

カオス
2016
CHAOS

CHAOS '16

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







神戸芸術工科大学卒展[学部・大学院]選抜集
Graduation Exhibition of the Year 2016, Kobe Design University



CHAOS '16

- 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。

私達は、先端の科学技術や芸術文化の知識を身につけ、デザインやアートの新しい表現力で社会を変え、世界の人々に感動を与える神戸発のクリエイティブな活動を実践しています。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「芸術の館」「デザイン・クリエイティブセンター神戸 (KIITO)」で開催された卒展の内容は、

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、ストーリーまんが、Webアニメ・コミック、コミックイラストレーション

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。

特にデザイン・クリエイティブセンター神戸 (KIITO) 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7400名、大学院修了生は約520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2017」にて、皆様とお会いできることを願っております。

2016年4月1日

神戸芸術工科大学 学長 齊木崇人



つぼみ

——私の内側にいる少女を描く

加藤 舞子 | 兵庫県 龍野北高等学校出身 | 平面作品 | 学長賞 |

私がこの作品を制作するに至ったのは、三年生の頃絵を描く事に行き詰まったとき、まず身近にある植物を描こうと思った事がきっかけだった。それ以来、通学中や出かけ先でもふとした時に、周りに目をやり、絵の題材を探すようになった。更に四年生になる頃には、実際に自分でも植物を育てるようになりその中で植物が成長する過程や姿が、私の「少女像」に当てはまると気付いた。それは自分が経験してきた少女だったり、今まで見てきたいろんな作品の少女から受けた印象で形成されているのだと思う。未熟で繊細で、でも心の奥では成長したいと願い変わろうとする力強さ。まさに植物だと感じた。また、植物と同じくらい、空も私の中でとても重要な存在である。いつもそこにある存在の空だが、夏の終わりの暴風雨は生き物のようだったり、冬の朝焼けは鼻の奥にツンと来る冷たさの中に、まだ見ぬ春への希望を感じる。毎日少し意識して見ているだけで、空は様々な変化で溢れていた。そんな空に私は少女の置かれている環境や、将来への希望のようなものを感じた。リアルな少女ではなく、私が植物や空など自然の中で感じ体験してきた少女や、私の考える少女を絵にしたいと考え、今回このような研究テーマとなった。そして、花の開かないうちのもの、まだ一人前でないもの、植物と人の両方に関わりを持つ「つぼみ」という言葉を作品タイトルとした。



食卓上のひと時

——食と至福

徳廣 愛 | 高知県 岡豊高等学校出身 | 平面作品 | 学科賞・学生賞 |

私自身が一人暮らしの生活を送っていく中で、家族と地元の空気を感じながら食卓を囲み、たわいもない会話を交わす、食事を介すれば父の小言も心地いい、そんな幸福を感じるひと時を表現したい、という思いから食と至福を研究テーマとした。食卓を上から見た様子と、それぞれに食卓を囲む様子や空気感の表現を模索した。主にアクリル絵の具で描き、人物は表現の柔らかさを出すためオイルパステルを使用した。

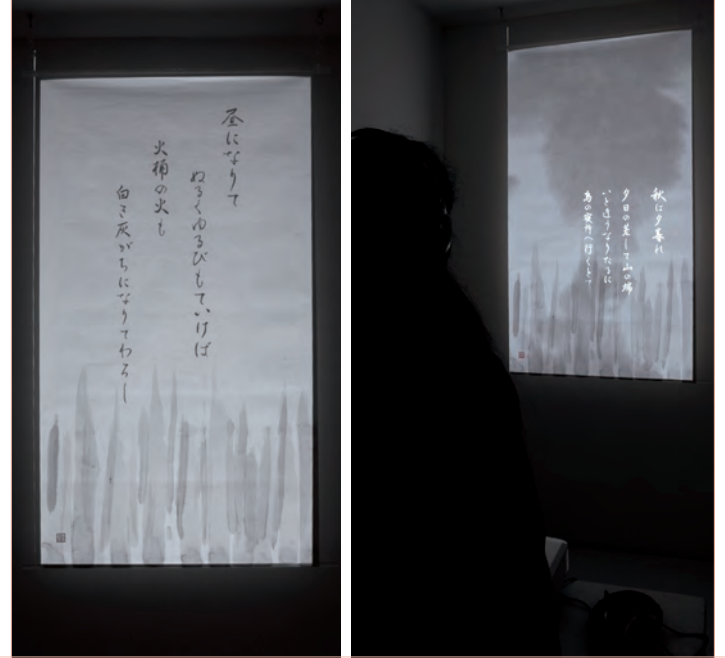


枕草子

——墨とモーショングラフィックスを用いた古典文学の表現

平澤由季路 | 兵庫県 伊川谷北高等学校出身 | 平面・映像 | 奨励賞 |

墨はにじみやかすれ、濃淡などで同じ墨でも様々な違った表現ができ、独特の色があることに魅力を感じている。淡墨のスクリーンに、書と絵を墨で表現した映像を投影させている。古典文学を部分的にデジタルで表現することにより、人が書く「書」の美しさなどの雰囲気は残しつつ、現代でも近づきやすいものを目指し制作した。今も昔も変わらない四季の味わいを綴った「枕草子」を墨の色の世界で表現している。



女性の日常／家族像／日常

——日常の心象風景のイラストレーション

福嶋友紀奈 | 兵庫県 姫路工業高等学校出身 | 平面作品 | 奨励賞 |

作品は風刺的見方が強く反映した結果となった。まず、日常の何気ない感情からテーマを見出して制作を行い始めた。「女性の日常」はチクチクと針を吐くように話す女性がモチーフだ。「家族像」は2015年現代社会が抱えるごく一般的な問題を取り入れた。介護やスマホ依存、親へのすねかじりなどである。説明をしないとわからないという見方もある。これはどうだろうか？と読み解くように絵の前に立って見てもらいたいと思っている。

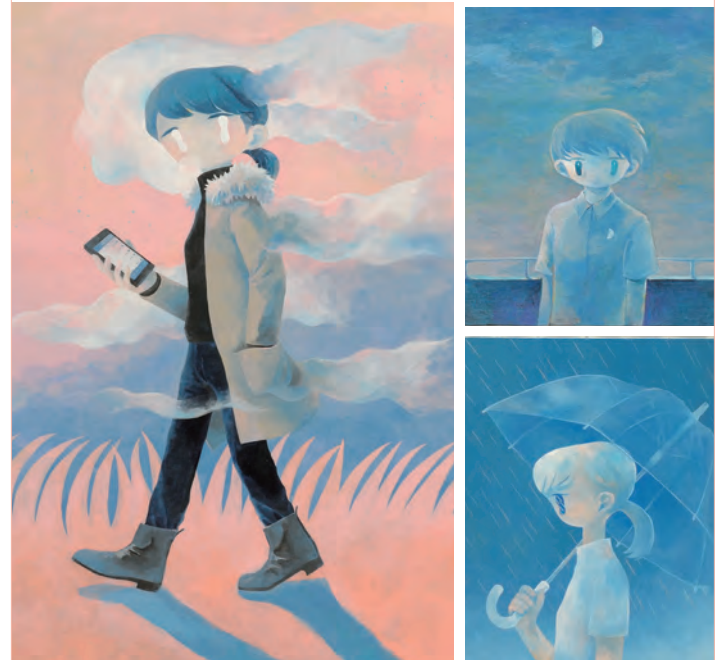


景色に溶ける

——人物と景色のイラストレーション

南 彩香 | 兵庫県 葦合高等学校出身 | 平面作品 | 奨励賞 |

景色の中の光や風などの移り変わりが美しいと感じ、その景色の変化が自分自身にも変化を与えていると考え、この研究テーマを選んだ。内面の変化と景色の変化を合わせて描くために、人物と景色を一体としたイラストレーションを制作した。見た景色を体全体で感じて、景色に溶けるような感覚を大切に制作した。描かれた人物は皆、鑑賞者自身である。自分と人物を重ねるように鑑賞することで、変化を感じて欲しい。



かみとうた

——「紙と加工と言葉の融合」に関する研究

宮永杏菜 | 兵庫県 加古川北高等学校出身 | 本 | 奨励賞 |

「紙」という素材がもつテクスチャーや色味（「白」の微妙な差）、シワや破れなど。そういった繊細な魅力を視覚や触覚など様々な角度で味わい、テキストを読むと同時に紙そのものからも、さまざまな表情を感じることができ一冊となっている。紙には熱加工や、ロウ、水によるインクのにじみ、焦がしなど数種類の加工を各ページに施した。本の内容は寺山修司、石川不二子など現代短歌の歌人から選定した短歌を用いている。



点在、重ならない時

——認識とコミュニケーションのズレ

坂田未来 | インスタレーション |

五感から得ている情報は主に、意識、無意識、身体の三つのレイヤーで構築されている。その本来三位一体のものを解体させようとするのは、言葉による社会的なコミュニケーションである。同じ言葉を使っても、同じ認識をしたとは限らない。そうやって生じるズレがやがて、意識と無意識をつないでいる身体を壊していく。この作品は、社会的なコミュニケーションと、本質的に内在している身体の機能と感覚の隔たりを表したものである。

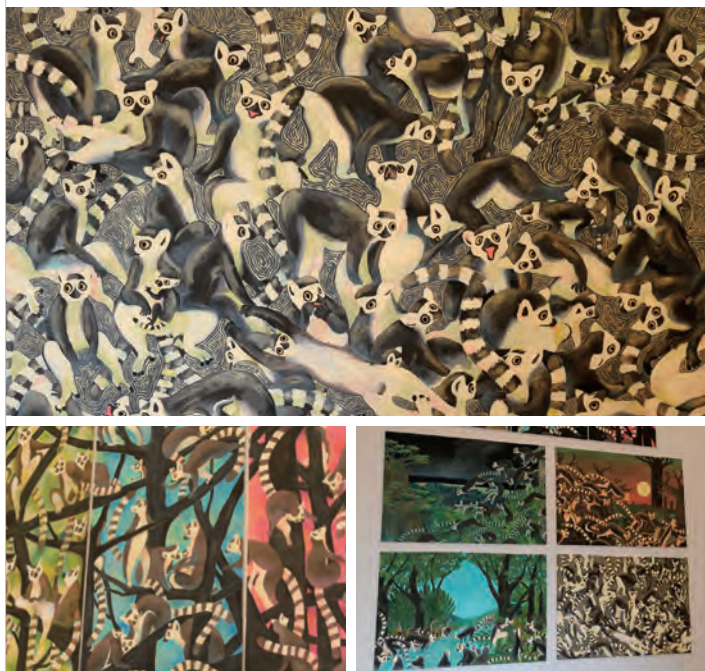


ワオキツネザル ノ セカイ

——イラストレーションによるワオキツネザルの世界

長谷川沙英 | 兵庫県 姫路聴覚特別支援学校出身 | 平面作品 |

この作品は、ワオキツネザルしか存在しない世界であり、妄想の世界である。一団となったワオキツネザルが森の中に棲む風景は、私の作り上げた世界である。現実のワオキツネザルは複数のグループに分かれており、縄張り争いが激しいのだが、それを私が思う理想の世界に変え、仲間同士で途切れることのないつながりを描いた。ワオキツネザルのことをより多くの人に知ってもらうために、欲望と願望を込めて制作した。



辺

——写真表現と写真集の研究

宮本麻未 | 兵庫県 明石清水高等学校出身 | 写真・本 |

私は写真をひとつのグラフィック表現として捉える。その中には、いくつもの線があり、たくさんのコントラストがある。目に写る物を写真を通してグラフィック化するのだ。より効果的な写し方やトリミングの仕方、試行錯誤しながら写真を撮る。美しい組版があるように、美しい配置の窓がある。そうやって街の中に潜む美しい物や面白い物を探すのだ。

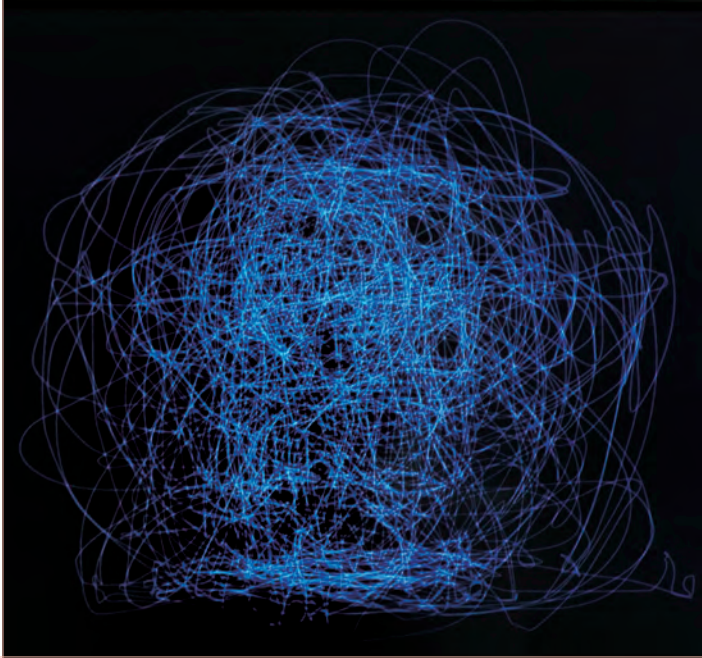


軌跡

——ダンスの身体の分析

徳田結衣 | 兵庫県 須磨東高等学校出身 | 映像 |

日常の動きとダンスとの大きな違いは、無意識に動いているのか、それとも意識して動かしているのかである。「意識された」ダンスを踊る身体の動きの研究を、自分で踊ったダンスの映像を素材に使用して行った。ダンスを踊るとともに、指先や足先、関節から線が描かれていく。それがダンスによる動きの軌跡となり、時間とともに画面上にはどんどん増えていく。



あい

——父に対する娘のきもち

渡 麻衣 | 平面作品 |

成長し父への接し方や感覚が変化した。父を観察し、娘としての願いや思いをかたちにする試みを行った。大小2つで1つの作品。小さな作品は父と私の視線と感覚のずれをレンズ越しに不明瞭に映すことで表現。大きな作品は私の「遠くへ連れて行かないで」という感覚を、帰り道とは違う方向へ絵を広げることで表現している。



from the earth

——植物から受けるインスピレーションの研究

福原あい | 兵庫県 舞子高等学校出身 | ミクストメディア(立体作品) |

植物は美しい。人間では考えられないような柄や形、配色や変化をもっている。しかしこの見た目は、植物が生き抜くために地球が与えた美しい知恵なのだ。芽を出し花を咲かせ、実がなり、子孫が育つ準備が出来れば朽ちて、土の中で仲間の栄養となる。見た目だけでなく生きる過程までもが美しい植物に、今まで多くのインスピレーションを与えてもらった。地球が生物達に贈った美しい知恵を、実物を使って見本帳にした。



テコとマル

——「気持ちを伝える」をテーマとした絵本制作

松下美里 | 兵庫県 尼崎西高等学校出身 | 絵本 |

猫の女の子テコが、大好きな友達マルに日頃の感謝の気持ちを伝えようと、計画を立て奮闘する様子を描いた絵本を制作した。この絵本を作るきっかけとなったのは、大切な友達との別れだった。もう簡単に会えなくなるとわかった時に改めて気付いた想いや、今までの感謝の気持ちなど、それらを伝えられなかった後悔からこの絵本を制作しようと思った。登場人物の心情や時間の流れなどを大切に描いた。





ambivalence

——上品な外見と、相反する心の内面との二面性を感じさせる衣服制作

的場 恵 | 兵庫県 神戸常盤女子高等学校出身 | ファッションプレゼンテーション | 学長賞 |

上品で華やかな外面と、その内面に隠された、誰にも知られたくない秘めた思いや葛藤などの渦巻く心の内側との二面性をテーマにしてオリジナルのテキスタイルと衣服の制作を行いました。テキスタイルは、色鮮やかな花柄を転写プリントしたオーガンジーをファンシーツイードやジョーゼットなどのウール素材に重ね合わせ、その上から原毛を用いて太さの強弱を付けた毛糸で渦巻く模様を描いたニードルパンチを施したオリジナルのテキスタイルを制作しました。ニードルパンチは、針を刺すたびにオーガンジーが引きつれるように縮んで現れるシワが、渦巻いた柄とおもしろくマッチする事が分かり、この手法を用いました。

また、衣服のアイテムは、Aラインのコート、ポンチョ、ドレス、スカートにブラウスを組み合わせた5体のコーディネートモデルを制作しました。シルエットやボリュームなどのデザインは上品でおとなしいものにし、ウエストや襟元、袖口などにフレアーブリーツ、タック、ギャザーを用いて女性らしさと華やかさを強調しました。また、テキスタイルのデザインに合わせて、原毛を用いてアレンジした靴、オリジナルのパレッタやピアスなどのアクセサリも同じ生地で作りました。



blue memories

—無邪気な少年少女のような危うく、純粋な美しさを表現する衣服制作

三宅啓美 | 兵庫県 加古川西高等学校出身 | ファッションプレゼンテーション | 学科賞・ファッションデザインコース賞 |

少年のような無邪気さと少女のような不安定さや純粋さを併せ持つレディースウエアを制作した。少女のみずみずしさや軽やかさを「未成熟」や「無垢」をキーワードにして、ブルーを用いて藍染めや藍抜染などの技法をテキスタイルに用いた。また、衣服デザインには、水の動きからイメージを得たディテールやシルエットに布の動きを加え、バリオンステッチなどのハンドステッチを施した。



BORO

—古着を用いて再構築した生地によるメンズスタイルの提案

黒田龍太郎 | 兵庫県 明石城西高等学校出身 | ファッションプレゼンテーション | 学科賞・ファッションデザインコース賞 |

人が着古し、使用しなくなった古着の持つ魅力を生かした新しいスタイルの提案を目指しました。古着のused感や抜け感を生かし、トラディショナルなメンズスタイルのテイストとミックスし自分らしいデザインを展開しました。解体した古着をパッチワークで再構築したオリジナルの生地の制作過程ではパーツの大きさやステッチのたたき方などを変えることにより柄や模様など様々な表情を見せられるよう工夫しました。



aliqua

—レザーアイテムを通して「COVER」という言葉の意味を問いかける

森崎海人 | 兵庫県 舞子高等学校出身 | 立体作品・写真・冊子 | 学科賞・ファッション企画コース賞 |

リュック・バックパックなどの既存アイテムにレザーカバーを付加えることで、どのような付加価値が生まれるのか。「COVER」というテーマを軸にモノづくりに取組みその言葉の意味を問いかける。今回、ジャケットやシューズ、またアクセサリにもアイテムの幅を広げ様々な方向からその可能性を試みた。「包む」「覆う」「守る」などその解釈は多岐に及ぶが使用する場面によってその可能性は更に広がることを確認できた。



a sense of beauty

—素材にとらわれないミリタリーファッション

黒岡瑠子 | 大阪府 帝塚山学院高等学校出身 | 立体作品・写真・冊子 | ファッション企画コース賞 |

私たちの生活において、ミリタリーアイテムは既に戦闘に使われることがなくなり、そのスタイルは今ファッションのトレンドとして台頭している。そこで、素材を大胆に変えるなどアレンジを施しながら女性らしいミリタリーファッションがあってもよいのではないかとという観点で現代の女性に贈るミリタリーアイテムを提案する。ニットと革の組合せで柔らかさとハードなイメージの同居する現代的なアレンジを試みた。



flowers

—立体刺繍による花の制作

坂口 倫子 | 大阪府 工芸高等学校出身 | 立体作品 | テキスタイルデザインコース賞 |

立体刺繍を用いて生の花の美しさを表現した作品です。すべて手作業でリアルを追求することにこだわり制作しました。



Lips

—唇をモチーフにした皮革バッグの制作

船越 れな | 大阪府 帝塚山学院高等学校出身 |
バッグ、壁布、写真 | テキスタイルデザインコース賞 |

『唇』をモチーフにファッションアクセサリとしてクラッチ、ショルダー、トート、セカンドバッグ、リュックサックを制作。顔のパーツで一番好きな『唇』の形をインスパイアし、手縫いの特徴を活かしデザインした。



a sHeEt

—退廃的なイメージからの自身の美意識の提案

任 砂耶 | 大阪府 大谷高等学校出身 | ファッションプレゼンテーション | 学生賞 |

一枚の布を余りなく使ってデザインするというゼロウェイスト・ファブリックから着想し、「一枚」をコンセプトに「一枚の布」もしくは「一枚のパターン」を再解釈したファッションデザインによる自身の持つ退廃的なイメージ世界を表現。「一枚の布」では、裁断により余る布をデザインの形に活かす事を考えパターンの配置を決めた。「一枚のパターン」では、ジャケットの立体を表現しうるパターンのパーツをすべて一枚につなげた。



Heavy worker on the jean

—ヘビーなワークウェアの機能的デザインを元にしたレディーススウェアの制作

相原 祐希 | 愛媛県 松山中央高等学校出身 | ファッションプレゼンテーション |

ワークウェア特有の素材や色使い、機能に特化したディテールなどを取り入れ、デニムをメイン素材に用いたカジュアルウェアの提案。男性が着るサイズ感をそのままにして、敢えて女性に着せることにより、女性の身体感を際立たせるレディーススウェアを制作した。



National Flag Lolita

——民族衣装の要素を取り入れた新しいロリタの提案

栗森菜央 | 大阪府 港南造形高等学校出身 | 衣服 + ボード |

近年、デザインや独自性を評価されつつも、実際に着用する人が少なくなっている民族衣装と、世界で注目され着用人口を増やしているロリタの2つをミックス。『National Flag Lolita = 旗ロリ』は、世界の国旗のように、着用者がアイコンとなり、その国の人々の願いや想い、歴史を見る人に届けてほしいという考えで制作しました。



Funny Crew

——キッズを対象としたセレクトショップの提案

西川弥志 | 大阪府 伯太高等学校出身 | 企画書及び冊子 |

ファッション企画に取組むようになって、セレクトショップの今後に興味を持つようになった。この数年、専門店に対してセレクトショップの在り方が年々顕著に変化してきたこともある。趣味性の強かったセレクトショップは、現在「ライフスタイルの提案」をどのように打出してゆかが問われ、それは大人だけのためではなく、次世代にどう繋いでゆかが大きな課題だ。そこで、キッズの世代に注目し今後のライフスタイルを意識したトータルショップを提案してみた。



PJ ぱじゃまパーティー

——ニット素材を使用し、ファンシーな世界を衣装、ぬいぐるみで表現した作品制作

小林沙綾 | 大阪府 大阪薫英女学院高等学校出身 | 立体作品 |

「好奇心」、「甘さ」、「楽しさ」をキーワードに動物たちと少女がパジャマパーティーをしている様子をワンピースとぬいぐるみで制作しました。ニット素材を主に使用し、「外国のお菓子」をイメージした装飾や色によりふんわりとした立体感のあるファンシーで少し不思議なイメージを表現しました。

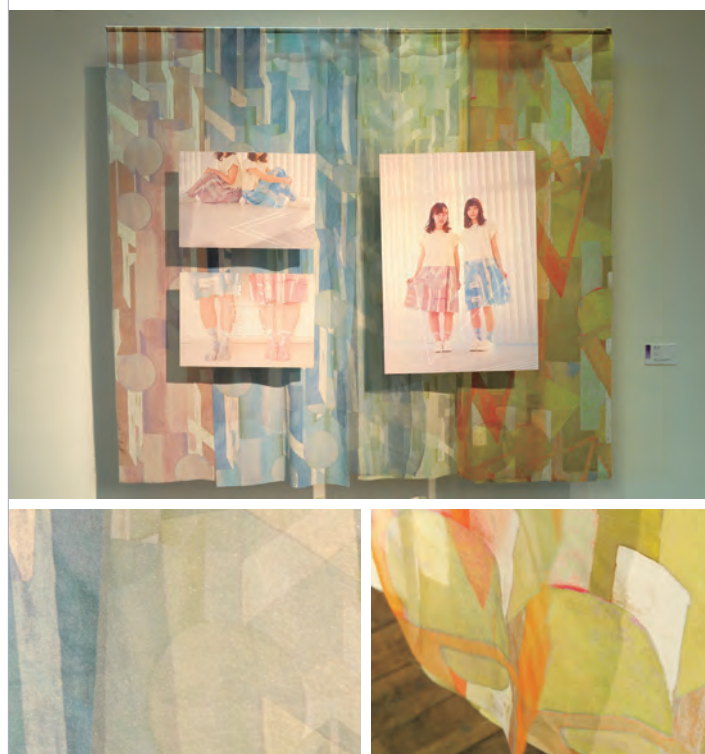


prism

——転写プリントによる透明感と光を表現するテキスタイルデザインの制作

吉村 翠 | 兵庫県 伊川谷北高等学校出身 | テキスタイルとパネル写真 |

プリズムが生み出す光の幾何学的な模様やグラデーションを水彩で描き、透け感や光沢のある生地にプリントすることで光と透明感を表現しました。



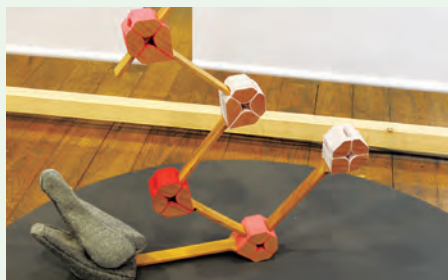


和づみ wazumi

—日本の美を表現する知育玩具の提案

大崎温子 | 大阪府 港南造形高等学校出身 | 玩具 | 学長賞 |

今ある西洋的な「完成された美しさ」をもった積み木に視点をおき、日本の美しさである「未完の美」をテーマにした新たな玩具のデザインに取り組みました。余白や崩しを「美」と捉え、完全でないものに美しさを見出す「未完の美」こそが日本特有の美の感性だと考え、積み上げたり組み合わせたとき造形に「崩し」が生まれる2つの玩具を制作しました。一つ目が「重心のゆがみで造形を崩す積み玩具」で、長い柄がついていることにより角度によって重心が左右にふられ、積み上げることによりアンバランスな造形をつくりだす玩具です。側面に空いた穴に柄を差し込んでいくことにより、まるで生け花のような更なる有機的な造形をつくることが出来ます。摩擦によって玩具同士が固定されるよう側面にはチリメンを巻いています。梅や桜をイメージした赤のグラデーションを使い、繊細で華やかなデザインを目指しました。二つ目は「砂のかたよりで表情を変える積み玩具」で、布の中に砂が入っているため柔らかく、そのときその時、一度きりの造形を楽しめる玩具です。砂の集め方で様々な表情をつくり、また色んな形の土台に積み上げる事ができます。日本庭園の「いし」のように角度や置き方によって見え方が変化する玩具です。つくりだした「モノ」自体に美しさを見出すのはもちろん、その周りの「空間」まで一つの作品として捉え、崩しや余白といった日本の美を表現して遊べる玩具となっています。



菓子司 風趣

——伝統的な和菓子の再発見～セレクトショップ「風趣」の提案～

船渡侑司 | 兵庫県 神戸北高等学校出身 |

店舗(店舗企画、パネル、店舗模型) | 学科賞・学生賞 |

本格的な和菓子というのは、季節によって素材、形を変えても美しい芸術品のようなものばかり。しかし和菓子は地味、年配向けというイメージのせいで若者に人気がない。和菓子と触れ合う機会があれば若者にも受け入れられるはずだと考え、私は若者をターゲットとした新しい和菓子店舗を提案した。現代に合わせた店舗企画をすることによって、もっと気軽に和菓子の良さを広い世代に知ってもらえると思いデザインした。



「アイデア・ステーション」 ～アウトドア・アクティブラーニングの提案～

——「アクティブラーニング」の新しいカタチ

小池泰寛 | 兵庫県 芦屋国際中等教育学校出身 | 3DCG | 学科賞 |

近年、文部科学省が推進しており、民間も積極的に取り入れている「アクティブラーニング」の新しいカタチとしてアウトドアで展開する「アイデア・ステーション」を提案します。学習環境を大きく変え五感を刺激し、アイデア展開を図る、アイデアキャンプの手法を日常的な学びや、仕事の場に持ち込み、段階的にアイデア展開を行える「アイデア・ステーション」を設置し活用する事で、よりアクティブにアイデア展開をサポートする。



FRAP-PACK

——自転車で荷物を運ぶためのバッグ

星加航希 | 兵庫県 伊川谷北高等学校出身 | 立体 | 学科賞 |

自転車で荷物を運ぶために、バッグは欠かせないアイテムです。行き帰りで荷物の量が変わることがありますが、バッグの大きさで持てる荷物の大きさが限られてしまいます。このバックパックは風呂敷のように広げると一枚の布のような構成をしていて、上下左右のフラップを荷物に添って閉じることによって、荷物の大きさに合わせて整形することができます。また、上のフラップだけを開閉し、荷物を出し入れることも可能です。



pepe

——いつくしめる「生きものらしさ」を持った家具の制作

西出瑞穂 | 兵庫県 須磨友が丘高等学校出身 | テーブル | 奨励賞 |

“もので溢れかえる今だからこそ、家族や仲間のように愛情を持って長い時間を共に過ごしていきたい”という大学生活を通して培われた、私のものに対する考え方のもと、家具といういつくしめる存在と一緒に生きていく感覚を大切に、2種類のテーブルを制作した。家具をものとして扱うのではなく命が宿った存在として関わることで、大量生産によって崩壊した「ものには命が宿る」という日本人の心を思い出してもらえればと願う。

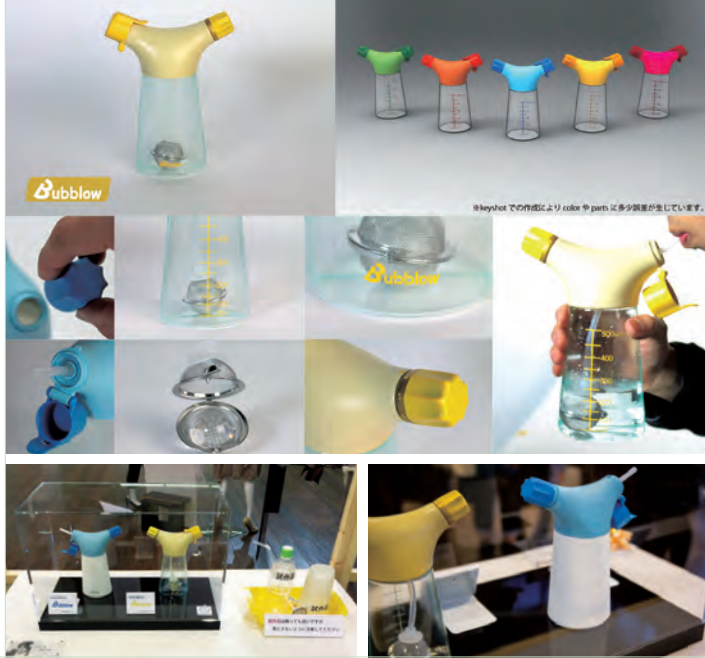


呼吸訓練用品 Bubblow

——摂食嚥下障害を対象とした呼吸訓練用品の提案

田中正重 | 鳥根県 平田高等学校出身 | 呼吸訓練用品(立体作品) | 奨励賞 |

摂食嚥下障害(食べ物を飲み込めない)は主に脳血管障害による麻痺や神経・筋疾患、または加齢による筋力の低下が原因で発症する。その訓練法であるペットボトルブローイングには調査・検証をする中でいくつかの問題点が見つかった。そこで私は、その問題点を解決する呼吸訓練用品を提案し、作品に対して言語聴覚士の意見を伺い、さらに「リ・デザイン」を追究した。制作上、吸い込み防止機能を考案したことが大きな特徴である。



自動循環公共交通機関「KURUMI」

——人と町を結ぶ～自動運転による地域交通事情の効率化～

敦見唯史 | 兵庫県 兵庫工業高等学校出身 |
+ 山口卓弥 | 岡山県 総社南高等学校出身 | 自動車 | 奨励賞 |

「KURUMI」は自動運転を用いた、公共交通機関です。デバイス等を利用することで、好きな時間、好きな場所で呼び出すことができます。このKURUMIにより、居住者の流動性向上と、里山エネルギーの活用で地方の活性化が期待できます。そして、学習AIにより、各地域にあった最適なルートと運行時間を構築することができ、利用者のニーズに近づきます。移動弱者の軽減や、高齢者の免許卒業の促進にも繋がります。



Pick off Light

——人とつながるあかりの表現方法

河村武志 | 鳥取県 鳥取工業高等学校出身 | 照明 | 奨励賞 |

普段、機械的なイメージのあかり。そのあかりに植物的生命感を取り入れ、あかりを木から実らす。そして、実ったあかりを自分の手でもぎ取る。あかりをもぎ取る事で、そのあかりに新たな意味が生まれる。あかりを持ち出しバッテリーが切れた場合でも、再び枝に戻す事で植物のように枝から栄養(電気)を蓄え、充電し、夜になれば再び実り出す。触れる事により意味が生まれ、あかりを持ち歩くことで人とあかりが共存できる。



クレイアニメキット

——クレイアニメをもっと身近に

佐藤由希 | 兵庫県 香寺高等学校出身 | 玩具 | 奨励賞 |

SNSに自分の作品を投稿したり誕生日や結婚式のプレゼントで友人や家族を感動させたり、多くの人が気軽にクレイアニメを楽しめるようにしたい!という思いを込めて制作したクレイアニメ制作のためのキットです。クレイアニメ制作は一般的に敷居が高いというイメージがありますが、クレイアニメキットはむずかしい道具や大掛かりな準備の必要がなく、スマートフォンさえあればクレイアニメをつくることができます。



Magne Glasses

—激しい動きに特化したストレスフリーなスポーツサングラス—

岩本 諒 | 兵庫県 兵庫工業高等学校出身 | サングラス(店舗ディスプレイイメージ) | 奨励賞

従来のスポーツサングラスには「締め付け感」「耳や頭の痛み」などの不満点があった。このMagneGlassesはフレームをなくし、シールの上とレンズに埋め込まれた磁石のお互いの磁力で装着するサングラスである。フレームがないため、鼻や耳にかかる負担が解消される。強い磁力でしっかりとくっつくため、激しく動いた際にレンズが揺れたり外れることがない。開放的なスポーツをおこなうことが出来るサングラスである。



wilip ~カフェグッズ・口紅ぬぐい~

—商品化研究—

山口 輝 | 兵庫県 園田学園高等学校出身 | 折りたたんだ不織布 | 奨励賞

wilip(ウィリップ)=wipe(拭う)+lip(口紅)を意味し「飲み終わった後も美しく、提供者もうれしい」というコンセプトのもと、「おしゃれもティータイムも楽しみたい女性」をターゲットに、「コーヒーカップやグラスに付着した口紅、グロスなどを拭うため」のプロダクトとして提案しました。カフェで商品と共に提供し、シールをはがし、広げて、拭き取るというシンプルな使用方法です。広げた形からどの部位を表しているのかもひと目でわかります。



ant ~はじめての“たべる”によるこびを。~

—赤ちゃんに贈る新しい食器のかたち—

中田 雪江 | 兵庫県 三田祥雲館高等学校出身 | 立体作品 | 奨励賞

私たちが生きるために欠かすことのできない食事。末長く健康に生きるためには幼い頃から正しい食事習慣を身につける必要があります。そこで離乳食から一般食へと移り変わる1歳児などを対象とした食事の時間が楽しいものになるような新しいかたちの食器を考えました。主に木材を用いて制作し、陶器などの食器がぶつかり合った時の嫌な音をなくし、それぞれのかたちに意味をもたせました。温かみと安心感のあるプロダクトです。



デスク上の雑貨

—クソツと笑えるデスク上の雑貨—

宮田 智也 | 兵庫県 神戸北高等学校出身 | 雑貨 | 奨励賞

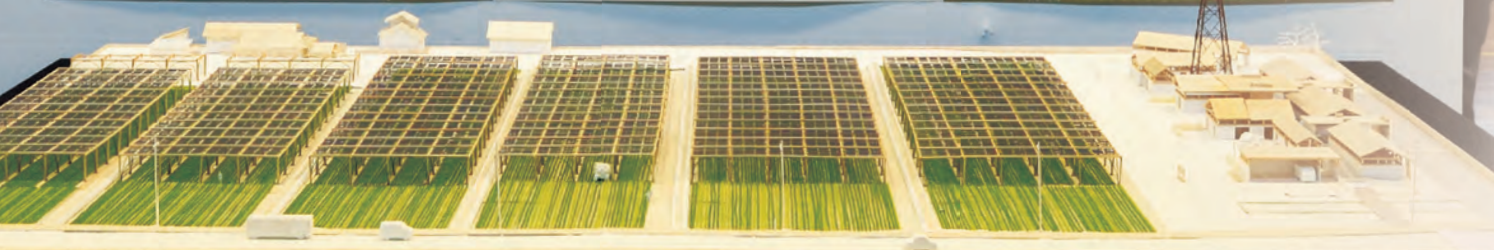
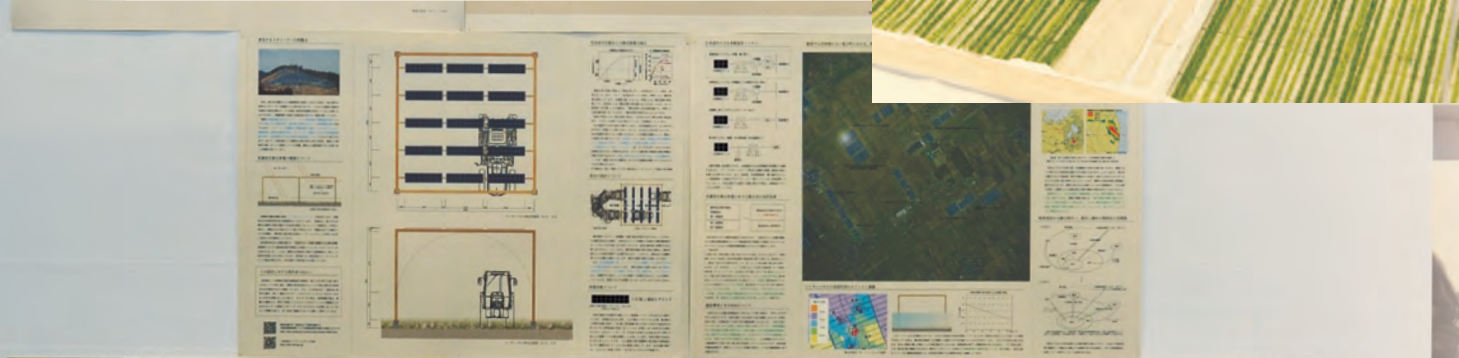
「人とモノとの関わりや日常の行為をより楽しむことが出来ないか」そんな想いから卒業制作を取り組んできました。そして、私たちの身近とも言える雑貨の中から、デスク上という範囲でアイデアを展開し、ただ単に使うモノではなく、そこに思わずクソツと笑える感性的な価値を与えました。作品は手足が上がるコースター『UGYA』、ペンを立てると〇〇に見えるペン立て『MARUDE』、卓上ホワイトボード『看板娘』の計3点。



環境・建築デザイン学科 道沿いの建築土木（ふうけい）. kWh

柳原 逸聖 | 大阪府 工芸高等学校出身 | 作品 | 学長賞 |

滋賀県の蒲生平野に位置している竜王町は、広域的に圃場整備された農地の間を縫うように幹線道路が敷かれ、大小30近くもの既存集落が点在している地域です。この地域には鉄道の駅が存在しないため、駅前商店街のような中心市街地が存在していません。そのため駅前にコンパクトなインフラ整備や巨大開発ができない一方で、人口減少問題にも取り組む必要があるジレンマを抱えた地域でもあります。そこに地方都市郊外の農村で一般的にみられる幹線道路沿いのビルディングタイプの発展可能性にスポットライトをあて、農業と発電の両立を可能とする技術を用いて、地域の生業に根差した「建築と工作物」のある風景を設計しました。地域に残る幹線道路や三相電力線のインフラを活用しながら、稲作農地の上にソーラーパネルを載せた「ソーラーシェアリング」の支柱のデザインと、その生活を前提として成り立つライフスタイルの提案です。また、支柱は従来のメガソーラーにあるような単管パイプなどでつくる簡易的なデザインではなく、ビニールハウスなどで用いられる曲線や、小屋で使われる軸組などのデザインソースを使用して設計しています。農業の担い手の後継者不足や、地方都市の人口減少問題、そしてインフラの維持の問題を見すえながら、今後の日本のエネルギー開発とそれに付随する景観のあり方を議論する目的で制作しています。

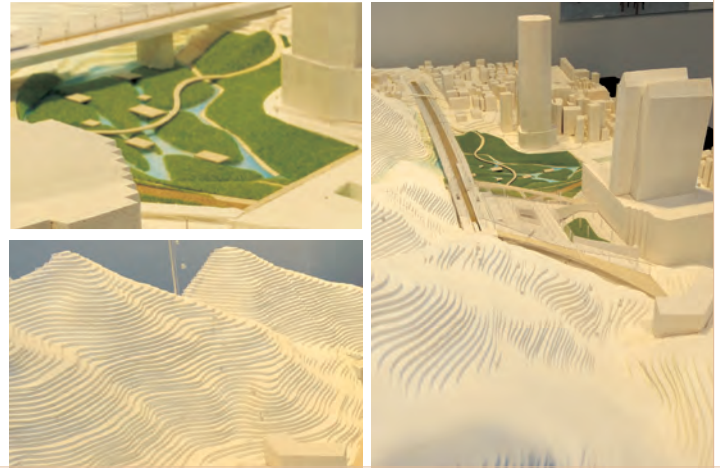
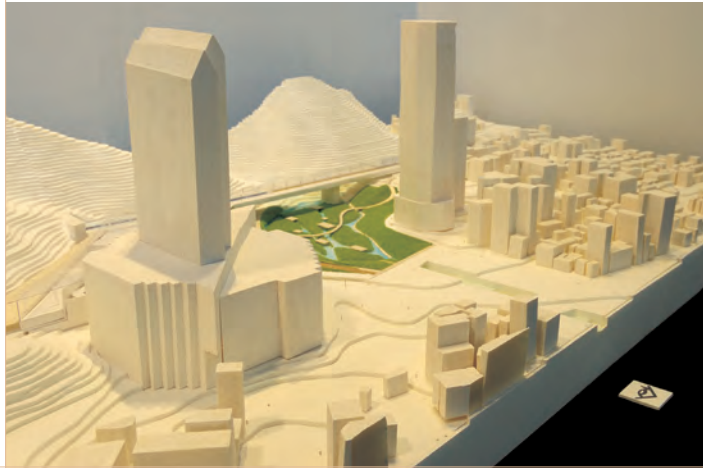


Department of Environmental Design

Nature, Artificialities, Intersection ~ shin-Kobe

川下史博 | 作品 | 学科研賞 |

新幹線駅はどこも同じでつまらない。ただ、新神戸駅は他とは違い、自然（六甲山系）、住宅街（熊内）、商業地（三宮）、観光地（北野異人館）といった環境の特徴のある、可能性の高い場である。しかし残念なことに、これらの多種多様な環境と交通の要所といった機能が、新神戸という一点で不協和音を併いながら接し、暗く重い雰囲気を作っている。つまり、駅を利用するためだけにここを訪れる人々にこの地との接点はなく、既存商業施設は次々と閉店をし、またここに住む住人にとってもなんら潤いを与えてくれる場とはなっていない。様々な環境的要素が集まる単なる点であった新神戸を、線や面として交差させれば様々な動きと息吹が戻ってくる。分断され押し込められた自然を川とともに街へ広げれば、住民とそこを行き交う人々の憩いの場となる。人の少なくなった既存商業施設と駅と自然とを緩やかにつなぐ駅舎があれば、人は留まり、何かが生まれる。



うめきた広場における空間構成とアクティビティに関する研究

岡田真弥 | 大阪府 工芸高等学校出身 | 論文 | 学科研賞 |

要旨
序章

0-1 研究の背景と目的…本研究は、私たち人間が都市空間の中にどのような性格の居場所を獲得・展開しているかという視点から、大阪の「うめきた広場」を対象に、開発の背景や歴史の整理をした上で、現地調査やシミュレーションを行い、現代都市における公共空間の本質的なあり方について考察することを意図している。
0-2 研究の方法…研究の方法は、アメリカのランドスケープアーキテクトであったアイアン・L・マクハグ（※1）が、エコロジカルプランニングの方法論として確立した「レイヤーキーモデル」を応用し、「環境を含めた人と物の関係」の分析をおこなう。（※1）本来「レイヤーキーモデル」は、エコロジカルプランニングの方法論であるため、自然的要素の多様なオーバーレイで、本質的な価値を見出す手法である。「自然」という不定形で、日々変化していくものを捉える方法として有効であるということから、本質を捉えることが困難である「空間」と「人」の関係にも応用できると考えた。
0-3 対象地の選定…対象とする場所は、大阪梅田北ヤードの再開発として誕生した「グランフロント大阪」の玄関口に位置する「うめきた広場」に定めた。「グランフロント大阪」の玄関口として重要な役割を担うと同時に、一日の平均利用者数が約250万人の巨大ターミナル「大阪駅」の駅前広場として位置づけられている広場である。西洋の広場を思わせる形態と、豊かなプログラムが特徴の広場で、BID制度の導入など日本にある広場の中でも珍しいタイプである。新たな公共性を探る上で、避けては通れない場所だと確信した。

第1章 うめきた広場に関係する区域・取り組みについて

1-1 梅田北ヤード…大阪の梅田北ヤードは、JR大阪駅を中心に阪急電鉄、阪神電気鉄道、大阪市営地下鉄などが乗り入れていることから、古くから大阪の中心部の一つとして発展を遂げてきた。1874年（明治7年）に開業した大阪駅は当初、旅客と貨物の両方を取り扱っていたが、貨物輸送量の増加から貨物駅としての役割を分離することになり、1928年（昭和3年）12月1日には広大な貨物積み卸し施設を持つ梅田貨物駅が、大阪駅の北側に開業した。
1-2 「グランフロント大阪」の新たな取り組み…2015年4月から日本初の「BID制度」（※2）が、うめきた広場を含むうめきた先行開発区域7haのエリアで運用されている。開発事業者12社で構成したエリアマネジメント団体「一般社団法人グランフロント大阪TMO」が、制度適用の第1号団体となった。（※2）「BID制度」とは、認定された対象のエリアで、民間団体がおこなうエリアマネジメントの活動資金を自治体から再配分し、公共空間の管理を持続的、一体的におこなう街づくり活動を支援する制度である。

第2章 うめきた広場の形態、空間的特徴

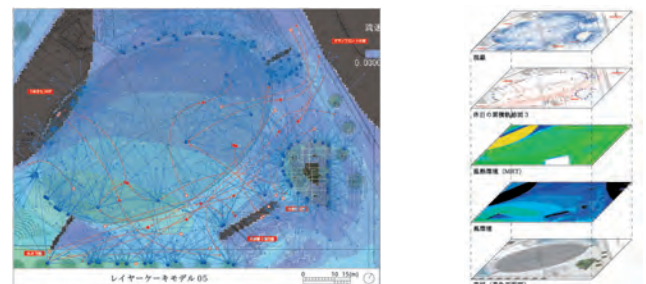
2-1 うめきた広場の概要…大阪最後の一等地に誕生した先進的な商業施設「グランフロント大阪」の玄関口として重要な役割を果たすが、本論文の調査対象「うめきた広場」である。西洋の広場を彷彿させるデザインのこの広場は、大阪駅北口の正面に位置しており、規模は約10000㎡もあり国内最大級である。
2-2 うめきた広場の形態的レイヤー…「うめきた広場の形態的レイヤー」、「現地調査に基づいたレイヤー」、「シミュレーションに基づいたレイヤー」という3つの区分でレイヤーを構成する。「うめきた広場の形態的レイヤー」では、図面から形態的特徴や性質を抽出した。
2-3 現地調査に基づいたレイヤー…「現地調査に基づいたレイヤー」では、現地調査や、資料による情報収集を参考にレイヤーを作成する。
2-4 シミュレーションに基づいたレイヤー…「シミュレーションに基づいたレイヤー」では、3Dモデルを使用し、各種シミュレーションをおこなう。

第3章 うめきた広場の空間構成とアクティビティの分析

3-1 移動行動と滞留行動の分析…うめきた広場は、グランフロント大阪の玄関口に位置すると同時に、大阪駅直結の駅前広場であるため、様々な目的を持った不特定多数の人物が居る。まずは、うめきた広場全体の、一般的な利用のされ方として移動行動と滞留行動を把握する。
3-2 環境の分析…温熱環境シミュレーションツール「ThermoRender 5 Pro（サーモレンダー 5Pro）」によってビジュアルに表現した温熱環境と、熱流体シミュレーションソフトウェア「STREAM」によってビジュアルに表現した風環境を、「快適性」をキーワードに分析をおこなう。
3-3 空間構成とアクティビティの分析…主要な場所を対象に具体的な分析をおこなった。主要な場所は、カスケード、楕円形広場、イベント・スペース、楕円形植栽帯、けやき並木、大階段、せせらぎテラスの7つとした。
3-4 うめきた広場の空間構成とアクティビティの関係…以上の分析をまとめると以下のとおりである。
・利用動線は、平日・休日での数の変化はあるものの、位置の変化はなく、歩行者数の増加にも対応できる、シームレスな動線計画である。
・主な利用動線は、大階段の前にあるグランフロント大阪方面とALBI方面をつなぐ動線であり、その動線が途中で枝分かれし、各場所をつないでいる。
・滞留場所は、平日・休日での数の変化はあるものの、位置の変化はなく、数多くの滞留場所が用意されている。
・各滞留場所は、環境の快適性と深く関係しているということが、温熱環境（MRT）と風環境の分析によりわかった。その中でも樹木は、風向と風速に変化を与え、影によりMRTを下げていた。
・各滞留場所からの視線は、主に楕円形広場に向いており、形態的な特性もあることから楕円形広場はシンボル性、演劇性の高い場所となっていた。よって、利用者にもある傾向があり、日常的な居場所とはなりにくい。
・全体において、管理区分が定められていることからイベント開催時であっても混雑することはない。

第4章 考察とまとめ

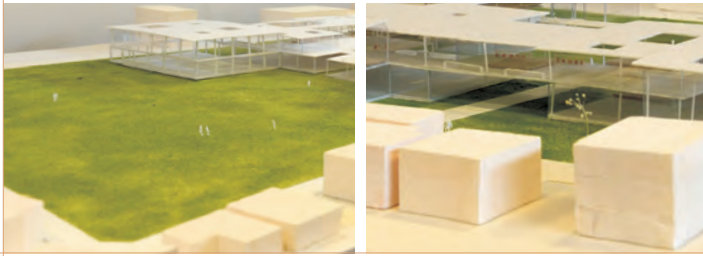
4-1 コラージュされたような空間要素…うめきた広場の空間構成は、既存の要素、すなわち建築や都市計画、ランドスケープという分野が、これまで作りあげてきた空間要素を引用することで語れてしまう。しかも、それらがコラージュされているようにも見える。
4-2 見えないコンテキストの読み取り…うめきた広場の空間構成とアクティビティについて分析していると、形やデザインが持つ表層には見えないコンテキスト、つまり「見えないコンテキスト」の存在が大きいことがわかった。人の知覚によって「見えないコンテキスト」は深く読み取られるが、それらがどのような空間性をつくりだすのか、人はどのような空間の質を感じる取るのか、という公共空間にとって一番重要なデザインがなされていない。
4-3 思い描かれた風景と現実の対比…うめきた広場は第一に、「賑わい」を求めた公共空間をつくりださなかった。アドバルーンがぶかぶかと浮かび、風船が飛び、そして鏡のように居る人。そんな、非日常の風景が思い描かれた場所で、人々は自らの知覚だけを頼りに、現実を生きていかなければならないのだ。



learning park

大森菜央 | 岡山県 倉敷古城池高等学校出身 | 作品 | 奨励賞 |

自ら何かに興味を持つと、その事柄についてもっと知りたいと思い、自然に行動が起こってくる。それが本来の学びのあり方だと考えたとき、現在の日本の学校教育に疑問が生まれた。本設計のパーク内では、動きたいときには動け、休みたいときには休めるシステムと空間が用意されている。子どもたちの純粋な意思を尊重し、地域のつながりと共にのびのびと充実した学習生活を送れるような、未来の新しく開放的な学びの景色を提案した。



居場所の中

池村友希 | 大阪府 港南造形高等学校出身 | 作品 | 奨励賞 |

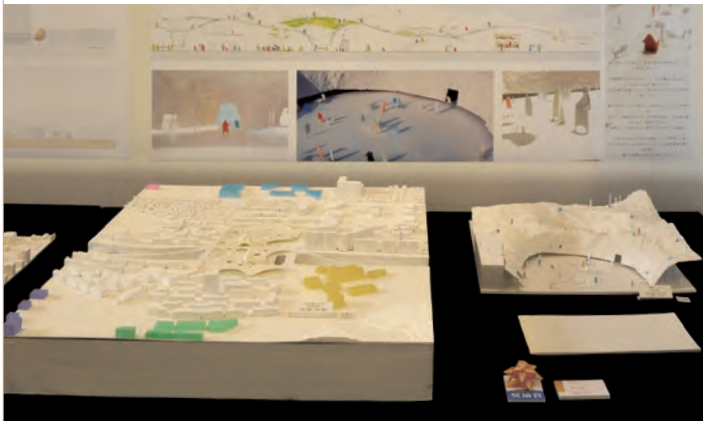
家から一歩外に出るとそこは、公共空間が広がり空間の共有を知らず知らずの間に行っている。そこから見つけ出した自分の居場所というのはとても心地が良い。自分の過去から得た空間を構成するヒントを公共空間の新しい可能性へと変換できないかと考えた。公共空間は決められた使用方法しかされていない、それではこれからの公共空間に先はないと思った時に利用者が自ら空間を作り出せば面白いのではないかと考え設計を試みた。



Pedia Land

上田恭平 | 兵庫県 科学技術高等学校出身 | 作品 | 奨励賞 |

学園都市駅とは大学の箱が多くある駅である。駅はそこを通るそれぞれの学生の生活動線を交差させている。しかし、学生は駅でとどまる事をしない。その為、人と人との接点がない。その事を学園都市駅の問題点とした。学生同士や学生と住民が駅を中心に交流し、1つの大学でとどまらないコミュニティ図が形成されていく事が理想の形だ。私はこの理想を現実にする為の仕掛けを提案する。



とある棟割長屋の再生計画

岡田真弥 | 大阪府 工芸高等学校出身 | 作品 | 奨励賞 |

とある棟割長屋は、大阪の福島区にそつと佇んでいる。昭和元年に建てられた、大正末期の形式を持つ棟割長屋であり、何より「生きた家」としか言いようのない佇まいが心を躍らせる。これはその「とある棟割長屋」、すなわち「生きた家」を賃貸住宅として建替える計画である。人に「生きた」ことによって生まれた空間の状態を手がかりに、この先の「生かされる」に向けて、新たな空間を獲得する。



—kaam— 可愛い椅子には旅させよ。

上村 昂平 | 大阪府 大阪学院大学高等学校出身 | 作品 | 奨励賞 |

この作品には、図面も模型もない。私は日本のデザインの温度を上げることを目標に、まず「デザイナーズ椅子を一人一脚普及させるための仕組み」をデザインした。椅子に対するこれからの新しい価値観や所有の仕方を示すことで、建築や都市の在り方にまで変化を及ぼしていく。椅子と建築の関係性は空間的な美しさのみが重視されてきた。しかし椅子を都市スケールで見ることによって椅子が広告の媒体となり、椅子が人と都市を繋いでいく。



巡礼の舟

澤井 克優 | 大阪府 今宮工科高等学校出身 | 作品 | 奨励賞 |

香川県高松市に建つ、香川県立体育館が2014年に閉館された。香川県立体育館は吊り構造という特殊な構造で成立しており、同年に設計された代々木国立屋内総合競技場にも見られた丹下建築を代表する構造である。そこで、建築・丹下健三・巡礼等のキーワードを元に、人を運ぶ船をモチーフにした、香川県立体育館のもつ構造・モニュメント性・歴史性・地域性を再構成したうえで、再び市民の記憶に残る場所として機能する提案とした。



論文

種田陽平の映画美術空間について

岡村 明日佳 | 高知県 高知追手前高等学校出身 | 奨励賞 |

家具と建築の関係性——ピエール・シャローの「ガラスの家」における金属フレームについて——

上村 昂平 | 大阪府 大阪学院大学高等学校出身 | 奨励賞 |

自主運営型シェアハウスの居住実態と可能性に関する研究——大倉荘での体験を通して——

國重 裕太 | 岡山県 東岡山工業高等学校出身 | 奨励賞 |

スコット・バートンの家具作品——その特徴と展開について——

鈴木 勇司 | 兵庫県 兵庫工業高等学校出身 | 奨励賞 |

映画における建築空間——小津安二郎の映画作品——

火置 彩子 | 兵庫県 篠山産業高等学校出身 | 奨励賞 |

「家族で住む」ということ——2世帯住宅の住まい方——

松下 真子 | 広島県 呉宮原高等学校出身 | 奨励賞 |

建築雑誌におけるカラーページの変遷に関する研究——雑誌『新建築』を事例に——

柳原 逸聖 | 大阪府 工芸高等学校出身 | 奨励賞 |

兵庫運河周辺における水辺空間の親水性に関する研究

松本 達郎 | 宮崎県 宮崎大宮高等学校出身 | 奨励賞 |

グラーツにおける都市型住宅の歴史と住まい方——Grunderzeit期の建築をケーススタディとして——

川下 史博 | 奨励賞 |

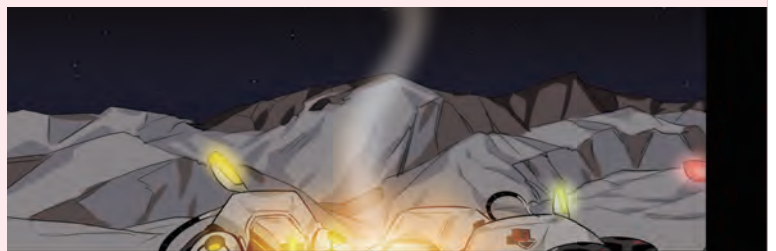


JANUS (ヤヌス)

——エンターテインメントにおけるメカ・キャラクター・世界観の表現

朴昭軟 | A4サイズ 36ページ カラー まんが設定集 | 学長賞 |

昔から変身ロボットや珍しいデザインの機械などを見るのが好きでしたが、描くための知識はほとんどなく描きたいのが浮かんでもうまく表現できませんでした。今後、自分の作品を描きながらメカニックを表現するためには必要な過程だと思い、今回の研究テーマとして決めました。テーマとなるエンターテインメントに重さがあるため、機械の繊細な表現より格好良さをどう表現するかを悩みました。そこから映画・アニメ・まんが・ゲームにおけるメカニックの演出やデザインを勉強して仕組みを掴み、また自分なりの再解釈と観察を重ねて作品制作に入りました。フルカラーでのまんがの製作は初めてでしたがデザインや演出として表現したい光や色を使ういい機会になりました。また、この作品は自分の表現力を高めるためだけでなく私には十分意味がある研究でしたが、自分を成長させることもできました。今までずっと自分の問題点であった絵は描いているが自分の作品を描かない、完成しない問題に対し先生と一緒に様々な方法を試しました。その過程で一つ二つ作品が増え最終的に完成に繋がり大事な経験になりました。今回は設定とまんがが混ざっている形式ですが研究したことを元に次は短編のまんがとしても描いてみたいと思います。「完成した」というこの感覚を忘れずに、これからも作品制作を頑張っていきます。

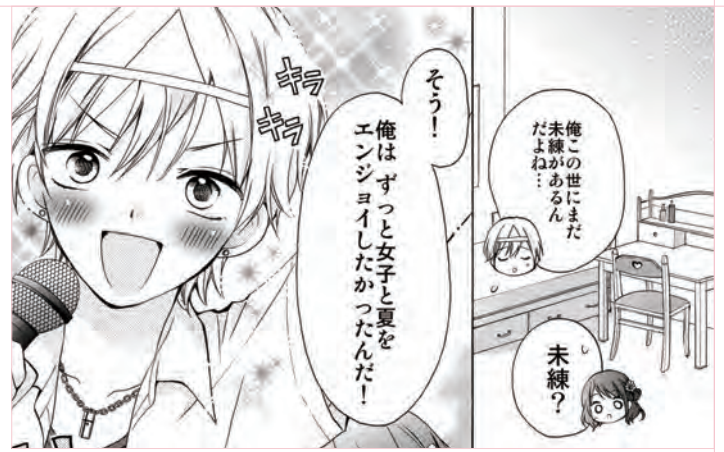


幽霊くんと青春します！／純情ロリポップ

——ギャップによって生じる笑いについて

松本法子 | まんが | 学科賞 |

今まで描いてきた自分の作品が笑いをメインに置いた作品だったので、もっと笑いについて掘り下げたいと考えました。そして、ギャップによって笑えるものに焦点を絞って考察したところ、笑えるギャップとは状況とキャラクターの二種類のギャップに別けられました。状況のギャップとは場所やその時の状況から見て、ふさわしくない言動などを指し主人公と読者の感覚のズレなどで笑える物語のことで、キャラクターのギャップとは、二性格の相反するキャラクター同士の会話も漫才のような掛け合いにより笑える物語のことで、当初は状況のギャップだけを使って作品を作る予定でしたが、そのまんがを描いて雑誌読者に意見を頂いた結果、まんがが一番読者が興味があるのはキャラクターの動きや考えであることに気づき、キャラクターのギャップを使った作品も制作しました。今後も読者に笑ってもらえるような作品を制作していきたいのでこの研究を続けていこうと思います。

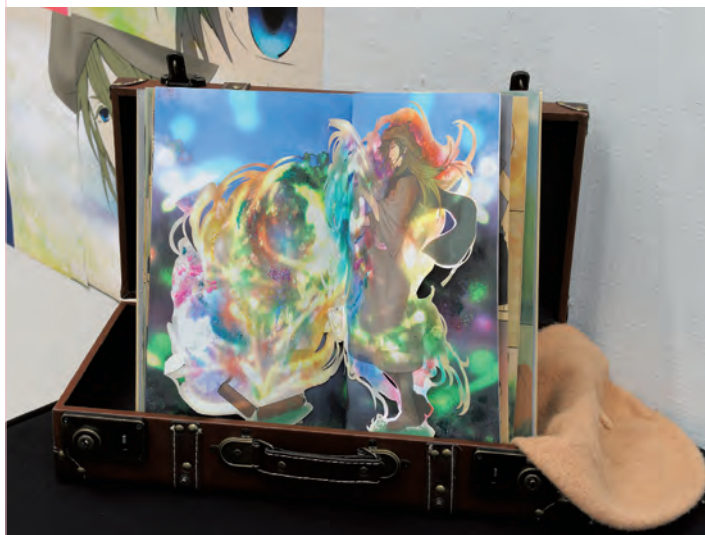


色渡師物語 ～いろわたしものがたり～

——仕掛け絵本とまんがを組み合わせた表現の研究

志波采茄 | 兵庫県 松蔭高等学校出身 | フルカラー絵本まんが(20ページ) | 学科賞 |

「飛び出す仕掛けを組み合わせたまんがって面白そう」という好奇心と思いつきで制作をしました。作品制作にあたり、まずは飛び出す仕掛け絵本の歴史や仕掛けの種類を調べました。まんがでも使えるような仕掛けを選定し、何度も試作品を作りながら、まんがの見せ場にあたるページで効果的に仕掛けを使用することを意識しました。さらに「仕掛け絵本のようなまんが」であることと印刷や製本を自分で行った事により、一般的なまんがとは違い、様々な紙によるページごとの演出やこだわりを付け加えることができ、想像以上にインパクトのある作品が完成したと感じます。Webまんがが幅を広げていく中、仕掛けを取り入れたまんがは、紙媒体だからこそ出来る作品であると私は考えています。まだまだ、まんがに応用が効きそうなのでこれからも制作と研究を続けていきます。



Mr & Mrs. Moriarty / KIGURUMI Deadheat

—物語構成の分析と自作品への反映

永田 楓 | モノクロまんがが冊子(全89p) | 奨励賞 |

ヒット作映画を中心に物語構造の分析を行い、その法則性とストーリーパターンを研究しました。参考文献としてブレイク・スナイダー著『SAVE THE CAT の法則』を用いて、ジャンルごとに10タイプの物語のテンプレートに分類した中から『スーパーヒーロー』タイプと『パディとの友情』に絞り込みました。特に『KIGURUMI Deadheat』はパディ要素の他に長所であるビジュアル面での魅力を取り入れた世界観にした為、設定を詰めています。



ひゃっきんコミュニケーション

—まんがのおまけ要素・ファンサービスとWeb媒体の親和性についての研究

岸田佳帆 | 兵庫県 神戸高等学校出身 |
縦スクロールフルカラーまんが | 奨励賞 |

紙の雑誌に掲載されたまんがが単行本化した際に見られるおまけ・ファンサービスが、Webでは掲載の時点で挿入されていることに着目し、その親和性を検証することを目的としました。新たな知識を得られる作品とおまけ・ファンサービスの親和性が高いのではないかと仮説のもと、100円均一店を舞台とし、英語を話すキャラクターが登場させることで、本編とは別におまけ・ファンサービスによって追加情報を提供することを考えました。



JK テトラ

—ギャグを主体とした連作

金枝上圭佑 | 白黒まんが | 奨励賞 |

連載を想定したギャグの連作全3話です。普段描いている読み切り作品との相違点を見極め、またプロを目指している以上、プロと同じ期間での安定性のある制作を目指しました。特に登場人物のキャラクター性が豊かになることを個人的な目標にし取り組み、その結果ギャグやストーリー性も満足のものになったと実感しています。



チキチキカレシ / てふてふアバンチュール

—まんがにおける昆虫の表現

辰己彩奈 | 兵庫県 加古川西高等学校出身 |
iPad 白黒まんがが22ページ / 白黒まんがが17ページ | 奨励賞 |

『チキチキカレシ』…たつおは、ショウリョウバッタのショウコと付き合っている大学生である。ある日、文鳥のブンタロウの彼女であるあみにダブルデートに誘われるのだが……。虫と人間のドタバタラブコメディ。
『てふてふアバンチュール』…春日は同窓会に初恋の相手「さきちゃん」が来ると聞き、そわそわしながら会場にやってくる。しかしそこで春日が目にしたものは、成虫になり変わり果てた姿の「さきちゃん」だった。



はなちゃんのアイデンティティー論

——コミュニケーション回復の物語の研究

廣田裕理 | 兵庫県 三木東高等学校出身 |
まんが冊子 B5サイズ74ページ | 奨励賞 |

筋肉ムキムキ女子黒田はなちゃんと、性同一性障害の男の子白井清一郎くんの成長ストーリー。大学寮の部屋の壁に開いた穴を通してお互いが自分自身を見つめ直していく。この2人のキャラクターが自身の性のコンプレックスを克服し、物語内で個の人間として成長させることを最終目標として制作しました。

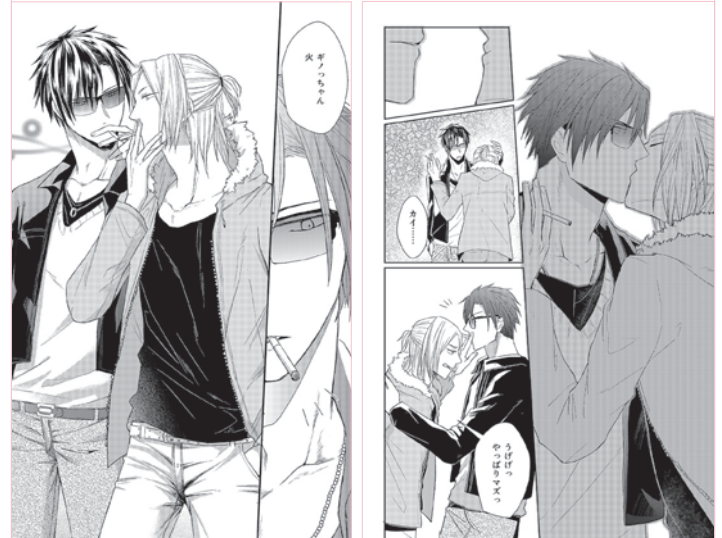


ボンサンスリーニュー

——BLとロマンスの違いによるストーリー展開の変化

中川麻衣 | 高知県 岡豊高等学校出身 | まんが |

同じロラインに沿い、ロマンス(性的な関わりのない男性同士の極めて親しい関係)要素を含まずと、BL(ボーイズラブの略。男性同士の恋愛を軸とした物語群)要素を含まずまんがを制作しました。同じ世界観やキャラクターを使用し、双方の比較を分かりやすく、かつ楽しめるようにしています。ロマンスでは信頼感を、BLでは距離感に重点を置き、どちらも男同士の独特な色気を意識した作品です。



世界に君の嘘ひとつ

——死をテーマにした作品についての研究

大西真央 | まんが |

既存作品においてキャラクターの生死の過程、表現にもっとも強く心動かされ、さらに自身の作品にもまたキャラクターの死を扱った物が多いため、より深める意味でも研究を行いました。本作品では、死から一番近く遠い“不老不死”のキャラクターを主人公としているが、作品内で扱うのは普通の人間の死である。老いて死に向かうキャラクターに対して、容姿の変わらない姿の主人公とて、死に対する対比を心がけました。

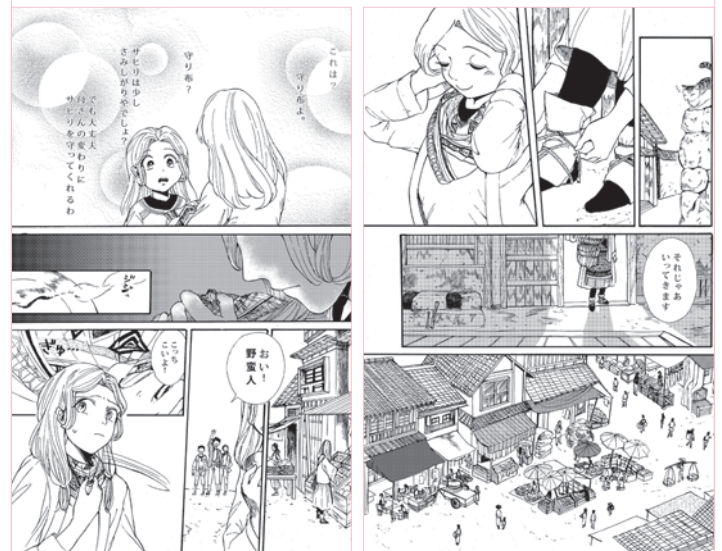


サヒリの守り布

——アジア文化を取り入れた世界観制作についての研究

尾上公佳 | 大阪府 港南造形高等学校出身 |
まんが冊子52ページ |

作品のきっかけは、以前からアジアの文化や建築に興味があり、それを取り入れた世界観のまんがを制作したいと思っていたためです。ファンタジーではなく、より現実味を帯びた世界観になるように意識して作りました。また世界観を損なわないように風景や民族衣装など何度もリテイクを重ねました。あらずじは、内気な主人公サヒリが故郷を離れ、イラストで仲間と出会い、サヒリもイラストを故郷として認めていくというものです。



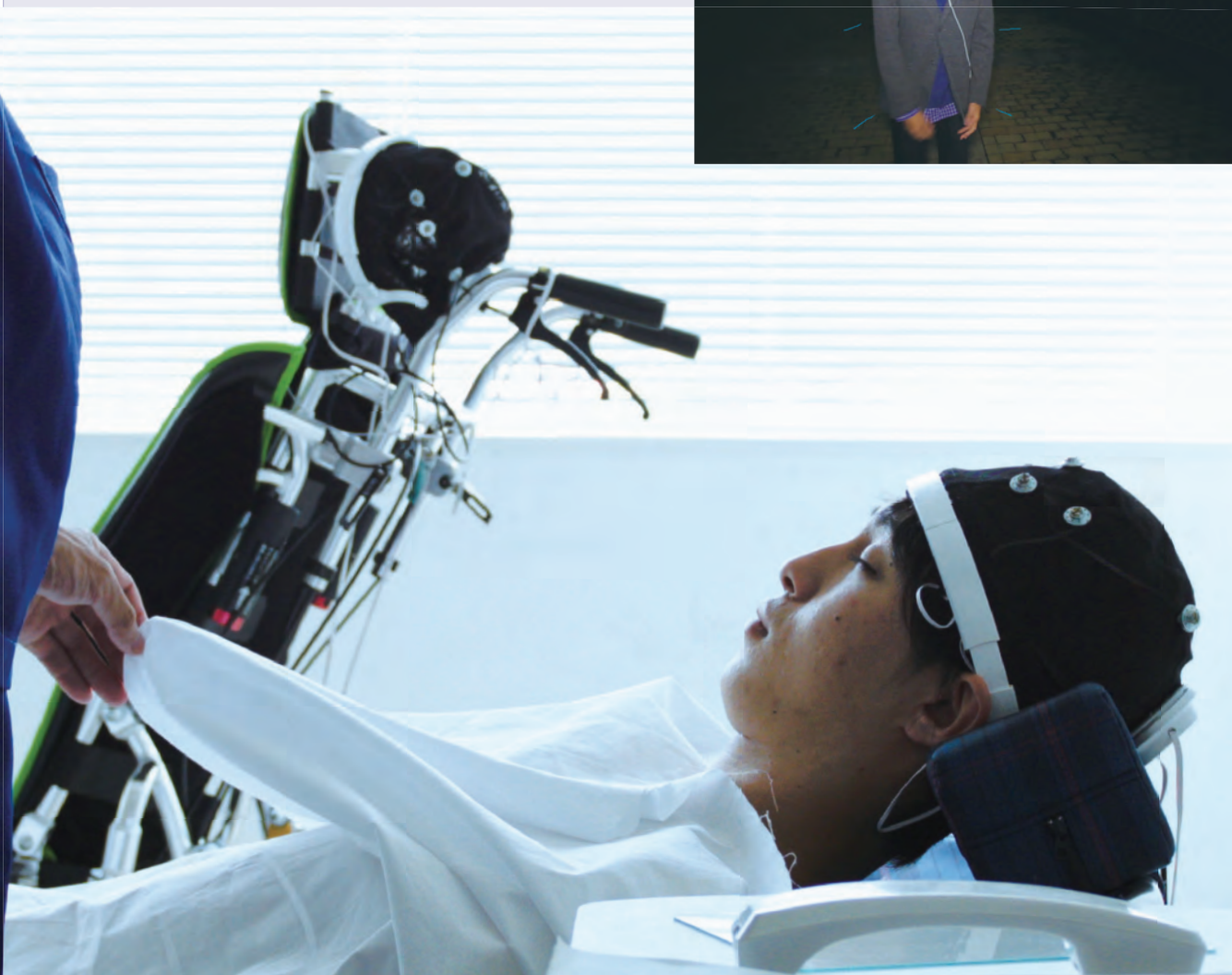


SOUVENIR

——ミュージカル映画を用いた自己表現

佐野 広道 | 兵庫県 須磨学園高等学校出身 | 映像作品 | 学長賞 |

4年間を経て培った自己表現の集大成。在学中、年1回の映画コース主催上映会にて2本の映画を発表したが、常に切実かつ独自性のある表現を追求してきた。1、2年次に作られた初の自作自演作品「フーン」、3年次に役者に演出をつけて作った「カチンコマン」。方法は異なるがどちらの作品も、入学後の自分自身に起こった物語がモチーフとして描かれており、卒業制作でも新たな未来に向けた今の自分の物語を描くことを決めていた。今作では「親、友人、恋人」という切り口で、「いま生きている自分」を振り返る映像と音楽の物語が完成している。自作自演をしつつ、外部劇団員の方々、ラッパーとして活動する映画コースの後輩や「カチンコマン」での出演者を客演として招く。そしてメインスタッフには4年間苦楽を共にしてきた同期の仲間を配置した。ミュージカルパートには自作の楽曲を用い、編集でモーショングラフィックスを施し、楽しんで観客に受け取ってもらえる贈り物とすべく「SOUVENIR」は作られた。「親、友人、恋人」を起点として生まれた楽曲たち。母親に起こされる高校時代の朝の目覚めの歌／探し物と一緒にしてくれる友人と僕の歌／友人の抱える孤独の歌／恋人との電話の直後に繰り出した夜道の歌。ミュージカルパート以外のBGMは音楽共有サイトSoundCloudにて発表してきた楽曲をいくつか使用している。



Nice to meet you

——様々な撮影技法を用いたアニメーション作品

竹田光伸 | 兵庫県 神戸国際大学附属高等学校出身 |
+ 麦嘉輝 + 羽子岡慶亮 | 兵庫県 兵庫工業高等学校出身 |
映像作品 | 学科賞 |

様々な撮影技法を用いたアニメーション作品というテーマのもと、作品を制作しました。実際にカメラで撮影しているかのようなリアルな映像表現を追究し、様々な撮影技法に挑戦することを目標としました。Aftereffectsの機能を最大限に生かし、写実的で美しい映像描写を目指しました。ただ、エフェクトを置くだけではなく、各カットの構図を意識して撮影しています。

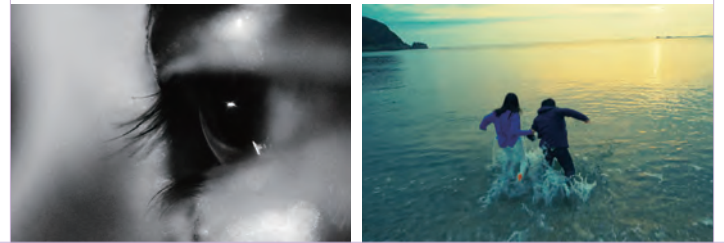


キネマティック・グッドバイ

——映画と視線／観客をみつめる登場人物の視線

南 敬大 | 京都府 京都美山高等学校出身 | 映像作品 | 学科賞 |

「Good-bye」という言葉は元来「God be with Ye」の短縮系です。「Ye」は「You」の古語ですから、訳せばこうなります。「神様があなたと共にありますように」人生はたった独りで過ごすには長過ぎます。半世紀以上も続く人生を、たった独りで、正しく生き続ける事はできません。誰も見ていてくれないならば、これは「他者の視線」によって救われる人々の物語です。観てくださった方の生に、なにか意味を与えられないかと考え、撮りました。

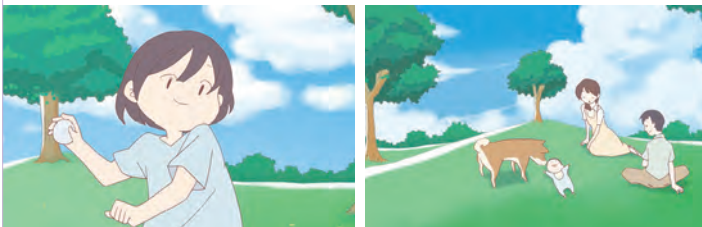


ぼちはな

——ほのぼのとした映像づくり、人間らしい動きの研究

宮元彩花 | 兵庫県 須磨友が丘高等学校出身 | 映像作品 | 学科賞 |

いかに動かすかを考え、撮影で動かすことは極力控えることで、作画での表現の幅を広げ、人間らしく心地よい動きの追求を研究目的とする。また、ほのぼのとした雰囲気を持つ優しい映像作りをテーマとし、作画だけでなく色彩設計や背景美術、撮影段階でどのようなことができるかを学ぶ。あらずじ…ハナが生まれた時から家にいたボチ。小さな頃からずっと一緒にいたボチが加齢で以前のように遊べなくなり、ハナは落ち込んでしまう。

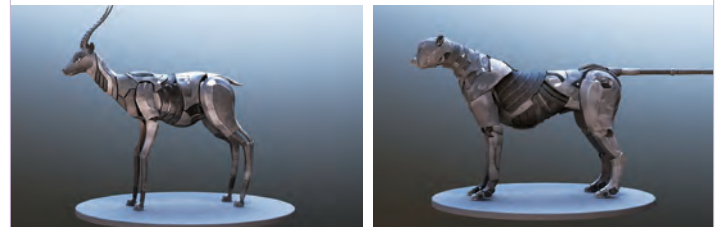


Hunting

——ハードサーフェイスを使ったオーガニックな表現

山下秋介 | 香川県 観音寺第一高等学校出身 | 映像作品 | 学科賞 |

生物の筋肉の動きをハードサーフェイスを使ってどこまで表現できるかの研究をした。動物の筋肉や骨格に沿うようにハードサーフェイスなパーツをモデリングし、それを組み合わせることで、モデルとした動物と同じ動きを自然に出来る機械物を制作した。そしてそれを1本のCGアニメーションとして完成させ、全体の雰囲気にも最も重点を置いた映像作品として確立させた。また将来モデラーとして歩んでいくために必要な技術、知識を得ることも目的としている。

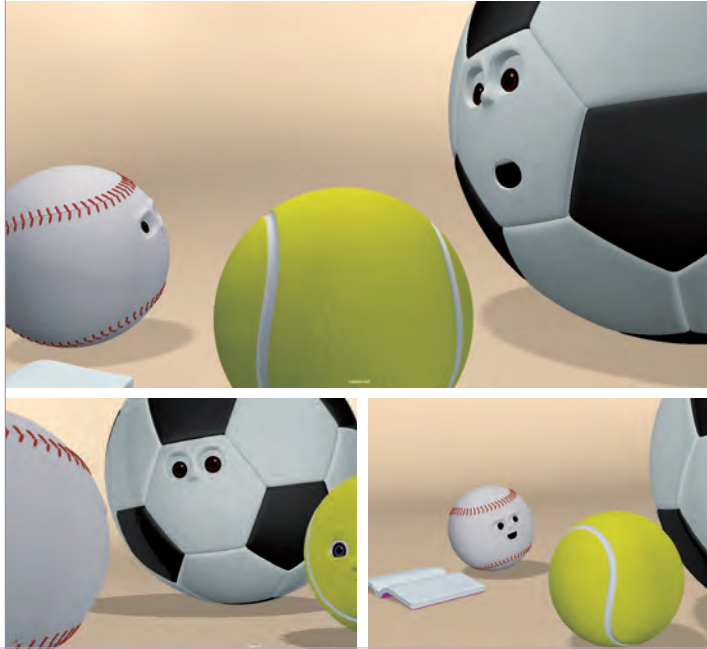


Balls be ambitious

—愛着の湧く3DCGアニメーション—

石田末那 | 大阪府 大谷高等学校出身 | 映像作品 | 奨励賞 |

CGの中でもフェイシャルアニメーション(表情などの顔の動き)がキャラクターやストーリーを作る上で大きな役割を持っていると感じ、キャラクターがしゃべり、動くことで、それを見た人がキャラクターに対して面白いやカワイイなどの愛着を抱けるような3DCGムービー作りを目指しました。ストーリーも将来なりたいものについてといった誰でも一度は考えたことのある話題を出すなど、少しでも共感でき愛着が持てるよう目指しました。



蛇足

—3DCGによるモーション表現の追求—

川嶋彩乃 | 和歌県 市立和歌山高等学校出身 | 映像作品 | 奨励賞 |

この研究は自身のアニメーション技術の向上と知識を深めるため、モーションに重点を置いた。この研究でのアニメーションではモーションキャプチャー等は使用せず、全て手付けのキーフレームで制作している。『蛇足』は一つの画面に複数の人型キャラクターが登場するアニメーションを制作することを目的に制作した。あらずじは3人の兵が戦明けの食事中に残り1杯となった酒を誰が飲むのかを決めるために話し合うものである。



網干漁港

—播磨臨海工業地帯における現在の記録—

住田 朗 | 兵庫県 龍野北高等学校出身 | A2写真パネル28枚 | 奨励賞 |

研究テーマの播磨臨海工業地帯とは、姫路市や加古川市等の播磨地方の湾岸を埋め立てて造成された工業地域のことを指します。今回はその少し内陸の方にある姫路市網干区の漁港にある網干漁定市場と沿岸部にある網干漁港で撮影を行いました。網干の漁港を撮影することにより、近年衰退していく漁港の現状や、このような漁港が身近に存在することを知ってほしいと思ったからです。



キャラクターモデリングデモリール

—ハイパーリアルモデリングの追求—

中井 芙美 | 兵庫県 六甲アイランド高等学校出身 | 映像作品 | 奨励賞 |

4年間の集大成として制作物をターンテーブルにまとめてモデリングリールを制作しました。実在する生物や架空の生物をリアルに作ることをテーマとしています。毛の流れや筋肉、骨格、生物の美しさを観察して制作に臨みました。

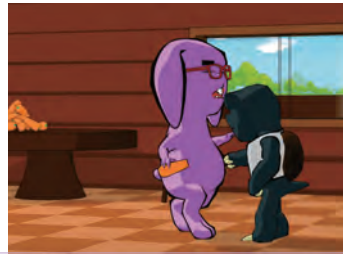


RABBIT - HUTCH

——トゥーンシェーダーでのアニメーション表現について

藤原 尊 | 兵庫県 神戸高塚高等学校出身 | 映像作品 | 奨励賞 |

この作品は、ゲームやアニメなど多くの映像作品に用いられる、トゥーンシェーダーの表現に適したアニメーション制作を研究目的としています。制作動機は3DCGでのトゥーンシェーダー独特の作風が魅力的に感じ、自身の作品にも取り入れようと思ったことがきっかけです。ストーリーとしてはイソップ童話の「うさぎとかめ」から4年後が舞台の話となっています。うさぎとかめのコミカルな掛け合いをお楽しみください。



雨計画～Project Rain～

——3DCGによるキャラクター(カートゥーン系人間)の表現

古庄美佳 | 兵庫県 姫路工業高等学校出身 | 映像作品 | 奨励賞 |

3DCGと実写を合成した、短編のお話です。時は2055年。データが実体化可能となった世界。敵国サイバー兵器“雲計(うんけい)”が、我国の天才数学者“夢香(ゆめか)”の前に現れる。目的は夢香の“知能”を得る為。夢香は洗脳されるギリギリのところ、自身のサイバー兵器“サイバーパトロール”を出力。夢香に変わり、それぞれ違う能力を持ったBarrier、Low & High、Swordは雲計に立ち向かう。

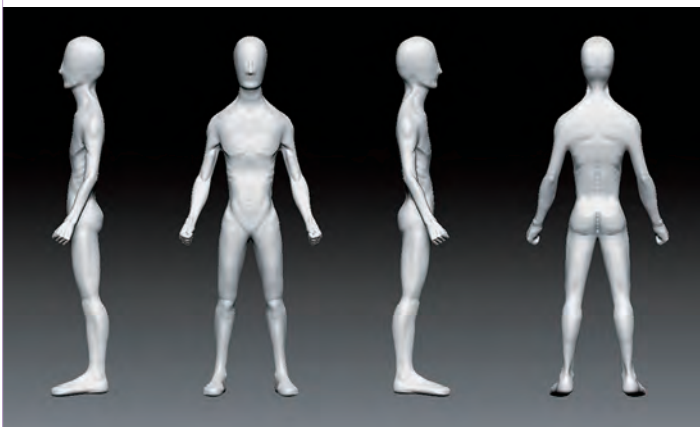


鴉型怪人『5026』

——CGと立体造形の相互作用について

長井千都世 | 兵庫県 西宮南高等学校出身 | A4冊子1冊・映像・立体作品 | 特別賞 |

鴉型怪人「5026」は特殊撮影用の着ぐるみです。私は特殊撮影に使用される着ぐるみに興味があり、自分のデザインでキャラクターを立体にしたいと考えていました。大学で学んだCGと特殊造形部の部活動で学んだ技術を利用した作品を作ることができれば、大学生活の集大成になると考え、デジタル技術を用いた特殊造形物の制作方法を研究しました。着ぐるみを実際に制作する事で、2つの技術を相互に利用できる方法を探しました。



私のことを何も知らない私へ

——私と他者の関係構築

中島 南 | 高知県 高知西高等学校出身 | 平面作品・作品集 | 特別賞 |

私にとっての写真とは、自己表現や記録の他に「人との関係を築く手段の1つ」という意味を持ちます。入学して好きになったスナップによる人物撮影の技術向上、今の自分が学校やSNSなどで出会った人物とどのように関係性を築いてきたかを改めて考えることを目的とし、物理的な距離と精神的な距離の2方向から研究を進め、12人の被写体との関係を見直しました。私のことを何も知らない私へ、あなたはこんなにも素敵な人たちに囲まれて生きています。





群像劇の主人公

—人と人のかかわりを表現したいきものの制作

南部 楓 | 兵庫県 姫路別所高等学校出身 | 立体作品 | 学長賞 |

私は人と人が関わる事で生じる関係性を表現したいきものを陶芸で制作しました。一見ただ色んな生き物が並んでいるだけのように見えますが、一体一体にはいきものの表情や、姿や行動、それぞれの性格や物語、感情表現が含まれています。例えば、たくさんの選択肢の中で足を踏み出せずに目を背けているネコであったり、与えられる物を受け取るうとするのに必死で周りが見えていないネズミ、焦燥感から羽を絡ませ余計に動きが鈍くなっているトリなどです。多くの生物は他のたくさんの生命と直接かかわり、初めて生きていく事ができます。どんなに大きくても、どんなに強くても一人だけでは生きていくことはできません。それは人間も例外ではなく、他とのかかわりや意思疎通は生きていく上で必要不可欠です。人以外のモノに人の在り方を投影することでより人の動態を強調し、見た人の中にある経験や感覚から共感を得たいと考えました。そこで、魅力を感じる生き物のモチーフにそれぞれが持つストーリーに合わせて加飾を施しました。胴体や装飾は粘土の可塑性や柔軟性を用いて有機的な曲線で形造ります。体表に凹凸を付けた部分やそうでない部分をつくり磁土や陶土の滑らかな質感やテクスチャーを付けた質感、釉薬の流れによる色味の違いなど、素材の様々な表情を研究することを試みました。生き物が持つ迫力のあるフォルムとストーリーに合わせた装飾で、自分の持つ世界観を造りたいと思います。



0°C

——ガラスの粒度や焼成温度で生じるテクスチャーの変化を利用した表現

加藤千佳 | 兵庫県 伊川谷北高等学校出身 | 立体作品 | 学科賞 |

「水面に張る氷の上と下の景色」「水に閉じ込められた空気」「冬の朝の窓につく水滴」「草地に白化粧する霜」「触れるだけで溶けてしまう儚さ」日常のふとした瞬間の自然現象に魅力を感じました。また、ガラスの「粒同士の輝き」「溶けてまとまる力により穴が開く」「温度の違いで透明度が変化する」など、条件の違いで様々な表情をみせるガラスの性質に、自然現象に共通する美しさを感じ、それらの性質を生かし日々変化する日常の中の一瞬の美しさを形に残したいと思い制作しました。

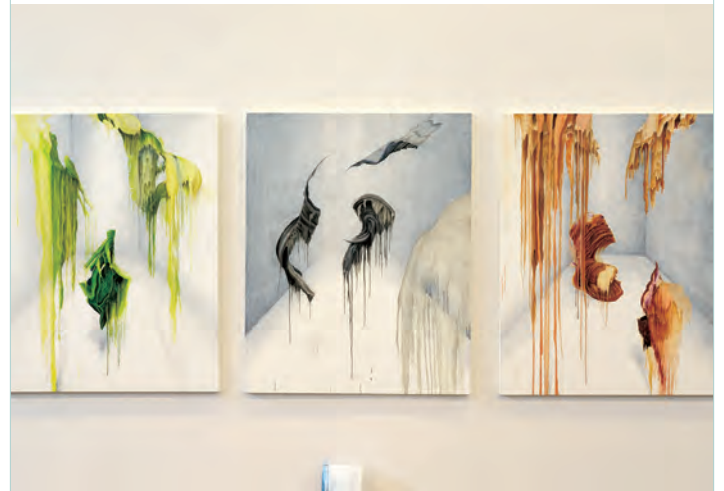


何よりか誰

——空間と存在をテーマとした絵画表現の研究

大野実奈 | 兵庫県 三木北高等学校出身 | 平面作品 | 学科賞 |

制作する上で人は主観でしか世界を見るのができないことについて考え、個が存在するにはどのような所にどう存在しているのが重要であると思うようになりました。人の体は一つしかなくその立つ場所、見える景色は限られており、個の存在はその限られた中で体験と想像から認識するしかない不確かなものではなかろうかと考えます。そこで私は限られた空間にその個の存在を表現したいと思い制作しました。主体は筆跡と絵の具の垂れによりできるモチーフのない形に陰影をつけ物体として捉え、それに血管や筋肉、皮膚の皺などの生物学的な曲線を意識しながら描き一つ一つの固体として確立させました。さらに個の存在の成立には何らかの影響を受けたり、身近に他の存在が現れるなどその時々により状況は様々です。画面ごとに主体となる固まりに加え複数配置し物体同士の関係に不安定さがうまれることで一つの存在が違う見え方をさせる可能性をさぐりました。



arise

——透し彫り技法による立体表現の可能性

花山ちひろ | 愛媛県 新田青雲中等教育学校出身 | ジュエリー | 奨励賞・学生賞 |

様々な模様は何層にも重なり合い複雑な表情を見出す事ができる透し彫り技法を主とした立体表現をテーマにジュエリーを制作しました。自然物の中で複雑で面白い形をしており良くも悪くも何かしら人間や自然界に様々な影響を与えている“菌”に魅力を感じモチーフを選びました。その複雑さや奥深さが人間の感情と類似していると思ったので二つを重ね、一番触れていることができる場所は指先だと思いリングをアイテムに表現しました。



骨格がつくるかたち

——骨格が成形する空間の表現

宮城有加 | 兵庫県 松蔭高等学校出身 | 立体作品 | 奨励賞 |

貝殻、骨の形を組み合わせた立体作品の制作。貝殻や骨が持つ、体を守る為に出来た複雑な形と、肉体が無くなることで骨格内に新しい空間が生まれるところに魅力を感じる。また、骨を見たとき、この生物はどのような姿で何処で生きていたのかを想像する。体が朽ちて初めて姿を見ることが出来る骨から、活動しているときは違う生物の力を感じる。骨と貝の形を取り入れることで、不安定な骨格の中に強い存在感と生命力を表現した。

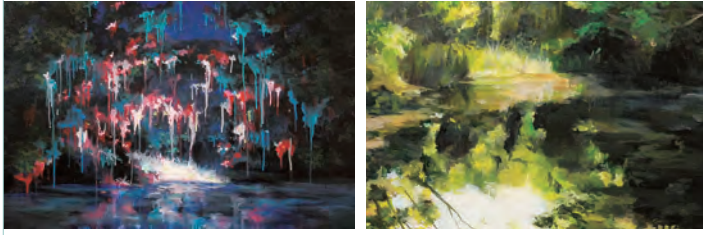


池、そこに映る夢もしくは現実

—油彩画による水に映る木々の風景

名嘉地知美 | 兵庫県 明石高等学校出身 | 絵画(油彩画) | 奨励賞 |

この作品に至るまで、同じ場所から見た同じ池の絵を何枚も描いてきました。池の絵を通して、時に現実的に「池」を捉える私と、同時に感覚的に「池」を捉える私がありました。池という、何かを映しだす風景を描くことによって、私の目に映る現実的な「池」と、心に映る感覚的な「池」の2点を、連作として制作しました。

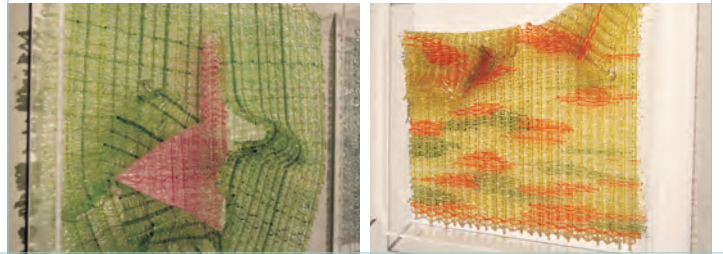


時を織る

—織りガラスから生まれる新しい表現方法の探求

尾家 奏 | 大阪府 佐野高等学校出身 | 立体作品 | 奨励賞 |

私は硬いガラスを染色の様には織る事が出来ないだろうかと思い研究を始めました。この研究を通して様々な表現方法がある事に気づき、その幅を活かした作品の可能性を探りました。作品のテーマは「旧暦」。一月の「睦月」から十二月の「師走」までの12ヶ月をそれぞれの月名の由来や季節背景から感じ取られたイメージを自分なりに色や形で表現し、適した技法を組み合わせる事によってそれらの時の風や薫りなどが感じられるものを目指しました。

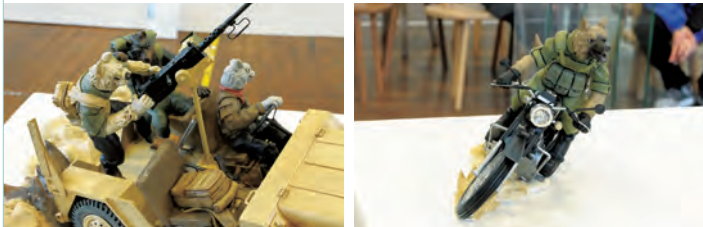


CD400DREAM M151MUTT

—夢と現実の造形表現

中田 光 | 山梨県 駿台甲府高等学校出身 | 立体造形表現 |

僕にとってバイクを手に入れて乗ることは大きな夢でした。しかし、やっと手に入れたバイクを訳があり失ってしまいました。その失った夢を、造形という自分の世界で再び手に入れようと考えました。そして自分の夢や理想といった事をバイクに、今の自分を構成する要素や環境を車に込め、対になるようにしました。またすべてのパーツにも意味を込めました。自ら制作することで自身の事をより理解、再認識し、失った夢を表現しました。



Orange, Lotus root, Green pepper, Okra, Watermelon

—象嵌技法を取り入れたスツール

首藤裕子 | 奈良県 高円高等学校出身 | 立体作品 |

野菜と果物のイメージを模様化したスツールを制作しました。こだわりのポイントは着色をしないで、すべて木本来の色で表現していることです。また、オレンジは一番形にしやすい作りやすかったですが、レンコンやピーマンは座面だけで表現するのが難しかったため脚の形を工夫しました。スツールの外形寸法はすべて同じで、座面の模様と脚のデザインだけを変えて全体的に統一感を出しました。ダイニングやリビングに置くと賑やかな食卓になります。



星の時間

——「孤独の不安と心地よさ」をテーマにした木版画の表現

落 大樹 | 大阪府 Y M C A 学院高等学校出身 | 木版 |

私は『孤独の不安と心地よさ』をテーマにした木版画を制作しています。一人で誰かを待っている時、知らないところへ行く時、期待と不安が入り混じった気持ちになりました。その感情は私にとって大事なことに思え、心に残っています。この作品は、そういった感情を表現したいと思い制作しました。

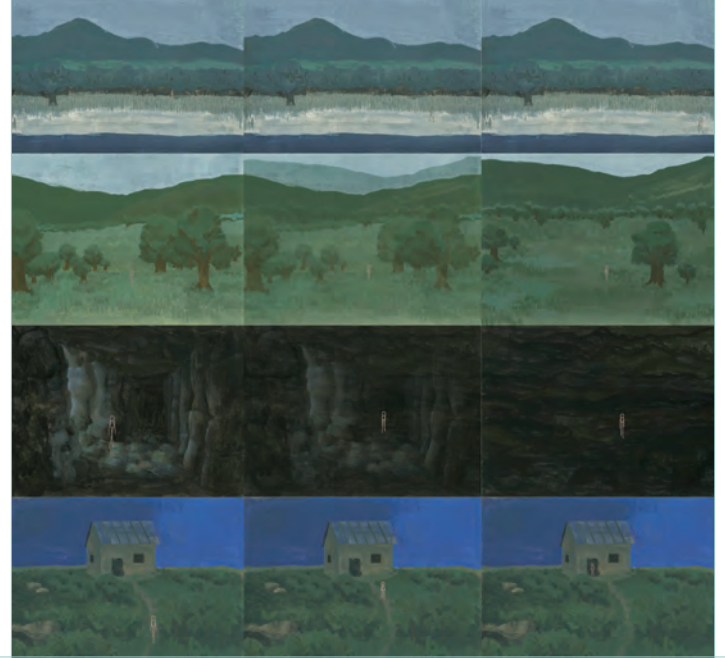


長い道、そして家に帰る

——アクリル画の背景とデジタル画の人物を使ったアニメーションの制作

助野裕介 | 兵庫県 神戸高塚高等学校出身 | 映像 |

長い道を歩く時の苦しさや達成感を表現しました。風景は徐々に変化させ、道が続いて見えるようにし、また具体的に描くことでより広く力強いものに見えるようにしました。人物は自分を投影させたもので、力が弱く頼りない姿でありながら、目的や意志を持った様子にしています。見る人が自分の物語を思い浮かべられるよう、音や人物を強調せず、流れを意識して制作しました。



scene of the sea

——七宝を使用したジュエリーの表現方法の追求

下森奏果 | 兵庫県 龍野北高等学校出身 | プローチ(純銀、銀線、七宝釉薬) |

作品をつくりだそうするとき、私の頭の中で流れるメロディーがあります。そのメロディーは海にちなんでおり、透き通っていて綺麗なメロディーです。私は作品テーマを海にしぼり、私の中の海のイメージを膨らませ制作しました。技法は七宝を選びました。釉薬の色の美しさと透明感のある七宝に惹かれ七宝で作品を制作しようと決めました。今回の作品イメージが海ということで、研ぎ仕上げで美しく、海らしく、上品に仕上げました。



生き活きと

——きのこの生命力を表現したオブジェの制作

堀江利恵 | 兵庫県 西宮今津高等学校出身 | オブジェ |

この作品は、食器である皿に食材であるきのこが寄生し、自由に生き活きとしている姿を表現しています。本来ならば食材は調理され、生き物としては死んだ姿で食器に盛り付けられます。その当たり前のイメージを逆転させ、新たな食器と食材の関係を表現したオブジェを作りました。きのこの色や質感は実物に近づけ、生き活きとしている様子を表現しました。また、皿の縁や裏側からも生えており、生命の勢いを感じられるようにしています。





mineral / flora

——テキスタイルとファッションのシームレスなデザイン

江成 遥 | テキスタイル、衣服4体 | 学長賞 |

今日、テキスタイル製品とファッション製品とは、多くの場合、異なる文脈の中でデザインが行われている。中間製品であるテキスタイルの多くは、最終製品であるファッションデザインを十分に考慮してデザインされておらず、最終製品として形にならないためにその価値を認められていないものも少なくない。一方、ファッションデザインの現場でも、テキスタイルは単なる素材である以上に、その色や柄、質感は最終製品の機能、フォルムと共にデザインの中核をなすものである。しかし、テキスタイルからデザインを行うファッションデザイナーは決して多くはない。本研究のテーマは、テキスタイルとファッションを一貫したコンセプトでデザインすることで、より両者が融合したデザインを行うことである。緯糸を多色使いし高密度に打ち込むことで、写真のようなリアルな表現を可能にしたフォトジャカードという技法を用い、テキスタイルを制作した。最終製品である服や鞆のデザイン・パターンメイキング・トワールメイキングをテキスタイル制作と同時進行で行うことで、デザイン意図がテキスタイルから反映された自由度の高い制作を行うことができた。テキスタイルとファッションを一貫してデザインするためには、両者のデザインおよび生産の部門が密接に連携できることが重要である。テキスタイルの産地が最終製品のデザインの部門を持つことはメリットが大きく、これからの産地の発展につながるものであると考え。



帰るところ

—憧れの空想少女人形の制作

紀平 咲 | ビスクドール | 芸術工学賞 |

私は球体関節人形の制作を行ってきた。球体関節人形とは関節が球で表現された、自由に様々なポーズをとることの出来る人形の事である。自身の制作する球体関節人形の文化や歴史について調べ理解を深めるとともに、作品として制作するのにどのような素材を選び使用するのが最適であるかを考え、ビスクという磁器の素焼き素材を選んだ。卒業制作は「日夜彼女らを作り続けられたら」という私の願いをこめて作られている。『帰るところ』というタイトルは文字どおり、私が帰るところを欲しているという願いを込めている。私が安心して帰ることの出来る場所には私の作った球体関節人形がいて私を歓迎してくれる。そこには球体関節人形と、私が作業する机、椅子、球体関節人形たちが居られるスペースがある。私以外の人はそこに干渉することはできない。そこは私を受け入れ居場所を与える唯一の場所である。そこを荒らされたりすることのないよう私は柵を立てている。



セルゲイ・エイゼンシュテインの衣装デザインに関する研究

—「アトラクションのモンタージュ」を中心に

栗田 哲希 | 論文 | 芸術工学賞 |

1. 研究背景と先行研究

ソ連における演劇は革命のアジテーションやプロパガンダに用いられていた。衣装も重要な要素の一つと言える。私は、ロシア・アヴァンギャルドについて調べの中でセルゲイ・エイゼンシュテインの魅力的な衣装スケッチを知った。それに伴い、彼の論文「アトラクションのモンタージュ」にも興味を持った。この論文で、彼が観客のリアクションという「結果」のために「衣装」を考えていることを知った。

先行研究として、衣装に関する記述はいくつか見つけられたが、衣装を中心にした研究はないといっても過言ではない。

2. 研究目的

本研究の目的はエイゼンシュテインの書いた論文「アトラクションのモンタージュ」をヒントに、彼の衣装観を読み解くことである。

この論文は、1923年に発表された演劇理論の解説である。ここでは、観客に一定の感情を起こさせるために、演劇の諸要素を組み合わせる考え方が提示されている。したがって、この研究によって、受け手の反応を想定した衣装観が考察できると考えられる。

私は、彼の理論が普遍的であり現代にも共通点を持つ場合、現代衣服への考察にも新たな示唆を与えられると考えた。

3. 研究概要

研究によって、「アトラクションのモンタージュ」で述べられている観客への効果を三つに分けることができた。本論では、この一連の流れを「記号的利用」と呼んだ。

第一に、感覚的知覚である。論文には、アトラクション的な要素は「感覚のないし心理作用を観客に及ぼす要素である」と述べられている。映画ストライキでは、スパイの顔にキツネが重なる演出により、観客の経験上のキツネのイメージをスパイの性格として認識させている。

第二に、虚構性による誇張である。彼は、原作や現実的な表現を再現することを否定している。その代わりに、観客に与える印象を重視していた。例として、演劇「どんな賢者にもぬかりはある」の脚本家は現実的な劇を目指していた。しかし、エイゼンシュテインは、観客への衝撃に重きを置き、この劇にアクロバットなどを取り入れた。

第三は、誇張による記号性である。衣装や演技は、虚構性によって観客に与える印象が誇張され記号的なものになる。「戦艦ポチョムキン」は1905年のロシア第一革命をもとに作られた。その映画には、階段から乳母車が転がっていくシーンがある。この演出はエイゼンシュテインによる挿話であり、フィクションである。しかし、それによって「軍人の無慈悲さ」と「民衆の悲嘆」

という記号が強調されている。

第3章では「記号的利用」を映画・演劇の衣装に当てはめて考えた。しかし、そのままに、本論でのアトラクションの解釈を整理した。「アトラクション」は、映画監督の篠田正浩の見解を参考にして、静から動へ場面が移る瞬間の転換点であるとした。本論では、それを「アトラクション的」シーンと呼び、その中の衣装を分析した。

実際に衣装にも記号的利用と呼べるものがあった。戦艦ポチョムキンでは、水兵と将校の衣装の色の違いによって、感覚的に敵味方が区別できる。

イワン雷帝では、黒いローブによって皇帝の伯母の邪悪性が誇張されている。しかし、史実によれば、伯母はこのような性格ではない。ここで衣装は、史実どおりではない伯母の性格を誇張している。

ストライキでは、異なる所属の衝突が効果的に描かれている。具体的には、労働者と軍人という所属を強調した描写が見られる。衣装を含む「身なり」は、その表現に効果的と言える。これにより、不揃いだが集団である労働者と完璧な組織である軍人の対比が顕著になっている。

4. 結論

研究の結果、衣装は役の内面を誇張して記号的に用いる描写に深く関わっていることがわかった。「アトラクション」は静的な場面が動的な場面へ移行するための引き金といえる。衣装は、その引き金に直接関与しないとしても、様々な演出と組み合わせられその効果を底上げしていた。彼は虚構性をもたせることで記号的意味合いを強め、ものの本質を浮き彫りにしていたように思える。衣装においても、役の性格や所属を誇張することは、役の内面つまり役の本質を前面に出していると考えられる。

本質を明らかにして傾向は、ロシア・アヴァンギャルドが生きた1920年代の思潮であったといっても過言ではない。

同時期フランスのファッションにおいても、ガブリエル・シャネルはドレスにおける機能美の基本形を作り、マドレーヌ・ヴィオネは身体と衣服の関係を見つめ直した。どちらも今まで向き合われたことなかった素材や技法を用い、一方で女性の本質、もう一方で身体の本質へと焦点を当てたと言える。

エイゼンシュテインの思考は、要素の機能に迫っていく姿勢と言える。また、機能は要素が内包する本質であると思われる。本質を明らかにしていくためのエイゼンシュテインの手法は普遍的であり、現代に生きる私たちにとっても共通している。彼の思考は、ある環境下で衣服が衣装となるときに、我々が人いかに惹きつけるかを考えるための鍵となるのではないだろうか。

水難事故による死亡の軽減を目指して

——繰り返し使用出来る自立膨張式救命胴衣SIBAの製作

市原 正治 | 救命胴衣 | 奨励賞 |

私のフィロソフィーは、『人命尊重』から構成されている。この思いで救命胴衣を開発した。

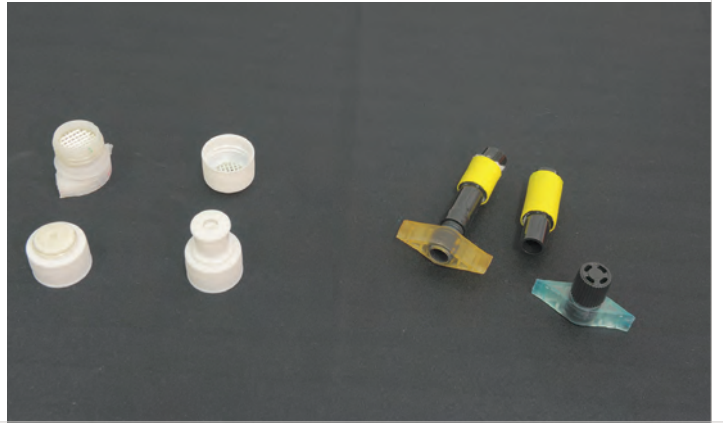
SIBA浮力体は、次の3点を満たす新規の救命用浮力体及び救命胴衣である。

- 1…軽量でコンパクトな状態で保管できる
- 2…自立膨張し速やかに所定の形状となる
- 3…繰り返し使用できる

SIBA (Self-inflating buoyancy aid) の浮力体は、高反発・低圧縮残留歪みの連続発泡体と吸気弁と外装袋体から構成され、機械部品は使用しない。着用時、救命胴衣を保管袋から取り出すと拘束が解除され、自動的に給気され物性のみで安定して自立的膨張が成される。

[特許登録] 平成27年10月23日

[実用新案登録] 平成27年10月13日



壁や壁紙に傷をつけずに設置可能な製品デザインの開発について

——出隅・入隅のデザイン的な活用研究

許 孝範 | 生活用品(立体作品) | 奨励賞 |

この研究では科学的な原理と理解を通じて、出隅と入隅の回りに傷をつけることなく使用できるデザイン製品を提案することをその目的とする。世の中には様々な理由で家を借りて生活している人が増えている。借りた家では自由に改造したり壁に釘や接着剤などを使って何かを設置することは難しい。このような理由で、借りた家は限定された空間と見られる。この限定された空間は使い方によってもっと狭くなるし反対に広がる。ここで人々がよく使っていないと思われる空間が出隅と入隅である。私たちの生活空間では出隅と入隅がどこでもある。

本研究を通じて住居空間を借りて生活している人も壁や壁紙に傷をつけずに何かを設置することができると考えている。今までよく使われてないと思う出隅と入隅を新しい空間で認識されて使用される物が増えると期待される。

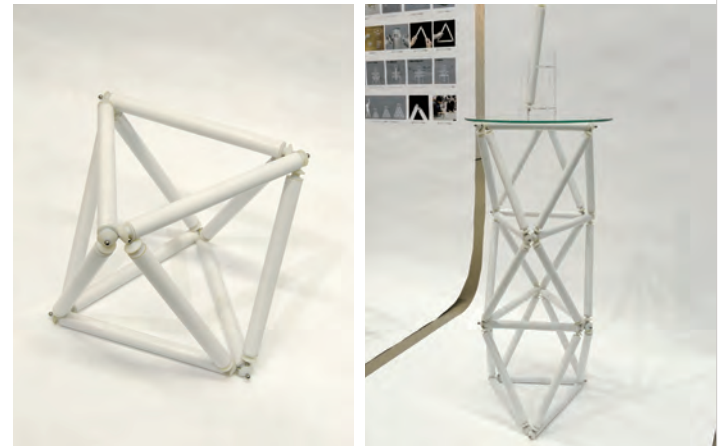
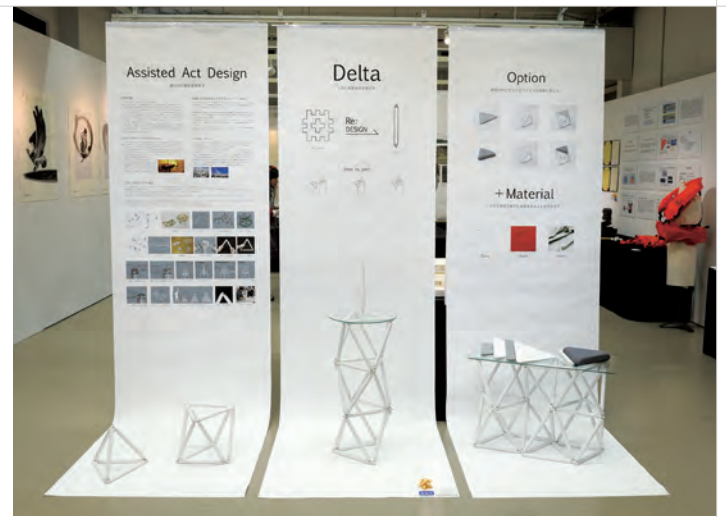
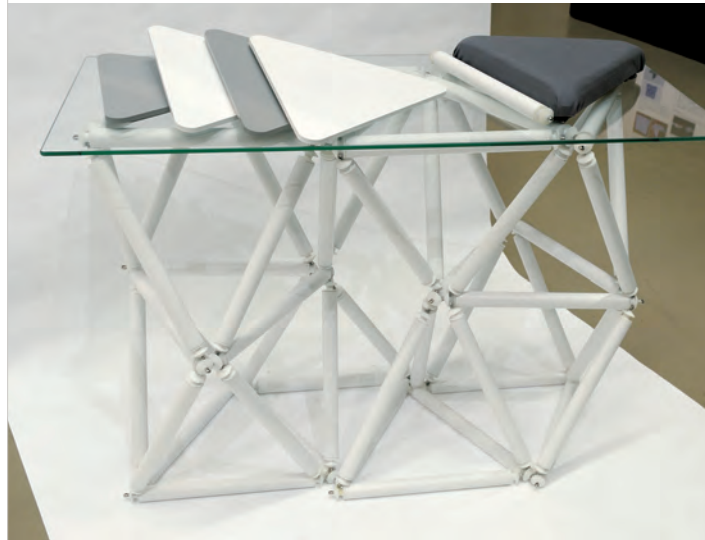


Delta

——行為を補助・強化するデザイン- Assisted Act Design -

足立真緒 | 立体作品 | 奨励賞 |

研究内容は主に、新しい使い方や行為によって今ある物よりも使いやすい物を産む方法論について。また扱うことが難しかったり出来るようになるまでに修練を積まなければいけない行為を、行為に着目したデザインによって簡単にするインターフェースデザインである。テーマ名は Assisted Act Design と定義した。本研究は人々に「家具を自由に作り上げる喜び」という体験のハードルをデザインによって解決する為、株式会社 SOZ CORPORATION と連携して SOZ の製品である SOZ Elements のリデザインを行い、Delta というブロックを提案した。SOZ Elements は箱型の家具を製作できるものであったが、Delta は建築物に使用されるトラス構造を用いることで、シンプルな美しさはそのままに構造体として理論的な美しさを併せ持ち、アイデア次第で様々な家具と空間を作り上げることが可能である。



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（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）
ファッションデザイン学科
ビジュアルデザイン学科
まんが表現学科
映像表現学科
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
芸術工学専攻（修士課程）
総合アート&デザイン専攻（博士課程）

カオス2016 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
デザイン・クリエイティブセンター神戸 (KIITO)

カオス2016 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
印刷・製本 株式会社光陽社



+

+

神戸芸術工科大学

KOBE DESIGN UNIVERSITY