心に建物と屋外広告物の調和を研究する。

1-2 屋外広告物と屋外広告物法について…「屋外広告物」とは、常時または一定の期間継続して屋外で公衆に表示されるもの。情報源であり、街や商業施設を活性化させる重要なアイテムのひとつである。しかし、主張の強すぎるデザインは「活気づけ」を通り越し、不快感を与えることとなる。国土交通省では良好な景観を形成又は風致を維持し、公衆に対する危害を防止するため屋外広告物法を定めている。

1-3 神戸市屋外広告物条例の概要…神戸市の屋外広告物条例は国土交通省の屋外広告物法に基づいて定められている。広告物の掲出を市が管理することで、神戸市の景観や市民の安全が守られている。

第2章 研究の対象と方法

神戸市中央区において屋外広告物に特徴のある2つの通りを調査対象とする。

2-1 三宮高架下通りについて…JR三宮西口改札を降りてすぐの大衆居酒屋が立ち並び通り。

2-2 トアウエスト通りについて…トア山手鯉川地区の北長狹通3丁目の3番地と11番地に挟まれた飲食店、雑貨屋、服屋など様々なジャンルの店舗が立ち並び通り。

2-3 調査方法…店舗の1階通り外観を対象に、ベース(壁・デッキ・庇・テント・サッシ)、付属物(屋外広告物・植栽・遊動設置物・設備機器)の色彩・量・種類・内容について調査する。測色の調査にはHVC基準色票20色簡略版を用い、視感比色を行う。

第3章 調査結果

第2章の調査方法にそって調査を行った結果を①ベース(壁・デッキ・庇・テント・サッシ)、②屋外広告物、③植栽、④遊動設置物・設備機器の項目ごとに色彩・量の割合・種類・内容を1店舗につき4枚の調査シートにまとめる。

第4章 分析

調査した結果をもとに分析を行っていく。神戸市の屋外広告物のしおりをもとに屋外広告物が周辺環境と不調和する要素を「無秩序な掲出」と「刺激的な色彩」とみなし、「量のバランス」「色彩」の観点から分析を行い屋外広告物と周辺環境との調和を明らかにする。

4-1 量のバランスの分析…三宮高架下通りとトウエスト通りの1階通り外観に占めるベースと付属物の量の割合を比較する。

4-2 色彩の分析…ベースと屋外広告物の色情報を通りごとに高彩度、高明度・中彩度、中明度・中彩度、低明

度・中彩度、高明度・低彩度、中明度・低彩度、低明度・低彩度で分類し比較を行う。

店舗の配色が調和しているかを判断するため色彩分布図で配色の調和を分析する。配色が「同一調和」、「類似調和」、「対比調和」であるとき調和領域とし、それ以外の調和は「あいまい」な領域とみなし、不調和領域と分類する。

第5章 考察

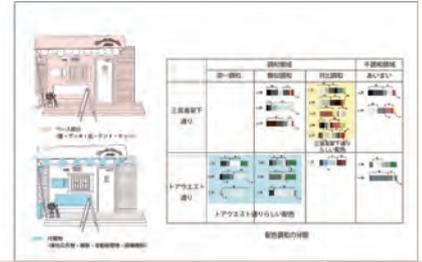
「量のバランス」三宮高架下通りでは様々な情報が掲出される為、屋外広告物の割合は多くなりがちである。また、屋外広告物の量は店舗によってばらつきが目立ち、掲出量が極端に多いと周囲から突出して圧迫感があり、少ないと物寂しい。トウエスト通りは屋外広告物が必要最低限の掲出量に抑えられている為、すっきりと落ち着いた雰囲気を通りとなっている。

「色彩」三宮高架下通りは提灯・暖簾看板などの屋外広告物の色彩が店舗間で類似することで、賑やかで明るい通りの雰囲気を作っていることが分かった。また、1階通り外観の配色はメインカラー・サブカラーが落ち着いた色味で屋外広告物の色彩と対比調和し、賑やかで明るい、暖色系の色彩をアクセントカラーとする店舗が多いことが分かった。トウエスト通りの屋外広告物は個々の店舗が思い思いの色を使用し、個性を出していた。1階通り外観の配色はメインカラー・サブカラーが寒色系で軽い印象のある色味が使用される傾向がある。また、統一感のある同一調和・類似調和の配色が多く、アクセントカラーで変化を付けているということが分かった。どちらの通りにも共通して言えることは、個々の店舗の配色の調和がとれていても通りらしきのある色味や色相でなければ通りの景観として調和したとは言えないということが分かった。

結論

三宮高架下通りにおいて1階通り外観が周辺環境と調和するようにするには

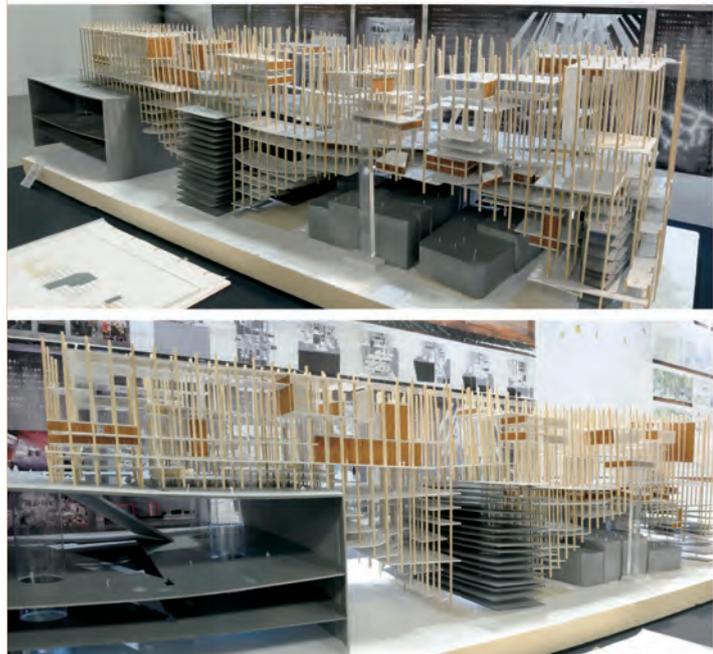
- 屋外広告物の掲出の総面積を1階通り外観の面積の1/5程度とする
- メインカラーとサブカラーは落ち着いた色味の対照色相とする
- メインカラーとサブカラーに調和する高彩度のR系かY系(両方でも可)のアクセントカラーを配色に採り入れるトウエスト通りにおいて1階通り外観が周辺環境と調和するようにするには
- 屋外広告物は必要最小限の掲出をする
- 植栽等の緑を配置する
- メインカラーかサブカラー(または両方)に寒色系の色彩を選ぶ
- メインカラーとサブカラーの配色は彩度が低く、また淡く軽い印象のある色味の同一色相または類似色相とする
- アクセントカラーは色相・明度・彩度のいずれかを配色に対比させる



都市の遷り変り

伊東大晴 | 大阪府 堺高等学校 出身 | 作品 | 奨励賞 |

地下鉄も車もなかった時代、人々の交通手段は舟でした。湾に面した大阪は「水都大阪」と言われるほど町中には川や運河がはり巡らせられ、川を中心に街は栄えていきました。やがて交通手段は鉄道や車へと変化し、川は「町の表」から「裏」へ。現在の海面上昇という危機をポジティブに捉え、既存の建物を橋脚・橋台として橋を広げていく。歴史や特徴、スケールなど様々な要素を含んだ大阪の街は、遷ろい新たな水都大阪を生み出す。



ハシゴ弁当

——地域を活かす、建物とプログラムの研究

黒田実香 | 兵庫県 兵庫工業高等学校 出身 | 作品 | 奨励賞 |

山陽人丸前駅のメインストリートであるヒトマルストリート。一見寂れていて近寄りたがいでであるが立ち並び店が醸し出すレトロな雰囲気に心を奪われる人は少なくない。訪れる人が親しみやすくなる建物をつくる。しかし、真新しい建物をつくるだけでは「けったいな建物ができた」とかえってヒトマルストリートからは浮いてしまうことになるだろう。ヒトマルストリートと建物がリンクするプログラムも重要な設計としてデザインする。



ちいさな賑わいのその先に

——居ることを楽しむまちの構築

坂上 みなみ | 奈良県 奈良文化高等学校 出身 | 作品 | 奨励賞 |

論文の研究により実態を明らかとした柳町商店街の南端にある「小さな賑わい」の場。現在スポット的に留まっているその賑わいを周囲へと発展させるため、新たなまちの拠点を計画する。これは、行政任せではなく、地域の自律した個人の活動の集積によりまちづくりを行うべきこれからの時代において、空き町家のリノベーションと隣地への新築の融合により、空間や出来事の体験から生まれる使用価値による賑わいを目指した提案である。



てんとらす

武市佳哲 | 兵庫県 明石城西高等学校 出身 | 作品 | 奨励賞 |

「てんとらす」は仮設建築物です。最も少ない辺の数で最も強い力を発揮する正四面体で構成されています。それ故に通常のテントとは異なり、てんとらす同士の接続や積み重ねが可能となっています。15個のパーツから成り立っており、それぞれが取り付けられる位置が決まっております。規格が合えば別パーツへの差し替えが可能で利用者自身で機能の変更ができます。利用方法として、フリーマーケットや短期的な美術展などがあげられます。



はりまや橋観光バスターミナル周辺の再開発 (リノベーション)によるヒト・モノ・コトの結節点

細川悠貴 | 高知県 高知高等学校 出身 | 作品 | 奨励賞 |

高知県高知市の繁華街に位置するバスターミナル周辺の再開発を想定し、都市内に相応しい公共空間のモデルプランを提案する。車道は縮小し、歩行者優先区域を設ける事で、「大人」と「子ども」、「都市」と「郊外」、「街区」「川」といった周辺環境、様々な結節点となるような空間となる。7つのレイヤーを重ねることで必然的に空間が構成される。これは「景観」は劇的に変え、「調和」は乱さないまちづくりの提案である。



小さな風景の連なり

——河川敷の新しい風景をめざして

南野 真有美 | 大阪府 工業高等学校 出身 | 作品 | 奨励賞 |

大阪の淀川沿いに広がる「淀川河川敷」を対象に新しい河川敷公園をつくる。淀川は、明治18年の洪水をきっかけに新しい淀川が誕生した。この計画の対象敷地はその一部であり、全てを一からやり直すわけではなく、ランドスケープ、建築、プログラムという3つの基本的な考え方からそれぞれの場所性を汲み取った具体的な提案をおこなった。河川敷に打った小さな点は、既存の河川敷空間によって結ばれ、小さな風景の連なりをつくる。



「時」のまほろば

渡邊 由貴恵 | 新潟県 新潟翠江高等学校 出身 | 作品 | 奨励賞 |

私はこれまで生きてきた24年間の記憶とそれを支えた空間を抽象的に表現した。それにより自分の原風景を確認しデザインの手がかりを得ることができた。私は都市生活者の新たな居場所が「記憶」や「思い出」の中にあると考えた。それらを空間や風景として具象化することで、人生を振り返るだけでなく、他者と関わるためのツールとなる。記憶のなかの世界も、もう一つの土地だと考えたとしたら、この世界はもっと広い土地を持っていることになるのかもしれない。



swimmer:roof

藤田千夏 | 兵庫県 西宮高等学校 出身 | 作品 | 奨励賞 |

都会の中で誰かの視線や存在感がありつつも1人になれる都市空間を作り出す。完全に1人になることへの恐怖から逃れ、他人の存在への意識と都市の中の繋がった空間で個の居場所を持つことへの理想である。都市の隙間として捉えられる、屋上と建物と建物の間を「プール」の空間特性を使い、プールサイドを行き来するように都市の隙間を行き交う。



論文

住宅のインテリアから見た屋外要素の取り込み方に関する研究 井上 咲野花 | 香川県 高松工芸高等学校 出身 | 奨励賞 |
——雑誌『モダンリビング』の住宅作品を対象として

大和郡山市柳町商店街および
その周辺地域におけるまちづくりに関する研究 坂上 みなみ | 奈良県 奈良文化高等学校 出身 | 奨励賞 |

軒先園芸の実態と品種に関する研究 南野 真有美 | 大阪府 工芸高等学校 出身 | 奨励賞 |

子どもが参加するまちづくりの有効性に関する研究 細川悠貴 | 高知県 高知高等学校 出身 | 奨励賞 |
——「こうちこどもファンド」を通して

フランク・O・ゲーリーとスティーヴン・ホールの模型作品の比較 藤田真衣 | 兵庫県 神戸鈴蘭台高等学校 出身 | 奨励賞 |
——模型の価値に関する研究

サンフランシスコにおける Parklet の機能構成に関する研究 村田六花 | 兵庫県 神戸鈴蘭台高等学校 出身 | 奨励賞 |

地域をつなぐ人と空間の研究 渡邊 由貴恵 | 新潟県 新潟翠江高等学校 出身 | 奨励賞 |

廃墟の空間構成と魅力に関する研究 柴田 龍一郎 | 兵庫県 明石城西高等学校 出身 | 奨励賞 |

都市における屋上と地上の関係性 藤田千夏 | 兵庫県 西宮高等学校 出身 | 奨励賞 |
——大阪市堀江地区を事例として

鉄輪温泉街における貸間の性格と可能性 渡邊果歩 | 大分県 大分西高等学校 出身 | 奨励賞 |



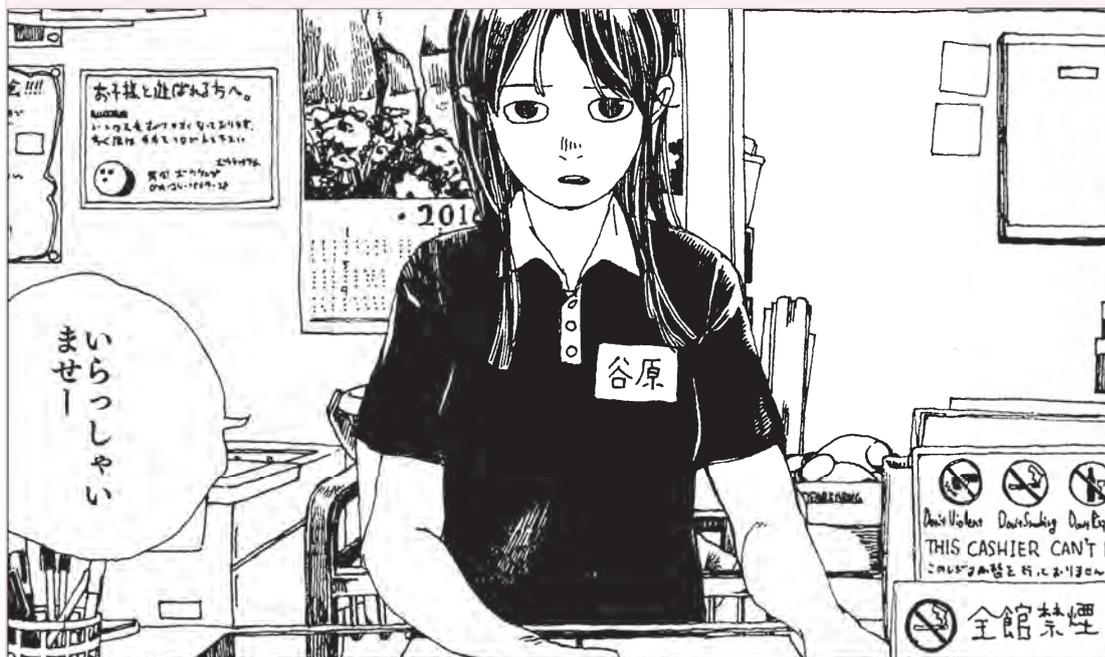
Rolling Yellows

—連載におけるキャラクターと物語構成の研究—

安田佳澄 | 兵庫県高砂南高等学校 出身 | 冊子 | 学長賞 |

私は2年程前に本作とは全く違うタイプのテーマを軸としたまんがを描いていました。それが賞をとり、出版社の方と一緒にまんがを作る事になりました。しかしなかなか上手くはいきませんでした。そのいくつかの理由として、テーマを軸にしたまんがはあまり売れない事や、自分の作品には読者を期待させる展開が無い事を挙げられ、私は1年半程スランプにハマっていました。これら乗り越える為、卒業研究のテーマを「連載

におけるキャラクターと物語の構成」に設定しました。具体的には連載に耐える基盤の設定やキャラクター作り、そしてそこから広がりのある展開を考えるというのが本研究の課題でした。まずはキャラクター作りの為に、舞台となったボウリング場へ取材を行いました。自分の外側にあるものを取り入れる事でキャラクターに深みを持たせようと思いました。また沢山のまんがのキャラクターを分析し、そのキャラクターの内側がどうなっているのか、どう作られているのかを自分の中で消化していきました。結果的に私はキャラクターと設定を混同してしまっている事に気がきました。テーマ(テーマから物語を作る場合は物語と同義)の中にキャラクターがいるのではなく、キャラクターの中にテーマがあった方が連載に耐えやすい、という少し考えればわかるような事に長い間苦しめられていたのです。本作を描いてスランプを脱すると共にもう2、3歩前に進めたような気がしています。



apple pie a la mode !

—— シャドーボックスを用いたコミックイラスト表現

岩崎千明 | 兵庫県 加古川西高等学校 出身 | シャドーボックス(立体作品) | 学科賞 |

本作品は、平面的なコミックイラストをシャドーボックスという立体表現を用いて制作した立体コミックイラストである。光の角度や量によって陰影が変化するため、さまざまな角度から楽しむことができる。一つの世界観とストーリーを設定し制作したため、作品一つ一つを額縁に入れず、代わりにコマ枠を何層にも重ね、額縁に見立てた。シャドーボックスの特性を活かすため、イラスト制作においても、層を意識した奥行きのあるイラストや、

コマ枠からキャラクターが飛び出したり、逃げ出したりするような表現で動きのあるイラストの制作を試みた。お菓子作りをする主人公と動き出す食材という世界観設定のもと、作品を制作したが、お菓子作りによる時間の経過を立体化することで、そこに流れる時間と動きをより不思議に演出した。また、シャドーボックスとしての装飾的表現に頼らず、イラストの密度を上げることで、物語の世界観を絵で伝えることを目指した。



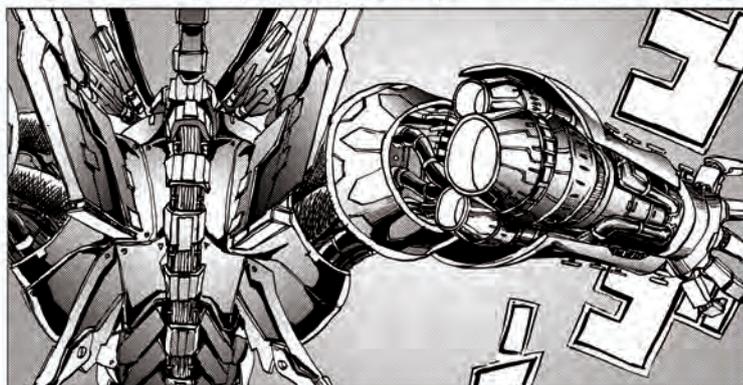
EXISTENCE

—— 人と機械の違い

由良 航太郎 | 兵庫県 須磨翔風高等学校 出身 | 冊子 | 学科賞 |

研究テーマの「人と機械の違い」を三点の視点から見た作品になっています。冊子内の作品は三つで、それぞれ機械の人間化、人間の機械化、人間と機械の関係の超越というテーマを持っています。生物界と無生物界の区別は従来のSF分野においてやり尽くされているテーマではありますが、明確な答えは出ていないため、自分なりの答えを弾き出してやろうというのが狙いで

す。そしてこのテーマを作品化する上で最も重要なのが人間を描くことでした。人間臭さというものをごく視覚化するのかが分からず苦労しましたが、結局表情という落とし所を見つけて作品にしました。今後の課題として、このテーマを描く上で人間臭さの視覚化というものが必要になると感じました。まが的にいうと「キャラクター」だと思います。



週間少年ベンジョ

——ミステリーの構成要素の分析

大橋 佳奈子 | 冊子 | 奨励賞 |

本研究の目的は、特定のジャンルに見られる様式やそれに裏打ちされた面白さ、キャラクターの重要性について理解を深め、より親しみやすいまんがが作品を制作する手段のひとつとして学び取ることである。作品のあらすじは、ある日主人公は、塾のトイレに妙な落書きを発見する。キャラクターやフキダシや台詞が描かれており、どうやらそれは毎週月曜日になると書き改められる便所連載まんがらしい。ニートのいとこと犯人探しをする。



New MSG

——ブラックコメディの研究

佐藤明弘 | 冊子 | 奨励賞 |

「ブラック・コメディ作品を描く」というテーマのもと制作しました。扉絵1ページ、4ページの短編が7本、最後に3ページの短編が1本、計32ページの短編の連作になっています。主人公のスマホに度々弟からの謎のメッセージが届き、その真偽を確かめていく。その過程でカッパや魔法少女、ロボット、メリーさんに出会っていく物語になります。短編1本あたり4ページにすることでテンポよく読んでもらうことを意識しました。



ボクの恋は3分しかもたない

——関係性からキャラクターを掘り下げる

柳原 楓 | 冊子 | 奨励賞 |

まず企画テーマの「片思い依存症」を元にキャラクターを立てました。内容としては「サラッと読めるけどどこか印象に残る」というものを目指しました。この研究を通して、自身のキャラクターメイキングにおいて、互いを補完し合えるような「ベストパートナー」といえる関係性を意識していることがわかったので、今後の作品制作においても「このキャラクターの組み合わせだからこそ起こる掛け合い」を重要視していきたいです。

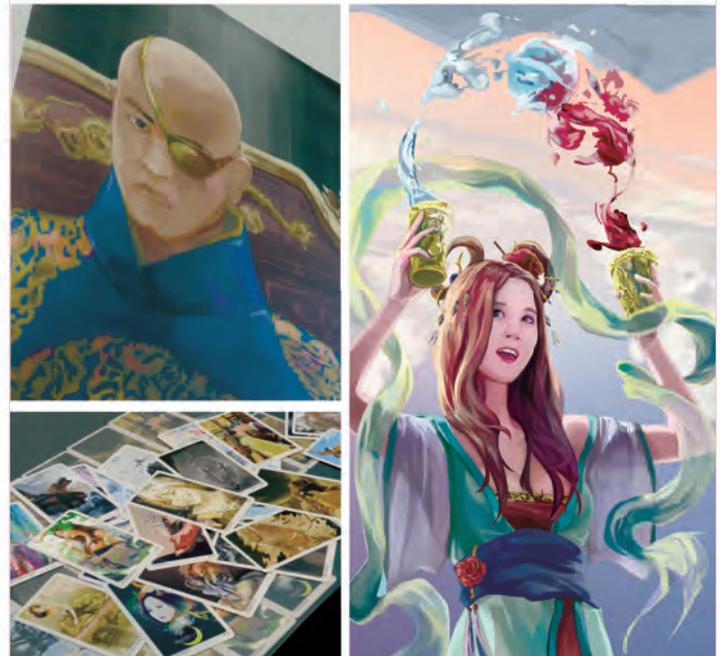


韓国風イメージを用いたタロットカード

——タロットカード～韓国風のイメージを利用～

李台錫 | タロットカード | 奨励賞 |

タロットカードにしたのは自分の絵にたくさんの意味を与え、もっと楽しいイラストを描きたかったからです。作品の中で、メインとなる要素と、それを支える要素を明確に分けて、より分かりやすいタロットカードを完成させようと考えながら、制作を行いました。それは、タロットカードは一枚一枚が明確な意味を持っており、構成されているという特徴があるからです。韓国神話や歴史を素材としてシンボルを入れました。



「日記」「雪景色の」ほか

——名画の構図や配色の研究

藤田夕貴 | 兵庫県 琴丘高等学校 出身 | イラスト・額縁 | 奨励賞 |

研究目的は、構図や配色による、絵を見た人が受ける印象をより正しく理解し、活用することである。そのために過去作品をリメイクしたり、新規作品を制作して研究を進めていった。制作作品9点にそれぞれテーマ、ストーリーを考えて、引き立てたいところ、なじませたいところを明確に描き分けるようにしている。また、キャラクターの視線の効果についても1つの絵を3種類描いて研究している。

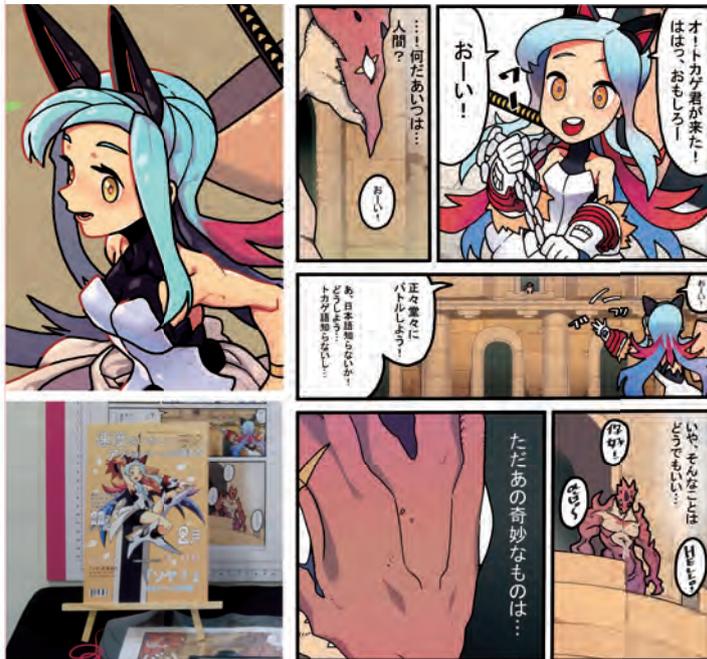


ソヤ!

——速度を活かしたアクションシーンの描き方

金柱赫 | 冊子 | 奨励賞 |

普段カンに頼って描いているアクションシーンを、研究を通してバリエーション豊かに表現できるようになることがこの研究の目的でした。まんがが業界で一番よく用いられているテーマを四つ選び(打撃、斬撃、投擲、移動)、そのプロセスを分析しました。研究を通して、前より多彩なアクションシーンを描くことができるようになりました。さらに、アクションシーンで動かすキャラクターのポテンシャルも意識できるようになりました。



雲とたまねぎ

——自己と剥製~キャラクターにおけるアイデンティティの研究~

稲 雅子 | 兵庫県 神戸龍谷高等学校 出身 | 冊子 | 奨励賞 |

剥製は、生前の形としてのアイデンティティはあるが中身はない。そのズレに面白さを感じた。そして、剥製自身が欠けている中身のアイデンティティを探したら面白いのではないかと思い、剥製をモチーフとしたキャラクター、物語を作成することにした。作品を制作する前に実際に剥製作りを自身で体験し、そこで新たに得た『剥製と製作者の関係性』に着目し作品を制作した。



そこで踊るは何者か

——踊りの中で何者かになる~まんがにおけるダンス表現の研究~

田口加奈 | 徳島県 鳴門高等学校 出身 | 冊子・iPad作品 | 奨励賞 |

阿波踊りをテーマに青年が家族と向き合う様子を描いた短編まんがが作品。母親から注目されず、自己を否定していた主人公が、妹を成仏させるために踊る中で、他者と自己について理解していく。踊り子だった経験を元に、舞台への取材、先行作品の研究を重ね、制作。研究の中で、自己の確立には他者の視線が必要であり、踊りの成立にも同じことが言えるということが分かり、テーマ、演出に盛り込んだ。





REPAIR

——フル3DCGアニメーションの制作を通じたハードサーフェースモデリングとリアルな質感表現

野村純平 | 映像作品 | 学長賞 |

あらずじ:人類の宇宙進出により宇宙に漂流したデブリ(宇宙ごみ)が問題になっている近未来の宇宙が舞台。主人公はデブリ回収を行う傷だらけの工業用ロボットで、作業中に宇宙に漂流している新品に近い状態のロボットを見つける。

私はこの作品を制作するまでの約3年間、3DCGのモデリングの技術を磨いてきました。その中でも特にハードサーフェースモデリングと呼ばれる、建物、機械、メカなどといった生ものではない所謂硬い物のモデリングを好んでやってきました。そんなモデリングの技術を活かしつつ1本の映像作品を一人で制作したいという考えが兼ねてからあり、卒業制作としてフル3DCGショートムービー「REPAIR」を制作しました。使用ソフトはMayaをメインに計8種類のソフトを使い分けました。特に主人公であるオレンジ色のロボットのデザイン、質感表現にこだわりました。全体のデザインを左右非対称にしたり、パーツの密度のある部分をわざと露出させたり、ロボットという無機物の

中にテープなどの有機物をデザインとして取り入れることでリアルで現実味のある表現の説得力を持たせました。質感はただのシンプルな金属ではなく汚れや傷や塗装の剥がれなどを強調し、デブリで腐れてしまった宇宙でデブリの回収作業を行う主人公の生活の過酷さを表現しました。また、もう1体登場するロボットは色、状態などで主人公のロボットとは対照的に表現しました。



糸島ホットフリーカーズ

——思春期の男子が成長する瞬間を映画で捉える

松尾 巧 | 福岡県 純真高等学校 出身 | 映像作品 | 学科賞 |

思春期男子の成長を描く上で、「アメリカン・グラフィティ」(1973)からなるワンナイトものと呼ばれる構成にのっとり脚本を作成。学内外の俳優が出演。リハーサルを行い、2016年8月26日～9月11日にかけて18日間、福岡県糸島市でロケを敢行。使用されていない牛舎を作り込み、クラブ撮影を行った。スタッフ11名、キャスト13名、総制作費約70万円。



The old time

——世界観を感じさせる背景モデリング

筒井勇介 | 映像作品 | 学科賞 |

「PIRATE(海賊)」と「WAR(戦争)」をそれぞれコンセプトにした2点の背景作品を制作しました。フォトリアル系の作品にしたかったので、細かい部分の作り込みや、オブジェクトの物量と配置にこだわりました。また、どちらも古い時代の背景なので、建物やプロップなどのボロさを表現するためにテクスチャリングでの汚し方や、モデリング時にわざと歪みを出したりするなど、くさくならないように気を付けて制作しました。



Dear

——芝居(作画)・色彩による感情の表現

中川菜奈(大阪府 関西創価高等学校 出身)・藤井美緒 | 映像作品 | 学科賞 |

西森優(19)、萩原夏帆(14)、橘聡子(29)の3人の女性を主人公とした、3つのショートストーリーから成る作品です。主人公たちがそれぞれの人間関係に悩み、向き合っていく姿を描きました。『人々の日常』をコンセプトに、素朴で親近感の持てるような作品を目指しました。丁寧な作画によるキャラクターの表情の変化や、画面の色味を工夫することによって、キャラクターの感情の表現を行いました。総尺:7分44秒 総カット数:130カット



Environment Modeling Reel

——ハイエンドBGモデルの作成

谷垣真衣 | 兵庫県 姫路工業高等学校 出身 | 映像作品 | 奨励賞 |

背景モデラーを目指すにあたり、背景のレイアウト、ボリューム、ディテールの出し方、コントラストを意識した計算的な絵の見せ方の習得が必要であると考えたため、Assassin's Creed Unityトレーラー冒頭部分を参考に、背景のみを制作しました。人がいなくてもボリュームがでるよう、瓦礫の配置や建造物のディテールを追加し、より現実的な背景になるようにしています。



キュート・ポップ

——ストーリー性のあるミュージックビデオの制作

大前捺美・柏木 さやか・田中 彩・松本莉歩 (大阪府 日根野高等学校 出身・兵庫県 伊川谷高等学校 出身・兵庫県 三木東高等学校 出身・兵庫県 須磨翔風高等学校 出身) 映像作品 | 奨励賞 |

アイドルとして活動している主人公・北川杏奈は普段の自分とアイドルをしている時の自分とのギャップに悩んでいた。そんな中で杏奈自身のミュージックビデオと一人の少女との出会いを通し、自身と向き合っていく姿を描いている。思春期特有の繊細な心の悩みに焦点を当て、かつアイドルとして愛らしさに注力したミュージックビデオとなっている。



CRUD

——神をテーマにした4体のキャラクターデザイン

南部明音 | 兵庫県 伊川谷北高等学校 出身 | 絵画作品 | 奨励賞 |

UVプリンターを用いた絵画作品です。このキャラクターは理を捻じ曲げる程の人智を越えた恐ろしい力を持ち、神の如き存在として世界に君臨する生体兵器です。そんな彼らの能力が、具体的にどんな恐怖を与えるのか、実際に想像できるかどうかを考え、設定やビジュアルの構想を進めました。不気味さと神々しさを兼ね備えていることを表現する為、媒体はゴールドのアルミ複合板を使用。また絵の上に様々なエンボス加工も加えています。



エレメンタルセイヴァーズ

——キャラクター性に合わせた色作りと視聴者にアニメの魅力が伝えられるような演出

本位田 侑紀 | 兵庫県 暮合高等学校 出身 | 映像作品 | 奨励賞 |

変身バトル男児向けアニメのオープニングとエンディングです。烈火、流、岳斗、風来の4人が幻獣の力を借り、闇の軍勢から世界を守るために戦う王道ストーリー。キャラクターそれぞれ性格や役割に合わせてテーマカラーを決めており、子供向けということから鮮やかでカラフルな色合いにしています。またオープニングは世界観、登場人物が伝わる演出、エンディングはほのぼのとした幻獣のマスコット状態をメインとした演出にしました。



視線 ぶつかるワタシとモノ

——ワタシとモノの視線を通して、人の痕跡を撮影する。

長谷 裕太郎 | 鳥取県 八頭高等学校 出身 | 写真作品 | 奨励賞 |

私は街を歩く時、誰かから見られている、と感じる瞬間があります。街の片隅で忘れられたモノたちからの視線です。私はそれらを見つけた時、何故そこにあるのか、誰が使っていたのかと考えます。これらの写真は私のものへ対する一種のポートレート作品と考えています。私の視線、モノからの視線がそれぞれあり、それがぶつかり合うことでこの作品が成立するのです。私の暮らした場所で撮影することで、身近な人を撮影するようにモノと接し、ただの物の中から、視線を感じるモノをセレクトし、作品へ仕上げました。



REMEMBER

——キャラクターの魅力を引き出すアニメーションの制作

有本晋一朗 | 映像作品 | 奨励賞 |

私は、これまでに培ったキャラクター制作スキルを活かしたいと考え、キャラクターメインのアニメーション作品を制作しました。この作品では、高齢者問題というテーマを通して、家族や大切な人がいる幸せを描いています。

あらすじ:あるおばあさんが、家族に誕生日会をひらいてもらった。家族に誕生日を祝ってもらい、幸せな一時を過ごしていたかみえたが、この誕生日会は、過去の映像を観て蘇った、おばあさんの思い出だった……



LUNA

——主人公の体感時間を観客に伝える

有山知里 | 兵庫県 宝塚東高等学校 出身 | 映像作品 | 奨励賞 |

この作品は高校三年生の時に感じた、退屈な日々の時間を他の人と共有したいという気持ちから生まれました。瑠奈の刺激を求めた先に「援助交際」がありますが、現代の女子中高生の中でSNSという表には出ていない世界で繰り広げられている問題だからこそ認識が薄れており、この問題はまだ終わっていないんだという表現をしたく作品の中に入れ込みました。そこにも目を向けていただければと思います。

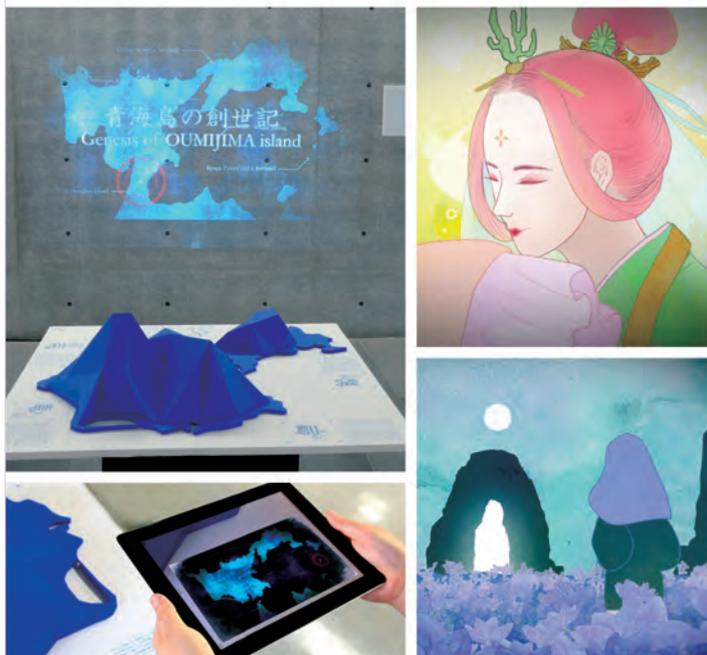


おうみじま神話体系

——青海島の人魚伝説をめぐる神話の世界の研究

高倉 萌 | 兵庫県 須磨東高等学校 出身 | メディアインスタレーション | 奨励賞 |

山口県の青海島に伝わる伝承や捕鯨文化をもとに、島をとりまく独特な神話の世界観を5つのショートアニメーションで構築したメディアインスタレーション作品です。AR(拡張現実)という技術を使用しており、iPadのカメラを模型のマーカーに向けてと現実の風景に重なってアニメーションが出現します。体験型の展示形態にしたのは、展示をご覧になった方々に旅行気分を味わってもらいたいという意図があります。



Band Aid

——映像を用いた音楽の表現

逢坂友也 | 兵庫県 舞子高等学校 出身 | 映像作品 | 特別賞 |

自分にとって「バンド」という夢を追いかけることは、どういった意味があるのか。メンバーの脱退により活動休止に陥った自分と向き合う為、自らカメラを回す。ミュージックビデオを含むドキュメンタリー作品。



ディメンション・スーツ

——デジタルスカルプティングと立体造形による表現の追求

田中裕大 | 兵庫県 仁川学院高等学校 出身 | 映像作品 | 特別賞 |

あらゆる次元を超え犯罪を取り締まる悪人を取り締まる為に派遣された次元戦士オルファムが装着するスーツ。3DCGモデルから3Dプリンターでマケットなどを作成し、型を取るなど段取りを行なって制作しました。





こぼるる / くくむ / もれる / ふくむ

——泥漿表現の可能性の追求

杉原晴香 | 大阪府 秋桜高等学校 出身 | 立体作品 | 学長賞 |

私の作品は一貫して見えない感情に起因して形作られるものが多く、日常生活における他者とのコミュニケーションから生まれた感情が刺激となり、私の中に見えない「きもち」として蓄積されていきます。それらを吸収し、私という人間が形成されているのだと、私は考えます。私は土という素材が見えない「きもち」を表現するのに向いていると感じています。今研究を行っている技法は布や綿に泥を吸収させ形作る、というものです。具体的な制作方法はまず土台となる形を作ります。今回は2通りの作り方で成形しました。1つは手びねり技法、もう1つは押し型技法です。手びねり技法とは紐状にした粘土を積み重ね成形していく技法で、押し型技法とは粘土を石膏で作った型に添うように押入れ成形していく技法です。これらの作業と並行に、ひだ部分の準備をしておきます。布は短冊状に切り、糸で縫い縮めて作った形を泥漿に染み込ませます。泥漿とは粘土に水を加えて泥状にしたものです。仕上げは布や綿に泥漿を染み込ませたものを本体に付けていきます。そして、形が完成したものを約1か月間かけゆっくりと乾燥させ、最後に1230度で焼成します。焼成後、布や綿は消えてなくなり吸収した泥だけが形として残ります。その構造は私が考える「きもち」や感情に類似しています。私が日常生活の中で受けた様々な刺激は私の心の奥で確かではない危うい形となり、それでも確かに存在するのです。



SHAPE-SHIFT/NO PEEKING/VOGUE IS MADE

—— カービングを用いたオートマタの制作

中川 愛子 | 佐賀県 佐賀北高等学校 出身 | オートマタ | 学生賞・学科賞 |

何気ない日常の中にある違和感を、オートマタによるユーモラスな表現で、人形の服や色にもこだわり形にしました。他人のことは絶対に知ることができないこと、化粧によって本当の自分を隠して自分を作っていること、流行は自分とは無関係なところで作られ、無意識のうちにその流行を着せられていること。私の中に蓄積された違和感が、形になって動いた時、やっと自分に合った表現を見つける事ができたと思いました。



Sense of being alive

—— 植物の造形的要素を用いた様々な心情のジュエリー表現

中村 仁美佳 | 香川県 高松工芸高等学校 出身 | 立体作品 | 奨励賞 |

私が日々生活する中で感じた心情の動きや変化は、植物のように環境により様々な形で生まれ、変化していくものと考え、その二つを融合したジュエリーを制作しました。植物の個性的で躍動的な形状と、日常的でささやかな心情の動きから感じた、生物としての活力をより適した形で表現したいと考え、作品それぞれのイメージに合う植物の種類や部位をモチーフに選び、常に身に着けることができるブローチに表現しました。



Little Red Hood -Lily-/ The Handless Maiden -Grace-/The Angel -Ilia-

—— 球体関節人形における身体性の自由と童話を用いた表現

後藤 静 | 京都府 京都橋高等学校 出身 | 立体作品 | 奨励賞 |

童話には現実でありえない身体をもった人物がいる。今回制作した「手なしむすめ」もその一人だ。童話の世界では、身体の構造に関係なくキャラクターとして機能する。そして「球体関節」というアナグラムから生まれた身体は、本来の人体の形との矛盾を抱えている。童話のキャラクターに球体関節人形という身体を与え、実際に現実に引き出すことで身体の矛盾を互いに調和させながら現実に説得力をもって表現できると思う。



Bugged

—— 動植物の描写からみる人間と自然の関係性

有本 健司 | 三重県 名張西高等学校 出身 | 平面作品 | 奨励賞 |

人間の行動によって自然は変化を余儀なくされてきた。適応するための動植物の行動が様々な問題を起している。平面作品を作り考える事によって自然側にも人間側にも立場を変えることが可能な私自身と人間に矛盾を感じた。小さなズレが繰り返され初めがわからないほど大きなズレになり何が正しく何が正しくないのか分からないことに恐怖をおぼえた。地元や神戸で目にするものを描くことで人間と自然の関係性をさぐる。

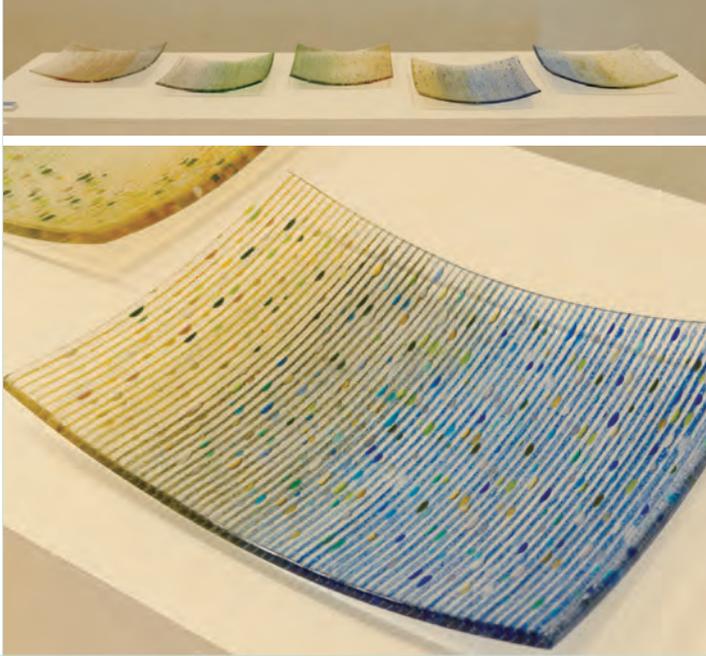


風の戯れ

——フュージング技法による器の制作

阿部 由梨乃 | 茨城県 日立第二高等学校 出身 | 立体作品 | 奨励賞 |

この作品は、巡る季節それぞれの「風」を表現しました。春夏秋冬とその先に繋がる新しい季節への期待を色で、風の動きを色玉で軽やかに表し、しなやかで、まるで遊んでいるかのような楽しい作品になればと思い、制作しています。また、さまざまな形態（フリット、板）のガラスを使用し、フュージング技法によって加工し、5枚の皿のグラデーションで全体の動きを強調し、より一層の効果を得ることを目指しました。



onomatopoeia

——視覚化した音を身につけるジュエリー

荒牧 悠 | 兵庫県 明石南高等学校 出身 | 立体作品 |

普段気にもとめていない音というものを視覚化し、ジュエリーにすることで音毎に感じる印象の違いを表現しました。造形的な効果として、文字という造形要素を強調する為に七宝の背景の文字を密集させ、文字を言葉として見せすぎないようにしました。また、平面的になりすぎないように七宝の上に透かしを乗せ遠近感を出し、シンプルな透かしと複雑な背景との対比でコントラストをつけ、全体的に見やすくアプローチしてまとめました。



Banter/Stickers/Couch/Camera/Planes of Existence

——ミレニアル世代をテーマとした絵画

茶谷 花子 | 平面作品 | 奨励賞 |

2000年以降に成人する年齢層をミレニアル世代と呼びます。私たちはデジタル機器やインターネットが普及した環境に育った最初の世代であり、SNSを主体とした情報収集、発信、拡散などを得意とします。私自身の卒業制作も、SNS上での作家さんたちとの交流によって直接影響を受けました。このような濃厚なネットコミュニケーションの中に生きるミレニアル世代の前向きな姿勢や態度を象徴的に描きました。私の中にある彼らの印象と理想を視覚化することによって私自身の理想像がみえてきたように感じます。



軌跡

——パート・ド・ヴェールによる花の表現

道木花絵 | 兵庫県 須磨学園高等学校 出身 | 立体作品 |

この作品は、四季を通じ私が目にした身近な花をモチーフにしています。私は幼い頃から草花が好きでよく写真を撮ったりしていたせいか、多くの思い出がそのような草花に関連され記憶されています。花を見ればその時一緒にいた人、出会った人、周りの建物や風景が思い出されます。学生生活が終わるという一つの節目にこれまで辿ってきた道をふり振り返り、私自身のポートフォリオを1つ1つのキューブに込めました。



はぐくむ

——寄木を象嵌した器の制作

倉橋那依 | 兵庫県 須磨友が丘高等学校 出身 | 立体作品 |

寄木細工には作品全面に模様を施すものも多く、寄木と無垢材を併用した作品はあまり見ることがありません。様々な寄木のパーツを無垢板に象嵌することで、無垢板の木目と寄木の模様がお互い引き立つ関係性に注目しました。また寄木細工は想いを寄せると言われていることから、小さな想いの粒が器に集まり、その想いが大きく育っていく。そのような「育む」というイメージを心に、寄木をはめています。



混在するイメージ

——蓄積してきたイメージの立体表現

藤井優子 | 立体作品 |

日常的に描いてきたスケッチが溜まっていた。そのスケッチを元に作品を制作した際、平面だったものが立体として現れることに魅力を感じ、これをテーマにした。しかしそのスケッチの多くは今現在どういった意図で描いたのかわからないものも多く、自分のイメージではないように感じた。その上で、描いた線を辿り、描かれていない部分を想像するなど、再度構築していくことで明確な自分のイメージにすることを試みた。



拍手の記憶 / 記録する記憶

——日常生活の記憶をテーマにした立体造形

嶋田朱里 | 兵庫県 兵庫県播磨高等学校 出身 | 立体作品 |

拍手の記憶:「拍手をした」ということは覚えています、誰に何を伝えるつもりだったのか、私は覚えていません。記録する記憶:手をひらくという動作は、私の記憶をひらきます。財布をひらけば無自覚にたまったレシートが、日記をひらけば日々の生活の記録が、時間の痕跡を遡らせませす。無自覚のうちにたまった情報は、いつも無自覚のうちに消えてしまいます。それは自身の記憶のしくみとも繋がっているように感じます。



昇華

——吹きガラス技法によるオブジェ制作

杉林美緒 | 立体作品 |

この作品は炎をイメージして制作しました。ガラスは熱することで自由に造形できます。私にとって炎は作品制作には必要不可欠な道具であり、また心やすらぐ存在でした。作業前にグローリーやバーナーに点火することで、作業開始のスイッチがはまります。また、休んでいる間に炎を見ていると心が落ち着きました。そのように日々格闘し、そして心をいやしてくれた炎をテーマにしました。



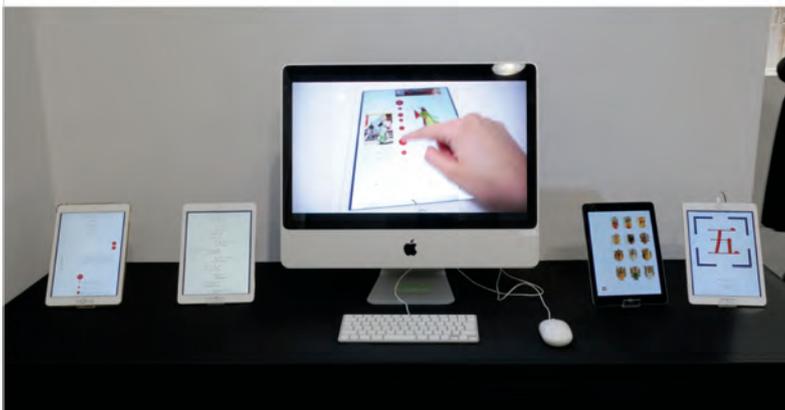


人形における美少年世界の構築

藤田紗希 | 立体作品 | 学長賞 |

美少年という存在は様々な分野でモチーフやテーマとされてきました。私は男性美の中に女性美を感じられる少年期特有の中性的な美しさに魅かれます。その特別な美しさを表現するためには、可動することにより表情や雰囲気を変えることのできる球体関節人形という表現方法が最も相応しいと考えました。主に玩具として発展した人形という表現形態を人物表現というアートへ昇華させ、理想とする美少年のそれぞれの容姿や雰囲気を追求することを目指し、この5人の少年達を制作しました。





電子書籍の編集における「安顺・地戲傩面」の ビジュアル表現に関する研究

李雪潔 | ビジュアル作品 | 芸術工学賞 |

中国には、いろいろな仮面の種類がある。その中に傩面(なめん)は神秘的な仮面として存在している。傩(な)は中国古代に歳末で行った巫術儀式である。主な特徴は傩面をかぶりながら踊る。なお、これらの傩面の中で、貴州地戲傩面(きしゅうちぎなめん)は種類が多く、鮮明な特徴がある。地戲は中国古代の屯軍後裔から伝わってきた傩戯である。舞台の必要がないので、野原などの場所で演ずるから「地戯」と名付けられた。本作品では、主に陶官屯(とうかんとん)地戯隊を研究対象とした。貴州地戯の歴史や分布地域や地戯実演時期や道具などの視点から研究し、地戯傩面の起源及び現在の状態、そしてその将来の発展について電子書籍で表現した。本作品は電子書籍のインタラクティブ性を利用し、現代メディア形式で伝統文化を表現するものである。電子書籍はIn DesignのFolio Builder機能を通じて作成した。Folioとは、Apple iPadなどのタブレットデバイス上で配布する電子書籍等のデジタルパブリケーションのことで、Adobe InDesignでは、Folioを作成してタブレットデバイスやデスクトッププレビューア上でプレビューを行う。電子書籍は従来の紙の本より、音声、映像、模擬体験などの機能が備わっていることで、生き生きとしている地戯のパフォーマンスを再現するのに、とてもふさわしいメディアであると考えた。本作品における伝統文化研究と電子書籍の編集を通して、電子メディアの時代における今後の伝統文化の伝承の有り方について提示・貢献できたらと願っている。



映像詩表現の追求

—— 映像詩作品「幻灯歌」制作を通して

今村英士 | 映像作品 | 芸術工学賞 |

私は日記を綴っています。ふと日記を読み返すことがあります。時に他人が書いたものを読んで
いるかのような印象を受けることがあります。言葉は意味を受け取る際に個々人の記憶から提示
されるという性質がある為に読まれるたびに想像されることになります。つまり、私がどのよう
に感じていたか心情の質感を残すことや、確認することは困難になります。心情の質感をどのよ
うにして残すことができるのか模索しました。その際に、物語を通して説話的に表現するのでは無
く、純粹に音と映像の印象のみで語る映像詩という表現方法に出会いました。映像詩は未だに
明確な定義を持たない表現方法です。言葉では無く映像と音の印象のみで語りかける映像詩
の構成要素と特性を明らかにしたのちに、心情の質感の追求を行えるのではないかと考えまし

た。私の研究は空間や映像と音それぞれの要素及び関係性を客観的に検証を行う為に写真や
ビデオインスタレーションなどの異なるフォーマットで要素ごとに検証を行い比較します。抽出さ
れた要素を組み合わせて映像詩作品「幻灯歌」の制作を通して自身の心情の質感をいかに具
現化することが可能か映像詩表現の追求を目的とします。

映像詩作品「幻灯歌」(げんとうか) 尺数:7分38秒 形態:Ultra HD

あらすじ: 子供は母親を探す為に旅をし、道中であった人の想いを自身に投影させることので
きる鏡の女に薄れかけていた母とのあたたかなつながりを覚え、根源的な記憶に答えを求めて旅
をする。



うつろいゆくもの 霊園と祈りの空間の設計による離島振興計画

熊澤花絵 | 建築モデル | 芸術工学奨励賞 |

自分の死後をおろそかにする人が増えて、死と生が隔離されていく現代社会はとても悲しい。「より近く、より手軽に墓参りへ行けるように」といった現代の墓事情に疑問を持ったことがテーマを決めるきっかけであった。一生のうちに数回しか墓参りに訪れなかったとしても、あの人はあの場所にいる、そういった実感を持てるような霊園が、都市部に忙しく暮らす人々にとって必要なかもしれない。大切なのは回数でも距離でもなく、心の中にある場所がこの世界に存在す

ることなのではないだろうか。

本研究では小島と大島を対象として、新たな墓と墓参りのあり方について考えた。両島の抱える主要産業の欠落と行った問題点を、霊園の維持管理を地域の人の生活の延長線と繋げることで無理のない活性化を目指した。都市部に暮らす人々が持つ「墓を維持していく負担」を軽減することで過疎化する地方の経済が再生していく仕組みを提案した。



魏碑書体の字体研究とフォント化の試み

孫梓焯 | フォント・クリエーション | 芸術工学奨励賞 |

魏碑とは中国南北朝時代の北朝で発達した独自の楷書体の総称である。現在の楷書の起源となった書体の一つであり、一般的な楷書体によく似ているが、その書風は洗練されたものではなく、荒削りな部分が多く、素朴・雄渾なものだ。この書風は魏碑特有のものであり、日本では北碑、六朝楷書とも称する。魏碑書体は主に石碑に文字を刻む形式で保存されていた。現在は書道を勉強している人が魏碑書体の拓本を臨写するときにしきに使わない。そして、現在我々はパソコンでこれらの優秀な書体を使うことができない。この美しい書体をパソコンで使えるようにするために、本研究は同時代における造像記、磨崖、石碑、墓誌銘4種類の魏碑書体の筆勢を分析し、「新魏碑」のフォント化を試みた。

本研究は4つの部分に分けて進めた。

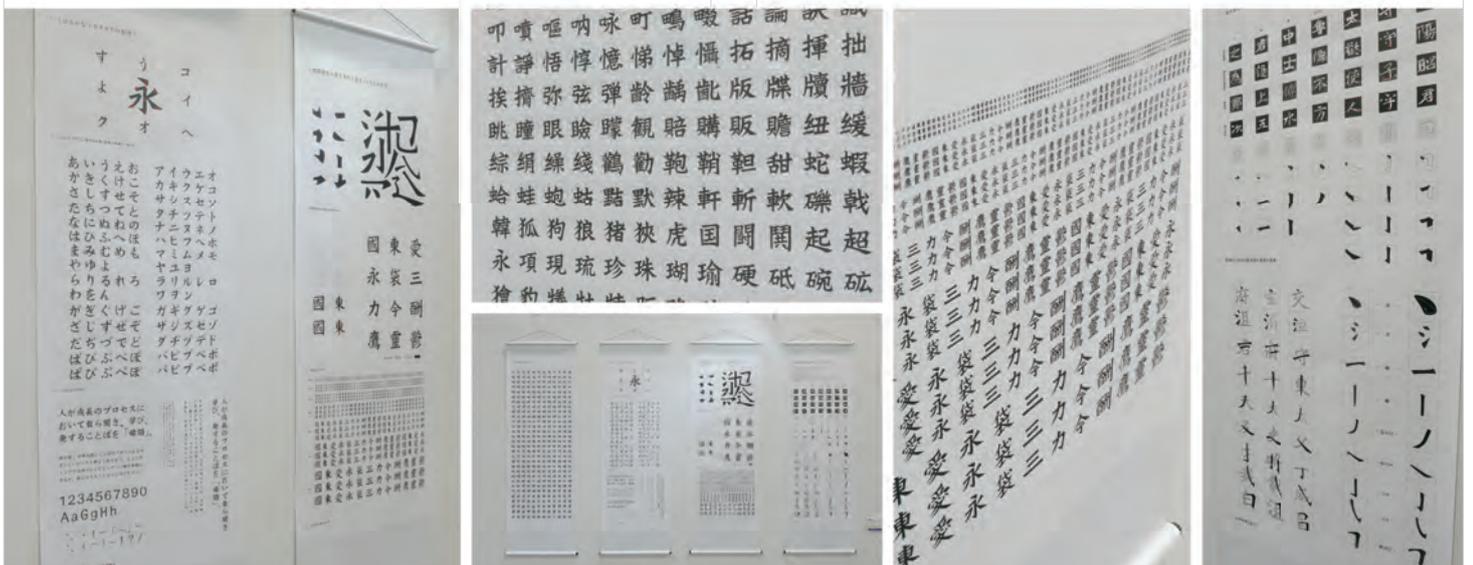
第一部分、魏碑筆法の分析及び筆画を標準化する。

第二部分、基本の12文字を制作する

第三部分、ひらがなとカタカナを制作する。

第四部分、漢字の種字を作る。

本研究をベースに、パソコンで「新魏碑」のフォントを開発する際に、その必要なプロセスを構築し、提案していきたいと考えている。



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（旧・環境・建築デザイン学科）
プロダクト・インテリアデザイン学科（旧・プロダクトデザイン学科）
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（旧・クラフト・美術学科）

大学院 芸術工学研究科 総合アート&デザイン専攻（修士課程）
芸術工学専攻（博士後期課程）

カオス 2017 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
神戸国際展示場（神戸コンベンションセンター）

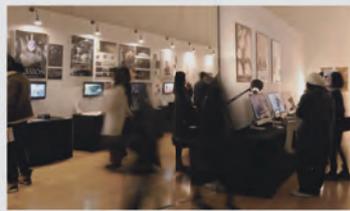
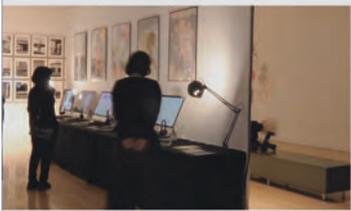
カオス 2017 神戸芸術工科大学卒展 [学部・大学院] 選抜集

[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. <http://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（協力：阿部その子）
印刷・製本 株式会社光陽社





神戸芸術工科大学

KOBE DESIGN UNIVERSITY