

CHAOS'15

神戸芸術工科大学 卒展 [学部・大学院] 選抜集
Graduation Exhibition of the Year 2015, Kobe Design University

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

カオス
2015
CHAOS





神戸芸術工科大学卒展 [学部・大学院] 選抜集
Graduation Exhibition of the Year 2015, Kobe Design University



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」「原田の森ギャラリー」「神戸ファッション美術館オルビスホール」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

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ました。

特に神戸ファッション美術館オルビスホールで開催された「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6900名、大学院修了生は約500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、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2016」にて、皆様とお会いできることを願っております。

2015年4月1日

神戸芸術工科大学 学長 齊木崇人

神戸芸術工科大学 卒展 [学部・大学院] 選抜集
Graduation Exhibition of the Year 2015, Kobe Design University

カオス
2015
CHAOS



ビジュアルデザイン学科

Department of Visual Design



おんなの実情

—女性の「日常的であり、しかし内側に秘めた感情」

インスタレーション

学長賞

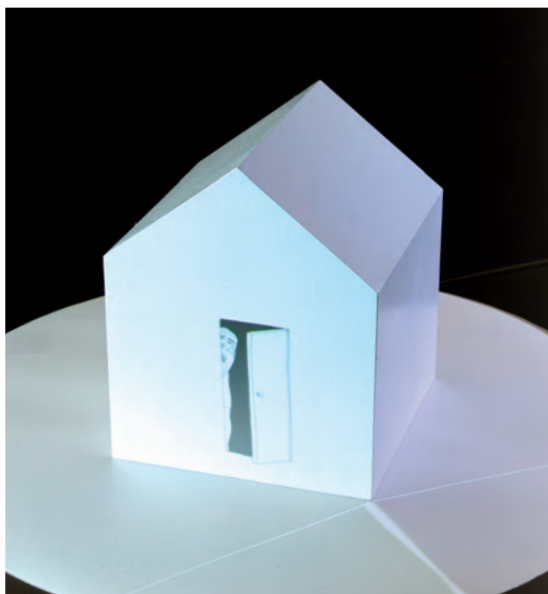
末廣安里紗

私は「女性の日常的であり、しかし内側に秘めた感情」というものをテーマに制作しました。女性の内面に秘められた、たくさんの感情は、時に毒々しく、時に可愛く、時に滑稽な姿がそこには秘められています。外見とは違う、女性独特のその魅力と言うものを表現することで、女性の本来持っている様々な魅力的な部分を伝えたいと考えました。

そこで自分のドローイングと言葉で作られたアニメーション映像を立体物へ投影するインスタレーション作品を制作しました。立体物へ投影することで平面的ではない、より身近でリアルなものとして感じ、全く違った世界ではあるけれど、同じ空間にある世界というものを感ずることが出来ます。

投影する立体物としては、真っ白な家型のオブジェにしました。家型には家族の営みの場であったり、他者との交流の場であったり、様々な意味があります。私の中で家型と言うものは、帰る場所であったり、心の形です。家型とはとても身近な形で、それに投影することによって近い存在として感じてもらいたいと考えました。

360度見て回れる作品にすることで、片側で起こっていることと、もう片側で起こっていることが違う空間を作り出し、見る角度によって様々な感じ方が出来ると考えました。家型のオブジェだけでなく、オブジェを置く机の面も使用して、映像としてもインスタレーションとしても面白いものを制作出来るよう心掛けました。



とあるふたり

絵本

——視点を変えた“日常”をテーマにした絵本制作

圖司果歩

学科賞・学生賞

認知症を患った私の祖父と、その介護をする祖母の“日常”を別の視点から捉え、その感じ方やその人の持つ世界観、周囲の人との繋がりや絵本で表現した。これまでのことを忘れてしまい、不安だらけであろう日々を年老いた見た目に反した子どもの感性で過ごす祖父の一日。また、“以前までの旦那”とは変わってしまっても、ただの見知らぬおばあさんとして側に寄り添う祖母。これはそんな一風変わった関係の夫婦を表した絵本である。



Fluent Sans

フォントデザイン

——見出し用欧文書体の制作

乾 朝陽

奨励賞

サンセリフ書体でのコンパクトな組版は、幾何学的サンセリフやコンデンス体を用いる場合がほとんどで、硬く窮屈な印象を与える場合が多い。本制作は「コンパクトに、明るく、詰まりすぎない」サンセリフ書体である。ウェイトはRとBの二種制作。各117文字。個性の強いデザイン書体ではなく、本文使用にも耐え得る書体を目指した。

URLより、自動カーニング・合字対応のotfフォントを配布 / ai-kobe.com

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmn
opqrstuvwxyz
1234567890¢\$€¥
#%&ffffirfrtryTtLA
(/){}[\\]<>^*+--=

文字ノ表情

ブックデザイン

——文字とは何か

井上裕介

奨励賞

本卒業制作では文字をテーマに、文字と私たちとの関係について考察し書籍として表現することを試みた。手で書いた文字は私たちが習ってきた文字のカタチとは少し異なった記号、文字のようなものとも言える。しかし私たちはそれらを文字という枠の中に分類し文字として解釈する。瞬間、頭の中のイメージは文字へと変化する。私たちは図を文字として解釈することもあるのだ。では、人はいったい何を文字と認識しているのだろうか——。



「撩乱」・「神秘」

平面作品

——美しさの中に潜む毒性

亀本すみれ

奨励賞

美しいものには、見る者を誘い惹きつける力があります。それを私は「毒性」と考え、この毒を誇張した世界を表現しようと制作に取りかかりました。「撩乱」では植物の形や色、ディテールを意識して、むせ返る生の中に漂う死を描き、「神秘」では女性の儚さや妖艶さ、気高さ、母性や神秘性といった複数の要素を表情に込めて描くことで「美しさの中に潜む毒性」を表現しました。



見せたい光景

平面作品

——思い浮かんだ現実では起こらない状況の光景を見せる

泉尾麻衣

頭に光景が思い浮かび、それを頭の中だけのものにしておくのではなくはっきり実際に見える形にしたい。その手段として思い浮かぶ光景を一枚の絵に描く。その光景とは現実であり得る場所で実際には起こらないようなことが起こっている一場面であり、それを絵にすることで自分自身にも目に見ることができ、他の人にも見え、伝わるようにできる。その一枚は前後のいきさつや話はなく、その瞬間だけの一枚で完結している絵である。



平成キネマ

平面作品

——図案文字

磯野紅葉

私たちが普段の生活の中で文字からどれだけの情報を得ているのかを、文字そのものから受ける印象、その表情が特にわかりやすい図案文字をメインとした映画ポスターで表現した。よく知られた現代映画のポスターを、図案文字を使い表現することで、違和感や記憶との相違、意外性を感じられる作品を目指すと同時に文字が表現できる幅の広さ、図案文字の魅力を伝える。



夜

Web 作品

——夜をWebで表現する

木尾文香

夜の雰囲気が好きで今回は夜というテーマで制作を始めました。この夜の雰囲気を外に出ずに家で感じることはできないかと思い、その一つ的手段としてWebで制作することに決めました。白い煙をクリックすると次の場所へ移動できるようになっています。一本道ではなく、複数の道をつくりユーザが選択できるようになっています。この夜にはゴールは存在しません。ユーザが夜の雰囲気を感じながら、散歩していくのが目的です。



しにたい子

絵本

——人とかかわりで感じた特別感を描く絵本制作

才野星奈

短絡的で自己完結しがちな子どもと周りの人との関わりを描いた、自分の体験を混ぜたフィクション。主人公はある日、誰も自分を気にかけてくれないと怒り死ぬことを決める。そんなとき川で一人のホームレスと出会い勝手に親近感を抱き、この人を知っているのは自分分だけだ、と優越感を感じるようになる。主人公はホームレスに執着しているが最後はあっさり別れを受け入れる。それは私が感じた子ども特有の飽きっぽさでもある。



顔の無い男

映画

——人は誰しも自ら欠点を創ってしまう

福井亮平

人は、自分以外の誰か他人と比較することがある。比較するということは、いろいろな人が存在してそれぞれ個性があるとされているが、それは、他人を意識することになり、そして、自分はその他人と比べ何か劣っていると思ってしまったら？誰かと出会わなければ劣っているとは思わないはず、そして、欠点になり劣等感を抱く。これは避けようのない出来事である。欠点はごく身近なところからでも生まれてしまう。



わたしのふるさと

平面作品

——自分が故郷から感じた風景のイラストレーション

松尾 咲

私は幼少期からの自宅近辺の自然豊かな場所で動植物に表れる季節の移ろいを経ながら育ってきた経験をもとに、五感を通じて感覚的に身体に染み付いたものやそれから感じた私自身の故郷への思いを作品として形にすることで残し、改めて実感することによって自分の故郷と向き合いたいと考えました。風景をそのまま切り取ったように残すのではなく、一度自分の中に落とし込んでから筆に思いを乗せて描いていくことを意識して制作しました。



人体、浮きでるライン

平面作品

——骨や筋肉、体のライン

湯栗奈々

人間の体の骨や筋肉のラインをモチーフとした絵を制作しました。クロッキーや雑誌のスケッチをしていくなかで、人体の美しいラインに興味を惹かれました。引き締まった背中の筋肉や、体をひねったときに浮きでる骨の凹凸など。魅力を感じたところを、インスピレーションを大切に制作しました。



風をあつめて

平面作品

——フォークブームやはっぴいえんどが活躍した時代に憧れを抱いた自分のイラストレーション

澤井 航

私は自分のイラストレーションにいろいろな時代の風を取り入れています。風はその時代の空気感であり、当時の人たちの生活のような物です。それが作品に表せるよう制作を行っています。大きなテーマは音楽です。作品ではフォークソングブームが起こった時代を主に描いています。しかし、その時代の忠実な表現でなく、憧れのイメージを描いているので、実際とは違った部分もありますがそういった部分を楽しんで見てもらいたく思っています。





ファッションデザイン学科

Department of Fashion and Textile Design

Ophelia

ファッションプレゼンテーション

——オフィーリアに現れる、かわいらしく、繊細な儚さを表す衣服制作。

大坪真衣

学長賞・学生賞



オフィーリアは叶わぬ恋の望みを失い、川に溺れて死んだシェイクスピアの悲劇のヒロイン。そんなオフィーリアを描いた19世紀のラファエル前派の画家ミレーの目指した中性の幻想美と当時のヴィクトリア朝時代の装飾美を併せ持つ壊れそうな危うさと繊細な儚さを衣服で表現した。



藍の木は流れる

立体によるインスタレーション

——流木に藍染めを用いて記憶と時間を表現したインスタレーション作品

神田壮保

学 科 賞

流木が経てきた時間の記憶を表し、藍染めにより水の力を強調し、多数の流木によって一つの流れを表す。



my little darkness

ファッションプレゼンテーション

——手作業や昔のマテリアルを用いた少女の記憶を繋ぐ衣服制作

中谷彩乃

ファッションデザインコース賞

とても小さな世界で生きていた幼少期。そこはあたたかく、深く安心出来る居場所であると同時に、少し孤独で閉鎖的な居場所でもあった。親や周りの大人達から過度に守られ、重苦しいほどの優しさという重圧を受け入れる少女の心象を表現。



森へ還る私

立体によるインスタレーション

——葉と段ボールを素材としてトルソ型を使い樹木を表現

向井基貴

テキスタイルデザインコース賞

人間は森の木々を切り、様々に利用してきた。私は最後には灰となり森へと還るのだろうか？枯れ葉と使われた段ボールは私の抜け殻となり懐かしいイメージの森へかえる。



Brilliance inside Jane

立体作品・写真集・ボード

——物語の主人公をモチーフとしたドレス制作とヴィジュアル表現

今雪莉衣

ファッション企画コース賞

シャーロット・ブロンテの長編小説「ジェーン・エア」の主人公ジェーンの女性として強く生き抜く生き様に共鳴し、どんな困難な状態でも屈する事のない心の強さをドレス制作とヴィジュアル制作によって表現した。



Flowers of the season

立体作品・ボード

——アクセサリにもインテリアにもなる革を使ったブローチの制作

鹿島彩未

ファッション企画コース賞

革を水に浸し成形すると形を保持する革の特性を活かした、本物そっくりの花のブローチを制作。金属では作り出す事が出来ない風合いを革で表現しました。季節の花のアクセサリとしてコーディネートを楽しむことができ、身につけていない時にはインテリアとして飾ることができます。使って楽しむ、飾って楽しむアクセサリの提案です。



記憶の中の蜃気楼

ファッションプレゼンテーション

——インクジェットプリントとオパール加工を用いて、記憶の曖昧さを表現する衣服の制作

大久保圭真

幼い頃に見た風景、嗅いだ匂い、聞いた音。今思い出そうとしてもはっきりと思い出せない記憶。それは霧のかかった、まるで蜃気楼のように薄く儚い幻のような記憶。イメージは次第に色や形状を変えていき、希薄な想像の中で変容していく。記憶を曖昧にさせる、私の頭の中の蜃気楼。



LEMONESE

ファッションプレゼンテーション

——ありふれた素材から作る新しいテキスタイルとスタイルの提案

松岡桂花

LEMONESE(スラングで役立たず) = LEMON + ESE →造語でポンコツの意味。叩き売りの生地、安売りワゴンに並ぶリボン、古新聞紙やビニールテープ、ありふれた物で作る新しいテキスタイルで見た人が素直に面白い、パワーを感じられるような、ダサさと可愛さのギリギリの境目を追求したスタイルの提案。



Gram of Rust

ファッションプレゼンテーション

——錆の侵食をテーマとしたコレクション制作

藤本未椰

鉄は時を経て劣化し、錆と化していく。どんな環境の変化で、どれだけの時間をかけてそうなったのか。いつまでも同じ場所でじりじりと劣化していく様は強烈なインパクトをわたしに与える。色や形が予測出来ない錆を、錆染という技法で衣装制作を行う。



Precious Time

立体作品・テキスタイル

——織りによるノーブルで光沢感のある生地とそれを用いたアイテムの制作

塩田有彩

大切な時間をかけて、1枚1枚織り上げたお金には代えられない貴重なテキスタイル。付加価値のある素材を使用せず、通常生地には織り込まない無機質でメタリックな服飾資材と有機的な風合いの合繊糸をミックスさせる事で新たな素材の可能性を見出す。特別でかけがえのない時間を演出するファッション用テキスタイル素材の提案とアイテムの制作。



Garden Hostel ～日常と旅の間～ at 飛騨高山

パネル・模型
ディスプレイ

——アパレル企業による地域貢献型宿泊施設の提案

波多野真弓

アパレル企業におけるブランドイメージの精鋭化と多角経営化（雑貨・飲食・家具事業等）の相乗作用によって、「地方に人を招き入れる」ことを目的とした提案をする。また、地方の衰退化について問題提起もおこなった。



鱗

立体作品

——鱗をモチーフにしたニットによる立体制作

田口若奈

鱗を持つ1枚1枚の模様や形を表現しました。鱗の硬さと透明感、ゆらゆら漂う表情をニットの特性を活かし、立体として造形しました。



The design of the bone

立体・写真・ボード

——骨をモチーフとしたファッションアイテムの制作

大久保美希

人体の基盤となる骨をモチーフにしました。骨の形の面白さに体内での働きを交えて、テキスタイルを考え、インクジェットプリントを用いて衣服を制作しました。





プロダクトデザイン学科

Department of Product Design

CCC ~ Comfortable City Cab ~ カーモデル

——タクシー車両を構想から見つめ直す

青木真吾

学長賞

今日のタクシー車両は主に既製の乗用車の改造や転用ばかりであり、運賃支払い時の不便さ、車椅子やベビーカーがそのまま乗り込むことができない点、遠くからではわかりにくいタクシー表示灯など多くの問題点を残しています。そこで、もしもゼロからタクシーの専用車両としての自動車を考えると、どのような問題解決ができるのか、もしくはどのような付加価値を持たせることができるのかを追求することがこの作品の主旨になりました。タクシー専用車両をデザインするにあたって乗客にとって便利で快適であることは勿論、運転手にとっても安全であることを目指しました。使用頻度が低かった後方のラゲッジスペースの廃止。車椅子などが乗り込める十分な車内空間の確保。広々と使える乗客用L字型ソファの配置。カラーユニバーサルデザインの観点からも考えた大きくて見やすいサインや、その広告媒体などとしての利用。左側通行の道で道路側に降車する危険性を無くした左ハンドル、左ドア。その他様々なアイデアを詰め込みました。またこの広い車内空間を活かして、昼間の利用人数の少ない路線バスや朝や深夜の乗り合い車両として、時間帯ごとに車両の役割を変えながら他の公共交通と併用して常に理想的な乗車率を保つシステムや、家庭用発電からの電力補助により運賃を値下げするサービスなど、より地域に密着した運営を行うことのできるタクシーの仕組み作りを提案しています。



△ KYOYOHIN / ○ KYOYOHIN / □ KYOYOHIN

キッチン用品モデル

—いざというときのために ～共用品のあり方～

松本理紗子

学 科 賞

障害のある人もない人も共に用いることができる製品を「共用品」と呼んでいます。この作品は、キッチンにおける計るという行為に必要な3種の製品をデザインしたものです。加齢に伴う視力の低下と、脳血管障害による片側麻痺を対象として、聴覚や触覚による補助と、片手での操作が可能となるように配慮してデザインされました。△形状のキッチンスケールは、計りたい重量をセットしておく、その重量に近づくにつれて音が鳴り、セットした重量になったことを音

で知らせてくれます。○形状の計量スプーンは親指で上側の板を左右にスライドさせるとすり切り一杯が計れます。□形状の調味料入れは、三角形にカットされた口からは一定量が振り出され、反対側からは好きなだけ振り出されます。普段からこのような共用品を使っていれば、いざ障害をかかえてしまったとしても、使い続けることができるでしょう。普段使いにもきれいで便利な製品になっています。



RO-PA

玩具

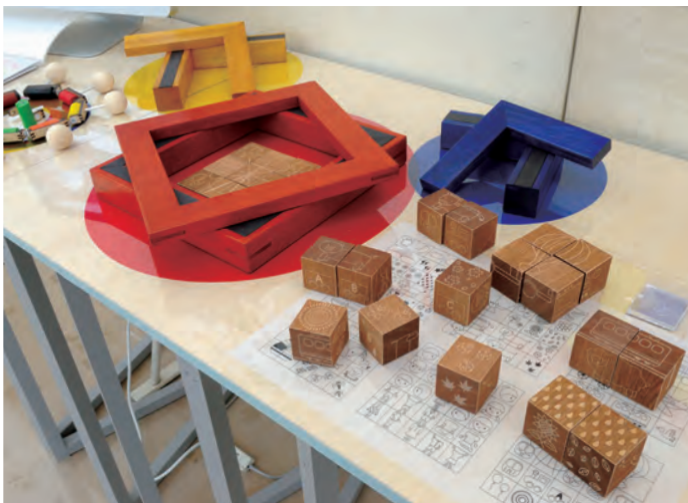
—幼児向けの知育玩具の提案

胡嘉茵

学 科 賞

あまり絵を描いた経験の無い子供たちでも、自由に絵を描き、物語に発想を巡らすことができるように、「余白」をキーワードにデザインしたお絵描き道具の提案。凸形状でキャラクターが描かれているキューブを、好きなように組み合わせ、基本となる絵をセットし、紙の上からゴロゴロクレヨンでなぞり簡単に絵を描くことができる。一旦絵を描いてしまえば、余白部分に自由に絵を描き加えたり、紙をずらして絵を追加したりする

ことができ、子供の発想をアシストしつつも、自由に展開できる余白を設けるよう工夫を凝らしている。オーガニックな素材を使用したり、用紙のサイズに制限が出ないように、用紙はマグネットで自由に挟むことができたり、描く絵の難易度を調節できるよう、並べるキューブの個数を選べる仕切りを作成したりと、細部にわたり、実際の子供たちの絵を描く様子を観察した事実に基づく、細やかな気遣い溢れた作品である。



gyumumu

—安心毛布としての家具

家具

堂本 怜

学 科 賞

幼児が安心感を得るために、ぬいぐるみや毛布を常に手放さずを持つことから、人が物などに強く執着して、それによって安心感を覚える状態のことを「安心毛布」と言いますが、「抱きしめる・抱きしめられる」柔らかく大きな存在も「安心毛布」です。gyumumuは、かまくらのような構造をした大きなクッションです。お母さんに守られているという安心感を、gyumumuを通して大人になっても感じることができます。



Physics(重心積み木), Repulsion(斥カドミノ)

—不思議を楽しみ、興味を持たせる玩具の提案

玩具

中野 大

奨 励 賞

単純な直方体の積み木でありながら万有引力の法則から逸脱した積み方が出来れば、どんな驚きや発見を導けるだろうか。本作品は、重心が通常の位置にある積み木と、重心の位置が大きくずれた積み木とを組み合わせることで、従来の積み木の様なバランス積みとは異なるアンバランスな積み方が可能。その予想外な結果から生まれる面白さが理科への興味や探究心を導き、新たな遊び方を生み出す "Interesting" な玩具を創作しました。



Everybody Piece

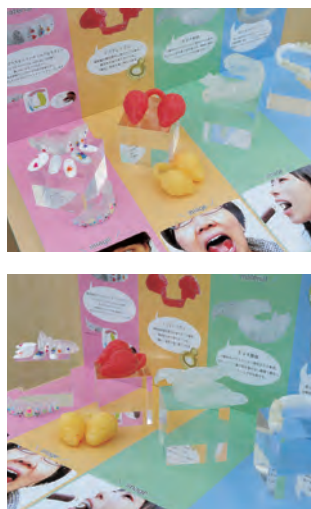
—マウスピースの可能性をひろげる

マウスピース

藤木美沙

奨 励 賞

これまでのマウスピースは、スポーツや美容、矯正用などの医療器具としての利用が多かった。本提案は、新しい素材の開発も含めて、老若男女に至るまで様々な可能性について言及した点が新しい。できるだけ目立たないように工夫された現行のマウスピースから、積極的に見せることを意識したマウスピースの提案までを4つの事例として具体的に示し、その可能性をデザイン的手法により示した点が評価された。



LEM

—A4から作られる工作楽器の提案

紙の楽器

中村知保

奨 励 賞

A4サイズという限られた大きささと、紙という限定素材を駆使して魅力的な立体工作楽器の提案をおこなっている。輪ゴムやストローなど身近な副素材を活用することによって、リアリティのある個性的な音質が生まれ、ソロはもちろんオーケストラでも楽しめよう。本体部分は敢えてグラフィック処理を施さず、自身でラッピングが可能となっているように、工夫次第で新たな遊び方までイメージさせる点が評価された。



Rubber

カーモデル

——CMFデザインの探索的研究～表面処理から車を発想する

松田康博

奨励賞・学生賞

CMF (COLOR MATERIAL FINISH) という側面から車両のデザインについて考えた作品。細かく分割されたゴム状の部品で車体を覆うことで、車をぶつけてしまっても、その部品だけを交換することで対応することができるようにしている。購入時にカラーや素材の組み合わせをユーザーがデザインしたり、カスタマイズしたりと、ネガティブになりがちな部品の交換を、ポジティブな自己表現の機会へ転換した提案である。



VIETAS

インテリア模型・CG

——外出時の女性をサポートするための複合的サービス施設の提案

安達小恵

奨励賞

外出時における女性の行為に着目し、多面的な見地から問題点を解決するための複合的サービス施設を提案した。男性も利用できるカフェと女性専用のエリアで構成されている。主たるサービス内容は「身だしなみ」(パウダー・フィッシング)、「休息」(レスト・スリーピング)、「育児」(授乳・ベビールーム)、「仕事」(PC・プリント)等、多様なシーンへの対応を想定している。施設名やロゴマークにも女性らしさを考慮した。



Trowel chair, Trowel mirror, Trowel Wall hanger

家具

——コテの形から発想したプロダクト

遠藤拓也

用途が決まった既製品は、それに合った形にデザインされていますが、ある用途のためにデザインされた既製品の「形」から、全く別の新しい使い方、機能が生まれる事に面白さを感じ、既製品の「コテ」の形から発想し、コテ板の形が背もたれ兼パーテーションになる椅子、持ちやすく、横倒しに置くと鏡面が斜めになって使いやすいミラー、コテの継ぎ手の形をハンガーなどを掛ける機能に活かしたウォールハンガーをデザインしました。



CUBECAL

模型

——「遊び」をメインとする学びのデザイン

吉岡千穂

目で楽しむことができる音楽です。五線譜上の音符の並びで音楽を表現することは、子供にとって楽器を奏するという楽しさは違った難しいものとして敬遠されがちです。色の違いで音の高さを、形状の大きさで音の長さを示し、五線に見立てた透明の板の上に並べていくことで音楽を表現できます。並べた結果が実際の音楽として演奏されたり、五線譜への変換が行われたりすると、さらに楽しく遊ぶことができるのではないのでしょうか。





Human Ridge

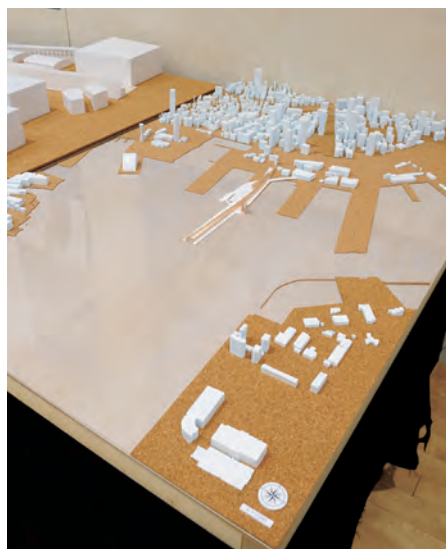
作品

鈴野 拓

学長賞

環境・建築デザイン学科

Department of Environmental Design



近年の神戸は、どこか神戸らしくなくなってきたのではないかという想いから、市民を海へと近づけることで神戸独自の文化性を再び呼び起こすことができるような国際客船ターミナルを新港第2突堤に設計しました。

神戸は、港街といながらも、観光客はもちろん、市民でさえ三ノ宮や元町、北野界隈ばかりが賑わい、市民と海との接点が極めて遠くなっています。水上交通が主な時代ではないものの、海との接点が遠くなった結果、海から来る人、海へと向かう人との文化の交錯がなくなり、港街としての文化性は大きく減退していると考えています。

神戸港は年間100隻前後の客船が寄港しており、週に1.5回は客船が寄港し、月に1,2度はカジノをもつ外国籍の豪華客船が寄港しています。客船が寄港するという、神戸本来のプログラムを再活用し、毎月カジノが神戸にやってくるようなお祭りごとによって、市民を港へと誘い、都市の追憶だけでなく、新しいものを生み出す神戸本来の精神性を再び呼び起こすことができなかと考えました。神戸港の内水面と六甲山系のどこからでも認識でき、その先へと続いていくような大きな風景を意図した形態とし、路面電車を新たに敷設して神戸の南北の人の流れを繋ぐことで、海、都市、山へと双方向にその先を期待するような、都市のシークエンスを内包した神戸に相応しい、神戸市民にとっての海嶺とも言えるような国際客船ターミナルを設計しました。

伸展する象徴

作品

村田晶規

学 科 賞

商業特化が進行し続ける都市梅田。かつては駅中心から、様々なカルチャーが飛び交い、賑わいを広げていた。しかし、近年立て続けて独善的に建設開発される影響で、かつての賑わいをみせていた場から、梅田らしい風景を失いかけていることに問題を抱いた。梅田歩道橋では、歩道橋で起こりえない風景が生まれていた。ストリートライブをしたり、大道芸が行われていたり、物売りがいたり、歩道橋に広場的空間の質が存在していることに魅力を感じた。近年行政の規制により風景を失いかけているが、ポテンシャルがある場に梅田らしい風景を質として捉え、

量塊に建築として表現することで、梅田らしさを回帰させる。ビルディングタイプは公共建築である。図書や情報ブラウジングといった、各エレメントをあえて、タイトに抑え、余白の空間を与えることで、都市における広場的空間を獲得させようと考えた。また、その余白の空間に、人が自由に動かせるスクエアファニチャーを計画した。人々が作り出す不定形な風景こそが梅田らしさではないかと考えた。梅田における問題を解決すべく、建築と人々が織りなす風景を建築として表現し、立体広場的公共建築として提案した。



須田悦弘による作品と展示空間の共鳴作品

——《雑草》に注目して

論文

板谷宏太

学 科 賞

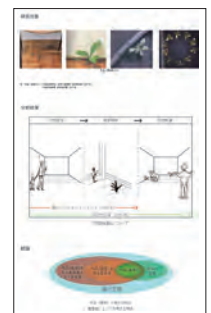
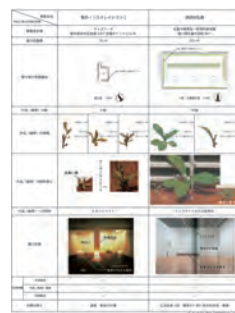
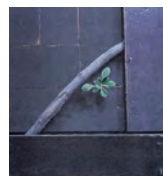
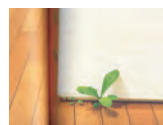
1. はじめに私は都市におけるアスファルトの、隙間に生きる雑草に興味がある。雑草は人の手を加えなくても自由に生きる。その姿に力強さを感じる。一方、根を深く張り都市の中で、小さく生きる姿にけなげさを感じる。私は都市に生きる雑草から、「けなげさ」と「たくましさ」を発見した。雑草に注目し表現し続ける須田悦弘は、本物の雑草を観察し木彫作品を制作している。須田は写実的な作品《雑草》を制作しているのではない。リアルだが人の手によって生み出されるフェイクを追求している。彼は何故、巧みに雑草を表現することが出来るのか。作品《雑草》に注目し、どのような作品と展示空間の関係があるのか明らかにした。

2. 研究の対象と方法須田悦弘展(2012年)は、須田の初期作品である銀座雑草論(1993年)から最新作までの作品を展示した。この展覧会の資料に掲載された62作品から作品《雑草》と展示空間の関係进行分析する。また須田に関する論評、インタビュー記事を「雑草について」「展示場所について」「作品《雑草》を配置した空間について」の3種類に分類分けし、論じられた内容を把握した。

3. 須田悦弘の作品と展示空間について須田が作品を配置した展示空間について年表を作成したことで、展示方法が2種類ある事が分かった。既存の空間のまま展示する方法を初めて使用したのが作品《雑草》を展示空間に配置した東京インスタレーション2(1995年)であり、また作品《雑草》を床面に配置した初めての展覧会である。展示室に一步入ると、作品《雑草》は原寸大なので小さく見つけるのが難しい。人工的な展示室の床面に作品《雑草》を配置した事について評論家は、まるで都市のようだと言じ須田のフェイクな空間からリアルな空間を想像させた。2002年、三上真理子は「私たちは須田の作品とおして「場」への注意を喚起された前と後とは、美術館という「場」と、まったく違った「出会い」をすることになる※1」と述べ、須田による作品の展示空間を体験すると既存の空間の場合、空間を再認識する事ができる。須田悦弘展(2006年)は会場が丸亀市猪熊弦一郎現代美術館4階企画展示室で行われた。面積は527m²と東京インスタレーション2が行われたギャラリーKの32m²の約16倍広い。須田悦弘展は広い展示空間に対して配置した作品《雑草》の個数は79個。東京インスタレーション2の9個より多い。広い展示空間で個数を多く配置することで作品《雑草》を探し、作品《雑草》を観察する人、空間全体を鑑賞する人が生まれた。須田悦弘展は作品と鑑賞者の1対1だけの関係ではなく、作品《雑草》と伽藍とした既存の展示空間の関係、作品《雑草》とそれを見る鑑賞者の関係、作品《雑草》鑑賞する鑑賞者を見

る鑑賞者の関係、最後に作品《雑草》鑑賞する鑑賞者を見る鑑賞者と展示空間の関係といった作品《雑草》と展示空間の関係は鑑賞者によって共鳴してゆき、一つの協和音となった。

4. 須田悦弘の作品《雑草》を観察して須田悦弘による作品《雑草》と既存の展示空間は共鳴していた。東京インスタレーション2では作品《雑草》の種類を3種類、個数は9個配置した。展覧会に「東京」と付いているように現実の都市に生えるような雑草を室内に表現した。須田悦弘展では雑草の種類は2種類と種類数は少ないが個数は79個と多い。また雑草の成長のようなものが見られた。同じ種類の大きい雑草、小さな雑草を配置した。この操作は東京インスタレーション2では見受けられなかった。まるで雑草が以前から生えていて、大きな雑草の側に若い雑草が新しく生えているように感じられる。雑草が配置される空間について、東京インスタレーション2ではスポットライトを使用して人工的に足下を見せる意図があった。須田悦弘展では雑草を見せようとする操作がなく、空間に作品がないように見え伽藍としている。だから、作品《雑草》を見つけるために鑑賞者は空間を散策し、途中に普段意識しない床や壁を意識する。この体験は須田の既存の展示室を見せようとする意図があり、雑草を通して空間を見せよう。作品《雑草》に対して空間の余白が原っぱや空き地のような想像をさせ、作品《雑草》と展示空間が共鳴する事で、展示室全体が風景のように感じさせるのだ。(※1) 三上真理子「REVIEWS Exhibition 水の流れ、水の重なり」『美術手帖 vol.54』



仮庵から 黄金色見る ヘテロフォニー

——残土TOURISMを通して豊能の風景を味わう

作品

板谷宏太

奨励賞

古来、日本人は風景を味わい、句を詠み集にまとめ循環して行く季節を楽しんできた。現代では本来、季節が表れ人が綺麗に感じる事ができる豊能町は郊外から地方となり人が減少して賑わいが廃れてきている。そんな場所をまるで、句を詠みたくなるような風景体験をする事が出来る環境に残土処分場を再構成する事で人が携わり風景があり続ける残土TOURISMを提案する。



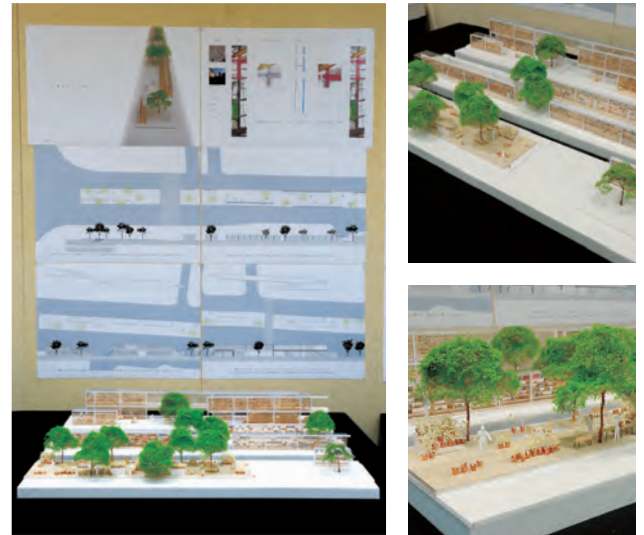
一緒に歩いていこう

作品

荒川純一

奨励賞

あなたの大切な人はあなたとは違う。それを知るときあなたは他者を受け入れるだろうか。他者を受け入れる人はきっと、大切な人に出会ったとき、その人を受け入れるのだろう。花屋はエゴ、本屋は相手を知るきっかけ、雑貨屋で自分と他者との違いを浮き彫りにし、それを理解することから愛がはじまるのさ。



句を求めて旅人、Parking House

作品

井上心平

奨励賞

あなたは全国各地の様々な駐車場に移動して住むことができるそんな家、Parking House に住んでみたいと思いませんか？



花と絵

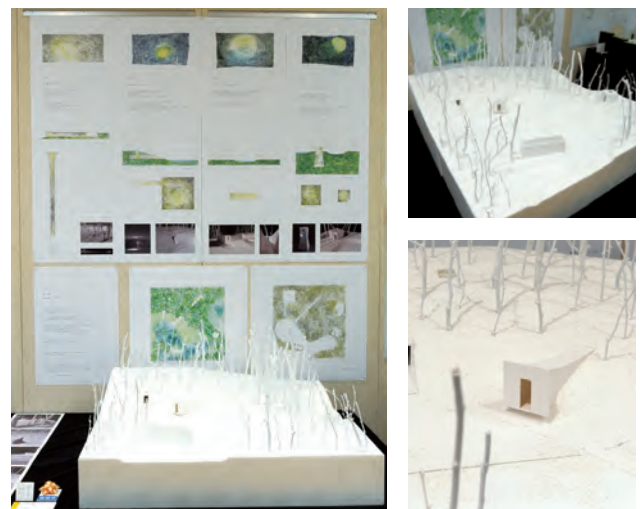
——記憶を紡いだ夢の空間

作品

熊澤花絵

奨励賞

時の流れを悲しく感じるときがある。現在は過去と未来の間にある刹那であり、過ぎ去った時間は全て過去となる。もう二度戻ることができないと分かっているわたしの中にある情景はとても美しく、とても儂い。少しずつ蓄積された断片的な過去の記憶が現在のわたしを作っているように思う。わたしは両親がつけてくれた『花絵』という名前の通り、花と絵を愛する人になれたのだろうか。



URBAN OUTDOOR DINING

作品

村上莉代

奨励賞

この敷地の西側に「出会いの門」という、ブピンガという木でできたオブジェがある。この地「三宮中央通り」は、古くは西欧街道が通り交通の要点として栄え、近年は1868年の神戸開港以来、西欧と関係の深い「旧居留地」、中国人が作った「南京町」、さらには1910年に始まったブラジル移民の人々が「旧神戸移住センター」から「移住坂」（鯉川筋）の接点に位置し、世界に開かれた神戸市の重要な役割を担ってきた場所です。（出会いの門、記念碑 神戸フラワースサイエティ寄贈 銘文より引用）以上からも分かる様に、多種多様な文化が入り交じっていた、文化の接点とも言えるこの場所で、現在本当に人々は出会っているのだろうか。神戸という国際色豊かな街には、国の数だけ様々な食文化が存在している。そこで、人々が大きなテーブルで食を囲み、言葉を交わさずとも分かり合うことのできる空間を作りたいと思った。万国共通である「団楽」という行為を、街にダイニングの機能を持つことで可能にし、ゆったりと時間を過ごすことのできる場所にする。私はこの高いポテンシャルを持つ敷地に、都市市民が憩い、人と出会うきっかけとなる新しい都市公園を提案する。この場所で全てが完結してしまうのではなく、周辺の店舗を巻き込んで活気づいて行く事を考え、敷地内に多くの余白を残した。公園の利用者が、余白を自分なりの使い方で使うことで、都市は様々な表情をみせる。



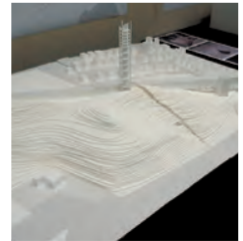
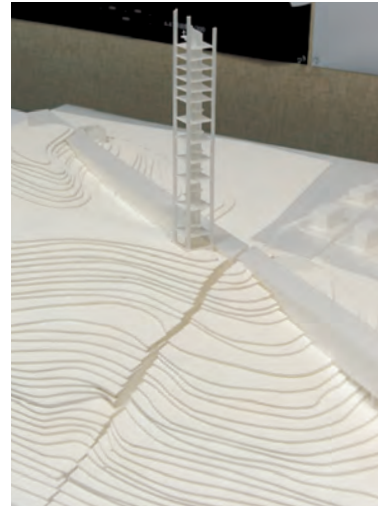
nothing!

作品

高見周作

奨励賞

傷ついたという状態を受け入れ、未来を志向するためにはどのような空間体験が必要なのか。自身の体験を基に、理想の気分転換の場を設計した。何も無いという非日常の空間の中で、悩みを忘れて思い出してそれと向き合ったりする事を繰り返す。そうして自身の心と体が癒されるまでその空間の中で過ごす。傷ついた人間がこの建築を訪れる事によって、元気になってまた日常の世界で闘うことができる。



論文

都市市民にとってのウォーターフロントに関する研究

——横浜港大さん橋国際客船ターミナル、象の鼻パークを事例として

鈴野拓

奨励賞

岡本商店街におけるコミュニティ形成とイベント運営

石橋沙羅

奨励賞

地方工務店と地域との関わり方

——篠山市を事例に

奥土居好美

奨励賞

屋台文化の実態調査

——久留米屋台を対象として

古賀恒太

奨励賞

下町長屋におけるファサードとアクティビティの関係についての考察

——稲荷市場周辺を例にして

土居瑞季

奨励賞

佐用町平福における地域活性化への取り組み

中山弥玖

奨励賞

清家清の家族観と空間構成の手法

——宮城教授の家を通して

高見周作

奨励賞

エリック・グンナール・アスプルンド「夏の家」にみる光の饗宴

村田晶規

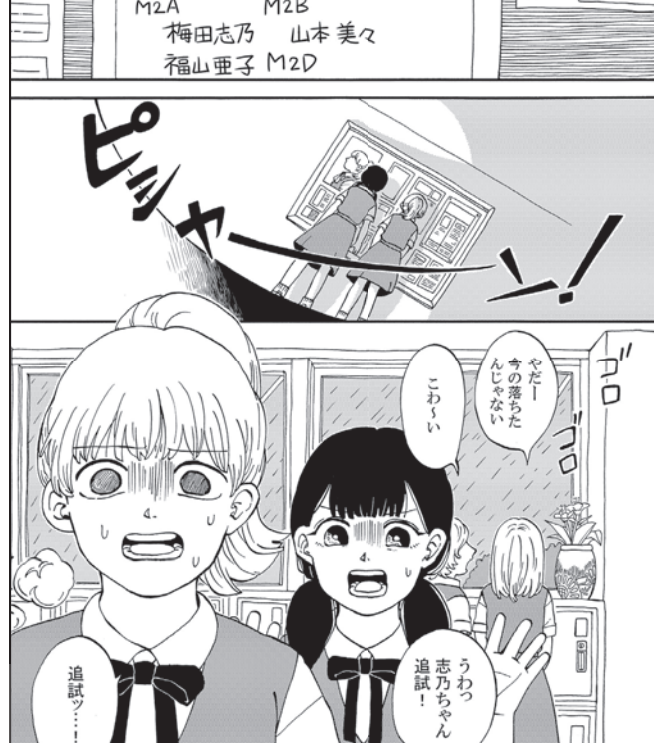
奨励賞

芸術・文化の発信拠点 C・S 赤れんがの昔とこれから

——地方の老朽化した建物の再生利用の事例として

小野宏陽

奨励賞



バクが追試験

まんが

——「記憶」に関する作品作り

釜谷 亜希子

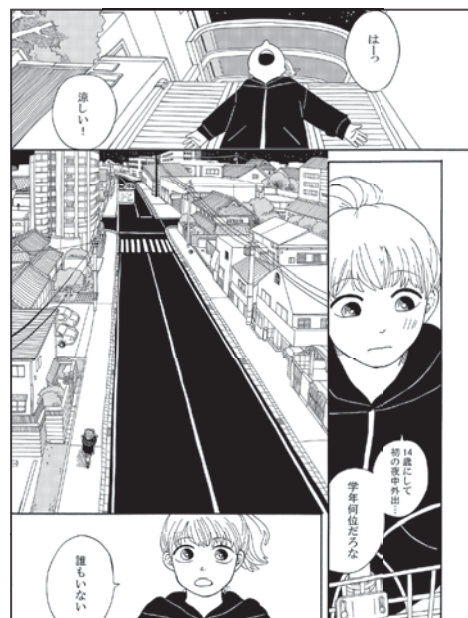
学長賞

まんが表現学科

Department of Manga Media



妄想力が足りないと言われその通りだと思ったのをきっかけに、一つのテーマからどれだけ広げることができるかまたどんな所をこだわることができるかを試したくて研究テーマを「記憶に関する作品作り」にしました。記憶を選んだのは当時この題材を扱った作品に取り掛かっていて興味があったからです。「記憶」に関する情報はとても多く範囲も広がったのでどう絞るか迷いましたが、そのおかげで描きたいものの方向を探り自身の物語作りの工程を改めて確かめる作業をすることができました。今までで一番記憶力を欲し苦戦していた状況はどのようなものだったかを考え、この始まりを追試験前に設定しました。私自身よく中学生の頃、試験前の一夜漬けをした時には記憶力と戦っており、また朝方布団に入った時に金縛りや嫌な夢にうなされるという経験をしたのでそれを主人公のエピソードに取り入れました。また主人公意外にも周りに特定の事柄を思い出そうとしたり記憶から原因を探そうとしている人物を登場させ、さまざまな情報が交錯しているさまを描こうとしました。結果作品内で色々なエピソードが次々と起こり少しごちゃごちゃしてしまったのですが、このような話を組み立てるのが好きで交錯する人物たちを描くのは面白いということを発見できたので大きな研究成果になりました。これからも今回の研究で得たものを活かしながら精力的に作品作りに取り掛かっていきたいと思っています。



ノワストアブックシェルフ

—複数の短編連作による電子書籍出版

まんが

高岡 新之介

学 科 賞

『ノワストアブックシェルフ』は、まんがが作品を電子書籍で発表する際、作品をいかに作成し、いかに公開するのが効果的かを研究したものです。研究にあたり、まず既存の電子書籍市場を調査し、非成人向けオリジナルまんがの割合が少ない事、そういった作品はある程度の注目が集められることがわかりました。次に、電子書籍を発表する際、各話の区切りが長すぎると読みづらいのではないかと考え、先行作品より短編ま

んがの構造を調査しました。以上より、非成人向けであり、オリジナル作品であり、短編の連作であるまんがが作品として本作を制作し、学内で出版例のないkindleストアにて、作品の配信を行いました。卒業研究の考察として、フルカラーまんがを制作する際の効率の良い作画方法、作話方法はつかめましたが、配信については宣伝不足を感じる結果になりました。こちらについては今後も研究を続けていこうと考えます。



ブチハイエナ

—ブチハイエナを世に広めよう!!

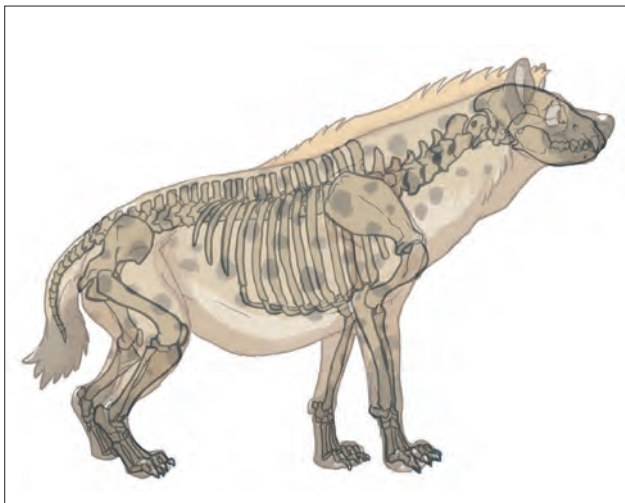
イラスト

川原伊織

学 科 賞

ハイエナは一般的なイメージが悪く、少しでも払拭したいと考えた。そのために親しみやすい絵柄、カラフルな色、可愛らしさを強調して作品制作にあたった。特に理由もなく好きな動物だったが、一般とのイメージの差に疑問を抱き、このモチーフに決定した。ブチハイエナ及びハイエナ科について、ハイエナはよくイヌと誤解されるが、ハイエナ科という独立した種である。ハイエナ科には4つの亜種があり、ブチハイエナ、シマ

ハイエナ、カッシュクハイエナ、アードウルフにわかれる。今回は、最もポピュラーなブチハイエナをモチーフとして採用した。作品のイラストは、デフォルメされたカラフルなハイエナたちのイラストや、様々なキャラ制作、他のモチーフを使いハイエナを〇〇化といったようなイラストを制作。グッズ化しやすい、したくなる様なイラストやキャラクターを意識した。



イドの怪物

まんが

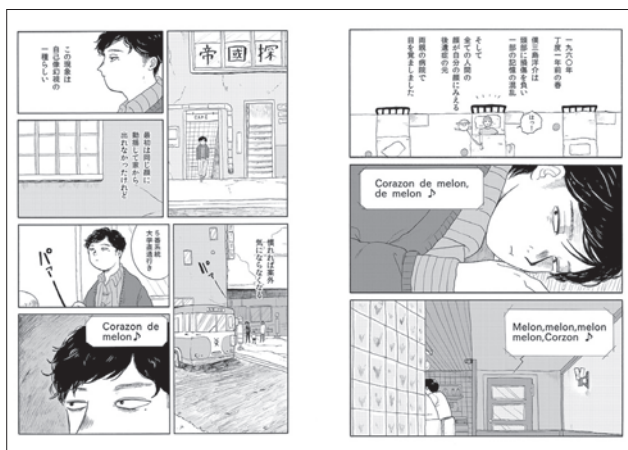
——映像表現におけるパディの種類と多様性

太田垣 彩子

奨励賞



2人のキャラクターが主となる単発の作品を意識して描きました。私の作品は人に読んで頂くという意識が欠けているものが多かったので、今回は私の良さを残しつつ読者の方がついていけるものを目指して描きました。いつもまんがのリズムが単調になってしまうので、ストーリーの波や見開きのページが効果的に作用するように意識してネームを描いています。イドの怪物とは物語の中で何を意味しているのか、考えて頂けたら幸いです。



故郷を見たうさぎ

まんが

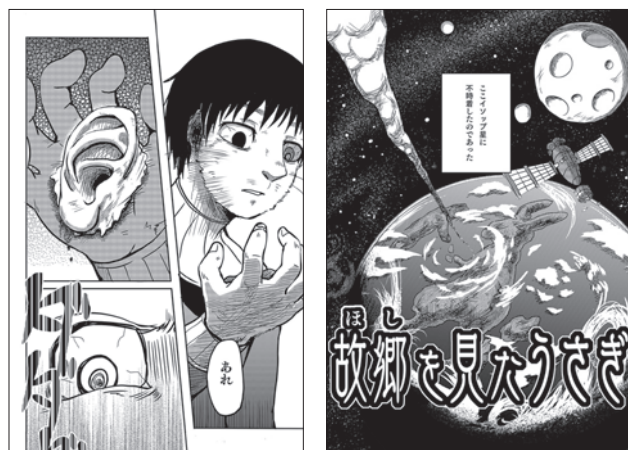
——擬人化キャラクターにおける「変身」プロセスの表現

泉田悠佑

奨励賞



『故郷を見たうさぎ』は雑誌媒体とiPadのような電子媒体の両方で読まれることを考慮したまんがが作品です。物語のテーマは「表情」。物語のあらすじは、主人公はとある惑星に不時着し、そこで表情を持たない異星人達と出会います。そしてこの星で過ごしているうちに主人公の身体が突如変身してしまいます。主人公は自分の身体を元に治すため、異星人とともに解決策を探すというものです。人物の表情にもこだわりました。



三国志キャラクター絵巻

イラスト・巻物

——三国志の偉人たちをキャラクター化していく

和島亜沙子

奨励賞

様々なメディア展開をされている三国志ですが自分なりのアレンジで武将たちの魅力を引き出したキャラクターデザインをしたかったのと、デフォルメイラストの画力向上や作画スピードを早めたり、キャラクターの描き分けの幅を広げる為に本作品を制作しました。人物によってはその人のエピソードに因んだポーズにしています。最終的に総数110人になり、それを横に繋げていき一つの巻物を制作しました。巻物の長さは約5.5mです。



たからちゃんがゆく!

まんが

——地元を紹介・PRする漫画・イラストの制作

水戸口 舞

奨励賞



宝塚の魅力に気付いていない主人公と宝塚が大好きな外国人が、宝塚にある施設を見学・体験して回り、魅力に気付く宝塚を前よりも好きになるストーリーの、フルカラーまんがである。宝塚の魅力をよくたくさんの人に知ってもらえるよう施設の楽しい面を描き、作品を読んだ人が宝塚に興味を持ち行ってみたいと思ってもらえるよう華やかな画面を意識し作品を制作した。



がんばれ！我ら日用品ロボット

キャラクターデザイン
4コマまんが

——日用品をモチーフにしたロボットキャラクターの研究

蒔田創代郎



身の回りにあるものを子どもの「見立て遊び」の発想でキャラクター化したもの、総勢50体のロボットのデザインと立体物、まんがを作成。デザインの基礎に50年代から60年代の特撮、SF映画、アニメ、まんがなどのメカデザインの流れを汲み入れている。またそれらの作品のデザインの基礎になっている1910年から30年代に流行した科学主義、未来主義（未来派）のデザインへ遡り、よりデザインを洗練した。



ねぢくる

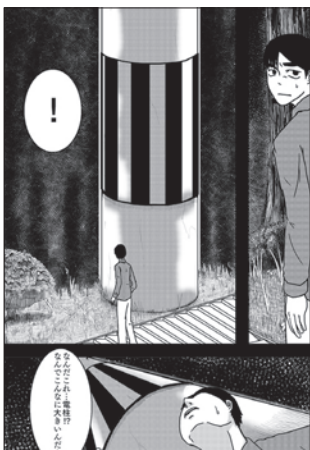
縦スクロールまんが

——集団が作り出す狂気

折田昌吾



この作品はフランスの哲学者、ミシェル・フーコーの考えた「パノプティコン」（管理社会システム）という概念を基に制作した。この概念における狂気とは、一社会空間内の常識から外れた価値観や思想のことである。今回の狂気を伝わりやすくするために社会空間側を狂気の孕んだ空間にして常識人の主人公が狂気と認定される設定にした。読者は主人公の視点から町の狂気を感じるが町側の人間にとってはただの日常なのだ。



MIST LAND

イラスト

——化粧品の上が伸びるイラストについて

朴 恩永

この作品は自分の夢でもあって、昔から挑戦してみたいと願っていたものです。この作品を描きながら自分の絵がはたして一つのブランドとして認識できるのかという悩みを解決しようとしてきました。その結果、今まで好んでいた作品世界より幅の広いものとして仕上がったと思います。まだ足りないところが沢山あったのですが、学んだことも多いと思います。研究で気づいたものをベースにこれからも昇進していきたいと思っています。



食糧事情

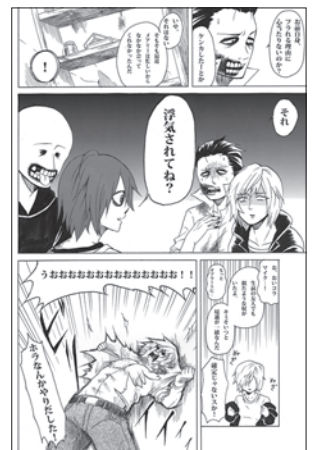
まんが

——悲劇の物語をギャグまんがに変える

伊藤菜々美



パッドエンドのような後味の悪い話を読みやすくするため、ギャグまんがになおして描きました。ゾンビ達に襲われるという状況から一転して人間がゾンビ達を振り回すドタバタ劇を繰り広げることでギャグに持っていき、最後にゾンビ達は人間を食料としか思っていないということを見せることで絶望に落とすようにしました。他作品「大和愛」「求血女子」



映像表現学科

Department of Image Arts



Houdiniを用いたエフェクト表現

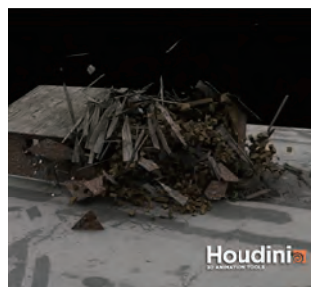
映像

——3DCGを使った特殊効果の研究

南里奈

学科賞

現在の3DCGを用いた表現において欠かせない構成要素のひとつである特殊効果について、Houdiniというソフトウェアをメインに用いて研究しました。CGならではの表現である爆発や水といったエフェクト制作を迫り、フォトリアルを目指しました。Houdiniを選択した理由エフェクト表現をする上で重要になってくることがソフトの選択です。悩んでいた所、薦められたソフトがHoudiniでした。Houdiniは元々カナダのプロダクションスタジオであるオムニバス社のインハウスツール「プリズムズ」として誕生しました。1995年トムハンクス主演の映画「アポロ13」のロケット打ち上げシーンでも使用されその後、Houdiniという名前に改められ現在はいろいろな映像制作に用いられています。Houdiniは使いこなすのが非常に難しいソフトである為国内ではユーザーが少ないです。他人と異なる分野の研究を行いたいと考えていたのでHoudiniによるエフェクト表現をテーマに据えた研究を行うことにしました。



廃校の今——残された学校はどうなるのか——

写真

——廃校の現在を探る

木南沙和子

学科賞

近年、少子化や市町村合併などの影響により、廃校となる学校が増えている。それに伴い、その有効活用が全国的に望まれているが、積極的な活用が図られずに放置されている廃校も少なくない。本研究では、兵庫県内の廃校となった小学校10校を被写体とし、写真を通して廃校の現在の姿に目を向け、その在り方を考えることを目的とした。このテーマを選ぶきっかけとなったのが、佐用郡にある三日月町立大広小学校との出会いであった。1965年に廃校後、

木造校舎は老朽化が進み、現在では屋根が崩れ落ちる寸前の危険な状態になっている。次々と廃校が増える中、地方では解体費用などの問題により、大広小学校のように取り残された廃校がある。一方、三日月藩校廣業館や佐用町立海内小学校のように、公共施設として活用されている廃校もある。多くの人が廃校の今に目を向け、その活用に関心を抱くことで、再び輝きを取り戻す廃校が増えることを期待したい。



春を彩る

映像

——通常のセルアニメの画面処理だけでない様々な画面処理の挑戦

稲久保晋匡 雲井聖司 高橋裕美 中島つぐみ

学 科 賞

『春を彩る』は、約7分の短編アニメーション作品になります。監督は雲井、キャラクターデザインは高橋、美術、色彩設計は中島、制作管理を稲久保が担当しました。作画、仕上げなどは、各自分担して作業を行いました。ストーリーは絵を描くことが好きな女の子“春菜”が毎日お見舞いに行っている大好きなおばあちゃんと突然死に別れてしまい悲しみに暮れている時に、そのおばあちゃんが幽霊となって現れ、2人の思い出の

桜を描くために旅に出るという内容です。研究目的は、水彩絵具やPhotoshop、Flashなどのソフトウェアを用いてアニメーション制作を行うことです。通常アニメーション制作で使用されるRETAS STUDIOでは難しいラフな線や淡い塗りのニュアンスといった表現を活用し、オリジナリティのある画作りを目指しました。こういった様々な画面を作品に同居させることで表現豊かな作品となりました。



ゆらぐ身体

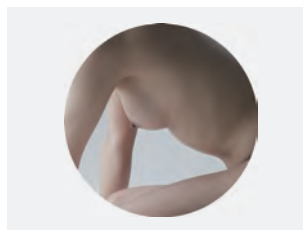
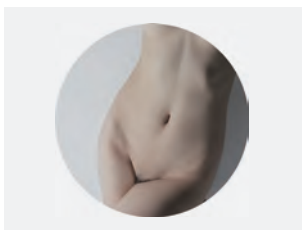
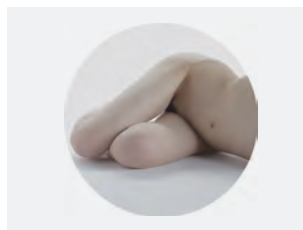
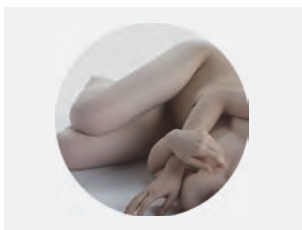
写真

——女性らしさを表現した作品の制作とその展示

阿部祥子

奨 励 賞

今まで女性のポートレートを撮り続けてきた。制作を続けていくうちに、着飾ったりなくても身体そのものが女性の象徴であり、美しいものだと感じるようになり、今回の卒業制作のテーマとした。写真を円形に切り取り、人の視野のように角のない形にすることで、視覚的に作品に込めたものを受け取ってもらうことを意図している。また、女性の身体特有の柔らかさ、丸みという特徴を、円という形に投与する、という意味も含んでいる。



楳 杵

映像

——変化を続ける自分自身との距離

今村英士

奨 励 賞

私は日記を書いています。過去の日記を振り返ったとき、まるで他人が書いているかのような錯覚を覚えました。研究テーマを「変化を続ける自分自身との距離」に決定し、作品を通して過去、未来、様々な位置する自身を現在の私から徹底的に見つめ直し、最終的に何が残るのか、「私」とは何かということについて自己探求を行いました。



花冠の魔女

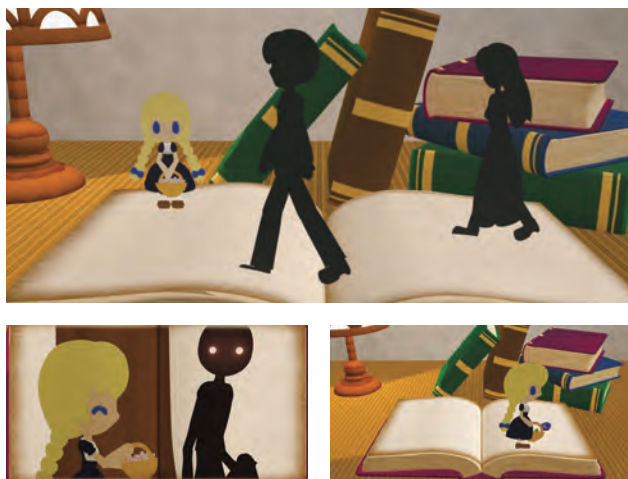
映像

——本を舞台とした映像制作

川村 綾

奨励賞

本に描かれた物語を意識した、童話のような世界観をコンセプトとし、主にMayaを使って制作した3DCG映像作品です。物語は、後に花冠の魔女と呼ばれることになる少女が、悪魔と出会い、魔女になるまでを描いた物語です。文字を読んで想像するだけでなく、絵本のように文字と絵を含めた全体を見て楽しんで欲しいと思い、映像作品として3DCGを用いることで、動いて、観て、楽しめる、といった作品を目指して制作しました。



ラブウォーズ

映像

——アニメーションにおけるアクション、主に銃撃戦の研究

岡田彩水 南佳江

奨励賞

アクションをスピード感のある流れで表現し、エフェクトなどを用いて臨場感のあるアニメーションを作ることを目的としています。アクションシーンでは派手な爆発やカメラワークを使いダイナミックな動きにしますが銃は実在するものを参考にして制作するなどリアルな表現を心掛けています。またアクションシーンの前後に日常シーンを入れ作画、色彩、背景を大きく変えることで主題であるアクションシーンをより際立たせました。



BELIEVE

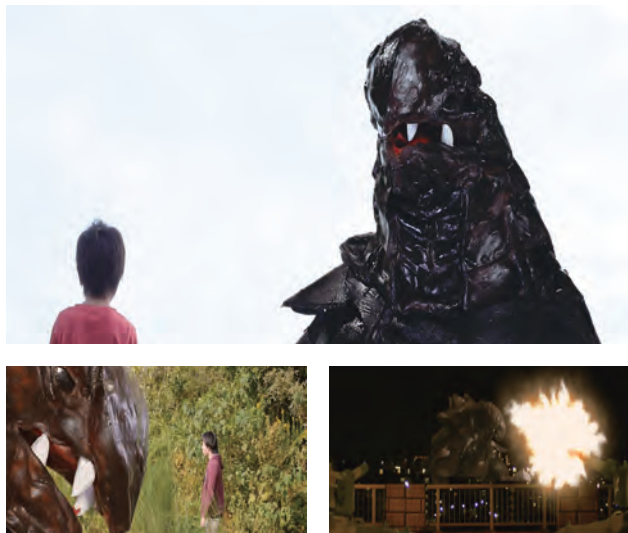
映像

——心情表現に重きをおいた怪獣映画の制作

武澤光太郎

奨励賞

幼少期に怪獣に出会った事がある主人公の緒方望は、大人になった今でも再び会う夢を見ていた。そんな望の前に、再び怪獣が現れるが町を壊し始める。暴れる姿を見て、ショックを受ける望。しかし、怪獣と出会った時の頃を思い出して互いに分かり合えると信じて、望は怪獣の元へ走る。



3D骨格モデル

平面・3DCG

——骨格標本に基づき制作する3DCG骨格モデルの研究

植良希実子

奨励賞

実際の蛇の骨格標本を基に3DCGを用いてデータ化し、様々なメディアに対応したデジタル骨格標本のモデリングデータを制作した。この3DCG骨格モデルは従来の骨格標本では観察しにくかった骨の接合部分の形状をデータにする事で観察しやすい形に置き換えるだけでなく、保管が困難な骨に関してもデジタルで保存しておくことができる。また、この3Dデータを使えば立体出力によってレプリカ標本を作る事も可能である。



Ted

映像

——カートゥーン系3DCGショートムービー制作

中野孝明紀 堀端一也

奨励賞

ダニエル博士によって作られたお手伝いロボット「テッド」が主人公のCG作品です。物語のあらすじは、ロボットのテッドがドジや失敗をしながらも、ダニエルの娘であるアンと共に成長をしていく、というものです。登場人物や背景に細かくアニメーションを付けたり、台詞や効果音、BGMを入れることで見ている人を飽きさせない作品に仕上げることができたと思います。



夢中逃走

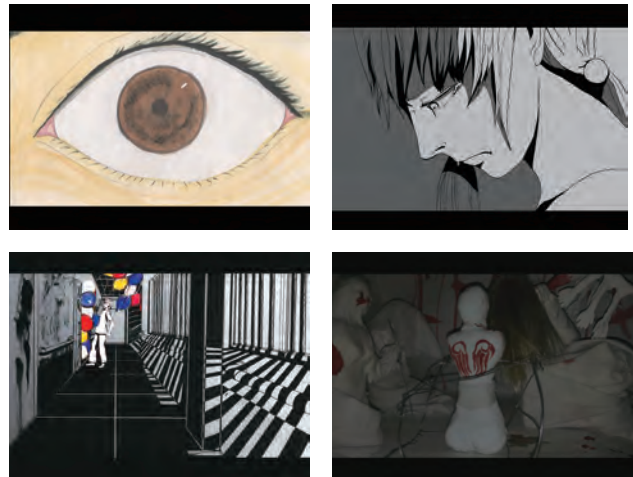
映像

——実写に負けないくらい怖いアニメーション

橋本智恵

特別賞

この作品を制作した動機及び目的は、アニメ独自の方法で完成した作品を他人に見てもらい、忘れられないくらい怖いという気持ちになってもらうことです。ストーリーは何度目覚めても悪夢から抜け出せない少女の物語で、メイン舞台の悪夢の世界を水彩絵の具 墨 クレヨン 色鉛筆 粘土などの画材を使いアナログ的空間にし、現実の世界のカットを全てソフト内で処理しデジタル的な空間にすることで二つの舞台を構想しています。



おや、たまごのようすが…？

映像

——ストップモーションアニメへの新たな取り組み

富永貴一

オムライスの上にケチャップで描かれたキャラクターたちが動き出します。コンセプトは子どもから大人まで見て理解できるアニメーション制作です。ストーリーやキャラクター造形を簡略化し、誰が見てもわかりやすい作品づくりを目指しました。ストップモーションの技法をそのまま応用し、オムライスに描かれたケチャップの絵を動かすという誰も挑戦した事のない題材に取り組みました。



神戸の女

写真

——ポートレートの探究

尾崎桃子

中山岩太の『上海から来た女』に刺激を受けて制作を進めました。シンプルの中にある存在感というワードを常に自分の中に置いて私なりのポートレートの探究をしてきました。モノクロという限られた色味の媒体にすることによって、よりモデルの表情に集中して見てもらえと考え、またモノクロの中にある本当の色味も見てもらう人に対してほしかった事からモノクロという形態にしました。





クラフト・美術学科

Department of Crafts and Arts

竹下綾乃の空想世界

立体作品

——“竹下綾乃の空想世界”の立体表現。

竹下綾乃

学長賞・学生賞

色々なものを作りたい、そして自分のわがままがたくさん詰まった作品を作りたいと思い、1年を通して、頭の中にうようよと浮遊するイメージたちのアウトプットにただひたすら夢中になりました。その結果、卒業展では20体以上の作品が一堂に会することとなりました。作品たちのアイデアは、日常生活の中から得ています。日頃の疑問や欲求、現実世界ではなかなか実現出来ないものを立体化していきました。普段の何気ない生活から着想しているおかげで、アイデア自体尽きることがありません。しかし、たえず作品が生まれる中でも、ひとつひとつの作品と真摯に向き合うことを忘れないようにしました。作る際、主な材料として石塑粘土を使います。それだけでなく様々な素材も使用し、その個性を活かすことにも努め、“風刺的”よりも“ユーモア”に重きを置いた作風を目指しました。また、どの作品にも必ずタイトルを付け、メッセージ性を込めています。頭の中でしか存在し得なかったものたちを、360°省略せず隅々まで形にしていくことで、存在の説得力が増して、アイデアがさらに膨らみ磨きもかかります。作り上げた後の手応えは様々ですが、次第に現実にはないオリジナルの世界を、自分の手で生み出していけることに楽しみを見出し、作ることへのさらなる欲求と可能性を感じる事が出来ました。



陶鳥白書

オブジェ

——鳥のフォルムの追求と、釉薬の研究

西田瑞紀

学 科 賞

鳥という1つの大きなカテゴリの中にあるにもかかわらず、様々な形、動き、性質を持つ個性的な「鳥」という生き物に魅力を感じています。例えば、他の生物には見られない様々な色彩、大きなくちばし、求愛の仕草など、そういった個性の強い鳥たちを見ていると自分の身近にいる人と重なることがあるということに気づきました。そ

の鳥の個性的な魅力を表現するために人の性格を借りて、自分なりの新しい鳥を作りました。また、鳥の特徴であるカラフルな色彩を表現するために釉薬の研究をしました。その結果、艶と透明感のある釉薬を用いることでテクスチャーに入り込んだ釉薬が濃淡を作り、サンドブラストをあてることで優しい雰囲気になるようにしました。



Nature

ブローチ

——七宝を用いた具象表現の可能性

橋本 梓

学 科 賞

私は今回「自然」をコンセプトとして制作しました。私たちを取り巻く自然は四季によって起こる自然現象や、その季節にしか咲かない花・見ることのできない風景など時と共に移ろっていきます。私はその時と共に移ろう四季の瞬時の美しさに魅力を感じモチーフとして用いると共に、その一瞬を大切にするために身につけられるものとしてブローチにしました。この作品は春夏秋冬の四季をもとに『花』・『情景』・『自然現象』の三つのモチー

フ設定をそれぞれに行い、計12点のブローチ作品構成をなしています。『春』のタンポポや『夏』の朝顔などモチーフからアイデアを考えます。制作方法は金属にガラス粉を高温で焼き付け、リボン状の銀線で模様を施す有線七宝という技法などを用いて制作しました。デザインによっては、七宝釉薬の色だけではなくサンドブラストやエッチングなども用いて、表面をマット地にすることで柔らかさや遠近感を表現できるようにしました。



妄想の花壇

器

——フュージング技法による花の表現

岩井菜美

奨励賞

これまでの制作で、植物をガラスで表現する事に興味を感じていました。自然界の花々をモチーフとし、自分自身の思いや形をその花々と掛け合わせ、さらに様々な感情を込めデザイン化しました。想像上の、実際には存在しない花々ではありますが、その時においての私の心の花たちであり、私の頭の中にだけ存在する花々なのです。



日々のときめき

立体作品

——幸せなくらしをおくるための、身近なオブジェの制作

竹内 遥

奨励賞

日々はときめきに満ちあふれ、そしてくらしを豊かにしてくれます。作品のデザインは全て、丁寧な生活をしている時にふと舞い降りたときめきが、頭の中でガラスのイメージとなって現れたものです。そこにあるだけで幸せになれるような、日々降り積もっていく名前もないときめきの形をオブジェにしました。



Goddesses

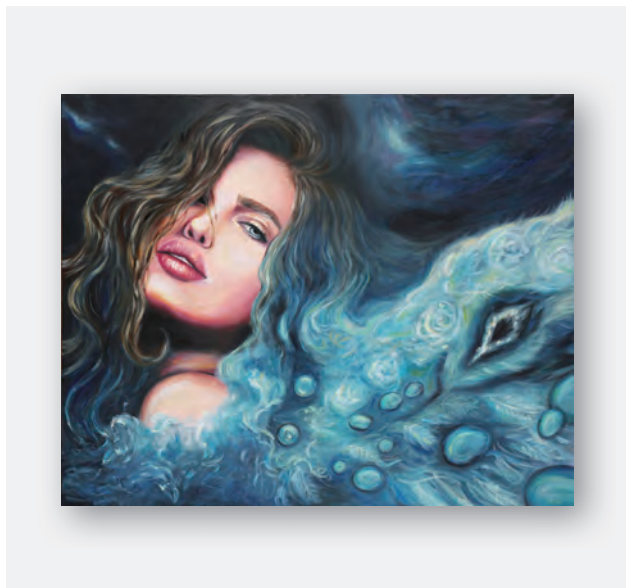
平面作品

——油彩画による女性の美しさの表現

花田琴彩

奨励賞

私は、手の届かないほどの存在感のある美しい女性に惹かれます。その美しさを表現すると、女神になりました。



坂之上町の人々

フィギュア

——創作人物のフィギュア表現

藤田紗希

奨励賞

架空の人物を作り、外見や性格などを考え絵におこすことが好きです。フィギュアを学んでからは、量感を伴いあらゆる角度から眺め創造することで、絵では描かない部分が見え、創作人物の容姿が明確になることでより近い存在になることがとても魅力的だと感じています。たたずんでいるだけで周りの情景が浮かぶ、そんな人物フィギュアを目指しました。



ポッチロック名刺ケース・仕掛け蓋薬ケース 仕切り付き眼鏡ケース

木工作品

——ギミックを組み込んだ木製携帯ケースの制作

河南篤志

木材は人に落ち着きや温かな印象を与えます。私は普段携帯して使うアイテムと木材との関係について考察し、名刺・薬・眼鏡の木製ケースを制作しました。金具などを一切使用しない方向でデザインをすすめ、蝶番やロックのギミックも全て木で作っています。名刺ケースは、場を和ませ、ゆっくりとした時間へと導くツールとして、また、薬ケースと眼鏡ケースでは、木の癒し効果を視覚や聴覚によって引き出す工夫をしています。



起源のサンプル

ネックレス

——複合素材による個体の表現方法

平川阿実

広大な宇宙をミクロの視点で表現したいと思い制作しました。プレパラートをミクロの世界とマクロの世界の間の窓に見立てました。サンプルの一例、ヒッグス粒子は質量(重さ)を伝える素粒子ですが、重さは日常に存在しながら長らく人類が説明のできない難題でした。質量は物理法則を支配する要素の一つです。こうした物質をモチーフにし、物理法則の一大側面を描写することでミクロの視点から宇宙の営みを表現しようと試みました。



武庫大橋

平面作品

——アクリル画による風景画の表現

押越悠馬

昭和時代の何気ない日常を切り取り、人情味溢れる当時の人々が集う暖かい雰囲気空間を明るいタッチで表現した風景画です。近年の昭和レトロブームや両親から聞かされた話等、資料でしか知らない昭和の魅力を、自分の想い描く理想郷として、P120号キャンバスにアクリル絵具で描きました。写真は3作品のうち1点です。



大いなる終焉の赤い竜

立体作品

——終焉をテーマとした巨大神像の制作

石野平四郎



物事にはいつも終わりががあります。物語の結末、生命の最後・・・(終わり)には大きな力がはたらくと私は考えています。巨大で威圧的なものを前に、逃げ切れない絶望的な〈終わり〉を迎えるとき、爆発的な願いや祈り、呪いや憎しみが生じます。そのような強烈な熱や狂気を、偉大なる赤い竜の形で表現しました。竜を包むゆらゆらとした曲線は熱や勢いなど形にならないものをあらわし、崇高さをもたせるために美しく彩色することを目指しました。



大学院

Graduate School of Arts and Design

長編映画の合成シーケンスを含んだ 映像クリップと予告編

映像

——自身の根幹にある心の風景の映画化

津田翔志朗

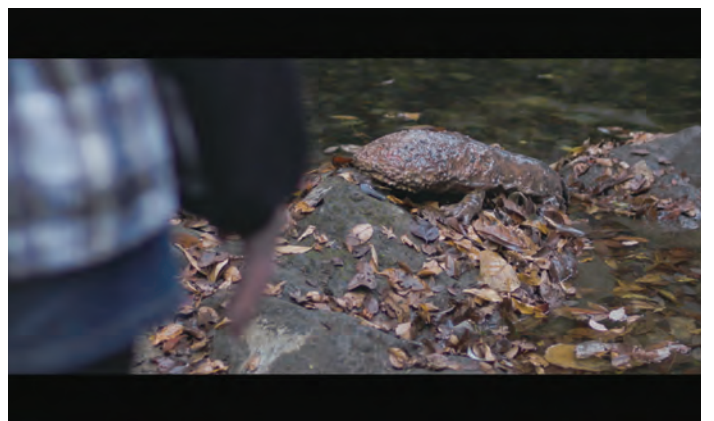
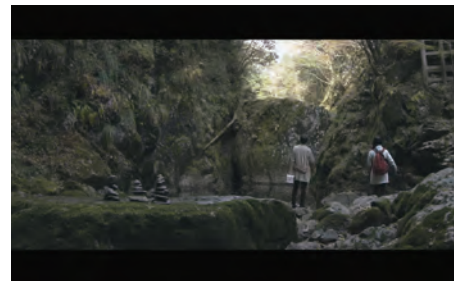
学長賞

研究の動機と意図

目で見たと、カメラで撮影したデータには違いがある。撮影した映像に土地の匂いや空気を捉えるのは難しい。自分の目で見て肌で感じた以上のもの、その場所の雰囲気や空気をカメラに捉えることはできなかった。自分が思い描く風景を作り出すために、空間を意図的に作り上げる必要があると考えた。そのために一つの風景を一つのパーツとして捉え組み合わせて、最終画により近いものを合成していく方法に行き着いた。まず、思い描くビジュアルを絵コンテに起こし撮影する前にイメージを固める。最終画を構築するために必要な素材を洗い出す。主体になる背景と人物、全体の画に加える木々や空などの細かな情報の整理を行う。適した素材を選定するためにロケハンを行い撮影場所の目星をつける。存在しない風景に説得力を持たせるため、全てのワークを撮影現場にて行うことを想定した。

映画「ジョウリクホウトウ」の脚本の執筆、映像クリップと予告篇の作成

今までの撮影方法では技術的に再現できなかったビジュアルイメージを具現化し、自身が追い求める世界観を組み込んだ長編映画の脚本を執筆した。その脚本を基に合成シーケンスを含んだ映像クリップと作品の予告篇を制作した。



エクステンションコード

立休

——災害に備えるデザイン

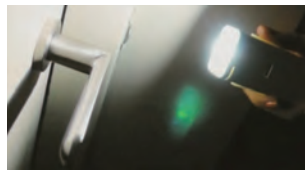
Khajuee Nejad, Aliakbar

芸術工学賞

DRまたはDisaster-ready design(災害時で使用可能な設計)とは災害時でも効果的に機能できる日常的な製品の設計や開発のアプローチである。つまり緊急事態のみではなく、日常的な生活で使用できる製品の設計のことを示す。しかし、その設計が地震や津波のような災害時でも製品の効果性を考慮する。このアプローチでは、デザイナーが災害時に商品がどのように活用されるかを事前に想定しデザインする。災害対応型デザインの商品は災害状態を専門的なレベルで意識した災害目的用商品(Disaster Oriented products)に比べ、より広い使用範囲を想定した。

Xtension Cord(エクステーションコード)は家庭や職場の様々な場所で使用でき

る電源コードであるが、非常の際には、完全充電されたバッテリー及び懐中電灯として使用できる。これは、内部に充電式電池やLEDユニットを有する電源コードである。従って、災害後の停電の場合には、懐中電灯やモバイル外部バッテリーとして機能できる。Xtensionコードは私の4番目のDR設計の取り組みになったが、その前にGreen Angles(サバイバルキットを含む植木鉢のシリーズ)、Ring(様々な植木鉢の中に設置できるサバイバルツールのカップセル)、TWO: This Way Out(暗闇の中で出口の方向を表示する装飾的な壁紙ポスター)を開発した。DR設計の製品は災害時の唯一のサバイバル手段ではないが、住民の居住区域でリスク削減できる製品を設置することにより、災害時に救助や生存の可能性が増加される。



兵庫県内の国登録有形文化財(住宅)の現状と課題

論文

丸本祥子

芸術工学賞

登録有形文化財とは、従来の文化財制度とは異なり、緩やかな保護措置が行われている制度である。目的に合わせた活用や改変が可能であり、事業展開や地域の活性化のために活用しつつ守ってゆけることができるという特徴がある。現在、全国の登録有形文化財(建造物)は9,951件あり、兵庫県は595件と大阪と並んで全国で1、2を争う登録数を誇る。その内、「住宅」に分類されるものは、429件と圧倒的な数を占めている。また、文化や歴史を後世に伝えてゆくためのツールとして、建築物は重要な役割を持つ。その中でも、「住宅」は個人の所有物であり、当然の如く存在するために、価値が認識されにくい。しかし、最も身近であり、人生の大半を過ごすからこそ、より文化や歴史を色濃く残していると考えられる。そのため、本研究では、登録有形文化財(建造物)の内、兵庫県の「住宅」の分類で登録されているものを研究対象とし、「登録有形文化財制度」を活かし、歴史的・文化的建築物を保存し、活用していく方法、およびそれらに関する課題と可能性を明らかにする。

本研究では、わかりやすくするために、「国指定文化財等データベース」の一覧を基に、同一敷地内に複数建造物がある場合、それらをまとめて1件と数え、1～88までの番号を付けた一覧表を作成している。この一覧表を基準として、文献調査やヒアリング・アンケート調査を行い、公開の頻度や、活用方法別に分類し直し、調査・研究を進めた。公開・活用している物件は39件あり、主な活用の用途として「展示」「店舗」「貸し会場」「図書館」「会議・イベントなど」「用途未定」の6種類にわけている。「展示」は、美術館や文学館のように、固有の展示を中心として活用している物件であり、「コヤマ美術館西脇館(旧藤井家住宅)」や「川西市郷土館(旧平安家住宅)」など、12件が該当する。「店舗」は、商品の販売、飲食店などといった営業を中心として活用しており、「水田家住宅」や「西山酒造場」など、11件が該当する。「もともと営業していた」という場合と、「住宅だったところを店舗として新たに活用する」の2つにわかれており、「登録有形文化財制度」の「改装が可能」「文化財ということで宣伝効果がある」というメリットが最も良く活かされていると言える。「貸し会場」は、イベントや展覧会、コンサートなどの会場として有料で使用でき、「小河家別邸」や「旧来住家住宅」など、8件が該当する。お茶会や、絵やパッチワークなどの展示会、1日から2～3週間ごとに入れ替わっていく、というように使用方法も頻度も様々である。「図書館」は、図書館の別室として活用しており、「宝塚市立中央図書館桜が丘資料室(旧松本安弘邸)」と、「旧松山家住宅松濤館(芦屋市立図書館打出分室)」の2件が該当する。「会議・イベントなど」は、会議室として使用したり、まちづくりについて話しあったり、普段は地域や使用者が限られている物件で、4件が該当する。「用途未定」については、特定の用途がない物件で「旧小國家住宅」と「米田家住宅(春陽社)」の2件が該当する。保存・活用していくことに積極的であり、見学会やイベントを通して、保存・活用の方法や担い手を募集している状況である。

非公開物件は49件あり、これらを「事務所」「住居」「空き家」の3つと、調査の結果、用途が判明していない「不明」の物件として分類している。「事務所」は、「ロイ・スミス(旧大谷家住宅)」と「岸本家別邸」の2件が、「住居」は専用住宅、もしくは兼用住宅とし

て19件が判明している。基本的には非公開だが、県や市などからの依頼で公開することもある。「空き家」は、使用者がおらず、空き家となっている物件で、アンケートにより少なくとも4件が判明している。その他、アンケートが回収できず、現状が「不明」な物件は25件ある。

アンケート・ヒアリング調査の結果については、ヒアリングは公開物件である39件の内、23件に対して行い、残りの16件についてはアンケート用紙を送付し、非公開物件の49件もアンケートをお願いした。その結果、88件中、公開物件が28件、非公開物件が22件の合計50件の回答を得ることができた。アンケート・ヒアリング調査の共通の設問内容は、「登録のきっかけ」や「登録有形文化財のメリット・デメリット」「不便な点」「課題」など、14問である。結果として、課題については「建物の経年劣化」という回答が共通しており、登録のきっかけとしては、公開物件は「思い入れがあり登録した」、非公開物件は「周囲の勧めから登録した」、という回答が多くなった。メリットとしては、公開物件は、「宣伝効果がある」、非公開物件は「固定資産税に対する優遇措置」、不便な点や課題については、公開物件は「特になし」非公開物件は「段差」という回答が多くなった。これにより、公開・非公開によっても差が生まれ、「支出面」と「収入面」のどちらを意識しているか、「段差」などを「不便」か「それが特徴だ」と良い点として認識しているかなどの違いがあることが判明した。

これらの調査から、「登録有形文化財制度」に対する認識については、「指定」と「登録」の違いや、制度の利点などを把握していない方も多くみられ、認識が不十分であると感じた。また課題として、保存については、技術面・資金面で特に問題があり、活用については資金面はもちろん、活用品や活用につなげるための協力者や方法を知らない、という場合があることが明らかになった。展望については、非公開物件は、「価値を理解していないこと」や「活用の際の不安な点が多いこと」などから、公開・活用に対して消極的になり易く、『ひょうごヘリテージ機構』の方といった相談者や経験者の方と繋がりを持ち、情報交換や協力をしていくことが重要だと考える。

本研究の調査の結果、もともとが「住宅」であった登録有形文化財を活用する際の用途としては、「展示」「店舗」「貸し会場」「図書館」「会議・イベントなど」「事務所」「住居」の7種類の存在を確認することができた。保存・活用に対する効率や課題は、用途ならびにそれぞれの物件の状態や協力者などによって異なり、個別的な工夫が重要であることもわかった。「後世に遺していくための保存・活用」については、今現在の大きな課題であり、「活用する」ということにより重点を置くようになってきている。そのような意味で、今後は制度の使い勝手なども見直し、「登録有形文化財制度」をより有効に機能する制度へと育ててゆくべき時期が来ていると考える。



花

立体

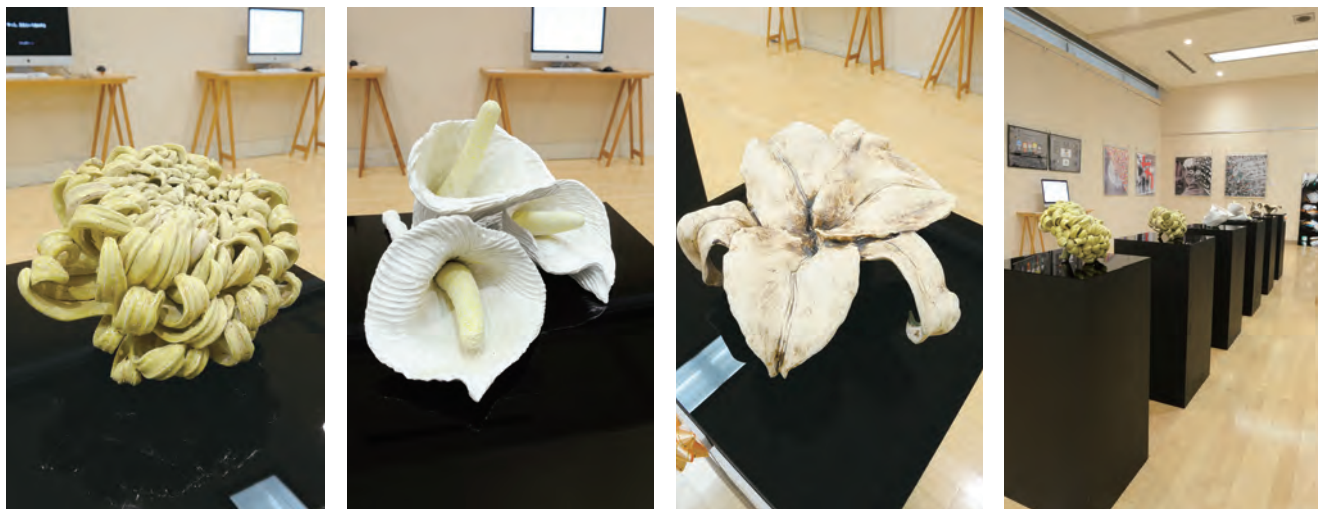
——素材の特徴を生かした花のオブジェ作品

苏伦高娃

奨励賞

学部生の時、土の質感を生かした生き物のオブジェ作品を主に制作してきました。陶芸の魅力は柔らかい粘土を乾燥させ、高温で焼くことで新たな質感が生まれたり、様々な技法で成形し、釉薬や化粧をつけることで、装飾的表現が可能です。大学院に入ってから様々な粘土の焼き上がった質感の違いに大変興味を持ち、自分のスタイルに合う素材を見つけるための研究にまず取り組みました。そこで、半磁器土という粘土に

出会い、この粘土を使ってどのようなモチーフの作品を制作すれば良いのかを考えながら、食器、動物や植物のオブジェなどを試作してみました。その結果、半磁器土は植物オブジェの柔らかさ、優しさ、滑らかさを表現するのに最適であることが分かりました。そして、自分が一番興味を持っている素材の「花」をテーマにして修了作品を制作しました。



尾道水道における造船所跡地の再生計画

立体・パネル

柴田墨斗

奨励賞

日本は古くから数千の島々からなる国家として、海と密接な関係にあった。特に対象地となる尾道水道においてはしまなみ海道という自然環境から海を活用した経済活動が顕著であり、古くは税を扱う貿易の港として機能していた背景がある。現在でもそれらは形を変えて受け継がれ、造船業が尾道水道を代表する産業へと発展を遂げた。また、造船業だけでなく尾道水道を含むしまなみ海道や尾道水道自体が観光地として発展し、年間

600万人もの観光客が訪れ、観光都市としても非常に価値のある地域として位置づけられている。しかし、現在ではこの地域の象徴である造船業が衰退傾向にあるのが現状である。そこで近い将来尾道水道において造船業が撤退したと仮定し、その際に発生するブラウンフィールドを観光地化と造船業が持つ「造る」機能を継承した新たな産業の場としての活性化を目的とし、尾道水道の価値を継承する新たな産業形態の提案を行う。



minamo

——「巻く」手法の探求

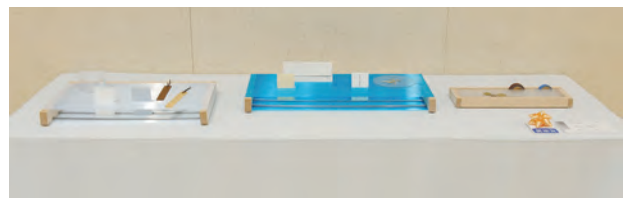
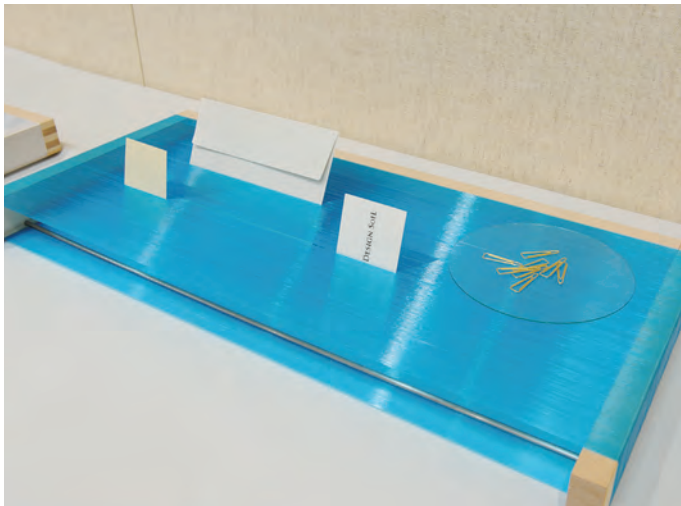
立体

辻本柚圭里

奨励賞

トーンネットやIKEA、NILS HOLGER MOORMANNに代表されるような、簡単な手法で構成された家具に可能性を感じ、紐や糸などを「巻く」ことで制作することを目指した。ある試作のうちの1つから「巻く」ことで生まれる「面」が新しいプロダクトとして利用する価値があると考えた。「巻く」素材を、切れにくく絡まりにくい上に透過性があり、光を反射させる「釣り糸」に注目した。1本が極細のため隙間を作らないように巻

き付けると、均一な面にみえる。まるで半透膜のような効果を得ることができた。これを机上のカードや小物を収納する「デスクトップオーガナイザ」として落とし込んだ。細い糸からなる天面は小物や書類を置くことができ、一方で紙などを貫通させて保持することもできる。あたかも水面のような外観を持ち、また、舟を浮かべることも、潜らせることもできる水面のような振る舞いをすることから、「minamo」と名付けた。



都市におけるコミュニティ・カフェの担う役割についての研究

——神戸市を事例として

論文

豊嶋悠爾

近年、地域の居場所となるような「コミュニティ・カフェ」と呼ばれる施設が各地に開設されつつある。これらは、公民館や集会所といった従来の公共施設が果たせなかった役割を担っている可能性がある。本研究は、その運営主体や空間構成、周辺状況、利用者の特性などについて調査、分析を行い、その可能性を探ったものである。なお、これらの施設には、様々なタイプがあり、その定義はいまだはっきりとはしておらず、むしろ本研究を通して帰納的定義を行いたいと考えた。

本研究では、神戸市を対象として、様々な事例を取り上げ、それらを整理・分析することにより、コミュニティ・カフェという存在の意味について考察する。コミュニティ・カフェに関連した既往研究は様々なものがあるが、郊外やニュータウンにおける事例が多く、都市部におけるコミュニティ・カフェの担う役割については扱っていない。そこで本研究では、神戸市におけるいくつかの事例を取り上げ、都市部におけるコミュニティ・カフェが果たしている役割を明らかにする。

研究方法として本研究では、神戸市に現在開設されている主なコミュニティ・カフェを対象とし、コミュニティ・カフェのリストアップ、「主(あるじ)」に対するヒアリング、空間構成や家具レイアウトの記録・分析、利用者に対するアンケートなどの調査を行った。上記の調査内容の整理、分析を行ったところ、コミュニティ・カフェの特性として以下の8項が明らかになった。

(1) 自立性 / (2) 関わる余地 / (3) 関係性 / (4) 様々な居方とそれを可能にする工夫 / (5) 多機能 / (6) 店外活動 / (7) 関係の可視化 / (8) 場の使い分け
結論として、各コミュニティ・カフェの運営者へのヒアリングや利用者を対象にしたアンケートを通して、いわゆる喫茶店やカフェとの違いとして助成金を活用しているといったことや「関わる余地」があること、しつらえにおいては「関係の可視化」といった違いがみられた。郊外の事例との違いとしては、機能における違い(店外活動などにみられる多様な機能)がみられた。



賞について

本学はデザインとアートの専門大学として1989年に開学しました。小規模の良さを生かし、優れた教員が多岐に渡る分野の教育・研究にあたっています。

学生や院生の学習の総まとめが卒業研究と修士論文(作品)です。作品制作に取り組むものが多いとはいえ、デザインの基礎学である芸術工学を究めようと、研究論文をまとめるものも少なくありません(学科によっては両方を課しています)。「卒展」という名称を使用している所以です。

各学科/大学院で一番優秀な卒業研究を選出し、学長賞を授与しています(かつては初代学長、故吉武泰水にちなみ、吉武賞としていました。2006年に新設された講堂にその名を付けたため、学長賞と呼ぶことになりました)。さらに学科によって異なりますが次席にあたる学科賞・芸術工学賞(大学院)のほか、奨励賞、学生賞(学生たちが選出)、特別賞などを設定しています。

神戸芸術工科大学概要

デザイン学部
ビジュアルデザイン学科
ファッションデザイン学科
プロダクトデザイン学科
環境・建築デザイン学科

先端芸術学部
まんが表現学科
映像表現学科
クラフト・美術学科

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

カオス 2015 神戸芸術工科大学卒展 [学部・大学院] 会場

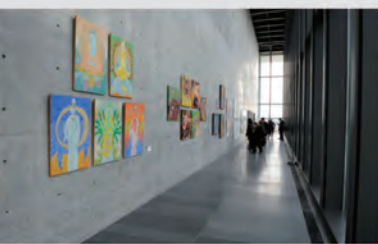
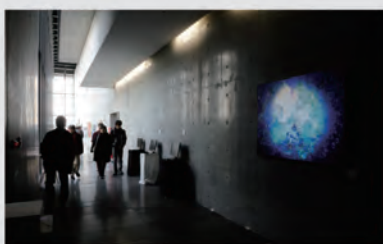
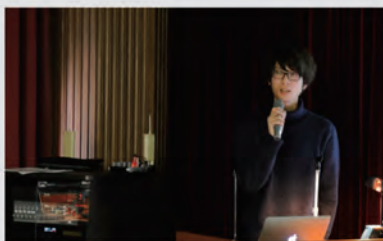
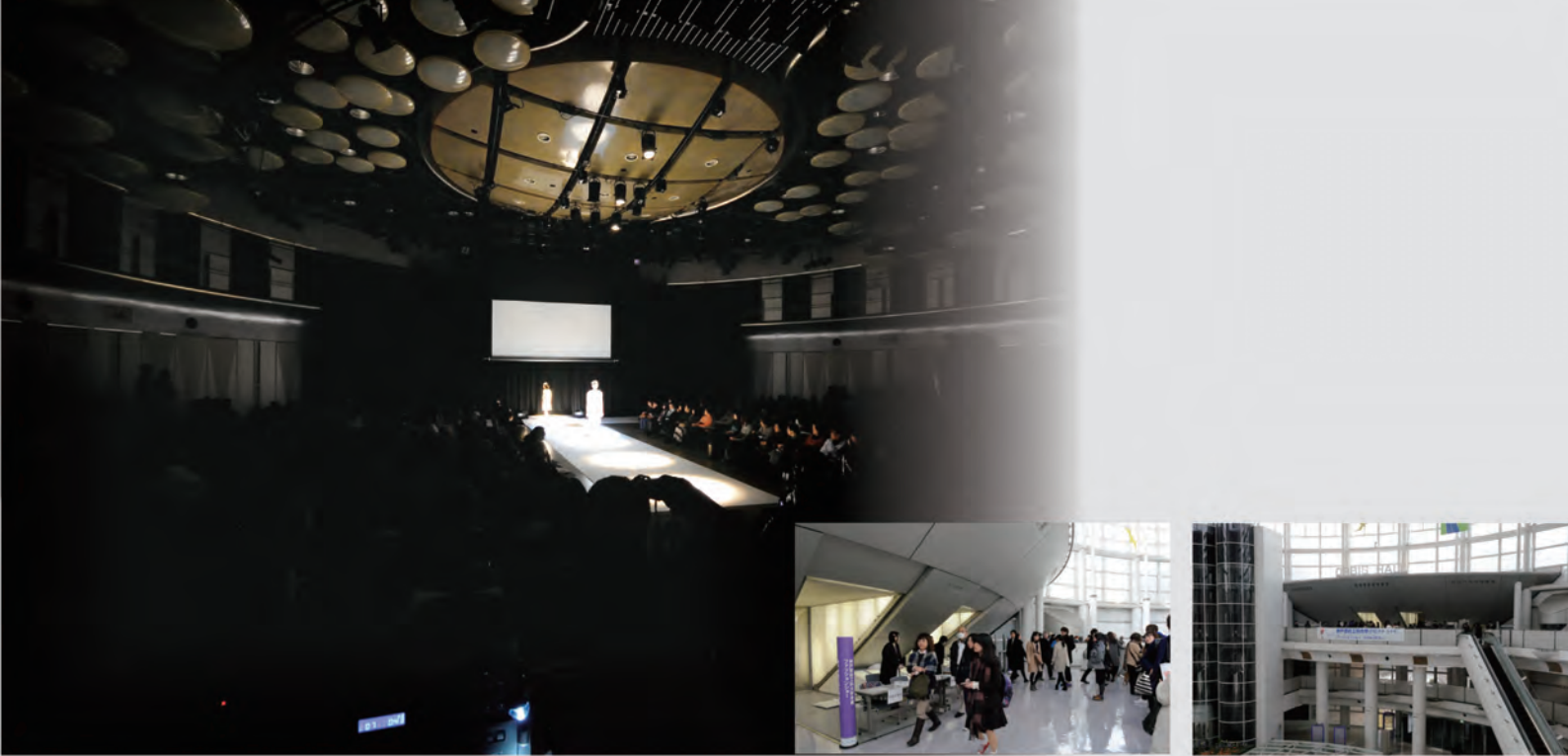
兵庫県立美術館・芸術の館/原田の森ギャラリー
神戸ファッション美術館

カオス 2015 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