



B U N K A Z O U K E I



P1

卒業研究優秀作品

P15

新しい授業形態への取り組み

P23

学外連携活動報告

## ごあいさつ

文化学園大学の建学の精神は「新しい美と文化の創造」です。造形学部では、この理念のもとに生活文化や住環境の観点から「造形」をとらえ、生活の質の向上に貢献できる人材を育成しています。本学部は2学科から構成されており、デザイン・造形学科では、生活に関わる感性豊かなデザインや造形を提案するための教育研究を、また、建築・インテリア学科では、快適な生活空間を提案するための教育研究を展開しています。本報告集は、造形学部のこれらの教育研究のうち、特に教育活動に焦点をあてて、1年間の主だった活動を取りまとめたものです。

本報告集では、卒業年次生全員が卒業研究の成果（作品・論文）を公表する『卒業研究展』、オンライン授業のメリットなどを生かした『新しい授業形態への取り組み』、地域や産業界と連携した『学外連携授業』について報告させていただきます。多くの皆様に本報告集をご覧いただき、ご意見、ご感想をいただいて、本学部の新たな発展につなげてまいりたく存じます。

本学部の教育事業に日頃からご協力いただいております多くの方々から心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 渡邊 秀俊

## デザイン・造形学科

本学科では、1、2年次に基礎授業で造形力や表現力を磨きます。3年次からは専門の3コースに別れて、グラフィックデザイン、生活用品や雑貨のデザイン、書籍の編集、映像やアニメーション制作、ジュエリー・金工・七宝のデザインと制作に取り組みます。4年次の卒業研究では、学生各自が1年間に渡って制作に取り組み、作品を発表します。ほとんどの授業がオンラインで行われた今年度、実習・演習の授業には、オンラインでのアイデアを盛り込み、地域や産業界と連携した授業も工夫して行いました。この学修の成果をご紹介申し上げます。

## 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。

C	o	n	t	e	n	t	s
卒業研究優秀作品	1	新しい授業形態への取り組み	15	学外連携活動報告	23		
メディア映像クリエイションコース	2	キャリア形成教育科目	16	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	コラボレーション科目	17	産学連携活動報告	28		
ジュエリー・メタルデザインコース	6	専門教育科目	18	学生の受賞	31		
インテリアデザインコース	8	デザイン・造形学科	20				
建築デザインコース	10	建築・インテリア学科	22				
卒業研究タイトル一覧	12						
2020年度オンライン化の取り組み	14						

# 卒業研究優秀作品

卒業研究は4年間の学びの集大成として、4年生全員が各自の研究テーマを設定し、1年間かけて作品制作や論文執筆に取り組みます。これらの研究成果は例年本学で開催される卒業研究展で展示されますが、今年はオンラインで展示公開されることになりました。優秀作品は各コースから数点選出され、各コースの最も優れた作品1点に学長賞が授与されます。



E x c e l l e n t   A n t h o l o g y

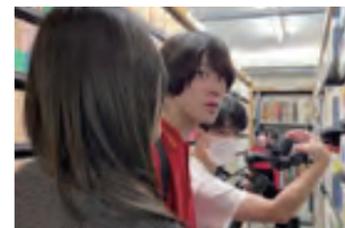


## 春よ、はやく。

「春よ、はやく」予告編:1分23秒 「春よ、はやく」本編:49分16秒 「Questions about starring」メイキングインタビュー動画:8分18秒

小林 憲司

映像作品(動画データ)  
1920×1080ピクセル  
データ形式:ProRes 422HQ(上映用)、H.264(ネット用)



### 解説

本作品は、劇映画における【音】を主軸とした研究です。難聴を患った人間をヒロインに据え、そのヒロインが体験する感情やプレッシャーを映像作品として表現するために【音】を触媒に新たな表現方法を模索しました。キャラクターの心情に合わせてBGMの音程に違いが生まれ、耳鳴りの演出の際、片耳だけノイズ音が鳴り響く、耳鳴りのような音の演出を追加、水の中のような感覚を効果音で演出。上記の音響効果と映像を掛け合わせ、新たな演出表現を見出しました。

### プロセス

原案をもとにシナリオを制作し、絵コンテをきりました。同時に、Zoomを用いて演者と脚本の読み合わせを行い、新型コロナウイルスの状況をふまえたうえで撮影を決行しました。その日ごとの撮影データをPCに取り込み、撮影と編集を同時に進めました。また、アフレコで演者の台詞を別録し、映像と音響の親和性を高める工夫も施しました。撮影及び録音が終了後にグッズやポスターの制作にも取りかかり、全体としては映画の興行と大差ないプロジェクトとなりました。

### 講評

脚本・監督のほか、撮影・録音など主要な技術ワークも作者1人でこなして制作した長編劇映画。市井の男女を描写した数々の名作で知られる日本映画黄金期の名匠、成瀬巳喜男監督作品のような、動作の連続性を重視した撮影と演出、日常的な台詞と繊細な仕草や視線のやりとりで感情を表す映像演技を用いて、日々葛藤する等身大の若者を描いた。また、録音方法を独自に研究して収録・編集した心理的な音響が画面の臨場感を高めている。

none

■雑誌(通常版):B5判 くるみ製本 表紙/アートポスト220kg 本文/アラベール90kg表紙周リ/マットPP加工 ■雑誌(付録付きMOOK版):B5判 くるみ製本 表紙/アートポスト220kg 本文/アラベール90kg ■プロモーション映像:時間:1分10秒 1080×1920ピクセル

溝手 堅太

### 解説

実在のファッションブランド『Good On』のカラーリング、染色方法など様々な特徴がある無地のTシャツをブランド名からリデザインし、その全てのアートディレクションを手がける。スタイルブックやカタログ、インタビューなどが一冊にまとめられた雑誌を、通常版と付録付きMOOK版の計2形態、プロダクト製品(ギフトラッピング、ショッパーバッグ)、WEB制作、ロゴ制作、プロモーションビデオの制作を行った。



**解説** 主人公の意識の世界を巡る、ポップでファンタジーな世界観を、カラフルな色彩や、様々なデフォルメイラストを用いたアニメーションで表現。イラストにAfter Effects上で動きをつける形で、アニメーションを制作した。3種類の異なるテイストのアニメーションが登場する構成となっている。3DやLive2Dでの素材も使用し、より賑やかなアニメーションになるよう工夫した。

## The last night

山口 明 映像作品(動画データ)  
7分47秒 1920×1080ピクセル



## LES SOULIERS DE VERRE

フレグランスを映像の世界で表現する。また、香りが視覚のみで伝わる映像にする。

星 美沙樹 映像作品(動画データ)  
3分33秒 1080×1920ピクセル

### 解説

LES SOULIERS DE VERREという架空のフレグランスブランドを創り、フレグランス作りからプロデュースを行い、薔薇の香りをメインとしたブラックとジャスミンの香りをメインとしたホワイトの香りや雰囲気映像を通して視覚のみで伝わるフレグランスのイメージ映像の制作を行いました。振りかけた瞬間に広がる香りとともに気分を変えてくれる魔法のような香水のパワーをこの映像を通して伝えたいと思います。



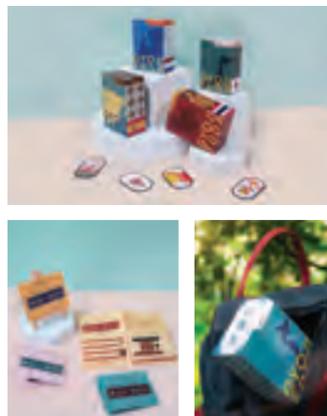


## 楽しみながら諸外国の文化を学べるカードゲーム

GYOJIFUDA (行事札)

AKKHARAJITTANON PREEYAPORN

外箱: 88 × 61 × 36mm 札: 57 × 35 × 2mm



### 解説

旅行する時、カードゲームは必要不可欠なアイテムの一つだろう。そこで、遊びながら旅先の国について学ぶことができ、知識も深まり、旅がより面白いものになるだろうと考え、「行事札」を制作した。行事札は、その国の主な行事や祭りをテーマとして、花札の遊び方をベースにしたカードゲームである。私の母国タイと留学先の日本、興味のあるオランダ、それに有名な行事が多いスペイン・インド・フィリピンの計6カ国の行事札をデザインした。

### プロセス

世界のカードゲームの中で、旅行に適したカードゲームの遊び方を調べ、日本の花札に目をつけた。並べられたときに目を楽しませるよう札の形を変え、国々の主な行事や祭りを調べた上で、札に使うイラストは行事ごとの特徴を捉え、分かり易く表現することを心がけて描き進めた。また、その国の雰囲気や伝わるようなパッケージデザインや説明書を工夫した。さらに、深い情報を知ってもらうためのプラットフォームとしてウェブサイトも制作した。

### 講評

旅の楽しみ方は様々だ。この提案は作者自らの旅行経験から導き出されたものだ。国ごとの祭りや行事の特徴をイラストによって表現したカードから、文化の理解を深めると同時に、このカードゲームで遊んだその記憶さえも旅の思い出となるだろう。作品の見どころは何と言ってもイラストの秀逸さ。色やフォルムのトーンがしっかりと意識されており、制作した6カ国、計288枚の出来栄は圧巻。作者のモノ作りに対する熱意が伝わってくる。

## ファッションマスクのデザイン提案

丹澤 李莉花

### 解説

昨年、新型コロナウイルスの感染拡大をうけ、外に出る際はマスクを着けることが普通の世の中になりました。もし、もっと個性的なマスクが出て人々が洋服を選ぶような感覚でマスクを着けるようになったらこんな状況の中でも明るい気持ちで外出ができる人が増えるのではと思います、制作するに至りました。「着けるだけで笑って見えるマスク」をコンセプトにブランド名を「Niccori (にっこり)」とし、女性らしさを感じさせる色合いとモチーフを使用し遠くから見ると笑って見えるようなデザインとしました。



## 規格外野菜を活用したコスメブランドプロデュースデザイン提案

青木 宏実

### 解説

無駄に捨てられてしまう規格外野菜をプロダクト化する会社があることを前提として女性の生活が楽しく美しくなるアイテム(製品)とブランドのプロデュースデザインしました。友人の農家が市場の規格に合わない規格外の野菜を捨てていると話してくれたことがきっかけでした。既に市場にあるアイテムは啓蒙的な印象が強く女性の生活の中では受け入れにくいように感じました。そこで、規格外野菜を活用して女性が継続的に楽しく美しくなるイメージをもてるようなデザインを目指しました。



## 睡眠をテーマにしたショップのブランディングデザイン

竹下 佑奈

### 解説

今回私が考えたブランド sancayou (サンカヨウ) のコンセプトは「溶けるような睡眠を手伝い、次の朝の可愛いを育てる」です。このコンセプトとなった理由として、サンカヨウという花の不思議な特徴にあります。サンカヨウという花は本来白い花なのですが、雨や朝露などの水分に触れると花びらが透明になります。私はこの様子が現実から夢の世界に眠って溶けるような印象を受けました。このように、溶けるように眠り、朝日を浴びてすっきりと起きる手伝いができるようなブランドを作りたいと考え制作しました。

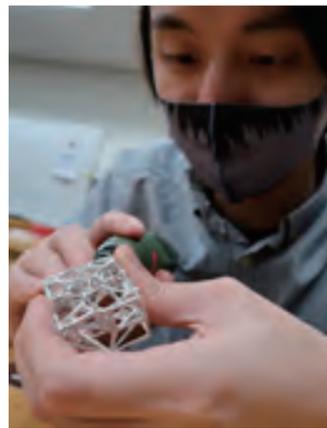
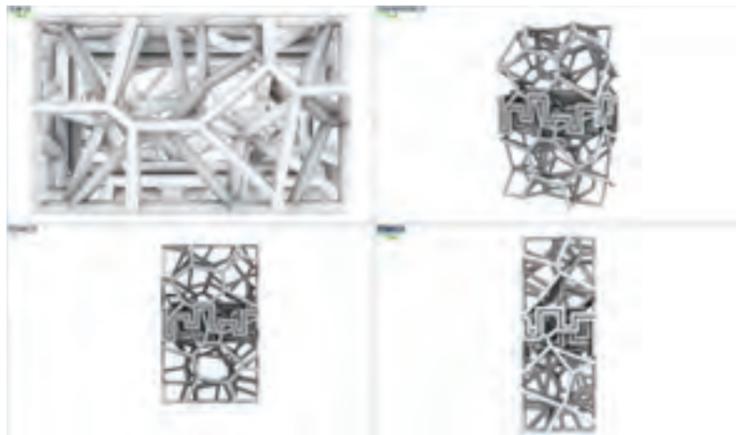




# Poly<sup>3</sup>

水口 雅月

鑄造・3DCAD / SV925  
500 × 320 × 205mm



### 解説

作品コンセプトは“組み合わせるジュエリー”として継手をモチーフに構成した。木造建築に用いられる木材の強度を保ち継ぐこの技術に着目し、5種類の仕口を用い5種類11点の作品を制作した。手作業では困難な内部構造を3DCADと3Dプリンターを用いることで実制作を可能としたモデルに仕上げた。内部構造は3次元ポロノイ構造と呼ばれる構造をベースにデザインし完成させた作品は、分けてペアジュエリーとしても、組み合わせると1つにしても使えるデザインとなっている。

### プロセス

当初のプロトタイプは継手のように組み合わせる形ではなく、単なる四角柱の中に線を組み合わせた構造体であった。しかし、これではデザイン展開の幅が見出せないと感じ、この時点で継手の構造に着目した。本や資料から継手の種類や構造を学び、CADにて再現し構造の研究を開始。本来の仕口からデザイン的に変更した部分も複数ある。これらを面ではなく線で表現するため、線の太さと間隔の調整を繰り返し、現在の形へと近づいていった。そして、ノードと呼ばれる計算式を用い、3次元ポロノイ構造による継手を完成させた。

### 講評

本作品は、近年ジュエリー業界でも活用されている3DCADでの制作に挑戦し、効果的なデザインと完成度を持ち合わせた優作である。デザインには、建築の継手と仕口の研究と3DCADによる金属造形の可能性の研究が含まれ、部材の太さや重さ、構造などを3Dプリンターで何度も検証を行った。多くのバリエーションのある形は魅力的な構造を持ち、手に取る楽しさと身に着けるファッション性を提案した新しいジュエリーとして今後の展開を期待したい。

# shine

河野 萌々

象嵌七宝 / 銀・釉薬  
50 × 70 × 25mm

### 解説

人間は形や性格、声や考え方が違い、それぞれに魅力がある。それをパーティーで身につけられる豪華で普段使いにもできるジュエリーとして作品にした。人間の個性を丸・三角・四角に置き換えて構成し、カラフルな色を使って制作したいと考えた。技法はそれに最も適していると思った象嵌七宝を使用した。1人1人の個性が1つになって1人では出せない大きな輝きが広がるというイメージのデザインになっている。



# memory

大迫 玲奈

打ち出し・銀鍍流し・煮色仕上げ / 銅・銀  
60 × 60 × 50mm 他1点

### 解説

プレゼントをもらった時の梱包用の箱や袋を、使用後も利用できないかとアイデアを考え、これまでの課題制作で1番魅力を感じた打ち出し技法を使い、プレゼントボックス兼ジュエリーボックスを制作した。デザインにはウニが死んだ後に残る球体の骨格「ウニ殻」を用いて、殻が綺麗に残る形と色褪せない思いを組み合わせデザインした。題名は、そんな思いを忘れないという思いを込め、memory とつけた。



# 細胞

山崎 華

ヘラ出し / 銅・銀めっき  
320 × 320mm

### 解説

細胞をテーマに壁面装飾とジュエリーが融合したデザインを考え、銅板の押し出し技法で制作した。多くの生き物は、いくつもの細胞が集まって形作られており、体の何処かには核や心臓が存在している。そのようなイメージで画面全体を様々な細胞で敷き詰めるようにデザイン化し、心臓を取り外しのできるブローチとして制作した。すべてを銀めっきした後に燻を薄くかけ落ち着いた感じに仕上げた。





# SHIWA

—しわを刻む学びの空間の提案—

伊藤さくら [制作]



### 解説

ここはいわゆる学校ではない。学校でも家でもない「サードプレイス」になるような、風と光あふれる場。今、日本に必要な、と言われるインベーションを育む、新たな学びの場を提供する。エドテック的に、何度でも授業を受けることができるプログラム、内と外、学と遊が自然に連続する自由で曖昧な空間。紙をクシャクシャにした「しわ」をイメージした居場所。子供の表情や脳に「しわ」が多く刻まれていくような場になることを願う。

### プロセス

昔から学校建築に対してある種の違和感を覚えていた。グリッド状に並ぶ牢獄のような教室。それを打破すべく新たな学校のデザイン過程でスケッチを重ね、ふと没案のクシャクシャの紙の山が目にとまった。その「しわ」が空間や脳の「しわ」に見えてきた。そうだ、クシャクシャにした様な建築をつくれれば、「しわ」には多様な空間の窪みができる。「しわ」が自然と子供達のディスタンスも保ち、各々の心の居場所もできるのではないかと。

### 講評

この作品からは心の声が聞こえてくる。日本特有の義務教育は決まり事が多い、あの枠から飛び出し自由という作者の心の声だ。クリエイティブになりたいのなら枠からはみ出なければならぬ。クリエイティブと呼ばれたら、心で感じた思いを表現しなければならぬ。多くの人を惹きつける魅力的な新たな教育のスペースデザインが生まれたのは、そういったアートにも通ずる、激しくもスマートな意志が迸っているからではないか。

## 葉

—多摩の丘につくる若い人の読書習慣を誘発する場—

井手 わか菜 [制作]

### 解説

若い人が本と出会う場を提案。大学が多い東京の多摩ニュータウンに作ることに意味を込めた。葉(しおり)には道しるべの意味もあり、本により考え方や生き方に変化が起こることを意識。「寝ながら・飲みながら・視覚的に本に触れる」などの仕掛けを散らばめた。庭に出したワゴン式本棚や屋根に続くスロープは読書の場を外へと広げていく。「丘で本を読む」をコンセプトに丘と葉の形を落とし込み、曲線を多く使った柔らかなデザインに仕上げた。



## 海と人を繋ぐ

—港に集う公共空間計画—

濱野 茉莉 [制作]

[制作]



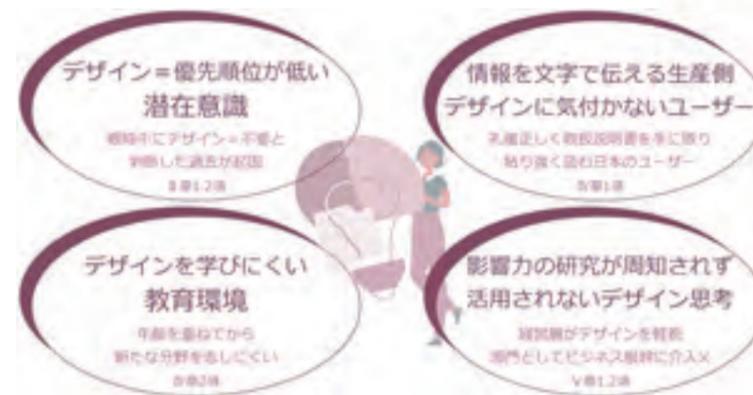
### 解説

少子高齢化により町の活気が薄れていくように感じ、町の産業として長年支えてきた漁業組合にコミュニティの場を設けることで、人が集まり地域活性化に繋がると考えた。漁業組合と複合施設を設置し2つの建物を大階段で繋ぐ。階段を登ると雄大な景色を眺望できる。随所に波模様を使い、柔らかな雰囲気になるようにした。カフェや貸しオフィスなどを設けて働き口を増やし、各所にテーブルやベンチを多く配置することで、集まりやすい空間となるようにした。

## デザインの価値

—インテリアデザインに着目して—

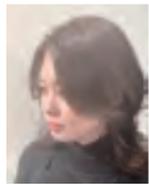
荷宮 果林 [論文]



### 解説

現在、知的財産が注目される中で、その重要な1つであるデザインについて、日本では適切な議論が殆どされていない。そこで、デザインの価値が理解されない原因を探るべく本研究を行った。結果、優先順位が低いという潜在意識、文字での伝達の発達、年齢に縛られる教育環境、デザイン思考を活用しない経営層が原因として推定でき、影響力の浸透、教育環境の整備、国民が良質なデザインに触れる機会の促進で好転すると推考する。





## 時を紡ぐ家は容す

—記憶の集積としての住まい—

佐藤 亜紀 [制作]



### 解説

かつて暮らした家。住み馴れた家。思い出されるのはいくつかの空間とそこでなされた行為の記憶。家は自身の生を超えて続いていく「記憶の集積」である。各々の記憶は新たに全体を構築する。時を紡ぐ家は、色々な家族を容す住まいの風景であり、人々の豊かな記憶を呼び起こすきっかけとなる。個々の空間が隣り合い、断片的な記憶が重なるとき、見えていなかった暮らしの物語が現れる。

### プロセス

「家とはなにか」という原点に立ち返り、これまで暮らしてきた家の記憶を辿ることにした。アンケート調査をもとに、人びとによって記憶された住まいの風景の観察・スケッチを続ける。そこから想起される19の空間を、個々に記憶の建築として展開した。家のなかに紡がれる記憶の多様性を外部にまで表出することで、家は多様な表情を持つ。現れる暮らしのかたち・そこに住まう家族のかたちはさまざまであり、住まいの解釈が広がってゆく。

### 講評

「記憶の中にある住まいの風景」という曖昧かつ主観的なイメージを普遍的な空間デザインへと昇華させた作品。佐藤さんはこの難しいテーマに真摯に取り組み、制作に先立つアンケート調査から各々の「記憶の風景」から共通する要素を見出した。一つ一つ丁寧に作り上げられた19の住まいの情景にはどこか懐かしさを覚えると同時に、その空間にはこれからも変化し続ける家族のかたちや日常生活を受容するおらかさを感じられる。

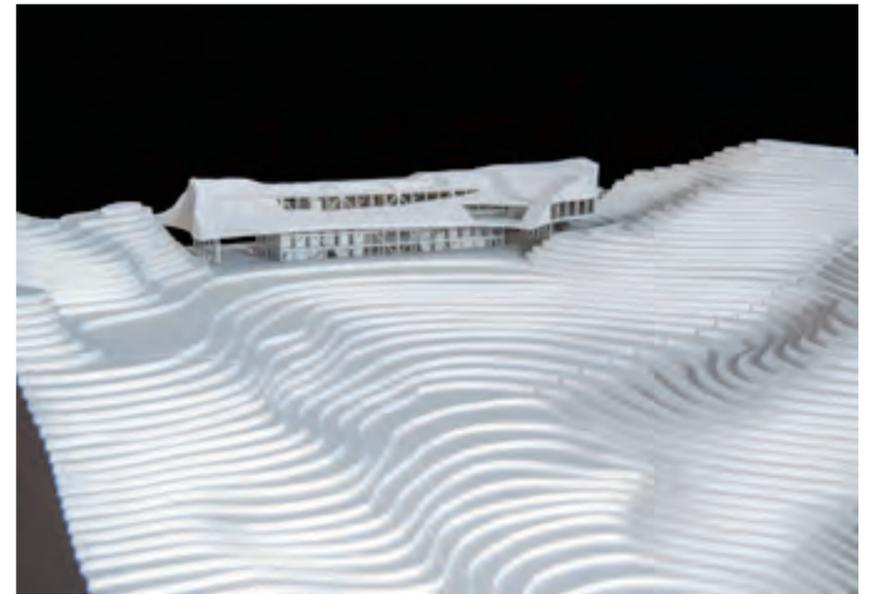
## 道の駅的賃貸住宅の構想

—多拠点移動型生活様式の出現とその将来展望—

松田 航毅 [制作]

### 解説

定住の必然性から解放されたカウンターカルチャーとして、アドレスホッパーの増加が予測される。職住一体の寄宿舎を道の駅的賃貸住宅と称し、居住地選択や集団生活における新たな価値の創造を目指した。提案するビルディングタイプには輸送可能なユニット個室を昇降・設置するためのクレーン機構を備え、従来よりも低コストで高頻度な転居を可能にした。健康的で土着的なワーケーションと、シェアリング文化が地方創生に寄与する。



## 首都圏の小学生低学年に向けた防災教育に関する研究

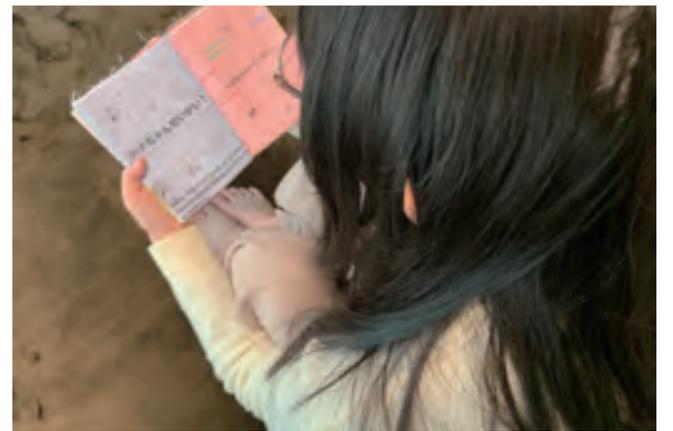
—てぬぐい絵本制作—

櫻井 咲良 [論文]



### 解説

各家庭の防災グッズとして利用可能な手ぬぐい防災絵本を作成した。絵本として親しむことで防災袋点検のきっかけになり、災害時には止血布、布ナプキンや布オムツ、歯ブラシ等にも使用出来る有用性をもつ。糸で左とじした状態で保管し、災害時は広げた布として利用する。絵本の内容は小学生向けの地震時の行動に関するものとし、クイズ形式のものとした。作成案を小学1年生5名に評価してもらい、その結果を踏まえて最終案を作成した。



子育て世帯 キッチンから見たパントリー



子育て+共働き世帯 洗面室周辺



子育て+共働き世帯 干し場



テレワーク+共働き世帯 全体断面



子育て世帯 玄関エリア



## 家事と暮らす

—暮らしがととのう家事空間の計画—

石関 美紅 [制作]

### 解説

本研究は、子育て、共働き、テレワーク、介護といったさまざまな暮らしに合わせた家事空間のモデルプランを4つ提案している。家事をしやすい単位空間の組み合わせを作り、そこから間取りを決めていく。家事を中心として空間をどう繋ぐかを検討すると、動線が簡潔に整理された。見晴らしの良いキッチンや散らかりにくいリビングなど、毎日の家事と上手に向き合いながら、家を休息と寛ぎの空間だと思える事を目指した。

# 卒業研究タイトル一覧

## ● メディア映像クリエイションコース

小林 憲司	春よ、はやく。 音の表現を追究した劇映画。本編の他、予告編とインタビュー動画を制作
小田 ゆう佳	Rhoeo hance 旅のしおり制作代行会社。旅行の素敵な思い出を彩るお手伝いを致します
井手 陽香	EMONIMATIONS 「エモし」をとことん追求し、表現したショートアニメーション
加須屋 泉	"FILM" デジタルツールで、フィルムカメラの世界観を表現したミュージックビデオ
HUANG ZHIHUI	TWO ANGELS ライトロな色彩のユーモラスなサイレント映像表現
齋藤 千果	wkrido 韓国雑誌のような雰囲気、4つのコンセプトで表現した動画作品
佐瀬 茜	Qualia 自身の「誰とも共有し合うことのできない領域」を、Live2Dを用いて表現
佐藤 未来	Altage ラタク女子のためのライフスタイル誌の制作
篠倉 彩音	ゴリサイユ宮殿 ゴリラをモチーフにジオラマと人形アニメで表現した絢爛豪華な世界観
朝 暉	CHAO なんでもしゃべっちゃお イマドキみんなの本音トークラジオ
粒良 芽以	うまれておしまい かわいいで、壊す 一独自の特殊撮影技法を用いた短編特撮映像
中台 健太郎	LOCORUM コラムという飲食店開業をテーマに店舗のアートディレクションを展開
橋川 裕	音楽計画 90年代へのトリビュートアルバム、その楽曲とグラフィックの制作
檜山 未佑	ユメ、ウツ。 人間(ヒト)が抱える問題、喜びや悲しみに焦点をあてた動画映像作品
福井 萌那	meme →求める自分 色彩やノイズなどを追求して「個性と模倣」を表現した1シーンドラマ
紅谷 菜穂	天才ロック After Effectsを駆使し、キネティックタイポグラフィを活用したMVの制作
星 美沙樹	LES SOULIERS DE VERRE フレンチのブランドデザインとそのプロモーション映像の制作
堀 雛子	Yomi 古事記冥界訪問譚 「古事記」の「黄泉国」の物語を題材とした紙芝居アニメーションの制作
宮川 裕実	出会い頭に破天荒!? エリックソンの発達段階説を参考に、5歳と23歳の行動を描いた短編劇映画
山口 明	The last night 2D、Live2D、3DCGを組み合わせて、ポップでファンタジックな世界観を表現
LI JUNXI	LUCKY GODDESS 「若き日々の孤独から救われる」をテーマとしたラプソディーのドラマ
安藤 菜菜子	君が望んだ結末 命の尊さについて、アニメーションと実写の合成映像で表現
井上 亜由未	Memory 自身の深層心理を元にしたストーリーのドキュメンタリー・ドラマ
小畑 知香	tokimeki + 80年代～2000年初期のアナログ表現を研究し、PV&写真集に展開
菊地 麗	遺工 遺作をテーマとした彫刻・絵画作品の創造
小谷 麻里絵	校則ラブソニー 学校生活における様々な校則のコラム本
今野 真希	ブルー・ワン・サマー 「高校生のひと夏」をテーマにした、オリジナルモーションコミック
佐藤 美晴	「Re-Present」12年前の私へ、大切なおくりもの。 過去に描いた絵本のリメイクと、実写とコマ撮りアニメーションによる映像
白澤 遥香	confront 自身の心情を記したエッセイ。ミクスト・メディアによる新しい本のカタチ
鈴木 日向子	くらべる ZOO 動物の姿や歩き方などをじっくり比べることができるアニメーション
関沼 紀佳	キモチノカタチ 感情を五感で感じる書籍×映像×造形物×香料
田中 乃亜	君と海 オリジナルの歌を制作し、そのイメージをミュージックビデオとして表現
CHEN YIQING	两个孩子之歌謡 世界平和をテーマとしたオリジナル曲のミュージックビデオを制作
永井 優花	young adult 22歳 (young adult 世代) に贈るリアリティ&ファッション雑誌
橋岡 優子	月のみぞ知る 小さな村を舞台に起こる人狼ミステリー小説
福島 七波	自問自答 -73の質問でひも解く「わたし」- 「わたし」という人間をひも解く写真・イラストエッセイ集

表記は以下の順

[学生氏名・タイトル・サブタイトル (細字)]

辺見 理沙	Colorgenic 色彩によって変化する女の魅力をスタイルブックと映像作品で表現
溝手 堅太	none 実在のファッションブランドをリデザインしたカタログやPV等の制作

## ● グラフィック・プロダクトデザインコース

新井みらの	社会問題をテーマにしたアート作品
LI QICHANG	ゴミの分別と再利用を促すデザインの提案
片村 文音	あかりを用いた紙の多様性の研究
金銅 春菜	イラスト化したアイドルのプロモーショングッズ提案
後藤 遥菜	愛犬を失った心の傷を思い出に変えるデザインアイテム
斉藤 優清	近未来的サイバーイメージプロップの提案
CHANG RUIDONG	夢を語る美術展覧会のグラフィックデザイン Release yourself
竹下 佑奈	睡眠をテーマにしたショップのブランディングデザイン
丹澤 李莉花	ファッションマスクのデザイン提案
野田 瑞佳	オリジナル BEACH STYLE ブランド -missica-
HONG JAYOUNG	オリジナルキャラクターの猫と名画のコラボ
本郷 実佳	アイドルグループのライブプランニング 生配信企画の提案
山田 響	コンセプトカフェのデザイン提案
吉田 悠華	生活を豊かにするファブリックデザインの提案
LI YIHAN	精油ショップのブランディングデザイン
LU PEIHSUAN	外国人から見たニッポン 2.5Dのイラスト集
青木 宏実	規格外野菜を活用したコスメブランド プロデュースデザイン提案
AKKHARAJITTANON PREEYAPORN	楽しみながら諸外国の文化を学べるカードゲーム GYOUJIFUDA (行事札)
阿部 伽誉子	時の流れを感じるバース映えを意識したデジタル風景画
片岡 真弓	女性目線で捉えた引越越し会社のデザイン提案
熊田 理乃	新しいカリブアの提案
WU CHIA YUN	台湾の寧夏夜市における、食べ歩き用エコパッケージの提案
笹子 優花	海洋生物をモチーフとしたフォントの制作と、それを使用したアイテムの提案
JHOU CIAN JHEN	お茶専門店のパッケージデザイン
高橋 明里	光と暮らす照明の提案
千葉 エポニー 花恋	時の流れを可視化するポスターデザイン
中崎 幹世	練習用総合格闘技グローブの提案
中村 光希	音楽からイメージしたアイテムデザイン
濱田 紗希	自己肯定感を育てるためのイラストカレンダー
PHAM THIEN KIM	ドンガンをモチーフにしたぜんざいのお店の提案
深津 有里	女妖怪をモチーフにしたネイルシールの提案
堀口 真優	日本を楽しく知るためのデザイン提案
三浦 暁星	洋菓子店「Luscious closet」のブランディングデザイン
山中 悠加	オリジナルキャラクターの PR とグッズデザイン コスプレイヤーによる創作活動を知ってもらう為の提案

## ● ジュエリー・メタルデザインコース

荒井 佑一	一閑人 蓋置
高橋 拳斗	装身成仏 ネックレス、ピアス
水口 雅月	Poly <sup>9</sup> ペンダントブローチ
芦田 美波	convey trigger シーリングスタンプ
猪八重 ゆかり	water moon ネックレス、イヤリング
WANG LI	月水華鏡 有線七宝手鏡
亀坂 紗弥佳	心の道しるべ ネックレス
河野 萌々	shine 象嵌七宝リング
鈴木 麻友	胡桃 チョーカー、ピアス
園田 明日香	柘榴刺冠 ティアラ
滝澤 有希	輪 バングル
中島 有菜	Madoka 一輪差しのペンダント
葉山 可南子	蛇の戯れ 簪
藤野 亜美	四季の彩り こけし
前田 晴菜	ウツボ・ア・ラ・モード 有線七宝ネックレス
山添 理花子	たゆたう オブジェ

石田 穂奈実	revive ティアラ
大迫 玲奈	memory ジュエリーボックス
神谷 晴佳	メルヘン世界のおしごと ネックレス、ピアス、イラストボード
田口 郁	Bonne journée リング
塚田 萌香	管狐 置物
中林 聖渚	precious フロアライト
古橋 純音	月粧 バングル
本多 里衣	織 壁面装飾
前田 樹	氷霜華 簪
山崎 華	細胞 ジュエリー、壁面装飾
山田 菜	Mother 有線七宝光子
YU BIQING	波の輝き ネックレス
LEE MINJEE	LEISURELY TIME ネックレス

## ● インテリアデザインコース

小林 萌乃	自然と共生する純国産家具
石毛 美里	はごぶ 「書」を体験する宿泊施設の提案
井手 わか菜	菜 一多摩の丘につくる若い人の読書週間を誘発する場
大堀 泰雅	認知症高齢者と家族介護者の在宅生活に関する事例的研究
岡本 りの	SAM ～SHONAN ART MUSEUM～ 避難施設として利用可能な美術館の計画 UE (ユーイー) →ココロパワーを取り戻す場の提案
金田 有加	東京都の人口密度と分散化
草野 江里加	住み継ぐ家 一祖母に寄り添うこれからの暮らし
黒岩 ひなの	想い 一100年後の祈りの空間
児嶋 萌	Fo : Rest 一人々が森に還る空間の提案
作本 一真	sAnPi 一産廃による参拝空間の提案
鈴木 優斗	ピアノ 一音が見える JAZZ 空間
高川 佳頼	劇場と地域社会の連帯に関する研究
突田 和佳奈	夜照 一ニューノーマル時代のテラスを中心とした集合住宅のありかた
内藤 咲里	あかりとの共存 一照明効果における印象変化を利用した空間の提案
中田 美月	若者に好まれるアパレルショップの計画要件 デザインの価値 一インテリアデザインに着目して
鯨江 美咲	Grand Chariot 一災害時に避難所として利用可能な宿泊・温泉施設
荷宮 果林	R-box 一感性を育てる学習スペース
星野 榛花	「輝りたくなる部屋」についての考察 コミュニケーションの視点から見た対面授業とオンライン授業
山本 誉和	SHIWA 一しわを刻む学びの空間の提案
四元 健斗	TACET 一偶然性の空間の提案
石川 萌香	無人化空間 一駅直結マンションによる未来のライフスタイルの提案
伊藤 さくら	リノベーションされた銭湯のデザイン性に関する研究
伊藤 玲	東京を描く外国映画に表現された都市空間に関する研究
岩下 弘河	HUANG JIE HAN 「承転」 一台南市西市場本館と別館修復及び周辺環境緑化の計画
清田 琴子	地域交流の拠点としての保育園の空間構成についての研究
久万 和樹	丘で身支度・ひと休み空間の提案
HUANG JIE HAN	隠居楽道 一路地の行方
駒井 彩女	映画「グランド・ブダペスト・ホテル」における建築・インテリアの演出効果
佐瀬 智佳菜	マチ達い所 野方 一緑化・防災を取り入れた可変性のあるパブリックスペースの提案
佐藤 瑠	togire 一途切れ繋がり広がる結婚式の提案
鈴木 あきら	映画における色彩が人に与える印象についての研究
鈴木 海音	小学 5、6 年生対象アンケート結果をもとにした小学生高学年向けの木造住宅建設マニュアル作成 海と人を繋ぐ 一港に集う公共空間計画
辻 知歩	NNW 一時間を考えるワーキングスペース
永井 彩香	仮想空間におけるインテリアデザインの研究
西島 未生	一「あつまれどうぶつ森」に見る仮想の住まい
濱野 菜子	光の妖精 一量 (HARO) をイメージしたアクセサリーショップの提案
平塚 綾音	LIU HONGLAN 北極圏の文化と自然に注目したホテルの提案
細川 萌歌	
山本 佑香子	
LIU HONGLAN	

## ● 建築デザインコース

一ノ宮 琢真	アニメ制作の労働空間改善案
金沢 健二	Another Polygons 一公園と人と街をつなぐ
LIEW CHUNFUI	世界で最も忙しい駅 一新宿駅の再構築
石井 那々実	広場付き単身高齢者向け住宅の提案
伊藤 峻真	人口が減少傾向にある市町村が自立するための研究 一東白川村の事例をもとにした調査
上野 楓佳	田舎と暮らす 一伊那市における古民家改修型移住体験住宅の提案
尾幡 勇輝	多世代交流を促す地域の庭
口石 拓未	生物の環境適応能力から発展させる未来型都市群
KOK KE XIN	pasar 一マレーシアにおけるキャメロンハイランドのエコマーケットに関する研究
櫻井 咲良	首都圏の小学生低学年に向けた防災教育に関する研究 一てぬぐい絵本製作
佐藤 亜紀	時を紡ぐ家は容す 一記憶の集積としての住まい
島崎 瑠奈	ドミノの形状と開閉動作の関係
RONG DANYING	F&F MOUNT 一中国北京市順義区における農業科学院の計画
新谷 真央	聴く建築の研究 一音楽と建築の関係性から
須永 莉捺	群馬の建築を巡る 一現存する近代建築の保全と活用に関する研究
田島 みのり	#Stayhome のためのセルフリノベーションの提案 一自粛生活から学ぶ、これからの空間デザイン
玉田 浩誠	インテリアの雰囲気に影響を与える「鉱物」の効果
富田 茉渚	子どもの心を豊かにする動物愛護施設の提案
林 舜	ろくろの家 一地域に開かれたシェア居住空間の提案
平川 友理	異なる生活をする 6 人のシェアハウス
松田 航毅	道の駅的賃貸住宅の構想 一多拠点移動型生活様式の出現とその将来展望
山本 純代	集中できる在宅作業環境 一より作業に没頭しやすい在宅ワーク環境づくりに関する研究
LEE WAN-LI	LIVELY CITY 一台湾台北市南港区における日本時代の瓶工場跡地の再開発計画
LIU YANG	Continuous Space 一東京お台場地域における公園のくつろぎの場
和田 茉里	令和元年東日本台風被害の実状 一東京都・埼玉県における住宅の被害と対策
石川 雅也	新しい沖ノ島島観測拠点の提案
石関 美紅	家事と暮らす 一暮らしがととのう家事空間の計画
太田 涼乃	アートでつなぐまち 一日光トリエンナーレ
落合 奨	サーファーズハウスの空間構成に関する研究 一湘南地区を事例に
GUO YILIN	開放&連接 一中国四川省樂山市の岷江沿い「文化歩道」計画
菊地 理貴	Animal shelter 一新たな里親が見つかる動物保護施設
嶋田 帆南	新しい働き方とその環境
ZHOU ZHEN	ソーシャルディスタンス保つショッピングモール 一新たなライフスタイル
瀬倉 みゆう	Flowing Clouds 一雨だから利用できる新しい公園の提案
高野 璃子	灯 一舞台照明計画を建築の外構と内装に落とし込むことで生まれる新たな照明計画の提案
中山 ひかり	性善説デザイン 一9つの原則
福岡 俊人	空き家を活用したシェアオフィスの提案
星田 美月	3C 一都市農地存続のための集合住宅
マチャバ「Ильменгайль» Армавирский край	電車内の behavior setting design
松平 あかね	在宅での授業・会議における生活騒音の抑制
丸田 幸弘	都市型キャンパスにおける混雑回避に有効な群集制御方法
LI LI	Be Happy 一人と自然の連結論
LIU XUANTING	日本の台所・築地のデジタルトランスフォーメーション 一IT 技術活用による築地市場跡地再開発計画
渡辺 愛里朱	CAFÉ グランディール 一親子が利用しやすいカフェの提案

## 2020年度オンライン化の取り組み

2020年度は新型コロナウイルス感染症の蔓延に悩まれた1年でした。この危機を未知なる問いへの挑戦と前向きに捉え、本学でもオンラインを活用した授業・会議・行事の実施検討が加速しました。4月には「情報 IRWG」が設置され、全学的なオンライン授業についての情報収集と各学科の授業実施方針を策定。6月には造形学部の主たる行事である卒業研究展の実施方法について検討する「新しい卒業研究展検討 WG」も始動し、オンラインだからこそできる新しい展示のあり方が模索されました。

2020年度オンライン化への主な歩み	
前期	後期
4月 7日 緊急事態宣言発令 10日 「情報 IRWG」発足 中旬 全学共通で GoogleClassroom をプラットフォームとすることが決定。オンライン授業準備を開始	10月 1日 後期授業開始（必要最小限の一部対面可） 15日 卒業研究展実行委員会説明会（オンライン開催） 下旬 卒業研究展オンライン展示の仕様および実展示の実施方法について検討
5月 11日 前期授業開始（全面オンライン）	11月 30日 オンライン文化祭『2020 Online Bunka Festival』開催
6月 8日以降 段階的かつ限定的に対面授業を開始 30日 「新しい卒業研究展検討 WG」発足	12月 14日～25日 「第35回 教員研究作品展」オンライン開催
7月 13日以降 東京都の感染者急増により対面授業を中止 中旬～下旬 オンライン授業の受講環境や満足度に関する学生アンケート調査を実施 下旬 卒業研究展を「実展示＋オンライン展示」で実施する方針を策定	1月 7日 2度目の緊急事態宣言発令 中旬 卒業研究展の実展示中止を決定。オンライン展示の名称が「第51回 文化学園大学 造形学部 卒業研究展 ONLINE 2021」に決定 下旬 卒業研究提出 卒業研究展オンライン展示用データ提出説明会（オンライン開催）
8月 17日～9月12日 前期授業・補講期間（一部対面での授業および試験を実施） 下旬 卒業研究展オンライン展示について具体的な検討を開始	2月 1月上旬 「学長賞 AWARD2021」説明会（オンライン開催）卒業研究展オンラインサイトのPR動画を制作、大学HPで公開 中旬 「学長賞 AWARD2021」動画撮影
9月 14日～19日 コラボレーション授業（一部対面で実施）	3月 1日 卒業研究展オンラインサイトオープン

### 造形学部 卒業研究展 オンライン化の取り組み

今年の卒業研究展は、新型コロナ感染拡大防止のために2月上旬の実展示は見送りとし、3月1日からのオンライン展示に一本化しました。初めての試みに苦慮しながらも、オンラインだからこそできる「新しい展示」をWGが中心となり造り上げました。



オンライン卒展説明会



オンライン卒展告知ムービー



動画撮影風景1



動画撮影風景2



学長賞撮影風景

緊急事態宣言が解除されたゴールデンウィーク明けから本学ではオンラインによる授業が始まりました。実習・演習授業の多い造形学部では、これまでの対面授業とは全く異なる状況下で、如何にして授業の内容を担保するか、学生も教員も戸惑いながら、様々な課題に取り組んできました。徐々に対面授業も可能となり、新しい形態での授業方法が確立してきた経緯を報告します。



## Initiatives for New Lesson Formats

- キャリア形成教育科目 ..... P16
- コラボレーション科目 ..... P17
- 専門教育科目 ..... P18
- デザイン・造形学科 ..... P20
- 建築・インテリア学科 ..... P22

4年間の学びの目標をもつ「導入編」から、具体的に自分の進路を描く「展開編」まで、専門性を生かした社会人としての意識を育てます。

## キャリアデザイン(導入編)の授業をネットで開催

### 将来の進路を Zoom を使ってグループ発表

◎担当教員 造形学部主任教授、1年担任・副担任 ◎取り組んだ学生 デザイン・造形学科1年

今年の「キャリアデザイン(導入編)」は、文化北館館での実施が新型コロナ禍で中止となったため、ネットを使った遠隔授業として2日間開催しました。ネットならではの企画として、卒業生からのメッセージ動画放映や3年生によるライブ講話を行いました。グループ討議は各クラスごとに Zoom を使って行いました。ネットを通じた交流でしたが、学生はキャリアに関する考えをお互いに深めることができました。



担任・副担任の教員紹介の一コマ



実習室をスタジオにして担任・副担任紹介をしている様子



ライブによる3年生からのアドバイストーク



作品の掲載された絵本を手に説明する卒業生からのメッセージ動画放映



Zoomでのクラス集会に研究室より参加

## キャリアデザイン(展開編)



企業の方とキャリアアドバイザーから解説を聞く

◎担当教員 建築・インテリア学科3年担任・副担任

◎取り組んだ学生 建築・インテリア学科3年



距離をおきながら成果を発表



解説について積極的に話を聞く

「今年度のキャリアデザイン(展開編)」は3回に分けて実施しました。1回目はインテリアデザインコース、建築デザインコースの合同オンライン授業、2、3回目はコースごとに外部講師を招いての講義とディスカッションと様々な形態で実施した3回の授業を通じて、専門性を生かした社会人としての将来像を具体的に描くことができました。

「学科学年をこえた学生同士」、「大学と産業界、大学と地域」などのコラボレーションを意図して、9月と2月に集中授業として開講されます。

## 環境×リサイクル銀から生み出すジュエリー 2020



◎担当教員 金工研究室 押山元子、春田幸彦、成井美穂、藤澤英恵

◎取り組んだ学生 造形学部、服装学部、国際文化学部

### 制作キットを送付しオンライン指導

SDGsを踏まえリサイクル銀からアー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授業として継続しています。毎年テーマを設けて若い感性から生み出されるフレッシュなジュエリー提案を目指して取り組み、第10回目テーマは新型コロナ禍で感じた「ふれあい」でした。

## 建築・インテリアの資格にチャレンジ

### インテリアプランナー、マンションリフォームマネジャー、の実技課題に挑戦

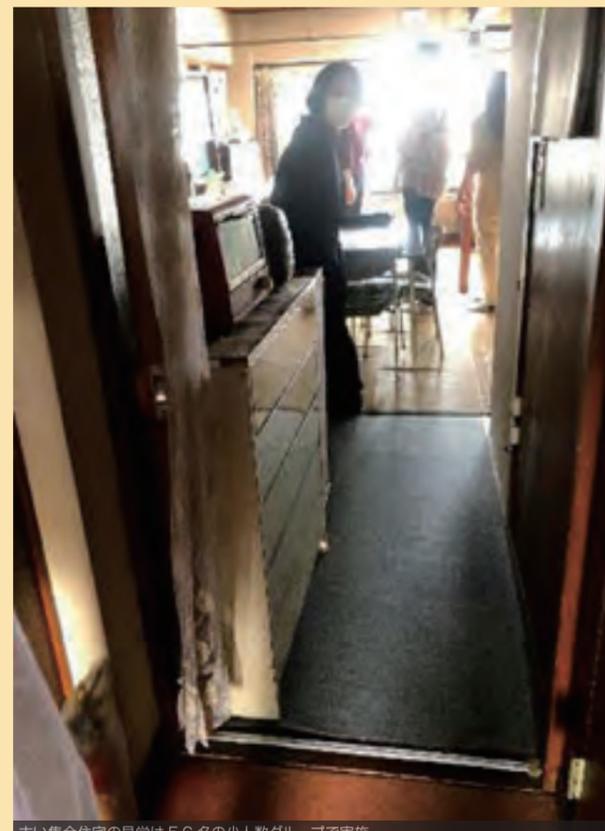
例年実施しているコラボレーション授業での資格対策講座ですが、今年はオンラインを併用して開講しました。「マンションリフォームマネジャー資格講座」では講義部分をオンライン、実技と見学を対面とし、「インテリアプランナー設計製図試験対策講座」では留学生と一部教員がオンラインで授業に参加しました。

◎担当教員 建築・インテリア研究室 谷口美子、横山穂、曾根里子 龍口元成、松谷勉(非常勤講師)

◎取り組んだ学生 建築・インテリア学科2~4年



対面での実技(設計)授業は通常より間隔をあげ、マスク着用で



古い集合住宅の見学は5.6名の少人数グループで実施



オンライン参加者が黒板と教室の様子が見えるように Meet で配信



ハイブリッドでのプレゼン・講評のため教室では作品をスクリーンに投影し、コメントーターがテレビ画面に映るように機材を設置

デッサンや立体造形、色彩など造形学部に通ずる基礎知識と技術を修得することから始まり、観察力や造形力、表現力を段階的に身につけていきます。デザイン・造形学科では、2年次から専門コースの学びを体験する基礎実習も始まります。

### オンラインでシリコン型取り指導を実施

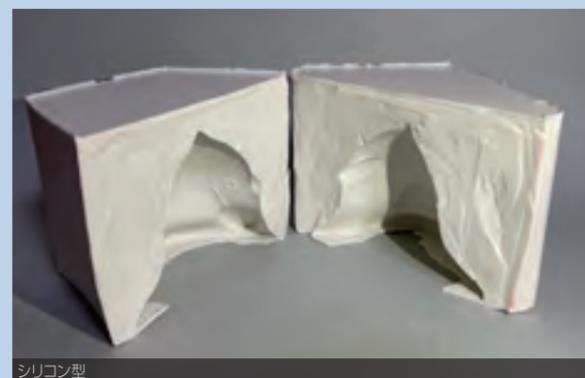
「立体基礎 B」課題～シリコン型で作るオブジェ制作～



小さな容器に一人ずつの材料を分けています

◎担当教員  
基礎造形研究室 澤田志功、加茂幸子、松村由樹子、松永ゆみ（非常勤講師）  
◎取り組んだ学生  
デザイン・造形学科1年

今年度の「立体基礎 B」は、最低限の対面授業以外はすべてオンラインで行いました。そのためすべての材料を一人分ずつに分けて一式を配送しました。自宅でシリコン型取りを行う学生にも良く理解してもらうために作業のデモンストレーションの動画を作成するなど、オンラインでの指導を工夫しました。



シリコン型

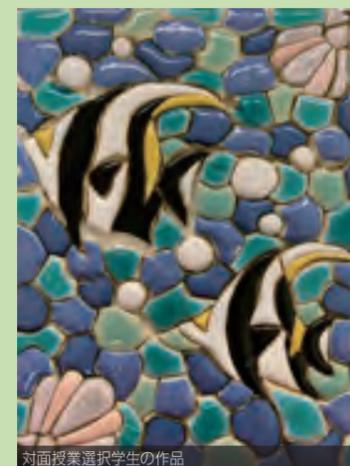


半期分の実習で使用する材料をまとめて配送しました



型で作成したオブジェに彩色した作品

### アートワーク A ～モザイクアート～



対面授業選択学生の作品



オンライン授業の様子

◎担当教員 絵画研究室 安高信一、嘉松聡  
基礎造形研究室 澤田志功、加茂幸子 ◎取り組んだ学生  
デザイン・造形学科2年

#### 陶タイルをオンラインと対面で平行して制作

自作した陶タイルからモザイク画を作成する「アートワーク A」の後期授業は、オンライン中心に行いました。陶芸窯を使用する陶タイル作成時には希望者による対面授業を行い、オンライン授業を選択した学生は石粉粘土などの自宅で加工可能な材料でタイルを作成しました。



オンライン授業選択学生の作品

### 日本画入門 2020 ～和紙・墨・顔彩・岩絵具による描画～

◎担当教員 造形・色彩学研究室 柴田真美 ◎取り組んだ学生 造形学部22名、他学部8名

オンラインによる実技科目の試みと今後の課題



日本画の画材



学生作品の例（1日目：墨）



学生作品の例（3日目：仕上げ）

シラバスに掲載した材料費内で一人分ずつの画材セットを作るのに苦労しましたが、購買部の協力を得て（生地の芯筒をカットして和紙を巻いて発送するなど）、材料配布をクリア。対面では目の前で見せることで伝えられる事も、画面越しのため配信資料にも言語化して表記するようにしました。

### 「マイブーム」教えます

◎担当教員 メディア・映像研究室 岡部隆信、牧野昇、深田雅子、渡辺和雄（非常勤講師） ◎取り組んだ学生  
デザイン・造形学科2年

「メディア映像クリエイション基礎実習」～雑誌制作～

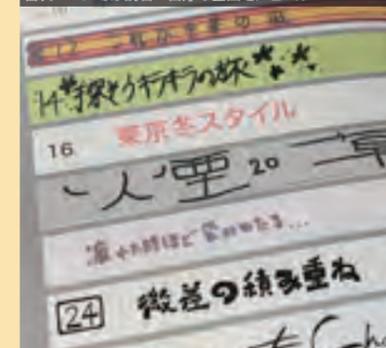


雑誌タイトルは「週刊文化 2020 オンライン特別号」



PCは使わずオリジナル溢れる誌面を制作しました

目次ページでは読者へ自分の企画をアピール



雑誌制作には編集会議で意見を交わすことが欠かせませんが、今年度はオンラインで制作に挑みました。必要素材は受講生へ郵送し、企画プレゼンから文字校正、制作アドバイスまで全てオンラインで行いました。別々の環境で作り上げた誌面は一冊の雑誌にまとまりました。

### テキスタイルワーク A

◎担当教員 染織研究室 佐藤百合子、岡本泰子、角谷彩子、森田和子、遠藤樹 ◎取り組んだ学生  
デザイン・造形学科2年

携帯可能な簡易織機によるオンライン授業



考案した簡易織機のキット



織り手順解説動画



対面授業希望者の様子

テキスタイルワーク A のうち、織課題では感染予防対策が強化される中で実習系授業を行うために、在宅でも制作可能な簡易織機を考案しました。南米の腰機と北欧のバンド織機を組み合わせたこのシステムは、作業工程がシンプルで織る場所を選ばない利点があります。オンライン授業は編割デザインの個別指導や確認用のポイント解説動画の配信など、課題制作をフォローアップ出来る事もわかりました。



完成した作品

## オンライン指導と対面指導の平行型授業の実施

◎担当教員  
金工研究室  
春田幸彦、成井美穂、藤澤英恵  
◎取り組んだ学生  
ジュエリー・メタルデザインコース3年



教室での感染防止対策は1人ずつアクリルパネルを設置

共通の到達目標でデザインと制作の2種類の課題を出題「ジュエリー・メタルデザインⅡB」ではオンライン指導と対面指導を効果的に併用するため、2通りの課題を出題し、毎回選択できる形態で指導を行いました。対面での授業では2教室に分散し、一人ずつアクリルパネルで仕切って距離を保ち、オンラインでの授業では毎回課題サンプルをアップし、個別に面談指導を行いました。



オンライン指導の様子



感染対策をしながら作品完成

## コンペ(デザイン公募)に挑戦!

### 企業が求めるテーマでポスター制作

◎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

◎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4年

### 公募の大テーマ「離れていても、つながろう」

各企業のサブテーマはそれぞれ他にあります。



作品に取り組む学生



3年次からはコース別の「演習・実習科目」を中心に、より実践的・専門的な知識と技術を身につけ、社会的課題に対して論理的な思考と創造的な発想・表現で解決・提案できる力を養います。

## アニメーションで新作長唄『コロケの唄』(仮題)のミュージックビデオを制作

### 長唄界の若手ホープ、長唄佐喜さんとのコラボレーション企画が実現!

邦楽界の若手ホープ、長唄佐喜さんの唄方 三代目 杵屋佐喜氏の新曲、料理シリーズ「コロケの唄」(仮題)のミュージックビデオを制作。学生の考えたキャラ設定を杵屋佐喜氏がコンペ形式で選び、各自が決めたシーンのアニメーションを制作しました。

◎担当教員  
メディア・映像研究室 荒井知恵

◎取り組んだ学生  
メディア映像クリエイションコース3年



制作に先立って、杵屋さんより講義を受け、楽曲への思いなどを伺いました



提出された「キャラクター設定表」を杵屋さん側がチェック



杵屋さん(左)、プロデューサーの浅生博一さん(右)に優秀キャラクターを選出していただきました!



キャラクターデザインをして、「設定表」を作成



キャラクターデザインをして、「設定表」を作成

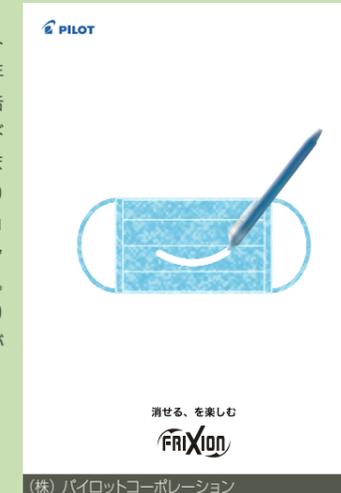


歌詞に合わせて「スッコロロン!」



楽曲のリズムに合わせてキャラが踊ります

消せる、を楽しむ。



(株)パイロットコーポレーション

女性はかっこいい



(株)ニューバランスジャパン

今日よりきつと、明日はキレイ。



(株)DHC

## 明かり障子の模型製作

### 建築・インテリア学科「デザインスタジオⅠ（インテリア系課題）」

1年次・後期必修科目「デザインスタジオⅠ」の課題の一つ「障子の組子デザイン」。今年は原則オンラインで実施しましたが、模型材料を配布する日だけ対面とし、これまでの参考作品を見たり、製作の最初のステップを確認したりしました。大学に来られない人には材料は郵送、説明部分はオンラインでも配信しました。



対面授業は通常より間隔をあけて複数の教室で、説明はオンラインで配信しスクリーンに投影



最初のステップを間違えないように確認しながら作業する

◎担当教員  
建築・インテリア研究室 曾根里子、谷口久美子

◎取り組んだ学生  
建築・インテリア学科1年



材料配布と参考作品の展示は作業とは別の教室で



オンライン授業では材料の加工方法を動画でも配信

## イメージからホテル客室デザインへの展開

◎担当教員 建築・インテリア研究室  
丸茂みゆき、松田純子(非常勤講師)

◎取り組んだ学生  
建築・インテリア学科2年

### 建築・インテリア学科「デザイン演習Ⅱ（インテリア系課題）」



分散の指示通りに対面参加する学生



授業最終日のオンライン講評会

2年次・後期必修科目「デザイン演習Ⅱ」の課題の一つ。「インテリアイメージスケール」と「トレンドシート」を作成します。イメージフォトを集める作業はオンラインのPC作業でスムーズに。模型の制作や撮影は分散して大学で行えた学生もいました。授業最終日はPCに作品を映してオンライン講評会も実施できました。



大学で模型の撮影ができた学生作品

# 学外連携活動報告

地域社会における文化や産業を活性化する活動を通じ、大学での学びを実践すること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。今年度は新型コロナ禍の影響で実施できた計画は2件でしたので、実施できなかった計画については過去の実施状況を報告します。



## External Cooperation

### ● 地域連携活動報告 Regional Alliances

- 01 東京の木“多摩産材”を知る・触れる・広げるプロジェクト [建築・インテリア研究室 丸茂ほか]
- 02 新宿区 中井・落合活性化プロジェクト「染の小道」 [染織研究室 佐藤ほか]
- 03 長野県須坂市の古民家再生プロジェクト [建築・インテリア研究室 渡邊(裕)ほか]

### ● 産学連携活動報告 Academia-Industry Cooperation

- 04 第13回文化学園学生ネクタイコラボレーション展 (東京ネクタイ協同組合との連携授業) [染織研究室 佐藤ほか]
- 05 カフェの窓を彩る「デコブラインド」の制作 (株式会社ニチペイとの産学連携企画) [建築・インテリア研究室 曾根ほか]

# 01 東京の木“多摩産材”を知る・触れる・広げるプロジェクト

「インテリアデザイン演習Ⅲ」における家具・インテリア小物のデザインと制作

■ 建築・インテリア研究室 丸茂みゆき、菊池光義（非常勤講師）  
参加学生：インテリアデザインコース4年 41名



初めて使う道具にも徐々に慣れて作業がすすんでいく



制作過程を報告するレポート

## 1. 概要

東京都あきる野市「秋川木材協同組合」との地域連携11年目の取り組みです。学生が「国産材の現状について」調べ、「木に触れてデザイン・制作」し、「木材を一般の人に広く身近に感じてもらう」ための企画として続けています。最近「地産地消、循環型生活」の機運が高まり、東京の木材も“多摩産材”ブランドとして利用促進が進められ、「広げる」部分が体感できる場も増えてきました。今年は他の地域の取り組みと比較もしながら、建築・インテリア業界に進む学生にとって正確な情報を理解することを重視して行いました。



学生作品 CGで作成したプレゼンテーションパネル



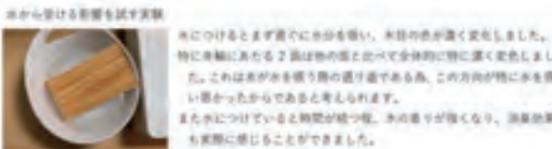
学生作品 実物作成したプレゼンテーションパネル

## 2. 今年度の取り組みと成果

今年は木材製材所などの現地見学はできませんでしたが、「中嶋材木店」にご協力いただき同寸法の多摩産材を学生に配布することにしました。自宅作業の学生には発送し、対面の学生は分散登校で電動工具も使って制作し、加工体感をしてからデザイン・制作を進めることができました。各自のデザインは『国産材への興味きっかけとなる家具・インテリア小物』としてクライアントを想定させます。「スケッチ→模型作成→CAD 図面作成→制作」の手順は例年と変えずに、実物制作は各自ができる加工のもの、またはCGでの表現の選択制です。最後はプレゼンテーションパネルの表現で到達目標を達成させました。授業全体を報告書にまとめることで全体の理解を深めています。



乾燥した状態では300gだった木材を30分湯につけたところ、130gと、30g増えました。ここから、乾燥材で多くの水を吸収することがわかりました。



木につけると湯蒸気で水分を吸収し、木目の色が濃く変色しました。特に年輪にあたる部分は他の部分と比べて全体的に濃く変色しました。これは木が水を吸った状態であるため、この方向の物にも濃い色がついていくと判断されました。また水につけていくと物陰が乾く程、木の重りが強くなり、塗装効果も実際に感じることができました。

自宅で木材の特徴を検証しながら生の木に触れて理解を深める



少ない対面授業の中で参加できた学生はソーシャルディスタンスで加工作業体験

## 3. 事業の評価と今後の展望等

オンライン中心だったためCGやモデルでの制作も可能としたことで、デザインは自由な発想にトライできました。「実物制作の体験が少なく残念だった」との声はありましたが、提出された報告書のまとめには深い理解をした上での文章が書かれていました。レポート作成で「国産材の現状把握」「他の取り組みとの比較」「杉材加工の実験」を丁寧に行った成果と考えられます。新型コロナ禍での対応ではありましたが次年度も、調べる・制作・表現のバランスをとった成果の出し方として良い点を残していきたいと思えます。



実物制作の作業風景

## 02 新宿区 中井・落合活性化プロジェクト「染の小道」

小さな街を「染」でうめつくす三日間 ■ 染織研究室 佐藤百合子、岡本泰子、角谷彩子、森田和子



「作家の小道」出展の様子  
浴衣作品をメインに色とりどりの作品が目を引き、明るい展示に



展示した浴衣と暖簾。着装すると雰  
囲気が変わりより素敵に



ギャラリーの暖簾。オーナーのお名前に  
ちなんで春の花をデザイン



アンティークショップの暖簾。  
50年代の洋楽好きな店長のために  
店名のロゴをデザイン



妙正寺川にかかる反物が風にたなびく「川のギャラリー」  
水面に写る反物がきらきらと光る

### 1. 事業概要

江戸時代より染色産業の中心地だった新宿中井・落合地域には、現在も染色関連の業者が点在している。歴史と文化にあふれる街を染色作品で活性化させるプロジェクト。多くの商店などに染色暖簾をかけ、川に反物を架けるなど街中を染物で埋め尽くすイベントを行う。「染の小道」はそんな街の特殊性を活かし、染をキーワードに街の活性化を図る目的で10年前から本格的にスタートした。本学染織研究室では染織の授業を履修する学生を中心に、発足当初より様々な形で積極的に取り組むことで、学生が地域の中での役割を考える機会を作ってきた。

### 2. 2019年度の取り組み

2019年度は2020年2月21日から23日に開催された。書店、ギャラリー、アンティークショップの3件の暖簾を制作。暖簾は3年次対象科目「テキスタイルワークB I・II」を履修したデザイン・造形学科の学生が制作した。新宿区立落合第五小学校で行われた「作家の小道」にも出展し、実習で制作した染織作品を展示した。学生が来場者と交流する機会もあり技法について説明を行い、作品を通して人と関わる楽しさや難しさを学んだ。また暖簾制作では、現地での取材を元にデザインを考え染色、縫製までの全ての工程を学生が行った。店舗の雰囲気に合うよう布選びからこだわり、型染や捺染で暖簾を制作した。

### 3. 2019年度の反省と今後の展望

新型コロナウイルス感染症が流行し始めた頃の開催だったため、イベント期間中に学生が参加できたのはごく限られた場面だけであった。そのため暖簾制作が主な活動になった。漠然とした他者のためではなく明確な他者のために制作することで、緊張感を持ち責任を持って最後まで制作することの重要性を学んでいた。今後はテキスタイルワーク系科目を履修した学生などがより参加しやすいよう、暖簾制作を授業に取り入れるなどしていきたい。

## 03 長野県須坂市の古民家再生プロジェクト

現代社会に問われる新たな暮らしのあり方を求めて……

■ 担当教員：渡邊裕子・高橋正樹（建築・インテリア研究室）、佐藤百合子・遠藤樹（染織研究室）、牧野昇（メディア・映像研究室）、北岡竜行（絵画研究室）、井上遙子（アトリエノット）、伊藤内雄・本郷信二（東京工科大学）



拠点となった古民家。この日はワークショップに多くの子供たちが訪れた



古民家外観



一列に並んでフローリング張り



左官職人さんから土壁塗りのレクチャー

### 1. はじめに

2010年よりこのスタートしたこのプロジェクトは、今年度11年目として新たな方向性を探っていく……はずであった。

### 2. 主な活動内容

この10年間に、古民家の改修として、床にフローリングを張り、壁には土壁塗りや壁板張りを施し、玄関土間や台所を大改修し、2階へ上がる階段やBBQ窯・縁側まで職人さんたちの教えを受けながら自分たちで造作した。また、その空間を利用して、地域住民を対象とした染色、扇木のスプーン・オリジナルノートづくり、須坂の郷土料理教室などのワークショップやCaféを開催した。現在、古民家オーナーの人柄とこれまでの出来事の積み重ねが、地域住民はもとより他大学の学生や卒業生との交流を生み出し、古民家はその拠点として活用されている。

### 3. おわりに

今年度はこれまでと違うスタイルで、学生に企画から関わらせながら昨年度好評だったCaféを実施することを目標んでいたのだが、あの忌々しい新型コロナウイルスのせいで中止を余儀なくされてしまった。早くこの事態が終息し、これからの新しい暮らしについて皆で語り合える日が来て欲しいと切に願う。



蝉扇づくりの説明を聞く子供たち



2階倉庫への階段



扇の和紙を染める



オリジナルノートづくり



学生が設計したCaféの椅子づくり

# 04 第13回文化学園 学生ネクタイコラボレーション展

新しい時代へのメッセージをネクタイに込める

■染織研究室 佐藤百合子、岡本泰子、角谷彩子、森田和子、遠藤樹  
 連携企業：東京ネクタイ協同組合、成和株式会社  
 対象学生：デザイン・造形学科1年 ソフトマテリアル履修学生（課題として）



協同組合審査風景



学内審査風景



東京ネクタイ協同組合優秀賞(テーマ:リモートワーク)



東京ネクタイ協同組合優秀賞(テーマ:2020)



東京ネクタイ協同組合和国産生理事長

今回の「リモートワーク」、「2020」という二つのテーマに対して、若者らしい柔らかく、洒落たアイデアが溢れる作品、そしてバランスの良いメッセージ性のある作品、秀逸なデザインの商品等々、更には作画への強い思いを込めたコメントをじっくりと拝見しながら審査をさせて頂きました。今年の審査会はこれまでになく審査員の票が大きく割れて、大変な激戦の末の受賞作品決定であったことを併せてお伝え致します。

学外連携活動報告

産学連携活動報告

## 1. 事業概要

東京ネクタイ協同組合と文化学園大学との連携による、ネクタイ振興や若い感性の発掘を目的としたプロジェクト(平成20年より継続中)。2018年度までは染色技法を施した生地やオリジナル性を競う「染めタイ部門」、ネクタイのペーパーデザインを競う「デザイン画部門」、ネクタイ生地や既に縫製されているネクタイをリメイク・装飾する「デコタイ部門」(素材提供:成和株式会社)の3部門開催を続けてきたが、2019年度よりコース再編に伴い「染めタイ部門」を除く2部門開催となる。応募作品は東京ネクタイ協同組合が審査し、各部門別に賞を決定。特に優れた作品には全部門を代表して最優秀賞が授与される。大学からの賞として第10回記念展より「デコタイ部門」に造形学部長賞を、第12回展より「デザイン画部門」に染織研究室賞を新たに設置した。第13回展ではテーマ毎に優秀賞、造形学部賞、染織研究室賞を授与した。

## 2. 2020年度の取り組み

13年目を迎える今年は新型コロナウイルス禍の影響により内容を縮小し、デザイン・造形学科ソフトマテリアル履修学生をエントリー対象とした「デザイン画部門」のみをオンライン授業内で取り組む形での開催となった。

### テーマA「リモートワーク」

副題:テレワーク時代のネクタイをフィーチャー

### テーマB「2020」

副題:次世代の日本

毎年行っていた文化祭での全作品展示と東京ネクタイ協同組合主催の表彰式は中止となり、審査会の様子は東京ネ

クタイ協同組合のHPで紹介、審査結果はオンライン文化祭『2020 Online Bunka Festival』のデジタルブック上で発表された。

●オンライン文化祭『2020 Online Bunka Festival』デジタルブック

<https://saas.actibookone.com/>



Webはこちら▶



●東京ネクタイ協同組合HP

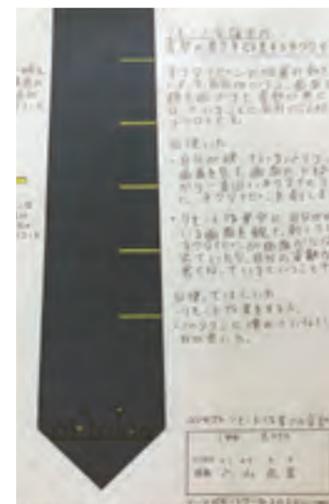
<http://www.tokyonecktie.or.jp/>

Webはこちら▶



## 3. 今年度の反省と今後の展望

対象学生が主に1年生ということもあり、制作においては知的財産権に留意し、実社会でのデザイン活動につなげていける様に指導した。応募作品については学生の意気込み、思い入れ、また逆に力の抜けた自然体での物作りなど、様々なアプローチが感じられたと審査員の間で好評であった。染織研究室では昨年度より服装学部の実習授業も行っており、次年度は「デコタイ部門」部門の再開とともに、より多彩な作品に期待して他学部学生参加の可能性も探していきたい。



造形学部賞(テーマ:リモートワーク)



造形学部賞(テーマ:2020)

### 講評

ネクタイに「姿勢を正す」という機能を持たせた作品である。「リモート」のイメージをストレートに絵柄にするのではなく、制作者が実体験の中で発見した機能として作品化している点が面白い。これはまた、四角い画面で切り取られた異質なコミュニケーションへの気付きでもあろう。

### 講評

この先の未来に、2020年とはどんな年だったと人々は振り返るのであろうか。そんな漠然とした不安に対する心強い答えが、この作品にはある。「新時代に向かう」という制作者の決意が、柔らかく穏やかな色調とともに、身に着ける者と観る者の双方に伝わることであろう。

## 学生ネクタイコラボレーション 受賞者

東京ネクタイ組合「リモートワーク」賞 (優秀賞1点、佳作5点)

- 優秀賞 竹中 涼夏(デザイン造形学科 1年Dクラス)
- 佳作 土屋 和子(デザイン造形学科 1年Aクラス)
- 佳作 月山 亜由子(デザイン造形学科 1年Dクラス)
- 佳作 小川 優記奈(デザイン造形学科 1年Dクラス)
- 佳作 笠原 琉那(デザイン造形学科 1年Dクラス)
- 佳作 片岡 真弓(グラフィック・ロゴデザインコース 4年)

東京ネクタイ組合「2020」賞 (優秀賞1点、佳作3点)

- 優秀賞 中山 桜(デザイン造形学科 1年Bクラス)
- 佳作 昆野 詩季(デザイン造形学科 1年Aクラス)
- 佳作 松井 黎之(デザイン造形学科 1年Aクラス)
- 佳作 木嶋 碧(デザイン造形学科 1年Cクラス)

文化学園大学 造形学部賞 (各テーマ1点)

- 受賞 照沼 未友花(デザイン造形学科 1年Cクラス)
- 受賞 入山 花菜(デザイン造形学科 1年Bクラス)

文化学園大学 染織研究室賞 (各テーマ1点)

- 受賞 岩谷 真碧(デザイン造形学科 1年Bクラス)
- 受賞 山崎 華(グラフィック・ロゴデザインコース 4年)



染織研究室賞(テーマ:リモートワーク)



染織研究室賞(テーマ:2020)



賞状・副賞を対面で受け取った学生は個別に記念撮影を行った

# 05 カフェの窓を彩る「デコブラインド」の制作

株式会社ニチベイとの産学連携企画

■ 建築・インテリア研究室 曾根里子、丸茂みゆき、基礎造形研究室 松村由樹子  
対象学生：デザイン・造形学科、建築・インテリア学科 1～4年



2019年度作品「ダイアログ」

ブラインドの老舗メーカー株式会社ニチベイとの産学連携授業で、大学学生会館内のカフェに設置する「デコブラインド」を制作する企画です。「デコブラインド」とは、カッティングシートやマスキングテープ等でブラインドをデコレーションする手法で、デザイン案の作成から、材料の検討、実物のデコレーション制作まで、学生が共同作業で取り組みます。完成後は実際にカフェの窓に設置し、ニチベイの方や店舗側の関係者に向けた完成発表と講習会も行っています。

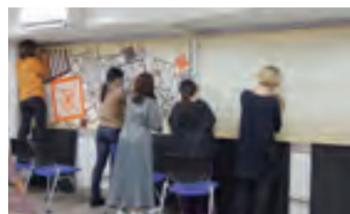
これまでに3回実施し、それぞれの作品は、設置場所の特性を踏まえつつも学生らしい感性が発揮されたデザインとなりました。2017年度作品は、人のつながりを星や宇宙のイメージに重ねた「縁」、2018年度作品は、精神的・物理的空間を対照的に表現した「四季の支え」、2019年度は2チームに分かれ、森と空気がモチーフの「Around the Woods」、テーブルと会話の広がり模様を表した「ダイアログ」というコンセプトで作品が制作されました。



デザイン案の選出(2019年度)



デザインの詳細検討(2018年度)



デコレーション作業の様子(2019年度)



完成発表と講習会(2019年度)



2017年度作品「縁」



2018年度作品「四季の支え」



2019年度作品「Around the Woods」

## 2021年 丑年 年賀状デザイン募集

主催：ネットスクウェア株式会社

普段の授業とは違い、自分の技術が実社会でどう活かせるのか? 挑戦できる機会として「2021年 丑年 年賀状デザイン募集」が行われました。実際のwebサイトで販売し、その受注枚数で最優秀賞などが決定するという、成果が明確に見えるコンテストになっています。



小田ゆう佳

- 最優秀賞** 小田 ゆう佳 (メディア映像クリエイションコース 4年)
- 優秀賞** 鈴木 芽生 (デザイン・造形学科 2年Bクラス)
- 嶋崎 茜 (グラフィック・プロダクトデザインコース 3年)
- 佳作** 中西 はな (メディア映像クリエイションコース 3年)
- 齋藤 里奈 (デザイン・造形学科 2年Aクラス)
- 高淵 美優 (グラフィック・プロダクトデザインコース 3年)
- 鈴木 芽生 (デザイン・造形学科 2年Bクラス)
- 入賞** 25点 [24名]



鈴木芽生



嶋崎茜



齋藤里奈

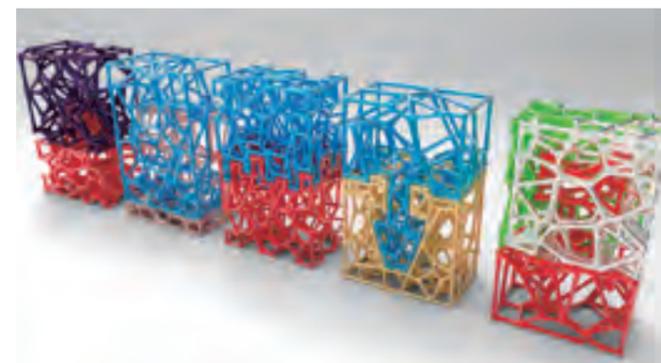


鈴木芽生

## 新人ジュエリー作家展

ACギャラリーが主催し、各ジュエリー教育機関より選出された代表者10名による「新人ジュエリー作家展」において、造形学部デザイン・造形学科ジュエリー・メタルデザインコースの4年生が選出されました。本学「学生チャレンジプロジェクト支援」に採択されました。

- 選出** 水口 雅月 (ジュエリー・メタルデザインコース4年)



作品名:「Poly3」

## 第8回クラフトアート人形 マッチングコンクール

クラフトアート創作人形展—はなれていても—  
「クラフトアート人形コンクール実行委員会主催の公募展です。1次審査でジュエリー・メタルデザインコースの3年生が入選しました。本学「学生チャレンジプロジェクト支援」に採択されました。

- 入選** 伏見 尚 (ジュエリー・メタルデザインコース3年)

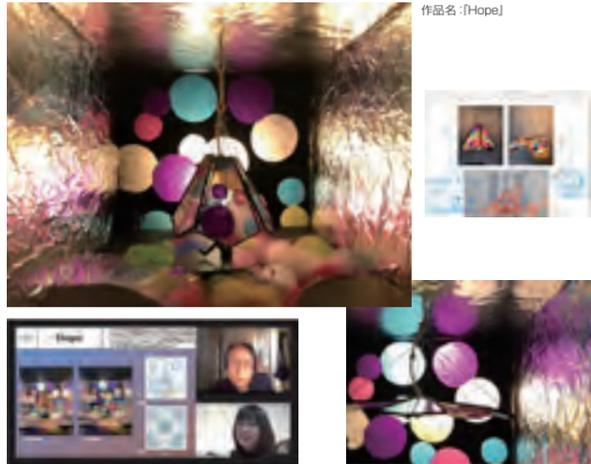


## インテリアプランニングコンペ 2020

一般社団法人日本インテリアプランナー協会がインテリアプランナーを目指すデザイナーの育成と活躍の場を創出するために2016年より隔年で開催している「インテリアプランニングコンペ」にインテリアデザインコース3年生2名が入選しました。今年のテーマは「ひろがるインテリア」。全国から学生・プロ問わず約450作品の応募があった中、45作品が入選作品として選ばれました。造形学部建築・インテリア学科のライブ型オンライン授業「インテリアデザイン演習II」において、横山稔教授と岡井美奈非常勤講師の指導のもと取り組んだ成果です。

### 入選

井田 峻太郎 (インテリアデザインコース3年)



作品名:「Hope」

### 入選

砂川 琴菜 (インテリアデザインコース3年)



作品名:「壊れるもの」

## 住宅課題賞 2020

一般社団法人東京建築士会が主催する「住宅課題賞 2020 第20回建築系大学住宅作品優秀作品展」が2020年12月3日から12月10日までギャラリーエークウッドにて開催され、本学からは建築・インテリア学科2年次・前期必修科目「住まいの設計」の課題として取り組んだ作品が出展されました。

出展 板野 雅也 (建築・インテリア学科2年)



作品名:「住宅秘密基地」

## 第31回公募2020日本ジュエリー展

(公社)日本ジュエリーデザイナー協会が主催する「第31回公募2020日本ジュエリー展」において、造形学部デザイン・造形学科ジュエリー・メタルデザインコースの卒業生が入選しました。これは、コンテンポラリージュエリーを含む新しい造形のコンペティションとして、各年開催されている公募展です。今年度は6月に東京都美術館で開催する展覧会は中止になりましたが、審査会や図録制作・HPでの全入選作品の公開が行われ、作品を見ることができました。



### 入選 (under26部門)

平塚 新菜  
ジュエリー・メタルデザインコース  
2019年度卒業生  
作品名:「salvation」



### 入選 (海外部門)

Chae Myeonghee  
ジュエリー・メタルデザインコース  
2019年度卒業生  
作品名:「Egoiste」



## 編集後記

今年度は「新しい生活様式」の実践に挑み続けた変化の1年間でした。オンラインで実施することになった授業に、当初は学生も教職員も戸惑いましたが、通常と異なる状況下でも教育内容を疎かにしないよう、工夫を重ね、真摯に取り組んで参りました。

そこで今年の「造形学部教育活動報告集」では、これらの取り組みの過程と成果を「新しい授業形態への取り組み」として掲載いたしました。まとめてみると教育活動のリアルな実態が目に見えてきたようです。この報告集をまとめることも恒例となりましたが、例年とは異なる状況の中でこそ、継続していくことの意義を感じました。今年とはりわけ難産となった本誌の制作に企画段階からアドバイスをいただいた編集デザイナーの廣田様をはじめとし、本誌制作にご協力いただいた皆様に、この場をお借りして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 2020

### ● 造形学部専任教員

浅沼由紀 安高信一 荒井知恵 岩塚一恵  
遠藤樹 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 白井信 曾根里子  
高橋正樹 谷口久美子 種田元晴 鳥海薫  
成井美穂 春田幸彦 久木章江 昼間行雄  
深田雅子 藤澤英恵 星野茂樹 牧野昇  
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 加茂幸子

### ● 写真提供

三守敬次 鈴木義明 アイキ元

● デザイン hirotas / 廣田武志

● 発行：2021年3月18日  
● 発行者：文化学園大学造形学部  
渡邊秀俊

〒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>

