

KOBE DESIGN UNIVERSITY

特集 新4学科教員対談

オープンキャンパス 4月～7月 スケジュール

芸工塾 4月～7月 スケジュール

04

INFORMATION

Architecture and Environmental Design
Product Design and Crafts
Visual Design
Media Arts

建築・環境デザイン学科 仙臺 悠我 さん
旧：環境デザイン学科

現在、地方都市では、人口減少によって消費社会的なものや場所が取捨選択され、姿を変え続けている。本計画では、縄文時代に世界各所で自然崇拝によって生まれた巨石文化である「ストーンサークル」を再読し、鳥取県米子市の中心市街地に建つ市役所、図書館、美術館の再構築を計画した。周辺環境のみではなく、今後何百年変わらないであろう地形や気候といった地域の潜在的なコンテキストも用いて建築の在り方を模索。消費社会において代謝する都市の現状を肯定的に捉え、建築やそれに内在する用途を固定化せず、長い時間軸の中で変化する建築やランドスケープの姿をデザインした。「環境と人」「行政と民間」などを繋ぐ結節点として存在し、時が経っても新たなコンテキストとなって持続する、その土地ならではの環境や地域性を心地よく感じる瞬間のある建築を目指している。

title：二ハとソノと太陽
人口減少時代の都市デザインとストーンサークル

+ + 神戸芸術工科大学
+ + KOBE DESIGN UNIVERSITY

〒651-2196 神戸市西区学園西町 8-1-1
フリーダイヤル：0120-514-103（平日9:00-17:30 / 土9:00-17:00）
TEL: 078-794-5039（広域入試課直通）www.kobe-du.ac.jp



新4学科教員対談

特集

神戸芸術工科大学は2024年度より、7学科25コースを4学科12コースに融合・発展させます。

それぞれの分野の専門性を深めながら、分野融合による新たな可能性を追求する学びの場を提供していきます。生まれ変わった大学でどのようなことが学べるのか、新4学科主任の教授にお話を伺いました。



神戸芸術工科大学だからできること、
これからの大学の役割とは。

――2024年度から新しい学科体制がスタートしました。これまでどのようなところが変わったのでしょうか？
萩原教授 建築・環境デザイン学科は、建築からランドスケープ、都市までさまざまなスケールの環境を学べた従来の環境デザイン学科に、インテリアデザインやプランディングなども加わり、時代に即してさらに多様なスキルを獲得できる学科へと進化しました。多彩な分野の先生が教える最先端の理論から、デザイン都市・神戸をフィールドにした実践的プロジェクトまで、幅広い活動を通じた学びを提供しています。
笹崎教授 生産・工芸デザイン学科は、ファッション・クラフト・プロダクトデザインの3つの領域を融合させ、より深い専門性を追求できるようになり

ました。4年間のカリキュラムで、現代社会に合った新しいデザインを生み出すことを目指します。
寺門教授 ビジュアルデザイン学科では、デザイン系とイラストレーション系をより強く融合させ、コミュニケーションデザイン、Webや動きのデザイン領域も強化されます。異なる分野を組み合わせて、新しい表現方法を生み出すことも可能です。
夢野教授 メディア芸術学科では、まんが・アニメーション、映画、ゲーム、CGなど、様々なメディア表現を学ぶことができます。近年は、メディアミックス作品も増えているため、学生がそれぞれの専門知識を学びながら複数の表現方法を組み合わせる作品作りにも挑戦することが可能です。
笹崎教授 現代社会は複雑化していて、ひとつの専門分野だけで通用する時代ではなくなっています。

――現代はインターネットやSNSを通じて様々な情報を得ることができます。そのような時代において、大学で学ぶことの意義は何でしょうか？
萩原教授 一人で動画を見て知識を身につけるのと、大学で学ぶのとは、熱量が圧倒的に変わってきますよ。
寺門教授 そうですね。本学では、100人単位で同じ課題に取り組む機会があります。発表会や講評会を通して、自分の作品を客観的に評価してもらい、ただでなく、仲間が作品から何かを感じたり、ヒントを得ることがあります。
笹崎教授 ネットに繋がっているとは一人だけだと、大学だと100人との関係性を保つた状態で、いろんな意見交換し合えるようになります。そういうチャンスをとにかく広げていきたいと思います。そういう意味で「場所」と「仲間」の存在は本当に重要で、そうした環境が作れるのは大学ならではの強みだと思います。

――AIとの向き合い方については、どのようにお考えですか？
夢野教授 AIはツールなのでそれを「どう使うか」なんだと思います。AIは情報処理能力に優れているけれど、人間の持つ創造性や感性といったものを代替することはできない。AIばかりに頼って社会の成長を止めてしまう可能性もあるし、一方でAIを自身の成長に繋げていくことで、新しい世界が見えてくるかもしれない。本質を極めるためのツールとして、うまく活用できると思いますよ。
萩原教授 僕たちは結果に至るまでの「過程」が大事だと考えています。何かが生まれていく一つの瞬間を、経験として自分の中に蓄えていくことによって、次のステップに進んでいけるということを学生たちに伝えていきたいです。

――本日はありがとうございました。

建築・環境デザイン学科主任

萩原廣高 教授

生産・工芸デザイン学科主任

笹崎綾野 教授

ビジュアルデザイン学科主任

寺門孝之 教授

メディア芸術学科主任

夢野れい 教授



専門分野は建築環境デザイン、建築環境工学、建築設備学、環境デザインエンジニアとして積極的に活動する。代表作「みんなの森」をメディアコスモスと「松原市民松原図書館」は、環境・設備デザイン賞、最優秀賞を受賞。



専門分野はファッションデザイン（設計）、ユーザビリティデザイン、書籍に「ユニバース」ファッション おしゃれは心と身体との対話」を刊行。学会主催の国際ファッション展（イタリア・ミラノ）にて受賞経験を持ち、今後更なる活躍が期待される。



専門分野は絵画、イラストレーション、絵本、神戸・東京を拠点に、光輝く「天使」や「夢」の世界を描き、個展での作品発表をはじめ、書籍の表紙、広告ポスター、ライブペインティングなど、多方面で活躍。



専門分野はまんが・イラストレーション。代表作はコミック「ウイザード」、コンセプトアートとして、TVアニメ「聖剣学院の魔剣使い」を手掛ける。フリーのまんが家、イラストレーター、メカニックデザイナーとして、幅広く活躍。

OPEN CAMPUS



4/21 解禁！
大学案内配布

4/21のオープンキャンパスでは最新の大学案内を先行して配布します。新しい学科組織などの最新情報をチェック！

各学科の体験プログラム

体験プログラムでは、4学科12コースそれぞれの学びを体験できる充実のプログラムが魅力。ワークショップやミニ講義を通じて、ものづくりや企画・表現の幅広さを知ることができます。体験内容は毎回変わります。内容や詳細情報は、SNS、Webサイトからチェックしてみてください！



学生作品展示



授業や課題を通じて先輩たちが制作した実際の作品を見ることが出来ます。さまざまな作品に触れて、やりたいこと、できることが見えてくるかも。

各種ガイダンス

神戸芸工大全体の概要を知ることが出来ます。また、学科別のガイダンス＆ツアーは、学科についてより詳しく知ることが出来ます。

各種相談コーナー

各学科での学びや進路、入試のギモンなど、気になること、不安なことは何でもここで解決！学科の相談コーナーでは、作品持参も大歓迎です。



全体キャンパスツアー

広いキャンパスに広がる充実の施設設備について大学内を巡りながらご案内します。施設全体の雰囲気を感じながら、どんな大学生活を送るのか、イメージを膨らませよう！



ぜひお気軽に参加してください！



見どころ満載なオープンキャンパスで
神戸芸工大の雰囲気に触れてみよう！

4～7月のオープンキャンパス日程

4/21.5/26.7/7 10:00-16:00 SUN

4/21 オープンキャンパスの申込日
4/1 START!
5/26、7/7は約1ヶ月前に申込スタート！

オープンキャンパスの詳細・お申し込みはこちら→
event.kobe-u.ac.jp



芸工塾

無料デッサン講習会

無料デッサン講習会

入門講座 or レベルアップ講座

レベルに合わせて講座を選ぼう！

4/28, 6/9, 7/21

約1か月前に申込スタート！

詳細はこちら→



SNSで最新情報をチェック！

@kobedu

@kobe_u_pr

@kobe_u

+ 神戸芸術工科大学

+ KOBEDU UNIVERSITY