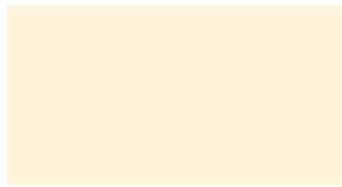
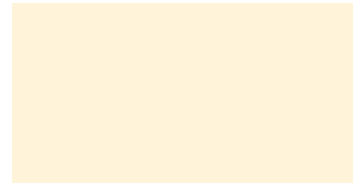
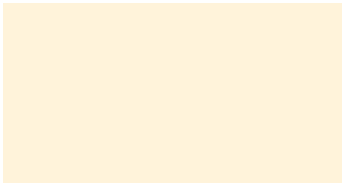
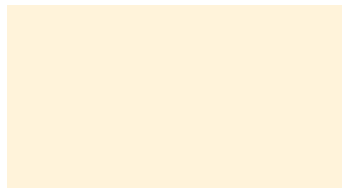




B U N K A Z O U K E I



P1
卒業研究優秀作品

P15
特色ある教育プログラム

P23
学外連携活動報告

ごあいさつ

文化学園大学造形学部は1965年に設置された文化女子大学短期大学部生活造形学科を前身とし、58年の歴史を重ね、今日に至っております。現在では、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学科から構成されており、「新しい美と文化の創造」という建学の精神のもとに、時代の先を見据えて生活の質を向上させるモノづくり、コトづくりに貢献できる人材を育成する教育研究を展開しています。

本報告集は、造形学部の一年度の主だった教育活動を取りまとめたものであり、卒業年次生全員が4年間の学びの集大成として取り組む卒業研究を紹介する『卒業研究優秀作品』、都心に立地する本学造形学部ならではの『特色ある教育プログラム』、地域や産業界と連携して実践的に学ぶ『学外連携活動』、学外展などでの『学生の受賞』について報告させていただくものです。

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、動画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、学生各自がテーマを決めて1年間に渡って制作に取り組み、作品を発表します。本学科では、地域や産業界と連携した授業に力を注いでおり、毎年その数も増加して活発な取組みとなっています。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、社会の課題に対する革新的な解決策を提案するクリエイターを育成しています。建築とインテリアに関する深い知識と技術を身につけることで、より良い生活空間の創造を目指します。学生は3年次から専門的な設計課題に取り組みます。4年次では自身の関心から研究テーマを追求し、実践的な作品や論文を通じてその解決策を形にします。ここで紹介する学生たちの成果は、彼らがいかに社会に貢献し、建築とインテリアの未来を切り拓いていくかの証です。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。

卒業研究優秀作品

卒業研究展は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年かけて作品制作や論文執筆に取り組みます。その成果は本学内で展示され、またオンラインでも公開されました。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

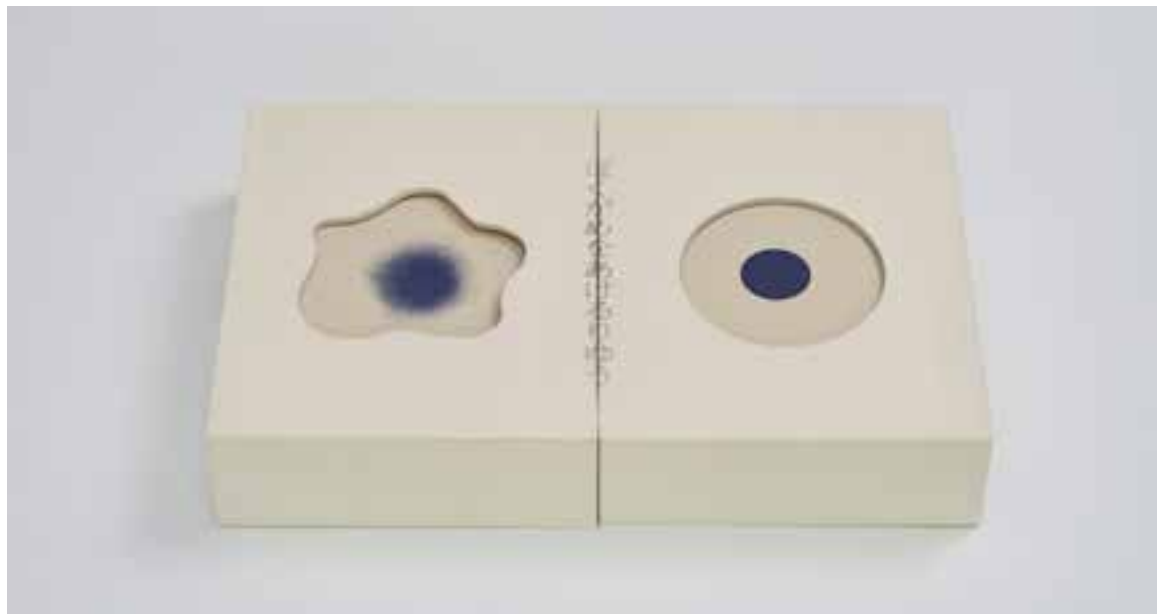
C	O	N	T	E	N	T	S
卒業研究優秀作品	1	特色ある教育プログラム	15	学外連携活動報告	23		
メディア映像クリエイションコース	2	キャリア形成教育科目	16	地域連携活動報告	24		
グラフィック・プロダクトデザインコース	4	特色ある授業	18	産学連携活動報告	28		
ジュエリー・メタルデザインコース	6	国際交流・学外連携	20	学生の受賞	32		
インテリアデザインコース	8	イベント・学生交流	22				
建築デザインコース	10						
卒業研究タイトル一覧	12						
卒業研究展 2023 年度の取り組み	14						



ぼくがめをあけるりゅう

齊藤 志帆

アートブック 各73頁
530 × 215 × 100mm



作品の外観



左が左目の世界(ポップアップ)、右が右目の世界(写真)



左目と右目の会話



左目が作り出す世界は自由で力強いポップアップで表現

解説

「コンプレックスは個性」を大きなテーマに、自分の10歳頃の視力のコンプレックス経験を土台にした子供から大人まで楽しめるアートブックとなっている。2冊の本を視界として表現し、見える右目(右の本)を写真集、見えない左目(左の本)を写真から抽象化したポップアップ作品として取り入れた。見えないことを欠点として捉えるのではなく、他の人たちにはない特別な個性として受け入れたメッセージを込めて、読者の人生の何かの支えになることを目標に制作した。

プロセス

コンセプトをどう形に表現するか決め、当時の目線を意識した写真撮影からスタート。ポップアップ作りでは抽象化するものを決め、設計、イラストデザイン全て制作した。試作を繰り返し調整しながら貼り付けを行った。ストーリーの会話は登場人物を見えない左目と見える右目とし、彼らの心情をそのまま文章とした。また、自身の10歳の頃の字体をスキャンし、フォントとして取り入れた部分もこだわりの一つである。

講評

本作はみんなと同じように景色を見ることができないと気づいた左目が主人公。「自分はダメな目」と否定するが、自分にしか作れない世界を探そうと立ち上がる。ヒンヒンと聞こえる左目と右目の会話は人間と同じように悩んだり笑ったり。2冊の本を組み合わせた珍しい本の形で、言葉・写真・ポップアップで構成される。作者の実体験を元にしており読者に「めをあけるりゅう」を問いかける。(深田 雅子)

季節を詰め込んだ贈り物

吉永 葵

箱/紙、木材、アクリル
210 × 210 × 60mm × 12箱
写真集: 148 × 210mm ほか

解説

この作品は、おうちにいながら日本特有の四季を感じて、楽しむことができるセット(12ヶ月)の研究および制作である。基礎疾患がある方やまだ外出に抵抗がある方が、おうちにいながら四季を感じられるものがあつたらいいなと考えて制作することにした。各ボックスに収められている物は、写真集・ポケット付きファイル・ポストカード・しおり・レシピブック・石鹸 or キャンドル・吊るし雛の7種となっている。



ボックスの中身(7点)

4月のボックス



12ヶ月分のボックス



右表紙、左インタビューページ

PIN

in your heart

石黒 舞

168頁 無線綴じ くるみ製本
230 × 297mm

解説

ボーダーレスファッションをテーマにした作品を制作した。このPINで取り上げるボーダーレスファッションとは「自分が自分であるために、純粋に楽しむファッション」と定義をした。これからのファッションは、男性がスカートを履いてもいいし、ネイルをしてもいいし、女性が坊主頭でもいいし、ファッションはもっと自由でいいはず。そんな純粋な思いからファッションを楽しんでいるさまざまな方々を取り上げて取材をした。一人でも多くの人が「自分が自分であるために、純粋にファッションを楽しんで欲しい」と願いを込めて制作した。



トビラページ

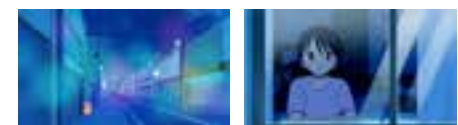
半夜世界

熊楚御堂 友菜

手描きアニメーション
1920 × 1080 ピクセル
11分16秒

解説

この作品は、キャラクターの感情に合わせ背景を変化させることで、手描きアニメーションにおける夜の表現演出を研究した物です。夜の街は時には煌びやかに見えたり、時には恐ろしく見えたり、表情を変えていく物です。それは自分の感情に呼応して見え方が変わっていくと考えています。この研究は、キャラクターが夜の街に足を運び、変化する感情から移り変わっていく景色を、エフェクトや色彩を変化させることで表現しました。



作中のシーン(楽しい感情)

作中のシーン



作中のシーン(異世界)



日めくりカレンダーの制作

佐藤 優奈

リングラフ印刷 / 葉半紙
148 × 105 × 30mm



解説

私は引き出しの多いデザイナーになることを目標としている。学生のうちに少しでも自身のデザインのレパートリーを増やすために、同じお題で多くのアイデアを出す練習をしたいという思いから、さまざまな0から9の数字を制作し、日めくりカレンダーという形でまとめた。また、これまでとは違った印刷方法に挑戦したいと思い、カスれや色ムラが特徴的なリングラフ印刷を利用した。手に取る人がこのカレンダーをめくることを日々の楽しみにしてほしいと思い、一日いちに個性を持たせようと意識して制作を進めた。

プロセス

さまざまな表現で作字するために参考書等でリサーチするところから始めた。自分の中でイメージやモチーフを設定し、手描きでラフスケッチを行った。パスデータ化したおよそ20種の0から9の数字を1日ずつランダムに配置し、365頁のカレンダーを制作した。日付以外の情報は最低限に抑え、メインのタイポグラフィがより際立つレイアウトを目指した。月ごとにカラーリングを変え、休日は数字を白抜きにする形で差別化を図った。また、一目で1年分のタイポグラフィを楽しめるように一覧形式のポスターを制作した。

講評

デザインの幅を広げなければインプットとアウトプットを繰り返すしかない。365種の作字を自らに課した本作は多くの学びがあっただろうと想像する。全体と細部、可読性・視認性・判読性といった機能的な側面、カラーコントロール、網点への配慮等、様々な目配せが必要だったと思うが、固定観念にとらわれることなく、のびのびと数字と戯れる佇まいに好感が持てる。それぞれの日付に同じ表情は二つと無く、随所に新規性がうかがえるタイポグラフィとなった。日常にささやかなアクセントをもたらしてくれる秀作だ。(山田 拓矢)

オリジナルキャラクターのグッズ展開

ナマケモノくん

鈴木 杏

解説

手に取った人が癒され、自分を肯定できる気持ちになれるようなオリジナルキャラクター「ナマケモノくん」を制作した。ナマケモノくんのストーリーの絵本では、キャラクターそれぞれに欠点があり完璧には程遠く、話が良い方に行くこともあれば、そうでもないこともあるのだと描いた。これを読んだ人に「自分も完璧に生きなくても大丈夫だ」と思ってもらいたい。その他、絵本に出てくるお菓子のレシピ本、ナマケモノくんのぬいぐるみ、ミニぬいぐるみ、食品パッケージデザインなどを制作した。



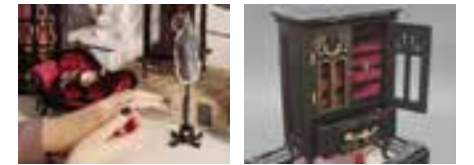
集めたくなるアクセサリケースの提案

—ミニチュア家具風収納アイテム—

澤田 唯名

解説

18世紀に流行したロココ様式のデザインは、現代の雑貨・日用品にも多く取り入れられている。近年では若い女性をターゲットとした、「推し活」を華やかにするアイテムとしてロココ様式のミニチュア家具の需要が高まっている。ロココ家具をもっと身近に感じてもらうため普段使いしやすいアクセサリケースと掛け合わせ、ロココ家具市場の活性化を図ろうと考えた。ロココ様式の形状は踏襲しつつ、重厚なカラーリングでアクセサリを引き立たせるデザインに落とし込んだ。



外モードからおうちモードへ

—気持ち切り替えるためのシューズケアギフトデザイン—

入山 花菜

解説

私は、学校やアルバイトから帰宅した後、外で起こったモヤモヤした出来事を家まで引きずり、自分の時間をゆっくり過ごせないという経験がある。家での時間を充実させるために、玄関のドアを開けた瞬間から気持ちのスイッチを切り替えられるものがあればと考え、この作品を制作した。玄関のドアを開けた瞬間心地よい香りに包まれ、一日中履いた靴のお手入れや片付けをすることを通して、気持ちのスイッチが切り替えられることを想定している。





My GEN Hero

—ヒーローをモチーフとしたはり合わせ技法によるバックルの制作—

森 千裕

はり合わせ / 銅・銀メッキ (古美仕上げ)
55 × 100 × 30mm 他 5点



解説

子どもの頃に観ていたヒーローたちを、大人になった今でも身近に感じたい。「童心に帰りたいジュエリー」をコンセプトにバックルを制作した。ヒーローはさまざまな装飾をしているが、何気ない日々が存在が感じられるよう日常使いしやすいバックルにした。大人に向けたアイテムのため立体的にして重厚感を表現し、また幾何学模様を用いることで機械的かつ変身ギミックを感じられ、童心がくすぐられるデザインで制作した。

プロセス

紙模型をもとに、銅板を各パーツに合わせて切断し折り曲げていく。このとき、鑿で溝をつけることで鋭角にしシャープにできた。幾何学パーツは板をはり合わせることで機械仕掛けの雰囲気を出した。試作では接合を全てろう付けで行ったが効率化と仕上げの美しさを検討し、ろう付けに加えリベットと半田付けを用いた。銀めっき後は古美仕上げを施すことで、全体に重厚感と格好良さのある機械的な印象になった。

講評

子供の頃の心に深く刻まれたヒーローの印象を、大人のジュエリーとして再構築するという造形にわくわくした思いが感じられる。そんな思いに拘って機械仕掛けの重厚感を表現した作品である。技術的には合わせ作業の繰り返しで、精巧な模型と金属加工の技術が求められる。組み立てにも計画性と集中力が必須である。いぶした仕上げによって銀色が深みを増し、大人が日常に使用でき思いも共有できるバックルとして完成した秀作となった。(押山 元子)

Fulfilling life

髪を飾る有線七宝のジュエリー制作

伊藤 七海

有線七宝・ロストワックス/
銀・銅・真鍮
38 × 131 × 26mm 他 6点

解説

仕事とオシャレを両立したい女性たちに向けた「働く人のためのジュエリー」を考案した。モチーフとした羽根ペンとは、強弱や濃淡をつけながら長い線を書くことができる利便性から、長らく使われた筆記用具である。そのイメージから長く重宝され知的な印象を与えるジュエリーを目指し、色鮮やかで美しい羽根を持つ鳥を参考にすることで、華やかな印象を与えるデザインを意識した。



HARUKA 春桜

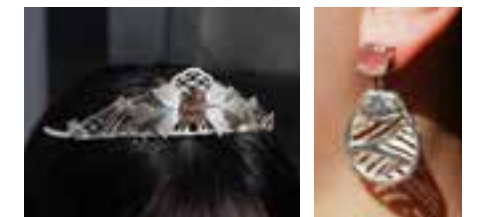
和風ブライダルジュエリーの制作と提案

角田 千佳美

透かし・すり出し / 950 銀・
ストロベリークォーツ・カコクセナイト
ティアラ 36 × 141 × 9mm
ピアス 42 × 23 × 18mm

解説

日本には我が国ならではの魅力として「和柄」がある。しかし、日本人は結婚式でウエディングドレスを着る花嫁が圧倒的に多く、身につけるジュエリーも洋風なものを合わせるのが一般的である。それは、和風デザインのジュエリーは洋風の服には合わないという固定観念があるからだと思う。そこで、その固定観念を覆すべく、出会いの季節である「春」をテーマにした和風デザインのティアラとピアスを制作した。



表裏一体

日本面をモチーフとした打ち出しによる髪飾りの制作

我妻 優

打ち出し / 銅・真鍮・木材・糸
95 × 184 × 45mm

解説

私は、人は時や場面によって周囲に気を遣って本心を隠し、表向きの顔と内心で思うことには少なからず差が生じていると感じている。状況によって器用に変えられる人の顔の表情と、一つの表情を包み隠さず露わにするお面。この二つの表情や雰囲気のギャップから、目に見えているものだけが全てではないということを感じてほしいと思い、内面と外見のギャップをテーマに負の感情を表したお面の髪飾りを制作した。





懐かしい未来

—地方都市における中心市街地の活性化を目的とした建築再生に関する研究—

吉川 綾乃

[制作]
850 × 1200 × 400mm



解説

老朽化により解体されようとする、人の記憶から「忘れられた建築」は、地方都市を中心に全国に存在する。建築を再生することは、人の歴史・記憶・愛着・コミュニティを引き継ぐことであり、感情価値が蓄積して「愛される建築」となる。本研究は、2031年解体予定である長野市にある複合施設「もんぜんぶら座」を再利用し、施設利用度を向上させつつ用途変更や大胆な意匠転換により、感情価値を向上させる建築再生を試みる計画である。

プロセス

長野市が盆地であることに着目し、地下を開放し窪ませることで人々を引き込み、地域文化を知る場を創出する。交差点側の躯体を大胆に削り取り、県産材カラマツを利用してインテリアの木質化を図り、屋内壁を隆起させることで渓谷を想起する空間とした。外壁の意匠材は残置し人々の記憶を継承する。渓谷を巡る中で、人と出会い交流し、未来を語る感情的体験となる。過去を懐かしみ、未来を語る「感情の旅」をすることで愛着が育つ。

講評

解体予定の複合施設を単に長寿命化するのではなく、中心市街地の活性化を図り都市の衰退を食い止め、故郷への関心や愛着を取り戻すという未来への希望や願いが込められた独創性に富む計画である。長野市が抱える課題抽出や地方都市の再生事例を丹念に分析し、建物再利用による環境負荷低減、新たなプログラムの挿入による賑わいの創出、大胆な躯体改造による魅力あふれる場の創造など総合的な建築再生を試みた点が高く評価できる。(奥村 誠一)

This is what we want !

アトリエで広がるデザインネットワークとワタシ

橋本 沙弥

[制作]
594 × 841 × 150mm

解説

文化学園大学のキャンパスは五感を刺激されるような色彩や造形が少なく、クリエイティブを学ぶ施設とは少々言い難い。本研究は学生の感性を伸ばし育て、そして異文化、異分野のデザインネットワークを生み出し、新たな創作への刺激を促進する旧H館跡地への「アトリエ」の提案である。ジャンルの違うクリエイションが一堂に集まり、互いが刺激し、自分に落とし込むことで新たな発想に繋がり、感性に深みが増し成長に繋がる。



Inspiration Area



テラスと Work Area



模型全体外観写真



お香の煙が生み出す曲線をモチーフにしたデザイン

Coexistence with nature

—自然の香りを感じる日常をデザインする—

並木 莉久翔

[制作]

解説

匂いは人の記憶に残りやすく、花や植物は人の心を動かす。「匂い」と「心」を動かす花や植物、それらが交差した時、五感を通して花や植物を感じることが出来る空間を創造した。香りを運ぶ風という意味の「薫風」という言葉から、お香の煙が生み出す曲線がモチーフの作品。フラワーショップ、フラワーカフェを宿泊施設に複合することで花や植物を感じながら日常の中に花と植物があることを疑似体験できる施設に。床は風紋をイメージした凹凸のあるデザイン、壁面と天井は花や植物によって満たされ、五感でそれらを感じることが出来る空間。



天井に無数のドライフラワーを吊るし、床は風紋をイメージしたデザインで、床面の凹凸を椅子とした



代表的な7つの香りのように空間を7つに分けたフラワーショップ

街の景観がドレスコードに与える影響

田中 綺利子

[論文]

解説

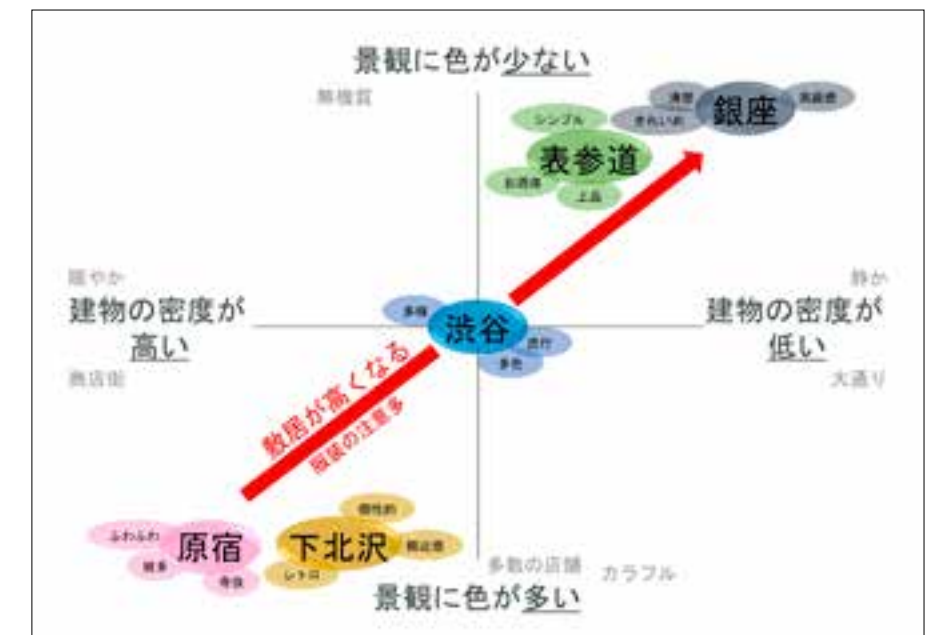
本研究では、「街の景観と服装の関係」をテーマとし、どのような要素が街並みを構成し、街に居る人の服装にどのように影響を与えているのかを明らかにすることで、今後の街の景観を豊かにすることを目的としている。結果、建築物の密度や景観から捉えられる色の多さがその街に対する人々の一般意識である「敷居の高さ」を決定し、服装への注意も多くなることを把握できた。また、敷居の高さが服装への注意、つまりドレスコードの内容に繋がると推考する。



イメージを構成するキーワードを可視化した図 [渋谷]



イメージを構成するキーワードを可視化した図 [銀座]



街のイメージの位置づけ



"カイコ"の埠

—自然葬散骨堂營造計画—

川村 幸輝

[制作] 2400 × 841 × 600mm, 841 × 594 × 30mm



解説

建築の永続性とは何かを考えた。新たに建築を設計するという事は、敷地やその場所で起こってきた歴史の変遷の延長線に生まれる物であると考え、そこで起こる未来の新たなストーリーを提案した。建築を建てて終わりではなく、建築が不在となっても、そこで行われた行為の痕跡を未来に残すことで、建築の永続性を獲得することができるのではないかと考え、用途、敷地を決定し、それらから建築の形態を計画した。

プロセス

私は今日の建築の多くが小さな時間のスケールで捉えられてしまうことに疑問を感じていた。未来を見据えた建築を数十年や数百年規模で考えるのではなく、数千年規模で考えるとどのようなストーリーが描けるかに興味を持った。また、建築がもつ可能性を場所の力を振り所に模索することで、地球規模で建築を考える事とした。大地の活動が引き起こす自然現象を利用用途の特性に当てはめる事で用途の新たな可能性に着目した。

講評

ときに人の寿命よりもはるかに短い供用年数で壊される建物のほかなさに想いを馳せ、建築という存在の意味とその時間との関係を根底から問い直そうとした意欲作。長い年月をかけてつくられた伊豆半島の断崖に、耐久性の高い人工物を出現させ、刹那の一生を終えた人の命を海原に撒いて、悠久の大地へと還す役割を持たせた。圧倒的で無機質な迫力を帯びた表現が、大地、建築、人のもつ時間のスケールを再考させ、見るものの心を震わせる。(種田 元晴)

めぐ めぐ めぐ 巡り、循環、廻り、...

—忘れな草にかえらぬ初恋を想い出させる信濃の旅—

瀬在 一喜 [制作] 模型 A: 840 × 590 × 200mm
模型 B: 840 × 590 × 200mm
模型 C: 840 × 590 × 400mm

解説

130年の歴史ある長野県千曲市戸倉上山田温泉に、3つのロープウェイの駅を計画した。高低差のある地形とエリアを横切る千曲川を活かし、賑わいを喪ってしまった温泉街の交通手段として計画することで、まちに人が巡る一端を担わせる。また、それぞれに地域特性を活かした機能である①つけば小屋②マルシェ③ゲストハウス・ヴィンヤードを付属させ、地域と観光客の交流を促すことで戸倉上山田温泉が再び賑やかになるきっかけとなる。



Ropeway Station x つけば小屋 Ropeway Station x ゲストハウス・ヴィンヤード



Ropeway Station x マルシェ



全体模型

ウメルバ

—一人で作る居場所の計画—

石引 ミアカ

[制作] 全体模型 1000 × 800 × 200mm
相談所内装模型 230 × 195 × 70mm
宿泊施設内装模型 350 × 295 × 200mm

解説

歌舞伎町に集まる未成年者の「トーヨコキッズ」たちは、常に犯罪に囲まれた非日常を過ごしている。児童養護施設を抜け出た子や、家出した子等様々な状況である彼らは、心に穴や傷がある状態だと考え、広場をトゲトゲやポコポコといった言葉をもとにデザインにした。そこに人が埋まる事で空間は完成され彼らの心のあり方を受け入れた場所となる。相談所と一時宿泊施設の設置により声掛けをして自立をサポートしていく流れとなっている。



ポコポコにいる様子



相談所室内

トウキョウグリーンライン

—主要幹線道路上における自転車歩行者道と都市緑化の提案—

梶田 雄大

[制作] 130 × 1800 × 350mm

解説

道路のアスファルト舗装が引き起こす、ヒートアイランド現象などの環境問題を解決するため、道路上空を利用した緑化空間の提案。東京23区の主要幹線道路に、植物の生い茂る歩行者と自転車専用の緑道を積層して配置し、休憩所やイベントなどに利用できる公園を隣接させた。街から街への移動や周辺建物とブリッジで繋ぐことで、交通渋滞や満員電車などのストレスを解消すると同時に、人々の暮らしに新しいアクティビティをもたらす。また、ゲリラ豪雨等の災害時には避難施設としての利用も可能となる。



「アクティビティ」エリア



雨でも利用可能な自転車道、歩道



全体模型写真

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

石黒 舞	PIN
伊藤 友入	LOTUS ESPRIT LIFE
井上 真理	Rose und Minze
岩佐 彩音	uncolor (あんころる)
岩崎 瑠奈	刹那に彩なす
若谷口 葉音	夏よりも早く
上田 優希	もりおのごはん
浦田 一誠	ラブ
大内 美穂	音のみえる私の世界
HE MINJIE	Observable universe
笠原 琉那	煙突の煙が消えるまで話をしよう
GONG WEIHAN	Never Say Goodbye
九里 類	海月波音と行く湘南巡り
熊笹御堂 友菜	半夜世界
倉持 柚菜	南柯の夢
後藤 さくら	Identity of Them
後藤 那月	ほうき星は答えを連れてくる
齋藤 葵緒	飽くなき感触、未知のカソウ
齊藤 志帆	ぼくがめをあけるりゆう
佐藤 泰生	若者の皆さん、こんにちば。
CHAO SONHANG	HKV Magagine
鈴木 静夏	蝉時雨に傘をさす。
鈴木 祐香	本能と欲求
鈴木 茉優	私の方が
谷口 夏奈	僕から君へ
ZHAO ZEXUAN	自分で叶える物語
月山 亜由子	APPETITE
照沼 未友花	ひとつむぎ
土居 舞保	My 50Days Journey
中田 百音	孤独の宗教
中道 日和萌	ごりらが作った美味しいパン屋さん
行方 志原	儂火
新田 陽菜	喫茶にまつわる記憶と記録
沼田 紗矢子	グンウカッキョ
野村 俊輔	超獣・G (ギガ)
羽鳥 ちひろ	とうごう
PENG HUILIN	17:00replay
宮本 愛生	ROCO'S DAILY LIFE
森島 パトリシア風香	In Your Dream
山室 真笑	王道メイドカフェ ぶらすめると
YANG XIAO	饗宴
吉永 葵	季節を詰め込んだ贈り物
LI XIN	夢／平凡な一日

● グラフィック・プロダクトデザインコース

安達 万利萌	「タイポグラフィ」と「イラストレーション」を用いた心情表現
安齋 美紗子	時に思いを馳せるプロダクトデザイン ー石を型どった革を使ってー
五十嵐 美羽	再生紙を用いた生活小物の提案
入山 花菜	外モードからおうちモードへ ー気持ち切り替えるためのシューズケアギフトデザイナーー
岩田 きら梨	環境に関する啓発を促すポスターの提案
岩村 優	女性アイドルのキャラクターデザイン、それに伴うプロモーションツールの提案
岩谷 真碧	デザイン・制作に対するアイデンティティ形成のキッカケとなる作品のリメイクを通して自身の人生設計を見直す
梅澤 凜	オリジナルアパレルブランドの提案
江刺家 瑠南	オリジナルキャラクターのビジュアルデザインとプロモーション ー病みかわ魔法少女「ティアナ」のデザイン提案ー
OUYANG TONG	オリジナルキャラクターを使用した文具の提案
岡村 歩	「いろ色写真集」の制作
小澤 南菜子	フェイクスイーツを用いたお菓子の家の制作
川瀬 杏奈	生活を彩るアニマル雑貨デザイン提案

表記は以下の順

[学生氏名・タイトル・サブタイトル (細字)]

川原 玲	紙で創りだす異世界空間ーオリジナルイラストを重ね合わせたペーパーアートー
北島 風花	空をテーマにしたスキンケアアイテムのブランディング
城處 花萌	舞台作品のビジュアルプロデュース ー「オズの魔法使い」を事例としてー
KIM GOEUN	新しいパーソナルスペースのデザイン提案
昆野 詩季	架空のアイドルの10周年記念ライブ企画とグッズ制作
今野 桃花	大学生生活をテーマにしたオブジェの制作
佐藤 優奈	日めくりカレンダーの制作
佐野 富美	サイバーイメージを取り込んだ日用品のデザイン提案
澤田 唯名	集めたくなるアクセサリーケースの提案 ーミニチュア家具収納アイテムー
清水 明日香	楽しみながら紅茶を学べるティーブランドのブランディングデザイン
JANSSON WILLIAM	使って楽しい「UI」 ー音楽プレイヤーのインターフェースー
荘司 光貴	様々なくしゃみの音の抽象的立体表現
鈴木 杏	オリジナルキャラクターのグッズ展開
鈴木 優	老犬介護における悩みとストレスを軽減するためのアプリケーションのデザイン ー飼い主と愛犬が共に楽しく過ごせるようにー
住吉 利菜	街に関心を持ってもらうためのデザイン ー町田住民の笑顔や想いの架け橋となるプロジェクトー
関口 桜	ペーパーアートの可能性の探求
ZHANG XINFANG	コーヒーかすを再利用した紙でつくる雑貨のデザイン
土屋 和子	イラストを活用した広報デザインの提案
野上 真菜	オリジナルファッションブランドの提案 ー「Maydium」ー
林 莉乃	ファンタジーな世界観のキャラクターデザインとその展開
原 弘子	タイポグラフィと日本文学を組み合わせた遊びのデザイン
原 里湖	架空の美術館で海をモチーフにした展示物とそのグッズ制作
原島 鈴	気軽にテイクアウトで楽しめるアフタヌーンティー専門店のデザイン
HIROSE THIAGO KIVOUYUKI	オリジナルレザーバッグのシリーズ制作
松井 黎之	鉄道車両をモチーフとした雑貨のデザイン
三田 綾菜	記憶のパッケージ ーメモリアル・ボックスの試みー
最上 未咲	パーソナルゲームスペースにおけるアイテムのデザイン提案
八幡 菜々子	サイバーファッションイメージの写真の小道具制作
山根 愛実	毒キノコの魅力を伝える図鑑の制作

● ジュエリー・メタルデザインコース

金子 千結	モノクローム ー直線と曲線によるコンテンツボラリージュエリーの制作ー
代 彩乃	思考の具現化 ー日記から着想した七宝ジュエリーの制作ー
ZHOU MENGXUE	MIAO ー貴州省苗族の模様を用いたシルバーバングルの制作ー
高山 莉穂	夜華 ー自然と人工の美しさを組み合わせた照明器具の提案と制作ー
角田 千佳美	HARUKA 春桜 ー和風ブライダルジュエリーの提案と制作 ー
MA LINING	剣魔共鳴 ー正義と邪悪をテーマとしたジュエリーの制作ー
我妻 優	表裏一体 ー日本面をモチーフとした打ち出しによる髪飾りの制作ー
大田 彩乃	curves ー女性の美しさを表現したジュエリーの制作ー
森 千裕	My GEN Hero ーヒーローをモチーフとしたはり合わせ技法によるバックルの制作ー
伊藤 七海	Fulfilling life ー髪を飾る有線七宝のジュエリー制作ー
田中 彩純	Luminous Castle ー西洋の城をテーマとしたランプの制作ー
DU YUSHAN	流梅花 ー古詩から着想したネックレスの制作ー
YOUN YURI	房舎施 ー手をモチーフとした打ち出し技法による器の制作ー

● インテリアデザインコース

石川 ゆい	犬と人の快適な住空間についての研究
山本 さやか	空処 ー都市の中で心を空にするための拠り所ー
WANG MENG HAN	融合 ー日本のインテリアの特徴を取り入れた新しい台湾の三合院ー
青木 望琉	Natural Voice ー自然のささやきを聴く場の提案ー
LEE GAELUN	質の良い睡眠のためのショールーム&ホテル
石井 夏海	ゲーム内建築のクオリティがプレイヤーに与える影響に関する研究
市野川 真由	ものづくりでまちづくり ー廃校を活用した人が集う複合施設の提案ー
上山 樹梨夏	住宅内におかれるテーブル類に関する研究 ー家具の web カタログの分析ー
大澤 樹生	居心地に良い空間についての考察
岡本 タツヤ	ロゴデザイン・看板・建築ファサードの関係性
柏木 昇太	新しい公園の在り方
木嶋 花	ヘアスナップの背景にみるインテリアとエクステリアに関する調査研究

興水 光咲	Hallo Neighbor ーゲーム内建築物の研究ー
小林 颯	Furniture Village ー生活空間に多彩な居場所を生み出す家具から豊かな暮らしをー
小原澤 花音	公演会場周辺における「過ごした方」に関する研究
佐野 愛実	輝きの里 ー長期滞在コテージでの憩いの暮らしー
SHI ZHAN	街の光 ー“暖”の魅力を発信する居酒屋街ー
ANTHONY MALVIN SUSANTO	Rejuvenate ー地方を「若返らせる」ための複合施設の計画ー
鈴木 順博	Regrow ー明大前駅高架下を活用した商業施設の提案ー
田中 綺利子	街の景観がドレスコードに与える影響
中村 遥	放課後児童クラブの環境と子供たちの成長
並木 莉久翔	Coexistence with nature ー自然の香りを感じる日常をデザインするー
廣川 七海	シグナルユーク ーヨーロッパ都市に輝く看板アートに関する研究と提案ー
船橋 翔太	洗濯は娯楽 ーコインランドリー複合型施設の提案ー
三塚 順香	輝空間
森本 夢生	ART NOUVEAU GARDEN ーアールヌーヴォーによる景観向上と観光資源の形成ー

吉川 綾乃	懐かしい未来 ー地方都市における中心市街地の活性化を目的とした建築再生に関する研究ー
吉本 寧々	子どもの公園利用における空間活用の実態
渡邊 太陽	地域に長く住みたくなる木の空間に関する考察 ー埼玉県寛和田の場合ー

LEE CHAEHEE	ホテルの客室から見た照明演出について
池上 航太	ファンサのアーキテクチャ ープロレスの興奮が織りなすエンターテイメント空間に関する調査研究ー
茨木 未望	Voyage of Imagineering 創造の冒険旅行 ーTDS を事例とした境界領域デザインに関する研究ー

岩崎 夕憂	地域における文化施設の役割 ーミニシアター、中小規模会場を対象としてー
上田 拓実	妻をつくる ー伝統遊戯 花札と四季を掛けた宿泊施設の計画ー
大澤 亜未	「オタク」の需要で呼び込む再開発
大野 聖聖	「繋がる」 ー観光案内所のリノベーションにおける地域活性化ー
影澤 玲奈	未満の舞台 ー撮影されたグレーゾーンー
小林 優奈	その日の空 ー訪れる観測所の計画ー

重松 優似	@ Home
鈴木 監納	泡沫
竹下 温美	スマホの持ち方と置き場に関する研究
田嶋 南乃	薄明薄暮
田中 咨友菜	子どもの特権「全力あそび」を生み出す空間 ールールに縛られずのびのびとー
辻本 美緒	小さな空間に宿る小さな幸福 ーミニチュア制作と鑑賞による癒し効果に関する研究ー

DEBORAH GRACE	インドネシアにおける特別支援が必要な子供を対象としたアートセンター
中村 萌	高齢者と介護者のストレスを軽減する緑のある住宅の提案
中山 瑞葉	自然の意志を尊重した商業施設 ーセンス・オブ・ワンダーから学ぶ自然と交流できる商業施設ー
橋本 沙弥	This is what we want! ーアトリエで広がるデザインネットワークとワタシー

林 航平	自転車を中心とした道路空間の提案
平石 咲樂	1/f 奏 ー心躍るを生み出す動きかたの提案ー
堀越 開智	チャイルド宮殿 ー想像力が豊かになる保育園の計画ー
松井 萌花	アニマルユートピア ー殺処分のない幸せなシステムデザインの研究ー
三崎 彩	商店街活性化に向けての提案
矢野 英里	台東区佐竹商店街活性化の提案
山川 花音	クリエイティブな共同体の可能性
山口 理彩子	日本における防災シェルターに関する研究 ー海外の事例をふまえた住まいへの導入ー
吉見 沙弥	F × I ーこの Fashion と Interior で私も地球映えー

● 建築デザインコース

鈴木 蓮	天災と渡世に赴く広場 ー人を守るインフォーマルな施設ー
獅子倉 雅紀	想いの結晶 ー大規模災害時に活用される朝霞の森美術館ー
辻 小百合	映画にみられるひとり親世帯の住まい像のイメージに関する考察
飯村 駿	記憶 ー赤塚城址の歴史を紐解き未来と紡ぐー
植田 大悟	青嵐 ースケートボードパークのある集合住宅の提案ー
岡田 花音	集まる器 ー陶芸好きのためのコミュニティ施設ー
奥山 優那	WABO SHIBUYA ー渋谷区のグリーン化を目的としたゴミステーションの計画ー

上村 智樹	立ち止まる駅
川崎 くるみ	この場所は、中間地点。ここに集まる全ての生き物の生き様を考える階段
川村 幸輝	"カイク" の埠 ー自然葬散骨堂堂造計画ー
小泉 楓花	Earth01:02 ー見るこみ処理を新宿の日常にー
JIANG WEIPING	ココロの「建」康 ー新たな公共性を育む休養の場ー
小島 晶友美	想い ーリノベーションで造るみんなの想いを叶えた宿泊施設ー
佐々木 香潤	こによりそうみんなの居場所 ー舞浜駅周辺におけるサードプレイスとしての図書館の計画ー
柴野 匠陽	ファンタジーゲームに投影された建築空間の構成要素に関する研究 ーオープンワールドアクション RPG [ELDEN RING] を題材としてー

高地 雄登	国際交流の場となる温浴施設の提案
橋 菜生	バウムクーヘン ー高齢者とペットの住まいー
外山 大翔	住みやすい家に求められる要因に関する研究 ー静岡県在住者へのヒアリング調査ー
中野 ひな	群一撮 ー防災拠点となる道の駅の計画ー
NIP WAIIIN	THE TRUE ME ー自分の価値観を見つめ直し、自分らしく行動する祈り空間ー
登 初恵	つなぐ道の駅
前川 海琉	ウラニフアースクエア ーアートによる青森駅前周辺における既存建物のリノベーションとエリア再生に関する研究ー

柳原 涼平	洞
山口 裕貴	明時ノ街 ー浅草地下商店街における二毛作ビジネスの提案ー
山背 遥加	NOZOKU ー住み続けたい街であるためにー
山本 真菜美	音に包まれる都市型リトリート施設
IP OJI	葬送の旅路 ー別れじゃなく、生きていたことを祝う場所ー
石引 ミアカ	ウメルバ ー人のでつくる居場所の計画ー
内田 和香	災害時の備えと防災意識に関する研究 ー国民の視点による分析ー
大城 凜人	服を着た建築
鹿島 涉	緑 ー木密地域の拠り所ー

金子 剛大	本庄商店街再生 ー未来と過去を紡ぐアーケードー
木村 杏葉央	めくる ー地球環境を考える施設ー
小池 さくら	なじむ ー住まうことを目的とした分散型ホテルによる地域再生ー
小泉 竣輔	社会的背景が影響するリノベーションにおける 時間経過に着目したデザインの魅力についての研究
小島 唯	新潟の味わいに出逢う冒険 ー地元と旅人が織りなす空間・時間による地域や活性化計画ー
佐久間 悠吏	都市部の戸建て住宅等における敷地属性とエアコン室外機設置状況に関する研究
佐々木 美月	コラボ ー多様性 × 多様性を育む学びの場ー
清水 太陽	見上げるだけじゃない。噴水が奏でるシンフォニーに耳を傾ける! ー水音の種類と空間の親和性に関する研究ー

ZHU CHENGCHENG	生々流転 ー清掃工場を核とする複合施設の提案ー
福田 雄大	トウキョウグリーンライン ー主要幹線道路上における自転車歩行者道と都市緑化の提案ー
関口 結理奈	「 」 ー非視覚的感覚を活性化化する空間の探求ー
瀬在 一喜	巡り、循り、廻り... ー忘れな草にかえらぬ初恋を想い出させる信濃の旅よー
田中 達惟	こども住宅街
中村 葵	美意延年 ー雪国で心身ともに健康を保てる施設ー
田口 航	サステイナブル建築の将来性に関する研究 ー事例から読み取る傾向と分析ー
藤巻 香奈	エンドロールに花を添えて ー葬儀場から火葬場への別れの道のりと心をカタチにした空間ー

MA YUWEI	NINBY with harmony ー都市と共存する畜場 × 公園施設の提案ー
武者 史崇	Environment Hidden Maestro ーナッジの力がもたらす空間行動の変容に関する調査研究ー
LAU HOTONG	生々流転 ー水の変化を感じ、自然の美しさで精神を豊かにする場の提案ー
渡部 怜	City Trail ーオフィス街の歩行者空間の提案ー

特色ある教育プログラム

卒業研究展 2023 年度の取り組み

昨年度に引き続き 2 学科の成果を大学校舎 20 階の大会場と 18 階の実習室も利用しての展示になりました。数年前からオンラインでアーカイブでの公開もしていますが、やはり実際の作品をみると作者の思いやエネルギーが強く伝わってくるので後輩達にも良い刺激になってくれたと思います。建築・インテリア学科では 3 年生以下の実行委員が企画運営を担当しているので次年度も期待したいです。来場者も 1,000 人以上になり多くの方に見ていただく事ができました。



造形学部では特色ある授業として、学科や学年を越えて開講する集中授業「コラボレーション科目」をはじめ、イベントへの参加、企業や他大学との協働、伝統文化の再発見など、グローバルな視野を広げ、国内外の文化への理解を深める各種プログラムを設けています。また学びの目的や目標を学生生活の中から考え、希望の将来像を具現化していくための「キャリア形成教育科目」では、企業での就業体験「インターンシップ」やキャンパスを出て様々な文化や価値観に触れる「コースセミナー」を授業として実施しています。ここでは今年度実施したこれらの授業に加え、学外への成果発表や専門科目での幅広い学びを報告します。



Distinctive Educational Program

- キャリア形成教育科目 P16
- 特色ある授業 P18
- 国際交流・学外連携 P20
- イベント・学生交流 P22

文化学園 創立 100 周年



学校法人文化学園は 2023 年に創立 100 周年を迎えました。学内では記念式典が開かれ、本学の歴史を振り返りました。100 周年の特設ウェブサイトが設けられたり、100 周年記念グッズのソーイングセットが制作され、在校生に配布されました。



文化学園創立 100 周年 記念サイト



最新動向と社会課題からインテリアデザインを考える

キャリアデザイン（展開編）コースセミナー

業界の最新動向と分野・地域を越えた社会的課題の双方から、インテリアを幅広い視点で捉えることをテーマに実施しました。1回目はインテリアの国際見本市 JAPANTEX2023 を見学、2 回目は社会的課題への視野を広げる「貿易ゲーム」のワークショップと、商業施設デザインにおける DX・VR 活用等に関する講演会を聴講しました。



JAPANTEX2023 (東京ビッグサイト) で業界の最新動向を学ぶ



社会的課題を考える「貿易ゲーム」のワークショップ



商業施設デザインの講演会で VR 機器を体験

◎担当教員
建築・インテリア研究室 曾根里子 趙展恩
◎取り組んだ学生
インテリアデザインコース3年

企業での就業体験「インターンシップ」、学外に出て専門分野の知見を深める「コースセミナー」を通して専門性を生かした社会人としての将来像を具体的にイメージしていきます。

体験型ミュージアムで未来を考える

キャリアデザイン（展開編）コースセミナー

◎担当教員
メディア・映像研究室 岡部隆信、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

7年ぶりに大幅リニューアルされた「日本科学未来館」(江東区青海)を見学し、「ロボット」「地球環境」「老い」をテーマにした展示に体験を通して触れ、また汐留の「アドミュージアム東京」では、日本の広告の発展、広告やテレビCMのアーカイブを見学しました。



「日本科学未来館」前での集合写真

社会と「デザイン」のつながりを考えるコースセミナー

キャリアデザイン（展開編）コースセミナー

◎担当教員 グラフィック・プロダクト研究室
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3年

本コースではキューピー株式会社の施設「マヨテラス」見学と社会で活躍する卒業生を呼んで話を聞く「ようこそグラフィック先輩!」の2つのプログラムを開催しました。マヨテラス見学では、時代の文化と共有する広告のあり方や、パッケージデザインについて、また老舗メーカーの商品に対する思いなどに触れ、社会における「デザイン」の役割を改めて感じることができました。また「ようこそグラフィック先輩!」ではリアルなデザインの現場の話などを伺い、将来について考える良い時間を過ごしました。



マヨテラス見学の様子



「ようこそグラフィック先輩!」の様子

実際の仕事を体験

キャリアデザイン実践編（インターンシップ）

◎担当教員
建築・インテリア研究室
丸茂みゆき
◎取り組んだ学生
造形学部 3年



研修報告会で発表する学生

夏季休暇中に1~2週間の日程で実施しました。3年次の4月から書類選考・面談・事前教育の実施後、28名が18の企業様で具体的な研修に参加しました。研修後は大学での報告会で成果の共有をしています。



研修報告会で発表する学生

実空間の体験と通じて建築と文化を考える

キャリアデザイン（展開編）コースセミナー

この授業では宿泊を伴うコースセミナーを実施しました。グループ毎に、東京の歴史・文化、都市の木造化・木質化、建築の持続可能性・長寿命化の3つのテーマから1つを選択して建築見学をおこない、八王子セミナーハウスで報告会とディスカッションを実施。翌日、高尾山駅周辺と立川駅付近にある施設見学を行いました。

◎担当教員
建築・インテリア研究室
久木華江、奥村誠一
◎取り組んだ学生
建築デザインコース3年



キャリアデザインのディスカッション



八王子セミナーハウスで記念撮影

文化の変革と継承を学び、現代の「文明開化の音」を探す

キャリアデザイン（展開編）コースセミナー

◎担当教員 金工研究室
春田幸彦、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

「文化の変革と継承を学び、現代の「文明開化の音」を探す」をテーマに、1日目は表参道の企業見学、貨幣博物館の見学、三井記念美術館では芸芸員によるレクチャーを受け、明治工芸と現代工芸をテーマにした展覧会を鑑賞しました。2日目は、江戸たいとう伝統工芸館の見学、浅草から水上バスに乗船し水運の都・江戸を学び、関東大震災復興の証である橋脚の造形を見学しました。



伝統産業路笈の展示を見学



革新的技術でジュエリーを制作する企業の見学

特色ある教育プログラム | 特色ある授業

Distinctive Educational Program

見学や実習を通してリフォームの面白さを学ぶ

住宅リフォームについて学ぼう

集合住宅のリノベーション事例やショールーム見学を通して住宅リフォームについて幅広く学び、また実務に携わる卒業生から住宅リフォームの仕事について話を聞くことで仕事の面白さを知ることができました。最後は設計課題やグループディスカッションにも取り組み、充実した3日間でした。



住戸リフォーム事例の見学



卒業生を招いてのプレゼンテーション



設計にもチャレンジ

◎担当教員
建築・インテリア研究室 谷口久美子、丸茂みゆき、曾根里子、奥村誠一

◎取り組んだ学生
建築・インテリア学科2～4年

学部・学科で共通して受講できる専門教育科目では、社会との繋がりがや伝統技法の再発見、素材の探求など、デザインの幅広い分野に視野を広げ、多様な表現方法と基礎力を養います。「コラボレーション授業」は学部・学科・学年を越えて行われるユニークな授業です。

素材の特性を知ることから表現へ

基礎造形 A (建築・インテリア学科), 基礎デザイン B (デザイン・造形学科)

◎担当教員
造形・色彩学研究室 七里真代、梅田祐子 (非常勤講師)
◎取り組んだ学生
造形学部1年



提出作品

ケント紙を使用したレリーフ表現に取り組みました。ケント紙の特性を理解し、加工による表現効果、連続するデザインの可能性、形による光・陰影の効果などを探求していきます。この課題は、ジュエリーデザイン、プロダクトデザイン、空間デザインなどに応用することができます。



制作風景

学外コンペティションへのアート作品制作と出品

プロジェクトゼミナール B、C

◎担当教員 北岡竜行 (絵画研究室)、加茂幸子、松村由樹子 (基礎造形研究室)
◎取り組んだ学生 デザイン・造形学科2、3年



他の授業では描けない大作に挑戦

各々の題材や技法で平面、立体のアート作品を制作し、各自が選んだコンペティションに出品します。130号の油絵や1mの木彫などの大作もあり、団体展や競争率の高いコンペティションで入選するなどの成果が上がりました。また作品の一部は2024年3月5日～4月19日に銀座のメトロギャラリーに展示されます。
※入選作品 p.32 参照



木彫制作



銀座メトロギャラリー (※2022年の展示の様子)

株式会社白洋舎のオリジナル商品のリニューアルデザインを提案!

グラフィック・プロダクトデザインⅡ B

造形学部デザイン・造形学科グラフィック・プロダクトデザインコースの4年生43名が株式会社白洋舎との連携授業を行い、同社の洗剤や柔軟剤などのオリジナル商品シリーズのパッケージデザイン提案にコンペ形式で取り組みました。普段の授業とは異なる実践的なデザインフローを体験する貴重な機会となりました。採用作品は同社のデザイン調整を経て来春以降に発売される予定です。



デザイン作業・検討の様子

◎担当教員
グラフィック・プロダクト研究室 白井信、星野茂樹、山田拓矢、山崎裕子、黒沼麻帆
◎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



最終プレゼンテーションの様子

環境×リサイクル銀から生み出すジュエリー

銀粘土によるジュエリーの制作 2023

リサイクル銀から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SDGsを踏まえたコラボレーション授業として継続しています。第13回のテーマは「Restart」とし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、制作しました。



文化祭展示作品

◎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、水谷奈央、相田化学工業株式会社

◎取り組んだ学生 造形学部、服装学部、国際文化学部1～3年



表彰者とともに

平面基礎 C モデルデッサンからの展開

平面基礎 C

◎担当教員 絵画研究室 嘉松聡、北岡竜行
◎取り組んだ学生 デザイン・造形学科2年

人物モデルをデッサンし、それを元に自己の世界観に展開させ、各自がその表現に合った自由な画材で制作する課題です。



授業風景



人物デッサン



本画 (人物デッサンからの展開)

テキスタイル表現の可能性に挑む

テキスタイルワーク B Ⅱ

プロダクトデザインやアートなど、テキスタイルが社会でどのような役割を果たしているかに着目して構想を練り、これまでに習得した染織技法を応用し、着物やタペストリー、商品展開などの作品を制作する課題です。完成後は傾向に合わせて公募展やプランティング、グループ展示に挑みます。



ハンドメイドフェルト技法の立体作品



ぼかし染×ステンシル技法によるタペストリー



様々な素材を使って服地を織る

◎担当教員 染織研究室 岡本泰子、瀬藤典史、森田和子、遠藤樹、佐藤百合子 (非常勤講師)
◎取り組んだ学生
デザイン・造形学科3年

特色ある教育プログラム | 国際交流・学外連携

International Exchange / External Cooperation

ようこそ!日本へ、文化学園大学へ

海外提携校短期研修

文化学園大学では毎年、海外教育機関から短期研修生を受け入れてきましたが、2020年以降、コロナ禍で開催できない期間が続きました。そして今年ようやく再開することができ、多くの受講生が来校しました。造形学部からは3つの研究室で講習を行い、受講生たちは日本の文化や技法に触れ、意欲的に取り組んでいました。

◎担当教員 染織研究室 瀬藤真史、森田和子、岡本泰子、遠藤樹
金工研究室 成井美穂、藤澤英恵、水谷奈央
絵画研究室 北岡竜行
◎取り組んだ学生
台湾樹徳科技大学 28名(型染ランチョンマット制作)
台湾実践大学 11名(型染ランチョンマット制作)
台湾福江高級護理事業学校 15名(バングル制作)
浙江理工大学(中国) 26名(型染ランチョンマット制作)
浙江理工大学(中国) 26名(アブストラクト巨大立体風制作)

● 染織研究室

型染好きな柄の型紙を選び、浸染糊を使ってランチョンマットを染めました。

絞り染完成イメージを考えながら手ぬぐい生地を折りたたんで「おりがみ絞り」を行いました。

● 金工研究室

バングル制作真鍮の平角線に刻印でデザインし、バングル制作を行いました。

● 絵画研究室

アブストラクト巨大立体風の制作カラーインクを使用し偶然できる滲みなどを感覚のまかせ絵を描き、その絵を切り取り立体風に貼り付けて完成!最後は全部の立体風を合体させて掲げました。

染織研究室 型染・絞り染



型染めランチョンマット 完成作品とともに

金工研究室 バングル制作



バングル制作中の様子



バングル完成作品



型紙を使って防染糊を置く

絵画研究室 アブストラクト巨大立体風の制作



抽象的に描いた絵を竹籤に貼り付ける



竹籤を組み込み立体風の完成



合体させた巨大立体風

ヒュッテ(店舗)ディスプレイアートと、大型店舗の空間デザイン

◎担当教員 建築・インテリア研究室 奥村誠一 趙麗恩 高橋正樹 ◎取り組んだ学生 建築・インテリア学科2、3年

東京クリスマスマーケット 2023 in 明治神宮外苑



ヒュッテの全景



作業風景



作業風景2

建築・インテリア学科の学生が「東京クリスマスマーケット 2023 in 明治神宮外苑」のヒュッテ(店舗)ディスプレイアートと、大型店舗の空間デザインを手掛けた。本プロジェクトでは、同学科の有志がヒュッテ(店舗)の屋根ディスプレイアートとライティングデザインを担当したほか、大型物販店舗2店のコンセプトメイクから外観、平面計画、家具設計、インテリアコーディネートにいたるまでトータルな空間デザインを担当しました。

学外イベントへの参加やワークショップ開催を通して、日ごろの学びの成果を学外に発信し、互いの成長を確認します。今年度は海外提携校生も来校し交流を深めるなど、コロナ禍前の活気が戻ってきました。

B.LEAGUE 所属「アルバルク東京」とのコラボレーション S-SAP(シブヤ・ソーシャル・アクション・パートナー) 連携授業

グラフィック・プロダクトデザインIIA

◎担当教員 グラフィック・プロダクト研究室 白井信、星野茂樹、山崎裕子、黒沼麻帆、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4年



ベスト提案賞に喜ぶCグループ



プレゼンテーションの様子



SDGsカードの提案

「コミュニティのホームタウン活動の拡大、活性化、広報」をテーマに、グラフィック・プロダクトデザインコースの4年生が6グループに分かれデザイン提案を行いました。外部企業と連携をとりながら行う半期の授業では、実社会におけるデザインについて考え、グループワークを通して基本的なデザインフローを体験する機会を得ました。

長唄童謡「影法師」のミュージックビデオをアニメーションで制作

アニメクリエイション

◎担当教員 メディア・映像研究室 ◎取り組んだ学生 荒井知恵、佐野真隆(非常勤講師) メディア映像クリエイションコース3年



講評日の記念撮影。村屋さん(中央ブルーの服)、プロデューサー浅生さん(中央赤い服)とともに



グランプリ作品



準グランプリ作品(1)

長唄佐門会唄方、村屋佐喜氏とのコラボレーションとして、童謡「影法師」のミュージックビデオを制作しました。受講学生がひとり1本のMVを作成し、最後には村屋氏に優秀作品を選定していただきました。グランプリ、準グランプリ作品、および全26作品を含むダイジェスト版は、村屋氏のYoutubeチャンネルで公開されています。

文化学園服飾博物館のPR動画を企画

◎担当教員 メディア・映像研究室 屋間行雄
◎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

ムービークリエイション演習

4グループに分かれて、新入生対象の「文化学園服飾博物館PR動画企画」を立案し、資料と動画のイメージを伝えるビデオコンテを作成して企画プレゼンを実施した。博物館の職員から企画に対する評価と改善点が伝えられ、2案が選択された。2案を元にした動画制作は、大学院生生活環境学専攻の授業に引き継がれ、大学院生たちが画像生成AIを使用して動画を制作した。



作成したプレゼン資料



作成したプレゼン資料

「いいだ歯科クリニック」ポスターデザインコンペ



グランプリ 土屋和子(グラフィック・プロダクトデザインコース4年)

学外とのコラボレーション

◎担当教員 造形・色彩研究室 大岡徹、グラフィック・プロダクト研究室 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、4年

新宿文化クイントビル2F「いいだ歯科クリニック」とグラフィック・プロダクトデザインコースとのコラボ企画「いいだ歯科クリニック」ポスターデザインコンペが行われました。4点の採用作品は新宿文化クイントビル緑道照明付ポスターラックに年間を通して掲示されました。

SDGs をホテルで楽しく学ぼう!

京王プラザホテルとの連携事業

大学の近くに立地する京王プラザホテルのロビーにおいて、特別イベント「COLORS GIVING DAYS 衣・食・住に彩りを」が、2023年9月1日(金)～28(木)に開催されました。このイベントには、本学の服装学部、造形学部、国際文化学部が連携して参画し、展示会場にはSDGsに関連するテーマで制作された造形学部の学生作品9点も展示されました。



電車でマスクをしている人物のスケッチ集には、京王電鉄の電車シートも添えられて臨場感を演出



ホテルのロビー空間を彩るオーナメントとしても違和感のない作品



ファッション製品の大量消費と海洋汚染は表裏一体であることを体感させるディスプレイ

◎取り組んだ学生
メディア映像クリエイションコース、
グラフィック・プロダクトデザインコース、インテリアデザインコース、
建築デザインコース2、4年

建築学縁祭～Rookie選～2023

学外連携イベント

首都圏の大学に所属する3年生以下の設計課題500点余を審査・講評するRookie選、および関連トークセッションなどを企画運営する「建築学縁祭」の実行委員に、本学の2～4年生計12名が参画しました。その多くは、イベント運営経験を生かして、本学の卒業研究展の学生実行委員としても活躍しました。なお、Rookie選では本学学生1名が100選に入選しています。※p.32参照



展示・審査の様子(会場:工学院大学新宿アトリウム)



100選に入選した安田さんの作品



本学から参画した実行委員

◎取り組んだ学生
インテリアデザインコース、
建築デザインコース2～4年

ワークスペース・カフェ「TONKAN」の運営

学生交流

株式会社キャリア・ナビゲーションが社屋の一部を提供しプロデュースする建築土木学生向けコミュニティスペース「TONKAN」の活動に、本学の1,2,4年生計16名が参画しました。スペースを学生が自ら施工・運営し、専門家を呼んでのCAD講習会や施工体験を行うなど、他大生との交流を図りつつ様々な体験や学びを得る機会となっています。



所属大学を越えた作業・交流の場として機能するTONKAN(2階ワークスペース)



学年を越えて互いに課題のエスキースをしあう(3階カフェスペース)



TONKANのエントランス(お茶の水のオフィスビル)

◎取り組んだ学生 インテリアデザインコース、建築デザインコース1、2、4年

学外連携活動報告

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させる作業を通じ、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。今年度も新しい取り組みを含め、さまざまな学外連携活動を以下に報告します。



External Cooperation

● 地域連携活動報告 Regional Alliances

- 01 長野県須坂市における古民家再生プロジェクト [建築・インテリア研究室 渡邊(裕)他]
- 02 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 丸茂他]
- 03 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 岡本他]
- 04 重要無形民俗文化財「相馬野馬追」における旗指物制作 [染織研究室 瀬藤他]

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

- 05 デコプラインドコンペティション(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 曾根他]
- 06 未来の「キネコ国際映画祭(kineko.jp)」を企画提案する [メディア・映像研究室 昼間他]
- 07 第16回回化学園 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 岡本他]

01 長野県須坂市における古民家再生プロジェクト

■ 渡邊裕子（建築・インテリア研究室）、高橋正樹（建築・インテリア研究室）、牧野昇（メディア・映像研究室）、北岡竜行（絵画研究室）、佐藤百合子（非常勤講師）、井上瑠子（アトリエノット）、伊藤丙雄（東京工科大学）、堀川卓哉（東京工科大学）

参加学生：グラフィック・プロダクトデザインコース3年 3名、建築デザインコース3年 6名、4年 1名、インテリアデザインコース4年 1名



南側縁側の古い縁甲板の上に杉のフローリング材を張る



一列に並んで隠し釘を打つ



突き当りの押し入れを解体して新たな動線を生み出す

1. はじめに

須坂市仁礼に建つ古民家を拠点に、古民家所有者、須坂市及び地元企業、近隣住民の協力の元、未来の暮らしを探る目標を掲げた地域連携プロジェクトを続けて14年目となる。長年継続してきたプロジェクトだったが、新型コロナウイルスの影響で2019年の合宿を最後に、2020～2022年度の3年間は活動休止を余儀なくされた。

新型コロナウイルス感染症が5類移行後の9月上旬に、ようやく4年ぶりに活動を再開することができた。参加者は、文化学園大学の学生11名・教員6名の他に、卒業生や東京工科大学を含めると総勢28名が参加した。内容としては、久しぶりの合宿ということで2019年と同様の「古民家改修」「ワークショップ」「地域交流」「Café『古民家Z Café』」を開催した。

2. 主な活動内容

① 古民家改修（南側縁側フローリング張りおよびイス作り）

南側の縁側は、古い縁甲板張りで、かつ、土間に続く側の端は押し入れがあるため行き止まりとなり動線的に問題が

あった。古民家は典型的な田の字型プランで、奥の部屋から土間横の便所に行く際や改修・ワークショップなどで多くの人が使用する際に、土間側の室を経由するか一度庭に出ないと土間横のキッチンにアクセスができずとても不便な状況にあった。

そこで、押し入れを解体して土間への通路を確保し、そこに根太を敷いて室内と同様の杉のフローリング材を張った。作業は地元協力業者の指導の元、材料の切り出しから根太で水平を調整し本実（ほんざね）加工されたフローリング材に隠し釘を打つ工程まで、全て学生が手作業で行った。

イス作りは、Caféオープン時に室内だけでなく庭や土間でも使用することを想定し、前回の合宿でも制作したが、まだ十分ではなかったため作業内容に加えていた。当初、学生が設計施工する予定であったが、フローリング張り作業が思いのほか時間がかかり、オリジナルの設計を諦め施工のみを行うことになった。採用したデザインは、CADの授業で作図したオランダの建築家 Gerrit Thomas Rietveld（リートフェルト）の「Red and Blue チェア」で、現地にある材料のみで多少のアレンジを加えながら制作し

た。慣れない改修作業で疲労したのか、イス作りをしたのは学生2～3名で、結局、1脚しか完成しなかった。

② ワークショップ

プロジェクトメンバーの佐藤百合子による、タイダイ（絞り染め）の手法を使ってTシャツを染めるワークショップを開催した。参加者は、近隣や地域交流でお世話になっている生涯学習推進委員、市役所の方など地域住民に加え、駆け付けてくれた卒業生を含む幅広い年齢層の男女20名ほどで、それぞれが持参したTシャツに思い思いの絞りを施し、自宅でも手軽に使用できる染料を使用して世界で一つのオリジナルTシャツ作りを楽しんだ。学生は、忙しい改修作業の合間をぬって事前に染色工程を体験していたので、当日は参加者の手伝いなどサポートスタッフとして活躍し、共同作業を通じて年齢などの異なる地域住民の方々と交流が自然に生まれていた。

③ Café

古民家を気軽に体験できるCaféをワークショップと同時開催し、コーヒーとお菓子を提供した。食器・リネン類・家具等は、前回の開催のために学生が制作したものを再利用した。当日は、稲刈りの時期もあってか、ワークショップ参加者のみの来店であった。

④ 地域交流

毎回、地元の方々との交流を楽しんでおり、今回は生涯学習推進委員の方々との昼食会で、おやきなど野菜中心の健康的な郷土料理をふるまっていた。若い学生

は、食べ慣れないものは苦手かと様子を伺っていると、自家栽培の採れたて野菜の美味しさと肉体労働の疲労のせい、皆よく食べていた。また、初めて会う年齢差のある方々と、食事を介して会話も弾み楽しく交流している姿に、学生たちのコミュニケーション力の高さを感じるひと時であった。

最終日の夜は、ワークショップに参加して下さった近隣住民の方のご厚意で、過去の合宿で制作したドラム缶ピザ窯を使用したピザパーティーが急遽開催され、長きに渡る活動が地域に根付いていることを実感した。

3. おわりに

今回は、4年ぶりということで、まずは、いったん切れてしまった様々なものを繋ぎなおしていく機会として、前回とほぼ同じ内容を実施した。懐かしいメンバーとの再会を果たし、地域交流が再始動したことを感じたと同時に、ワークショップ参加者が限られていることやCaféの訪問者が無かったことなど新たな課題も発見することができた。

今後も産学官民が連携して、共に行える活動、場所づくりを思考して行きたい。更に、学生が企画などに積極的に参加できるような仕組みづくりを検討したいと考える。

謝辞：古民家所有者、須坂市役所をはじめとする地域住民の多くの方々のご協力に心から感謝申し上げます。



須坂古民家再生版「Red and Blue チェア」を制作



絞ったTシャツに思い思いの染料を染み込ませる



ワークショップで地域住民との交流を楽しむ



野菜中心の健康的な郷土料理のおもてなし

02 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、曾根里子、菊池光義（非常勤講師）
参加学生：建築・インテリア学科
インテリアデザインコース4年 60名



多摩産材構造物「参宮橋」見学



木材加工場見学



実物制作風景



完成した実物

1. 事業概要

東京都あきる野市「秋川木材協同組合」と14年目の取り組みです。昨年から引き続き公益財団法人東京都農林水産振興財団からのご協力のもと実施し、国産材についての知識プラスαが得られることを目指しています。連携当初の頃よりも「地産池消、循環型生活」の意識が社会的に高まっているため、参加学生の理解の深まりを感じ、東京以外の地域や企業の取り組みも調べることで視野を広げながら進めています。

2. 今年度の取り組みと成果

- ① **多摩エリアおよび参宮橋駅**（小田急電鉄株式会社工務部のご協力）**多摩産材活用事例見学**：多摩エリアは校舎からバスで向かい、木材競りの「多摩木材センター」、木材加工の「中嶋材木店」、多摩産材活用の「温浴施設」を見学し、現地の方から国産材の現状について説明を受けました。また、校舎から徒歩10分の「参宮橋駅」が多摩産材でリニューアルされたため詳細説明をしていただきました。
- ② **デザイン制作の進行**：カットや接着などの加工や香りなども観察する体験をしてからデザインを開始。『多摩産材に興味を持つきっかけ』をテーマにクライアントを設定します。「スケッチ→モデル作成→CAD図面作成→制作」の手順で進め成果は実物かCG表現の選択をして報告書にまとめます。
- ③ **学外展示**：リビングデザインセンター OZONE 内の「MOCTION」およびギャラリーにて実施。10月の一か月間にわたる展示とWEBでの取り上げによって、多摩産材



学外展示の様子

を紹介しながら授業について評価を得ることもできました。

3. おわりに

「共同作業により解決していく」を推奨し実物制作をするグループが多くなりました。コロナ禍で入学した学年で今までは個別作業が多かったため、共同作業は難しい局面もあったようですが学びの成果は高かったと思われます。学外展示で「広げる」も実現することができました。今後参宮橋駅の様で国産材理解を深める機会が増えそうだと感じます。図面作成だけではなく実際の体験で得られることを通じて、変化する業界を感じながら取り組めるため、次年度も同企画で進めていく予定です。

03 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 岡本泰子、瀬藤貴史、森田和子、遠藤樹、佐藤百合子（非常勤講師）
参加学生：「テキスタイルワークBⅡ」履修生有志



絞り染めとステンシル技法によるのれん



顔料を刷り込む



タイ料理をイメージ

中を染物で埋め尽くすイベント「染の小道」を開催している。本学染織研究室では2010年度より様々な形で参加し、学生が地域の中での役割を考える機会を作ってきた。

2. 2023年度取り組み

2023年度は、2024年2月23日～25日の3日間開催された。本学からは造形学部デザイン・造形学科3年次選択科目「テキスタイルワークBⅡ」を履修する学生が「街のギャラリー」に参加し、暖簾を制作した。

担当した店舗は、タイ料理と和食を組み合わせ新しい食を目指すダイニングバー。和×アジアを意識してデザインから染色、縫製までの全ての工程を行った。店舗のために責任を持って最後まで制作することの重要性を学んだ。

3. 振り返りと今後の展望

昨年度に引き続き「テキスタイルワークBⅡ」を履修する学生が授業時間内に自身の課題制作と並行して取り組んだ。染織系実習授業で学んできた技法の中からデザインに対して適切な技法を選択し、計画的に作業を進めることができた。

作品を届ける相手のために大きな作品をグループで制作することは、難しい場面もあったが得られた達成感は学生の自信に繋がっていると感じる。今後はこの感覚を卒業研究や制作にどのように反映できるかも含めた指導をしていきたい。

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・落合地域では街の特殊性を活かし、店舗に染め暖簾をかけて街

04 重要無形民俗文化財「相馬野馬追」における旗指物制作

継承する侍の伝統—旗指物の染色制作—

■ 染織研究室 瀬藤貴史、森田和子
参加学生：服装学部・造形学部・国際文化学部1～3年 10名

1. 事業概要

国指定の重要無形民俗文化財である相馬野馬追は、長く地域の人々により守り伝えられてきました。しかし、近年の社会的状況は伝統行事を支えるための技法材料・人材に影響を与え、技術の保存・継承など厳しい状況が続いています。そこで、旗指物の制作を通して工芸作品の伝統技法と地域の歴史的文化を学び、文化継承のための活動を行います。

2. 2023年度取り組み

今年度は2024年2月のコラボレーション科目として開講しました。既存の工芸作品から調査を作り、この取組みが社会の維持や伝統文化の継承に役立っていることを学びます。制作に関わった作品は、夏に開催される相馬野馬追で使用予定であり、学生自身の制作や方向性を考える選択肢を増やすきっかけになるでしょう。

3. おわりに

制作はグループで行い、それぞれが役割をこなしながら、一つの工芸作品を仕上げます。学生自身の創作ではなく、現在使用されている旗を調査し、使用者、継承者、地域文化に関係者など、一つの制作物には多くの人々や組織が関わっていることを学びます。表現という自由を求めるとは、技術と責任が伴うことを理解し、学生一人一人にとって今後の活動につながることを期待します。



実物調査（測量）



旗指物と相馬野馬追の様子
(2023年制作：染織研究室)

05 デコブラインドコンペティション

■ 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
 参加学生：プロジェクトゼミナール科目履修者
 デザイン・造形学科、建築・インテリア学科 1～4年

株式会社ニチペイトの産学連携企画



デコブラインドコンペティション参加学生



最終プレゼンテーション



ニチペイショールーム見学

1. 事業概要

ブラインドの老舗メーカーである株式会社ニチペイトの産学連携企画です。学生がオリジナルデザインのブラインドを考え、マスキングテープやカッティングシートなどで実物をデコレーションし、窓まわりやインテリアを演出する「デコブラインド」作品として制作・発表を行います。2017～2019年度はカフェのブラインドを共同制作、2021～2023年度は個人制作として取り組みました。

2. 2023年度の取り組み

造形学部1～4年生の「プロジェクトゼミナール」科目として、5～9月まで、計15名が参加しました。学生各自が自宅など実際に設置できる場所を選定し、その空間に合わせたブラインドのデザインと実物のデコレーション制作を行いました。デコレーションするブラインド本体は、ニチペイトの提供によるものです。

はじめにニチペイトの方からブラインドの基礎講義やデコレーション方法、作品の評価ポイント等の説明を受けた上で、コンセプト設定、デザイン案の検討を進めます。6月の中間プレゼンテーションでは、デザイン案について専門家からアドバイスをいただき、ブラインド本体のカラーを決定して発注。ブラインドが届いたら窓に設置し、実物のサイズ感や色、空間との関係も考慮しながら、デコレーション素材を決定し、作品制作を進めます。制作中は設置場所での作業が中心となるため、オンライン授業も組み合わせて実施しました。

9月の最終プレゼンテーションでは、各自がコンセプトや完成写真をスライドにまとめてニチペイト関係者やインテリアデザイナーの方に向けて発表を行い、最優秀賞1名、優秀賞2名、インテリアビジネスニュース賞1名の優秀作品が選出されました。



最優秀賞 LI XIN (メディア映像クリエイションコース 4年)



優秀賞 緒方 美佑 (デザイン造形学科 2年)



優秀賞 浜田 航 (建築・インテリア学科 2年)



インテリアビジネスニュース賞
 小山 輝流 (インテリアデザインコース 3年)

ニチペイトのショールーム見学も行き、実際の製品やものづくりについて学ぶ機会となりました。

今年度は個人制作課題として3年目となりましたが、学生の作品表現や演出方法の工夫もみられ、審査員の方にも好評価をいただきました。

06 未来の「キネコ国際映画祭 (kineko.jp)」を企画提案する

メディア映像クリエイションコース x キネコ国際映画祭

■ メディア映像研究室 星間行雄、牧野昇、荒井知恵、今野紗希 (非常勤講師)
 参加学生：メディア映像クリエイションコース4年 44名

1. 概要

毎年、二子玉川で開催されている「キネコ映画祭」。2023年で30周年を迎えるにあたり、メディア映像クリエイションコースの4年生が未来のキネコ国際映画祭の企画提案を行いました。

2. プロセスと内容

最初に「キネコ国際映画祭」に関する情報収集を行うとともに、フェスティバル・ディレクターのたひらみつおさんに映画祭を始めるキッカケや思い、さまざまな困難とそれを乗り越えてきた経緯、現在の課題点などを伺いました。

次に企画提案を行うための6つのグループを結成。まず、それぞれの企画の方向性を出し、数度のプレゼンテーションにより徐々に内容を固め、具体化していきました。

最終プレゼンテーションではキネコ国際映画祭のスタッフの方を迎え、各グループの企画の特色や特徴をアピールしました。提案はすぐにでも実現可能なものから将来のビジョンを語るものまで幅広いものとなり、学生ならではの視点が評価されました。作成したプランは「キネコ国際映画祭」当日にリーフレットを配布するとともに文化学園大学の文化祭でも展示されました。

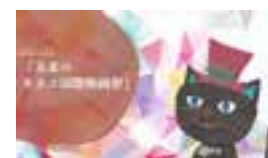
3. 6つのグループを結成

(グループ1)

「キネコ国際映画祭をテーマパーク化」

広大な映画祭の会場をテーマパークのように装飾し世間へのアピール。会場移動の際にも子供たちや参加者におどろきやサーカスの世界観を提案。

(グループ1)



(グループ3)



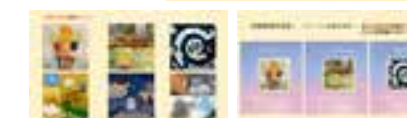
(グループ5)



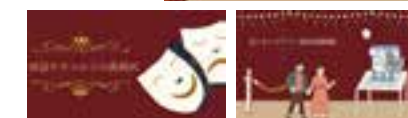
(グループ2)



(グループ4)



(グループ6)



(グループ2)

「ティーンズ向けシアターレストラン」

複数の映画を気軽にハシゴできるシアターレストランの提案。「ホラー」「アメコミ」「海岸」「クラブ」「日常風景」の5つのテーマの空間で映画と食事を楽しむ。

(グループ3)

「若者向けショート動画」

30秒程度の映画祭の雰囲気伝える動画を作成。タテ型動画で会場の施設・日時を説明、映画のあらすじや見どころを紹介。

(グループ4)

「公式 Instagram でティーンズを惹きつける」

上映作品の特集画像やあらすじ、コラボ画像などを、かわいさやテンポ感を強調した Instagram で紹介。

(グループ5)

「韓流プリント写真機でキネコを楽しもう」

韓国から取り寄せた最先端のプリント写真機をキネコ国際映画祭に導入。これにより、観客の皆さんは映画祭の思い出を瞬時にプリントアウトして持ち帰ることができる。さらに、映画祭のオリジナルな楽しみ方を提案し、映画鑑賞だけでなく、映画祭の雰囲気や出会い、そして感動を形に残すことができる。

(グループ6)

「怪盗キネコからの挑戦状 謎解きスタンプラリーの提案」

謎解きの問題は映画にまつわることやキネコ国際映画祭に関わるものとし、ティーンズ向けにキネコ国際映画祭や映画そのもの、そして映画製作の素晴らしさを実際に見て感じてもらう。

07 第16回文化学園 学生ネクタイコラボレーション展

ネクタイからの創造

■ 染織研究室 岡本泰子、瀬藤貴史、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：デコタイ部門/染織研究室担当科目の履修学生
 デザイン画部門/「ソフトマテリアル」履修学生(課題として)



デコタイ部門 文化祭での作品展示

1. 事業概要

東京ネクタイ協同組合と文化学園大学の連携による、ネクタイ振興や若い感性の発掘を目的とした2008年より継続しているプロジェクト。2019年度より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2部門開催となった。

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する。第10回記念展より大学からの授賞が新設された。

2. 2023年度の取り組み・今後の展望

「デザイン画部門」は造形学部デザイン・造形学科1年科目ソフトマテリアル履修学生を対象にオンライン授業内で取り組む形で実施し、「デコタイ部門」では担当科目の履修学生(造形学部外の学生含む)を対象として作品を募集した。審査会の様子は東京ネクタイ協同組合のHPで紹介の上、「デコタイ部門」の作品展示は2023年度の本校文化祭で行った。「デザイン画部門」では全作品展示に代わるものとして応募作品を動画にまとめ、誌上リンク先より視聴可能とした。

例年同様さまざまなアプローチから取り組んだ作品応募



受賞者のみなさん

が確認でき、今後もネクタイを軸とした垣根を跨いだ多様な取り組みと発想が展開することを期待する。



【東京ネクタイ協同組合和田匡生理事長より】

今回はデザイン画部門で「平和」「ハイブリッド」の2つのテーマとデコタイ部門「ファッションブル」お洒落で流行的な」のテーマにこれまでに多く作品を応募していただき、審査のしがいがありました。また毎回ながら学生の皆さまの協働への熱意と創造性に東京ネクタイ協同組合 組合員一同を代表して感謝申し上げますと共に、アートとデザインの才能をアピールする姿勢は非常に素晴らしいものと思います。今回「平和」がテーマの作品が多かったのも今の世界の情勢を学生の方々が大変感念されている願いが出たのだとも思います。今年の審査会も激戦の末の受賞作品の決定であったことを併せてお伝えいたします。これからも様々な分野でご活躍されることを祈念致します。



デザイン画部門 学内での審査風景



組合での審査風景



デザイン画部門優秀賞
(テーマA:平和)



デコタイ部門最優秀賞



デザイン画部門優秀賞
(テーマB:ハイブリッド)



デコタイ部門優秀賞



学生ネクタイコラボレーション展 受賞者

デコタイ部門

テーマ:「ファッションブル〜お洒落で流行的な〜」

- 最優秀賞 豊川 蒼月(デザイン・造形学科 グラフィック・ポスターデザインコース3年)
- 優秀賞 間中 咲羽(デザイン・造形学科 ジュエリー・メタルデザインコース3年)
- 造形学部賞 大谷 すみれ(デザイン・造形学科 2年Bクラス)
- 染織研究室賞 太田 真帆(デザイン・造形学科 グラフィック・ポスターデザインコース3年)
- 佳作 WU KEXUAN(ファッションクリエイション学科 アプリフィールド3年)
- 佳作 外山 綾乃(デザイン・造形学科 メディア映像クリエイションコース3年)

デザイン画部門

テーマA:「平和」

- 優秀賞 坪倉 加奈(デザイン・造形学科 1年Aクラス)
- 造形学部賞 佐藤 萌音(デザイン・造形学科 1年Cクラス)
- 染織研究室賞 浅田 聖奈(デザイン・造形学科 1年Bクラス)
- 佳作 石田 謙太郎(デザイン・造形学科 1年Aクラス)
- 佳作 國谷 瞳真(デザイン・造形学科 1年Aクラス)
- 佳作 山本 結愛(デザイン・造形学科 1年Aクラス)
- 佳作 鈴木 星奈(デザイン・造形学科 1年Bクラス)

テーマB:「ハイブリッド」

- 優秀賞 佐川 あい(デザイン・造形学科 1年Bクラス)
- 造形学部賞 山本 佳奈(デザイン・造形学科 1年Cクラス)
- 佳作 熊谷 ゆらら(デザイン・造形学科 1年Bクラス)
- 佳作 吉田 朱里(デザイン・造形学科 1年Cクラス)

デザイン画部門
応募作品
動画リンク



東京ネクタイ
協同組合HP



公益社団法人二科会主催「第107回二科展」

入選

豊川 蒼月 (グラフィック・プロダクトデザインコース3年)
三浦 茉紘 (ジュエリー・メタルデザインコース3年)
鶴岡 翠 (メディア映像クリエイションコース3年)



三浦「巻舞」



豊川「鹿鹿」



鶴岡「陽暉まり」

学外のコンペティションに挑戦するための作品制作に取り組む授業である「プロジェクトゼミナールC」で制作した作品が「第107回二科展」の「彫刻部」において入選しました。作品は国立新美術館に展示されました。

公益社団法人SONPO美術財団「FACE2024」

入選 野坂 暁斗 (メディア映像クリエイションコース3年)

「FACE2024」は2012年より続く「年齢・所属を問わず、真に力がある作品」の公募展です。今年度は1,184名による現代絵画の応募作品から、入選作品78点の中に本学の学生が選ばれました。この作品はプロジェクトゼミナールCの制作課題です。

野坂「Pattern (パターン)」



第56回日本七宝作家協会展

学生部門入選

萩野 紗恵 (ジュエリー・メタルデザインコース2022年度卒業生)
代 彩乃 (ジュエリー・メタルデザインコース4年)
MA LINING (マレイネイ) (ジュエリー・メタルデザインコース4年)
YOUN YURI (ユンユリ) (ジュエリー・メタルデザインコース4年)



萩野「ドッグジュエリー -My buddy-」

「日本七宝作家協会展」は、国内外の七宝作家や学生、一般から広く公募され、七宝工芸美術の向上と発展のため開催されています。

第23回住宅課題賞(東京建築士会主催)

入選 望月 優里 (建築・インテリア学科2年)

東京圏に位置する40大学55学科の建築系学科等で行われている住宅課題の優秀作品を一同に集めた展示会に、本学2年生課題「住まいの設計」の代表作として出展、入選。複雑な空間構成を丁寧にまとめた力量が評価されました。



望月「絵本作家の家」

第10回クラフトアート創作人形展

銀座人形館 Angel Dolls 太田千花賞 アラクビク森内憲賞

伏見 尚 (ジュエリー・メタルデザインコース2021年度卒業生)
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にて受賞しました。



日本インテリア学会第35回大会 学生優秀発表賞

学生優秀発表賞 横山 純和 (建築・インテリア学科2021年度卒業生) (大学院 生活環境学研究所2年)

インテリア学会の大会(10月29日(日)、於：名古屋工業大学)にて、優秀な学生の研究に対して贈られる賞です。理事による投票の結果、横山純和さんが受賞しました。



建築学縁祭 2023

100 選入選 安田 奈央 (建築・インテリア学科/建築デザインコース3年)



会場展示風景

建築学縁祭は首都圏の建築学生を対象とした設計課題コンテストです。3年前期の建築デザインスタジオ1で取り組んだ、「見上げて見つけた景色」をテーマとした美術館の制作課題が、100選に入選しました。昨年に続き、本学の学生が2年連続で入選しています。

2024年 辰年年賀状コンテスト

最優秀賞 諏訪 百香 (グラフィック・プロダクトデザインコース3年)

優秀賞 山内 環 (メディア映像クリエイションコース3年)

佳作 小林 美月 (メディア映像クリエイションコース3年)

庄司 彩乃 (メディア映像クリエイションコース3年)

諏訪 百香 (グラフィック・プロダクトデザインコース3年)

野坂 睦斗 (メディア映像クリエイションコース3年)

小川 優記奈 (グラフィック・プロダクトデザインコース4年)



諏訪作品

ネットスクウェア株式会社と本学とのコラボ企画「2024年 辰年年賀状コンテスト」が行われ、Webサイトの受注枚数により受賞者が決定しました。

The 6th NIF・YOUNG TEXTILE 2023

間宮「マスクを使ったパズルデザイン」



入選 間宮 千尋 (インテリアデザインコース2022年度卒業生)

第42回「JAPANTEX 2023 (インテリアトレンドショー)」(東京ビッグサイト) 会場内、インテリアテキスタイルに展開できる優れた学生作品を紹介する「NIF・YOUNG TEXTILE」ブースにおいて、間宮千尋さんの卒業研究作品が入選・展示されました。

ISCA(International Student Creative Award)2022

国内映像コンテンツ部門 優秀賞 風早 真実 (メディア・映像クリエイションコース2021年度卒業生)

大阪、梅田の「ナレッジキャピタル」が主催で、国内外の大学や大学院、専門学校の学生を対象に、学校教員単位で応募をする、国際的なクリエイティブアワード。国内、海外映像コンテンツとデジタルコンテンツの3部門があり、2022年の「国内映像コンテンツ部門」には国内54校236作品の応募がありました。



第51回 伝統工芸日本金工展

21+部門入選 川上 智華子 (ジュエリー・メタルデザインコース2022年度卒業生) (大学院 生活環境学研究所1年)

「伝統工芸日本金工展」は、鍍金、鍛金、彫金等の金属工芸の作品を対象にその保存・継承・発表を目的とした公募展で、「21+部門」は30歳未満の作家を対象とした部門です。



川上「メンダゴボウ」



編集後記

2023年、文化学園は創立100周年を迎え、次の100年に向けて時代に沿った取り組み・活動が幾つも開催されました。造形学部でも学外連携はもとより公募展へのチャレンジや学外イベントなど、キャンパス外での活動が大変活発な年となりました。マスクのない世界を取り戻し、生き生きと活躍する学生たちの表情をどうぞご覧ください。

ご協力いただいた先生方、企業の方々、そして本学の今を新鮮に伝えるためのアイデアや企画をご提案くださった編集デザイナーの廣田さまにおかれましては心より感謝申し上げます。

造形学部年間教育活動報告集編集委員
岡本 泰子

文化学園大学 造形学部年間教育活動報告集 2023

● 造形学部専任教員

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 奥村誠一
押山元子 角谷彩子 嘉松聡 加茂幸子
北浦肇 北岡竜行 黒沼麻帆 澤田志功
七里真代 白井信 瀬藤貴史 曾根里子
高橋正樹 谷口久美子 種田元晴 趙晟恩
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 水谷奈央
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 岡本大祐 アイキ元

● デザイン hirotaS / 廣田武志



● 発行：2024年3月11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
https://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)

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

