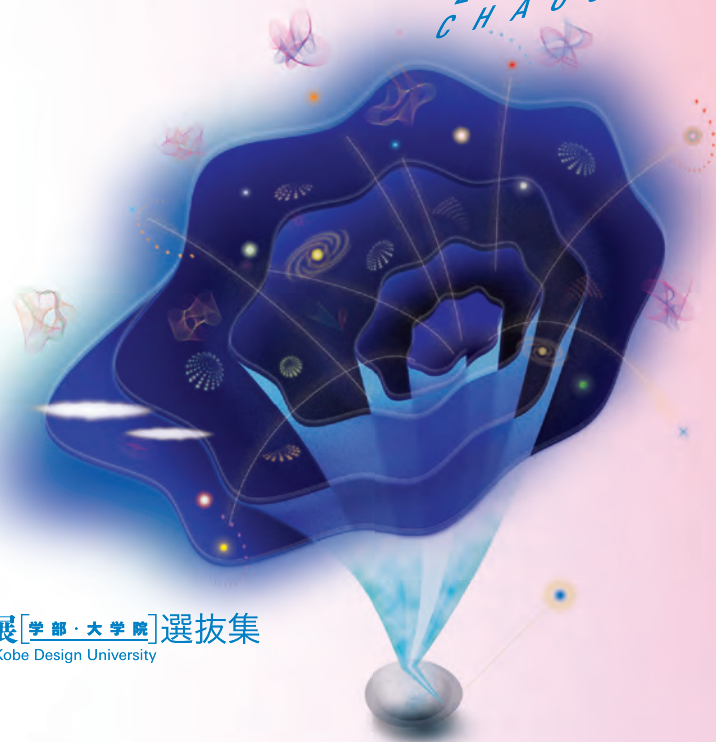


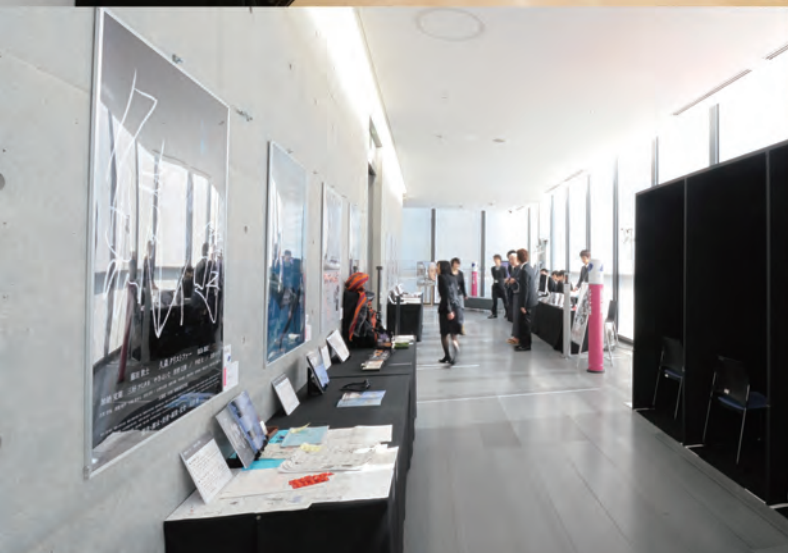
CHAOS '11

カオス  
2011  
CHAOS



神戸芸術工科大学卒展[学部・大学院]選抜集  
Graduation Exhibition of the Year 2011, Kobe Design University





神戸芸術工科大学（KDU）は、ユネスコに認定された「デザイン都市」神戸を拠点に「科学と技術」と「芸術と文化」を融合させ、「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。私たちは、先端技術や豊かな知識を身につけ、デザインやアートの表現力で社会を変え、世界の人々に感動を与える、クリエイティブな活動を実践しています。

学生たちは、充実した教育環境の中で、体系的なカリキュラムを履修し、加えて神戸のまちや企業、さらに世界の芸術系の大学と連携したプロジェクトや展覧会、そしてワークショップなどの挑戦的なプログラムに参加し刺激を受けながら制作や研究活動を展開しています。

今年は、「兵庫県立美術館」と「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」の3つの会場で制作と研究の成果を展示発表する「カオス2011 神戸芸術工科大学卒展」を開催しました。

発表された卒展の内容は、

**情報・コミュニケーション領域**——ビジュアル・グラフィックス・エディトリアル・イラスト・絵本・ウェブ・まんが・アニメ・写真・映画・CG

**人間・生活文化領域**——ファッション・テキスタイル・プロダクト・生活用品・クラフト・家具・おもちゃ・ジュエリー・メタル・陶芸・ガラス・絵画・彫刻・フィギュア

**環境・空間創成領域**——建築・インテリア・都市・ランドスケープ・環境芸術・ジオメトリックアート

などデザインからアートそしてメディアまでの多様な広がりを見せています。学部4年間、大学院2年間の学習と研究の成果を作品や論文として展示発表し、今年も高い評価を得ました。

特に恒例の「ファッションショー」では、衣服のデザインを超えて、新しい素材を生かした人体の芸術的表現やステージ空間の演出、そして映像・音楽・照明などの総合的な演出構成がおこなわれ、多くの来場者を魅了しました。

今年作品や論文の特色は、時代や社会の要請に敏感に反応し、「エコロジー」「人間」「身体」「安全・安心」「自己との対話」「コミュニケーション」「アジア」「素材」などのテーマに、それぞれが学んだ「デザイン」「アート」「メディア」の領域を超えた刺激的な実験や新しい領域への挑戦を多く見ることが出来ました。

この伝統あるカオス展を経た卒業生・修了生は5400人を超え、日本国内のみならず、アジアやヨーロッパの国々で活躍しています。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。

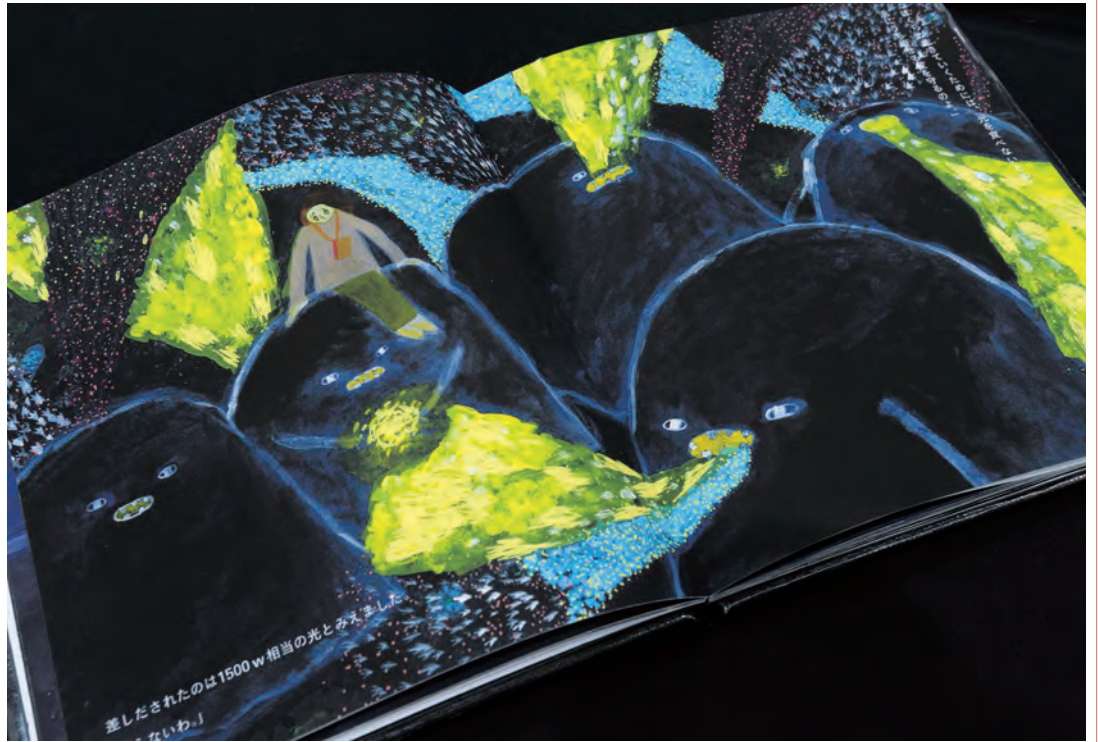
ご高覧頂き、来年の「カオス2012」にて、皆様とお会い出来ることを願っております。

2011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 2011, Kobe Design University



「水工場」日アルバイト・「巨大毛族とドッチボール」・「夜辺のまち」という絵本3部作と、主人公が物語の中で使用している「調査ノート」を制作しました。タイトルのホニヤホニヤというのは、何か分からない・謎のという意味で使われています。物語は、民族調査の仕事をしている「わたし」とその恋人のニット帽が主人公です。「わたし」が仕事や事件をとおしてさまざまなものたちに出会うお話です。さまざまなものたちと心を

通わせたり通わせなかったり、また通わせてもらえなかったりします。「わたし」の物語は淡々とすぎてゆき、どんな理不尽なめにあってもクールにやりすごします。物語のあちこちで無茶苦茶なこと、さみしいことやこわいことが起こりますが、どこかで救いのあるお話になったと思います。調査ノートでは絵本を補助するかたちで、民族調査の仕事っぷりや恋人との日記など、「わたし」にとっての日常が自由に綴られています。



## 学科賞

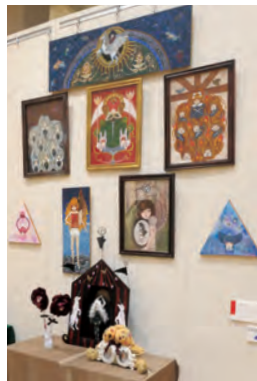
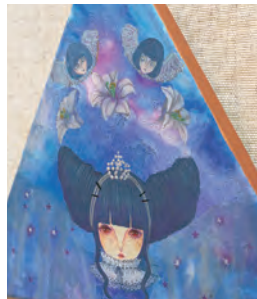
# 少年と少女のイラストレーション

少年と少女のイラストレーション

イラスト

柘津明日香

私の描く少年と少女は思春期までに誰しもが感じる身近な大人からの抑圧感、どこにも属せず自分がなんであるかわからない孤独、見えないものへの憎しみを感じている。始まりが必ずしも喜びであるとは限らない。孤独は自己を深く理解し哲学を見出すために必要であり抑圧感、劣等感、そして憎しみさえも始まりになることができる。このような感情をイラストレーションによって再構築しようと考えた。



## 奨励賞

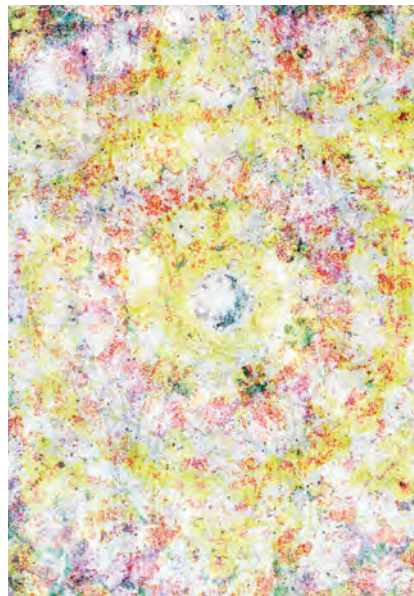
# Märchen

グリム童話をイメージしたグラフィックアートの制作

平面作品

田辺由美子

初版のグリム童話に注目し、物語を読んで得たインスピレーションを元にイメージの製作を行ないました。物語に登場するモノを、具体的なイメージで表現するのではなく、自身が強く感じたイメージを、写真素材の加工やイラストレーション等とのコラボによって抽象的に表現しました。「赤ずきん」や「白雪姫」など、馴染みのある作品を中心に10点製作しました。



## 奨励賞

# 肉食主義者

肉

絵画、立体作品

辻彩那

スーパーの精肉コーナーに並べられている肉や、それを人が選ぶこと、そして買って行く様子が、とても面白く興味深いものであると感じています。そして、それらを目の前にしたときに湧き上がる、ときめきのようなものを、なにか形にしたいとも思います。肉はとても綺麗で、子供の頃からの大きな興味の対象であり、憧れのような感情もあります。私にとって肉は、「安心できるもの」です。



## 奨励賞

# Alice on Stage

本によるミュージカルの展開

書籍

今垣知沙子

1冊の本を装丁しました。ミュージカル版不思議の国のアリスを題材としています。台本の指示に添って文字の組み方・大きさ・向きの変更や、紙の種類の変更さらに大胆なカットなど、様々なレイアウトや紙の展開を施しています。またカバーを劇場の顔、表紙を開演前の観客席、見返しを幕、と劇場を見立てた色合いの装丁となっています。



## 月の使者……………銅版画による絵本制作

絵本

富永聡子

この作品は銅版画の魅力を楽しんでもらうため原画を使用した絵本になります。エッチングという線だけの技法を使用していますので、繊細な線を生かした上で単調にならないよう大切に描きました。内容は主人公月の使者が目的地までたどり着き役名を果たすお話です。道のりの途中出会う様々な動物たちとの会話は、月の使者の心に何をもちたすのか。世界の行く末より大切な物があるのでは……



## 絵本屋「がっぴ」……………オリジナル絵本の制作と展開

絵本、立体物、絵本読み聞かせ

長瀬泰理

おともだちのみなさん、こんにちは！絵本屋「がっぴ」の店長、がっぴおにいさんです。ぼくのつくった絵本は「ガサガサさん」「たこきょうだい」など、たのしい絵本でいっぱい。絵本のよみかかせもやってるよ。ぼくの絵本でみんながすこしでもたのしい気持ちになってくれたらいいな。



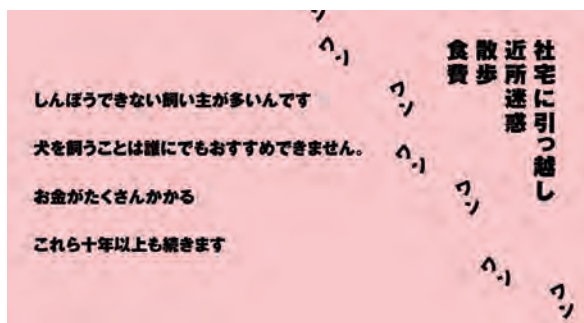
## MetaCommunication

……………コミュニケーション理論を用いた  
モーション・グラフィックス

モーション・グラフィックス(映像)

野網雄太

言葉の中に潜む「メタメッセージ」をヴィジュアル化。グレゴリー・ペイントソン著の「精神と生態学」を読み、会話の中に潜む矛盾された会話が存在することがあると知り、メタコミュニケーションのヴィジュアル化と Adobe After Effects を用いたモーション・グラフィックスの可能性を同時に研究。



## コンクリート・ポエトリック・スペース 書く女 一人一人が生き残る者である

……………コンクリート・ポエトリのコミュニケーション

本

小谷奈々

詩人目線のグラフィック。本で対話する言葉の「質感空間」。意味性よりも物質性を重んじ、コンクリート化させた私の日記。無駄なものを削ぎ落とし。常に、新しい感覚で、速く、鋭く、無機質であれ。そのままの意味である必要はないし、忘れてもらってもかまいません。けれど、私が放った言葉は一生消えることなく、この空間を、大気を、宇宙を、さまよい続けれます。



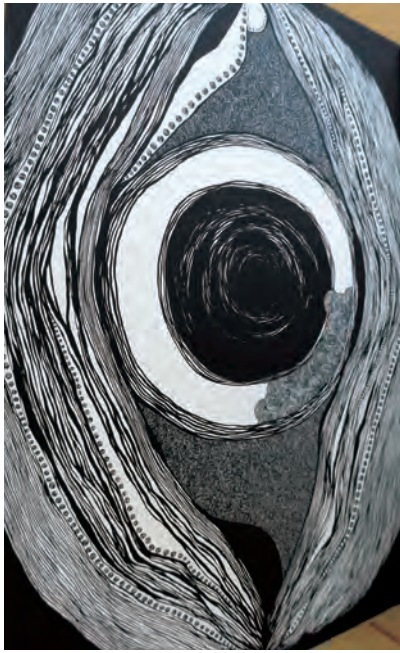


# discommunication .....線による脳内自我の表現

立体作品

## 坂田玲央

目、顔、ふくらみ、しぼみ、白と黒、線と線、塗り、自分と他人、場所、存在するという。矛盾。これらのマテリアルにより構成される空間が、私の脳内にある自分自身の意識・観念を鮮明に表すのである。他人や外界から遮断され、そこに私の要素しかない他を拒絶する私の空間には、外への繋がりを予感させる矛盾が渦巻いている。何もなく、矛盾しかないのだ。



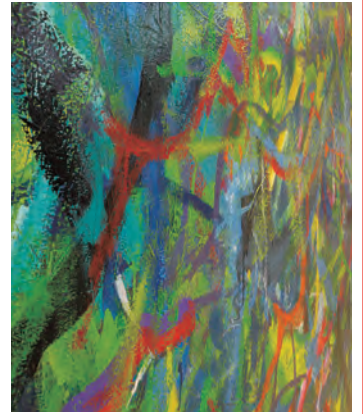
# influence .....絵画による身体と平面のつながり

平面

## 小越将吾



絵を描くのにイメージは大切なことだ。しかしイメージを始めからつくってしまうと、制作の途中でそのイメージに制限があるようで、堅苦しく、イメージから離れてみる。離れることで絵に対して思い切った動きが出来る。考えをなくすには行動にでる。画面に向う行為を重要とする。身長やリーチが癖を生み、絵にインフルエンスする。そこに身体と絵のつながりを感じる。

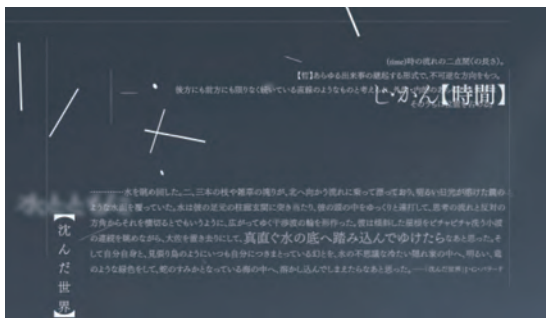


# So .....Motion Graphics

映像

## 滝本由規

グラフィック・デザインで用いられる点・線・面といった要素は、どこからやってきたのか？この疑問を核としてテーマを考えていくうちに、これらの要素の発生には偶然・必然に関わらず「動き」が潜んでいる、という考えに至り、動くグラフィック・デザインである、Motion Graphicsという手法を採用し、運動から発生する図の消息を追った一種のレポートのような制作を目指しました。



# 食べて、生きる。.....デザインによるコミュニケーション

ポスター、パンフレット

## 下川 郁

食べて幸せになる食は、人間の人生のもとです。現代ではまるで機械のように食事を摂っている方も少なくないと感じます。では人生が豊かになる食とは一体なんなのか。食に関するいくつかのキーワードを抜き出し、それに添ってポスターとパンフレットを制作しました。「食べる」という行為が、自分や家族、周囲にどういった意味をもたらすのか、見つめていく手伝いができれば嬉しいです。



学長賞

# Fragile and Strong

.....植物の儚くも力強い生命力を身体に纏う

村井友江

ファッションプレゼンテーション

植物の生命は脆く、儚く、しかし力強い。植物は太陽の光に向かって精一杯に葉を広げ、エネルギーを吸収する。そのエネルギーは葉の隅々まで張り巡らせた細く繊細な葉脈を通して、太いうねりに集結し、生命に取り込んでいく。植物の儚くも力強い生命力を、独自のステッチワークにより表現した。この作品は、水溶性の不織布を用いて身体の形にカットイングをして組み立て、そこに太さの異なるさまざまな色の糸でミシステッチを重ねた。ステッチワークの施された不織布を水で溶かし、ステッチの糸だけを身体の形に残すことで、糸一本一本を縫い重ねることにより現れる色合いや力強さが、身体を纏う。植物の持つ生命力を私はこの作品で表現した。



学科賞

# Contrast of feelings

.....Contrast of feelings

ファッション  
プレゼンテーション

羽柴千尋

理性の矛盾は、自己の奥底に存在する触れられたくない感情を、客観的な解釈として表面的感情を一定に保つものであり、本来の感情を“殻”に閉じ込めているのではないかと考えた。そこで、私自身の感情の流れに注目し、“殻”となる客観的視点の自身と、自己の奥底からわき上がる“殻”から溢れ出しそうな感情のぶつかり合いを、パイアスカットによって衣服表現した。



ファッション  
デザイン  
コース賞

# TWINKLE OF DREAMS (夢の瞬き)

ビーズ刺繍を用いたきらびやかさと  
.....淋しさの両面性を感じさせる  
ひとときの夢の世界の表現

ファッション  
プレゼンテーション

学生賞 藤井裕美

夜に光る遊園地やサーカスは、きらびやかさの中に淋しさが共存する世界。そんな世界を女の子のドレスとして表現する。



テキスタイル  
デザイン  
コース賞

# cómodo ~ここちい~

.....癒しをテーマにしたあったかハンモックの制作 空間を使った  
立体作品

石川雅恵



ハンモックが持つ浮遊感や包まれる感じ、心地よい揺れやそこから生まれる空間は癒しというテーマにぴったりだと考えました。夏の寝具であるハンモックを日本の冬でも楽しめるように、ウールを用いて暖かいハンモックを制作しました。実際に乗ってその気持ち良さを体験してください。



ファッション  
企画コース賞

# ふたりごとーきみとぼくとのアクセサリ-

.....すべての女性、女の子に愛される  
アクセサリとぬいぐるみの制作

立体作品

宗めぐみ

一ぬいぐるみはともだちー友達とモノの貸し借りをするみたいに、ぬいぐるみにアクセサリをつけて外して飾って遊んで。“女の子のおしゃれする時間をより素敵に可愛く”そんな気持ちを込めた、アクセサリとぬいぐるみのブランド。



## ころも・むくろ……………装飾により、人の内面を表現する衣服

空間を使った  
立体作品

### 石田由希

「衣服であって、衣服でない。身体の一部のようで、そうでない。」という作品を作るために、大切な人から衣服をもらい、その人の内面をイメージした刺繍等の装飾をし、その人自身を表現しました。



## 果物染め婦人服ブランド -ma many-

……………果物染め婦人服ブランドの  
ブランディング・店舗計画及び販売計画のサンプル作成

立体作品、  
パネル作品

### 上崎加奈子

アパレル店舗が類似化の中で『果物染め』という新しいモチーフを使ってブランディング及び店舗計画をする。販売員目線でVMDを考えることでお客様との新しいコミュニケーションの空間を考える。またその店舗に関連して店内ディスプレイに使用しているテーブルウェアの企画を行う。



## 絆創膏肌～服は脱ぐもの 肌も脱ぐもの 絆創膏も脱ぐもの～

……………絆創膏を用いた衣服制作

ファッション  
プレゼンテーション

### 大塚佳子

私達は、ちょっと傷ができたらずきに絆創膏を貼る。私達は、絆創膏とふれあい絆創膏に守られ絆創膏と共に生きてきたと言っても過言ではない。そんな絆創膏を傷まないのに貼っている人がいる。その人はきっと、やり場のない心中を絆創膏を貼ることで隠しているのだ。絆創膏は単に傷口の化膿を防ぐためではなく心の傷を守り、癒してくれる。絆創膏は第二の皮膚、つまり衣服になっている。



## the flow of water

……………水の流れの中で四季彩をとらえた  
マーブリングによる衣服制作

ファッション  
プレゼンテーション

### 來住郁香

四季の美しさを写真でおさめるように私はそうした行為をマーブリングという技法に置き換え、水面にうつる四季の彩りが流れの中で変化し、その一瞬をとらえた模様を紙に写しとりそこからデータ化したものをインクジェットプリンタを用いてプリントし、ドレスを中心とした衣装へと仕上げました。



## Megalow -girls emotions-

.....樹脂を用いたアクセサリーブランド  
Megalow の企画提案

オリジナルハンガー×4本、  
アクセサリー4種

### 新濱愛美

Megalow は主にエポキシ樹脂を用いたシュールでポップでユニークなアクセサリーブランドです。自分から生まれてきた女の子をハンガーに描き、女の子が日々感じる小さな思いをアクセサリーにデザインし、ディスプレイで表現しました。



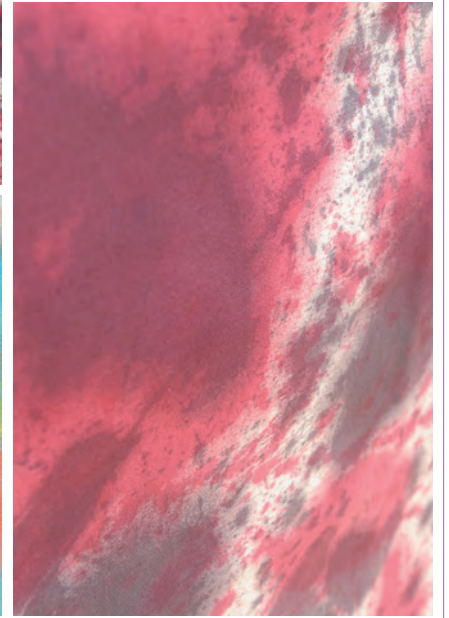
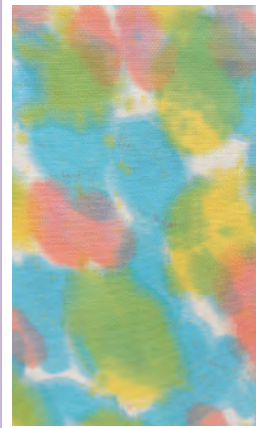
## Fusion

.....ドローイングにより染色した、大型タペストリーの制作。

平面作品

### 濱田 翼

ドラマーである自分らしいテキスタイルとして、それぞれを音楽ジャンルに例え3点のタペストリーを制作した。・『Pop』明るくにぎやかに。・『Jazz』落ち着いた中にも激しさを。ブラシを用いた演奏をハケで表現。・『Rock』激しさと荒々しさを。これらを様々なジャンルを極めた究極の音楽、Fusion と表現した。



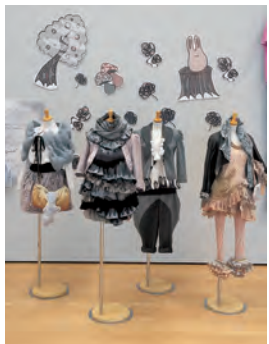
## vicino

.....癒しのあるアイテム提供

立体作品での  
ディスプレイ

### 福田 唯

時間に追われる現代人が抱えるストレスは計り知れない。そんな人々を癒している存在の一つであるのがペット。しかし、命を預かる事は誰にでも安易に出来ることではないだろう。人が日々身につけるファッションアイテム。これらに動物達の持つ癒しの力が備わったとしたら…。もっと多くの人をより身近なところで癒すために生まれたブランド。



## Quilt on...

.....キルトの技法を用いた衣服制作

立体作品

### 和田直子

芸術品や趣味、保温の機能の為に様々な地域で発展してきた数種のキルトの技法を用いた、身体に纏う為のキルトの制作。わたと生地を重ねて縫いつけるキルトに、更に他の技法を重ね、それらを身体の上に乗せることで、この技法に更に厚みをもたせる。手作り感のあたたかさやぼったさ。その上に愛らしい、というキルト技法に対するイメージをリアルクローズで具現化した。



学長賞

# SAFETY4

……社会が抱える問題に対してデザインにできること。安全な廃棄処理を実現する注射器の提案

立体作品

高橋信晶



フィリピンのゴミ山で働く人々の危険な暮らしに対してデザインによる解決を試みた。現地調査より導き出した問題点を以下に挙げる。① 医者の証言：注射器の再利用をする人がいる。② 医療スタッフ：注射のリキャップの際、誤って指を刺してしまう。③ ゴミ山の人々：捨てられた注射針を踏んで血液感染してしまう。④ 注射回収業者：針と筒の分別作業中に誤って自分の指を刺してしまう。提案〈ALL PLASTICS & PROTECT CUP〉注射を取り巻く4つの問題点を解決する注射器のニュースタンダードの提案。内容① 押し込むと取り出せないパッケージの機構で再利用を防ぐ。② キャップの口を大きくし誤刺リスクを軽減する。③ 単一素材で廃棄処理が容易に。結果、不法投棄がなくなる。④ 単一素材である為、分別作業が無くなる。まとめ「途上国の為にデザインにできること」を模索していたが、着眼した問題点は世界各国で起きている問題である。もし今回の提案が実現すれば、途上国のみならず世界規模で社会問題を解決しうる提案になるのではないかと自負している。



学科賞

# famori

.....思い出をつくる家具

立体作品

白井優香

幼い頃につくえの下にもぐったり、たなの中でかくれんぼをしたり家具で遊んだ記憶は誰にでもあるはず。そんな記憶から生まれた家具が【famori】。枝にさわってみたり、枝と枝の間からあっちをのぞいてみたり。木をモチーフにしつつも「木になりすぎない」ことでインテリアとしても場になじみ、こどもの想像力を刺激するダイニングテーブルを提案しました。



学科賞

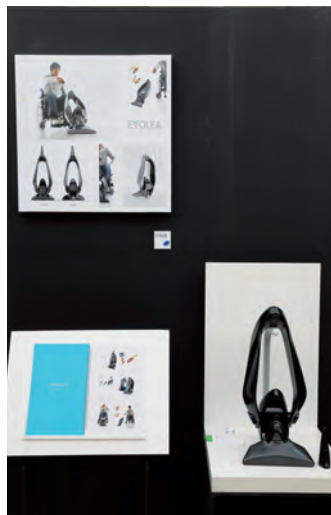
# EVOLEA (エヴォレア)

.....車椅子ユーザーにおける  
新たな掃除スタイルの提案

立体作品

森分優太

クリーナーの調査を進めていく上で、車椅子で生活をしている方の掃除の現状に多くの問題点があることを知りました。その問題点とは、大きく「上下動の負担、移動、重量」の3つです。この問題点を踏まえた上でリモコン式の「エヴォレア」を製作しました。スムーズに使用できる操作性は、幅広い世代から使用されるユニバーサルデザインの可能性を見出すことが出来たと考えています。



学科賞

# Floating Shell

.....構造から発想するEVデザイン

スケールモデル、  
パネル、  
説明冊子

山下卓也

EVが現実のものとなりつつある現代において、EVの持つデザインのポテンシャルを構造というテーマから探る研究。アーチ構造でシェル構造のキャビンを吊ることで、キャビン部分とシャーシ部分を完全に独立させ役割を分担させることで、快適性と走行性を完全に両立させることを目的とした。



奨励賞  
学生賞

# 親子で楽しむ食育ゲーム

.....食育をテーマにした  
ゲームアプリケーションの提案

疑似アプリケーションの  
動作ムービー  
(Adobe Flash)

宮崎聡美



食育とは、食に関する知識と選食力を養い、健全な食生活のできる人間を育てるための教育です。かつては当たり前のように育まれてきた食の知識ですが、消費者と生産者の間に距離ができた事で食品の本来の姿を知らないなど、食知識の著しい低下が叫ばれています。そこで食育を栄養、調理、生産、文化の4分野にわけ、それぞれを楽しみながら学ぶ事の出来るゲームアプリケーションを提案しました。



奨励賞

## RESTAURANT&WEDDING IRIE

.....コンパクトな結婚式のための空間デザイン

パネル作品

奥村由紀

インテリアデザインに興味のあったブライダルを取り入れた卒業制作をしたいと考え、ブライダルについて調べていく内に、時代背景による“ウエディングスタイルの変化”と、それに伴い増加している“人前式”に着目しました。結婚式の準備から式当日までの価格も期間もコンパクトに納めるための店舗デザインと、そこで実施可能であるオリジナルのウエディングプランの提案です。



奨励賞

## パベツクレイ

.....知育玩具の制作とプロモーション

立体作品・映像作品

木村彩乃

パベツクレイは、粘土で混色を学びながら親子でオリジナルアニメーションが作れる知育玩具です。子どもの成長を祈って玩具を買い与えても、遊んですぐに片付けられてしまう今の玩具では子どもの成長を効果的には記録出来ないのではないのでしょうか。パベツクレイは子どもの考えたストーリーを軸に親が写真撮影・編集をすることで一生残る映像が作れます。



奨励賞

## アクティブタイル

.....音を利用した画像表示の提案

映像作品  
約2分30秒

木綿昌之

デジタルカメラにより際限なく写真を撮影できるようになった現在、個人で所有する写真の数は増加する一方で。この研究は、その写真をもっと日常生活に取り入れるため、写真を液晶の壁面にインテリアとして配し、さらに写真の情報を判断するための「音タグ」と呼ばれる音声データを付加し、その音声情報を利用した「写真のまとまり」を再生する画像表示の提案です。



奨励賞

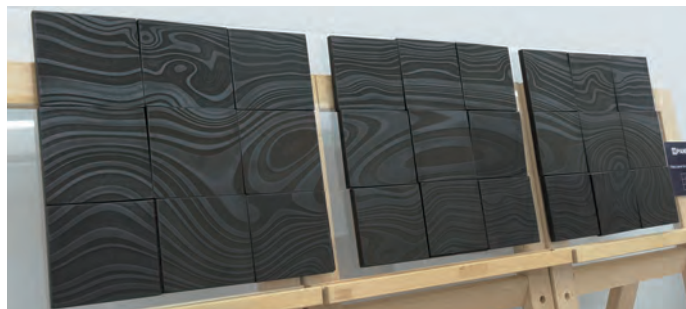
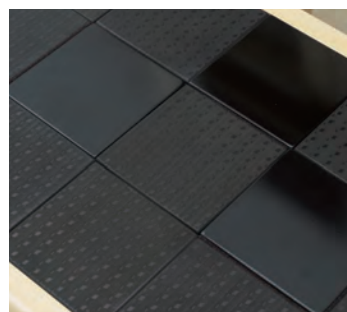
## Z-PANEL

.....伝統工芸の技術を利用した地方発商品の開発

立体作品

谷 幸祐

日本の伝統工芸には、現代でも通用する「美」があります。その「美」を現代の生活に合う製品としてカタチにしました。四国・香川県で江戸時代から続いてきた讃岐漆器の技術を利用しました。この研究では、讃岐漆器5技法のひとつで立体感のあるテクスチャーが特徴の「象谷塗り」を活用しました。讃岐漆器の製品づくりを通して、地域に活気を取り戻す事が目標です。





奨励賞

## u-hana

宮谷直子

立体作品

1日/365日だけやってくるあなただけの誕生日。その1日をより特別に感じられる花を制作しました。この花は1日で咲き、散ってしまいます。ずっと形として残るものではなく、散ってしまう「儚さ」の中に「1日」という時間の価値が生まれることで、特別な時間を過ごせるのではないのでしょうか。あなただけの特別な1日が素敵な時になりますようにと、幸せを願う思いを込めた作品になりました。



奨励賞

## アンビル型剪定鋏の開発

………実際の商品開発のプロセスを学ぶ

山崎啓太

立体作品

私の卒業研究は、「実際の商品開発のプロセスを学ぶ」ことをテーマとし、大学と企業とのアンビル型剪定鋏の開発に参加した。剪定鋏には、大きく分けてパイパス型とアンビル型というものがあるが、今回は、果樹の農家等、プロ用の製品として、アンビル型の剪定鋏の開発を行っている。私は開発用のデータ制作等を担当し、そのデータを元に何度も打ち合わせを重ねながら開発を進めていった。



奨励賞

## constellation : Modular Remote Control System

………プロダクトデザインにおける分析心理学の応用～テレビリモコンのデザイン～

李 威震

立体作品

操作が複雑になってゆくテレビリモコンをモジュール化することで、使用者が必要なボタンだけで組み合わせるマイリモコンを作れることを可能にした提案です。現存の機能以外に、「声をかけたら返事してくれる相槌モジュール」や「ワンボタンで番組をお勧めするモジュール」など、制作前に分析心理学の実験により発見した深層心理の欲求を満たす機能を追加することも出来ます。



## Spectrum -for study of light

………中学校の美術教育において“色光の三原色”を学習する際の教材

立体作品

西井綾加

中学1年生の1学期に学習する色光の三原色は色の基礎であり、とても重要なことであるにも関わらずこの年代には理解するのは難しいと感じます。そこで、実体験に伴った経験ができる教材があればと考え、制作しました。具体的には、RGBで描いたドット絵にライト（RGB）を当てます。すると光と同色のドットが浮かび上がる、というものです。また、遊びとして色付きの影絵をつくることもできます。

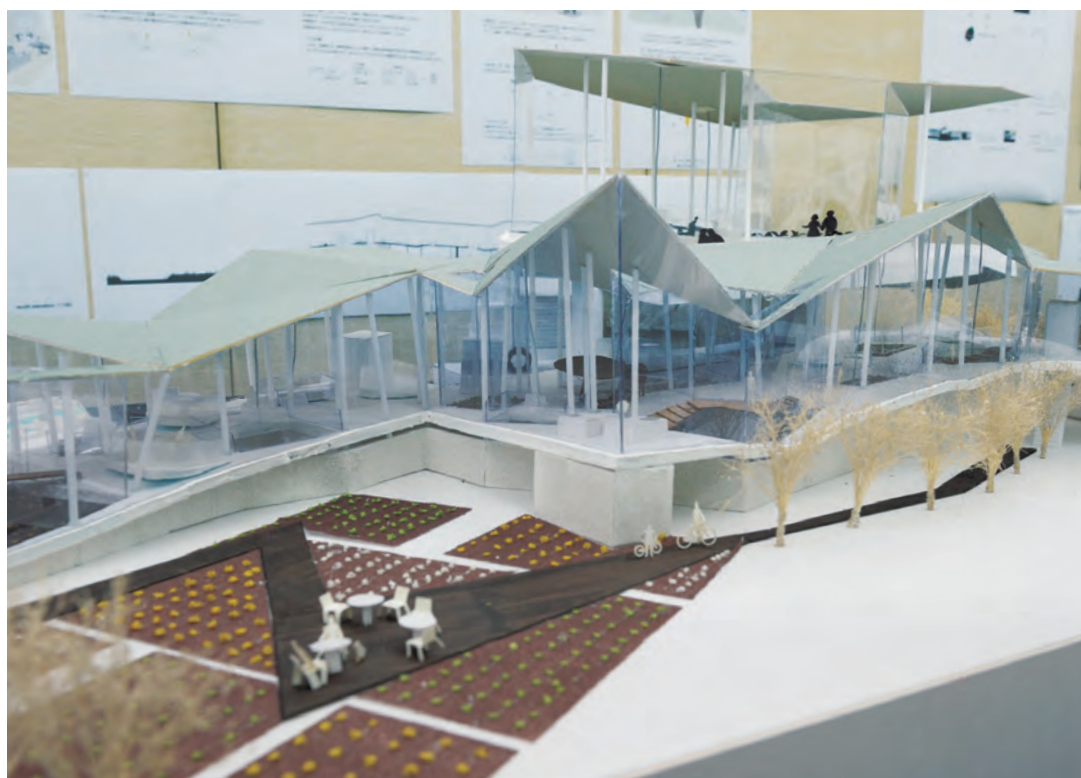


学長賞

# SOY labo. -grow make eat buy study-

制作

林 真由美



現代の社会ではスーパーやコンビニなど簡単に食材を手に入れることが可能です。しかし、その利便性に伴い生産者と消費者の信頼関係は希薄になっていると思います。そして、消費者はより安全で信頼のできる食材を選択しているようになってきています。そのような現代で、私は『生産者の見える場』をつくり、体に取り込むものの重要性を建築という建物だけでなく“栽培、から“食、におけるまでのすべてのことを総合的に考えました。対象敷地は、三重県にある祖父母の家と豆腐工場のある敷地一帯です。非常に田舎で、まわりには高い建物がなく、土手を越えて川に向かう軸を中心に田舎の自然環境を取り込みました。また従来の工場では、ガラス越しに工場を見学するというシステムがほとんどです。そのため、見学で楽しめても匂いや音などを楽しむことができません。この工場では、新しい工場のあり方として、工場の中にいるという感覚を五感で感じることができます。匂いや音など直接工場の中にいるという感覚は、食に対してより興味をもつきっかけとなります。



### 1. 研究対象の概要と研究の目標

研究対象である丸五市場は、神戸市長田区二葉町に位置して90年の歴史を持ち、神戸市でも有数の老舗市場である。阪神大震災の被害を奇跡的に免れたため、昔の市場の形態をほぼそのまま残している。しかし近年は、いわゆる「シャッター街」の様相も一部には見られる。一方、08年からは夏から秋にかけて毎月第3金曜日に「アジア横丁ナイト屋台」というイベントが行われ、平常時とは全く違う活気を呈する。そこで本研究では、このイベント時の空間の変容と現状を比較することによって、丸五市場の空間特性を明らかにしようとするものである。

### 2. 調査内容

本研究の調査内容は、主に以下の3つに分けられる。

- ①研究対象地周辺部の歴史・文化・地場産業・住環境に関する資料調査。
- ②丸五市場の実測調査
- ③毎月行われるイベント「アジア横丁ナイト屋台」における空間利用についての調査。

### 3. 調査結果

#### A. 実測調査

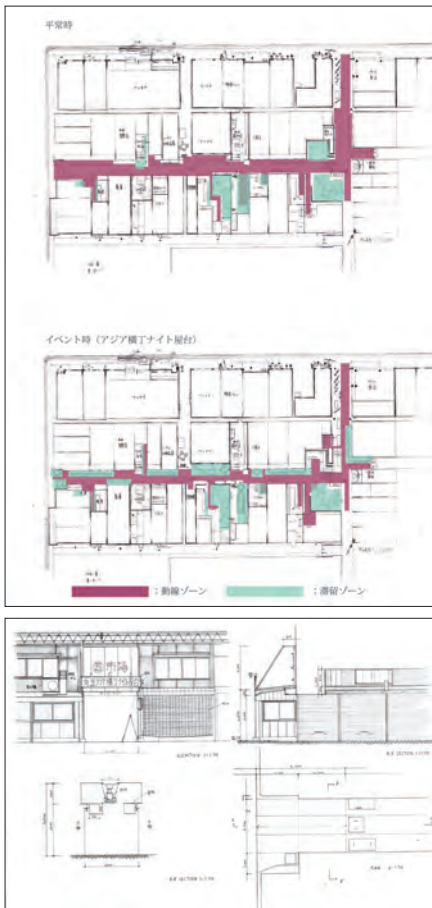
丸五市場の複数箇所を実測を行い、図面を作成したところ、かつては5つに組織に別れていたためか、それぞれに違った意匠が見られ、しかし一方で通路幅等、共通したスケールや意匠も多数あり、全体で1つの建築物として機能していた。

#### B. 所有形態の種類と分布

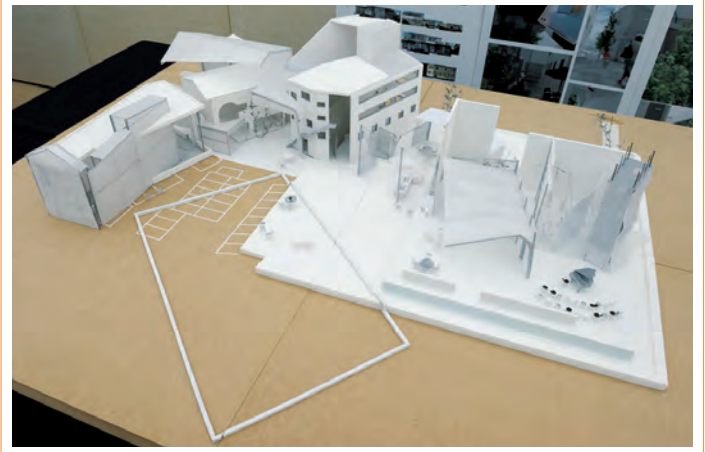
丸五市場のそれぞれの建物の所有形態について、住民へのヒアリングを行ったところ、多様な所有形態があることがわかった。それらをいくつかのグループにわけた結果、住居兼店舗型、住居兼テナント型(2パターン)、完全住居型、単純店舗型、公共空間型、複合店舗型、臨時店舗型、空き家の8つであることがわかった。

### 4. イベント時の空間変容の分析

次にイベント時における平面計画図を現場の調査を元に作成し、動線スペースと滞留スペース、シャッター(壁面)と店舗の割合、市場通路における私物と公共物の分布などについて、通常時との比較を行い、どういった空間変容が起きているかについての分析を行った。



神戸の港にある工場地帯。昼間は仕事をしている人の姿が見られるが、夕方になると人の姿を見なくなるほど時間によって街の印象が変化する場所である。この場所に観光客や地域の人が集まる為の商業施設の計画を行う。都市の大部分の要素は工業製品によって作られ、それらは画一均質でありパナキュラーな特性を持っている。その工業製品のパナキュラーな視点から生まれる建築の提案



近年多く報道されるようになってきた児童虐待。このような事件は少子化、核家族化、地域コミュニティの衰退といった子ども・子育てをめぐる社会情勢の変化が原因だと言われている。こうした児童虐待の発生予防から再発防止といった取り組みが社会的な緊急課題である。建築は、そのような問題を解決し、傷を受けた子供たちを養育し、その自立を支援できる力を持っていると考えている。



奨励賞

# 見えない都市 ～マルコ・ポーロが見た都市～

制作

近藤輝一

イタロ・カルヴィーノが文字を使い描いた都市を私なりの解釈を元に「パース」「平面図」「立面図」を使い図面を引き、形にするべく模型を制作した。本作品は実際の敷地がありその上に建つ都市でもなく、実際に存在したものでもない、ただ、実際に存在した都市かもしれない、現代に存在している都市を示すものかもしれない。この作品を観た人の感性をかきたてるような作品にした。



奨励賞

# ジブンがジブンであるために

制作

下徳紘子

現在の都市は色の無い世界。利益や流行だけを追い続ける社会。そんな中で、都市に住むことの意味、集まって住むということの意義を考えたいと思った。人々の生活自体が表現であり、本来、都市は人々の生活と共に存在するものだと思う。そこで、生活が見えてくるような、「この生活楽しそうでしょ？」と自慢し合うような、都市に対して見せ付けるような世界、暮らし方の創造を行った。



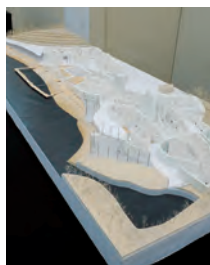
奨励賞

# なおしま荘

制作

瀧口翔太

宿泊を目的とした現代版集落の提案である。ある密度を保った状態で、多様な空間を展開する。その空間に応じたプログラムを配置することで、お互いが関係性をもつ。目的の違う人々が同じ環境に存在すること。また、マクロな視点とミクロな視点から、全体性と部分を計画する。ある共通点を持たせながら計画することで、どこにでもありそうな風景の中に計画された風景が混在していること。

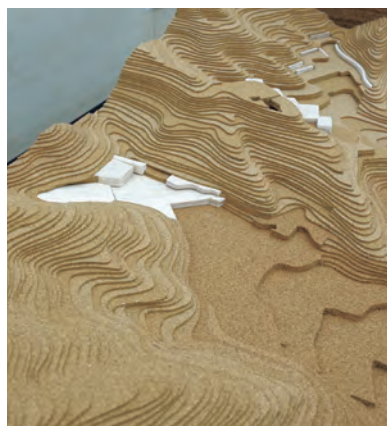


奨励賞

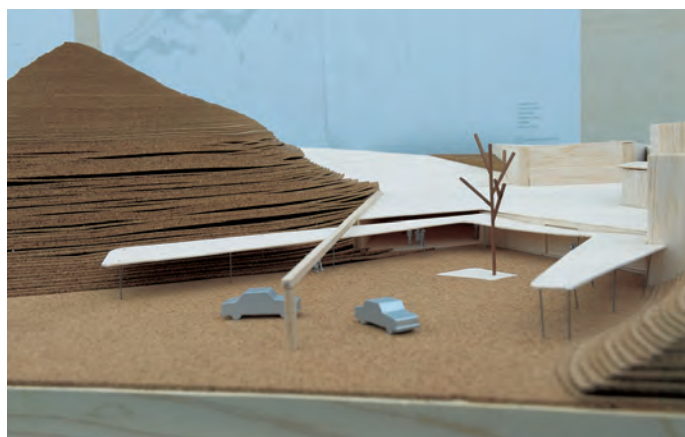
# 三昧場

制作

中川潤



最期の場所を設計する際に自然に還るような建築を考えたいと思った。人々が埋葬や納骨を迎え自然に還るということと同時に、自然に建築が帰化されるような建築を目指した。この建築は日々風化の道を辿り、自然に還ろうとする。大屋根は周辺の砂埃によって飲み込まれ、建築と自然との関係性が曖昧になる。納骨堂は献花により日々風景を変化させ、火葬場ではいくつもの魂が終わりを迎える。



奨励賞

after school こどもがこどもらしく  
いることで、人間が人間回復する 制作  
前田明寿香

こどもの遊びとは何か。大人にわからないように、コソコソとヒミツの場所で遊んだ。しかし、社会問題になってしまった放課後の子供の安全性が問われている。そんな、社会問題の解決案の提案。敷地は生まれ育った、『灘』のまち。高低差が大きな特徴を持つ、敷地を最大限に活かしたトータルランドスケープを目指した。



奨励賞

北野・異人館街  
ストリート計画 制作  
梅野亮磨

神戸・北野異人館街を一体とする計画。神戸の歴史と言っても過言ではない北野に新たなレイヤーを重ねていく。道に変化を持たせ、空地にパブリックな広場を設ける等、現在の異人館街のクラスターを繋げていき、又新しいクラスター作っていく。様々なクラスターが重なる事で、異人館街が一体となり、魅力を創出する。将来、住民や団体により新たなレイヤーが重ねられ真の意味で一体となる。



奨励賞

Melancholic Rooms

制作

山神達彦

日本は無縁社会だと言われるが、一方でコミュニケーションツールの発達により、かつての有縁社会にはない別の繋がりができつつある今、人々は多数のコミュニティの中で新たな縁のあり方を見出しつつある。それは有縁でも無縁でもない、よりルーズな繋がりをもった関係である。本設計はそこに着目し、複数の家族や単身者が暮らす共同住居として、74の個室からなる部屋の集合体を提案する。



奨励賞  
(論文)

テラスハウスの実験的改修に関する研究  
～中宮第一団地を事例として～  
阿部俊介

建築における「内発性」について  
～平田晃久の建築を通して～  
阪本宗一郎

住み手がつくり出すまちの形と  
魅力に関する研究  
杉原静

ENRIC MIRALLES の設計手法に関する研究  
- 設計手法からみる環境と建築の相互関係について -  
中川 潤

マイレア邸における光のデザイン

林真由美

ストリートパフォーマンスによる都市の賑わいの  
創出に関する研究～神戸三宮での実地調査を通して～  
東方紀子

建築の力と影響  
～箕面新都心計画ヴィソラ～  
梅野亮磨

美賀多保育園における園児の空間認識  
についての研究  
小林桂子

学長賞  
マンガマ……………まんが規制とファンタジー  
谷口貴浩

まんが・アニメーション専攻/まんがが冊子 (B5)

2010年3月に「非実在青少年規制法」が都議会に提出され、12月に「東京都青少年健全育成条例改正案」が可決されました。まんがを学ぶ者として、まんがを通してこの内容を考えておりました。まんがが家を題材とする作品は多く存在します。例えば、大場つぐみ、小畑健「バクマン。」(集英社)の物語は現実のまんが界で二人の少年がまんが家になりアニメ化を目指す話です。自分はそこにファンタジーの要素を入れることで新しい形を作ろうと考えました。そのため、週刊少年ジャンプの尾田栄一郎「ONE PIECE」(集英社)や島袋光年「トリコ」(集英社)といった、私が影響を受けた独自の世界からなるファンタジー作品を参考にしました。



学科賞

水槽……………言葉以外で説明する映画表現

映画専攻 / 映画作品

西野侑希

恋人と別れてしまったことにより泳げなくなってしまった水泳選手の「喪失と再生」を描いた中編映画作品。「言葉以外で説明する映画表現」を目指し、説明的な描写、台詞等は最低限に抑え、主に映像美で魅せる作品を目的に制作。また、近年発達した一眼レフの動画機能を使用し、学生映画では非常に困難とされている水中撮影を取り入れた映画作品。



学科賞

STARBURST

星座をテーマにしたトレーディングカードゲームの企画・制作とプロモーションツールの研究

写真・CG専攻 / 平面作品、映像作品

中島由記奈



星座をモチーフにした新感覚カードゲーム誕生！ゲーム発案、キャラクターデザイン、イラスト、カード制作、プロモーション動画、ポスター、ゲームソフトパッケージ、Web制作など、企画・制作からその先の模擬的な商業展開に至るまでの全てを手掛けました。主に3D・2DCGを使用して制作し、アウトプットに様々な媒体を使い、楽しく熱いオリジナル作品を誕生させました。

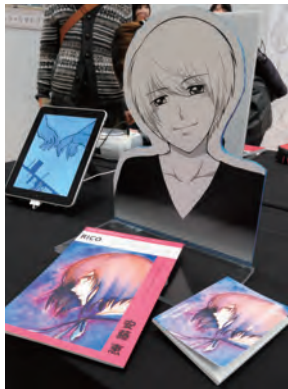


奨励賞

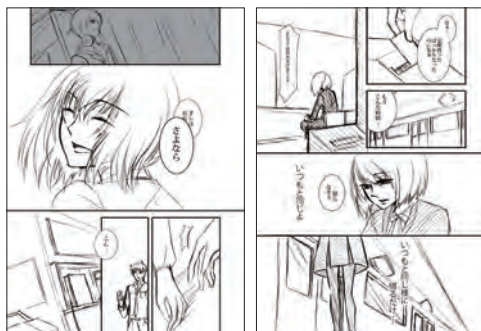
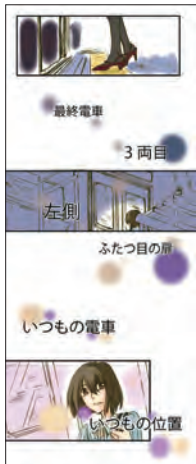
RICO……………まんがにおける書籍形式の比較研究

まんが・アニメーション専攻 / まんが冊子 (B5)、電子書籍作品

安藤 恵



近い将来、まんがが表現がデジタル化される事を想定し、携帯端末で見開き形式のまんがを紙の媒体とデジタル媒体とで違った表現方法ができないか、という考えで作品制作を行いました。本研究は、32頁の絵コンテ作品とデジタル作品の比較研究になります。デジタルまんがが作品のツールにはiPadを使用しており、よりデジタルに寄せる為、セリフ等の文字は横書き、絵はフルカラーで制作しました。



奨励賞

SALA……………言葉に頼らずに登場人物の心情を描く技法の模索歴史的な世界観の視覚化

まんが・アニメーション専攻 / まんが冊子 (B5)

伊藤淳子



キャラクターの心情を表すには言葉という道具は非常に便利なものだ。スピーチバルーン外にキャラクターの心情などを文字で書き表す技法はよく目にし、自分の作品の中でも使っていた。しかしまんがの中には文字だけでなく人も背景も小道具もある。それらのアイテムを使いモノログは極力使わずにキャラクターの心情や考えの変化などを表すことで自分の表現の幅を広げようと試みた。



奨励賞

# As I walk this...

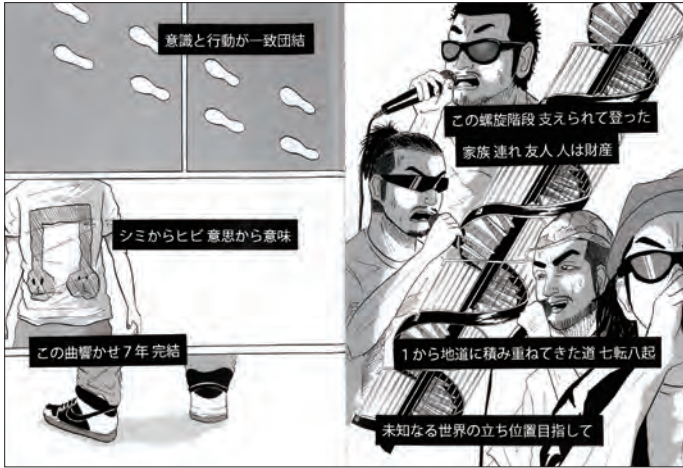
.....漫画で音楽を表現

まんが・アニメーション専攻/  
まんが冊子 (B5)、音楽作品

平田拓人 (協力=寺田一生、中尾安紀、砂川龍太、辻本恭平)



本作品は音楽のプロモーションビデオを漫画で表現した作品になっています。台詞や擬音といった漫画独特の表現を用いず、漫画のいたる所に歌詞を点在させており歌詞だけで物語が進行していく形になっています。音楽も全て一から手がけ、音楽CDの歌詞カードに漫画が合わさった作品です。音楽を聴きながら作品を読んでいくという新しいスタイルの漫画です。



奨励賞

# 狂犬首輪物語

.....キャラクターの立ち位置

写真・CG 専攻/まんが冊子 (B5)

山崎和樹



キャラクターが破綻しないように、キャラクターの立ち位置を明確にすることで、そこにしかない掛け合い、そこにしかないキャラクターを描くことが目的で制作した作品。主要となる二人のキャラクター属性を、オタクと不良という対極のものにし、物語の始めに「オタクの飼い犬になる狂犬」という二人の最終的な立ち位置、物語の肝となる部分をあえて提示した。こうすることで興味を持ってもらい、本編でその過程を明らかにしていく。



奨励賞

# ヒト同一性障害

.....様々なメディア表現を  
学んだ事に於ける映像表現の可能性

写真・CG 専攻/  
映像作品

木築憲一

大学で今まで、実習レベルに於いて、まんが、写真、映画、CG など、様々な事を学んだそんな私が、一分野に於ける他分野を経験としてのみ扱うのではなく、複数の表現手段の一つの「映像」というモノのなかに落とし込んでみればどうなるのか。そして写真と映像の手段が一つの機械に含まれている、CANONのEOS7D という一眼レフの使用も踏まえつつ、制作を行った。



奨励賞

# クマくんとおんなのこ

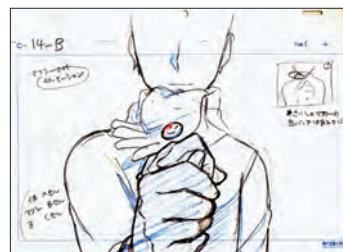
.....子供も大人も楽しめるアニメーション

藤田里佐恵

まんが・アニメーション専攻/  
アニメーション作品、ゾートローブ (立体作品)



アニメーションは子供でもわかりやすいようにあえて複雑なストーリーは作らず、「クマのぬいぐるみと女の子が楽しそうに追いかっこをする」という単純なものにしました。また、最初のカットではモノクロだった画面がカラフルに変化し、黒になりホワイトアウトで終わることによって視覚的にも楽しめるよう考慮し、曲は友人に大まかなイメージを伝えて作曲してもらいました。





奨励賞

鯖イ晴 (サバイバル).....妄想と現実

映画専攻 / 映画作品

向田 優

自分自身の実体験を活かし、病気を持つ青年の生き腐れていくことからの脱出をテーマに中編映画を製作しました。人は時に心の闇に落ち、自己嫌悪になる時があると思います。でも、大事なのは自分に負けないこと。自分の責任から現実逃避しない。僕はそういう思いを作品に込めています。あらずじ：人を殺し自首しようとする二条蒼輔の頭の中に未来の自分が現れ、「お前は生き腐っていく」と、暴力の闇に引きずり込まれていく。



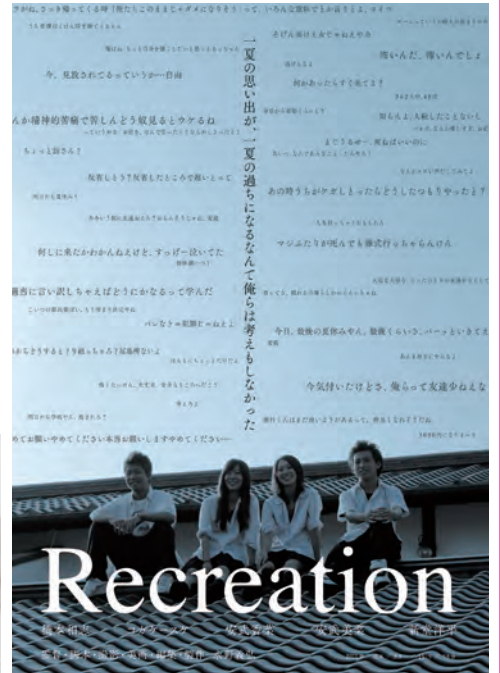
奨励賞

映画のポスター.....映画における写真の活用

写真・CG 専攻 / ポスター、冊子

吉賀淳哉

映画専攻 7 名（河上絵利子、佐野太紀、谷本佳菜子、チョ・ナヨン、永野義弘、西野侑希、向田優）に加えて、他専攻 2 名（柄良磨・渡邊昭平）が制作した卒業研究作品のスチール写真撮影とポスターデザイン等、広報用素材を製作した。高性能デジタルカメラの機能を活かし、本編の魅力をより引き出す為の画面作りを心がけた。卒業では映画館等で実用されている大判サイズのポスターを展示した。



奨励賞

decorated.....女を中心としたジェンダーや個人と社会についての問いかけ

写真・CG 専攻 / 写真作品

小川美緒

人、特に女性は、時には過剰なほどの装いをします。個人の嗜好により、過剰に装飾、加工された状態は、美しいのか醜いのかわかりません。身体の一部として、装飾をされ、切り離されたならばゴミとなる爪の残骸を、美しく撮影して、グロテスクに大きく印刷することで、鑑賞者に美しいのか醜いのかの問いかけをする作品。



特別賞

シルクロード・ストライダー

.....海外日記型ドキュメンタリー

映画専攻 / 映画作品

佐野太紀

普通の大学生がカメラ一つで、中東の地を歩いた一人旅ドキュメンタリー。旅の目的は世界を知り、日本を再確認するという。ジプシー、スーフィー、麻薬、テロリストに盗難事件。何気ない日本の日々とは何なのか？疑問を抱きながら、様々な街を訪れ、多くの人に出会い、そして別れた旅物語。



特別賞

其の真の心は

.....歴史的な世界観の視覚化

まんが・アニメーション専攻 / まんが冊子 (B5)

森本麻里江

この作品について、昭和の世界観を描きたいという思いから作成しました。この4年間で、マンガの風景に「質感」を表現することを学びました。情念を描いた作品なので、リアリティーのある背景を描き、重々しい雰囲気仕上げました。



学長賞

羽化……………呼吸を感じる表現

澤田摩耶

造形美術専攻 / 絵画 (油彩)

呼吸を感じる事は命の積み重ねを感じる事。小さくて目にも見えない忘れられがちな呼吸は、生まれた時からずっと続けてきた生の証。私の4年間は何だったのか。自信はない才能もないセンスもなければ頭も堅い。そんな私のできる唯一のことは描き続ける事、積み重ねる事。やめたくない負けたくない少しでも自信を持って表現を続けたい。今まで見て聞いて感じたあらゆる事を生きた羽にして自信にしよう。羽化しよう。私は飛びたい。ずっと負けない。



造形表現学科は、二〇二〇年四月新たにコースを増設し、「クラフト・美術学科」へと改組、拡充いたしました。

学科賞

箱はこハコ

.....箱における唐木を用いた線象嵌による表現

現代クラフト専攻/木工

近藤洋子

『飾れる箱』というコンセプトをもとに作品を制作しました。何かをいれるだけの箱ではなく、その箱自体が小さなオブジェとなり、飾る事ができるように箱の表面に装飾を施しました。この作品で一番こだわった点は、蓋と本体の境を見えなくする事です。そうする事で、箱が立体的オブジェのように感じられる作品になりました。



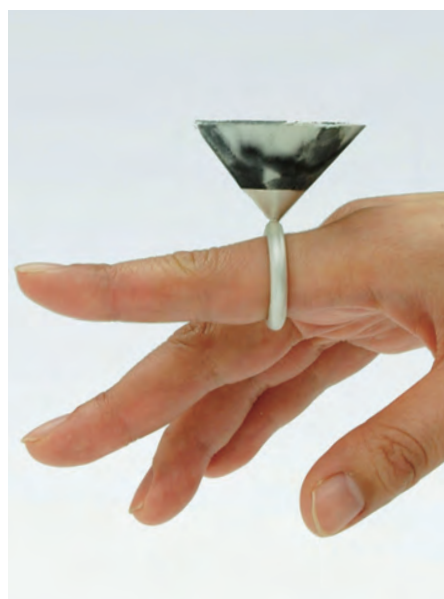
奨励賞  
学生賞

存在と意識

.....生活空間にある素材を使った造形の可能性について

現代クラフト専攻/  
ジュエリーワーク (リング)

大村志帆



日常の生活空間に存在する人工的、無機質な素材に対し、私たちは既成概念を持ち、その素材による表現にもある種の制限を無意識に加えていることに気づいた。そのような素材の中で、私はコンクリートに着目し、作品を通して素材の持つ独特な存在感を引き出し、コンクリートに対する一般的な概念を払拭し新たな価値観の提案を目指した。私たちの意識によって構成される価値観や存在は自由な表現により変化していく。



奨励賞

every

.....ミリペンによるモノクローム表現の探求

造形美術専攻/絵画

藤森太樹

私の研究テーマは「ミリペンによるモノクローム表現の探求」である。大学入学以来、継続的に描いてきた人物のイメージをこの絵画技法によって探求する事が目的だ。私の中でその人物は女性のイメージで、私は「彼女」と呼んでいる。その「彼女」に物質的にも精神的にも現在の自分に於ける最大限の表現を以て構成された街を贈る、という形で目的の実現を果たしたのがこの作品だ。



奨励賞

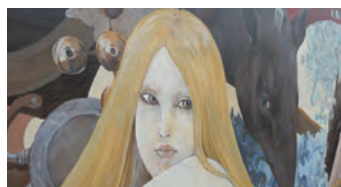
半夢

.....夢に現れたモチーフを組み合わせた表現の追求

造形美術専攻/絵画 (油彩)

和佳香保里

夢に出てくるものたちは、日常風景が歪んでいたり、何かと混ざり合っていたりと、不思議な景色なのにとっても現実味がある所に惹かれます。これらのモチーフを組み合わせる事で、どんな世界が広がっていくのか、実験的に描き進めました。



奨励賞

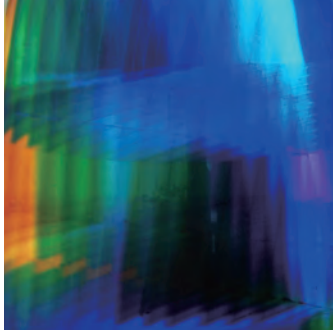
cosmic

工業用板ガラスと  
スタンド用ガラスによる立体造形

現代クラフト専攻/  
ガラスワーク

片山莉加

ガラス同士の接着と研磨の繰り返し。その単純な作業の積み重ねにより、ガラスの表情は複雑さを増す。それは失敗や経験を積み重ねる事に似ている。小さな失敗や経験は大きな力になり、いつかひとつの道筋を導き出す。



死骸-ヒト型海洋生物.....空想生物の死

造形美術専攻/立体作品

喜多 聡

「死」によってすべてが謎に包まれたある生物の死骸。この生物はどこからやってきたのか?どのように生きていたのか?そんな未知の存在に対して生まれる果てしない恐怖、好奇心。もしかするとこの世界のどこかに本当にこんな生物がいるのかもしれない。未だ謎だらけの私たちの世界にそんな思いを巡らせてみてもらいたいと思います。



口々~くちぐち~.....陶土を用いた帯留めづくり

現代クラフト専攻/陶芸

岸野はるか

卒業制作に取りかかる際、大好きな浴衣に着けられる物と思い、私のチャームポイントである口をモチーフとして選びました。たくさんの唇が話しかけてくるような・・・歌っているような・・・つい手に取ってみたいと思えるような・・・着けていて楽しい気分になれるような・・・そんな帯留めを作りました。



きのこ.....有線七宝

現代クラフト専攻/メタルワーク

河野沙織

私は大学生になって人の一生の儚さを改めて思い知らされて、出会えた人々の心に何かを残したいと思うようになりました。きのこを見ていると、色や形などが楽しくて元気が出てきます。きのこは植物遺体や動物遺体などを分解し、無機物にし土に戻しているので「森の掃除やさん」とも呼ばれています。このきのこたちを見ていただき、心のお掃除のお手伝いできればと思います。



学長賞

# ノンバーバルコミュニケーションのデザイン 手法構築と実践

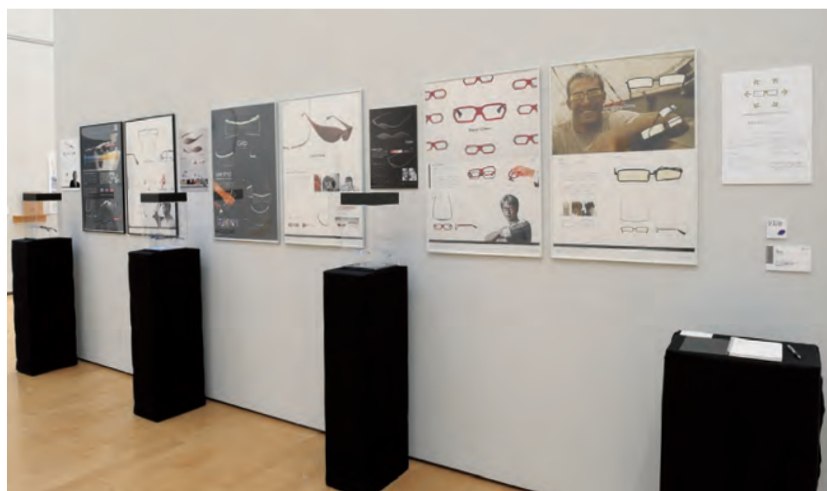
川嶋崇史

.....ノンバーバルコミュニケーションのデザイン手法構築と実践

総合デザイン専攻 / 立体作品、パネル作品



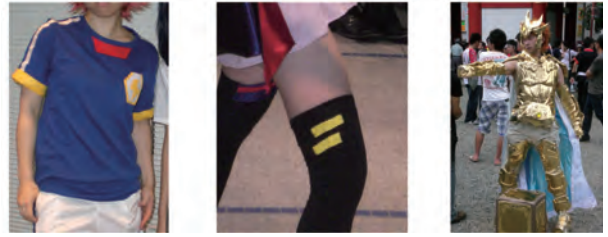
この作品は、二年間の大学院研究の集大成として制作した、言葉を用いないノンバーバルコミュニケーションの造形要素を取り入れたアイウェアです。アイウェアは当初、視力矯正の道具として生まれ、現在ではファッションアイテムとしても幅広く使用されています。本研究で提案するアイウェアは、人と人、または、人と物に関する、コミュニケーション媒体としての役割を持たせており、アイウェアの未来像を展望して制作したものです。制作作品の一例として、「金属の正面フレームにスピニング加工を施し、本能的に視線を集める、プレゼンターターが着用するアイウェア」の提案。「日本文化のひとつである、重ねる所作をレンズの形状に取り入れた、国際競技で日本選手が着用するスポーツサングラス」の提案。「笑顔になることで生じる下瞼の形をレンズの形状に取り入れた、着用することで周囲が笑顔を感じ取り、コミュニケーションの手助けとなることを目的としたアイウェア」の提案を挙げます。



松村 憲

個別のコスプレ事例からコスプレ及び衣装の特徴、特異点を挙げた。共通する要素を抜き出し、その独自性の検証を通してコスプレ衣装の〈おもしろさ〉の本質を考察した。まず、その特徴としてコスプレ衣装は比較的容易に個人の性質、社会的規範を着脱し得る。性差や性格、性質等、コスプレヤーの本来のそれとは違った様相を見せる。またコスプレヤー間のコミュニケーションを変質させる可能性もある。次に衣装は二次元の絵（線分と色彩のみで構成された絵）を基に製作されているため、本来の衣服としての構造や機能以上に衣服の線分と色彩の再現に重点が置かれている。そのため、開閉部であるべき部分が異なる色の生地を縫いつけることで再現されていたり、エポレットが上から全面張り付けられていたり、構造、技法、また素材、耐久性等はあまり考慮されない傾向にある。コスプレヤーは持ち物（アイテム）にもこだわりが多く、様々なアイテムを用いてキャラクターの特性を表現する。

■衣服の造型、構造上の特異点



>重要視されない要素刺繍等の細部や小物等も同様である。

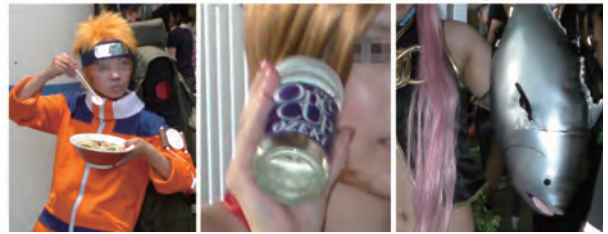


■個人のイメージにおける社会的規範の着脱

>性別、年齢、性質、性格、行動様式等



>同記号を身に付けた者同士のコミュニケーションの変質



橋本奏子

この作品は、キャンバス上に着用されていた服をはり付け、絵画として完成させるためにコーティングし、表面に定着させた。私にとって記憶の一部として衣服の存在は大きい。着古された衣服はどのように脳裏に残り、記憶と共に呼び覚ますことができるか。これまでは衣服を平面上にはりつけて、その上からペインティングや刷毛染めなどの手法で着色する、衣服作品として制作を試みてきた。本作品では服とキャンバスの制作をさらに発展させる。本作品のキャンバス上には服がなく、何も描かれてはいない。何かを表現するために描くのではなく、服の存在を記し、自分自身の中の服の存在を確かにしたかった。本制作で、着なくなった服がキャンバス状で再び服の姿を取り戻すことを目的とした。



大西久美

1, 研究の目的と方法

本研究では、建築規定がまちなみに与える効果、さらには有効性に乏しい建築規定の内容などについて、シミュレーションとヒアリングを通して考察し、戸建て住宅コミュニティのための建築規定の有効性と課題を明らかにする。研究の方法はまず、まちのあるべきビジョンと空間像、それを実現するために必要と考えられる建築規定を策定する。次に、建築規定の無い場合、ある場合で設計シミュレーションを行う。さらに設計者に建築規定の設計への影響について、ヒアリングを行い、シミュレーションの分析結果と合わせて建築規定の有効性と課題を明らかにする。

2, まちのビジョンと空間像を実現する建築規定の設定

第2章では、シミュレーションの対象地域のビジョンの設定、ビジョンを実現する空間像の具体化による建築規定の目標の明確化、それを実現する建築規定の策定を行う。

3, 建築規定の有無による2つのケースにおける設計シミュレーションの実施と分析

設計シミュレーションは、13人の設計者に対象地区の13区画の宅地において、建築規定の無い場合・有る場合の2つのケースでの設計を依頼し、建築規定の有無で生じる空間の違いを比較する。設計シミュレーションの題材はガーデンシティ舞多間プロジェクト内のてらいけ地区の一画、コモンスペースを囲む13区画を含むエリアである。設計者は神戸芸術工科大学環境・建築デザイン学科の学部生5人(2年生:1人、3年生:2人、4年生:2人)と、大学院生3人、卒業生5人の計13人とする。

●シミュレーションの分析手法

分析では建築規定の項目と設計された個々の



図1: 空間分析図 (建築規定なし) \*一部抜粋

図2: 空間分析図 (建築規定あり) \*一部抜粋

住宅とを照らし合わせて表にまとめ、規定項目の実現の有無を確かめることを目的とする。

●シミュレーションの分析結果

シミュレーションⅠ(建築規定なし)の結果分析表とシミュレーションⅡ(建築規定あり)の結果を比較し、項目ごとの建築規定項目の実現の状況を明確にする。

4, 設計者へのヒアリング調査

ヒアリングでは、建築規定により実現できなかった設計者の意図や、建築規定が設計に与えた影響など、設計者の立場からみた効果・有効性について考察する。

5, シミュレーションの比較分析とヒアリング調査の結果からみた建築規定の有効性と課題についての考察(図1、2)

本章では、シミュレーションで設計されたまちなみと、第2章で述べたまちのビジョンや空間像を照らし合わせ、建築規定の項目がまちなみに与えた効果やその程度について考察する。

6, 建築規定の有効性と課題

●建築規定の有効性

建築規定の無い場合・有る場合の2つのケースの比較シミュレーションを通して、建築規定に目指すビジョンと空間像の実現に対する建築規定の有効性が確認できた。さらにその建築規定が有効に機能するためには、建築規定の目的や目標とする空間イメージの共有化が重要であることが分かった。

●建築規定の課題

建築規定の課題は①土地の条件によって生じる解釈の違いに注意すること、②一般的な住宅設計の手法(南側と東側に開口部を大きくとるなど)との兼ね合いを考慮する必要があることの2点である。

7, 今後の展開

今後の研究の展開としては、規定項目に今回のシミュレーションでは考慮しなかった壁面の色やカーポットの素材などについて、より詳細な項目を組み込んだ場合や、宅地の条件や周囲の環境が異なる地域でのシミュレーションなどへの展開、また設計者を特定し、設計者同士での調整や規定項目の策定のプロセスを含むシミュレーションも考えられる。さらに実際にまちに住む住民も加えた住宅地づくりの住民参加型ワークショップへの展開も考えられる。

伴亜利紗

私は今まで、テキスタイル作品を見た人、着た人に強く印象づけたり、楽しい気分させるような作品づくりを心掛けてきた。その中でも色で与える気持ちの変化が重要だと考えている。人が色彩に囲まれ、幻想的な雰囲気を感じさせる空間を意識した作品を制作した。制作モチーフは熱帯魚を使用し、熱帯魚のもつ鮮やかな美しさを、布を使って表現したいと考えた。魚の素材は、ポリエステルオーガンジーを使用。蛍光インクでプリントした生地と染料でプリントした生地を重ね、縫い合わせて立体にしていく。そして、モビールになり動きが生まれ、ゆらゆらと泳ぎ回ることによって、より水の中にいるような気分させる。布でできた色とりどりの魚たちが、光を浴び、色を放ち、ゆらゆらと空間を泳ぐ、水族館の水の中にいるような世界を表現した。



池内宏行



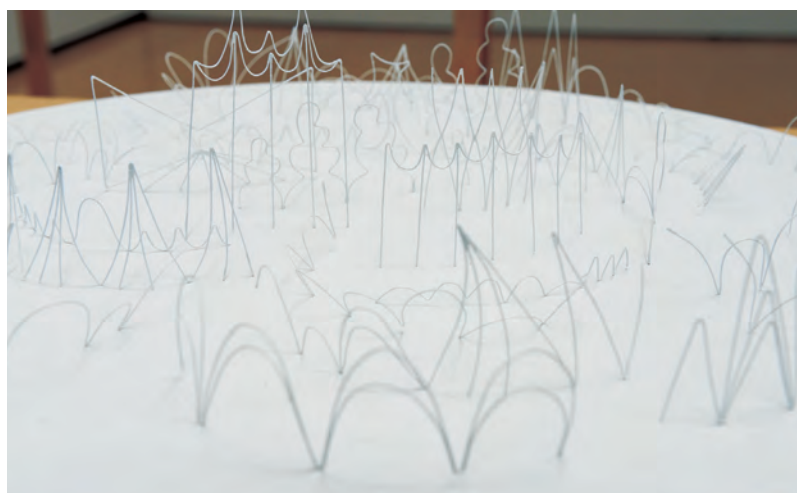
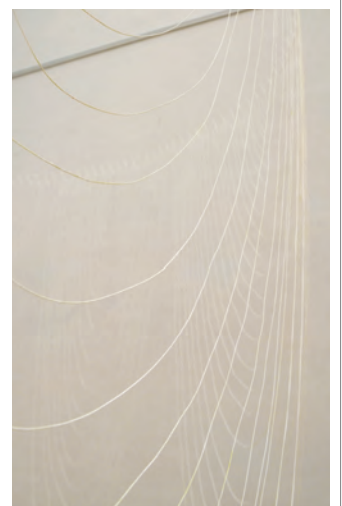
カタチとは可能性・表現という意味で、ツキ板による木の新たなカタチを研究しました。まず、テーブル状の細長いツキ板を螺旋状に巻き付けていく技法を用いて、中空かつ強固な素材を考案しました。この技法により、少ない材で強度が得られ、材料コストを抑えられるということも可能性として考えられます。そして、その技法を用いたテーブル、照明、椅子の3作品を制作しました。それぞれの作品にツキ板の可能性や表現をデザインポイントとして組み込んで制作しています。卒業展では作品だけでなく、木筒の制作工程や、今後考えられる新たなカタチの提案も展示しました。新素材から生まれるカタチではなく、どのような素材でも少し視点を変えて見てみると新たなカタチが見えてくるという提案が出来たと思います。



Half the World Is Watching Me……………Half the World Is Watching Me

牧野正幸

この作品は5つの「道具」によって構成されます。日常の中で見ている風景は、個人がもつ経験や知識、つまり、人それぞれがもつ文脈によって、ひとつのイメージへ向かおうとします。この「道具」は、イメージへと向かおうとする力を、ひとつのイメージへ向かわせるのではなく、イメージの定着から逃れ、いつでも自由に見ることを約束するための力へ変えようとしています。ひとつのイメージへ向かう力に抗うことは、滑らかに過ぎ去っていく日常に抗うことに繋がります。日常は、ひとつに区切れません。だから、ひとつの答えでは、分かりません。この5つの道具の提示によって、浮かび上がってくる風景は、イメージの定着から逃れ、普段はなかなか気付くことのできない、日常の背後にある、隠されたもうひとつの世界の風景なのです。





## 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

### ■先端芸術学部

メディア表現学科  
造形表現学科

### ■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

### ■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）

メディア表現学科は2010年4月に「まんが表現学科」と「映像表現学科」へ改組・拡充いたしました。  
造形表現学科は2010年4月に「クラフト・美術学科」へ改組・拡充いたしました。

## カオス 2011 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 2011 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](mailto: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＋近藤智樹
印刷・製本	日本写真印刷

# 原田の森ギャラリー

兵庫県立美術館王子分館

神戸芸術工科大学卒展 [学部・大学院]  
2011年2月11日(土)~13日(日)

神戸芸術工科大学  
Faculty of Art and Design  
Graduate School of Art and Design  
Exhibition of Graduates [Undergraduate/Graduate]  
2011.2.11(Sat.)-13(Sun.)  
神戸王子分館  
Kobe Prince Branch  
1-1-1, Prince, Higashi-ku, Kobe, Hyogo 658-8501, Japan  
Tel: 078-243-1111

カオス

神戸芸術工科大学





神戸芸術工科大学