

会津大学短期大学部 産業情報学科 デザイン情報コース

卒業作品集



ごあいさつ

この「作品集」は、今年度で2回目の発行になります。産業情報学科デザイン情報コースの前身であるデザイン科時代から、「卒業研究ゼミ」で行なわれた卒業研究や卒業制作の作品を「卒業研究発表会」と「卒業展」という形式で開催し、多くの方々からご批判を仰いできました。「卒業研究発表会」では、「要旨集」の発行を行なってきましたが、昨年度からこれに加えて学生諸君の成果をカラー版の「作品集」としてまとめ、作品の記録と外部評価を兼ねた資料として刊行しているものです。

産業情報学科では、「卒業研究ゼミ」を必修科目として位置付け、1年次の後半からプレゼミとして実施し、2年次より具体的なテーマを設定し、問題解決能力や創造性の研鑽に取り組んでまいりました。学生諸君にとっては、学生時代の創作への熱意と活力に満ちた日々の証として、知性と感性を傾け、創造への情熱を持って過ごしたときとして、喜びに満ち、時には苦しみもした、或いは挫折感を味わったときでもあります。そうした中から創造された作品たちは、ある意味、ときの記憶でもあり、良き思い出のアルバムになるものと期待しております。

卒業する学生諸君には、この「卒業研究ゼミ」で経験したプロセスと反省を通じて、創造することへの喜び、諸問題に取り組んだ挑戦するエネルギー、充実したときを過ごして得た達成感などを思い出しながら、今後の社会生活の中で果敢に展開し、更なる飛躍に繋げていってほしいと願っています。

最後に、卒業研究および卒業制作にご支援・ご協力いただいた学内外の関係者の方々に深く感謝するとともに厚く御礼を申し上げます。また、この作品集は広く学外にも配布して、諸賢の御高覧に供しています。皆様の忌憚のないご意見、ご批判を賜れば幸いに存じます。

平成17年3月

会津大学短期大学部産業情報学科

学科長 牧田和久

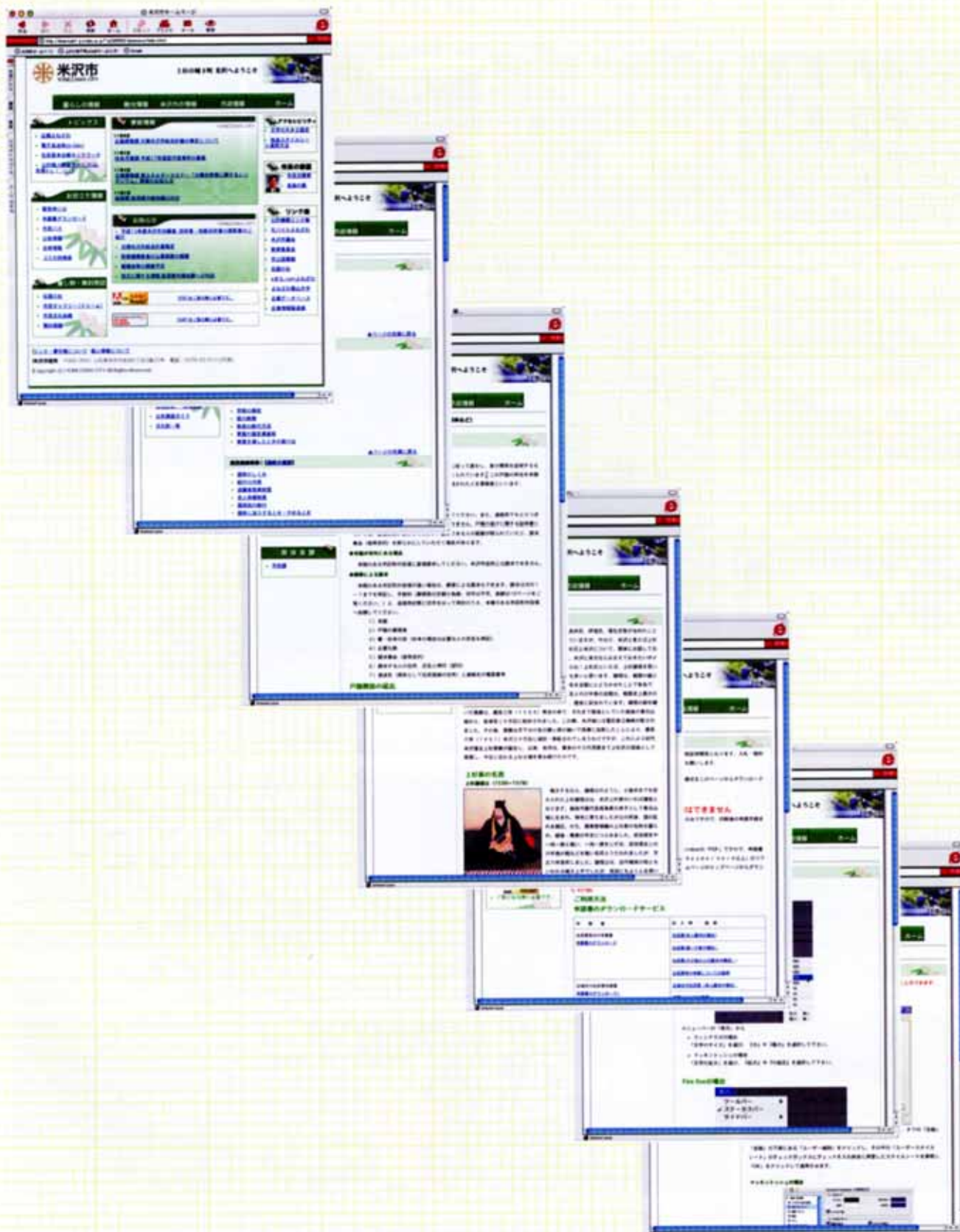
CONTENTS

■インターフェース	安部勇	アクセシビリティを考慮したウェブサイト制作	3
	喜多史果	ミュージックとプロモーションアニメーションの制作	4
	佐瀬和美	郷土紹介サイトの制作～Go To Hometown～	5
	二瓶理	「存在」をテーマとした映像制作	6
	前内香葉子	イラストレーションを基にした3次元アニメーションの制作	7
■インテリア	金知恵・小杉豊・佐久間里花 杉山のぞみ・古畑さやか	東山温泉における現状分析と活性化策の検討	8
■グラフィック	坂本恭子・庄司美加 平岡美佳・古川智恵	空間デザイン～夢のある場所～	9
■クラフト	青柳彩子	「平和」「食を楽しむ」をテーマにした作品	10
	岡部美香	平和・食を楽しむ	11
	根本真希	平和・食を楽しむ	12
	野中綾	平和のオブジェ～平和船～、食を楽しむ	13
	古川貴子	「平和」・「食を楽しむ」	14
■コラボレーション	菊池和歌子・橋内友美 久保田靖子	福島空港活性化を目的とするイベント環境の提案	15
■プロダクト	本木望	会津若松市の観光における活性化の為の提案	16
	大和田恵美・古山美喜子	音を利用した遊びとその玩具の提案	17
	櫻井寛子	使用された(ダンボール)箱の再活用法の提案	18
	千明聡記	ゼンマイを使った車椅子	19
	古川美保	会津若松市におけるコミュニティとパブリックアートの関係	20
■コスチューム	高橋理恵	古代ギリシアを手がかりにしたファッション	21
	豊崎博子	高齢者の体型に合う服装デザイン	22
	村松のぞみ	会津木綿を使用した若者向けの服装	23
	渡邊郁子	文学からイメージした衣装デザイン	24

アクセシビリティを考慮したウェブサイト制作

安部勇

2004年6月に策定された通称「ウェブコンテンツJIS」をもとに、不特定多数がアクセスする「米沢市」のサイトを制作していく。検証ツールや規格書を参考に、誰にでも使いやすい＝アクセシビリティの向上を念頭に置きながら問題点を見つけ、それに対する正しい技術を探しながら制作していった。



ミュージックとプロモーションアニメーションの制作

喜多史果

受け手側が作品からイメージを広げ、想像（創造）出来るものにしたいという意図から、「無題の中の題」をコンセプトに、ミュージックとそのプロモーションアニメーションの制作をしました。アニメーションの元画像の描画には Adobe Photoshop、ミュージック制作には SONAR、最終的な連結・編集には Flash MX を使用。過去を振り返った時、何故か気になって引っ掛かっているような、ささやかな切なさ表現しようと思いました。



郷土紹介サイトの制作～Go To Hometown～

佐瀬和美

私は前々から興味があったことがきっかけで郷土紹介についてのサイトを制作しました。興味をもちやすいように、イラストにPOPな色を多用したデザインにしました。また、ナビゲーション部分に内容と対応したイラストをつけ分かりやすくしました。トップページでは、四季をイメージしたムービーをみることができます。



「存在」をテーマとした映像制作

二瓶理

表現することがその人の存在目的の一つではないかという考えを、映像で表現しました。過去・現在・未来と、移りゆく時間の中で考えも変化します。新たな表現するという発見、そこで得た表現することの喜び、更なる表現方法の探求について、動きを用いて表現しました。この映像をきっかけに、ただ単に存在しているのではなく目的があって人は存在していることを氣にとめて頂ければ幸いです。



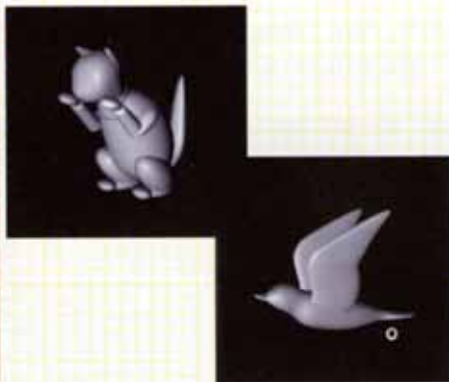
イラストレーションを基にした3次元アニメーションの制作

箭内香菜子

テーマは「閉鎖」された場所からの「解放」。イラストレーションの「世界・空間」を基にするということで3次元CGを用いることにより2次元のアニメーションよりもよりリアルな「世界」を目指した。制作ソフトにはCINEMA4Dを使用した。今回、2Dと3Dの違いについて制作を通して把握できただけでも今後の作品制作にとって良い経験になったと思う。これからは、テーマに対してもっと核心を突いた制作を目指していきたいと思う。



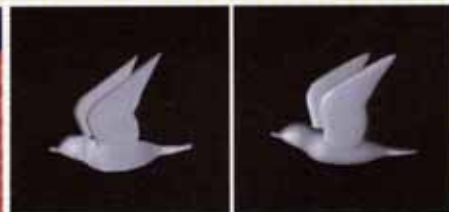
▲アニメーションの基となるイラストレーション
(画材：コッTMン水彩紙 色鉛筆)



▲テクスチャをはる前のオブジェクト
動物に動きをつけるため、骨格に留意した



▲3次元CGにおこしたもの
(使用ソフト：CINEMA4D)



▲HyperNURBS (ハイパーナーバス)
左がポリゴンでおおまかな形状をモデリングしたもの
右が左を基にHyperNURBSを使ったもの



東山温泉における現状分析と活性化策の検討

金知恵 小杉豊 佐久間里花 杉山のぞみ 古畑さやか

近年、会津若松市における観光客の入込み数の減少、高速道路網の整備に伴う通過通行の増加と市内温泉地での宿泊数の減少、観光や旅行に対する行動や意識の変化、温泉地に期待する環境像の変化など温泉地を取り巻く環境が変化しており、ここ数年の東山温泉の衰退ぶりは著しいといえます。

そこで私達は東山温泉の活性化策を検討しました。様々な面から現状を分析し、改善課題として街並み改善・空き家利活用・楽しめる施設を挙げました。街並み改善では、身近なマイナスイメージを除去することを検討しました。空き家利活用では、空き旅館・ホテルの位置・規模・イメージ等を考慮し、効果的な場所を選定の上、楽しめる施設と連携した利活用を検討しました。楽しめる施設では、温泉地内の散策を促進し賑わいを創出することを、空き家の利活用の中で検討しました。



▲会津を知る体験教室空間



▲芸能文化を見る・体験する空間



楽しめる施設と連携した空き家利活用案（ホテルSの例）



▲食を中心とした店舗空間

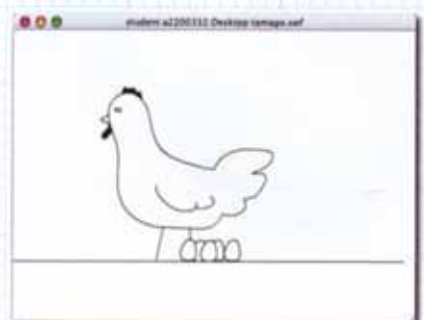


▲売店・案内窓口・休憩等の空間

空間デザイン～夢のある場所～

坂本恭子 庄司美加 平岡美佳 吉川智恵

私たちは今までの卒業研究の中にはなかったもの、また私たち自身とそれを体験する側の双方が楽しめるものを制作しようと考えた。そこで、「夢のある場所」と題し、「普段とは違った場」「特別な場」「想像の場」となる空間デザインを提案する事にした。「夢のある場所」とは笑いや癒し、面白いと興味を抱く、「純粋に楽しむ気持ち」を感じられる場所である。例えば、子供の常に考える力やコミュニケーション能力、柔軟な発想を磨かせたり大人の日々の悩みから解放させて前向きな気持ちにさせたり、重心に返れる場所である。その根底にあるのは、人々への純粋なるエンターテインメントの提供であると考えた。



「平和」「食を楽しむ」をテーマにした作品

青柳彩子

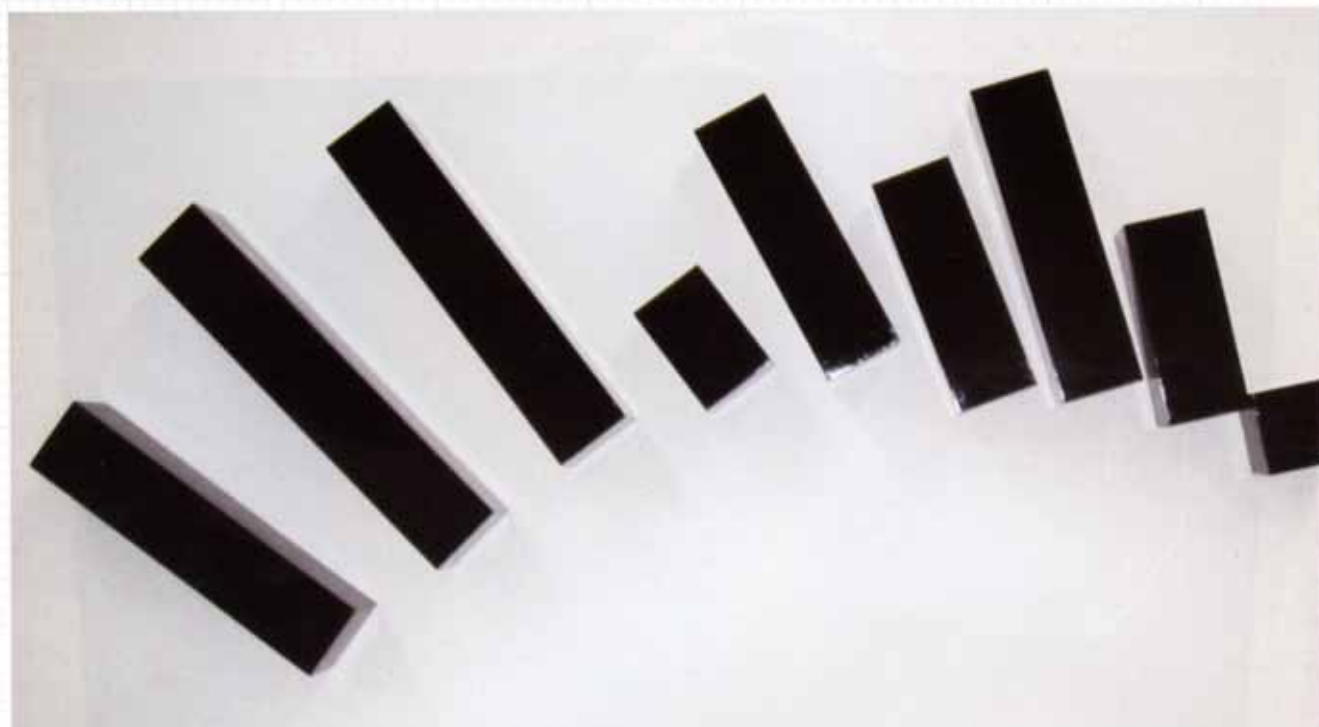
これらの作品は、与えられたテーマに基づいて制作した作品である。乾漆で作ったオブジェが「平和」をテーマにした作品「絆」で、螺鈿や蒔絵を施したパネルが「水辺」である。様々な技法を使った食器が「食を楽しむ」のテーマで制作した物である。私は、今回初めて漆を使って作品を制作した。漆の知識も殆どないまま制作を始めたが、漆に触れていくうちに、漆が持つ独特の質感や性質に魅力を感じるようになった。私はこれからも自分の納得のいく作品を作っていきたいと思う。



平和・食を楽しむ

岡部美香

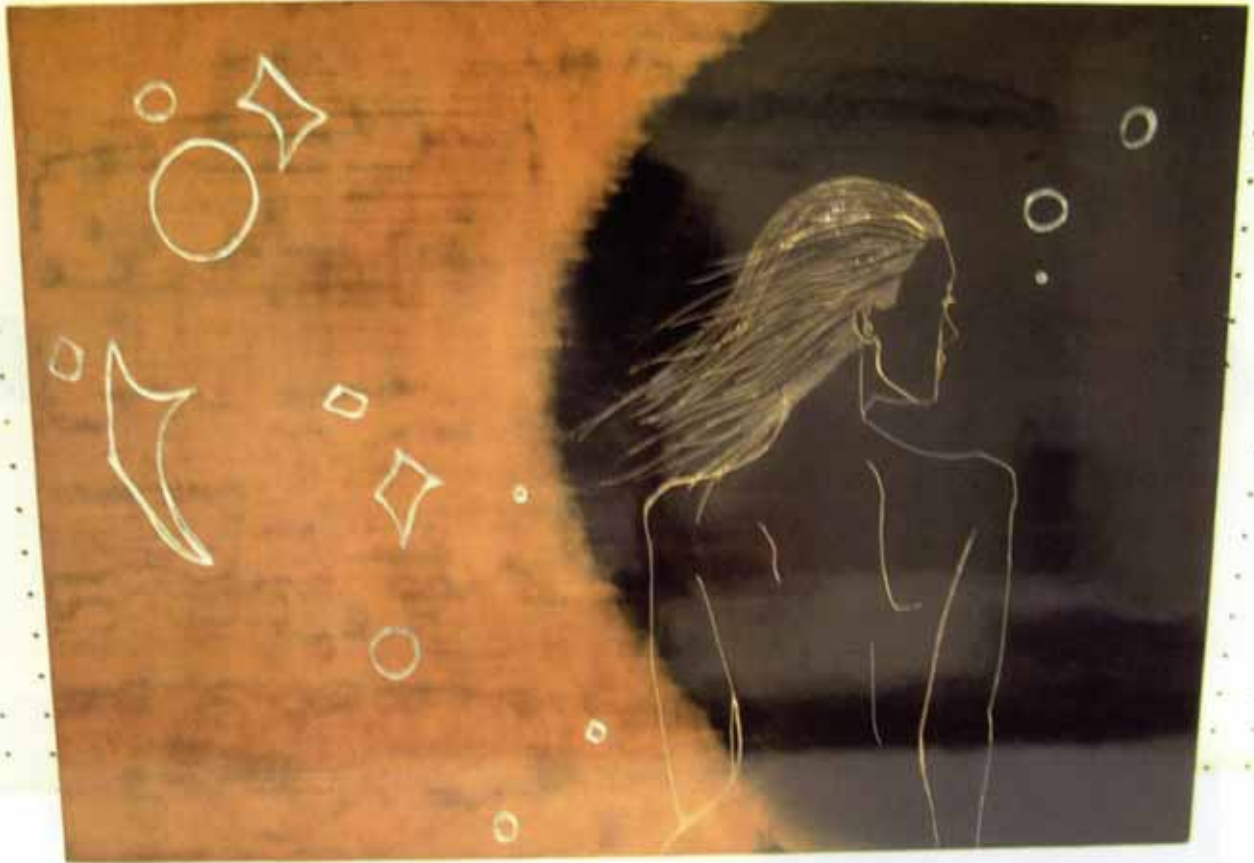
平和のテーマに基づいたオブジェ『翼』、パネル『雪月花』、食を楽しむのテーマに基づいた食器を制作しました。オブジェは10本の柱を用いて、大空に羽ばたいていけるような力強さを表現しました。パネルは、螺鈿や漆絵で幻想的な世界を表現しました。食器は、お弁当箱とお椀に同じ漆絵を施し、統一感を持たせました。全ての作品において、自分らしさが出せたのではないかと思います。



平和・食を楽しむ

根本真希

大きなパネルを制作したので、自分の力を自分で試すこととなった。「平和」のテーマに基づき、平和と感じる空間の一断片に存在している、ささやかでも大きな価値を持っているであろう欠片の温もり、というものをイメージし作品名を「ひとかけの暖」とした。「食を楽しむ」のテーマでは、碗・皿類など7点を制作した。憧れていた漆芸を体験する機会を持てたことは大変幸せだった。これからはその重さに向かい合える自分を目指したい。



平和のオブジェ～平和船～、食を楽しむ

野中綾

オブジェは、自然と人間をイメージした形にし、それに地球を支えさせて船の上に乗せました。船とは海を越えて世界どこにでも行ける物です。人間や自然に支えられている平和な地球を世界中に運びたいという思いを込めて船を土台にしたオブジェにしました。菓子入れとお皿は自然にできた木の目を活かすために蒔絵はいれませんでした。菓子入れは一人が使う物ではなく家族や友達などみんなで使えるサイズの物を作り、団らんの中で使える物にしました。



「平和」・「食を楽しむ」

吉川貴子

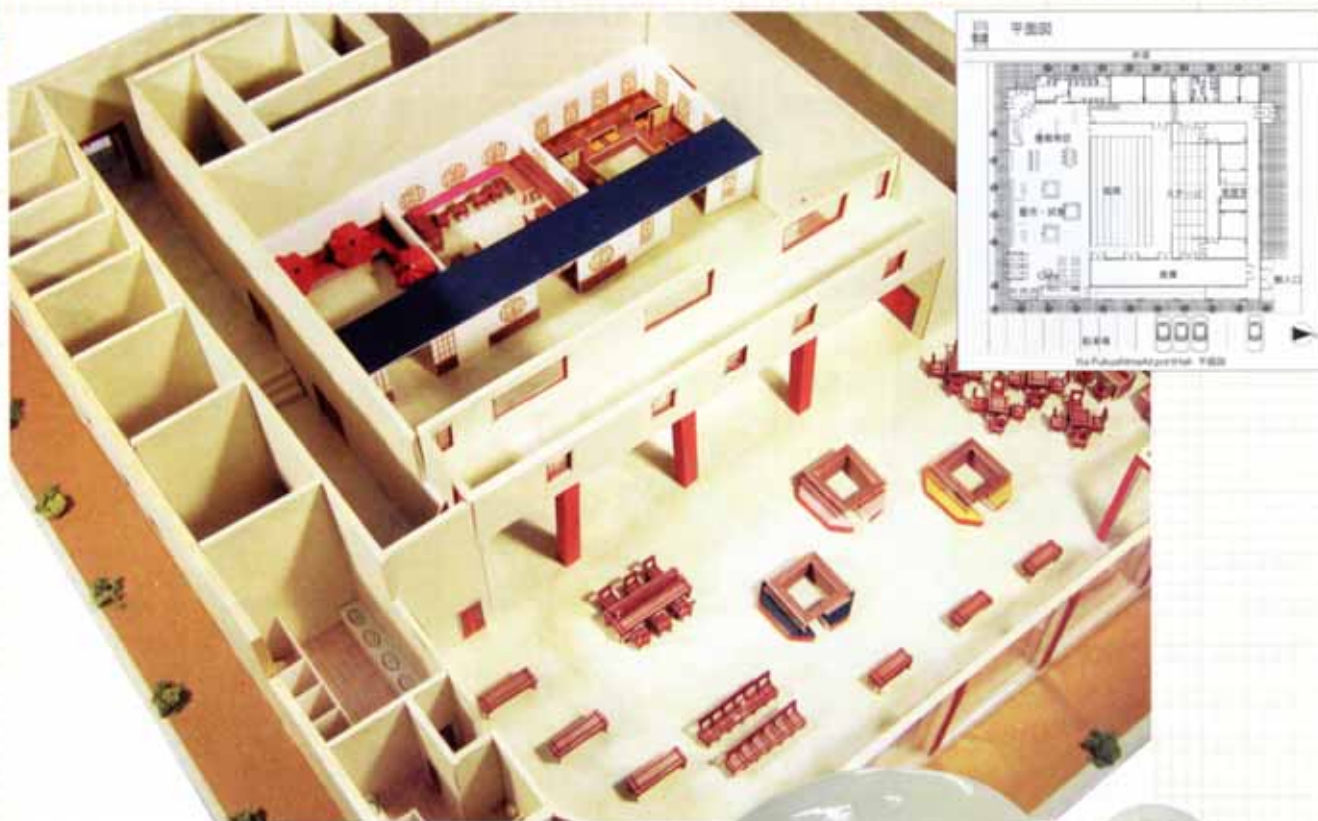
平和というテーマにそって、「希望」・「望」の2つのオブジェを制作しました。未来に向かって飛躍する形と、地球を包み込むようなかたちを、石目仕上げ・呂色仕上げという違う2つの技法を用いて制作しました。食を楽しむのテーマでは、セットとして制作しました。漆絵を施し、あたたかみのあるものに仕上げました。また、間食用の食器も制作しました。作品を仕上げるのは、とても根気のいるものでしたが、一生涯残るものを制作できて、とてもうれしく思います。



福島空港活性化を目的とするイベント環境の提案

菊池和歌子 橘内友美 久保田靖子

福島空港活性化のための新しいイベントを開催する環境として、イベント会場の設計、会場のロゴマーク、働く人の制服を総合的にデザインして提案しました。コンセプトは、「様々な催し物に対応できるイベント環境」とし、会場全体の特徴が統一するように考慮したものにしました。



会津若松市の観光における活性化の為の提案

本木望

近年、旅行形態と共に観光ニーズも変化してきた。また、海外旅行の増加により国内旅行の空洞化が起こり、観光産業は低迷し、他の観光地との競争も激化してきている。観光資源が豊富にあり、県内有数の観光地である会津若松市もその影響を受けており、観光産業の低迷化が進んでいる。

会津若松をもっと多くの人に知って欲しい、会津若松市にとって重要な観光産業を盛り上げたいと考え、会津若松らしさを出した、新しい市内観光プランの提案をする。

ちなみに会津若松の観光資源には、鶴ヶ城、御薬園、白虎隊、漆器、絵ろうそく、SLなどがあげられる。

「ウォーキングで観光コース」

ウォーキングしつつ観光を楽しみたいあなたに

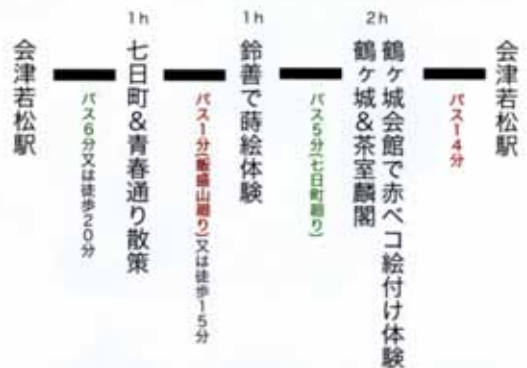
- ・ウォーキングしつつ、会津若松の景色を眺めることができる
- ・観光の時間：4時間半程度
- ・鶴ヶ城に着くまで、バスの中から町並みを眺めることができる
- ・飯盛山周辺には、さざえ堂や旧滝沢本陣もある



「体験三昧コース」

体験観光を楽しみたいあなたに

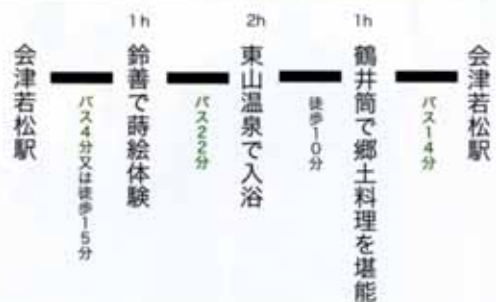
- ・体験観光を通じて会津若松の伝統工芸品に触れていただく
- ・観光の時間：4時間半程度
- ・歩く機会が少ないので、歩くことが困難な人でも観光を楽しんでいただける



「会津若松満喫コース」

会津の味・自然・伝統を楽しみたいあなたに

- ・会津若松の「味」・「自然」・「伝統」に触れていただくコース
- ・観光の時間：4時間半程度
- ・コースの中に含まれている鶴井筒さんでは、こづゆ、会津田楽、ニシンの山椒漬、棒たら煮などの郷土料理や地酒を味わう事が出来る



現在会津若松市では、観光地の整備、誘客・受け入れ事業、国際観光都市の推進を行っている。魅力ある観光地にするための、長期にわたる事業が行われ、観光などに対しても力を入れていることが分かった。今回提案した観光モデルコースが、観光客（ユーザー）にとって良いものとなるかどうか、評価してもらう段階まで至らなかったことが反省点である。他にも、豊富にある観光資源を活かしきれていないという反省点もある。モデルコースもまだまだ改善の余地がある。これらの反省点を今後の課題として、検討していこうと思う。

音を利用した遊びとその玩具の提案

大和田恵美 古山美喜子

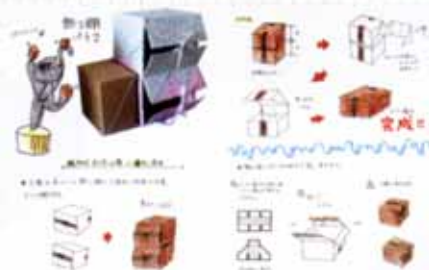
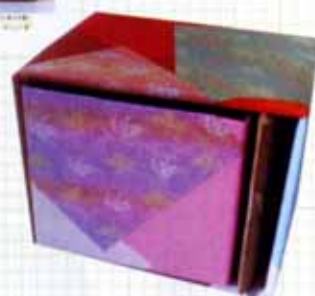
今回の研究は「福祉」と「こども」に興味があったことから、障害を持つ子どもや障害を持たない子どもでも皆一緒に遊べるような遊びやおもちゃはないだろうか考えたことがきっかけとなりました。そこから「音」に関連させた玩具に焦点を当て、遊びを通してのコミュニケーション機能を持つ玩具デザインを目的としました。コンセプトは「音おもちゃを通じての親と子のコミュニケーション」です。ごっこ遊びは、モノや人を介して知性・情操・社会性などを伝えて、学ぶこともできる親子の対話となります。子ども達の動きかけによって、動いたり楽しんだりできるおもちゃを目指しました。



使用された(ダンボール)箱の再活用法の提案

櫻井寛子

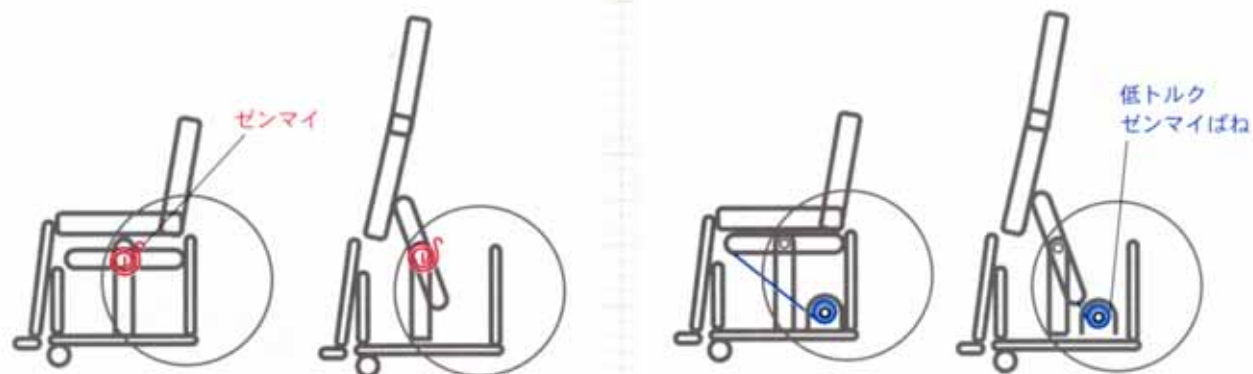
引っ越しで使った箱(ミカン箱タイプの箱)の再活用方法を研究しました。只再活用するだけでなく、再活用後も箱に戻せるようにデザインしました。外見は素材がダンボールなので、飾り紙・シール・テープ…etc.お好みでデザイン可能です。



ゼンマイを使った車椅子

千明聡記

ゼンマイは「少ない容積で力を効率的に蓄えることができる」という特性がある。また、ストロークや巻き数によって蓄えるエネルギーを調節できる。そのエネルギーを何かに生かせないかと考えたとき、私の親が足の不自由な障害者で福祉機器に関心があったので車椅子に生かそうと考えた。当初は車椅子の動力にと考えたが状況は大変厳しく、車椅子のスタンディングに生かすことにした。機構としてはゼンマイと低トルクゼンマイばねを使用し座面を持ち上げることにした。



会津若松市におけるコミュニティとパブリックアートの関係

古川美保

パブリックアートは1960年代にアメリカで生まれた言葉である。1980年代にパブリックアートという言葉が日本で使われるようになってから、「アートを使った街づくり」が全国各地で行われるようになった。現在会津若松市でも街のあちこちに彫刻やモニュメントなどのアートが設置されている。しかし市民がアートに対してどのように考えているのか、また市民が何を必要としているのかが曖昧なままアートの設置が進められている。その結果、景観の改善や文化的教養の啓蒙のために置かれたアートは機能せずに住民に邪魔もの扱いされているのも事実だ。

本研究は、会津若松市においてのパブリックアートとは何かを論点とし、市民の「アート」への意識調査をふまえて、市民とパブリックアートとの関係をよりよいものにするためにはどうすべきなのかを思索する。会津若松市に現在存在しているものが機能していない、また好まれない原因は何なのかをつきとめ、改善に向かうことで、より馴染みやすい景観、街づくりが可能になると考える。

先行研究としてパブリックアートの歴史、種類、目的など、これまで行われてきたものの調査を行った。実際に東京都立川市にある「ファーレ立川」を訪れ都市とアートがつくりだす景観を見て、パブリックアートの利点や問題点を知ることができた。パブリックアートの概念については今も確定しておらず、定義も人それぞれであることも判明した。研究は一般的に多く述べられている定義に基づいて進めた。また、今回は私独自の「特定の人物の銅像などはアートに含まれるか」という疑問点についても調査した。現地調査は、定義にしたがって市内のパブリックアートの資料を集め、それをもとに作成したアンケートを中心とした。

アンケートはパブリックアートの資料となる写真を提示しながら行った。項目は、パブリックアートの言葉の認知度、市内に存在するパブリックアートの認知度、またそれらをどう思うか、どの程度の物をアートとして見なすか、会津若松市にパブリックアートは必要か、などを挙げた。会津若松駅周辺、七日町駅周辺で男女合計87の回答を得た。

アンケートの結果から、世代によってアートのとらえ方に大きな違いがあることが分かった。50・60代では現代的なモニュメントよりも人物像をアートに含むと答えた人が多かったことから、私の「特定の人物の銅像などはアートに含まれるか」という疑問に関しては、パブリック空間においては「見る側の意識によって、人物像もアートに含まれる」ことが

明らかとなった。そして、「パブリックアートは必要か」という質問には、多くの市民がアートを必要としていることが分かった。しかし実際に街に置かれている物をどう思うかという調査では、好感を持っている人が少ないことも分かった。

調査から、アートが機能していない主な原因は、対峙する人や場所に合わせてアートを設置していないからだと思われる。アートにもある程度の使い分けが必要なのかもしれない。

どこに何を置くかについては、まず環境をよく認識することが重要だ。どの世代が多く存在するかなどを調べてから、何を置くべきか検討すべきだ。また、歴史的な地に極端に現代的なものを置かない配慮も必要だ。市民がパブリックアートに好感を示すかどうかを調べるには、一時的にサンプルになるものを設置して市民の反応を見ることもできる。アンケート調査でいくつかの中から選んでもらうことも有効だと思う。次にアートを置く環境も整えておくべきだ。小田橋付近の銅像には歩道の脇にアートを置くスペースが設けられていた。このように通路となる場所にアートを置く場合は大きさや場所の確保、通行人との距離に配慮しなければならない。作品を置く期間については、一時的な作品は恒久的な作品に対して制約が少ないため今後は会津で行なわれている絵ろうそくまつりや七夕まつりのような一時的なパブリックアートも増やしていく必要があると考える。

サティ前のモニュメントや風雅堂前のモニュメントなど市内でパブリックアートと思われるものは公共事業で設置されたものよりも、企業の所有物だったり建物の敷地内にあったりするものの方が多かった。今回の研究で、何らかの所有物でも心が動かされるものがあるならば、それは公で設置されたものでなくてもパブリックアートと言えるし、歴史的なものなども対峙する人の意識によってはパブリックアートになりうるということが分かった。

近年、公共事業では道路整備工事等に併せて、単に通過交通のための道づくりではなく歩行者が潤いを感じたり、集えるような、人に優しい道づくりをする目的でポケットパークやモニュメントを設置している。

今後はアートを使った街づくりが公共事業でも更に拡大していくかもしれない。市民が日常にアートを必要としていることから、パブリックアートが本来ある力を十分に発揮することが出来れば市民と地域をつなぐ重要な役割を果たすことができるといえる。

古代ギリシアを手がかりにしたファッション

高橋理恵

古代ギリシアを手がかりにしたファッションデザインをしました。スタイルAはギャザーやプリーツ加工を用いて、ひだの流れの美しさを表現し、スタイルBは巻き付けることによってできるドレープの美しさを表現し、スタイルCは垂れかけてとめることによってできるドレープの美しさを表現しました。

スタイルA



スタイルB



スタイルC



高齢者の体型に合う服装デザイン

豊崎博子

加齢と共に変化してゆく高齢者の体型に着目し、モデルは身近な存在である祖母を選び、高齢者の体型に合う服装のデザインを提案しました。コンセプトは、それぞれの体型の特徴を捉え、「背中丸みが目立たないデザイン」、「お腹の膨らみが目立たないデザイン」としました。

デザイン1



デザイン2



デザイン3



会津木綿を使用した若者向けの服装

村松のぞみ

会津の伝統の一つである会津もめんの、縞だけで様々に変わる印象とその美しさに惹かれ、もっと若い人にもその良さを分かってもらいたいと思い、若い人にも着やすいデザインの服を制作しました。コンセプトは「シンプルでカジュアル」なツナギ風のもの、ワンピースという形で「縞の組み合わせ」のおもしろさをだしたもの。最近見直されている着物を簡単に着られて、しかもそれぞれでも着回しできるものをと「伝統日本キモノ風」にしました。

スタイル1



スタイル2



スタイル3



文学からイメージした衣装デザイン

渡邊郁子

映画、舞台に衣装は欠かせないものです。そこで、ある文学を映像化、又は舞台化すると想定し登場人物のイメージを衣装という形で表現することにしました。

それぞれの衣装コンセプトは、オーシーノウ公爵は「勇敢で凛々しい」、ヴァイオラは「憤り深く上品」、オリヴィアは「エレガントで可愛い」、これらをコンセプトにデザインを考え制作していきました。

スタイル1

(オーシーノウ公爵)



スタイル2

(ヴァイオラ)



スタイル3

(オリヴィア)



