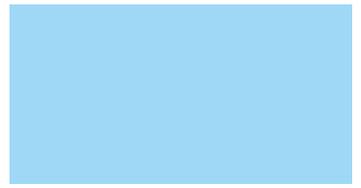




B U N K A Z O U K E I



P1
卒業研究優秀作品



P23
学外連携活動報告
・地域連携活動報告
・産学連携活動報告

卒業研究優秀作品

ごあいさつ

本年も、造形学部の1年間のさまざまな教育活動をご報告できることは、教員・学生一同、大きな達成感とともに大変うれしく思っております。造形学部は、デザイン・造形学科と建築・インテリア学科の2学科で構成されており、生活に関わる情報やデザイン、住環境の領域で、創造性に富み、豊かで質の高い表現技術の習得に日々励んでおります。そしてそれらの教育成果を学内外に公表し評価いただく機会として、年間多くの教育事業を実施しております。その最も大きなものは「卒業研究展」で、卒業生全員の作品や論文を4日間にわたり展示・開催しております。また両学科とも、その専門性を駆使して社会に貢献することを目指す「産学連携・地域連携型教育」に力を入れており、合わせて20件近い学外連携に取り組んでいます。

この報告集は、これら年間を通しての多様な教育活動の中から、主だった活動を1冊にまとめたものです。広く皆様にこの報告集をご覧いただき、多くのご意見、ご感想をいただき、本学部の新たな発展につなげてまいりたく存じます。

本学部の日ごろの教育事業にご協力いただいております多くの方々から御礼申し上げますとともに、今後ともご指導、ご支援を賜りますよう、どうぞよろしくお願い申し上げます。

造形学部長 堀尾 真紀子

デザイン・造形学科

本学科では、それぞれのコースが専門性を深め、感性をはぐくみ、技術を磨いています。

平成28年度より、デザインを中心とした3コース編成へ移行し、社会と人々の生活を基盤としながら、豊かな暮らしづくりへの提案を目指しています。

視覚情報や生活用品、雑貨のデザイン、雑誌や書籍の編集制作、映像やアニメ作品制作、金属や七宝による造形表現、染めと織りによる作品制作、独創的なアート作品作りなど、今回の卒業研究展まで6コースによる展示となりました。

建築・インテリア学科

本学科では、建築とインテリアにかかわる幅広い知識と技能を身につけ、今日の社会的な課題を自ら発見して、生活者の視点から論理的かつ創造的に提案できる人材の育成を目指しています。3年次からは、建築デザインとインテリアデザインの2コースに分かれて実践的な設計課題に取り組みます。また、4年次の卒業研究では、学生が自分の関心をもとに研究テーマを設定し、コースの枠を超えて指導教員を主体的に選択し、1年間をかけて作品制作や論文執筆に挑みます。本書にて、学生たちの取り組みの成果の一端を紹介させていただきます。



Excellent Anthology

C	o	n	t	e	n	t	s
卒業研究優秀作品	1			学外連携活動報告			23
映像クリエイションコース	2	インテリアデザインコース		14	地域連携活動報告		24
グラフィック・プロダクトデザインコース	4	建築デザインコース		16	産学連携活動報告		27
メディア編集デザインコース	6	住生活デザインコース		18	イベント・成果発表		30
テキスタイルワークコース	8	学生・卒業生の受賞		20			
ジュエリー・メタルワークコース	10						
アートワークコース	12						



Cross

ロトスコープアニメーションによる映像表現の追求及び研究

鈴木 道子

アニメーション(動画映像データ 1分30秒)
QuickTime 1920×1080ピクセル H.264



解説

撮影した動画映像の被写体をなぞって描画していくロトスコープは3年次の課題制作で行なったが、その技法をさらに究明して独自の表現を追求した。まず都内で素材となる人物の動画を撮影し、その映像を元にしてPhotoshopのビデオレイヤーを使用して一枚一枚描画し、青色を基調としたアニメーションの作画を進めた。PremiereProCCを使い、実写映像を背景にして、作画したアニメーション映像を合成した。

プロセス

前期の企画プレゼンテーションで、ロトスコープでの作品制作を発表し、その後、絵コンテの作成と、それを動画化したビデオコンテ作りを行なった。8月に人物の動画撮影を行ない、9月からその編集とアニメーション制作作業に取り組んだ。再撮影および再編集も行ない、アニメーション制作作業を続行し、その後のプレゼンテーションで指摘されたタイトルロゴのデザインを変更して、1月に完成データを書き出して完成した。

講評

ロトスコープは最近のミュージックビデオなどでよく用いられているが、簡単そうに見えて実は非常に画力やデザイン力が必要とされる。この作品は白い背景に青い線を重ね、その中に実写映像の渋谷を合成してスタイリッシュな都会感覚を表している。また残像によって前後の絵が重なる効果を前提にした描線の省略が上手い。顔の一部分をあえて描かないことで、光と陰影をも輪郭線だけで表現しているのがこの作品の特筆すべき魅力だ。

Entrust Days 複数技法を組み合わせた映像表現の研究

乙川 有花

アニメーションによるミュージックビデオ
(動画映像データ 3分55秒)
QuickTime 1920×1080ピクセル
H.264

解説

この作品は、デジタル作画によるキャラクター描写の技術力が高いだけでなく、モーショントイポグラフィーの文字の動きが素晴らしい出来栄である。これはソフトに内蔵された既存の動きを使うのではなく、一文字ずつパーツに分解して、自分でキーフレームを打ち込んで動かすという作者独自のオリジナリティが発揮されたもので、これが観客に音楽のリズムと歌詞を視覚的に伝えるミュージックビデオの魅力を高めている。



breathe 日常生活の音を「音楽」として捉え音を視覚的に表現する研究

松本 夢乃

実験映像
(動画映像データ 3分26秒)
QuickTime 1920×1080ピクセル
H.264

解説

一人の女性が感じる気配を映像として捉え、音声と視覚情報を融合させた映像表現を研究した作品。感情によって乱れたり、誰かという事で落ち着く呼吸の音や、部屋、町、喫茶店等のいろいろな環境の中にある音やノイズをモチーフにしている。現実の日常の風景をリピーター編集したり、マルチ画面で合成することで、現実とは異なる時間が作り出され、画面にシンクロしたノイズが音楽となって別のリズムを作り出している。



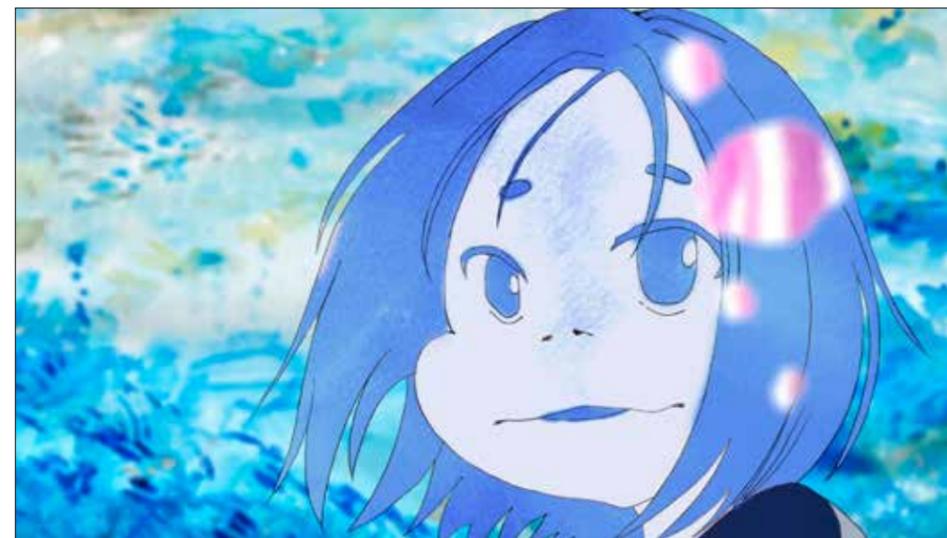
ボーダーとカット 様々な手法でのアニメーション制作の研究

仲上 仁望

アニメーション
(動画映像データ 3分42秒)
QuickTime 1920×1080ピクセル
H.264

解説

作者自身の心の葛藤や心理描写を2人のキャラクターに置き換えて表現したアニメーション。確かな描画技術と色彩設計によって構築された世界観が出色である。鉛筆で動画用紙に描いた絵をデジタルデータ化し、テキストチャを合成して着色するというアナログの描画とデジタル技術を組み合わせた作画方法や、写真から書き起こした絵やロトスコープ技法を巧みに使い分けて、現実と非現実が交錯する独特な空間を創出している。





手書きで気持ちを伝える レターアイテムのデザイン提案

清水 梨沙



解説

メールやSNSの普及で、書くことが減った手紙。しかし、手書きの方が想いが伝わることや、貰う側の嬉しさも大きいと考える。デジタルでのやり取りが主流の時代だからこそ、電子メディアに頼らず自分の気持ちを手書きで送ってもらいたい。そこで、手紙への興味・関心を引くため、遊び心あるレターアイテムを提案した。これらが、手紙の良さを感じるきっかけとなり、書くこと・送ることがもっと気軽に楽しく、もっと身近なものになることを願っている。

プロセス

どのような仕掛けがあれば手に取ってみたいかなかを考え、引っ張る、包みを開く等、動作の種類を書き出すところから始めた。手渡すシーンや相手の気持ちを想像しながら試作を作り、周りの反応を見ながら制作するアイテムを絞っていった。渡すだけで完結するアイテムにならないよう心がけるとともに、書きたいと思えるデザインにすることに力を入れた。制作物が多く大変だったが、その分、達成感を感じられる作品となった。

講評

画一的なフォントで送られるメッセージより、ひとつひとつ手書きで想いを伝えることは、拙く短いメッセージであったとしても、送り手の印象が強く伝わる。作者はその大切さに気づき、敢えて、送り手、受け手の双方にひと手間かかる“行為”と“時間”を必要とするユニークなレターアイテムを提案している。手紙に対する自身の想いを、作者目線で捉え、商品化も見据えながら、たくさんのアイデアで、多彩なバリエーション溢れる作品に纏め上げた。

ゴミバ子ズ

日常生活を楽しむ物の提案

西垣 美咲

解説

ゴミ箱というと、誰もが日常生活の中で必ず使うものでありながら気に留められることもなく雑に扱われ汚れていくだけの印象があります。そんなゴミ箱に愛着を持ってもらいたいという思いからこの「ゴミバ子ズ」を制作しました。シンプルなタマゴ型でありながら質感を様々なものに変えることによって、ただそこにあるだけでなんだか楽しい雰囲気を作り出せるようにしました。上下のパーツは自由に組み替えが可能です。



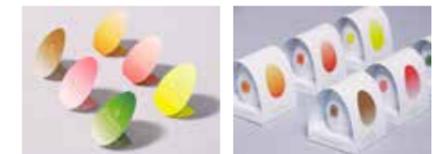
KOKOROHU

心に癒しを与えるドリンクのブランディング

板橋 杏奈

解説

働く女性をターゲットに身体の回復ではなく、心の回復を促すための心の癒しドリンク専門店の企画制作を行った。「心のホッと一息タイムを。」をコンセプトに、味や香り、成分だけではなく、形状や触り心地、見た目からも癒し効果にアプローチすることで疲れた女性の心をより癒す事が出来るのではないかと考え、タマゴ型癒しドリンクを核商品としたパッケージデザインや、ショップカード、ポイントカード等を制作した。



新しい熊手のデザイン提案

森山 遙

解説

昔からある熊手に私らしい視点を加え、新たなデザイン性と価値を発信したいと思い制作にあたりました。研究を進めるなかで熊手のルーツや日本人ならではの縁起物、願掛けの文化に触れることができました。デザインのポイントは手に取りやすいすっきりとしたデザインと紙やアクリルなどの本来の熊手とは異なる素材で福をかき集めることができる点です。





愛のレシピ

下平 咲

エッセイ、イラスト集/くすみ製本(糸綴じ・ハードカバー) 260×210mm



解説

自らの人生経験から、「愛とはどういうものなのか」ということを長い間、特に大学4年間はずっと考えてきました。私たちにそれぞれ個性があるように、愛も十人十色です。そんな23歳の今の私の愛についての価値観を、等身大で表現した作品です。私の今の価値観を作った23年間の人生を、幼い頃から現在までの、食べ物から想起できる思い出だけに絞り、短編小説のような53のエッセイにまとめ、イラストと共に表現した作品です。

プロセス

両親の離婚後、母親が自殺をし、母方の祖母に育てられてきました。育ててくれる祖母に対する感謝の気持ちを持つ反面、母を死に追いこむきっかけを作り、その後も娘を亡くした母親とは思えない言動を繰り返す祖母に対し、憎しみを感じながら生きてきました。祖母を愛すること、また祖母からの愛を受け取ることがとても難しく、多くの葛藤を抱えてきました。そんな感情に区切りをつけようと思ったことが、この本を作ったきっかけです。

講評

23歳という若さでありながら、壮絶な人生を経験してきた作者が、自らの経験をその時に傍にあった食べ物や料理と関連づけて書き綴った53編からなるエッセイ集である。文章の力が秀逸で、自然と彼女の世界へと引きずり込まれ、また随所に挿し入れられた本人の手書きのイラストも完成度が高く、本全体のクオリティをより高めている。タイトルの「愛のレシピ」とは、周囲の人々からの「愛」で作られた作者自身のレシピの意でもある。

ママちゃん

返しきれない愛を書く時間

関根 美奈

インタビュー/くすみ製本
ソフトカバー 213×155mm

解説

4年前に母が亡くなった。それをきっかけに母がどんな人間だったのか知りたくなりました。私が知ることのできなかった母を知るために会社の人、姉妹、友人、などに語ってもらった本です。それぞれ違う(母という)人間像を伝えたく、取材対象を4つのカテゴリーに分け、その人らしさの言葉を大事にしました。読者が自分自身の母を少しでも尊敬できるようなきっかけをつくれる本になったら嬉しいです。



Arigato

マルチンバヤル・ホスツェツェグ

エッセイ、手紙、写真/
リング綴じ・ハードカバー 310×180mm

解説

私はモンゴルの留学生で、モンゴルには親戚の人たちが100人ぐらいいます。本当にみんな仲良く、家族のようにお互いを想い合っています。私は一人っ子ですが、幼い頃から親戚の人たちに可愛がられ、とてもお世話になりました。そして、留学のため家族から離れて、日本へ来日し、たくさんの方々に出会うことができました。それらの人たちへの感謝の気持ち、家族の大切さ、皆さんに対する感謝の気持ちをこの本に込めて制作しました。

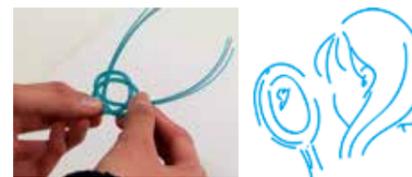


はじめての終活

山崎 瑠理

ライフスタイル/ハードカバー
182×128mm

近年流行りの「終活」。一般的には、50代や60代、早くても40代の人が行うものだと思われる。自然災害など、いつ何があるかわからない時代。終活は若者にとっても無縁ではない。彼らは、終活の実態を知らなかったり、自分には関係ないと思っている。その意識を変えるために、自ら終活(エンディングノート)を体験して感じた疑問や不安を、若者目線でわかりやすくまとめた。さらに、送り出す側になっても活かせる内容を心がけて制作した。



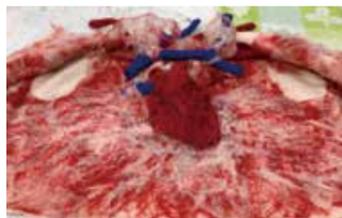


偽人化

複数のテキスタイル技法を用いた「自己」と「自我」の立体表現

森國 由莉

染色、フェルティング、熱加工/ウール、ポリエステル
1600 × 1100 × 1100mm



解説

自分らしさとは何かを考え、他人から見た客観的な自分、自分が考える主観的な自分、この「自己」と「自我」の2つをテーマにした。これまでの課題を通して色々な表現が出来ると感じた羊毛を使用した縮絨加工やパンチングニードル、好きな形を作り出せるポリエステルの熱加工など、今まで学んだテキスタイル技法に加え、自分が得意とする縫製技術も取り入れ、人体をモチーフとしてテーマに沿うような立体物を制作した。

プロセス

①リサーチとデザイン ②ウール地の染色 ③シルクの染色 ④体のパーツ作り(心臓、血管、脳みそ、頭、顔、耳、手、腕) ⑤ウール地とフェルト化 ⑥縫い合わせ ⑦熱加工、ポリエステルの染色 ⑧スカートの裾のフェルト化 ⑨花のパーツ作り(アネモネ、ヤマボウシ、サンタンカ、薔薇、枝、棘) ⑩合体

講評

作者は多様なテキスタイル表現の可能性に着目し、テキスタイルで自身の心の表裏を人体という形を借りて表現することを試みた。特に羊毛を縮絨させるフェルト技法によって作られた体や内臓、脳などは卓越した技術の修得を感じさせる。外面を表す装飾にも多彩な工夫が見られ、リアルでありながら全体としてはマリア像のような品格を感じさせるのは、作者の内面の葛藤を超えた穏やかな境地なのかも知れない。

雨とアジサイ

複数の染織技法を併用した和装アイテムの提案

新津 くるみ

[着物] 型絵染/絹 1800 × 1800mm
[帯] 二重織/綿 4000 × 200mm

解説

私は染織を学ぶようになってから手織の風合いに惹かれ、自分ならではの織物を制作しようと決めていた。これまでに学んだことを活かし、着物や浴衣に使える半幅帯を織り、さらに帯に合わせた着物も染め上げることで、自分だけの和装デザインを提案しようと考えた。大好きな雨の日の風景、そして雨が似合うモチーフとして紫陽花とカエルを選んだ。



海のタペストリー

染織布を使った裂織とパッチワークによる表現の研究

真壁 遼

裂織・パッチワーク(アップリケ・モラ)
綿糸・布 1000 × 1200mm

解説

オウムガイは生息年代が古くだけでなく完成されたフォルムであり続け「生きた化石」という異名がつく生物である。それを知った驚きから裂織とキルトの技法を併用し、岩場から明るい海を眺めたイメージで一つのタペストリー作品として表現した。その際、既存の布を織るのみでなく自分で染めた布も含め背景を裂織で表現し、オウムガイはモラの技法、綿を詰めて立体にする技法、織柄の上からアップリケで縫う技法の3つの技法を取り入れた。



シルクスクリーンプリントによる感情の視覚的表現

佐野 友祐

シルクスクリーンプリント/綿
6000 × 1000mm

解説

自分に最も近く、最も理解しているもの。“自分の感情や感覚”をテキスタイルデザインで表現し、空間に存在させるためのタペストリーを制作した。感情という曖昧なものを表現するにあたって、敢えて工業的な技法であるシルクスクリーンプリントを用いた。布という揺れ動く素材にプリントすることで感情の波を表現し、自分の感覚により近づけるためにグラデーションや、発泡による凹凸、グリッター・箔を使った特殊プリントを施すことで、より納得のいく作品に仕上がった。





INRŌ

鈴木 紗弥

彫金/銀・フルオライト・モルガナイト・真珠 610 × 65 × 30mm



解説

日本男性の装飾品である印籠に興味を持ち、女性が身につける現代版の印籠を制作した。鞆をイメージし、キルティング模様とチェスターフィールドのソファァーに使われる鉸留めをデザインに取り入れた。チェーンには手のチャームを通し、印籠を持っているようにし、ひとつは手を稼働できるようにし、肩や首からも下げられるようにした。もうひとつはリボンやフックの取り付けが自由にできるようにし、パールやタッセルは少女の足型チャームを下げ、可愛らしさと奇妙さを表現した。

プロセス

本体は銀板を叩きながら形成し、鑿でキルティング模様をつける。蓋と本体を切り離し、本体の内側に帯状の銀板をロウ付けし、蓋の受けをつくる。チェーンの通し穴に目のパーツをつけ、中央の半貴石は燃線の覆輪飾りで留める。部品となる手・足はブロックワックスを削り鑄造する。本体の下につける真珠のタッセルは銀のキャップを作りチェーンを通して丸環をつけ真珠を下げる。チェーンの長さを変えられるように手のパーツをつけて繋げ完成する。

講評

男性用の持ち物からヒントを得たココ・シャネルのように女性たちのライフスタイルに合った、フェミニンで洗練されたショルダーバックを連想させる。クッションのようなふくらした軟らかさをだし、ソファァーの鉸留めを表現している。チェーンの通し方にも工夫を凝らし、本体の通し穴に目のパーツをつけ、可愛い手がバッグを提げているかのようにしている。若々しい感性と細部にわたりこだわりを持って丁寧に制作されている優品である。

花器 — 共圓 —

高橋 信友

彫金/銀・銅
80 × 50 × 90mm
110 × 70 × 60mm

解説

物理と精神は、別では無い。互いに支え合いながら存在するモノがこの世のモノ全てである。人間の表情は、精神の表れであって、それを金属に落とし込んで表現し、そこに花を挿したら互いに生きるのではないかと思ひ、花器を2点制作することにした。銅板を打ち出して制作した顔と、銀板と銅板を接ぎ合せた本体を組み合わせることで「表情」の柔らかさを強調し、人間の優しさや大地を表現した。



Ring "BONE" this way

齊藤 良翼

彫金・鍍金/銀
30 × 30 × 30mm 他 12点

解説

自分を「構成」するものや、自分の中にある「世界観」を形にした自己表現をジュエリーにしたいと考えた。自分自身の生き方に大きな影響を与えているあらゆる世界観があり、その存在の一つ一つが今の自分を作る形のない構成員であると考えた。また逆に頭蓋骨はヒトのあらゆるものを支える器であり、身体の最も重要な形のある構成員であると捉え、それを掛けあわせることで自分の中にある世界観を形にし、精神的な意味での自画像として表現した。



High heel jewelry — WILD PLANTS —

岩崎 玲奈

彫金/銀・真鍮
250 × 90 × 150mm

解説

ハイヒールには個性的なデザインやカスタマイズできるものはあるが、どの靴も接着剤でつけられたようなものが多い。そこで、ジュエリーのような繊細な美しさをもつハイヒールを作りたいと考えた。逆境に耐えるという花言葉を持つカモミールの花を銀と真鍮で制作してヒールを飾り、都会で働くたくましい女性と踏まれても立ち上がる強い生命力を持つ植物のイメージを重ね合わせた。





憧夢

石崎 綾菜

塑像 (FRP) / ジェスモナイト・樹脂粘土・合板 H1700 × W1200 × D1400 mm



解説

少女のイラストを描くことを主な活動としていた経験と大学で立体表現を学んだ事により、立体とイラストを共存させた作品を制作してきた。本作では平面に描いた空間を立体に起こすことをテーマとした。また作品のコンセプトとして、好きを貫く事とそれによる葛藤を表現した。タイトルの「憧夢」は葛藤の先にある理想への憧れと夢を抱いている少女を表している。しかし、抱く理想と思い通りにはならない現実との間で揺れる彼女の表情は晴れやかなものではない。

プロセス

作品のメインとなる人物はジェスモナイトという水性アクリル樹脂を使用した。水粘土で原型を成型後、石膏で型を取り、型にジェスモナイトとガラスクロスと塗り込む。最後に型を割ることでFRPによる人物が出来上がる。人物のサイズに合わせて椅子の採寸をする。合板をパーツごとに切り出し組み合わせる。着彩しメインの作業は終了だが、本作は人物と椅子を設置する空間も含めた作品となるので最後に壁面と床面を組み、イラストや装飾品のカーテン、英字ブロックなどを作り全て配置し完成となる。

講評

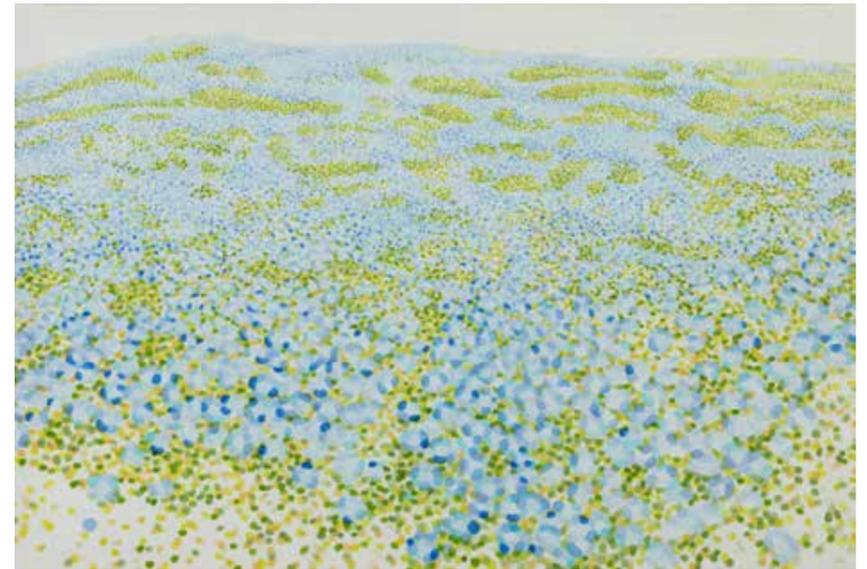
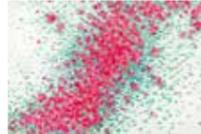
人物をモチーフとした立体表現も多様化した。この作品、技法としては塑像をFRPで成型するという伝統的なものであるが、ベビーチェアに座る少女像とそれを取り巻く空間には、単に立体造形というカテゴリでは収まらず、日本のポップカルチャーを持つ平面的な視覚表現にも類似性があり、斬新な演出を感じる。自分の中にある「少女性」を表現したということであるが、制作を通しての自己観察がなされた秀逸な作品である。

瞳が映す愛

鈴木 美緒 油彩、綿布
1303 × 1940 mm

解説

この作品では、密集して咲いている花々に包まれるような心地良さを表現したいと考え、支持体には自分よりも大きな120号の綿キャンバスを選択した。油絵の具を布に染み込むように薄く溶き、色の重なりとにじみやぼかしを活かしながら、透明感のある様々な円形の色面を用いて、抽象表現に近いが奥行きや空間を感じられる画面になるように制作した。作品を見た人にも布に染み込ませるように描いた、柔らかな表情の花と葉の色彩を感じて欲しい。



Recollections

斎藤 優香 球体間接人形 / 石粉粘土
H700 × W1100 × D1000 mm

解説

“人形に時間を閉じ込める”をコンセプトに球体関節人形を制作した。思い出は時間が経てば経つほど美化されていくものだと私は考えている。光と動植物をモチーフに、時間が経てばあやふやになってしまう感情や思い出を素材の許す限り変わることをない少女達で表現した。この作品で、この4年間に得た実体のないものを人形という形あるもので表現し残そうと思い、記憶の中に住み続ける様々な記憶をイメージし制作した。



抱擁

西山 加那子

油彩、木製パネル
H1830 × W2745 × D1830 mm

解説

自身が旅先で見た朝焼けをモチーフに制作した。東京とはまるで違う、朝焼けに照らされた雄大な山々のシルエットが自身を包み込み、自身を縛っていた価値観から解放され、ただ一人の人としてその場に居ることを許されるような気がした。これが自身にとって印象的で、追体験できるような作品を作りたいと考えた。作品は基本的に1名、多くて2、3名での鑑賞を想定した。柔らかな色彩と雄大な山々を利用して観た人を実感的に抱きしめたいと思う。





Life & Museum LIM

美術館を通じて“アートと暮らす空間”の提案

川口 藍 [制作]



解説

美術館と住宅が程良く刺激し合い、「アートと暮らす」を感じられる空間を提案。随所に、アートを自由・解放と捉えたカーブを多用。Mスペース(美術館)は吹き抜ける有る開放的な空間で、アート鑑賞や地域のコミュニケーションの場ともなる。Mスペース 3Fのチェアスペースは、美術館閉館後も隣接するLスペース(住宅)の住人は、自由に使える専用のギャラリーとなっている。美術館と住宅の二つの要素が掛け合わされ、新たなライフスタイルを生むことを期待した。

プロセス

趣味の美術館巡りをしているうちに、日々の生活の中で美術館に足を運び、アートを楽しんでいる人は少ないのではないだろうか?と言う素朴な疑問を持った。今回あらためて、実際に各地の美術館に足を運び、実地調査と考察を重ね、生活の中でアートを楽しめるアイデアを練った。その過程で生まれたのが、美術館×住宅のコンセプトである。美術館と住宅の互いが有機的に関わり交わることで、空間の中で「アートと暮らす」が自然になる様に設えた。

講評

かつてわが国の歴代首相の中にも、書を愛で、茶を点て、詩を読み、外交に臨んだ人がいた。当時は美術教育も受験と並行しており、経済成長と共に文化的な気運が社会の中にも確かにあった。翻って現代はどうなのだろうか?この作品は、経済的な優劣や、広さのヒエラルキー等では計れない、新たな住宅の価値観を社会に問うデザインだ。アートと共に生きる人生はこの屋根が空に描く曲線の様に、自由に美しいと教えてくれる、希望の館である。

BOUKAN

茫とする= 考えないを感じる HOTEL

内藤 高道 [制作]



解説

高度情報化社会で何もしない時間が減少し、茫とする時間と空間が不足している。このホテルでは、「曖昧」というコンセプトで茫とする空間をデザインをした。客室は海の水平線に沿ったベットが外まで続き天井と床から伸びた、過ごし方の曖昧な家具。屋外と屋内、地下と地上が曖昧な構成とした。鈴木大拙は「考えないということは、考えてわかることではない」と言った。この海に見える茫とする空間で時間と場所を忘れ佇んで欲しい。

15.4℃で生きる

LIN NAIWEI [制作]

解説

地球温暖化による急激な気候変動。氷山融解、生活への影響。地球の平均気温15.4℃が上昇することを避けたるために環境保護を呼びかけるミュージアム。海に漂う孤島と氷山の頂上から見た地球はどのように感じられるかを意識し、守られる「庇護」と危険感「窒息」の二つの方向からデザイン展開した。三つの建物「氷」「水」「無」は氷山が融解していく様である。その中に6つの体験ボックスを設け、脳と体で環境保護を意識していく空間である。

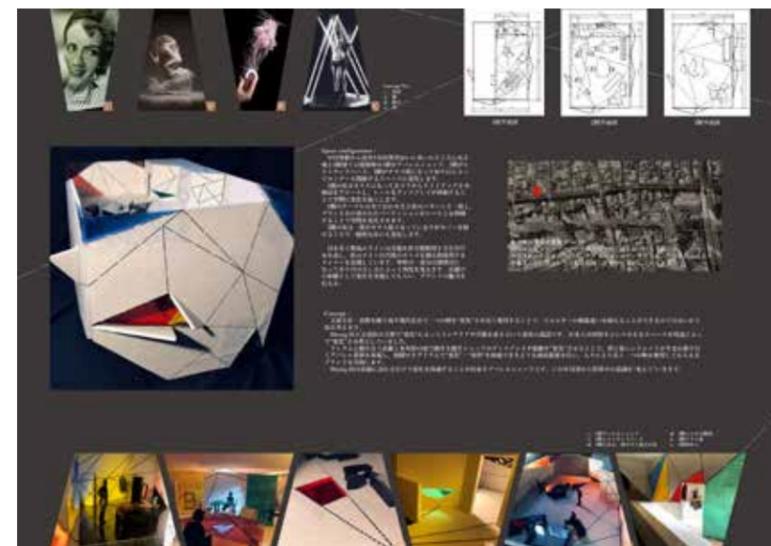


Moning-Bi 変化する服・インテリア空間

中丸 瑛斗 [制作]

解説

店舗や服が“形を変え”常に新規性を持つことで長く愛され、社会問題である大量生産・消費を抑える一助になるのではないかと考えた。インテリアのディスプレイや建築の庇の角度が“変化”することで訪れるたび表情が変わる。従って、大規模なリニューアルを必要とせず常に新鮮なイメージを保つことが出来る。より長くこの“変化”というキーワードを持つブランドを愛用してもらえたいことを目指す。





キンジトウ

日本文様と構造体の融合

松田 篤樹 [制作]



ダイアグラム



解説

日本文様の琴柱文を十字に組んだ構造体の架構をデザインして「琴柱塔」とした。それらを、下層4つの塔頂部に上層の塔脚部が連結するように積層した(ダイアグラム参照)。この特徴的な構造体の連続性を感じられるよう、壁は全てガラス張り(用途によって半透明のガラス)、間仕切り壁は必要最小限とし、吹き抜けのある開放的な空間とした。後世に永く受け継がれていくという意味を込めてこの建築を「キンジトウ」と名付けた。

プロセス

昔から日本文様は空間に取り入れられてきた。それは、インテリアや装飾に用いられることが多く、建築物の構造体の形体モチーフとして使用された例を見た事がなかった。そこで、失われつつある日本の伝統性を、立体的な日本文様により構成された空間によって感じることのできる建築物を提案する。構造体として成立する可能性のある複数の日本文様を立体的に展開し考察した結果、最終的には「琴柱文」を使って住宅兼オフィスの集合住宅を設計した。

講評

伝統と革新。相反する二つの要素は、建築の世界においても悩ましい問題である。日々新たに開発された様々な物が流通する業界で、空間の伝統性は確実に失われつつある。そのような背景の中、建築物のスケルトン部分に日本文様を活用した点が興味深い。平面的な文様を立体的に再構築し、連続・積層してできる空間はリズムミカルな魅力がある。さらに、日本の伝統的構造である木造が技術革新によって進化を遂げる現在において、今後の可能性を感じる作品となった。

Vestige

茨城県古河市の歴史的要素を活用した街づくり

篠田 陸 [制作]

解説

茨城県古河市の旧日光街道沿いはシャッター店舗が目立ち、周辺に現存する蔵・焼瓦などの歴史的建造物とのつながりが失われつつある。そこで通り近くの小学校に隣接する敷地に、地域図書館や市民ギャラリー、放課後クラブなどを新たなスポットとして計画した。蔵のプロポーションをイメージした煉瓦造の建物、古河城の城郭をイメージした水辺、舟の動線、そして、新たな祭り場となる広場が Vestige (痕跡) としてあり続ける。



INTERPLAY

三世代交流の形

外谷 安紗美 [制作]

[制作]



解説

保育園と養護老人ホームの機能を兼ね備えた幼老複合施設と遊戯室の二つの建物が向かい合い、日常的に両者が関わり合う場を計画した。ここでは、共に同じ「時」を過ごせる空間と、食堂を兼ねた居間によって高齢者がいつでも幼児の姿を眺めることができる。一方遊戯室にはステージが設けられているため、発表を行ったり室内運動場としての機能も果たす。大屋根を活かした外観が利用者を包み込み、地域への広がりを表している。





日本における CLT 超高層建物の将来性に対する展望

アンケート調査によるイメージ分析からの考察

鎌田 脩也 [論文]



解説

将来大規模な普及が予測される木造超高層住宅に対する一般市民の現段階におけるイメージ調査を実施した。木造による高層建物のイメージを明らかにし、普及する際のイメージ戦略の資料化を目的としている。木造超高層住宅のイメージは「面白い」「新しい」など比較的好意的なイメージが強い一方、「頼りない」「不安な」など懸念する傾向もみられた。木造と非木造、低層と高層、国籍や現在の住まい方による違いなども分析した。さらにコストや安全性に対するイメージについての数量的な評価も得た。

プロセス

イメージ調査はSD法を用いて測定することとした。木造と非木造でどのようなイメージの違いがあるのか、建物階数によってイメージが異なるのか等、検討を重ね、また本調査のためのプレ調査を2回実施して、構造や階数のメニューの選定、形容詞対の選別等を実施した。その後、将来 CLT 高層集合住宅の住まい手になると考えられる学生 122 名を対象とした本調査を実施した。SD 法によるイメージの他、CLT や建築に対する知識や意識、価格や安全性に対するイメージ等についても調査、考察を深めた。

講評

環境問題等の背景もあり、CLT 等の木造高層建築が世界的に増えている。日本ではインテリアとしての利用にとどまっているものの、CLT による 70 階超の高層住宅企画も具現化されており、広い普及が見込まれる。しかし、日本では木造という低層住宅のイメージが強いと、木造高層住宅への不安や拒否感等の有無を明らかにし、課題を見出すのが本研究の目的である。調査対象は実際の住まい手になりうる学生としたが、日本に実存しない建築イメージは大人と大差ないと判断した。地道な事前調査や膨大な解析を粘り強く研究した姿勢も評価できる。



ノマドワーカーのためのコワーキングスペース

村田 優人 アンジェロ 功一 [制作]

解説

急増するノマドワーカーと、それに付随して成長した利用者の交流を促す仕事空間「コワーキングスペース」の閉鎖的な現状を背景に、利用者同士の交流と新たな創造がとめどなく生まれる空間を目指した。この建築は、表参道の道路上、櫛並木の中に建ち、カフェや展望の用途を含んで街に開放される。煌びやかな周辺施設と賑わう人々を繋いで地域を発展させ、移ろう景色や人々との邂逅等、流れ込む沢山の偶然性が発想の種となり、櫛のような大木を育てる。

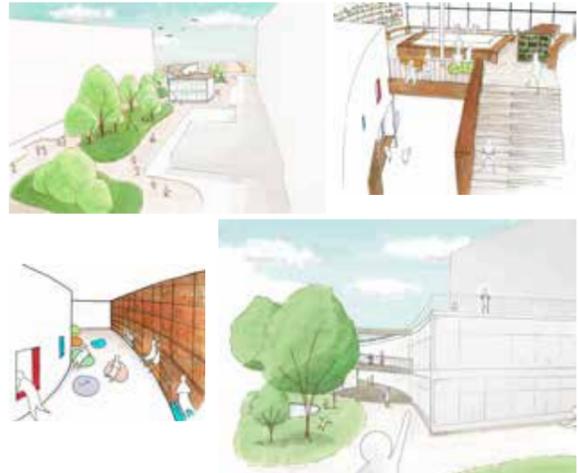
子どもたちの学習を促す空間の提案

光が丘むつみ台団地のリニューアル計画

照井 里佳子 [制作]

解説

子どもたちが、大人や同年代の子どもたちとの関わり合いの中で自分の興味や夢を見つけるきっかけを与えられる、学校教育と家庭教育の間にあたる第三の居場所を提案する。子どもたちを明るく迎える玄関土間、食事と会話と読書が混ざり合うリビングダイニング、自分の好きな過ごし方で読書や勉強や会話ができる子ども部屋などは、「第二の家」ともなっている。また随所に配置された本や周囲の自然環境から、好奇心を刺激されるよう工夫した。



In the center of the world — the heart will be free

AI 導入による未来の集合住宅

ZANG MENGLONG [制作]

解説

技術や材料の進化、人工知能の導入等を意識して未来型の集合住宅を設計した。3階より上の住戸層は 360 度回転できる構造(周期 36 日)で、季節や時間によって様々な眺望や日あたりを平等に楽しむことが可能となる。また AI ロボット等が移動する空間の設置や、デザインを変えたり曇らせたりすることができるガラスおよび仕切りでインテリアも日常的变化させることを可能とした。なお建物のデザインは植物のように自由に成長していくイメージの曲線で構成、建築や人工知能の冷たさを緩和させることを意識した。



第2回「インテリアプランニングコンペ2018」

コンペティションの概要

主催者：(一般社団法人)日本インテリアプランナー協会(JIPA)

インテリアデザインコース3年「インテリアデザイン演習I」(主担当 横山稔教授)の授業課題をベースに(社)日本インテリアプランナー協会「インテリアプランニングコンペ2018」に応募。1年の「五感のデザインワークブック」横山稔著、彰国社2013年度グッドデザイン賞受賞の感性表現を発展させたもの。空間描写のある小説を選びその世界観をデザインした。コンペのテーマは「物語るインテリア」。応募者はプロも多数参加した中、名誉ある「優秀賞」を受賞した。



コンペのテーマ
「物語るインテリア」



優秀賞

岡崎 恵
建築・インテリア学科3年
インテリアデザインコース



日本建築学会主催「建築文化週間学生グランプリ2018『銀茶会の茶席』」

グランプリの概要

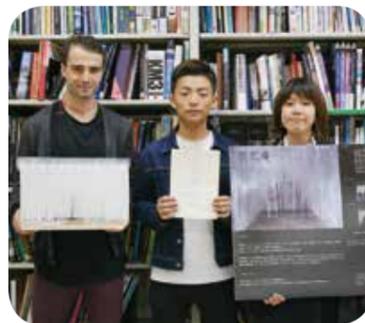
「プロジェクトゼミナール」で、日本建築学会主催の学生コンペに挑戦した建築・インテリア学科1年生チームの作品「羽化庵」が審査員賞を受賞しました。「銀茶会の茶席」は全銀座会が開催するお茶会で実際に使用される創作茶席の設計コンペです。「羽化庵」は、外界と茶席の境界、茶席に臨む心構えの入口、驚きと意外性の内部空間を創り、その空間体験による人心の変容を、蝶が羽化し羽ばたく様に重ね合わせた作品です。



「羽化庵」

審査員賞

額額 麻人
(建築・インテリア学科1年Aクラス)
リン ソイ
(建築・インテリア学科1年Bクラス)
アサクラ ユーゾー
(建築・インテリア学科1年Aクラス)



第11回国際絞り会議2018 in JAPAN 全国学生選抜展 Shibori -NEW BEAT-

入選 森國 由莉、平山 桃花、木村 ほか
(テキスタイルワークコース4年)
森田 和子(テキスタイルワークコース2011年度卒業)
徐 玉(大学院生)



森國、平山、木村作品
[Re_union]

森田作品「雨」



徐作品「須臾」

「絞り染め」をテーマに世界中からゲストや参加者が集う「国際絞り会議」。第11回本会議が7月に山形で行なわれた。そのなかで「全国学生作品選抜展 Shibori-NEW BEAT」が企画され、本学からは3点の作品が入選。東北芸術工科大学7階ギャラリーにて展示発表した。

学生ネクタイコラボレーション第11回記念展

デコタイ部門

学部長賞 塚田 梨花子(グラフィック・プロダクトコース3年)
学部長賞 安河内 りな(デザイン・造形学科1年Bクラス)
優秀賞 森國 由莉(テキスタイルワークコース4年)
佳作 佐藤 瑞希(デザイン・造形学科1年Aクラス)
佳作 渡邊 さゆり(デザイン・造形学科1年Aクラス)
佳作 松本 莉奈(デザイン・造形学科1年Aクラス)

デザイン画部門

優秀賞 高森 乃依瑠(デザイン・造形学科1年Aクラス)
佳作 石井 沙織(デザイン・造形学科1年Aクラス)
佳作 安河内 りな(デザイン・造形学科1年Bクラス)
佳作 林 映里(デザイン・造形学科1年Bクラス)

第73回 新匠工芸会展

入選

栗原 智子(テキスタイルワークコース2014年度卒業)
浅田 祥子(デザイン・造形学科2017年度科目履修生)
平良 美榮子(デザイン・造形学科2017年度科目履修生)



栗原作品



平良作品



浅田作品

金属工芸公募展 — いまからまめさら —

入選

金谷 雄将(ジュエリー・メタルワークコース4年)

第30回公募2018日本ジュエリー展

入選

梅 克霜、小川 真愛、田村 優奈、高橋 亜希子
(ジュエリー・メタルワークコース2017年度卒業)

第47回伝統工芸日本金工展(21+部門)

入選

金谷 雄将(ジュエリー・メタルワークコース4年)
白石 佳奈(ジュエリー・メタルワークコース2017年度卒業)

第14回 JTO ジュエリーデザイン画コンテスト

ジュエリー・ミウラ賞 岸田 桃果(ジュエリー・メタルワークコース4年)

第12回 糸魚川翡翠ジュエリー・アクセサリ画コンテスト

製品化デザイン賞 齋藤 良翼(ジュエリー・メタルワークコース4年)
糸魚川ヒスイ商組合賞 山美 安珠(ジュエリー・メタルワークコース4年)

第8回帯留めコンテスト

審査委員賞

新門 海波(ジュエリー・メタルワークコース4年)



The 37th JAPANTEX 2018 [NIF・YOUNG TEXTILE 2018]

入選

小林 ななこ(テキスタイルワークコース2013年度卒業) 小林作品

「日本で最も美しい村」連合コンテスト(原村)

2018「ポスター・文芸作品部門」

ポスター部門

最優秀賞

鈴木 日向子(デザイン・造形学科2年Bクラス)



鈴木作品

TURNER AWARD 2018

未来賞・入選

石崎 綾菜(アートワークコース4年)



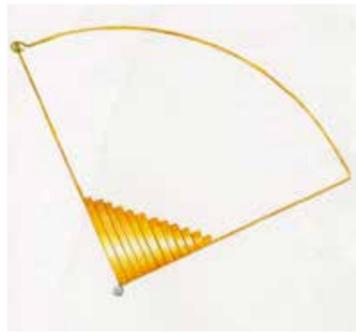
石崎作品

Aidect Jewelry Design Award 2018

最優秀賞

吉野 茉倫 (ジュエリー・メタルワークコース4年)

株式会社ジュエリーアセットマネジャーズ主催の日本で唯一のリフォームデザインアワードです。リフォーム・オーダージュエリーのデザイン力の底上げを図ることで、ジュエリー文化発展に貢献する目的で開催される公募展です。審査には発想力、オリジナリティが求められ3部門で1,726点の応募がありました。作品は、学生から社会人へ一歩一歩成長していく様を階段としてイメージし、輝きある将来への夢を託したものです。



「Step」



2017年度卒業制作の優秀作品が学外公募展で評価されました

第52回日本七宝作家協会国際展(学生部門)

公益社団法人日本七宝作家協会の主催で開催される展覧会は、七宝の普及および向上を図り、七宝に関する創作活動を奨励し、工芸美術の発展に寄与することを目的とした公募展です。作品は、動物と植物を組み合わせ四季と色彩をテーマとした有線七宝の額絵と水、太陽、植物をモチーフに生命力を表現した筥です。

日本七宝作家協会会長賞

高橋 美咲 (ジュエリー・メタルワークコース2017年度卒業)

奨励賞

松岡 奈穂 (ジュエリー・メタルワークコース2017年度卒業)



「四季彩」



「輝」

JJA JEWELLERY DESIGN AWARDS

独創的で斬新な優れたジュエリーを発信している公募展で、新人部門では既成概念を打ち破る発想が求められています。作品は、折り紙に発想を得て制作方法を研究し完成させた髪飾りです。

入選

町田 静香 (ジュエリー・メタルワークコース2017年度卒業)



「プライダトルジュエリー・花笑み」

地域社会とのつながりや産業界との共同活動など、学外との連携も大学の重要な社会的役割です。地域社会に息づく文化や産業を活性化する作業を通じ、大学で学んでいる知識を実践する活動は学生の社会的視野を拡大してくれます。また、産業界とのコラボレーションは、実社会で必要とされる多岐にわたる社会的配慮や、コミュニケーションの重要性を肌で学ぶ絶好の機会です。今年度実施したさまざまな学外連携活動を以下に報告します。

External Cooperation

● 地域連携 Regional Alliances

- 01 型絵染着物で彩る秋の代官山 [染織研究室・佐藤他]
- 02 建築・インテリアに活用される東京産の木材を知る [インテリアデザイン研究室・丸茂他]
- 03 セレモニのテレビ中継で活躍 [メディア・映像研究室・昼間他]
- 04 信州の手作りイベントに出店参加 [総合教養・国際文化観光A研究室・栗山他]
- 05 大自然に学ぶ。ネイチャーハンティング in 信州 [グラフィック・プロダクト研究室・白井、建築デザイン研究室・渡邊他]
- 06 古民家の庭でドラム缶ピザ釜を造り、須坂発ピザを創る [建築デザイン研究室・井上他]
- 07 10周年を迎えた「染の小道」。和髪の実演も！ [染織研究室・佐藤他]

● 産学連携 Academia-Industry Cooperation

- 08 『なめらか本舗』を使いたくなるイベントの企画 [グラフィック・プロダクト研究室・白井他]
- 09 カフェの窓を彩る「デコプラインド」を制作 [インテリアデザイン研究室・曾根他]
- 10 ネクタイの世界に学生の自由な発想を！ [染織研究室・佐藤他]
- 11 住宅ショールームで東京の木を紹介 [インテリアデザイン研究室・丸茂他]
- 12 東日本大震災復興支援「絆ジュエリー展 2018」開催 [金工研究室・庄司他]
- 13 ニチバン商品開発プロジェクト [グラフィック・プロダクト研究室・星野他]

● イベント・成果発表 Event / Result Presentation

- 14 ファッション、造形を学ぶ韓国留学生と日本人学生のコラボ展！ [基礎造形研究室・澤田他]
- 15 麻布十番商店街でワークショップを開催 [造形・色彩学研究室・七里他]
- 16 ICAF 国立新美術館で学生作品を上映 [メディア・映像研究室・昼間他]
- 17 図書館ソファがコンテスト入賞作品でリニューアル [インテリアデザイン研究室・丸茂他]
- 18 2つのアラビアンナイト本の制作 [メディア・映像研究室・牧野他]

01

型絵染着物で彩る秋の代官山

代官山 Wa パーティー「着物ショー」

代官山ヒルサイドバンケットで行われた和をテーマとしたイベントで、テキスタイルワークコースの学生を中心として着物ショーを行いました。学生がデザイン、染色した着物に帽子やブーツ、ネクタイ等と合わせた自由な着こなしを提案。モデルも学生自身が務め、大好評でした。

◎担当教員
佐藤百合子、岡本泰子、森田和子

◎取り組んだ学生
テキスタイルワークコース4年、学内有志、卒業生有志



02

建築・インテリアに活用される東京産の木材を知る



◎担当教員
インテリアデザイン研究室 丸茂みゆき、曾根里子、菊池光義（非常勤講師）

◎取り組んだ学生
建築・インテリア学科 インテリアデザインコース4年

“多摩産材”を活用した家具・インテリア小物のデザインと制作

秋川木材協同組合との9年目の企画です。これからの建築・インテリア業界にとって重要な国産材。その正確な知識を習得するために産地を見学し、今年は共同作業で問題点を克服しながら杉・桧を使った実物を制作しました。

03

セレモニーのテレビ中継で活躍



◎担当教員
メディア・映像研究室 塚岡行雄、荒井知恵

◎取り組んだ学生
デザイン・造形学科 映像クリエイションコース4年

渋谷と二子玉川を結ぶ国際映画祭のPR映像制作

児童向けの映画を上映する「26th キネコ国際映画祭」のCM映像を切り絵アニメや着ぐるみの技法で3本制作しました。CMは映画祭当日に映画館で上映。また、映画祭当日にはセレモニーの生中継やゲストタレントへのインタビューを行ないました。

04

信州の手作りイベントに出店参加



◎担当教員
栗山丈弘、田中直人、伊東由美子、金川孝義、加藤淳之介、丸茂みゆき、荒井知恵

◎取り組んだ学生
造形学部、現代文化学部、服装学部（有志）

クラフトフェア in 北竜湖 2018

北竜湖観光協会が主催のイベント、「クラフトフェア in 北竜湖 2018」(10/16・17開催)へ、文化学園大学の作家として有志9グループがブース出店。造形学部からは4グループ、15名が参加し、アクセサリ、布小物、カレンダーなどのオリジナル商品を制作、販売しました。



05 大自然に学ぶ。ネイチャーハンティング in 信州



◎担当教員 グラフィック・プロダクト研究室 白井信
建築デザイン研究室 渡邊裕子 服装社会学研究室 北方靖子(服装学部教員) ◎取り組んだ学生
造形学部 デザイン・造形学科=2名 建築・インテリア学科=7名

ネイチャーハンティング in 信州 2018

都会を離れ、ハケ岳山麓の長野県原村での夏のコラボレーション授業。大自然を散策し、その美しさを写真に撮り、村の魅力をポスターという形でデザインします。制作したポスターは実際に地域発信のために活用されています。

06 古民家の庭でドラム缶ピザ釜を造り、須坂発ピザを創る

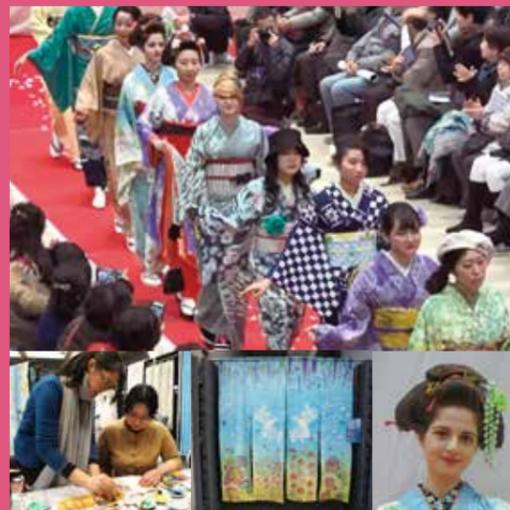


◎担当教員 インテリアデザイン研究室 高橋正樹
建築デザイン研究室 井上瑠子、渡邊裕子 ◎取り組んだ学生
造形学部1~4年 有志6名
メディア・映像研究室 牧野昇 古民家プロジェクト有志の卒業生3名
染織研究室 佐藤百合子、絵画研究室 北岡竜行

長野県須坂市における古民家再生プロジェクト

今年の合宿では食事会場になる庭に縁側を制作。地元の方とは一緒にドラム缶でピザ釜をつくり、オリジナルピザに挑戦。多いに盛り上がりました。伝承料理、笹寿司をいただき、神楽保存会の演奏を聞き、毎年古民家を訪れる地元の方が増えています。

07 10周年を迎えた「染の小道」。和髪の実演も!



◎担当教員 佐藤百合子、屋嶋行雄、荒井知恵
岡本奏子、角谷彩子、森田和子 ◎取り組んだ学生
デザイン・造形学科
テキスタイルワークコース3、4年
大学内有志、卒業生有志

「染の小道」新宿中井・落合の地域活性化プロジェクト

新宿区中井・落合地域の活性化イベント。8店舗の暖簾制作、卒業研究作品学外展示、ワークショップに加え、10周年記念企画として小学校体育館で開催された着物ファッションショーに参加、文化ならではの新しい着こなしを提案しました。ショーの前には和髪の実演もあり盛り上がりました。

08 『なめらか本舗』を使いたくなるイベントの企画

常盤薬品工業の商品販売促進提案 (グループワーク)
常盤薬品工業株式会社の化粧水『なめらか本舗』を、10代からの若い世代にその良さを知ってもらい興味を持ってもらうためのイベントスペースの企画提案をするというもの。提案した成果は、東京メトロ新宿駅地下プロムナードのイベントで一部採用されました。

◎担当教員 グラフィック・プロダクト研究室
星野茂樹、白井信、山田拓矢、山崎裕子
◎連携先 常盤薬品工業 (コラボレーション授業)
◎取り組んだ学生
デザイン・造形学科
グラフィック・プロダクトデザインコース 4年



09 カフェの窓を彩る「デコブラインド」を制作



◎担当教員 インテリアデザイン研究室 曾根里子、丸茂みゆき
基礎造形研究室 松村由樹子

◎取り組んだ学生 コラボレーション科目履修者
デザイン・造形学科 4年
建築・インテリア学科 1年、3年、4年

デコブラインドのデザインと制作 (株)ニチペイとの連携授業
株式会社ニチペイとの産学連携企画。学生会館にある「BunCafé」のための「デコブラインド」を共同制作しました。作品は、設置場所にふさわしいデザインを考慮しつつ、学生らしい感性で表現。完成後はカフェで使用されています。



11 住宅ショールームで東京の木を紹介



◎担当教員 インテリアデザイン研究室
丸茂みゆき・曾根里子・菊池光義(非常勤講師)

◎取り組んだ学生 建築・インテリア学科 インテリアデザインコース4年

“多摩産材”制作作品(株)ヤマヒサ展示会

地域連携授業で制作する作品は、(株)ヤマヒサ様から「住宅を建てたい人に木材を知ってもらおう」というテーマが提示されます。クライアントの要望を汲む良い経験になります。作品はショールームで2か月間展示し来場者への木の魅力紹介に活用されました。



10 ネクタイの世界に学生の自由な発想を!



◎担当教員 佐藤百合子、岡本泰子、角谷彩子、森田和子

◎取り組んだ学生 デコタイ:造形学部有志
デザイン画:デザイン・造形学科1年

学生ネクタイコラボレーション第11回展

東京ネクタイ協同組合との共催。11回目を迎える今年は「デコタイ部門」作品形態をファッション、アクセサリーに拡大しました。テーマはデコタイ部門:「パカンス」「ミュージック」、染めタイ部門:「〇〇タイ」「平成」。参加総数152点でした。



12 東日本大震災復興支援「絆ジュエリー展2018」開催



◎担当教員 金工研究室 庄司喜久美、押山元子、春田幸彦、成井美穂

◎取り組んだ学生 造形学部 デザイン・造形学科 1~3年
建築・インテリア学科 1~3年
現代文化学部 国際ファッション文化学科 1~3年

One for All, All for Japan

2030年まで子供達の支援を目的とする「NPO法人絆プロジェクト2030」とアートクレイシルバーを開発した「相田化学工業株式会社」とのコラボレーションで継続しています。第8回は「共生」をテーマに制作し、多くの賞が贈られました。

13 ニチバン商品開発プロジェクト



◎担当教員 グラフィック・プロダクト研究室 星野茂樹、白井信、山田拓矢

◎取り組んだ学生 グラフィック・プロダクトデザインコース3年

貼る、くっつけることで生活を豊かにする企画提案(グループワーク)

「セロテープ」でお馴染み、国内大手のニチバン(株)テープ開発部に、3グループからの企画提案を行うというプロジェクト型授業。日々の生活の中に、これがあれば「ほら!」他人に「これ欲しい!」と言わせるような「これ」をデザイン提案しました。

14 ファッション、造形を学ぶ韓国人留学生と日本人学生のコラボ展!

BUNKA × Challenge Art in japan 2018

韓国文化院との共同企画として「BUNKA × Challenge Art in japan 2018」が開催されました。これは韓日の若い世代の交流を深めるため、造形学部と文化服装学院の学生 28 名が参加し、デザイン、美術、建築、ファッション工芸と多岐にわたる分野の作品展示を行ったものです。日頃の授業課題の成果を広くアピールできる良い機会となりました。



◎担当教員 澤田志功(基礎造形) 岡部隆信(メディア映像)
岡本泰子(染織) 北岡竜行(絵画) 岩塚一恵(建築デザイン)
春田幸彦(金工) 松村由樹子(基礎造形)

◎展示参加学生
大学:高橋美咲、松岡奈穂、チェ ミョンヒ(ジュエリー・メタルワーク)
鈴木ユリア、橋本智子(アートワーク)
小島恵美利(テキスタイルワーク)
喜島郁莉、平井麻美(グラフィック・プロダクトデザイン)
沼尻菜那、小八重木綿(メディア編集デザイン)
今井裕大(建築デザイン)
庭野賢太(インテリアデザイン)
ユダソム(住生活デザイン)
佐竹美紀、今野紗希、加戸桂子、倉持竜志、家令稀帆、
工藤吉美、村岡茉莉(映像クリエイション)

学院:ジョンヒョンキョン(バッグデザイン科)
チャンフン(バッグデザイン科)
パクスウチャン(ファッションテキスタイル科)
ジョンヘリョン(帽子・ジュエリーデザイン科)
ゴミンジュ(シューズデザイン科)
ユンガイ(バッグデザイン科)
キムジェフン(バッグデザイン科)
キムスンジ(シューズデザイン科)



15 麻布十番商店街でワークショップを開催



◎担当教員 絵画研究室 嘉松聡 造形・色彩学研究室 鳥海薫、七里真代 近藤静香(ニット作家) ◎取り組んだ学生 造形学部 デザイン・造形学科 2、3年有志

夏休み子供ワークショップ開催

(株)東横イン元麻布ギャラリーにて、小学生を対象とした地域密着型「夏休み子供ワークショップ」を開催しました。麻布十番商店街の8店舗にご協力いただき、本学の学生が企画運営・進行を行い、子供たちが制作したモビールは、協力店舗に2週間展示されました。

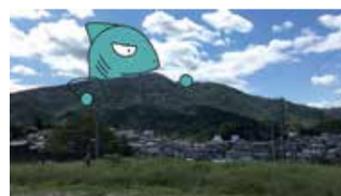
16 ICAF 国立新美術館で学生作品を上映



◎担当教員 メディア・映像研究室 昼間行雄、荒井知恵 ◎取り組んだ学生 デザイン・造形学科 映像クリエイションコース4年

ICAF(インターカレッジアニメーションフェスティバル)への参加

学生アニメーションの祭典「インターカレッジアニメーションフェスティバル(ICAF)2018」で、課題作品や卒業制作作品を上映。上映後には卒業生、4年生が登壇し、制作過程や作品のアピールなどのトークを行いました。





17 図書館ソファがコンテスト入賞作品でリニューアル



◎担当教員 インテリアデザイン研究室
松田純子、丸茂みゆき

◎取り組んだ学生
コンテスト入賞者(建築・インテリア学科2年、4年)

図書館ソファデザインコンテスト

「株式会社イトーキ」「株式会社キルト工芸」のご協力で、最優秀賞(コウ・ゲハン君/写真上:名前のプレートが貼っているところ)のデザインが13脚のイスにアレンジされました。他にも「イトーキ、キルト工芸賞」の学生には本人デザインのクッションが副賞として渡されました。

18 2つのアラビアンナイト本の制作



◎担当教員 メディア・映像研究室
牧野昇、岡部タカノブ、岡崎成美、平島毅

◎取り組んだ学生
メディア編集デザインコース4年

フリーペーパーでファッションイベントを応援

国際ファッション学科の卒業イベント「アラビアンナイト」のアシストを目的にフリーペーパー2種を制作。子どもを対象とした「アソビア〜ン」、これから大学生になる人に向けた「Lamp Jadid」。文化祭、ショーなどの際、学内外に配布され好評を得ました。

編集後記

今年も漸く「造形学部教育活動報告集」を上梓することができました。年度末にこの報告集を纏めることも恒例となりましたが、毎年少しずつ変化があり、その度に悩みながら取り組んでいます。

同様に教育環境も少しずつ変化しています。この数年間にも、男子学生が増え、クラスの雰囲気も様変わりし、教育設備も変わりました。

それでもこの冊子を振り返ってみると本学部の教育活動の変わらない本質が見えてくるように思います。改めて毎年継続していくことの意義を確認し、この場をお借りして冊子制作にご協力いただいた皆様へ心から感謝申し上げます。

造形学部年間教育活動報告集編集委員
谷口久美子

文化学園大学 造形学部年間教育活動報告集 2018

● 造形学部専任教員

浅沼由紀	安高信一	荒井知恵	井上揺子
岩塚一恵	大関徹	岡部隆信	岡本泰子
押山元子	角谷彩子	嘉松聡	加茂幸子
北浦肇	北岡竜行	佐藤百合子	澤田志功
七里真代	柴田眞美	庄司喜久美	白井信
曾根里子	高橋正樹	谷口久美子	鳥海薫
成井美穂	春田幸彦	久木章江	昼間行雄
星野茂樹	堀尾眞紀子	牧野昇	松田純子
松村由樹子	丸茂みゆき	森田和子	山崎裕子
山田拓矢	横山稔	渡邊秀俊	渡邊裕子

● 造形学部年間教育活動報告集編集委員

谷口久美子 岡本泰子
安高信一

● 写真提供

林敦彦 三守敬次 鈴木義明
土田祐介 アイキ元

● デザイン hirotaS / 廣田武志

● 発行：2019年3月11日

● 発行者：文化学園大学造形学部
堀尾眞紀子

〒151-8523 東京都渋谷区代々木3-22-1
TEL. 03-3299-2310 FAX. 03-3370-6202
http://bwu.bunka.ac.jp

※本誌に掲載されている作品・写真等の無断利用、複製を禁じます。

文化学園大学

造形学部 デザイン・造形学科 建築・インテリア学科

〒151-8523 東京都渋谷区代々木3-22-1

TEL. 03-3299-2302 (造形学部長室)

<http://bwu.bunka.ac.jp/index.php>

