



神戸芸術工科大学
KOBE DESIGN UNIVERSITY

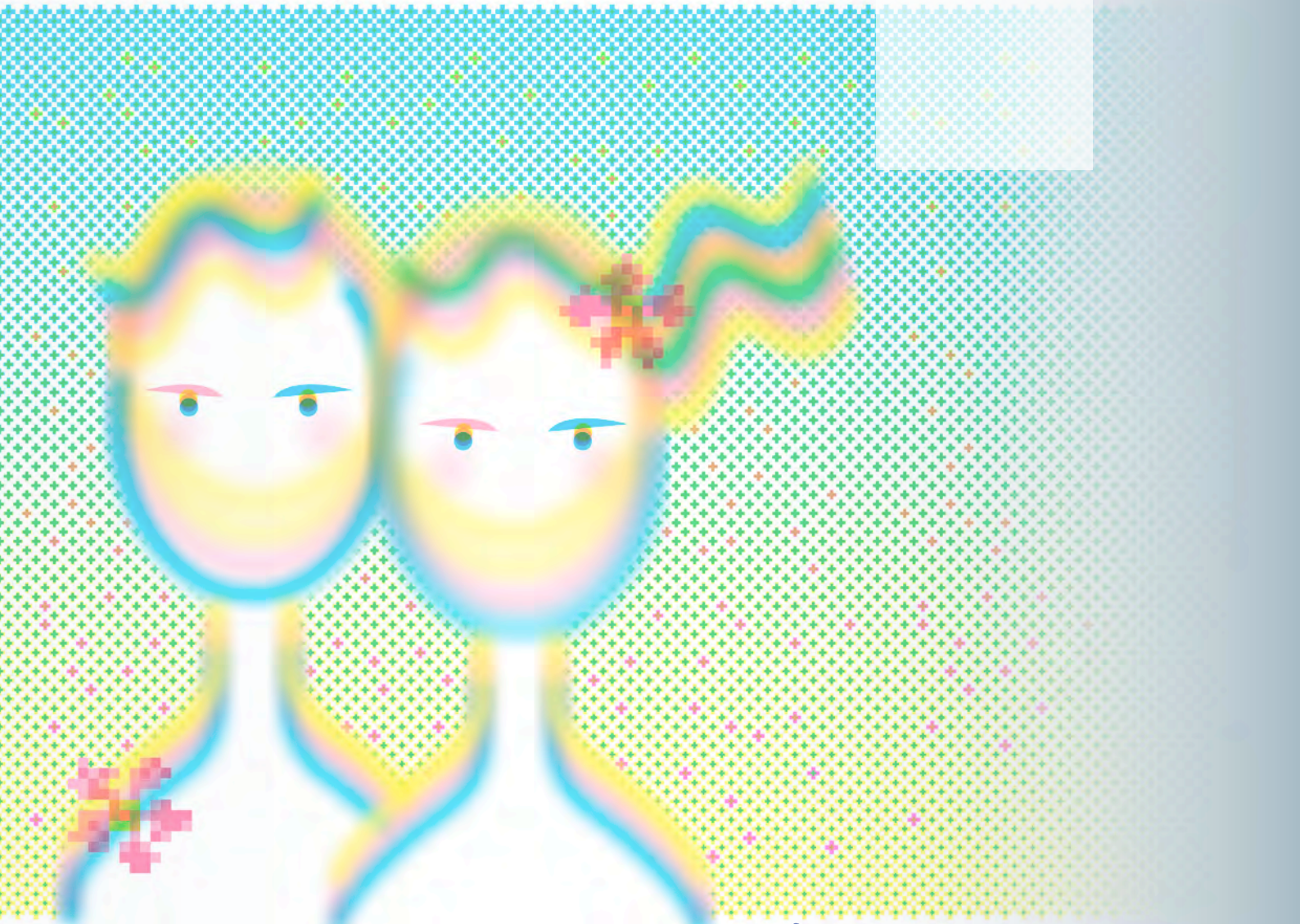
CHAOS2022

Graduation Exhibition of the Year 2022
Kobe Design University

Feb.11-13, 2022

Hyogo Prefectural Museum of Art
Hyogo Prefectural Museum of Art Oji Branch
Haradanomori Gallery
Kobe Fashion Museum Orbis Hall

CHAOS2022

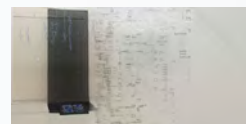


Department of Environmental Design
Department of Product and Interior Design
Department of Visual Design
Department of Image Arts
Department of Manga Media
Department of Fashion and Textile Design
Department of Arts and Crafts
Graduate School of Arts and Design

カオス
2022
CHAOS

神戸芸術工科大学卒展 [学部・大学院] 選抜集

Graduation Exhibition of the Year 2022, Kobe Design University

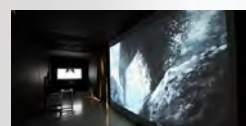
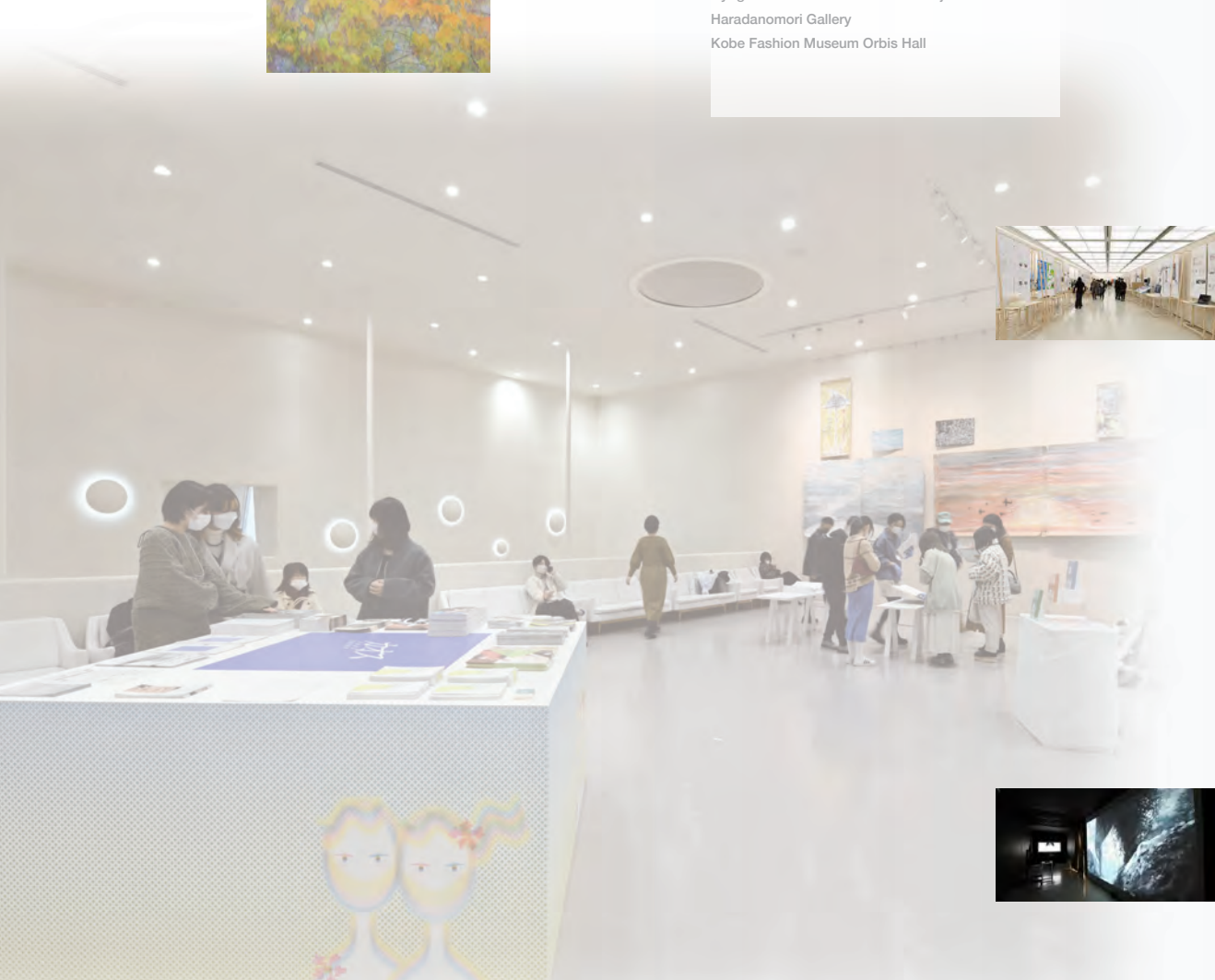


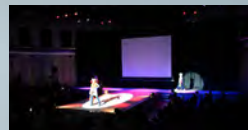
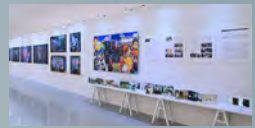
CHAOS2022

Graduation Exhibition of the Year 2022
Kobe Design University

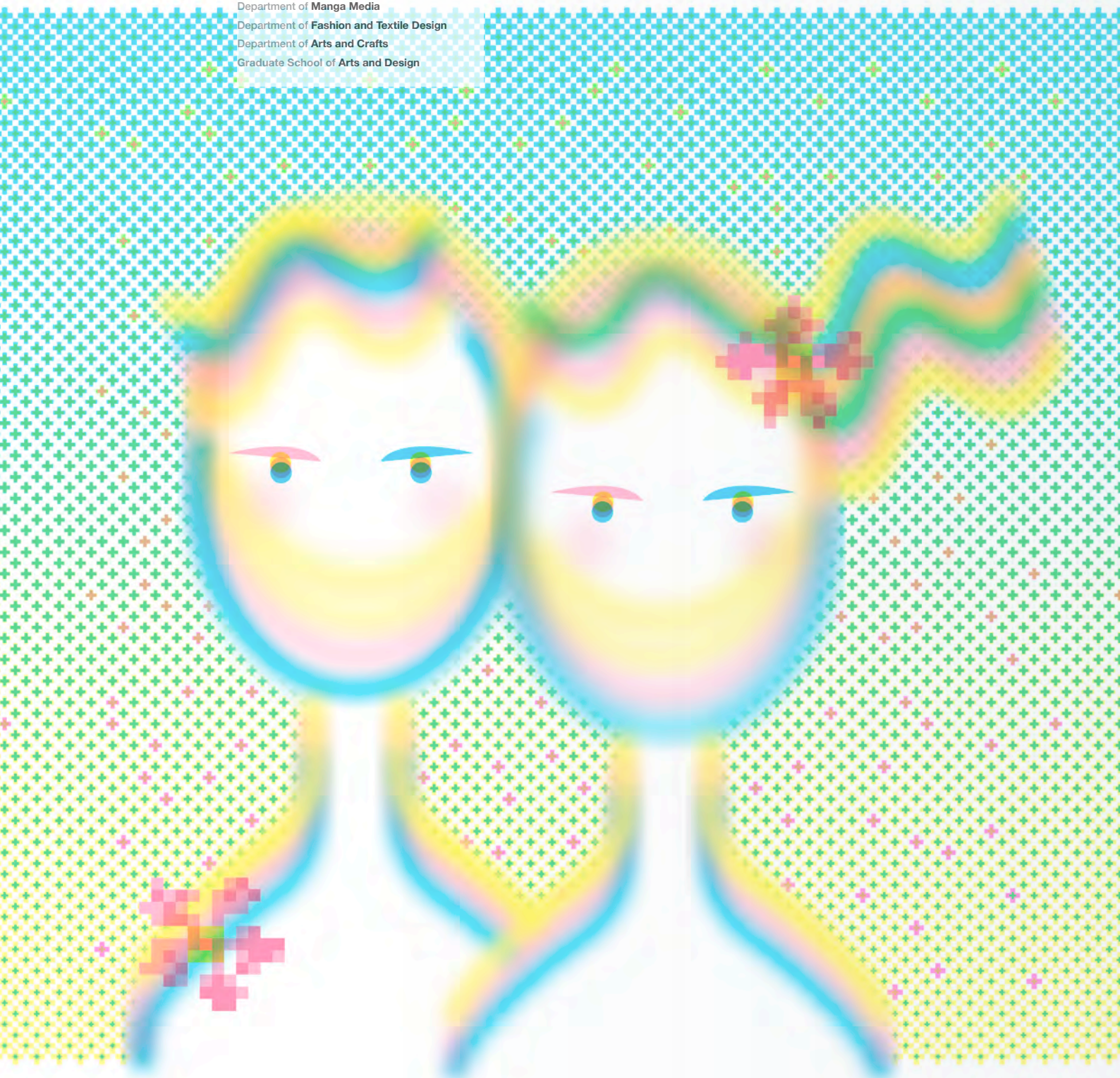
Feb.11-13, 2022

Hyogo Prefectural Museum of Art
Hyogo Prefectural Museum of Art Oji Branch
Haradanomori Gallery
Kobe Fashion Museum Orbis Hall





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



渾身の努力と成長の証「カオス2022 神戸芸術工科大学 卒展」

新型コロナウイルスへの感染が広がる中で、今年度は万全の注意を払いながら兵庫県立美術館、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展示をすることができました。関係者の皆様に心よりお礼を申し上げます。本学の学生たちも、この日のために感染しないように心がけ、大変にレベルの高い卒業研究活動を続けました。ご指導いただいた教職員や、ご支援をいただいたご家族、関係された皆様に感謝申し上げます。

今年度は、芸術工学部340名、大学院修士課程34名の学生たちは、芸術工学の体系的なカリキュラムを履修し、基礎から先端までの知識や技術を学び、アートやデザインに関する多様な表現力を身につけ、著しく変化し多様化するメディアを理解し、鋭敏な感性を持って社会への提案力を鍛え、見事な成果に結びつけました。

『カオス2022』の内容は以下のとおりです。

環境デザイン学科：

サステナブルデザイン、建築、リノベーション、まちづくり、ランドスケープ、都市デザイン、地域デザイン

プロダクト・インテリアデザイン学科：

ユニバーサルデザイン、家具・インテリア、木工、プロダクトデザイン、カーデザイン、ライティングデザイン

ビジュアルデザイン学科：

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

まんが表現学科：

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

ファッションデザイン学科：

ファッションデザイン、テキスタイル、ファッション企画、ファッションプレゼンテーション

アート・クラフト学科：

絵画、フィギュア、彫刻、版画、ガラス、陶磁器、コンテンポラリー・ジュエリー、メタルワークス

大学院修士課程芸術工学研究科 総合アート&デザイン専攻：

環境・空間、ひと・もの・くらし、メディア・コミュニケーション、アート・クリエイション

今年度の学長賞をはじめとする卒業研究、修了研究は、コロナ感染に留意しながら制作や研究活動を続ける中で、例年に増して自分自身を見つめ、深く思考を極めていることに特色がありました。コロナ禍における各自の努力は、生涯誇れるものとしていいと思います。

本選抜作品集をご高覧いただき、本学の卒業生、修了生を今後ご支援いただきたくお願い申し上げます。

2022年4月1日

神戸芸術工科大学 学長 佐藤 優

加藤あまね

兵庫県立兵庫工業高等学校

作品

学長賞

巡逢 - 瀬戸内をつなぐ移動建築 -

かつて北前船でつながっていた寄港地はそのつながりをなくし、深刻な社会問題を抱え衰退の一途を辿っている。そこで各まちのポテンシャルを運ぶ移動建築・現代の北前船を設計し瀬戸内に存在する小さなまちが支え合うことを可能にする。

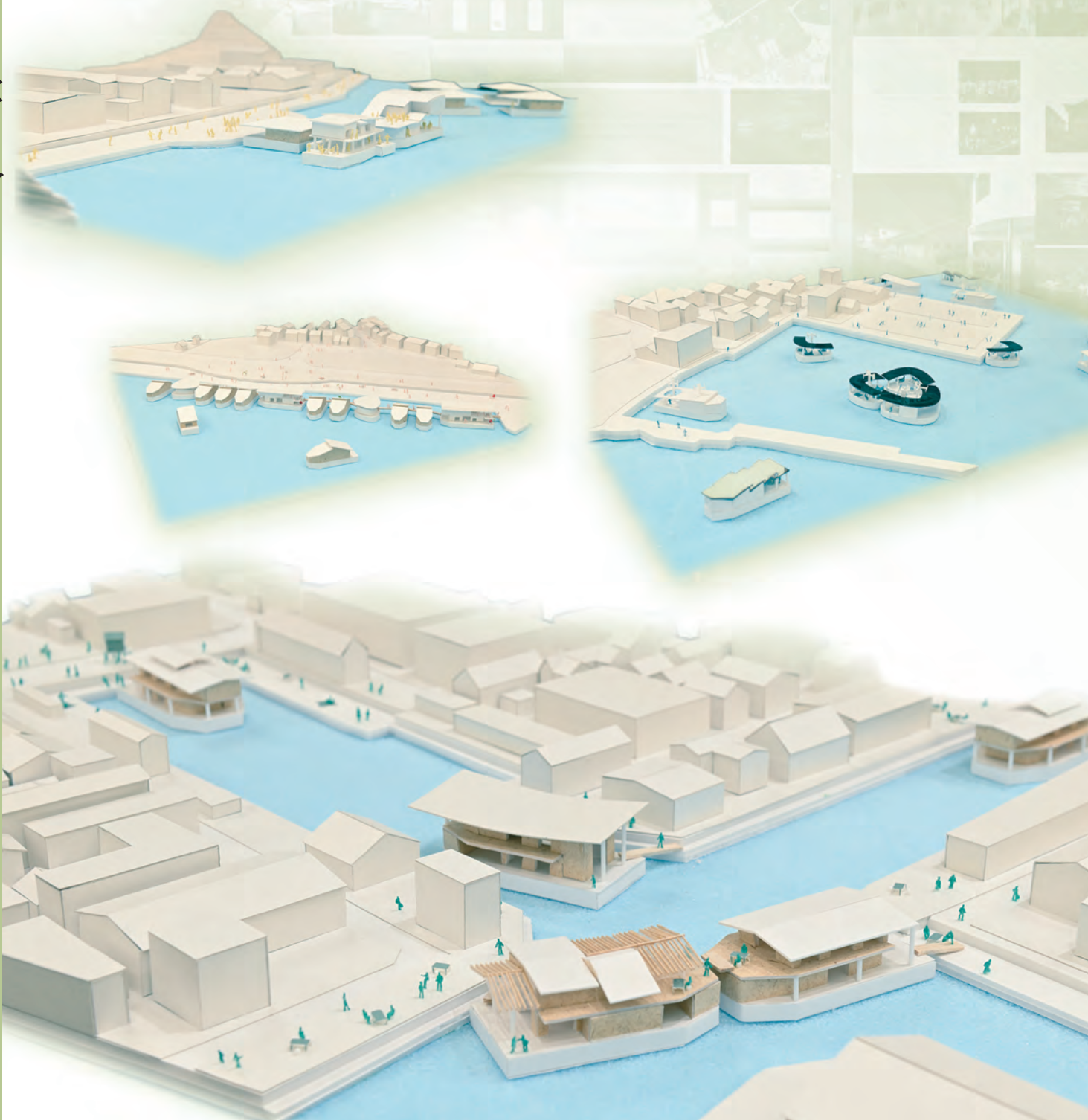
五色では淡路島が進めるエネルギー産業の一環として強風を利用した風車を設置している。この発電能力を活かし電力を作り、運ぶことで瀬戸内に浮かぶ島々の電力供給のさらなる安定化を図る。

高砂町では播州秋祭りに使われる屋台の修理などを一手に担い、新たな祭り産業を導入する。移動建築に屋台を乗せ職人の減少によって存続が危ぶまれる祭りの文化を継承していく。

室津はまちのコミュニティである室津小学校が閉校となったことから他のまちでも問題となっている児童数減少による閉校と海洋環境問題を担い、瀬戸内が一体となって対策を行う場を計画した。

坂越はそのまち並みを活かし古民家を活用したショップの開店が行われている。そこで商店が海へ出掛けていきチャレンジショップを開店し、オーナーが自分や商品にあった場所を探しながら移動する建築を計画し店とまちをつないでいく。

移動建築によって再び繋がったまちが瀬戸内サミットを開催し、今後の瀬戸内を個別ではなく全体で考える場を設けることでバラバラになり衰退を見守るだけの小さなまちをひとつにする。まち同士はお互いの存続を支え、瀬戸内の更なる発展を生み出す移動建築となっている。



共用空間において専用化される空間に関する研究 -UR 武庫川団地-

■研究の目的 近年、新型コロナウイルスの影響や働き方の見直しが進み、人々は家にいる時間が長くなってきている。さらに住棟の高層化が進み、人々の住まいが豊かな大地や緑から遠ざかることにより、居住空間が単調になってきている。数々の研究で集合住宅では個人の専有空間だけでなく、共用部をあふれ出しと表出（*1）で充実させることでコミュニケーションが生まれ、生活が豊かになると指摘されている。本研究ではこの事象を新たな指標に注目し分析することで今回のフィールドである武庫川団地だけではなく他の集合住宅にも応用できる新たな表出促進法の確立の一角となることを目指す。

■研究の対象と方法 兵庫県西宮市にある武庫川団地（UR 都市機構）を対象に団地にある片廊下型の賃貸住棟 11 棟、合計 2067 戸の住戸の玄関部と共用廊下を調査した。調査では各住戸の表出やあふれ出しの種類と数を観察して記録を行った。また、共用廊下に面している住戸の開口部外側につけるすだれやカーテンを目隠しと呼び、目隠しの設置と玄関ドアの開閉状況、表出の関係にも注目し、分析を行った。調査後はデータの集計を行い、目隠し、あふれ出し、表出の階数ごとの数と現れている住戸の戸数を表にまとめ、グラフを作成した。

■調査・分析の結果 各住棟の表出・あふれ出しを集計傾向を可視化した（グラフ1）。図1のような目隠し・表出・玄関開放の分布を図示したものも作成し、その他にも目隠しの割合と目隠しの連続、目隠しと表出の関係、玄関の開放性についても分析を行った。11 棟の様々なアルコーブや廊下を持つ住棟のあふれ出し・表出に目を向けると、住棟によってあふれ出し・表出の状況が異なり、建築的要因や、住民の個性による相互作用で各住棟に特色が現れるということがわかった。同じ住棟内でもあふれ出しが豊富な階があったり、少ない階があったりや差が見られることが多く、住民同士による相互作用であふれ出しの傾向が変わりやすいことが分析できた。窓台やバルコニー付きの廊下では表出が多く見られ、あふれ出しと表出が少ない住棟では住民同士の相互作用が現れやすいという調査結果となった。目隠しについて調べると、一戸の住戸が目隠しで窓を隠すと近接する住戸も同じように目隠しをする傾向が見られたことから、目隠しは住民同士の相互作用を受け、連続する傾向があるということがわかった。当初は目隠しは生活を外部へ表現する表出の妨害となる閉じこもる行為に当てはまると考えたが、調査していくと、目隠しを有する住戸は表出をしている割合が高く、さらに玄関を開放させる傾向があるということがわかった。

グラフ 1

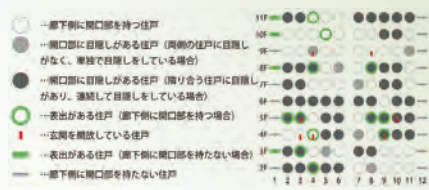


図 1 目隠しと表出と玄関の開放

このことから目隠しは外と断絶する行為ではなく「負の表出」ではないかと考えられる。表出を外に対して生活を見せる積極的な行為だと考えたときに目隠しは積極的に閉ざす行為だと言える。しかし、それは外と関係を断つための閉ざす行為ではなく、生活と外を強く意識しているために発生した行為であり、そのため目隠しをしている人は外を強く意識しているのものである表出をたく

さんする傾向があると言えるのではないだろうか。■考察 分析の結果、以下のことがわかった。・目隠しは連続して現れやすい・目隠しと表出は同時に現れやすい・玄関の開放率と取り回しと共用部の方位に関する・目隠しは玄関開放と同時に現れやすい・各住棟の玄関アルコーブのデザインに注目すると窓台やアルコーブ+バルコニー型の共用部（*2）を持っている住棟では表出が多い ■結論 建築タイプの異なる 11 棟の住棟について調査したが、廊下側に向かって開口部を持つ住棟で表出とあふれ出しが多く見られた。特にアルコーブ+バルコニー型の廊下を持つ住棟は共用部分にも生活感があり、あふれ出しと表出が比較的豊富であった。さらに、玄関アルコーブは段差などの工夫をつけると効果的に表出とあふれ出しがアルコーブ内に収められる傾向が見られ、通行の邪魔になりにくい。加えて、廊下側の開口部の外側に 1 メートルほどの高さの窓台を配置すると、日光を浴びやすいので緑の表出が現れやすく、目線の近くに元気な緑が茂る良い廊下空間になる。目隠しがあると玄関の開放や表出が増えるので、目隠しをつけるや、かつ防犯性能も高い開口部の設計が理想だろう。以上の要素を実践すると豊かな住居空間に繋げることができると期待できるだろう。

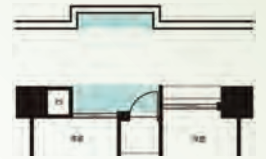


図 2

注 *1 表出…動植物（ドライフラワー、メダカ鉢、干し野菜、土類を含む）や装飾などを指す。あふれ出し…廊下に置かれる表出以外のもの。

*2 住戸と逆向きで飛び出している廊下の共用部分をバルコニーと呼び、住戸に向かって凹む部分をアルコーブと定義している。アルコーブ+バルコニー型は図 2 のようなものである

日治メモリアルミュージアム - 日本統治時代の台湾の記憶を継承する -

台湾での留学経験を通じ、いくつかの歴史・文化遺産や施設を訪れた際に観光化された展示がみられ、歴史を正しく伝え、次代へ継承する役割に乏しいものがあることを感じた。本計画地は台湾高雄市に存在する旧レンガ工場であり、統治時代に日本人が遺した史跡でもある。統治時代の歴史を語る人が減った今、過去の記憶を 14 個の空間で擬似体験することで振り返り、人々の記憶から消えつつある史跡の本来の姿を取り戻しながら、未来に統治時代の跡を遺す道標とすべく、新たな歴史博物館として再活用する。



コドモの居場所

現代の子どもの遊び場空間は縮小し、子どもは遊びに対して消極的になっている。街中の子どもの笑い声は減り、公園では子どもが必死に液晶画面を見ている。会話が少なく、汗もかかない、怪我もしない、遊びから身体性や創造性が失われている。そこで、子どもの生育環境としての遊び空間について考える。目的や気分によって好きな場所を選択する。子どもの遊び方によって日々そここしに新しい遊び場が発見されていく。現代の子どもの居場所を提案した。



割石光絵

神戸市立六甲アイランド高等学校 作品

奨励賞

plug-in-pick-out – 商店街の再構築 –

商店街という場合は、かつてほどの賑わいや存在意義を見出せず衰退の一途をたどっている。それに対して、一般的な解決策として、集客イベントなどの仮設型の提案により、一時的な効果は得ているものの、持続的に効果を及ぼす対策としては、仮設型の提案だけでは厳しいという現状にとどまっている。そこで今回、仮設型の提案とはまた違った、アーケード型商店街の本来の姿を探ることにもなるような、建築的な提案をすべきだと考えた。



橋本意舞

兵庫県立尼崎西高等学校 作品

奨励賞

武庫川団地再整備マスタープラン – 団地を繋ぐポンテ・ヴェッキオ –

道路に分断された武庫川団地を繋ぐ現在の歩道橋は団地の中心である重要な場所を活用できていないという問題があった。現存する商業施設の改築によって問題の解決を図る。地域住民に親しまれているメルカドむこがわという商業施設は団地の中央付近に位置し、制作ではそのメルカドむこがわを空中市場として団地を中心から繋ぐ賑わいの拠点となるよう再設計した。



阪口雄大

兵庫県立神戸鈴蘭台高等学校 作品

奨励賞

ことばの輪郭をなぞる – 大和言葉から空間を考える –

大和言葉から空間を考える。
これは言葉に形を与え、歌を詠むように、詩を書くように空間を構想する試みである。
自分と世界との関係の中で起きる心の揺れ動きに音を与えて生まれた「大和言葉」
それに含まれる情緒や情感のようなものを手繰り寄せるように空間を設計した。
言葉と、そこから湧き上がるイメージを頼りに42の言葉に形を与えた。この言葉空間を用い2つの和歌と1つの文章、その一節を設計した。



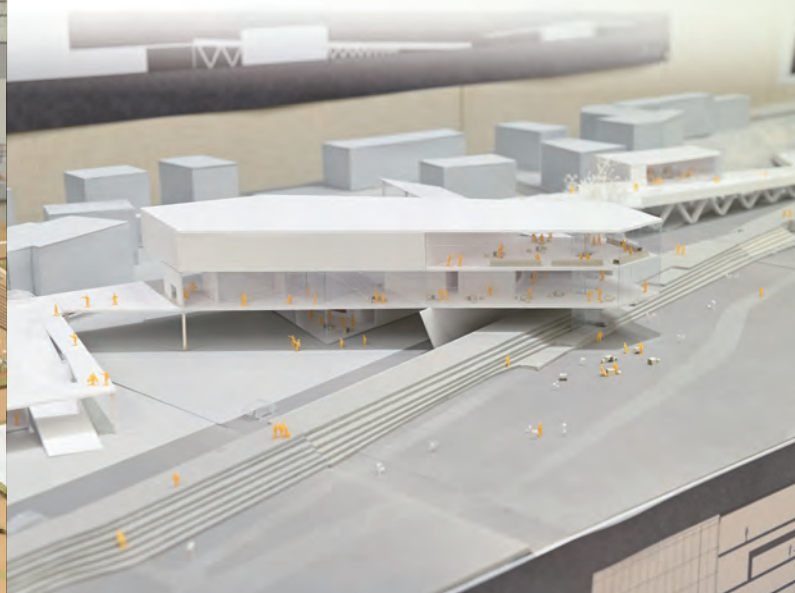
林なつき

岡山県立矢掛高等学校 作品

奨励賞

まちに編み込む – 道の駅山崎の再生 –

現在、道の駅は増加傾向にある。そのような道の駅においても登録抹消となった例もある。対象である山崎も経営困難で登録抹消となっている。
本提案では、そのような状況からただ道の駅を計画するのではなく、道路に対して施設が絡まりつくような施設を提案する。
またドライバーや地域住民がこの施設を利用する際に複数の施設に触れながら、山崎が持つ山と川の美しい景色をさまざまな角度から楽しめる、活気のある施設を目指す。



ON THE RIVER - 武庫川駅のリノベーション -

河川空間をダイレクトに感じられる武庫川駅。しかし今は通勤通学の交通手段としてしか利用されていない。そこで駅に新たな立ち寄れるスペースを増築し、駅や河川敷の利用者が集まれる賑やかな親水空間を目指す。また二本のスロープで駅と河川敷を繋ぎ、駅の施設へ寄り道したり、川を渡ったりと様々な目的を持った利用者が交わり、地域住民の交流が生まれる空間づくりを提案する。



日本と台湾における環境建築の評価手法 (CASBEE・EEWH) に関する研究

新型コロナウイルス感染症禍における美術・建築関連作品の展示方法の変化に関する研究

垂水商店街の賑わいの工夫に関する研究

日本における球場の空間構成及びまちに与える影響に関する研究

家島における空き家の実態と活用に関する研究

世界遺産登録基準 (vi) における負の遺産の象徴性に関する研究

神戸三宮センター街の店舗ファサードとあふれ出しの特徴に関する研究

Joining-in - 武庫川河川敷における図書館を中心とした地域拠点施設の計画 -

武庫川河川敷に地域拠点施設を計画する提案である。計画地域は住宅や教育施設の数が多いという特徴を持ちながら、様々なアクティビティを受け止め、地域住民のサードプレイスとなる場が少ないという問題を抱えている。そこで地域住民の憩いの場である武庫川河川敷に、図書館・cafeなどの用途を持つ、滞在型施設を計画した。河川敷に賑わいを生み出しつつ、河川敷とまちを繋ぎ、人々の居場所・地域の拠点となる施設を目指した。



ZOOZ 「医療に向き合う小さな心」入院生活をおくる子どものためのプロダクト

現在、小児がんや心臓病などの重い病気で常に治療と向き合っている子供は全国で14万人以上を数え、闘病生活を送る子供は1日の90%の時間をベッドの上で過ごす。その真っ白なシーツに大きな柵という無機質な医療用ベッドと寝具による入院室は、子供にとって、とても寂しい空間になっていることに気づいた。そこで、常に傍らにある寝具が子供に勇気や安心を与えられる存在になれば、ベッド周りの空間が子供の心のよりどころになると考え、卒業研究では、寝具というプロダクトをデザイン・制作し、子供の入院生活に明るい思い出を加えることを目的とした。「共に闘う勇気のカタチ」をコンセプトに、「出会い」と「支え」という新たなホスピタリティを医療の場に提案する。入院に際して出会ったプロダクトが心のよりどころになることを願い、ZOOZと名付けた寝具を9種類のバリエーション展開で制作した。ZOOZは、動物のツノや耳がついた院内向け枕フレームであり、入院時に好きな動物を選び、入院生活を共に過ごす。選べることで能動的な意識を生み、不安でいっぱいの子供の心をときほぐす。また、苦しい時、怖い時、楽しい時、どんな時も一緒に過ごせる寝具だからこそ、子供の心に勇気と安心を与えることを目的としている。プロダクトと出会うことで、子供にとって病気に対し共に向き合える「仲間」のような存在になってほしいとの願いを込めてZOOZを創り出した。





Automata OTOMO オートマタを用いた日用品の制作

オートマタとは、ギア、カム、クランクなどのメカニズムを使用し、命あるものの動きを表現したからくり人形です。この作品は、オートマタの認知度の低さや馴染みのなさに問題を感じ、「多くの人に受け入れられ、親しまれるようなオートマタ」を作りたいという思いから制作しました。普段から使用する日用品にオートマタを組み込むことで、日常的にオートマタに触れる機会ができ、生活の中に楽しみが増えます。そして、馴染み深い生き物や風習をモチーフにすることで、より多くの人に受け入れられるのではないかと考えました。家の守り神として縁起のいいヤモリは、留守中の家を守ってくれるようキーフックに。立身出世の象徴、鯉の滝登りは出勤前に必ず使うネクタイハンガーに。金運の象徴であるのカエルはお金を呼び込んでくれるように貯金箱に。知識や学業成就のご利益があると言われているフクロウは、勉強が出来るように鉛筆削りに組み込み、制作しました。



MEMORI 活版印刷を用いた紙の素材研究 ～経年変化する雑貨の制作～

活版印刷を用いた紙素材の研究で見出した「三層の紙で作る経年変化」および「活版の凹凸の活用」を表現手段とした雑貨ブランドである。コースター、しおり、ペン、ブックカバーを制作した。活版印刷の伝統的技法の空押しやグラデーションなどを掛け合わせた。紙を3枚重ね、その上から活版印刷し、印刷時の版の圧によって削れる部分と削れない部分を作り経年変化を表現した。日々使い込むことで、重ねた3枚目の表面の紙が時間をかけて摩擦によってすり減り、2枚目・1枚目下地の色が見え、色が変わっていく。また、それぞれの雑貨の形やモチーフとして選んだ花言葉や葉言葉の持つ意味が、使っていく中で深まっていく。

経年変化とともに楽しめる物語や気持ちがかもっている雑貨ブランドである。



通学路コレクション

身の回りにある物事をアイデアソースにした家具の制作

日常は、素敵な物事で溢れている。しかし、人は慣れてしまうとそれらの物事を「当たり前のこと」として認知の対象から外してしまう。同時に、今はインターネットが欠かせない時代だ。欲しい情報を見つけられる反面、現実の「素敵な物事」を発見する機会が減ってしまっている。気づかないだけで、周りはアイデアの種になるもので溢れている。ふと、通学路には何があるのか考えた。しかし、毎日通っているからか、やはり新鮮味がなく、細かく思い出すことができない。そこで、自分の通学路にあるものをアイデアソースに家具を制作することで、身近にある素敵な物事に気づくことができ、その家具自体が考えるキッカケになるのではないかと思った。通学路にある物事のほとんどを採集し、その内の10種類をアイデアソースにして家具を制作。通学路にある物事をアイデアソースにすることで、どこか不思議な家具のコレクションが生まれた。



伐採材の活用に関する研究 ～木の個性を活かすウッドタイルの提案～

2020年9月に神戸市が行う、街路樹再整備方針で伐採された街路樹に出会いました。森林の整備の際にも出てくる伐採材は、品質が安定しない、排出量の見通しが立ちづらいなどの理由で活用される先が少なく一部はウッドチップやパルプ化されますが、ほとんどが廃棄されています。伐採された木をウッドチップやパルプではなく木材として活用するために、リサーチから得た条件を元にデザインし、ウッドタイルの提案を行いました。



+choibit 気持ちを伝えるプチギフトパッケージ～色を持つイメージによるデザイン

記念日やイベントに関わらず、何気ない日常の中で気持ちを伝えるにはどうすれば良いのかという疑問から、今回の研究を行うに至った。気持ちを色で表現し、プチギフトのパッケージとして視覚化することで、気持ちと共に、手軽に贈りやすいものを目指した。10色のメインカラーに、気持ちを表現する3色構成のオリジナル配色を展開し、配色表を制作した。また、それに伴った配色イメージのプチギフトパッケージの制作も行った。



富永亮

大阪府立港南造形高等学校

玩具

奨励賞

プカ puka 親子で楽しむ海の組み合わせ玩具

日本の海難れを解決し、何世代にも渡って海で遊べるおもちゃ。丸みのあるパーツを組み合わせて作るビート版なので、子どもでも簡単にでき、かつ安全。パーツは耐水性の箱に入れ、まとめて持って行けるので海への行き帰りで起こる面倒な片付けや持ち運びが楽になる。そして楽しい体験をした子どもが大人になった時、『子どもにも同じことをしてあげたい』というサイクルが生まれることで海と人との距離を縮めることができる。



藤田真子

姫路市立琴丘高等学校

パッケージサービス

奨励賞

WAMO 社会の変化に応じた生理用品とサービスの提案

近年、社会での生理に対する認識が変化しており、SNS での生理に関する情報発信や、生理を題材にした書籍・映画が登場するなど、人々の関心度が高まっています。WAMO は、ユーザー自身が体調や好みに合わせて生理用品をカスタマイズでき、ユーザーの暮らしに寄り添った生理用品を提供します。WAMO を通じて、新しい生理用品のあり方を社会に広め、人々の生理期間を少しでも快適にすることを目的としています。



山地涼介

兵庫県立龍野北高等学校

立体作品

奨励賞

Melt アクセサリーとして楽しむ自動具

今回制作したイヤークリップは聴覚過敏に悩む方へ向けたプロダクトで、会話など日常生活に支障の無いまま周囲の雑音を減らします。melt はそんなイヤークリップにアクセサリーとしての要素を加え、楽しんでもらえるようにと制作しました。素材はどんなファッションにも合わせやすくアレルギーの少ないシルバーを使用。また、シンプルなデザインを意識することでより多くの人に使用してもらいやすいのではないかと考えました。



HUANG KAI

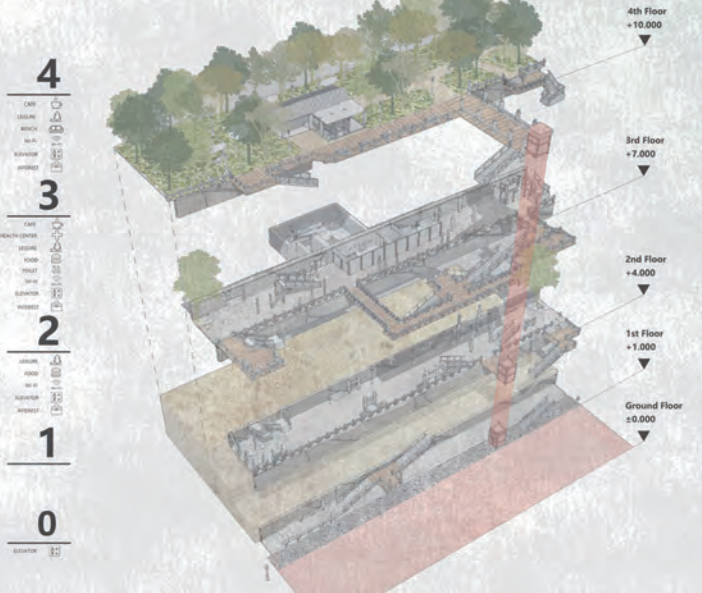
作品

奨励賞

The viewing platform of hill

「サードプレイス」としての総合運動公園活用企画～駅前広場の傾斜地を対象として～

神戸市総合運動公園の中にはまだ沢山未開発の場所があって、さらに駅前広場の丘で施設のメンテナンスと利用率も低い。スポーツのため使用だけでなく、総合運動公園の付近に生活する人々のために、そして公益財団法人神戸市公園緑化協会の「神戸総合運動公園活用イベント企画運営業務」のサードプレイスプロジェクト計画の一環として提案する。



鍵本有

兵庫県立兵庫工業高等学校

映像

学長賞 / 学生賞

ARTIST ～アーティスト～ 2Dアニメーションの身体表現と可能性

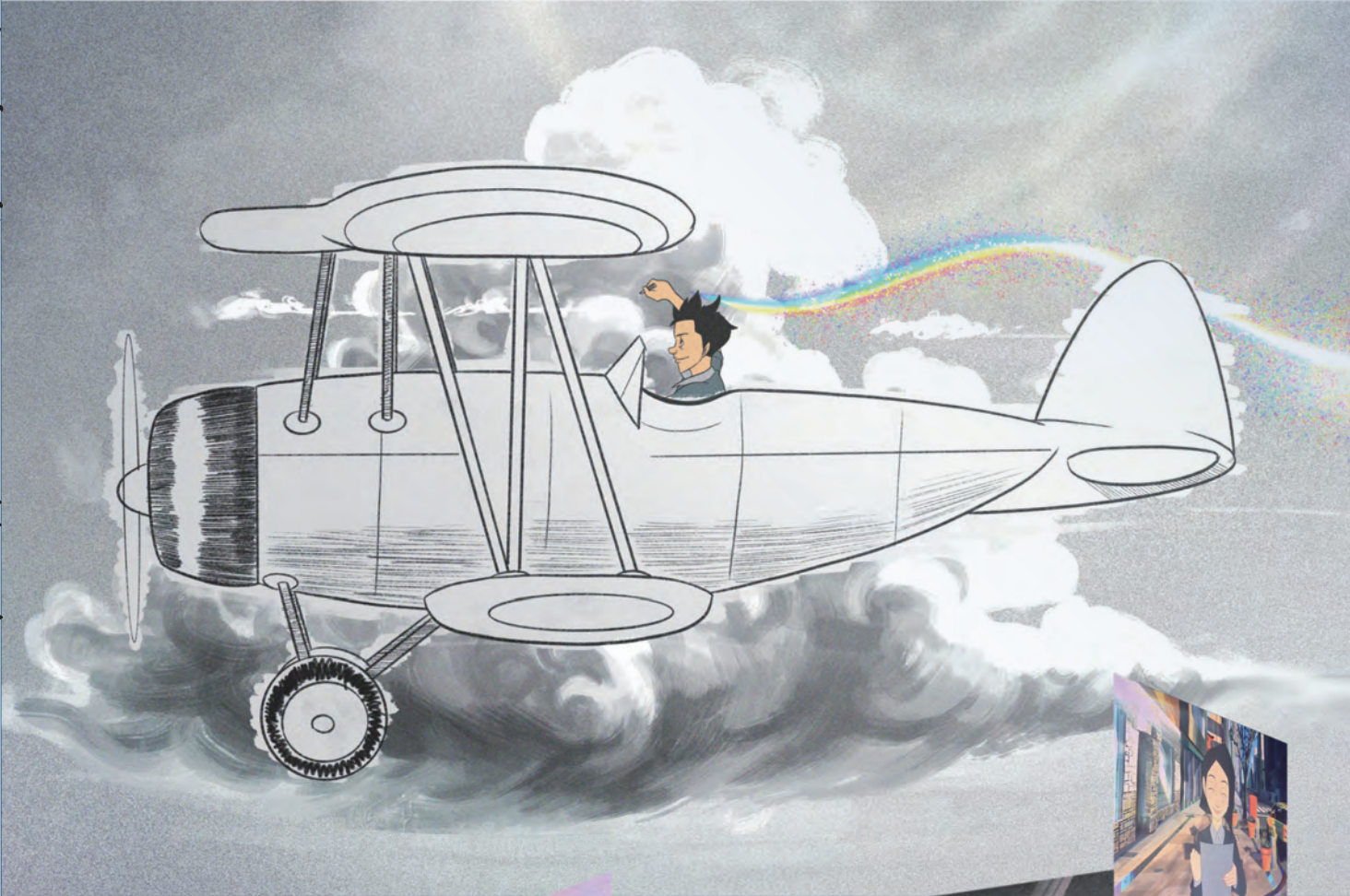
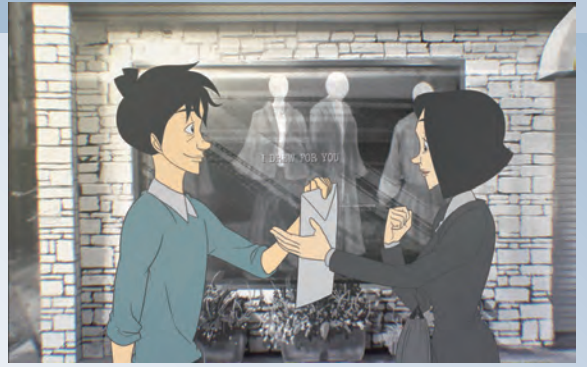
時間：約6分

サイズ：2339px 1490px

挿入歌：冒頭～ 2:30 ナンシー・シナトラ「Sugar Town」、

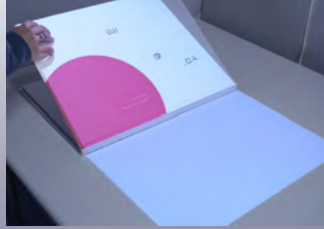
3:30～ 5:35 ナンシー・シナトラ、リー・ヘイルズウッド「Jackson」

ストーリー：ある日、漫画家を夢みる青年が、就職活動中の女性と出会う。モノトーンのようなだけのあがらない日々の生活の中で、青年は彼女を勇気付けようと、特技を活かし一枚の絵を書く。だがその想いは虚しく彼女の目に触れることはなかった。



イロ、色 iro 色覚特性の補助と体験が可能なインタラクティブな伝統色本の制作

先天色覚異常は決して生まれではなく、バリアフリーというコンセプト以前に、デザインの見え方の意識の欠如に対して、これからデザインを考えていく上では必要なことです。本を投影型にすることで、アナログな本では不可能な映像表現を用いることができ、プロジェクターの光源による色覚補助・体験が行えます。この作品を通して日本の伝統色を知ると同時に、自身とは違う色の見え方があるということを知ってもらいたいです。



千一夜物語 物語世界を体感するための紙の表現についての研究

「千一夜物語」の長大な物語世界を体感できる空間を作ることを中心に、切り紙の手法を用いたイラストレーションによる大型タペストリー4枚に展開した。口承文学の「千一夜物語」は話が入子式になっており、物語が無限に続くかのような混沌とした構造が特徴である。そこから具体的な物語のシーンを描写するのではなく、独自の解釈で物語のかけらを散りばめたイラストレーションによるデザインを制作した。光と影の生み出す空間の見せ方に力を入れ、一枚の絵柄をできる限り細密に描き、繊細で幻想的な空間を生み出すことに専念した。まず距離をおいて全体から醸される物語の世界に耳を澄まし、次に近づいて細部を覗き込み絵柄を発見する楽しさを味わうとともに、影が織りなす立体的な表情で観者を物語世界へ引き込む意図がある。4枚の作品は「物語の入り口」、「汝に関わりなきことを語るなかれ」、「智慧の花園と稗の庭」、「大団円」をテーマに描いた。



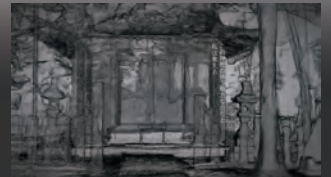
身体によるアート表現 劣等感の昇華

感情はその時々々の精神状態で大きく変化しタッチや表現方法も変わっていきます。感情を昂らせ、パンチや頭突きなど自分の身体を全力でキャンバスに叩きつけることにより計算して出すことが出来ない偶然性を持った色や線で激しい感情を表現し、目を空けて感情が落ち着いた際に筆を使い色彩や全体のコントラストを調節しながら、穏やかな感情や気持ちの高揚(感情が昇華に向けて登っていく様)を意識して表現しました。イラストレーションが積もっていく様子を強調する為、メディウムを何層にも厚塗りすることで表現しました。画材は(アクリル絵の具、メディウム、オイルパステルなどを用いました。)様々な感情を表す為、部分部分で画材を使い分ける事で質感を変化させました。



あの日の神社を 神社の3D化における空気感の再現

私には幼い頃から思い入れのある神社がある。近年、老朽化や景観の変化などを感じ不変的なものとして残したいと考えた。この研究は、3Dデータに本来残らない空気感をフォトグラメトリーの手法で再現すること、私の思い出を神社の記録の一つとして残すことを目的としている。私の視点で写真を撮ることで、解析し出力するモデルは私の体感した神社の空気感に近づくと考えた。忘れてしまいがちな日常こそ大切にしていきたいと思う。



ふたば式印刷 身の周りにある素材を用いたインクと版の制作から、手刷りまでの実践研究

私たちは印刷物を制作する時に、ほとんどの作業工程でパソコンを使用します。パソコンは便利なツールではありますが、無意識的に定められた制作プロセスに疑問を抱くようにもなりました。そこで本研究では、印刷までに必要な「版下・印刷版・インク」を身の周りにある素材をもとに自作し、紙に刷るまでを自身の手作業で行いました。さらにその実験結果を冊子にまとめることで、デザインや印刷方法を見直すことを実践しました。



コロナ・モノローグ コロナ禍のZ世代の声から創るビジュアル研究

私は「コロナ禍のZ世代の声から創るビジュアル研究」を研究テーマにポスター、サイトを制作しました。コロナ社会の中で、私達は常に不安と共に生きていて、不安は増える一方だと思います。この生活様式で、考え方を考えるだけでもこの期間をチャンスに変えることが出来るのではと考えました。今を生きている若者の一人として表現し、発信することで、コロナ社会の中に楽しみを再認識できる道標になれば良いと思います。



徽築体 江南の建築特徴を融合したフォントデザインに関する研究

卒業研究制作は「徽築体」というフォントデザインを試みた。このフォントは中国江南地域に見られる安徽省の代表的な建築からインスピレーションを得たものであり、主に「馬頭壁」、軒、倒影などの安徽建築の特徴を取り入れて表現した。また、安徽建築の壁の縦横比を計算することにより、各文字の縦横比は4:5と考察した。この比率を取り入れたデザイン要素を組み合わせることを通じて、繊細で優美な中国江南地域の雰囲気を感じさせられる気質を作り出している。



天啓気象の霊符 霊符的文字の表現に関する表現

「霊符」とは霊験あらたかなる御札。本研究では、霊符独特の摩訶不思議な文字表現を「霊符的文字」と呼称する。霊符の文字デザインを研究しつつ、八百万の神々の名前を霊符的文字として刻むことで、本当に現世利益を授かれるような神秘性の溢れるオリジナルの霊符的文字を制作した。そして、霊符的文字という視覚言語の制作・研究、それらを活用したデザインを通して、新しいビジュアルコミュニケーションの形を追求した。



私の映画愛～手描きイラストより愛を込めて～

手描きイラストレーションを用いた映画のリデザインアートに関する研究

デジタル技術の発展と共に、手描きの映画ポスターが減少した現在、手描きの良さの再発見をして貰うと同時に、自分の作品が社会に受け入れて貰えるのか検証した。既存のモチーフを自分なりに解釈して作品に表現する「リデザインアート」を用いた手描きのイラストレーションを、卒業研究のテーマに設定した。新開地の映画館のご協力の元、既存の映画作品を題材にしてオリジナルイラストポスターを6点制作した。



未知の森 / 到来 / 氷の世界 リアルとバーチャルを結ぶことの効果に関する研究

誰もが自由に参加でき、感情をその場で共有できるバーチャルとリアルな境界のない、視覚と聴覚を連動させた「全身で観る作品」を作り上げた。今回の研究で雰囲気を作るために背景に取り入れた要素は、含まれる要素の数、写っているモノ、背景全体の色だ。また、鑑賞者の動きとエフェクトをリンクさせることによって、身体を使った「身体」による効果を生み出し絵の世界に鑑賞者を体験として誘った。



DAY DREAM

一眼レフカメラによる幻夢的写真表現の追求と写真集の制作

撮影物には少なくともファインダーを覗いた時には、そこに映る景色や物を綺麗に写したいという思いがある。決して正確に映った写真だけが美しいわけではない。いわゆる「失敗」写真にも、撮影者の技術と感性、カメラの性質が一体となった表現の世界がある。景色や物、人、建物などを綺麗に写そうとする純粋な思いから生まれる、偶然や現象の写真表現までに高めるのがこの研究の趣旨である。



過去から現代、そして未来へ繋ぐ私の抒情 短歌のビジュアル表現の研究

短歌作りが趣味な私は、本来口語表現で長い歴史を有する短歌をビジュアル表現し、現在に繋げたいと考えた。支持体は「ダンボール」、画材は主にアクリルガッシュを使用した。ダンボール特有の凹凸、可塑性を利用し、短歌内容の多重性を可視化しようとした。掛詞などの古典方法をビジュアルで表現する事で、従来には無かった「過去」と「現代」を繋ぐ新しい短歌表現を模索し、第三者に私の抒情を伝えたい。



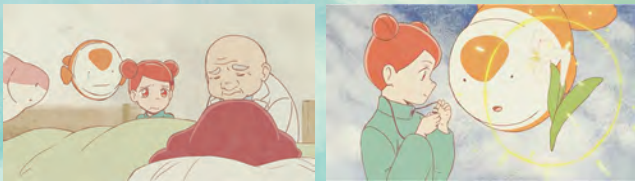
シュツルムゲッター 現実味を帯びた生物環境の創造

現実に仮想の世界を存在させるということを目的とした作品。
AR 技術を用いて CG で作成した架空の生物を展示しているジオラマの中に投影する、といった体験型の作品となっている。
デジタルである CG とアナログであるジオラマを AR 技術を用いて組み合わせることで、より存在を感じられる表現を目指している。
また、手に触れられるものとして感じられるようにする為、生物のモデルを 3D プリンターを用いて出力し、フィギュアも制作した。
(藤原)CG を担当した私は、生物に現実味を持たせることを重要視していた為、魅力的な要素を含めつつも合理性を求めてデザインした。
環境設定や生息状況を考察しつつ実際に存在している生物の観察に時間を多く割いた。
(金丸)ジオラマでは、食性・習性・気候を落とし込むだけでなく作品自体をどう見せるか考えながら様々な場所を参考に制作した。
フィギュアでは、シュツルムゲッターの行動に適合した魅力的なポーズや色合いを目指した。



シエルとルージュ ぬくもりを感じる柔らかい表現のアニメーション

卒業研究で選んだテーマは『ぬくもりを感じる柔らかい表現のアニメーション』です。この作品を通して温かさと柔らかさを表現するために、キャラクターの主線は茶色、鉛筆ツールで作画をしています。また、背景をドライガッシュの筆ツールで描画することでより温かい雰囲気作りを目指しました。そして完成した映像に動くテキストとキャンバス生地、画用紙テキストの3つを寄せ、淡い色合いと柔らかさを表現しました。



Bubble Summer Girls 青春の強さと脆さ

親友同士のヒナとメイは、行きつけの喫茶店に突如現れたヨシアキに二人同時に恋をする。ヒナはヨシアキが好きということをメイに隠したまま、ヨシアキと共通の話題で盛り上がり二人の距離は近づく。そんな場面を目撃したメイは、ヒナがヨシアキの事が好きだと気づき、ヒナになぜ隠していたのか問い詰め、ヒナの行動に裏切られたと感じ言い争いになる。しかし最後にはお互いの大切な存在に気づき仲直りをする。恋と友情と絆の物語。



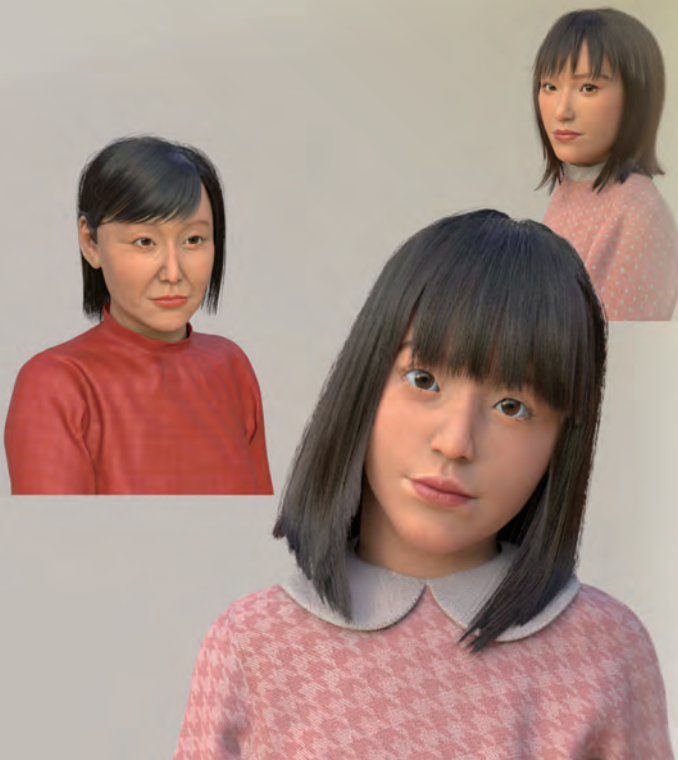
SOULMAN 多様性と自己受容を描くミュージカル

ハーフの13歳の真は学校でいじめられている。彼は空想上の友人であるジェームスとの対話によって、人種や考え方などの様々な違いを知っていく。そして父親が真のために残したテープに記録されていた音楽を聴くことによって、考えの違う相手のことを受け入れるようになり、さらに自分のことも認められることができるようになるという「多様性と自己受容」のテーマのミュージカル作品。尺は43分。



デジタルヒューマン さくら ジェネレーションによる女性の変化

私はデジタルヒューマンが活躍する未来に近いと考えているため、人間と同じように成長するデジタルヒューマンを制作しました。10歳、20歳、50歳、70歳の年齢に分けて、年齢の変化をモデリング、アニメーションをしました。桜の花が満開になるように見ている人を笑顔にするという意味で「さくら」と名付けました。そして、「さくら」がどのような人物なのか分かる1分間の映像にまとめました。



幽霊のアオ 音楽とアニメーションの視覚的な融合

「アニメーションMVの映像表現を実写を交えて技術習得する」という研究目的のもと、近年注目されるMVから技術を習得し、アニメーションの知識も活かし見る人の印象に残る作品を作りたいと考え制作しました。楽曲は別れや起点を感じさせたいという思いから「過去の折り合いをつけ大人になる」という内容を考え、「大人になる」ことへの考え方の違いや過去と今の自分が向き合う様子を2視点で表現しました。



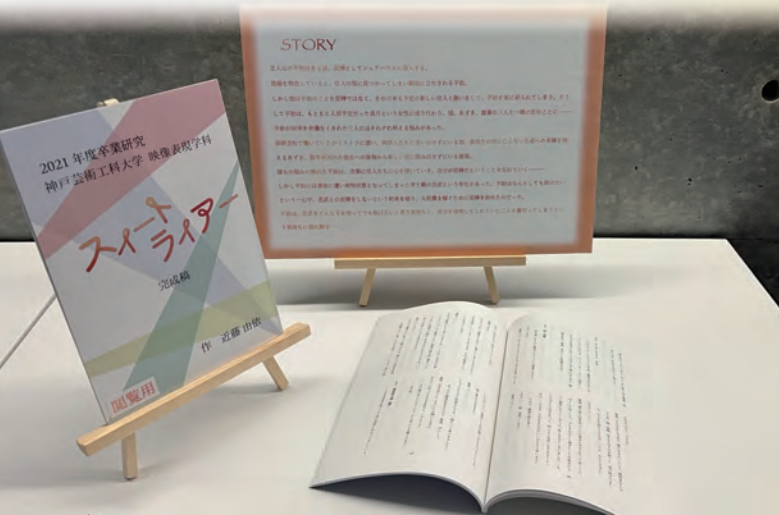
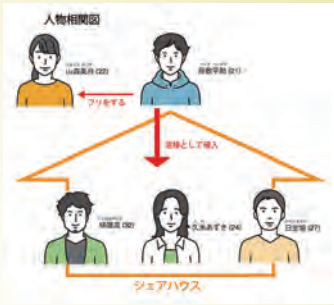
PRANK ON SNEAKER 2Dでデザインしたスニーカーを立体物として展示する

既存の何かに何かしらの変化を加えることをイタズラ (PRANK) と指しており、それを複数作り上げることでイタズラの集合体 (CLUSTER) にすることがこのプロジェクトの趣旨。今回は、イタズラの標的をスニーカーにし、グラフィックデザインというPRANKを加えた6つの異なるコンセプトの作品集。また、プロジェクションマッピングを活用することで視覚的に楽しめる作品となっています。



スイート ライアー テレビドラマの手法を用いた映画脚本の制作

この作品は主人公の平助がシェアハウスに思いがけず入居し、様々な悩みを抱える三人と出会い関わることで、自分自身や大切な人たちと向き合い、嘘偽りない関係になっていく物語だ。テレビドラマのような観客を惹きつけ続ける物語になるよう、モノローグを用いたり、モチーフを設定することでキャッチーになるよう工夫した。また、登場人物の想いや考えを繊細に描けるよう人物相関図や年表を作るなど丁寧に物語を構築した。



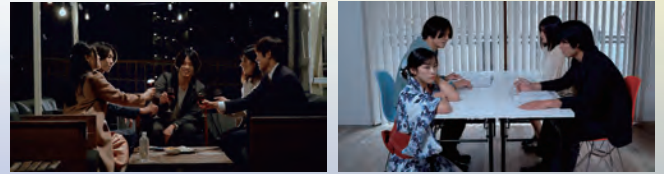
encounter 宇宙空間での演出を作画、撮影技術を用いてアニメーションで表現する

今回の卒業研究テーマは「宇宙空間での演出を作画、撮影技術を用いてアニメーションとして表現する」です。趣旨として作画では髪や服の靡き、ローリングを発生させない事による無重力の表現と撮影ではBGのSLや明暗の表現を加える等の演出を行いました。作品の中で背景をCGにした事により全体的な作業の効率化やSFチックな雰囲気や作品に持たせることができました。また新たにアニメーション制作に挑戦していきたいです。



今が未来だった時のこと 執着をテーマにした群像劇の制作

突然蒸発した彼女を忘れられず、彼女の思い出と生きている祐一、あらゆる関係を断ち切り、過去を清算した葵。彼女のプロポーズの方法に試行錯誤しているエリートの陽介、洋介がいなくて生きていけないと思いつむ、元ナースの莉緒。後先を考えずバイクで日本一周を企てる美久と遠藤。友人の結婚式から分岐していく6つの人生。それぞれの青春の終わりの物語。



コバルトブルーヲワスレタカ? 信じる力を描くレトロ風SF

宇宙人のレンズが先駆者の宇宙人と共に地球に不時着し、地球人のカオリと出会い地球の食や感情に触れながらも故郷の星に帰ろうと奮闘する物語。この作品では過去と現在の時代を描き、時代の違いをレトロ SF 風に表示した。その為に銀と三原色を使用した宇宙の美術やレトロなテレビ風のタッチ、宇宙人による超能力をサイケなエフェクトで表現した。この作品は独特なテンポでオフビートに物語が展開されて行くグルメリトロ SF 映画である。



吠えない犬は傷を舐める 坂元裕二から学ぶ「創るセリフ」～自然さのニュアンスとは～

この度は輝かしい学長賞を頂戴し、誠に光栄に存じます。授業の欠席が目立ち、皆様には多大なるご迷惑をかけたと思いますが、それでも辛抱強く指導して下さった先生方や、いつも温かい周りの友人たちの支えによって受賞できたのだと思います。

卒業制作では「吠えない犬は傷を舐める」というまんがを制作いたしました。

この作品は、今回の卒業研究でもある坂元裕二による「ナチュラルメイク」の技法を応用し、「自然さを含むフィクション」を表現するという意図を持って臨んだ作品でもあります。

自分のまんがの課題点は、舞台設定の作り込みの浅識でした。

もともと登場人物に自然さを含む会話劇を繰り広げさせる演出を好んでいたのですが、会話に重みや意図が含みきらず単調な展開になることが多かったです。

そこで、舞台設定やキャラクターの生い立ちなどを表などにまどめ細かく掘り下げ、人物の感情を整理し理解することで、そのキャラクターならではの自然さが生まれていきました。

私自身同性の恋愛という関係性を扱ったのは初めてで、最初はイメージを掴むのに苦労しましたが、キャラクターがコマの中で一生懸命生きている様を見て「自分ならこの状況でこうするかな」と思えるようになりました。その結果私らしいアプローチの仕方が出来たのではないのかと思います。長々と失礼いたしました。繰り返しになりますが、この度は本当にありがとうございました。



君とのありふれたハッピーライフ ほのほのマンガの研究

私はシリアスなマンガを読むと、キャラクターの死や挫折を引きずってしまう為、幸せなマンガを描くことが研究の目的である。ほのほのマンガというジャンルに着目し、研究結果を参考に「幸せを感じられるマンガ」を意識して描いたのがこの作品だ。この作品は同棲しているカップルが日常を送るほのほのBLである。二人とも過去にコンプレックスを抱えていたが、解消された後の日常生活を中心にしている。

工夫した点は3つある。まず1つ目に、物語構成だ。コンプレックス克服を中心に描くと話が重くなってしまうので、過去回想として描くことで、序盤に読者が不安を感じない構成になっている。2つ目は現在と過去回想の描写をリンクさせることで、キャラクターが報われた時の幸福感をより感じてもらえるよう描いた。3つ目は会話のテンポなどコミカルに描くことを意識した。この作品を通して少しでも読者の皆さんに幸福感を感じてもらえたら嬉しい。



毘沙門天 『明石昔話』をアダプテーションする・反復/設定/キャラクターの差異と変奏・

今後の作品制作につなげていくために、明石地方に伝わる『明石昔話』所収の『毘沙門天』のアダプテーション(まんが化)を通して、内容的、方法的な調査、分析を行った。

卒研作品では明確な制作意図をもってまんがを制作した。1つは現代性をもったまんがにするため。物語とは主人公の変化を描くものであり、例外もあるが現代のまんがでは必須である。2つ目は読者の期待を裏切ると同時に他の作品にはない新鮮さを与えるため。作品の固有性、その作品ならではの变化を描くこと。

『明石昔話』ではお米に執着していく主人公の心情しか描かれない。卒研作品では、主人公の執着の対象をお米から妻に変更した。主人公が1番欲しているものを欲の対象にすることで、妻に執着する主人公の狂っていく様をより印象深く表現した。そして主人公における執着からの脱却(変化)をクライマックスで描くことで物語の結末を明確にした。



陳煒瑜

イラストレーション

奨励賞

Garden of Eden 世界観を創る

「人外」と「異世界」をテーマに、キャラクターデザインを中心に作られたゲーム向けの世界観である。多文化の世界は文化によって分かれていて、それぞれの習性や衣装から反映されます。プレイヤーは「卵」から始まり、住みたい国に家を作ることができます。



木村悟子

まんが作品

奨励賞

Schicksal 絵柄のアップデートとは何か？(絵柄の古い新しいについての調査)

自分の絵柄が古いと感じ、古さとはどういうところなのか、新しい絵柄に寄せていくにはどう変化させると良いか、新しい絵柄の先行作品の手法を取り入れ、今後の自身の作品に活かしていくことが本研究の目的である。主に参考にした手法はキャラクターの顔(目、鼻、口、輪郭)、ベタ、トーンである。研究の対象とする先行作品はアメリ調の作風であり黒のベタを多く使用していたため今回の作品に積極的に取り入れた。



横山仁

高知県立岡豊高等学校

まんが作品

奨励賞

『ひなたぼっこ』『上杉さんに勝てない!』 日常系の研究～キャラクター部分の考察～

登場する人物は10代の女の子、20代の男性、40代の男性です。世代が違う者同士がそれぞれ抱く悩みや願いを「ごっこ遊び」で体験するという日常系作品を目指し制作しました。日常系作品においてキャラクター部分を前面に押し出すには世代間で表情の落差を付ける必要がありました。表情の落差だけでなく、女の子は関西弁、20代の男性は細目、40代の男性は眼鏡を掛ける等、キャラクター性の差別化を熟考し本作が出来上がりました。



芝鳴音

兵庫県 三田松聖高等学校 ゲーム

奨励賞

OCEANS OF HOPE グループでのカードゲーム制作

完成までは、まず2020年12月に構成を考え、1月に構成を固めるとメンバーを集め、7月にメンバーが全員集まった。同時に初期段階のゲームを完成させ、11月までプレイを繰り返し完成度を高め、メンバーと連絡を取りながらイラストを進めた。11月からは最終の追い込みとして、イラストの回収と内容物の制作を行い、12月に作品が完成した。メンバーは8人で、環境デザイン学科、ビジュアルデザイン学科、まんが表現学科、アート・クラフト学科の4学科から集まった。



「super girl」、「旧友からのお誘い」、「夜の風、夜のベランダ」、「ギター」、「眺め」、「今の気分はワクワク」 ディズニーの女の子キャラクターの魅力の研究

6人のディズニー女の子を違う雰囲気挑戦して描いてみました。ディズニー女の子の魅力をどうやって出せるかを考え、やはり違う雰囲気を出せば画一な人物ではなく、それぞれ個性を持つキャラを描けるようになります。「super girl」はピンクな背景を添い、明るい女の子になります。「旧友からのお誘い」はアメリカン・ガール、「夜の風、夜のベランダ」は静かな女の子、「ギター」はクールな女の子、「眺め」は無口な女の子、「今の気分はワクワク」は柔らかくふわふわな女の子です。いろいろな違う雰囲気の女の子を描くとき、「特徴」を把握する事が重要です。私は今回卒業制作を通じて、自分が以前には描けなかった様々な違った雰囲気をもつディズニー女の子キャラクターが描けるようになりました。



パラレルガードナーズ 特撮の魅力とその時代

大人子供問わず視聴されることが多い特撮作品の長い歴史や魅了する部分等を、ウルトラマンやゴジラといった巨大ヒーロー特撮作品に注目して研究し、それを基に特撮色の強い漫画作品を制作することが狙いである。三宮やポートタワーの描写をすることで、物語の舞台を限りなく現実に近い設定し、臨場感あるものとしている。また、室内からの構図や真下からの構図、ビルの間からの構図等を取り入れてカメラアングルを工夫した。



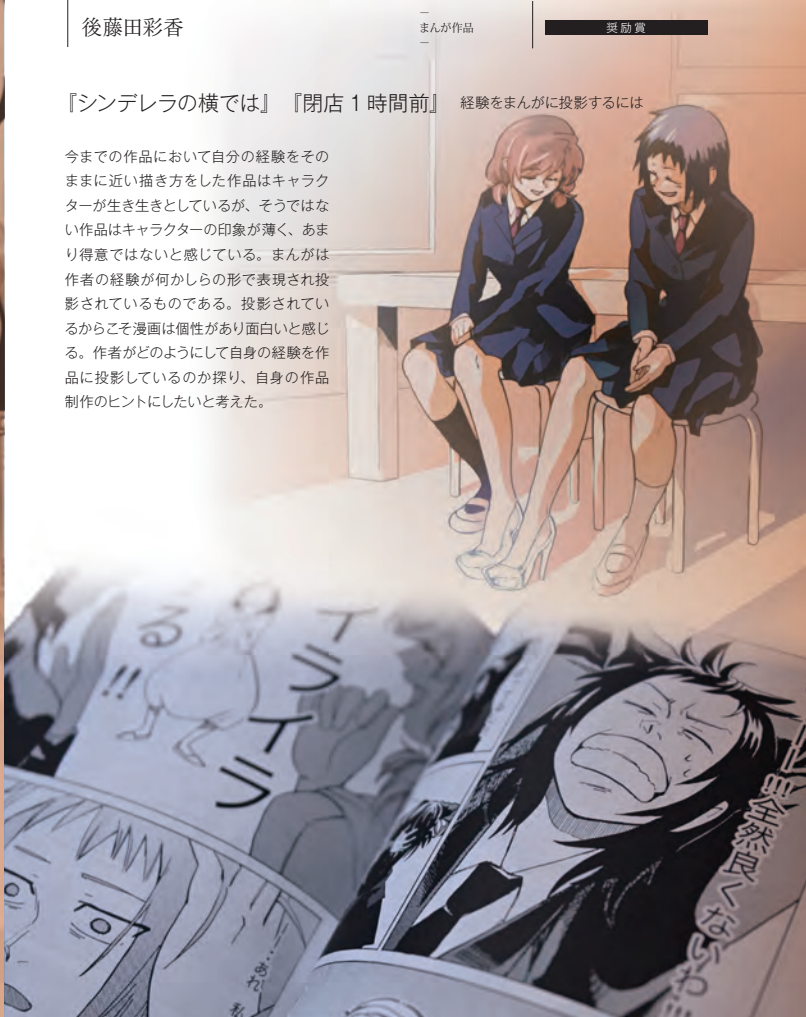
ふかしふかしぎ 漫画におけるデッサンの重要性

今回の作品は自分の作品の幅を広げる事を視野に入れて取り組みました。デッサンが漫画にどのような影響を与えるのか、漫画におけるデッサンとは何なのかそれらを追求し自分の作品に取り入れる事でアクション構図や顔のバランスなど作品全体のクオリティを上げられる事に成功しました。ふかしふかしぎは過去作の欠点を解消する事を意識して仕上げた作品です。自分の中で一番成長の見える作品になったと思います。



『シンデレラの横では』『閉店1時間前』 経験をまんがに投影するには

今までの作品において自分の経験をそのままに近い描き方をした作品はキャラクターが生き生きとしているが、そうではない作品はキャラクターの印象が薄く、あまり得意ではないと感じている。まんがは作者の経験が何かしらの形で表現され投影されているものである。投影されているからこそ漫画は個性があり面白いと感じる。作者がどのようにして自身の経験を作品に投影しているのか探り、自身の作品制作のヒントにしたいと考えた。



白瀬ほのか

兵庫県立長田高等学校

立体作品

学長賞

はなえみ 造花ブランド『花咲』による撮影スタジオの提案

つまみ細工を中心とした造花ブランド『花咲』の提案と店内ディスプレイの制作。

中学生の頃から続けているつまみ細工の花の制作を『花咲』というブランドとして企画した。『花咲』は想い出や感謝の気持ちを永く残せるように、枯れることなく咲き続ける造花を制作・販売するブランドである。造花は一輪から販売し、ブーケだけではなくアクセサリやインテリアなど幅広く利用することができる。実際の生花には存在しない色彩や柄・形のもを数多く制作し、造花ならではのオリジナリティのある花を取り扱う。造花には繊維端材や残布を使用することで布に新しい価値を持たせ、脱炭素社会への貢献を目指す。

本研究では『花咲』の店内に造花を使用したフォトスポットを設置し、来店した人が自由に撮影できる空間演出の企画を行った。『はなえみ』は、花が咲くことや咲いた花のような華やかな笑顔を表す。モチーフである蝶は蛹から大きく形態を変化させることから進化や変容の象徴とされており、前に立って写真を撮ってもらうことで来店した人に良い変化が訪れることを願う意味を込めている。ディスプレイには実際に触れることができ、造花をより身近に感じてもらうことで商品購入意欲の向上につなげる。撮影した写真はSNSやブログで公開してもらうことで宣伝効果を期待する。

『花咲』を通して、日本の伝統技法であるつまみ細工を多くの方に知ってもらい、親しみを感じてもらいたい。



yunayunaboo textiles

シルクスクリーンの技法を用いたオリジナルデザインでのテキスタイル提案

手描きの柄を活かしたいという思いからシルクスクリーンという方法でテキスタイルを作ることになりました。描いた絵がそのままプリントされるのでデジタルでは表せないペンの線の強弱や丸み、リピートする柄の合わせ方にこだわり複数の色を使って自分の世界観をデザインに表現しました。作ったテキスタイルでカバンやクッションカバーなどのアイテムにし生活の中に溶け込むような温かみのあるテキスタイルを目指しました。



自己超越

自分のアートと、ファッションを融合させ、これまで描いてきたアートの集大成として、「自己超越」をテーマに作品を制作しました。自分の絵を生地にペンキで直接ペイント、テキスタイルになるように描いた絵のデータを生地にデジタルプリント、生地に絵を刺繍、これらの方法を用いた生地でファッションアイテムを制作し、アートを服飾に落とし込みました。



狂気の家 自分自身の頭の中の世界を具現化するための作品

狂気の人に住む家族のキャラクターを表現したインスタレーション作品。異世界の生き物の人形を制作し、それらの魂を表現する物語として映像を制作した。この家族に対する違和感や非日常さを表現することで想像上の存在を具現化し、その世界を介したメッセージを現実の人々に共有するゲートとして存在意義を持つ作品。



花錦 身体を美しく魅せるウエディングドレスの制作

「日本人の体型に合ったウエディングドレスの補正法の提案」を目的とし、分析を元にモデルの体型特性を活かすカラードレスを制作。モチーフは二代目歌川広重「東京名所三十六花撰」より「紅梅」「紫陽花」「杜若」「つばき」を選出。オリジナルのテキスタイルは、水墨画の技法を用いて描かれ、図案は身体のカーブに合わせて立体的に作成。日本画による左右非対称の美に習ったデザインと、ドレーピング技術により和と洋を融合した。



石田早彩

福岡県 筑陽学園高等学校 ファッションプレゼンテーション

学生賞

Riot Grrrl 『Riot Grrrl』(ライオット・ガール)

Riot Grrrlとは1990年代初頭に生まれた音楽とフェミニズム、政治を組み合わせたサブカルチャー運動でフェミニストによるパンクミュージックである。日本の男女平等指数は今日なお、世界153カ国中121位とかなり低い。そこで私は格好良さ自然な色気を主体とし、繊細かつ大胆なデザインで現代のRiot Grrrlを表現し、その存在を周知させる。



黒田菜生

兵庫県立須磨友が丘高等学校 立体作品

ヒト も 人間と自然の関係をウールを用いて表現

私の持つ「人と自然」ではなく「人も自然」という自然観を、ウールのもつ多様な表情を用いてかぶりものとして表現しました。この作品を見た人が自然災害や環境問題をもっと身近なこととして考えられる、そのきっかけに微かでもなればと思っています。



鈴木茜

兵庫県立明石城西高等学校 ファッションプレゼンテーション

It looks similar ♡ ドールオーナーへ向けたドールとのシミラールック衣服の提案

本研究では、「ドールオーナーとドールのシミラールック衣服」の提案を目的とし、ドールオーナーとドール3組の衣服を制作した。研究方法は、20代前半のドールオーナー3名へのヒアリング調査を基に、コンセプトおよび着用シーンの設定、デザイン、制作の手順で実施した。その結果、「ドールオーナーとドールのシミラールック衣服制作」のモデルケースを示すことができた。



三木翔太

兵庫県立高砂高等学校 複合・テキスタイル

JEANS STORY (デニム生地をつかったブランド提案)

昨今のジーンズ離れをしている20代へ向けたデニム生地をつかったアイテム提案

ブランド JEANS STORY とは…
ジーンズ産業の業績は年々下降しています。その原因は主に若者のジーンズ離れにあると考えました。そこで、若者のライフスタイルにワンポイントやワンアイテムの中にデニム生地を取り入れてもらうことを提案します。服の使い捨てを促すファストファッションと違い経年変化を楽しむデニムの魅力を伝え、少しでもジーンズ離れを解消させることがコンセプトとなります。
Instagram account [jeans_lifestory]



Face my scenery 自分の風景と向き合う。心象風景の表現。

何を見、何をしようとしてもその時の感情が大きく影響していると感じます。自分の心の中に描いているもの、心象風景と向き合い、言葉にできない感情の正体を忘れることなく大切にすることで、自分の道標が見えてきたり、濃い瞬間を過ごすことができると思います。本は一人一人の心に静かに入り込み、自分自身と向き合えるものであると思い、心象風景を表現する一冊の本を制作しました。



ファッションとフェミニズム～少女の心をもった女性のための
衣服デザイン提案～ Lady with the girl's heart

フェミニズムという自由と解放のための考えを意識したファッションデザインを提案します。ジェンダーレスが謳われている時代だからこそ、持って生まれた性別をポジティブに捉え、個性を見出すことを大切に女性をイメージしながら作品をつくりました。また、女性の中に潜んでいる3つの"少女の心"に焦点を当て、年齢や性別などの属性による選択肢の不自由を解放し、心のエイジレスを広めたいと考えます。



× Gargoyle × Gothic × ガーゴイルの存在を表す衣装制作

12-15世紀の建築的ゴシックと現代のサブカル的ゴシックをガーゴイルに的を絞って歴史を遡ってその存在の現代に至るまでの由縁を自分の解釈としてまとめた。幾年月を経て現代に残ったガーゴイルへの誤解を解き本来の神聖な存在を表すためニット・フェルトを使用し、金彩加工を施した生地を使用してガーゴイルの存在を表す衣装を制作した。この衣装からガーゴイル本来の繊細で美しく儂い姿を感じ、想像してほしい。



「sou」糸を通して生まれる半立体作品制作

鉤物の独特な重なり、シャボン玉の色合い、視覚では感じることはできるが他の感覚は理解しにくい。その曖昧さに美を感じる。「糸」という下地を水溶性シートで作り、鍵編みで動きと色の重なりを表現をした。この作品を通して自分自身の重ねてきた時間、瞬間的な現象から広がる想いを「糸」にのせた。



西岡七海

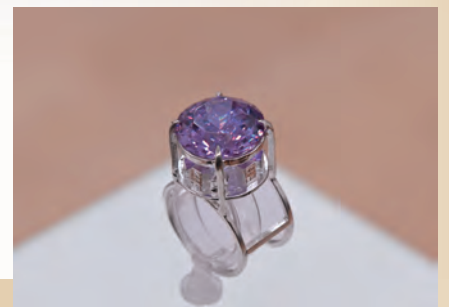
兵庫県立兵庫工業高等学校

ジュエリー

学長賞

a little fantasy 空想の世界をモチーフとしたジュエリーの制作

私は、自分たちの知らない所で知らない世界があるのではないかと、ふと考えることがあります。子供の頃に童話や絵本などを見て、自分の生活している中にもそんな世界があるのではないかと想像したことがある人もいないのでしょうか。そのような妄想と、私が普段制作しているジュエリーに対する思いが結びついて、この小さなジュエリーの中に何かが生み出されているのではないかと、そこに小さな世界が広がっていたら面白いのではないかと考えたことが、この作品の着想のきっかけとなっています。リングという小さく、またジュエリーとして馴染み深いアイテムの中に空想の世界を作ることによって、小さな頃に絵本を読んだ時のような高揚感を感じられるような作品を目指しました。ひっそりと隠れているようなイメージと、それを見つけた時の喜びを表現させるため、それぞれのリングには回転、開閉など動かすと中から家やお城が現れるといった仕掛けが施してあります。素材は主に銀や銅、真鍮を使用しており、彫金の様々な技法によって成形されています。作品の唯一性を高める為、ディテール表現の為に専用の道具を作成したり、草木の部分に銅を緑色に着色する緑青を使用する、パーツによって色の違う金属を使い分けるなど細部までこだわり制作しました。小さな世界を覗き込むように鑑賞したり、それを掌の上に乗せるように身につけながら、子供の頃に戻ったかのように想像を膨らませ、楽しんでほしいです。



倉井真子

三重県 暁高等学校

陶芸作品

学科賞

意宣り 菊模様と蝋手技法を用いた「意宣り」の可視化

この作品は素地に透し彫りを施し、透明釉薬を埋めることで光に透ける蝋手技法を用いたオブジェです。「意宣り」とは神様に自分の思いを宣言し、実現に向けて行動するという意味があります。ピースを成形し立体的に構成する過程で私が感じてきた、「人との繋がりの大切さ」をピースを繋げることで表現しました。また、独自に調合した釉薬によって光に当たった時の色の変化や、平面のピースでの立体的な表現が可能となりました。



緒方幸之郎

陶芸作品

奨励賞

一溢 亜鉛華結晶釉薬を用いた陶表現

亜鉛華結晶釉とは基礎釉薬に酸化金属の亜鉛を添加することで結晶を発生させる釉薬です。焼成方法に特徴があり温度変化の工夫により結晶の大きさや形に違いが現れます。さまざまな検証と実験を繰り返し、釉薬の魅力を引き立たせる成形は大きな面で見せることにたどり着きました。大きい面で見せると離れても近づいても釉薬の特徴的な模様や輝きや繊細さが綺麗に見えます。この二つを両立させることで、より人を惹きつける作品になると考えました。



中島由衣

兵庫県立相生高等学校

フィギュア作品

奨励賞

ヒトガタ水族館 水棲生物をモチーフとした「人ならざる者」の立体表現

昔から海の中で暮らしたり、空を泳ぐように飛ぶ魚等の空想をしていた。また、都市伝説を調べていくうちに、人ならざる者や海底都市に強い憧れを抱くようになった。「実はアトランティスは海に沈んだ後も繁栄を続けたのではないか、数々の人魚伝説はアトランティス人によるものではないか」と解釈し、海へ遷る過程やその後をイメージして培養槽と人魚を制作した。また、海から魚が来て面白いと考え、魚と融合した怪人を制作した。



片山智歩

大阪市立咲くやこの花高等学校

ジュエリー

奨励賞

CRUMPLED PAPERS

金属による紙の表現

A4 コピー紙やルーズリーフのノート用紙など、紙は全く同じ大きさ、形で消費されています。それらは捨てられる際、破られたり丸められるなどして、ゴミとなりますが、同時に破られるという変化は紙に唯一無二の個性が生まれる瞬間だと私は感じています。捨てられてしまう瞬間に現れるその形を金属という素材でジュエリーとして表現することで、美しく感じられるものとして留める、共有できるアイテムとして制作しました。



木場一帆佳

明石市立明石高等学校

陶芸作品

奨励賞

和み お茶をテーマに花をモチーフとした楽しく使える器の研究

家族や初対面の人たちなど相手が誰であっても、共にお茶をすることで心が和める器をテーマに制作しました。ハーブティーは香りが強く飲むまでの間も香りを楽しめます。そこでポットに裝飾された花からも香ってくるかのような楽しみ方ができるように立体感を出しました。

日本にハーブティーが入ってきたのが20世紀に入ってからだということでデザインは19世紀から20世紀のアルヌーヴォーでみられる植物をモチーフにしたものを参考にデザインしました。



栗原梨緒

兵庫県立神戸甲北高等学校

アートプロジェクト

奨励賞

みのなる大きな木プロジェクト 「ひとりにひとつのおくりもの」

多彩な個性を表現するアートプロジェクトの研究

「個性」をテーマにアートプロジェクトを行いました。アートプロジェクトの内容としては、①きのみをつくるワークショップ・企画、②展示空間から人々の個性のすばらしさを伝える約4メートルの大きな木の制作、③70個のきのみの特徴が載ったきのみ図鑑の制作、の三部構成になっています。色、形、大きさまで同じものがないきのみから人と違って面白い、みんな違うけどみんなすごくいいという個性の素晴らしさを表現しました。



深津綾菜

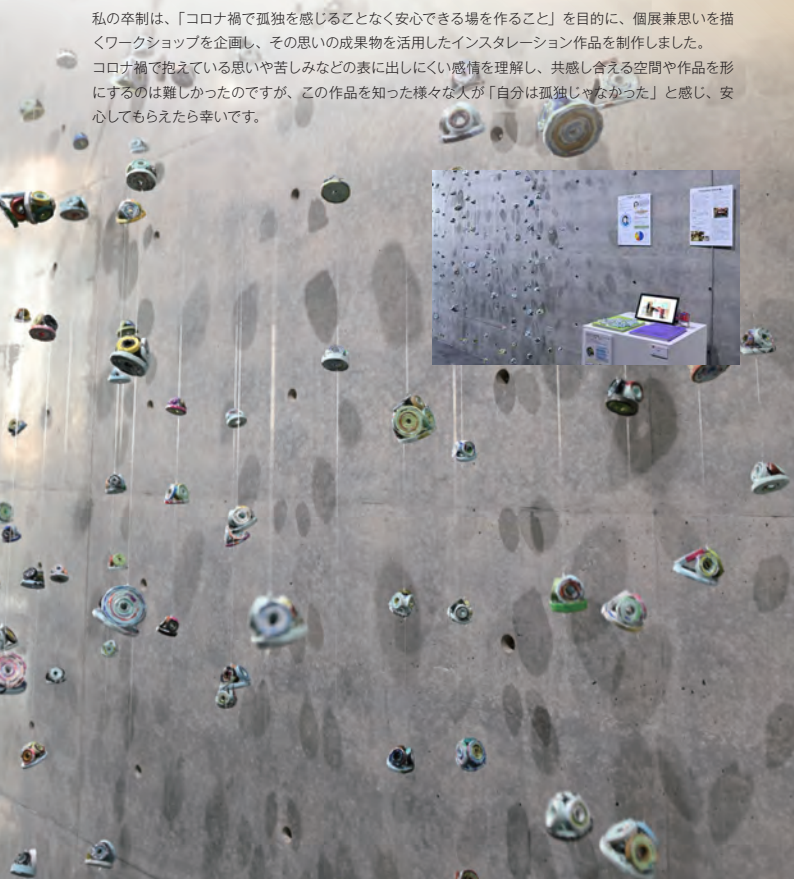
兵庫県立播磨高等学校

アートプロジェクト

COCORO RELIEF 感情の渦“エモーリング”を活用したコロナ禍による人の思いの可視化について

私の卒制は、「コロナ禍で孤独を感じることなく安心してできる場を作ること」を目的に、個展兼思いを描くワークショップを企画し、その思いの成果物を活用したインスタレーション作品を制作しました。

コロナ禍で抱えている思いや苦しみなどの表に出しにくい感情を理解し、共感し合える空間や作品を形にするのは難しかったのですが、この作品を知った様々な人が「自分は孤独じゃなかった」と感じ、安心してもらえたら幸いです。



石川愛香

兵庫県 芦屋学園高等学校

絵画作品

なにを思う？ まなざし ～瞳の描写による考察～

人の顔を見て対話をする時何を見るのか、口元や眉毛の動き、声の弾み方や顔の皺の寄り方。そんな、様々な中で、私はまなざし、そして瞳に注目しました。マスクをしてしまえば半分は見えなくなる表情の中で、モノを見るために必要な眼はいつだってほとんどの場合見えている部位であると思います。この、瞳を描くことによって『あの時相手はどんなことを考えていたのか』を私自身の記憶を辿りながら制作しました。



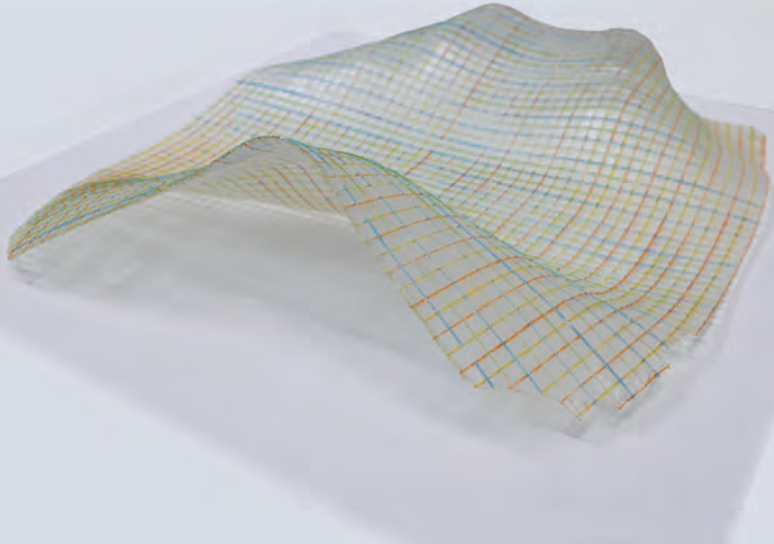
古池萌乃

屋久島おぞら高等学校

ガラス作品

fluttered パート・ド・ヴェール技法による立体表現

作品タイトルの「fluttered」は「はためく」という意味の英語です。私が綺麗だと思ふ形は、布の皺のような柔らかさです。布が舞ってできる皺のようなイメージをパート・ド・ヴェール技法やスランピング技法を用いてガラスに落とし込むことを研究しました。ガラスは硬く、冷たいイメージがありますが、風が吹いて布が舞っているような柔らかさや、暖かさを感じてもらうことを目指し、制作しました。



逢坂夏帆

大阪府立港南造形高等学校

ガラス作品

付喪神 サギング技法を用いた生きたように見える器の制作

サギング技法を用いて、生きているように見える器を制作しました。長い年月、大切にされてきた物に魂が宿る付喪神というのは、物を愛し、心を通わせることが出来る人の心の現れです。私はその大切にされてきた器たちが、「命を得たもの」に変わり、立って歩ける器、自身が重く立ち上がる事の出来ない器、足が生えてきたばかりなので上手く動かせない器など、魂を持ち動き出した時を表現しています。



竹下仁章

奈良県立高門高等学校

フィギュア作品

群龍 空想上の生物の群体による擬態の立体表現

「擬態」とは、生物が自分の身を守るため、また、他の生物を捕食する為に単体または群体で他の生物の姿や様子に似せる特性です。本作品は後者である群体での擬態を中心にし、レオ・レオ二作の「スイミー」と中国の故事から生まれたことわざにまつわる「登竜門」という話から、テーマにある「空想上の生物」である龍をモチーフにして、生物が群れることによって大きな龍に擬態した姿を立体で表現しようと考えて制作しました。



後藤龍哉

神戸YMCA高等学院

絵画作品

人間の心情を描いた風刺画

様々な幸せの中に埋もれる人の心情を目に見える形にした作品です。それぞれの作品には以下のような意味が含まれており、この作品では3つのグループに分けて展示しています。今回のものを含め、これまでの作品は人が見えない所で苦しんでいる事を多くの人に知ってもらうため、当事者が抱えている心情を想像して風刺画という表現方法で制作しました。多くの人が苦しみながら生きている事を知ってもらえれば幸いです。



〈IN〉JIANGNAN 中国・江南の伝統食「印花糕」の図案の再設計と展開に関する研究

中国・江南の伝統食である「印花糕」の図案を現代的なデザインに再設計し、伝統文化に馴染みの薄い若い世代にむけた女性化粧品ブランドのブランディングデザインを研究した。地方風土と食文化、古代化粧から発想したブランドのネーミングは、覚えやすく意味的に整合性のある「IN（印）」と定めた。ブランドの本質を示すとともに認知とビジュアルコミュニケーションの核となるロゴマークは、古書体の「印」と繁栄や多幸を意味する吉祥紋様である「盤長」を融合し、全体を「印花糕」に擬えてデザインした。ブランドカラーは「印花糕」の原料である米粉の白色と、その装飾に用いられた赤い染料や古代から口紅に使用された紅色を設定した。プロダクトは、メイクアップアイテムと化粧石鹸の二つのラインで構成した。

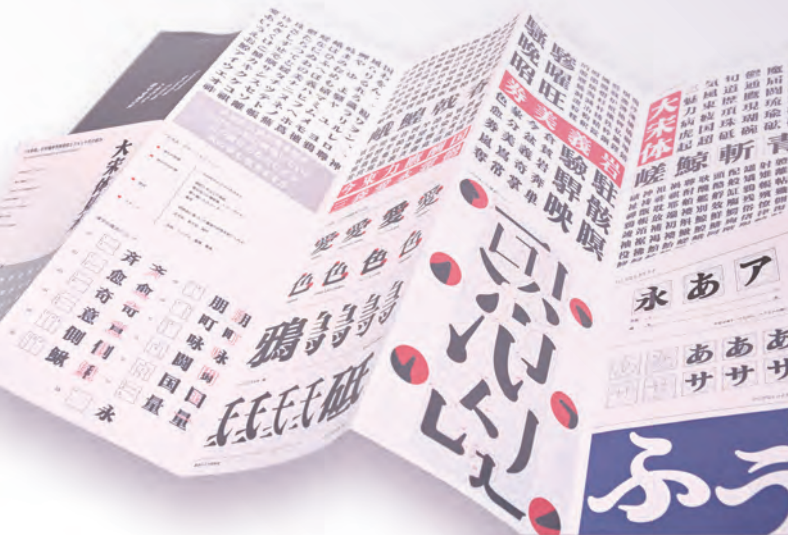
伝統図案を当てはめた化粧品アイテムの商品モデル制作からはじまり、ブランドのイメージをより良く伝達するためのビジュアルコミュニケーションを目指した。各種パッケージ、ブランドプロモーション映像、ポスターやパンフレット、ノベルティグッズ、ディスプレイに至るまで、設定したターゲットに合わせてブランドの可憐で繊細な世界観をトータルに表現することを心がけた。

伝統図案研究からはじまり、図案の再設計と製品への転用から新しいブランド提案につなげる一連のデザインの転回による翻訳は、消滅していく生活文化の伝統を現代に継承する一つの方法論として、他テーマにおいても応用が可能と考える。



「大宋体」の手描き字体研究とフォント化の試み

「大宋体」とは20世紀初期中国における出版物の表紙や大字報（宣伝用ポスター）、壁面で書かれていた手書き文字である。本研究では、「大宋体」に関する歴史やそのタイポグラフィーの特徴を分析し、「大宋体」のフォント化が試みられた。本研究では中国のデザイン歴史における「大宋体」の位置付けを明らかにすると共に、現代デザインにおける「大宋体」の再活用への展開が探求された。受賞者は①20世紀初期中国における「大宋体」の史料調査、分析②「大宋体」関連字体デザイン把握、分析③各「大宋体」の骨組、筆画の整理とデザイン統一化④「大宋体」の400種字をフォント化、また、ひらがなとカタカナを加えた「大宋体」の提案⑤手書き文字をフォント化するための方法論への提示は、芸術工学、ビジュアルデザインにおいて、表現された手法は「文字学」「編集学」「情報学」の関連分野に対して新たな視点を提示するものであった。



中国銅鏡におけるビジュアルの表現に関する研究

これまで中国銅鏡に関する紋様研究は多くの場合が個別的な視点で論じられたものであり、体系分類による研究があまり見当たらない。本研究ではBD.2400からAD.200頃の間の150枚銅鏡を対象とし、銅鏡を線画で書き起こすことにより明確な研究ができるようなデータを作り上げ、銅鏡の紋様を一つずつ分類することを可能にした。また、データ化した紋様を時間軸によって分類し、紋様の変遷やその象徴に関する研究が展開された。本論文は①銅鏡を線画で書き起こすことにより、デザインの視点から銅鏡の構図と紋様の分類が試みられた。②銅鏡に刻まれた複雑な紋様が体系化された。③デザインの視点から銅鏡の構図と紋様の造形の背後に隠されていた意味、紋様と紋様の間に存在する重層的な縦軸の関係が明らかにされた。④図解で銅鏡における紋様の整理、読み解くことを通じて、古代人の精神世界における銅鏡に存在する立体空間が解明され、図像学、考古学、哲学、古代宇宙観の関連分野に対して新たな視点を提示するものであった。



WUHAN100 楚の文化記号から考える武漢のアイデンティティデザインに関する研究

都市をテーマにビジュアルコミュニケーションの形成を目的とし、武漢の起源である「楚」文化から抽出した記号に近現代以降に加わった武漢のイメージを精査して、新たに100のアイコンをデザインした。100のアイコンを束ねる「WUHAN100」のシンボルは、楚の刺繍にある龍鳳虎紋をもとに無限(∞)の意味を込めてデザインした。武漢市そのものを、楚文化の記号である「龍」に喩えたキャラクターとして地図に落とし込み象徴性を際立たせた。新たにデザインした武漢の記号を地図、ポストカード、ポスター等の複数メディアに展開し、グラフィックデザインによるイメージと情報伝達の重要性を示した。さらに旅行者がサイクリングの体験をとおして武漢を知ることができるサイクリングロードの検証を行い、DXの加速を背景に普及したARテクノロジーとグラフィックデザインを融合したサイクルマップをデザインし、デジタル技術に敏感な若い世代にアピールした。



中・日の伝統的な切り紙におけるビジュアル表現に関する比較研究制作

本研究はビジュアルデザインの視点から切り込んで、日本、中国、台湾の「伝統的な切り紙」に関する史料、文献を分析し、切り紙(剪纸)と「伝承切り紙」の相違点と相似点が考察された。切り紙と「伝承切り紙」の造形に示す「対称のかたちと陰陽思想」「五行の哲学観」「文字文様と漢字文化」「人形の紙と払いの宗教観」の概念に基づいた「生命の起源」「大自然の恵み」計4枚の切り紙アートの応用を展開し、現代における伝統的な切り紙の創作可能性が提示された。



VISTYPE グラフィックサインにおける認知機能に関する基礎的研究

「VISTYPE」とは、単純な図記号の組み合わせによって形成されるピクトグラムを3段階に構造化し、段階が上がるにつれて複雑な意味内容へと変化する「3ステージの概念」をもとにデザインされた、汎用性のあるピクトグラムのサインシステムである。新たに173点のピクトグラムデザインを行い、研究成果をハンドブックにまとめた。さらに一般への普及を目指し、誰でも「VISTYPE」を使用できるようにPCとスマートフォンに対応したウェブサイトを展開した。



人体と共生する微生物の世界観を表現 ジュエリーとしての可能性

これまでの研究成果において、人体に潜む目に見えない微生物を可視化したジュエリーを各種彫金技法を用いて表現させた。人間の世界そして社会のシステムと人体に宿る微生物は同じ役割を果たしていると考え、身に付けるアイテムであるジュエリーにすることで、それら人体に対する微生物の存在価値、そして役割の重要性や魅力を身近に感じてもらうことを目的に、その世界観をジュエリーとして見事に昇華させている。



出雲大社を中心とする領域の形成方法とその様相に関する研究
- 聖域性を持つ領域における境界の複雑化について -

本研究は、出雲大社を中心とする出雲地域における領域形成のメカニズムを明らかにしようとする試みである。丹念に現地をリサーチし、空間の境界生成に寄与するメカニズムに分析を加え、起終点モデル、点状帯モデル、線状帯モデルの3種の手法の抽出に成功している。そして、それぞれをモデル化し、出雲地方において新たに展開し、今日潜在化して不明瞭になっていた境界を強化し、出雲大社を中心とする出雲地域独特の領域性を後世に引き継ぐことを目的とした具体的なプロジェクトとして提示し得ている。



絵画表現による時間の経過に関する研究 植物の循環を通して

建物に共生する植物の循環に着目し季節によって表情を変えるその印象を大切に自身の記憶を紡ぎながら描くことを通して、時間の経過をテーマに絵画を制作した。先行研究によって参考資料や画材の調査など綿密に行いながら、日本画材を中心に用いて、図像（イメージ）と顔料が生み出す色彩やマチエールとの関係性を常に検証しつつ、繊細かつ豊かな色彩で独自の表現世界を確立した。



集落の風景を形成する建築的エッセンスの再構成による新しい建築空間の生成に関する研究 - 特徴的な地形に展開する集落風景を持つ西宮名塩を通して -

本研究は、紙すきなどの伝統産業が残る西宮名塩を対象地とし、風景を形成する集落の要素を抽出し、それらを再編することで、風景に適う新しい建築のあり方を創出することを目的としている。C.アレグザンダーが提唱したパターンランゲージとは異なり、風景を構成する複数の要素をばらばらに単語化するのではなく、その関係性ごとに抽出し、その関係性が生み出された背景を読み解きながら、それらを再編し新たな建築を生成しようとする試みであり新規性が認められる。



賞について

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

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

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



神戸芸術工科大学概要

芸術工学部

- 環境デザイン学科
- プロダクト・インテリアデザイン学科
- ビジュアルデザイン学科
- 映像表現学科
- まんが表現学科
- ファッションデザイン学科
- アート・クラフト学科

大学院

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

カオス 2022 神戸芸術工科大学卒展 [学部・大学院] 会場

- 兵庫県立美術館 ギャラリー棟
- 原田の森ギャラリー
- 神戸ファッション美術館

カオス 2022 神戸芸術工科大学卒展 [学部・大学院] 選抜集

[発行] 神戸芸術工科大学

〒651-2196 神戸市西区学園西町 8-1-1

TEL. 078-794-2112 (代表)

FAX. 078-794-5027

URL. www.kobe-du.ac.jp

E-MAIL. topics@kobe-du.ac.jp

[制作]

- | | |
|-------|----------------|
| 企画・編集 | 神戸芸術工科大学 広報入試課 |
| デザイン | 荒木 優子 |
| 写真撮影 | 福田 拓 |
| 印刷・製本 | 株式会社 光陽社 |

