

MUSASHINO
TRA
UNIVERSITY
2016

COLLEGE
OF ART
AND DESIGN
GRADUATION
WORKS

武蔵野美術大学
造形学部卒業制作優秀作品集

日本画学科		空間演出デザイン学科	
新井あかね	05	市森天颯 (HAYATE ICHIMORI)	48
濱田千晴	06	宇戸佐耶香	49
脇野あや	07	柏木兼介	50
		小嶋沙弥華	51
油絵学科油絵専攻		菅沼華佳	52
阿部一真	09	戸口誉	53
鐘ヶ江歓一	10	本多悠悟・矢口由奈	54
近藤千尋	11	松下千尋	55
坂口佳奈	12	若田勇輔	56
田上正敏	13		
葉山ひなの	14	建築学科	
堀ななみ	15	荒木愛香	58
八木恵梨	16	石井夏帆	59
		佐々井歩	60
油絵学科版画専攻		藤野なみか	61
芦川瑞季	18	山田陽平	62
山田ひかる	19		
		基礎デザイン学科	
彫刻学科		江田陽子	64
稲垣慎	21	上原愛美	65
小林絵里佳	22	川崎萌子	66
小見拓	23	坂本俊太	67
田中義樹	24		
平瀬未来	25	映像学科	
		飯村鈴香	69
視覚伝達デザイン学科		辻村舞	70
大三島弘女	27	徳田沙都	71
大山千晶	28	平野崇伸 (takanabu)	72
栗山彩花	29	守谷芽久生	73
鈴木華実	30	山崎スヨ	74
高橋里奈	31		
丸山太央	32	芸術文化学科	
宮本奈緒美	33	安倍弘晃	76
山本万純	34	津村根央	77
		西塚沙織	78
工芸工業デザイン学科		横塚成美	79
小堺勝	36		
惣谷茉由	37	デザイン情報学科	
濱田綾音	38	荒明真柚	81
伊藤未来	39	板井さくら	82
門馬さくら	40	遠藤裕子	83
植南雄也	41	太田規介	84
シュウ ウケツ	42	藤田葉奈子	85
松本麻衣	43	船見茉由	86
佐藤翔子	44	森田智加	87
平澤尚子	45		
安福栞奈	46		

日本画 学科 JAPANESE PAINTING

新井あかね／偽りの境界線

濱田千晴／蛙が時間軸にのまれるのはエンドレスに海が井であることを知る為

脇野あや／＃ 023061

日本画学科

新井あかね

Department of Japanese Painting / Arai Akane

偽りの境界線

Fake border line

高知麻紙、岩絵具、水干絵具、鉛筆、銀箔 | H1820×W2730mm

Kochi mashi hemp paper, mineral pigments, dyed mud pigments, pencil, silver leaf



ふと、そこらにある植物たちに興味をもった。毎日のように通る同じ道で、毎日違う表情を見せる植物が面白かった。もともこの植物たちはここにいて、埋め立てられてもおお伸びているのだろうか。それとも埋め立てられた土の隙間に、後からやってきたのだろうか。大人しく植わっているかのように見える街路樹の根がコンクリートからでてきている。鉄とコンクリートでできた側溝から草が、花が生えている。人と植物の静かな縄張り争いが始まっている。

新井あかね

新井は植物と人間を隔てるものとして路側帯の溝のふたをモノクロームの鉛筆で表現した。「偽りの境界線」と題されたこの作品は物語性を感じさせる柔らかな色彩とイメージの中で境界線とされた路側帯だけがリアルな現実として強く感じられる。それは私たちが日常生活の中で様々な境界線を意識することと無関係ではないだろう。国家、民族、アートとデザイン、日本画、様々な境界線が虚構なのかもしれないが実際に存在することをこの作品は示しているのかもしれない。

日本画学科教授 | 尾長良範

日本画学科 濱田千晴

Department of Japanese Painting / Hamada Chiharu

蛙が時間軸にのまれるのはエンドレスに海が井であることを知る為

The reason the frog is caught up in time axis to see well the see is well endlessly.

雲肌麻紙、岩絵具、水干絵具、墨、布、色鉛筆 | H600×W2440mm×3点

Kumohada mashi hemp paper, mineral pigments, dyed mud pigments, ink, cloth, colored pencil

ペラペラて明確な月 | The thin and articulate moon.

月が“月”になる | A moon becomes the moon.

“月”と“月”が出くわす | The moon runs into the moon.



一人の人間が興味を持った対象を認識する過程を表した。対象を画面上では月に置き換えた。右から左に流れる時間軸の中で主人公は月との距離を縮めようとする。遠くから見ると美しい対象は近づくにつれ様々な表情をみせる。やがてそれらの経験は対象に対する一つの認識を主人公に与える。ただその認識は主人公の思い込みに過ぎなかったのか、すぐに対象に対する理解は揺らぐ。主人公は改めて月を認識すべく初めに戻る。その時対象はより具体的になる。それにより、対象に向かう過程も以前とは違ったものになる。

濱田千晴

作品は横長の絵巻物様式で描かれているが三部作で構成されている。右から左へと流れる時間軸と情景に連続して現れる文字や人間のフォルム、吹抜屋台的構図は、絵巻に見られる独自の絵画様式であり、それらが現代の瑞々しい表現へと展開をしている。

濱田は学部4年間かけて人間表現を追求してきた学生である。作品に描かれた人体は彼女の4年間の結集であり、美しくデフォルメされた無数の人間像がいる。自身の憧れの何かを表現するために月を隠喩としているが、「憧れに近づくと一瞬で手からそれがこぼれ落ちる」、と作者の言葉にあるように、画面は詩的である。心に湧き上がるイメージを造形として紡ぎ出すことで、現代の不条理な世界観を人間像とともに描いた秀作である。

日本画学科教授 | 内田あぐり

日本画学科 脇野あや

Department of Japanese Painting / Wakino Aya

#023061

雲肌麻紙、胡粉、土絵具、顔料、染料 | H2590×W1940mm

Kumohada mashi hemp paper, chalk, mud paint, pigment, natural dye



水、水のようなものをいつも感じていたい。身体の中と外にある流れが交わっていく。

色彩は、本当はただの光でしかない。暗がりの中にあるあの色は、なんの光なんだろう。

#023061 (アイ色のカラーコード)

形の定まることのないアイ(love)のようなもの、それらと私達との均衡について。

脇野あや

本作品は、あえてドーサを引かず生紙の和紙の表面繊維をもげさせ染料系絵具の滲みを活かした独特な手法をとっている。タブー視されがちな性的な世界を含ませ、毛細血管のように縦横無尽に染まってゆく色素は深みを増し、生命の根源的な表現にもなっている。

日本画学科教授 | 西田俊英

油絵学科 油絵専攻 PAINTING/ PAINTING COURSE

阿部一真／scenes

鐘ヶ江歆一／Pale Blue Actions

近藤千尋／みぞをなぞる

坂口佳奈／Flat

田上正敏／百着夜行

葉山ひなの／呼吸と日差しのリズム

堀ななみ／漬物石でトぶ

八木恵梨／青いポロシャツを着たおじさんと八木恵梨

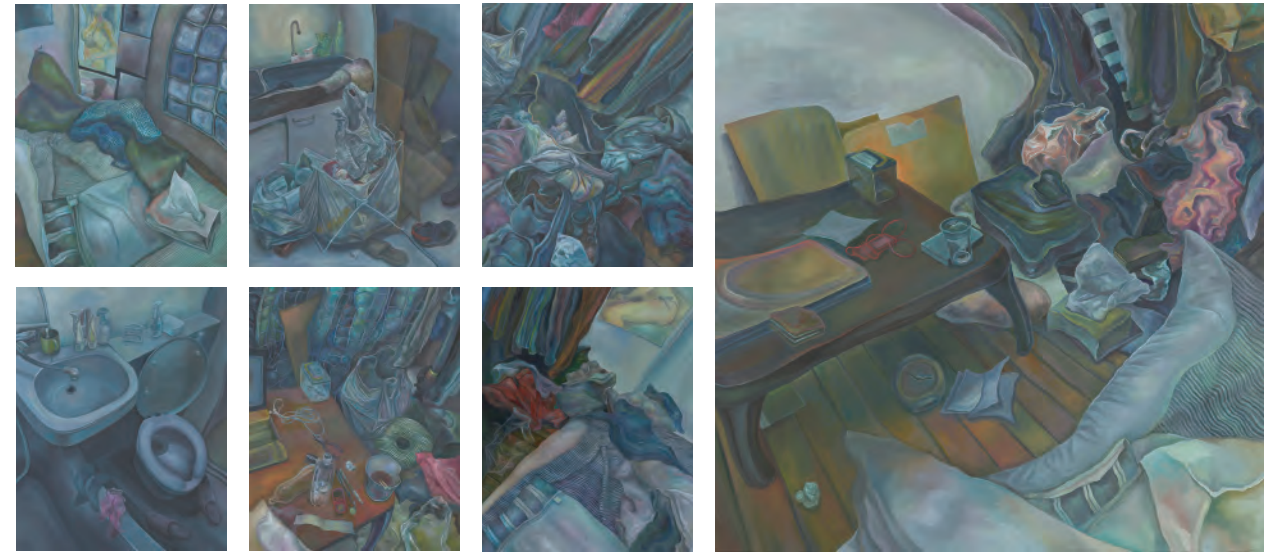
油絵学科油絵専攻

阿部一真

Department of Painting, Painting Course / Abe Kazuma

scenes

キャンヴァス、油絵具 | H1620×W1303mm×6点 H1620×W1620mm×1点
Canvas, oil paint



モチーフは阿部が日常生活をしている部屋である。部屋には様々な物が溢れている。それらは何の変哲もない日々の暮らしの過程で集まってきたものだ。物たちは何げなくそこにあるが、意味もなく無関係に在る訳ではない。それはそこに在る事の意味を確かに持っているように見える。人の生活によって集められたものたちは有機的なつながりを触手のように伸ばし、日常の時間は徐々に物たちを名の無いものに変身させる。人は物と特別な関係を結び、人という生き物の巢の空間を形づくるのである。

物は徐々にその日常的な外観を脱ぎ捨てるように歪んでゆく。歪みは少しずつ集まり大きな流れを形づくる。この歪みとそれによって作られる流れに阿部の感覚と感情が体现している。それは決して特別なものではない。日々、堆積した感覚が徐々に異形の何かへと変貌するのだ。世界のよそよそしさを突き放すのではなく、なんとか自身の内界で生かそうとし、世界と阿部とが画面の中で均衡をもつ時、世界はある湿度を持って立ち現われる。そして物たちはまるで生き物のようにそこに居る。日常の生活の表層に覆われた、もう一つの生々しいリアルが露になる時が来る。

油絵学科教授 | 樺山祐和

自分の日常風景を自らの身体的なリズム、自然と生まれる曲線を利用しながら描き出し、そこにどのような物語が内包されうかが確かめながら制作しました。

空間を以て自己を表現することを目指した結果、生活の上でそのようなタイミングが見つかればシャッターを切り、クロッキーを重ねました。意図せず生まれる有機的なラインが美しく思えました。

阿部一真

油絵学科油絵専攻

鐘ヶ江 歙一

Department of Painting, Painting Course / Kanegae Kanichi

Pale Blue Actions

インスタレーション | 木板、ディスプレイ、ほか | 可変

Installation art | Wooden boards, display monitor, other

映像 | Movie | 18min 27sec



私はモニターという板と木の板をフラットに扱うことを無意識に自分に課していたようです。その意識は板に限らず映像内部の要素にも滲んでいると感じます。目的は多数あります。でも目的そのものやその達成が前面に出ることを今は拒否しているようです。もちろん目的以外のこともいくつか配置されていて、この作品の板の木目とモニターの面が入れ替わっても何も差し支えないビジョンを設置の途中に与えられました。

鐘ヶ江 歙一

鐘ヶ江くんの普段の制作スペースを見るのは楽しい。あまり上手くない習字が額に入り、木切れや模型、おもちゃの被り物、スプレーで描いた絵のようなものでいっぱい、そこにある時間も含めて、全体が作品として佇んでいるようでいつもわくわくする。このような幅広い遊びの感覚を制作の土台にしている鐘ヶ江くんだが、卒業制作ではオーケストラがクラシック音楽を奏でるような、フォーマルな空間を作りあげようとした。しかしこれはあくまで方便であって、実際には、二つだけの観客席に向かって、音楽ではなく視覚体験としての広大な広がりのある物語を画策した。

油絵学科教授 | 赤塚祐二

油絵学科油絵専攻

近藤 千尋

Department of Painting, Painting Course / Kondo Chihiro

みぞをなぞる

trace a trench

映像 | 20min

Movie



この肌と肌が汗すら混ざるほど近くても
私もあなたも1人の人間だから経験が違い、言葉が違い、生まれた場所が違う。
人と人がすべてを解り合うことは到底無理だ。
声に出せば簡単に思ったことを伝えることはできるが
きくとそれは上滑りして、彼らを傷つけるだろう。

この溝にどう触れたら、彼らを少しでも解ってあげられるだろうか。
この抵抗はいつかこの溝を埋められるだろうか。

近藤 千尋

映像の画面中央には上半身裸で抱き合う2人がいる。背中を向けて話す人(ゲスト)の言葉に対し、こちらを向いた人(作者本人)は、声を発する代わりに相手の背中にたどたどしく自身の言葉を綴っていく。成立しているのかいないのか、もどかしい「会話」。しかし彼らが語る「自分が経験した嫌だったこと」は、鑑賞者をたじろがせる。「美術高校を受験したいと父親に打ち明けた時に無言で平手打ちされた」と語る中国人の女性、「結婚相手を見つけてずっと日本に住むつもりなのか?」と言葉をかけられた台湾人の男性、封建的な父や祖父母に母親を「犬以下」と罵られた日本人の女性。それらの言葉は、無防備な自分が無防備な誰かに抱きしめられるという、日常を突き破った圧倒的な経験に導かれたものだろう。傷ついた弱者たちの言葉は、民族や性差といった複雑な問題をはらみながら、美しい光に満ちた剥き出しの空間に静かに降り積もる。

油絵学科教授 | 袴田京太郎

油絵学科油絵専攻

坂口佳奈

Department of Painting, Painting Course / Sakaguchi Kana

Flat

キャンヴァス、油絵具 | H2273×W1818mm H1303×W1620mm×2点 H210×W297mm
Canvas, oil paint

カンヴァスを一つの部屋に見立て、家具や天井や壁を再配置してみる。そこには生活の中にある機能を持った道具とは別に、私たちの身体で感じることのできる「ある」存在が見えてこないだろうか。「ある」存在は、絵の具のリズムや時間の交差が重なりあうことでようやく目の前に現れ、人はそれを再び身体で受けとることができる。

坂口佳奈

部屋などの室内と思われる空間が、勢いのある筆触で描かれている。手前に描かれている椅子やテーブルなどの具体的なものと、柱や台のような絵を構成するための構造物に見えるものが入り混じって、画面に複雑さを与えている。具体的なものをきっかけにして空間を把握しようとする、筆触と絵の具の濃淡、固有色をほとんど感じさせないモノトーンの色彩によって、ひとつひとつのものは溶け合って、焦点が定まりそうで定まらない。視線は少し捻じれているように感じる空間を、手前から奥へ、上下、左右へとさまよい、心地よい揺らぎの中でいつしか絵の中に入り込んでいる。部屋は人が住むことで機能し、そこで生活する時間の中で豊かさは育まれると言う坂口は、その構造が自分の作品に近いと感じていると言う。絵を描くことは、絵の具という物質を使い、描くという行為によって、目に見えないものを可視化することだと思うが、彼女にとって絵を描くということは、生きていく時間の中で、時に疑いながら、生きているということを実感することなのだろう。絵に定着された揺らぎは、様々な思いの中での彼女自身の揺らぎであり、その揺らぎの幅が豊かさにつながるのだと思う。

油絵学科教授 | 小林孝亘

油絵学科油絵専攻

田上正敏

Department of Painting, Painting Course / Tanoue Masatoshi

百着夜行

The night parade of one hundred living dolls
キャンヴァス、油絵具 | H1908×W7000mm
Canvas, oil paint

幼いころ、寝る前に必ず母が絵本を読んてくれた。読んでもらった絵本はどれも面白かったが、一冊だけ非常に怖いオバケが出てくる絵本があった。当時そのオバケが何よりも恐ろしく、感情の読めない巨大な目が非常に不気味に感じた。その目にジッと観察されているようで、次第に増殖していく不安感が徐々に気持ちを焦らせた。

田上正敏

横7メートルの画面の中に大きな目のお化けたちが所狭しと跋扈(ばっこ)している。目線の先を追うと、片隅に消灯しようとする子供の後ろ姿が…。着想は子供のときの、なかなか眠らない自分に向かって両親が、何度もしてくれた怖い話だと聞いている。田上は今、何故そんな昔話を思い出してこんな大画面の絵にしたのだろう。美術には幻想絵画の歴史がある。例えば歌川国芳(1797-1865)は天保の改革を批判して、その圧政を土蜘蛛の妖怪に見立て、その被害者たちをこれも妖怪として描いて物議をかもしたと言う。鰻光(1907-1946)の「目のある風景」は1938年、まさに第二次世界大戦前夜の不穏な空気を感じ取って描かれたと思われる傑作だが、これもお化けの絵と言えは言えるだろう。幻想絵画は夢や憧れをそのまま描いたものばかりではない。それらは時代や社会への恐怖や批判精神から生まれた、弱い立場の叫びや弱いゆえの皮肉的な内容のものも多くある。そのような観点で田上の描いた絵を観ると、この作品における陳腐なキャラクターも、劇画的過剰さも、彼を取り巻く薄っぺらな世間の目と言えるのかもしれない。圧倒的な描写力でリアルに描かれたそれらのお化けたち、それもこんな大画面でそれらを描く必要があったのは、現代における個人と社会の切実な相互関係を表現しているからに思えてならない。

油絵学科教授 | 水上泰財

油絵学科油絵専攻

葉山ひなの

Department of Painting, Painting Course / Hayama Hinano

呼吸と日差しのリズム

Rhythm of breathing and the sunlight

キャンヴァス、油絵具 | H1940×W2590mm H1940×W1303mm

Canvas, oil paint



悲しみの中にある許し、愛情の中にある静寂。

私を圧倒するものにはいつも自分の生命が投影されている。

主役をはる感情は、そのまま言葉でぐくられるといい。言葉で一つに束ねれば、その感情に挟まる別の感覚は潰れて消える。潰すことが惜しいものは選んで（意識して）おいて、身体で感じたもののままおいておいて、一纏めに描いてあげよう。

葉山ひなの

これまでのフラットで明るい画面から、色幅を広げ、彩度を抑えたことによって、主体となる人体のパーツを彷彿とさせる線に、プリミティブな要素が加味されたように思う。画面に散りばめられた線は、描かれたものの存在を輪郭をもって周りの世界と切り離しつつも、色彩と呼応することによって結び付けられ、画面に独特なリズム感を生み出している。作品からは混沌とした現代の漠然とした不安感のようなものが漂い、彼女の新たな一面と、今後のさらなる可能性を感じさせた。

油絵学科教授 | 遠藤彰子

油絵学科油絵専攻

堀ななみ

Department of Painting, Painting Course / Hori Nanami

漬物石でトブ

Tsukemono-ishi de tobu

ミクストメディア | キャンヴァス、プロジェクター、油絵具、石、角材、紙、布、綿、ゴミ、ほか | H3000×W4000×D7000mm

Mixed media | Canvas, projector, oil paint, stone, wood, paper, cloth, cotton, garbage, other



堀さんはいい筆触を持ち、絵画を中心に制作していた。しかし4年生のある時、彼女のなかで何かが弾けてしまったのだろう。絵画は変化し、ある時からメモのようなものになった。身のまわりの出来事を記録したり、象徴的な小さな像を作ったり、あるいはアニメの一場面を丁寧に描いて壁に貼ったりした。遠くにテーマを探すのではなく、自分の感覚で面白いと思うものを身のまわりに少しずつ集める態度のように思った。ビデオも作っていると聞いた。堀さんはそれらを表現の持ち弾として卒業制作の展示に挑んだが、特徴的なのはそれらのほとんどが、床にただ置かれたり、あるいは意味なく壁に立てかけられていることだ。これは我々が作品と呼ぶものの扱いに対して批判的な強いメッセージとなった。

油絵学科教授 | 赤塚祐二

たとえば「全員ぶっ殺したい」などといった負の波動／軌標／コンプレックス／その他諸々をいかに変換し己のエネルギーへと昇華していくか、に醍醐味があるのではないかと思う。想像力とアクションが壁を打ち破り、座標軸をもぶっ壊し、我々はどこへでもぶっ飛べる。そして恐らく、現実が人間という型を通してところんのかくニユルンと出てくる頃合いにうまくタックルをかますことが肝なのではないかと睨んでいる。

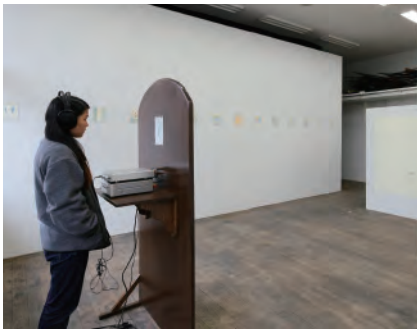
堀ななみ

油絵学科油絵専攻 八木恵梨

Department of Painting, Painting Course / Yagi Eri

青いポロシャツを着たおじさんと八木恵梨

Uncle wearing a blue POLO shirt and Yagi Eri
 インスタレーション | 鉛筆、ワトソン紙、水彩絵具、ビニール、プロジェクター、オーディオ、石膏
 Installation art | Pencil, watson paper, water color, vinyl, projector, audio, plaster
 ドローイング | Drawing | H180×W160mm×40点 H1030×W728mm
 映像 | Video | 6min 28sec
 音源 | Sound | 3min 20sec
 石膏像 | Plaster figure | H300×W150×D200mm



おじさんの周りをぐるぐる回るよ
 そうするとおじさんもぐるぐる回っているみたいだね
 (青いポロシャツを着たおじさんへおくる歌より)
 八木恵梨

八木恵梨の作品は、水槽に入ったフィギュアの画像から始まる。ブライザー社のそれ(立っている男性)は、水槽の中で少し動いているように見える。続いてこの小さな像のまわりを回っている作者が、バターのように溶けてしまう奇妙な、しかし絶妙な余白のあるドローイングが示される。それから、フィギュアの“おじさん”と作者である“私”との等身大に扱った水彩画の展示が40点ほど続く。
 これは、想像力が導くゆるいつなかりを、ユーモアに包んで提示した作品と言えよう。子どもっぽい想像と、現在の世界をしっかりと見ている大人の視点の合体とも言える。そのゆるいつなかりを結びつけるものとして水彩があり、自声の歌(これがまたへたでゆるい!)もある。異質なものと自分、あるいは物と人間との交流。私たちはそこで忘れかけていた想像と、描くことによって実現する可能的世界を目にすることになる。
 油絵学科教授 | 長沢秀之

油絵学科 版画専攻 PAINTING/ PRINTMAKING COURSE

芦川 瑞季／パーソナルスペース
 山田 ひかる／MEMENTO #2 みやとケンとジョーイ 平成2う1058 はやにえ MEMENTO #3

油絵学科版画専攻

芦川瑞季

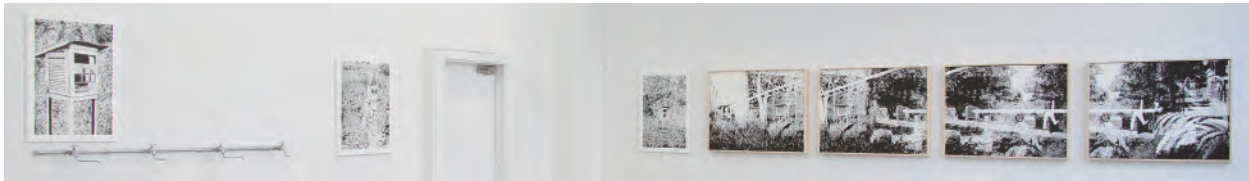
Department of Painting, Printmaking Course / Ashikawa Mizuki

パーソナルスペース

personal-space

紙、リトグラフ | H900×W1200mm×4点 H941×W694mm×3点

Paper, lithograph



たくさんのコンテンツに恵まれた環境で生活できていて、幸せだと思う。それでも時折、何もかもが離れたところにあるような気がして、虚しくて、私という個体との間に絶対的な距離感を覚える。見ていながら見失ってしまうことを認知したくて、そのために必要なものを探しにいき、画面を構成した。

芦川瑞季

自分の居場所を見つけるというテーマをもって外の世界を取材し、フォトショップでの編集を経て創り出された私的イメージを、敢えて手描きリトグラフによって描き起こす。仮想と現実の往還で辿り着いた自分の居場所として認めることのできる独自の世界は、多くの情報に囲まれて確かな現実を実感できない現代を生きる人たちの感覚をよく表わしている。この作品には、白黒の印刷ゆえの直截な訴求力と相まって、絵としての鮮烈なリアリティがある。

油絵学科教授 | 遠藤竜太

油絵学科版画専攻

山田ひかる

Department of Painting, Printmaking Course / Yamada Hikaru

MEMENTO #2

和紙、油性インク、木版 | H1830×W950mm

Washi, oil-based ink, woodcut

みやとケンとジョーイ

Miya, Ken and Joey

和紙、油性インク、木版 | H950×W950mm

Washi, oil-based ink, woodcut

平成2う1058

heisei2u1058

和紙、油性インク、木版 | H800×W800mm

Washi, oil-based ink, woodcut

はやにえ

impale

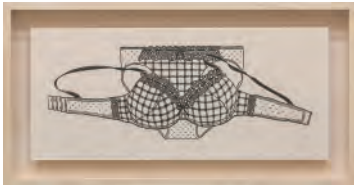
和紙、油性インク、木版 | H290×W660mm

Washi, oil-based ink, woodcut

MEMENTO #3

和紙、油性インク、木版 | H290×W660mm

Washi, oil-based ink, woodcut



昨夏、私の住む街でひとりの女子高生が電車にはねられ亡くなった。少女は高校の制服姿で線路内に飛び込み、自らの命を絶つたらしい。遺骸が片付けられたあとも匂いに誘われて集まって来たカラスたちが線路をつつく様を見た。少女を取り巻いていた人々は彼女の死をどのように消化していくのだろうか。あらゆる世界の中で死んでいった少年少女の思いに触れたいと希求し彫った。

山田ひかる

女子高生の死体という、センセーショナルなモチーフを木版画として丁寧に彫り起こし、繊細な和紙に刷り取った意欲作。実際に発生した女子高生にまつわる事件をベースに作者がイメージを膨らませ、虚実取り混ぜて構成した複数の画面から紡ぎだされる物語は、時空を超えた不可思議な違和感を醸し出している。腹からはみ出した内臓、むき出しの骨や筋肉など、目を背けたくなる残酷さとは裏腹の画面全体を支配する場違いの明るさは、無常観と共鳴しながら観る者の困惑を誘い出す。その居心地の悪さこそが、この絵の落としどころなのかもしれない。

油絵学科教授 | 高浜利也

彫刻学科

SCULPTURE

稲垣慎／鸚哥-2

小林絵里佳／Formation II – Impact –

小見拓／6面態 人態

田中義樹／修羅は破の段階に至った。

平瀬未来／パラレル・レコード

彫刻学科

稲垣慎

Department of Sculpture / Inagaki Shin

鸚哥-2

Inko-2

樟 | H2590×W1890×D1100mm

Camphor



粘土の塊に手をつっ込み、目では見えない中で空洞を作りその空洞自体を形に置き換える。発端であったインコはこの過程で主観や時には操作出来ない偶然性によって動物的な形の秩序を崩壊させ歪んでゆくのだが、その行為の産物を元にしての木彫はその歪みの正体を解りたいが為、また崩壊した秩序にすり替わって現れた、窺い知れない何かの存在を感じ取ったが為に行ったものである。

稲垣慎

野村萬斎のモーションキャプチャー。狂言の、両足を常に地面に接地させ、上半身はほとんど動かすことなく、摺り足でゆっくりと前進する。この所作は、奇妙でもあり、恐ろしくもあり、あるいは神々しくもあるという。一見して、樟の丸太に鸚哥を忠実に再現したものでないことは明らかだ。稲垣はマケット制作の際に、偶然性も取り込みながら、かたちにディストーションを加える。それを参考に拡大し、精製し、成形し、樟の丸太に彫り込んでいく。像そのものの形状に、羽根や羽毛がまわりつき、隆起し、渦巻き、多くの流れをつくりだす。この質量と表面積は空間に心地よいバイブレーションを放ち、我々をのみ込んでいく。最終的に彫りだされた鱗のある強い立脚は、片足を上げているようではあるが、よく見ると両足で地面をとらえているのだ。彫刻とは、一体、何ものなのだろうか？ モンスターかクリーチャーか、あるいは神なのか…なるほど、荒ぶる神、それなら合点がいく。歴史上幾度となく現れ、人びとを戒め、同時に復活する機会もあたえた…稲垣はその事実を知っていたのだろうか？ 彫刻と密接な関係があるということ。

彫刻学科教授 | 三沢厚彦

彫刻学科

小林絵里佳

Department of Sculpture / Kobayashi Erika

Formation II —Impact—

アルミニウム | H1500×W2150×D2000mm

Aluminium



2つが1つになる。

その「影響」はどの様にして起きたのか。

受け入れたのか、無理矢理なのか、常にこの物語は多様に変化するだろう。人の内外的な動きを抽象的構造体にする事で起こる思考の多様性を見たい。

小林絵里佳

アルミニウムのパイプを格子状に構成して、直方体とそれを斜めに貫通する円筒が作られている。シンプルな造形的秩序を持つこの二つのユニットの交差が輪郭の歪みと伸びを仕組み、そこに人々の視線を引きよせる。作品のスケールは、作者の身体によって力強く定義されているのだろう。表面の光沢と材料の断面が示す軽い質感が、堅牢なフォルムと真摯に結合して、美しい諧調を生みだしている。作者はアルミニウムに3年生の時から向き合い、卒業制作において新たな地平を切り開いてみせた。

彫刻学科教授 | 黒川弘毅

彫刻学科

小見拓

Department of Sculpture / Komi Taku

6面態

Form of Hexahedron

木材、塗装 | H1200×W1800×D900mm

Wood, paint

人態

Form of Human

黒御影石 | H1040×W1350×D700mm

Granite



量塊を持った(美しい)ものがある。その形態と構造を探索しようとする時、私たちは外部のみでなく内部へと目を向けなければならないと考えている。

小見拓

石切り場(採石場)で割り出された石は、概ね直方体になる。石の彫刻も直方体から彫り出されてきた。ミケランジェロはこの直方体を浴槽に例えたが、直方体の浴槽の中で形はどのようにうごめき、ねじれ、歪むのか。直方体の二分割から生まれたとも思える二つの立方体を、辺の1/2をズラシながら連結し断層を形成させている。そのような幾何学的変容作品と併置するように石の作品が置かれている。幾何学的作品をテキスト又は楽譜としてバロック的に変奏させ、有機的形態が生み出されたようにも見える。それは、直方体という概念に揺らぎを与え、浴槽の中であごめく波の身体に彫刻という皮膚を与えている。

彫刻学科教授 | 戸谷成雄

彫刻学科 田中義樹

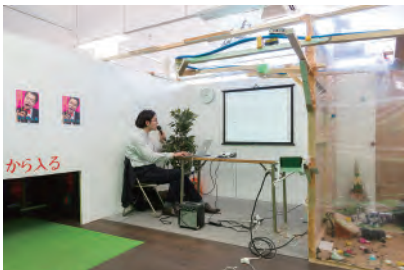
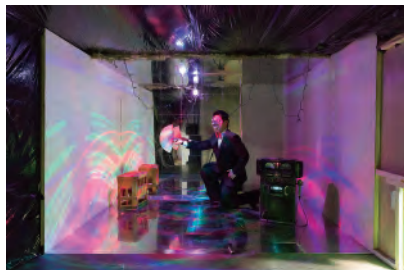
Department of Sculpture / Tanaka Yoshiki

修羅は破の段階に至った。

The next stage for "Shura".

インスタレーション | パフォーマー、木材、ほか | H3000×W10000×D10000mm

Installation art | Performers, wood, other



六三四の剣、道場、実家、竹刀を振るチンパンジー、彫刻家になることを諦めた男の起業セミナー、中央線は自殺の名所、汚いキャバレーのような場所、singing man、宇宙に行きたい人たち、脱出。「初めて月に行ったアポロ13号に搭載されたコンピューターと任天堂から発売されたファミリーコンピューターはだいたい同じ性能なんだってさ」「じゃあ僕たちでも宇宙に行けそうな気がするね」

ウィー デイドウト スタート ザ ファイヤー
イット ワズ オールウェイズ バーニング
シンズ ザ ワールズ ビーン ターニング
ウィー デイドウト スタート ザ ファイヤー
ノー ウィー デイドウト ライト イット
バット ウィー トライド トゥー ファイト イット
田中義樹

いったい何のために展覧会に行くのか。興味のある美術作品を見るためか。他では得難い何かを感じるために行くのか。なぜ皆で見なければならぬのか。展覧会とはどんな「場」なのかを考えさせられるのが田中のこのインスタレーションだ。この作品は漫画「六三四の剣」の主人公の成長を追って空間的に展開されている体裁をとっているが、そんなことはどうでも良いところに引き込まれて行くだろう。ここにはこの漫画に由来するものが詰まっているが、見る側は自分自身に引き寄せて見てしまう。それを可能にしているのが作品の細部。乱雑にも見えるが無駄なものが意外に存在しないのだ。そのうちに彼の作品を見ている観客も作品の中に見事に取り込まれて作品の一部と化しているのに気づくだろう。観客の存在を前提とする劇場型の展示に異議を唱えるモダニストを横目に「客引き」までして観客を連れ込んでしまうのが田中流だ。お客さんはとても良い役割を演じていた。おそらく私も。

彫刻学科教授 | 伊藤誠

彫刻学科 平瀬未来

Department of Sculpture / Hirase Miki

パラレル・レコード

Parallel record

インスタレーション | プリンター、ロール紙 | H2270×W5430×D1000mm

Installation art | Printer, rolled paper



1対のプリンターに twitter から採取したそれぞれ異なるタイムラインをプリントアウトさせ、一枚の紙を介して1つに集約させています。生物学の概念で環世界という、生き物はそれぞれ種特有の知覚世界をもち、その主体として行動しているという考え方があります。それは個人にも当てはまることであり、私たちはそれぞれの属する集団や生活などの違いで認識している世界は異なっています。自分たちの認識している環世界とその外側の世界との表裏一体性をコンセプトとした作品です。

平瀬未来

SNSで意味をなさない語彙を打ち込み、無限に応答される「言葉」の応酬から生まれる形。それは日常的にスマートフォンに触れている人は誰でも思いつくことかもしれない。誰でも知っていることを見つけること。作者は今我々を取り巻く現実とは何かから出発したのだろう。しかしこの作品は SNS 的な環境を単純に作品化したのでも、それを通した作者のメッセージでもない。そこから何かを考えるための「場」を作り出したことがこの作品の重要なところだろう。空間に対して働きかける作品を作り続けてきた作者の別の側面が新たな方向性を生み出すきっかけになっているのだろうか、さらに無駄に高い場所から無駄に長い距離を2つのプリンターからメビウスの帯状に出力することで空間を作り出し、言葉が出力されてくることから始まることを共有する状況をかたちにした。「奇跡は誰にでも1度おきる だがおきたことには誰も気がつかない」という模図かずお「わたしは真悟」のフレーズが、この作品を前に頭をよぎる。

彫刻学科教授 | 伊藤誠

視覚伝達 デザイン 学科 VISUAL COMMUNICATION DESIGN

大三島弘女／Tower of the Bible

大山千晶／博士の色彩研究室

栗山彩花／INSTRUCT ME!

鈴木華実／GIMMICK BOOKS

高橋里奈／かたちの絵本

丸山太央／理想の書物が生まれるまで ―恩地孝四郎と出版創作―

宮本奈緒美／こもんぐらむ ―東京―

山本万純／山本版 東京判じもの

視覚伝達デザイン学科

大三島弘女

Department of Visual Communication Design / Omishima Kojo

Tower of the Bible

木材、紙 | H2200×W720×D720mm×2点

Wood, Paper



聖書は「世界で一番読まれている本」と言われているにもかかわらず、日本人にとっては、少し信じがたい、とっつきにくい読み物とされがちです。ですが私は、聖書は面白い読み物だということを知っています。私の父は牧師で、小さい頃から聖書をよく読んできました。だからこそ、聖書の魅力を少しでも感じてもらえるような「聖書の柱（タワー）」を建てました。

大三島弘女

デザインする対象への理解度がこれほどの結果を生み出すのかと驚かされた作品だ。幼い頃から聖書と接する環境に育った大三島さんは、聖書の構成がイエスの4人の弟子による記述によって構成されていることをよく理解していた。そして聖書をよりよく理解して貰う為に、直方体の4面を利用した塔の形へと変化させた。形式と内容が一致し且つ表現にまでたどり着いている。デザインすることの可能性と楽しさを提示してくれている作品だ。

視覚伝達デザイン学科教授 | 新島実

視覚伝達デザイン学科

大山千晶

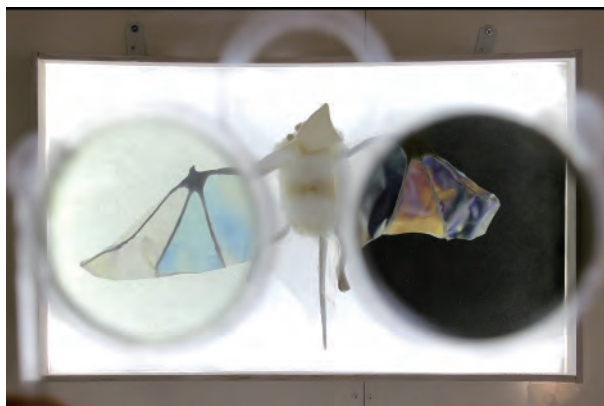
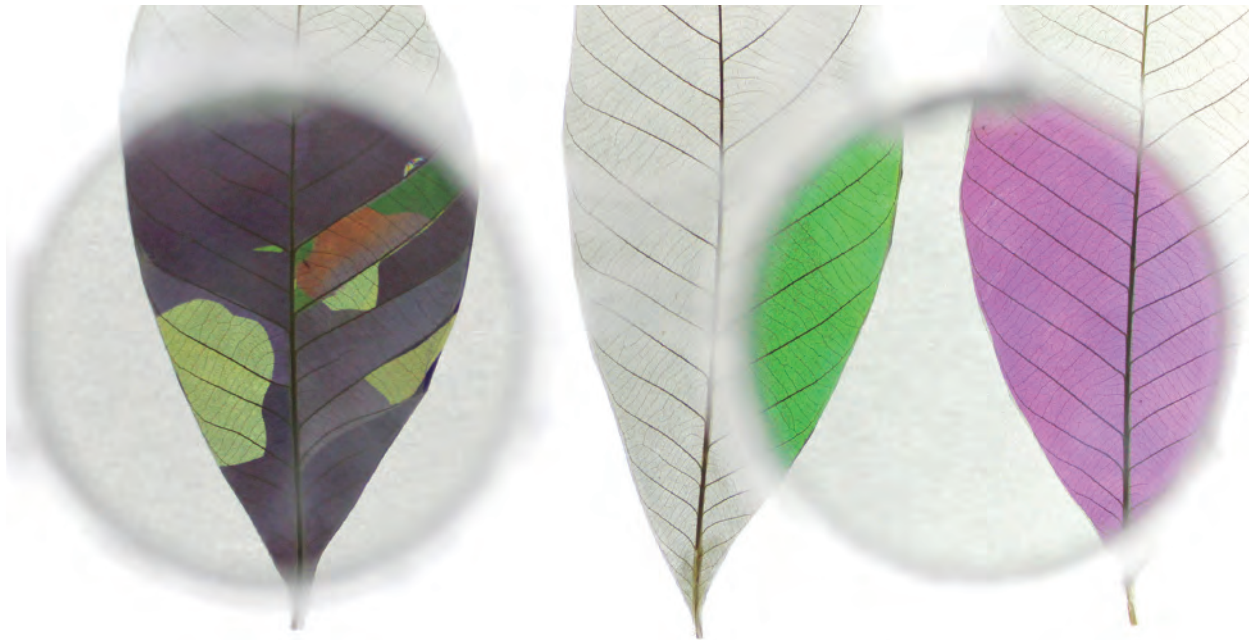
Department of Visual Communication Design / Oyama Chiaki

博士の色彩研究室

Professor's color laboratory

インスタレーション | 木材、偏光板、モニター、アクリル、樹脂、ビニール、布、塩ビ板、金属、LED | H2000×W2700×D3600mm

Installation art | Wood, polarizing plate, monitor, acrylic board, plastic, vinyl, cloth, PVC board, metal, LED



博士の色彩研究室の一般公開日へようこそ。当研究室では、人間の目で知覚できない色彩を持つものの収集・研究を行っています。見えな
い色を持つものは透明のただのガラスやプラスチックのように見えま
す。しかし近年の研究で透明に見えるものでも豊かな色彩を有してい
ることが判明したのです。本日は特別に不可視の色彩を見ることができ
る特殊偏光眼鏡の貸し出しも行います。是非おかけになって未知の色
彩の世界をご覧ください。

大山千晶

大山さんは3年生の時から授業を受け持っているが、ずっと「物質の構
造から生まれ出る色」に興味があった。何度も実験をして、失敗し、ま
た実験、の繰り返しであった。これまでの作品も非常に面白く興味深い
ものが多かった。だが、それは作品が面白いというよりは、我々が見た
ことのない「自然現象」を見せてくれたという驚きの方が多かったかも
しれない。しかし、今回の卒業制作は違う。「自然現象」をどのように「見
せる」かをじっくり考え、作品の「世界観」を構築し、長い実験の結果と
して自らが紡ぎ出した「自然現象」をしっかりと「作品」に昇華させ
ている。

視覚伝達デザイン学科教授 | 古堅真彦

視覚伝達デザイン学科

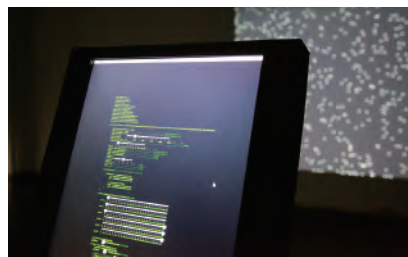
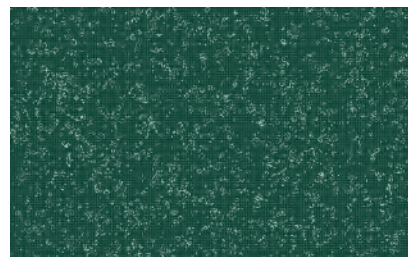
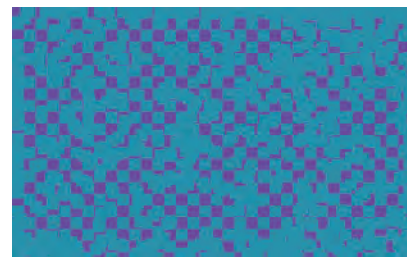
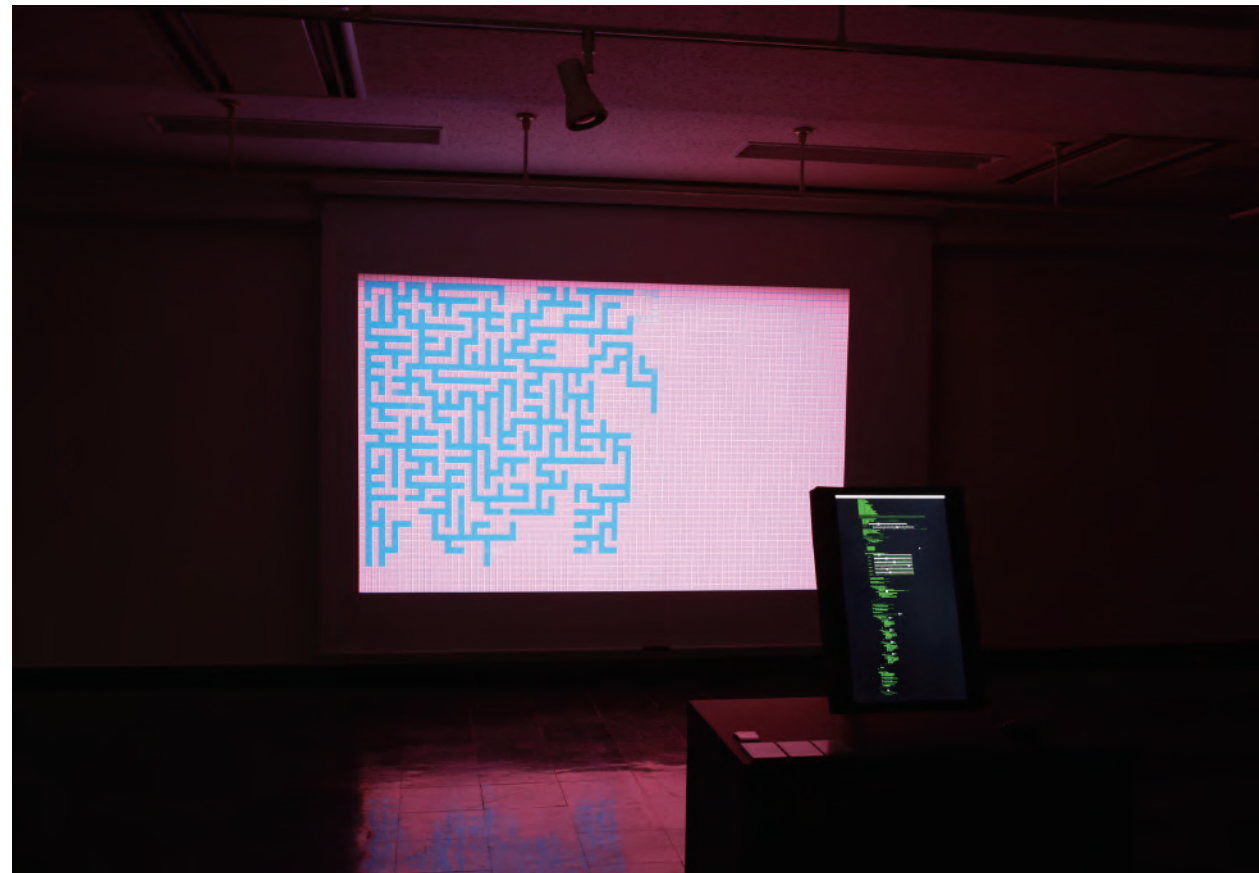
栗山彩花

Department of Visual Communication Design / Kuriyama Sayaka

INSTRUCT ME!

インタラクション | プロジェクター、モニター | H2500×W3000×D4000mm

Interaction | Projector, monitor



「同じ形をした何かを大量に並べて、ルールに従って延々と動くところ
を眺めたい。」

この願望を実現するために、人間とコンピュータの間で使われる言語を
使ってコンピュータに命令することにした。
複雑で曖昧で変則的な人間同士の言語と違い、単純で厳密で規則的
なのがプログラミング言語である。
普段は視覚化されない人間とコンピュータの言語のやり取り (= 擬似プ
ログラミング) を直に体験してほしい。

栗山彩花

栗山さんはプログラミングでものづくりをすることがとても好きである。
基本的には独学でプログラミングを習得し、それを活用して作品を作っ
てきた。そこで気がついた「プログラミングの面白さ」を他の人にも伝え
たい! その気持ちが体现されたのがこの作品である。一般的には裏側
に隠されてしまうソースコードをあえて前面に出し、また日本語で表記
した。そしてその内容を、素人でも簡単に変更できて、すぐにその結
果が反映されるしぐみを作った。プログラミングをするときに一番重要な
「アルゴリズム」の解釈を体感できる優れた作品である。

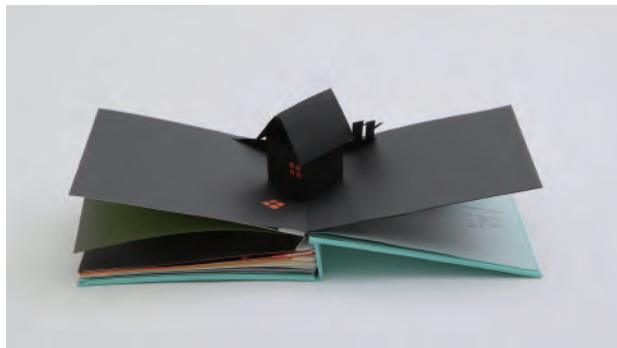
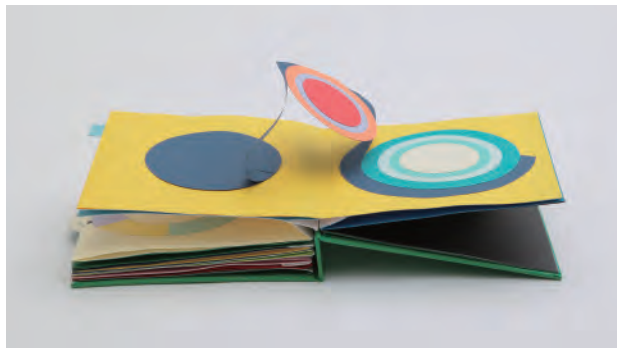
視覚伝達デザイン学科教授 | 古堅真彦

視覚伝達デザイン学科

鈴木華実

Department of Visual Communication Design / Suzuki Hanami

GIMMICK BOOKS

本 | 紙、布 | H200×W200×D50mm×4点
Book | Paper, cloth

つまむ、めくる、引っ張るなどといった指先のほんの少しの動きは、紙の形状、時には紙の持つ意味合いまで変えてしまう。その面白さを表現することのできる媒体として仕掛け絵本を選び、「色の錯視」「形の錯視」「動き」「ストーリー」をそれぞれ主軸とした4冊の本を制作した。特に錯視の絵本では今まで「見る」ことでしか確認することのできなかった錯視を、仕掛け絵本の特徴である「触る」ことでより体感できるよう試みた。

鈴木華実

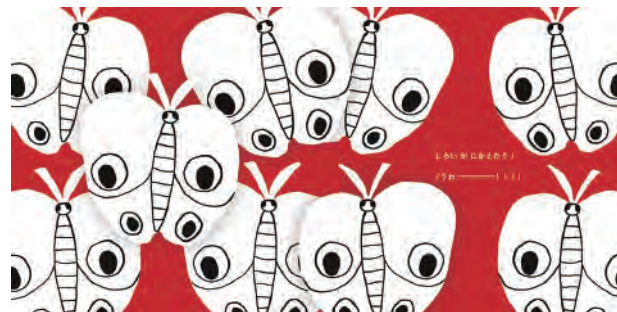
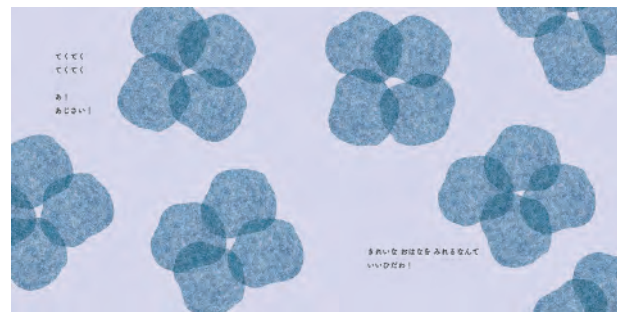
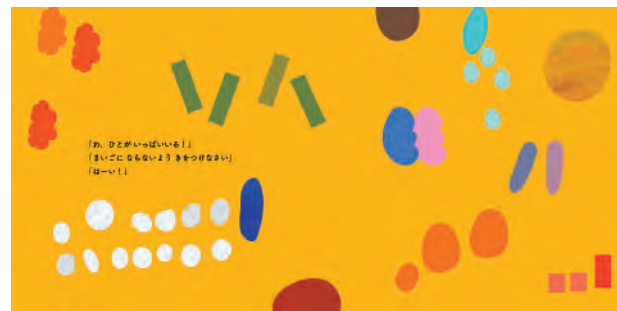
鈴木さんは仕掛け絵本を作った。仕掛け絵本は作るのが大変である。毎週試作をしてきて、私やゼミのみんなの感想や評価を受け、次の週までにそれを取り込んで、の繰り返しだった。と書くとても苦しうに聞こえるが、本人は楽しみながら作ると決めていたようだし、(悩み苦しみながらも)実際に楽しそうに作っていた。作品にはその楽しさが滲み溢れている。仕掛け絵本といえば、見せ方やしぐみの「驚き」がその評価の対象となりがちであるが、この作品にはそれと同じレベルでの「親しみ」がありその二つが見事に融合している。ページをめくるたびに驚くと同時にほっこりしてニヤッとしてしまう。視覚伝達デザイン学科教授 | 古堅真彦

視覚伝達デザイン学科

高橋里奈

Department of Visual Communication Design / Takahashi Rina

かたちの絵本

Picture Book of Shape
本 | 紙 | H218×W220mm×6点
Book | Paper

「かたちと意味」をテーマに、かたちに条件を与え意味の変化を探る様々な実験を行ってきた。条件とは、同じ図の構成で「色を変化させる」「線の質感を変化させる」「言葉を加える」「配置を変える」などである。これらを通して気づいたことは、「1つのかたちが、条件をつけることで別の意味やイメージに変わる面白さ」だった。そこには子供の頃に感じたような、見つけた時のわくわく感や、気づいた時の喜びが詰まっていた。高橋里奈

「ことばとかたち・イメージと意味とは何だろう」その問いが彼女の制作の出発点だった。そこから今回の絵本のサブタイトルにもなった色・シルエット・言葉・イメージ・錯視・メタモルフォース・インタラクティブなどをキーワードに膨大な造形スタディを行った。彼女はそれらを統合するために絵本という媒体を選び、ストーリーと絵が作られた。彼女の作品が、読んで見て単純に楽しめると同時に、その背後に視覚造形への深い思考を感じさせてくれるのはその丁寧なプロセスにある。視覚伝達デザイン学科教授 | 寺山祐策

視覚伝達デザイン学科

丸山太央

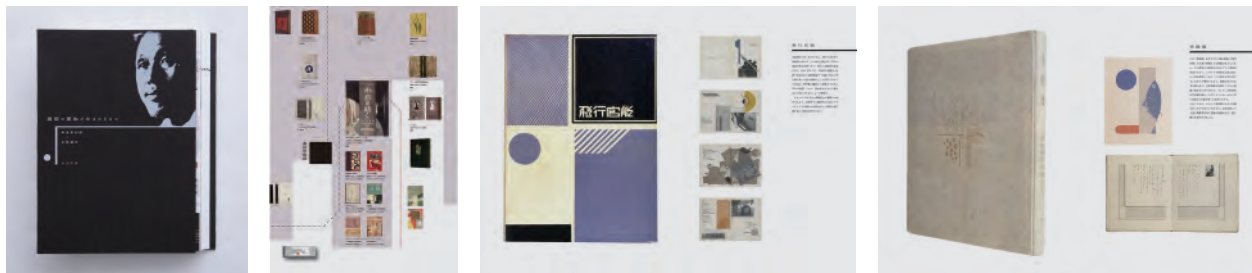
Department of Visual Communication Design / Maruyama Tao

理想の書物が生まれるまで ―恩地孝四郎と出版創作―

Until an ideal book is born ―Koshiro Onchi and a public creation―

年表、本 | 紙 | H1456×W4120mm H297×W210mm

Chronology, book | Paper



現在、「日本に於ける抽象絵画の先駆者」として恩地孝四郎は広く世に知られている。

しかしその一方で、装幀家、作曲家、舞台美術家、詩人という顔を持っていたことは余り知られていない。そこで私は様々な分野で才能を発揮した恩地の作品に関する資料を、収集し、分類し、俯瞰した。そこから見えてきたのは「出版創作」という名の作品群であった。恩地孝四郎が追い求めた理想の書物はいかにして生まれたのか。年表を通してその全貌を解き明かしていく。

丸山太央

「日本の抽象絵画の先駆」として評価されている恩地が、一方で装幀・作曲・舞台美術・詩人・編集出版を含む総合的造形家としての評価が低いのは何故か、というのが彼の制作動機だ。まず彼はこの作家の資料を、地道に収集・分類・比較し、全体像を俯瞰する年表をデザインした。年表は一見地味だが、情報の可視化と編集には不可欠の創造的な作業である。その中で彼は恩地の仕事群において「出版創作」が最も重要な軸であるという結論に至り、蛇腹状の本を編集・制作した。彼のデザインに対する誠実・真摯な態度は特筆に値する。

視覚伝達デザイン学科教授 | 寺山祐策

視覚伝達デザイン学科

宮本奈緒美

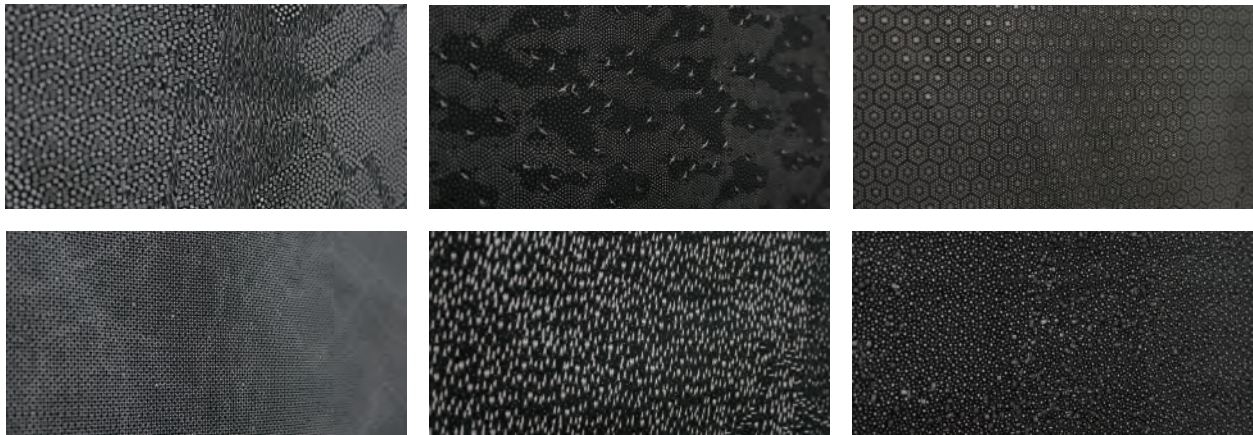
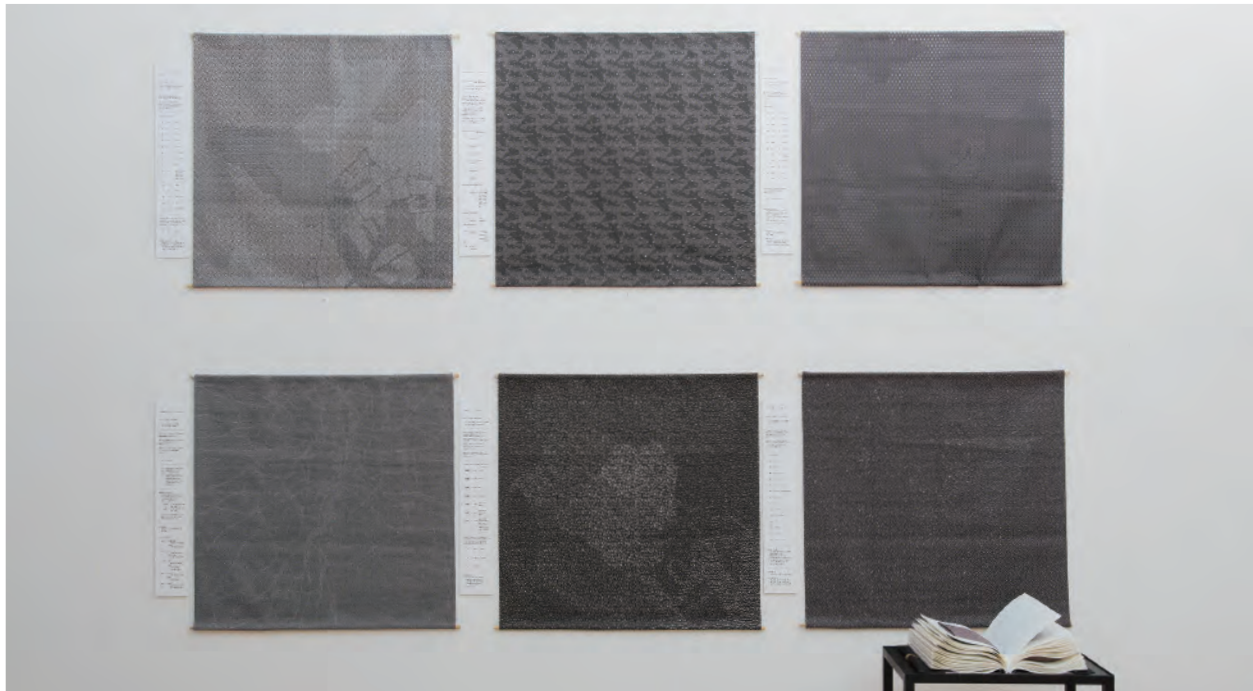
Department of Visual Communication Design / Miyamoto Naomi

こもんぐらむ ―東京―

Komongram ―Tokyo ver.―

テキスタイル | 布、紙、革 | H800×W800mm×6点

Textile | Cloth, paper, leather



江戸小紋の緻密な紋様や質感、巧みな図案の数々に強く惹かれていた。自らも小紋を作ってみたいと思い立ち実物を参考に試行錯誤する中で、単に繰り返しの紋様を作るのではなく、細かな小紋のひとつひとつが情報を持っていれば面白いのではないかと考えるようになった。この小紋には東京の都心(≡かつての江戸)の情報が含まれている。離れた時に見えてくる紋様と、近付いて分かる小紋の意味のリンクを楽しんでいたただければ幸いだ。

宮本奈緒美

江戸小紋の構成に、東京23区の記号情報を紋様の形態に変換させて潜り込ませ、「東京」を表現した、グラフィックデザインの秀作である。小紋の細やかな空間を自在に操る宮本さんの造形感覚は特筆すべきものであり、江戸小紋の古裂の収集から始め、小紋を知り尽くそうとした強い思いがもたらしたものだとも言える。すでに完成している伝統的な形に新しい考え方を加味するとは本来このような作品のことを言うのではないだろうか。

視覚伝達デザイン学科教授 | 新島実

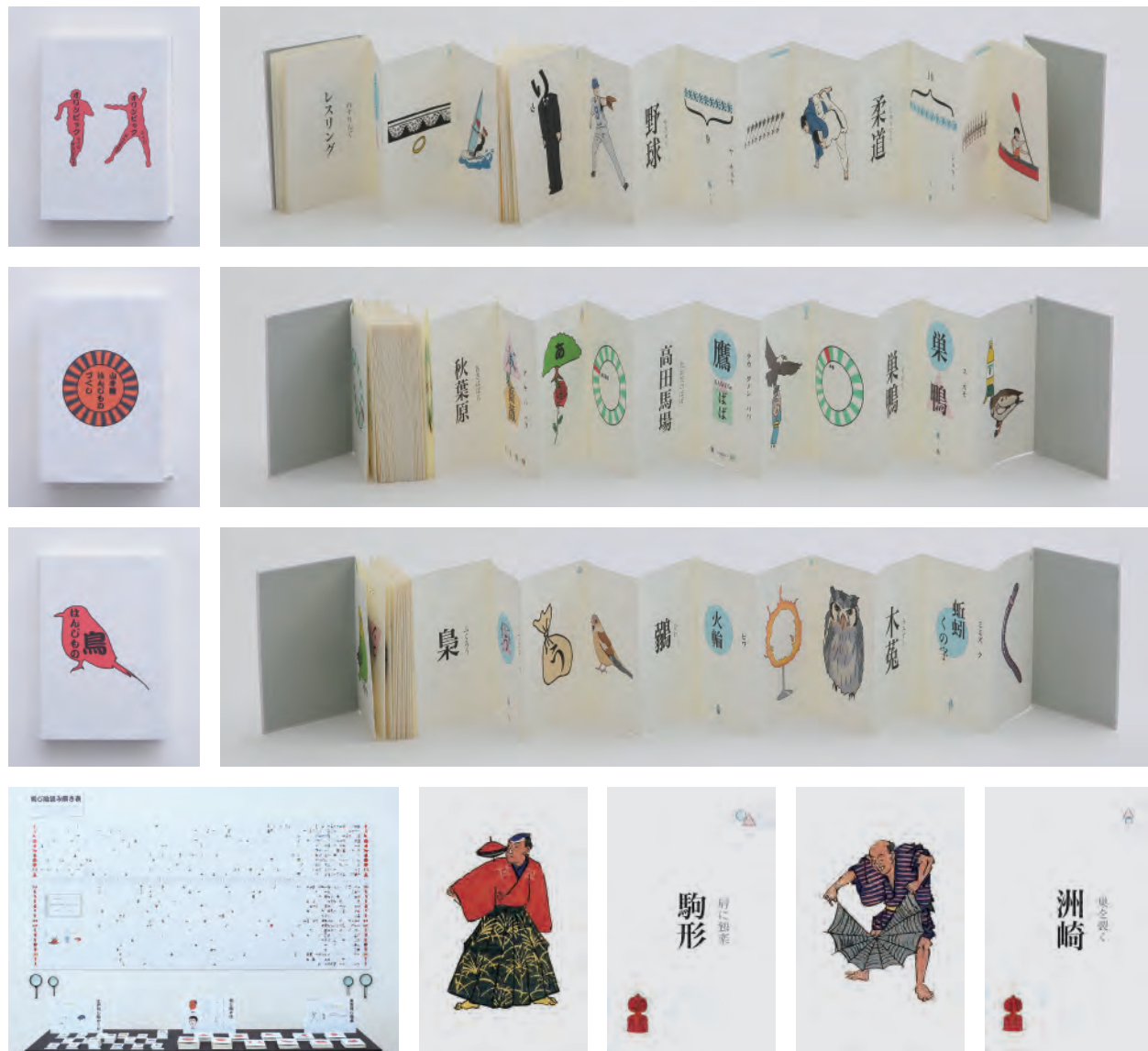
工芸工業 デザイン 学科 INDUSTRIAL, INTERIOR AND CRAFT DESIGN

小堺勝／package
 惣谷業由／Curva
 濱田綾音／草むら
 伊藤未来／欲動
 門馬さくら／服は武器だ
 植南雄也／Flex —電動工具使用時のパワーアシスト—
 シュウ ウケツ／VIA
 松本麻衣／2 in 1 cookware
 佐藤翔子／Lucy
 平澤尚子／2050
 安福栞奈／criss cross —廃止鉄道車両と車庫のドミトリー—

視覚伝達デザイン学科
 山本万純
 Department of Visual Communication Design / Yamamoto Masumi

山本版 東京判じもの

Yamamoto edition Tokyo Rebus
 本、パネル、カード | 紙、蛇腹製本 | H105×W148mm H1030×W2184mm H55×W91mm
 Book, panel, card | Paper, bellows fold



江戸後期、庶民の間で流行した判じ絵とは、絵で解くなぞなぞのことである。駄洒落と言ってしまえば簡単だが、昔から和歌など言葉の響きを大切にしてきた日本だからこそ生まれた一つの文化であり、娯楽である。その判じ絵の技法にならい『東京判じもの』というオリジナルの現代版判じ絵を300種ほど作ってみた。江戸の判じ絵と現代の判じ絵、あなたにはいくつ解けるだろうか。

山本万純

「江戸判じ絵」という、先行研究の多い謂わば手垢のついたテーマでありながら、この作品はこれまでの先行例ではみられない、意味生成の構造を解き明かす試みを行った。同時に山本さんは「江戸判じ絵」の分析を通して、東京をテーマに350を超える「東京判じ絵」を描き出した。判じ絵をモチーフに、視覚伝達における視覚言語の造形操作の原理を見つけ出し、その原理を用いて自らの表現形式を獲得した興味深い作品である。

視覚伝達デザイン学科教授 | 新島実

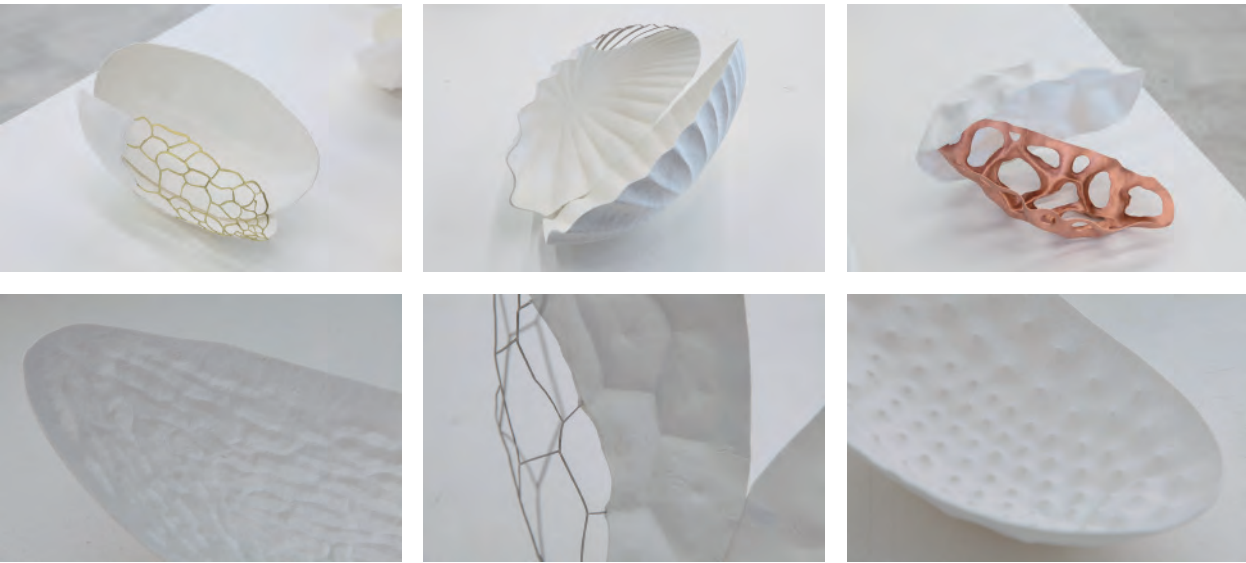
工芸工業デザイン学科 クラフトデザインコース（金工）

小堺勝

Department of Industrial, Interior and Craft Design / Kozakai Masaru

package

紙、銅、真鍮、洋白 | H500×W2700×D1800mm
Paper, copper, brass, nickel silver



かつて中にいた“それ”は
自らの器をつくり、抜け出ていく
残されたカラを通して
私たちは“それ”を予感する
小堺勝

そこに“あった”ものを予感させることがこの作品の Key Concept。

モチーフ（卵、サナギ、マユ）独特のフォルム、表層のパターンやテクスチャーをまず銅板上に鍛金彫金技法を駆使して再現し、それを和紙に写し取るというとてもユニークな表現手法を用いている。あえてその金属原型を見せないことで、より見る者の想像力をかき立てる。

和紙の使い方に未熟さが見受けられるが、発想の秀逸さと今後の発展・展開が大いに期待できるという評価での受賞となった。
工芸工業デザイン学科教授 | 鈴木洋

工芸工業デザイン学科 クラフトデザインコース（木工）

惣谷茉由

Department of Industrial, Interior and Craft Design / Soya Mayu

Curva

ブナ | 曲げ木 | H810×W1800×D800mm
Beech | Bending wood



自分らしい曲線を使った自分らしいカタチ
惣谷茉由

このベンチはフレームに限界ギリギリの曲げ木を使い、木材ならではのナチュラルな味わいを醸し出している。公共スペースで使用の場合、サイズに余裕が欲しい。
工芸工業デザイン学科教授 | 十時啓悦

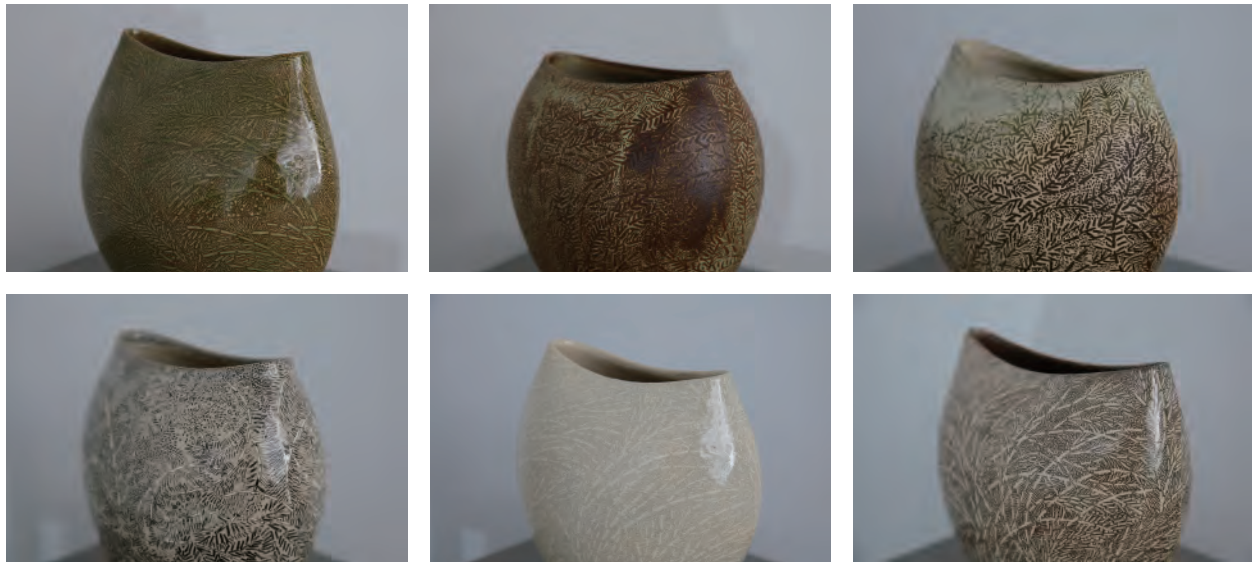
工芸工業デザイン学科 クラフトデザインコース (陶磁)

濱田綾音

Department of Industrial, Interior and Craft Design / Hamada Ayane

草むら

autumn grasses

陶土、化粧土、ろくろ成型、象嵌 | H230×W230×D150mm×6点
Potter's clay, engobe, shaping using potter's wheel, slip inlay

おとしの秋、実家のある八ヶ岳へ久しぶりに帰ったとき目にした草むらがずっと心に残っている

枯れ草とまだ瑞々しい草花が混ざり合い重なって、夕方の冷たい空気の中で西日に照らされて輝いていた
春のやわらかさや夏の盛りとは違う、円熟したようなのちの雰囲気、なんだかとても胸に迫ってきて、ドキドキした

きつとずっと傍にあったのに、毎日そこで暮らしていたときには見えていなかった

この作品は、素朴なだけではなくどこか妖艶で神秘的な雰囲気もある草花の重なりと奥行きを、“象嵌”という大好きな技法で、なんとか表現したいと思いながら制作した、私が見た草むらの記憶の、記録です。
濱田綾音

土の色を生かした落ち着いた色調でまとめられたうつわ、風に揺られ重なり合うように器を開い込む美しい草紋様、身近な自然への憧憬やありふれた雑草への優しい眼差しは、作者の故郷、信州の原風景がもたになっている。
本体はろくろ成型を基本に作られ、文様は小口の異なる木棒で一つ一つ印刻し象嵌によって表現されている。
伝統の技術を用いながら、たゆまない研究の蓄積をオリジナリティーのある表現技法へと発展させたことが評価された。

いったい作者はこの作品をいくつ作ったのだろうか？ 20個30個、それ以上かもしれない。

素材と向き合った濃密な時間がここにある。穏やかだが、エネルギーに満ちた作品である。
工芸工業デザイン学科教授 | 西川聡

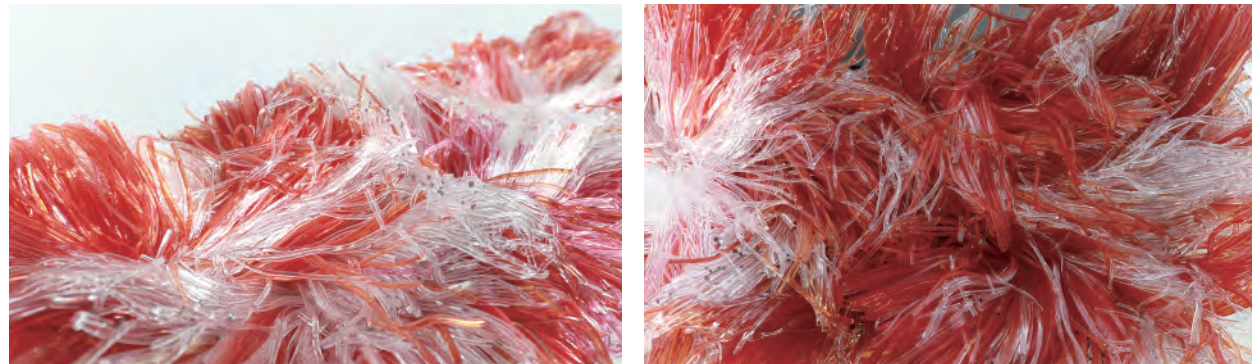
工芸工業デザイン学科 クラフトデザインコース (ガラス)

伊藤未来

Department of Industrial, Interior and Craft Design / Ito Miku

欲動

To move with desire

ガラス | ホットワーク、フュージング | H150×W1400×D450mm
Glass | Hot work, fusing

「欲」が生まれたとき
それは欲望のままに進んでいき

「欲」は生きているモノから生まれるもので
死んだモノに「欲」なんてきつと生まれないだろう。

つまり、「欲」とは生きている証である。

欲望が満たされた時
人は生き生きしている。
人間の欲は人を生かすための栄養剤なのかもしれない。

人間の「欲」という部分だけを取り出し可視化した。
伊藤未来

この作品は溶けたガラスを巻き取って色を付け、細く(2〜3mm)引き伸ばし棒状のガラス(ケイン)を無数に作ることから始まる。
束ねたケインを電気がの中のに立て、徐々に温度を上げていく。約580℃でケインは重力に引っ張られて、ゆっくりと倒れていく。
その時に生まれるガラス独特の曲線や勢いで作品はかたち作られる。
うねるように波打つ曲線は、自ら意志を持つようにも見え、生き活きた表情を捉えることに成功した。
数多くの実験を繰り返し、自らの高みをぎりぎりまで望んだ結果である。
工芸工業デザイン学科教授 | 大村俊二

工芸工業デザイン学科 クラフトデザインコース (テキスタイル)

門馬さくら

Department of Industrial, Interior and Craft Design / Momma Sakura

服は武器だ

FASHION IS ARMOR

シルクオーガンジー、金糸、銀糸、ビーズ、刺繍 | H1070×W780×D4mm H1230×W1000×D4mm H1490×W1060×D4mm H1550×W875×D4mm H1070×W780×D4mm
Silk organdy, gold threads, silver threads, beads, embroidery

毎日服を着て生きる

今日を力強く生きるために好きなイメージを纏う
コミュニティに馴染むために服装を変える
装うことで自分の個性を周りに示す服は自分を守るための鎧だ
服は戦い、生き抜くための武器だ
門馬さくら

繊細なシルクオーガンジーに透明感を保ちつつも、緻密な刺繍とビーズワークが施され、表から見ても裏から見ても見事な手仕事です。服装を変えるだけで、不思議と心まで変わり強くなれる。どこから見られても大丈夫と言わんばかりに、スケルトンな作品の中に、彼女の言う服つまり鎧を纏い、日々生き抜く力を得ている現代人像が、浮かんでくるような気がします。

工芸工業デザイン学科准教授 | 鈴木純子

工芸工業デザイン学科 インダストリアルデザインコース

植南雄也

Department of Industrial, Interior and Craft Design / Uenami Yuya

Flex —電動工具使用時のパワーアシスト—

Flex —Power assist when using an electric tool—

ナイロン、ラッカー、アルミ、3Dプリンター | H600×W530×D430mm
Nylon, lacquer, aluminum, 3D printer

現在、建設業界において大工の就業者全体の人口が減少傾向にある。若者の減少や、大工の高齢化も著しいという現状は、体力を必要とする現場作業において大きな痛手となる。そこで、現場作業に特化した新しい機能を持ったパワーアシストスーツを提案する。製品のユーザーは、住宅等の建設現場に従事する大工であるため「装着しながら快適に作業が可能」かつ「現場作業特有の電動工具使用時の負荷を軽減する」ことが、最大の目的である。

植南雄也

大工の高齢化や若者の人口減少などが今後ますます問題となるなか、大工の経験や技とロボット技術の共存をテーマとした社会性の有る作品。この提案は、既に有るパワードスーツの機能に加え、同じ姿勢で長時間作業を行う際の疲労軽減を目的とし、姿勢維持をアシストするという考え方に独自性がある。現場作業を分析し構造やメカニズムを自分で設計を行い、細部の造形に至るまで完成度高くデザインされている点も評価につながった。

工芸工業デザイン学科教授 | 田中桂太

工芸工業デザイン学科 インダストリアルデザインコース

シュウ ウケツ

Department of Industrial, Interior and Craft Design / Zhou Yujie

VIA

2040 AUTONOMOUS SHARED MOBILITY
ABS樹脂、3Dプリンター | H472×W737×D362mm
ABS resin, 3D printer



2040年、パーソナルモビリティと公共の交通機関がメインの移動手段であるスーパー都市に置く、自動運転技術を用いて都市部の空間を活用した友人同士で乗ることができるモビリティ

シュウ ウケツ

自動化技術が進んだ20数年後のシェアモビリティである。例えばエアポートや都市中心部など、おそらく広大で平坦な空間でのオンデマンドタクシーとしての用途が想像できる。軽量のシェルとフォールディングシートから成る主骨格が特徴的である。

公共性を考えウォークスルーであり、置かれていても歩行者を邪魔しない。自動制御により前後左右とも自由に移動できる。自動運転EVとしての新しいモビリティを示唆するこの作品は、いわゆる自動車の延長上にはない新しい姿であり、秀逸である。

工芸工業デザイン学科教授 | 稲田真一

工芸工業デザイン学科 インダストリアルデザインコース

松本麻衣

Department of Industrial, Interior and Craft Design / Matsumoto Mai

2 in 1 cookware

ABS樹脂、木、ガラス、布、3Dプリンター | ABS resin, wood, glass, cloth, 3D printer
フライパンとお皿: (大)H45×W340×D240mm (中)H40×W326×D226mm (小)H15×W312×D212mm
木皿+鍋敷き: (上)H75×W247×D247mm (下)H53×W241×D241mm
水飲みグラス+計量カップ: H87×W77×D77mm
ランチョンマット+箸置き: H10×W520×D320mm
スプーン+大さじ・小さじ: (大)H20×W170×D42mm (小)H10×W150×D31mm
お箸+マドラー: H10×W230×D20mm



外資系ブランドの進出やインターネットショッピングの普及により、より良い物を楽しめる時代となった現代。しかしその一方で、「断捨離」や片付けブームが起こるなど、集めすぎた物に圧迫されない生活を求める人々が出てきました。2 in 1 cookware は、1つで2つの使い方が出来るキッチンツールの提案です。空間・時間・行為をキーワードに今ある物を整理し、少ないアイテムで豊かな食生活を送ることを提案します。
松本麻衣

2 in 1とは、例えば2つの要素が統合・一体化されたモノやサービスを意味します。あなたの身の回りには、使われずに眠っている生活用品はありませんか？ 学生は2 in 1の概念で可能な限りモノを減らし、シンプルでスマートな生活を送るライフスタイルを提案しました。使用頻度が高い12のキッチン用品から、機能を共通化して6つのアイテムに集約させたプロセスは明解で、改めて今の時代に合うモノの価値を見出しています。楽しくモノと付き合う方法やモノにまつわるライフスタイルを提案した秀逸な作品です。

工芸工業デザイン学科教授 | 中原俊三郎

工芸工業デザイン学科 インテリアデザインコース

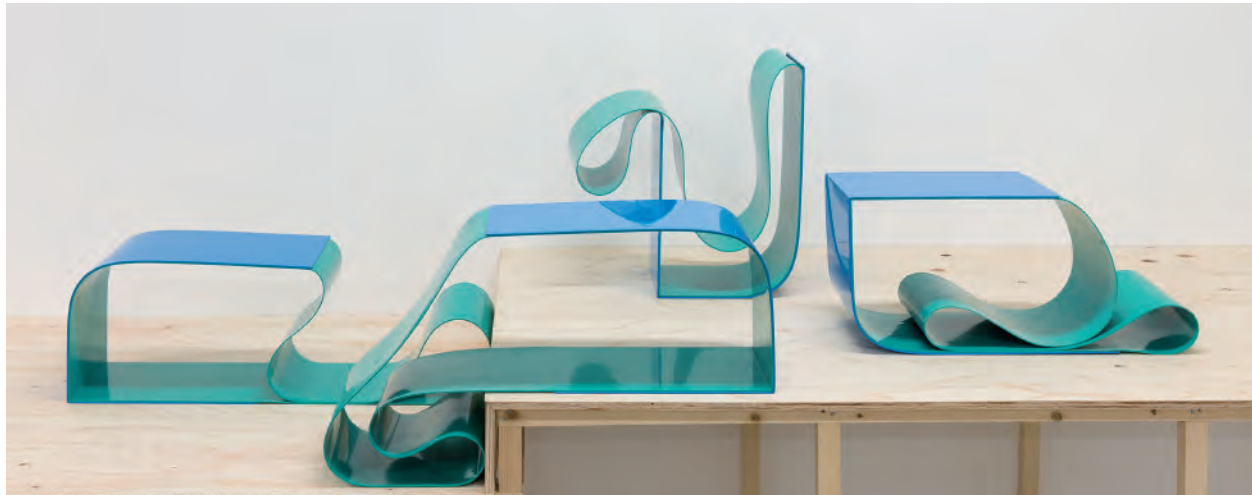
佐藤翔子

Department of Industrial, Interior and Craft Design / Sato Shoko

Lucy

鉄、SBRゴム、焼付塗装 | H230×W400×D210mm×4点

Steel, styrene-butadiene rubber, melamine baking type top coating



よく重いものは置けないねと、言われる。「ふざけんな!」と思う。これはそもそも鉄が歪むほど重いものをわざわざ置くための場所ではない。水色は鉄で、緑色はゴムでできている。4つのルーシーは全て同じ形だ。若干の機能とともにゴムの厚みによる曲線はどことなく様になり、置き方を考えればいくつもの形をつくることができる。写真はその中のパターンの1つに過ぎない。

佐藤翔子

物と空間の関係性を探求した上に生まれた、一枚の曲げた鉄板と柔軟なゴムシートの組み合わせによるシンプルな造形である。空間の中に存在する「物」の内側と外側、そしてそこに生まれる境界、非常に難しいテーマを独自の切り口で極めて簡潔に作品表現している。ゴムシートの形状を変形させることにより境界は優雅に変化する。そのフォルムはあくまでも優しく、ユーモラスでもある。家具の形を借りる事により、最小限の機能性を持たせてはいるが、表現しようとするものは、表層的な有様を超えた不可視なものである。終わりが無いかのように見えた試行錯誤の末に生まれた、空間の概念に切り込む秀逸な作品である。

工芸工業デザイン学科准教授 | 山前一宏

工芸工業デザイン学科 インテリアデザインコース

平澤尚子

Department of Industrial, Interior and Craft Design / Hirasawa Shoko

2050

廃品蛍光灯、ゲル膜、ガラスパイプ、アルミ線、高周波放電装置、金属、ワイヤー | H1200×W450×D450mm×5点

Fluorescent lamp, crystal gel, glass pipe, aluminium wire, high frequency discharge device, metal, wire



目に見えない部分に未知なる美しさは存在し、当たり前概念を問い質すことから未来の創造は始まる。全ての存在する物質や事象がマテリアルとなりうる。

太古の人間が触れた時、月や太陽が光るのと同じように光として美しく、物質として存在できる光を目指した。廃品蛍光灯を高周波放電によって、配線無く光らせることで関係を不明瞭にすると、とたんに光は“光らされているもの”から“光っているもの”となる。高周波放電の性質により、指が触れると光が強くなり、集まる。透明のゲル伸縮膜は感電を防ぐための保護膜であると同時に、暗闇の中で光をほんの少しの動きを持って浮遊させるための支持膜だ。

一連の私の制作の要となったのは、未来の技術がいきつく先の価値観や美意識に対する考察であった。技術発展は一見人間の営みを不自然にしているようて、実は物質に回帰することへの人間の羨望と、純粋な欲求に導かれているのではないかと考える。

平澤尚子

極めて実験的なアプローチと斬新な素材の使い方などが高く評価された。闇の中で宙に浮くリングが放電により発光する様はどこまでも儚く、美しい。絶え間ない光の細かな揺らぎは作者の心のざわめきのようでもある。デザインとして妥協できないポイントを整理し、ディテールの検証、完成度の追求など詰めるべき課題は多い。それら全てが一定のラインを超えた時に表現としての完成度が上がる事だろう。多角的な面から可能性を秘めた作品である。

工芸工業デザイン学科准教授 | 山前一宏

工芸工業デザイン学科 インテリアデザインコース

安福栞奈

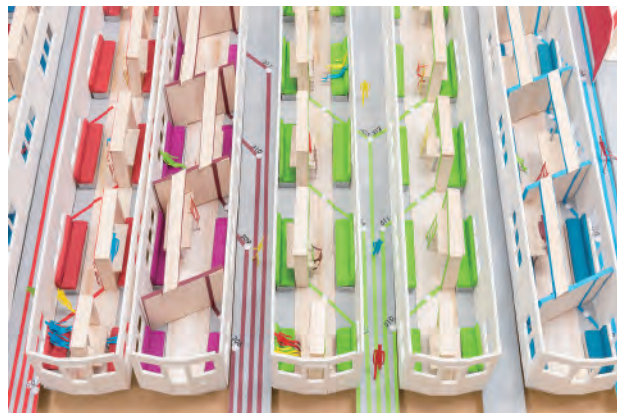
Department of Industrial, Interior and Craft Design / Yasufuku Kanna

criss cross — 廃止鉄道車両と車庫のドミトリー —

criss cross — Abolition of railway vehicle and garage dormitory —

模型 | スチレンボード、バルサ、木、紙、ほか | H130×W1500×D1270mm

Model | Styrene board, balsa board, wood, paper, other



廃止鉄道車両と車庫を再利用したドミトリー。

かつて忙しく人々を運んでいた車両は休息と出会いの場所へと変換される。

通勤電車では吸い込まれるように電車に乗り込み、ロボットのように職場に運ばれる毎日。働く人や電車は休むことを知らない。また車内では見ず知らずの人間と無意識に一番密着している空間である。そこで廃止された車両の次の役目は、無意識の出会いを意識的な出会いに変えていき、働き続けた車両や人々にとって休息の場として生まれ変わることだ。

安福栞奈

作者は将来使用されなくなる可能性のある鉄道の操車場を想定し、人々が交流するための場としての宿泊施設を提案した。

組み換え可能な動線計画と空間のつながり、コンテナ車両を利用した仮設移動店舗のプログラムは電車という移動可能な空間の利点を最大限生かしている。電車の躯体をそのまま利用しながらもその記号性に頼ることなくActivityが生まれてくる場をデザインした点を高く評価した。

工芸工業デザイン学科教授 | 伊藤真一

空間演出 デザイン 学科 SCENOGRAPHY, DISPLAY AND FASHION DESIGN

市森天颯(HAYATE ICHIMORI)／POTTERY

宇戸佐耶香／流骨

柏木兼介／土地の色相環

小嶋沙弥華／森閑と生長す

菅沼華佳／月/euphoria

戸口誉／キッチンにて、サファイアに告ぐ

本多悠悟・矢口由奈／outer suburbia

松下千尋／白日に告げる

若田勇輔／軀

空間演出デザイン学科

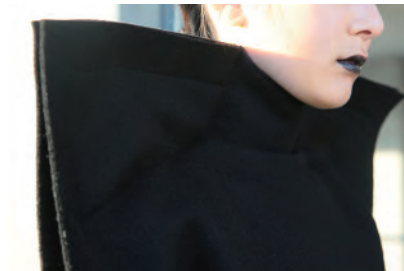
市森天颯 (HAYATE ICHIMORI)

Department of Scenography, Display and Fashion Design / Ichimori Hayate

POTTERY

ファッションショー | メルトン | 8点

Fashion show | Melton



コンセプト

花にとって花瓶が容器であるように、人にとって服は容器である。

説明

今回は石膏や粘土のように、削られて形ができていく彫刻的なプロセスに注目した。

箱型から削られて、人の形へと近づいていくその過程をショーの演出として表現することでケープからコート、ジャンプスーツなど様々なアイテムを展開した。

一つ一つの服の提案というよりは、削られてできていく形が人を包むときのシルエットを魅せたかった。

市森天颯 (HAYATE ICHIMORI)

大胆且つ繊細、硬質且つナイーブ、シンプル且つ緻密、作者の衣服づくりに向かう姿勢は常にそんな印象を持ち興味深い。また、ファッションを単なる身体装飾や一過性の捉えどころのない領域とは捉えず、常に彼独自の視点から模索し切り込んでいく姿勢も心地よい。今回の作品は、まさにその結晶といえる。

空間演出デザイン学科教授 | 天野勝

空間演出デザイン学科

宇戸佐耶香

Department of Scenography, Display and Fashion Design / Uto Sayaka

流骨

Ryukotsu

インスタレーション | 流木、鉄、鍛造、溶接 | H4000×W3800×D9000mm

Installation art | Driftwood, iron, forging, welding



海岸で、流木が骨に見えた。私の誤解が、この作品の第一歩になった。4年間学んだ舞台美術は、観客の想像力を働かせることが重要であると思っている。この想像力で観客とコミュニケーションをとれることが私にとって演劇の最大の魅力であり、欠かすことが出来ない。

人体を具象的に造形するのではなく、骨に見えた流木たちを繋ぎ合わせることで、観客に不安定だが力強い人体を想像して欲しいと考えた。その流木の流れるような曲線を躍動感につなげた。

宇戸佐耶香

造形とは、デッサンの中にあり。

宇戸の作品は躍動している。

デッサンで裏打ちされた流木造形は

風に揺れて

「人間讃歌」を詩っている。

これは、バラリンピックだ。

空間演出デザイン学科教授 | 堀尾幸男

空間演出デザイン学科

柏木兼介

Department of Scenography, Display and Fashion Design / Kashiwagi Kensuke

土地の色相環

Hue circle of land

模型、プランニング | 紙、布、木、鉄、モルタル | 模型: H2000×W1800×D900mm 空間: H2700×W4640×D8200mm

Model, planning | Paper, cloth, wood, iron, mortar



人が手を加えることなく、自然に生えてくる「雑草」
雑草は土地々々の環境に対し、素直にそこに生え、季節に合わせて、身を染め、大地を染めている。
それら自然の産物から色を頂き、季節や土地の色味を味わい、そのひと時を閉じ込める。
その日その場でしか出ない色を集積し、土地の色相環を作っていくという気持ちから「場所と時間」を記憶する染工房を提案した。

自然と共生する
ではなく、
自然と共生していた
ことに気がつく。

「雑草」とは我々が勝手につけた名前である。
柏木兼介

色相の総体を順序立てて円環にして並べたものを色相環と言う。
(Wikipediaより)
まさしく柏木の仕事自体が、ひとつの信念で貫き通された色相環のようである。
東京を舞台に様々な場所で雑草を摘み、その雑草で布を染める。一見同じに見える薄緑色に染められたファブリック群は、それぞれ“一期一会”の微妙な差異を見せることで総体の意味を露わにする。
アクティビティの最終形として理想の染め工房を、木材とコンクリート製の荒々しい建築模型で提示した。それはまるで手の痕跡を色濃く残すセルフポートレートスカルプチャーのようであり、柏木が目指す本質的な美の探求、その始まりを意味する未来予想図のようにもとれた。
空間演出デザイン学科教授 | 片山正通

空間演出デザイン学科

小嶋沙弥華

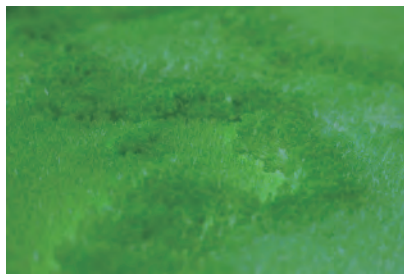
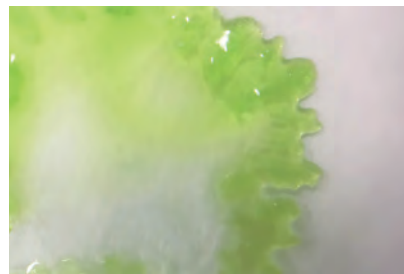
Department of Scenography, Display and Fashion Design / Kojima Sayaka

森閑と生長す

To growth and the deafening silence

インスタレーション | 結晶、金網 | H2800×W4300×D6800mm

Installation art | Crystal, wire mesh



盆栽から植物の生命力に気づき、それらの持つ時間に興味を持ちました。苔という植物は長い年月を表す言葉としても知られている通り、とてもゆっくりと生長します。その時間は結晶が育つ時間と似ていると感じます。そして、その時間はとても静かだとわかり、タイトルの森閑という言葉に繋がっていきました。
小嶋沙弥華

小嶋は1年以上、植物と向かい合ってきた。課題や制作に合う植物を選び観察するなかで、盆栽や苔の有り様を模倣し分解して、自分らしい表現を探索し続けているうちに、苔と結晶に近いものを感じる。その後は独自方法で結晶を育て、頭の中で思い描く操作した成長の姿を、教室という無表情な盆の上に、じわじわと生かし育てた。準備時間と成長を待ち見守る時間と、どちらも辛抱と緊張と静謐な時間であったと感じさせる。
空間演出デザイン学科教授 | 五十嵐久枝

空間演出デザイン学科

菅沼華佳

Department of Scenography, Display and Fashion Design / Suganuma Hanaka

月／euphoria

moon / euphoria

ファッションショー | ベロア、ベルベット、ウール、シルク、サテン、チュール、合繊、ほか

Fashion show | Velours, velvet, wool, silk, satin, tulle, synthetic fabrics, other



衣服によって人を興奮させたり、様々な時代や土地を体験できる。夢を与えてくれる。

しかし今は2017年だが、日本のファッションはある時から止まっているように感じる。新しい美はどこにあるのか？

美しさを保ちつつ常に変化し続け、何よりも明るく輝いて私達を導く「月」は私の憧れだった。

興奮しながら憧れを描きながら愛を込めてこの手で作ったらそれは衣服を超えて、誰かの心を豊かにできるアートになるかもしれない。

菅沼華佳

私のゼミでは、個々のオリジナルを追求する精神を育てようとしています。大学で、社会で、学生達は刺激と自分の試行錯誤から自分で学べる環境にあります。

教授として強いコメントをすると時として、学生の成長を妨げることがあると思っています。ただ彼らに、アートとファッションのアルゴリズムを理解するよう力を注いでいます。

菅沼華佳は、このゼミで学ぶべき精神と感覚を見つけたと言っているでしょう。

精力的なリサーチに元づく知識、情熱と聡明さ、作品に対する第六感。現行の日本のファッションが70,80年代の類似で終わっている事について、彼女には意見があります。

彼女は珍しい宝石、そして彼女の賢い服と美へのヴィジョンには心から同意します。

空間演出デザイン学科教授 | ハトリック・ケビン・ライアン

空間演出デザイン学科

戸口 誉

Department of Scenography, Display and Fashion Design / Toguchi Homare

キッチンにて、サファイアに告ぐ

Tell the sapphires in the kitchen

ミクストメディア、インスタレーション、パフォーマンス | タイル、水、花、魚 | H2700×W4500×D8500mm

Mixed media, installation art, performance show | Tile, water, flower, fish



朝の太陽のこと
人の正しさのこと
私の背骨のこと
眠るいのちのこと
めぐる水のこと

おもいだせない
食べる何か
卑しい浄化
戸口 誉

ゆっくりと乾燥していく葉、蛇口からこぼれ落ちる水滴、開け放たれた窓を行き来する空気。目に見えない何かをひとつひとつ抱き取るように、ふたりは休むことなく「手入れ」を遂行している。訪れた人はそこに佇むうちに、いつしかゆったりとした時の流れに誘い込まれ、心のどこかに置き忘れていたものを見つけたような気持ちになる。作者は「いのち」に関わるものを扱う場所として「キッチン」に着目した。日々の生活の中で見失いそうなものを丁寧に見つめ、心の中に蘇った小さな輝きそのものを採集してきた。そして、それらを空間に生ける作法を見つけた。

空間演出デザイン学科准教授 | 鈴木康広

空間演出デザイン学科

本多悠悟・矢口由奈

Department of Scenography, Display and Fashion Design / Honda Yugo, Yaguchi Yuina

outer suburbia

キネティックインスタレーション | 鉄、木材、モーター、ほか | H4000×W9400×D9400mm

Kinetic art | Iron, wood, motor, other



東京の下町で育った僕は、自分の部屋の窓から怖々と屋根の上に出ては、天の川や星座を眺めるような少年でした。そこは、空想の世界に浸れる特別な場所で手の届く日常の隙間に時々顔を覗かせる「魔法の扉」のような存在でした。

この作品は、絵本作家ショーン・タンの『遠い町から来た話 Tales From Outer Suburbia』を引用しながら、遠く屋根裏部屋から微かに聴こえて来る気高さに満ちたシューベルトの曲と共に、街が寝静まったあと、まるで目眩くメリーゴーランドのように星座を作る不器用でも夢に溢れた鉄のマシンたちが屋根の上に姿を現す。

人間の在り余る空想の入り口として、世界になった1枚の「扉」しかなかったとしたら、それがここにある。

空間演出デザイン学科教授 | 小竹信節

郊外のまた外の世界、きっとどこかにこんな世界があるかもしれない。

本多悠悟・矢口由奈

空間演出デザイン学科

松下千尋

Department of Scenography, Display and Fashion Design / Matsushita Chihiro

白日に告げる

confession

インスタレーション | トイレットペーパー | H2400×W9000×D6000mm

Installation art | Toilet paper



ずっと自分の胸の内に閉じ込めてきた感情を吐き出すことにした。自分の胸の内を他者に明かすことは私にとっては最も怖いことだけど、今もう抑えきれなくなりました。

とりとめもなく溢れ出る感情を“編む”という動作を通し吐き出し続けた。

そうして吐き出し続けた感情の集積は私の身体よりもはるかに大きくなり、いつの間にか私の姿を隠してしまった。

松下千尋

手をかけ思いをつのらせ淡々とトイレットペーパーを編み続けた。ただそれだけなのに、とてつもない力を感じる。ただ単に編み続けたからこそ、近代合理主義では起こりえない強い力が溢れ出たのだ。

空間演出デザイン学科教授 | 小泉誠

空間演出デザイン学科
 若田勇輔
 Department of Scenography, Display and Fashion Design / Wakata Yusuke

軀
 body
 インスタレーション | ポリエステルフィルム | H2000×W11000×D6500mm
 Installation art | Polyester film



私たちは、自分の“身体”と、その周囲に存在する“物”、そしてそれらを取り巻く“空間”というように、身の回りにある様々な要素を別個のものとして捉えている。しかし、先住民族が自然の中で葉っぱの衣服を着るように、人・物・空間、本来それらは分け隔てられるものではなく全て一体である。

若田勇輔

「人・物・空間、本来それらは分け隔てられるものではなく全て一体である」と若田は言う。「本当だろうか?」「そんなはずはない!」そんな疑問を感じさせることが若田の魂胆なのだ。そんな問題を惹き起すため覚悟をもった表現をした。

空間演出デザイン学科教授 | 小泉誠

建築学科 ARCHITECTURE

荒木愛香／交わりの学び場
 石井夏帆／space 7
 佐々井歩／汀によせて
 藤野なみか／対峙
 山田陽平／品川駅改造計画 ―都市を異化する―

建築学科 荒木愛香

Department of Architecture / Araki Aika

交わりの学び場

THE LEARNING SPACE FOR COMMUNICATION

模型 | スチレンペーパー、黄ボール、チップボード、ほか | H270×W1800×D2700mm H50×W1000×D800mm

Model | Styrene paper, yellow cardboard, chipboard, other



かねてから、「単純な構成だが複雑に見える空間、しかし設計は単純」な建築をつくりたいと思っていた。この作品は、四角形のみで構成され、水平垂直にリズムカルに場を重ねることで複雑に見える空間を生む。だが設計は単純で、訪れた人は気軽に施設を使うことができる。

静岡県の松崎に建てるコミュニティセンターと小学校、鍛絵職人養成所の複合施設の提案であり、町の活性化や左官芸術である鍛絵の発展の場となる。

荒木愛香

「交わりの学び場」は、静岡県松崎町のコミュニティセンターと小学校、鍛絵職人養成所の複合施設の提案である。松崎町における鍛絵、その現状と問題点をしっかり調査し、卒業研究としているため、条件設定から計画がよく練られている。そして、着実にエスキースを繰り返して、設計の細部までよく検討されている作品である。制作テーマから研究、計画、設計、プレゼンテーションへと丁寧にとめられた力作である。

建築学科教授 | 布施茂

建築学科 石井夏帆

Department of Architecture / Ishii Natsuho

space 7

インスタレーション | 木、石膏ボード、LED 照明、家具、家電、ほか | H1600×W4500×D4200mm

Installation art | Wood, gypsum board, LED bulb, furniture, appliance, other



これまで境界について考えてきた。

他者との境界。

公と私の境界。

建築を自分を取り巻く境界の一種として考えてみた。

人が成長し変化するように建築も柔軟に自由でいいのではないか。そこで忘れられ、ないがしろに扱われている隙間空間に着目した。この場所は学校の中の隙間である。

発想の転換次第でそこはただの階段下にも、異空間にもなりうる。この作品で私なりの空間の可能性を提案する。

ラブホテル、日本におけるそれは、狭い生活空間の中で生きる我々にとって自分をさげ出し出して楽しむことができる心のスキマなのではないだろうか。

隙間にスキマを展開させた。

また、身分も広さもなく相手に相手と親密になれる場所という意味では文化的に茶室にも通ずるものがあるのではないだろうか。

石井夏帆

石井夏帆が制作した怪しげなラブホテル「space 7」は、建築家・芦原義信が設計した武蔵野美術大学7号館1階階段下の、普段は物置場として使われている隙間空間にインスタレーションしたものである。この空間はキャンパス内でも南側に面し休憩所とも隣接した、学生たちには比較的人気のある場所でありながら、なんとなく忘れられた空間でもあった。今回石井はこの隙間空間に、現代人の誰もが持つ「心のスキマ」を埋めるための異空間を制作したのである。

建築学科客員教授 | 土屋公雄

建築学科 佐々井歩

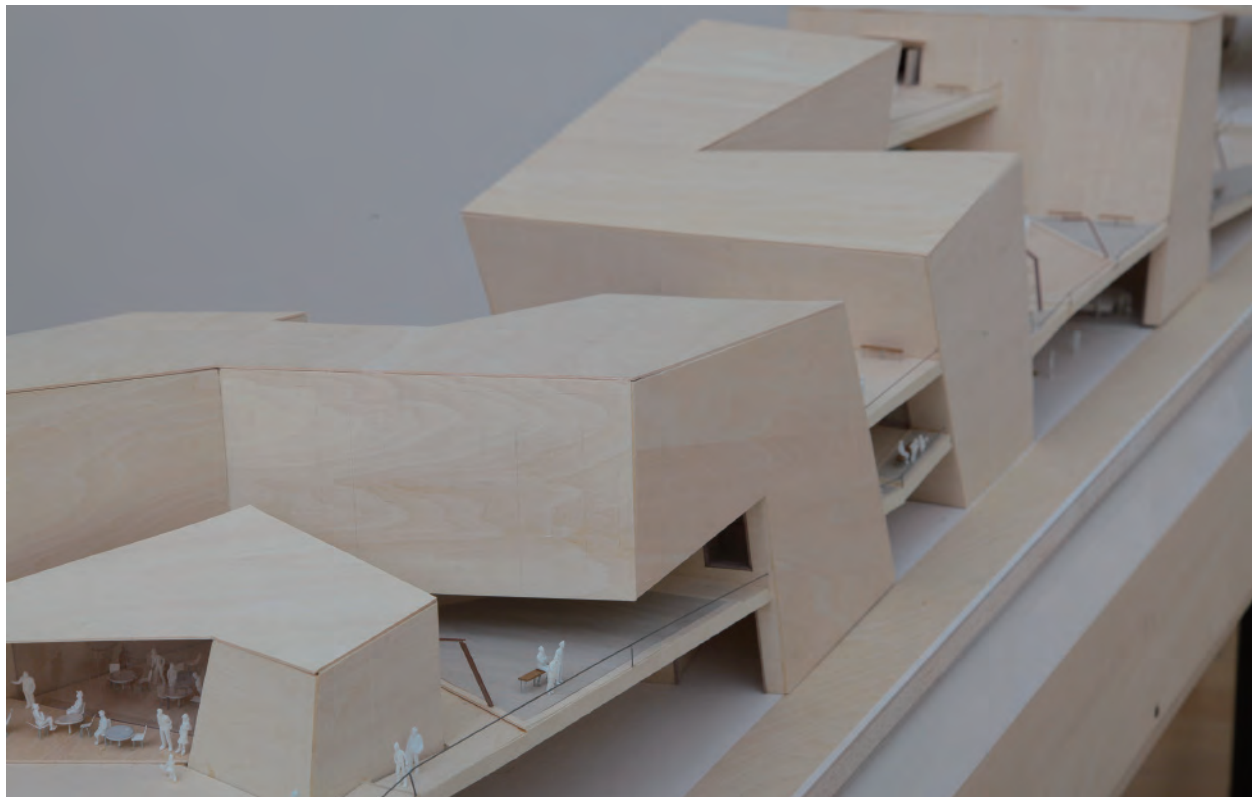
Department of Architecture / Sasai Ayumi

汀によせて

Draw up to the waterside

模型 | 木材、スチレンボード、アクリル | H1150×W500×D2700mm

Model | Wood, styrene board, acrylic board



広島駅から路面電車で約2、30分で行くことができる、街にとっては身近な広島港。

ここは、周辺の島々から市街地へ通勤・通学で利用され、市民にとっては欠く事ができない生活港としての機能も担っている。いわば、海から広島、広島から海への港の玄関口である。しかし、現状は場所から場所への通過点にすぎず、広島市民にとって海辺、港に対する関心はいまひとつ希薄な印象がある。そこで、立ちどまり滞在したくなるような魅力的な港を計画しようと考えた。

佐々井歩

「汀によせて」は、広島海の玄関である広島港を魅力的な場とするため、美術館機能を加えた新たなフェリーターミナルの提案である。180mのフェリー乗場の埠頭を敷地とし、海、空への風景を多様に切り取るようにシーンの繋がりや見え方を丁寧にスタディした作品である。この建築は、動線に伴う空間のシーケンスを構成すると同時に、外観の複雑な形態と空間の繋がりを、ひとつの建築として見事に統合した秀作である。

建築学科教授 | 布施茂

建築学科 藤野なみか

Department of Architecture / Fujino Namika

対峙

Taiji

模型 | スノーマット、スチレンペーパー、紙、ほか | H400×W900×D1400mm H200×W841×D841mm

Model | Snow mat, styrene paper, paper, other



私たちの周りは、音や温度や匂いなど様々なもので溢れている。一時もとどまらず変化し続ける自分と自分以外のあらゆる「他者」との向き合いの場としてのギャラリーを設計した。展示対象は作品と、それが置かれている環境そのものである。道を辿り、目の前の作品と対峙し、微細に変化する周りの環境や空間体験に気がつく。

普段当たり前に受け取る「他者」の存在を確認し、体験として経験に置き換えることは、自己との対峙にもなり得るのかもしれない。

藤野なみか

「対峙」は、一時もとどまらず変化し続ける自分と自分以外のあらゆる「他者」と向き合う場としてのギャラリーの提案である。この作品のテーマに対する敷地選定は、中目黒と代官山に近い都心にとり残された傾斜地とし、敷地の上下を繋ぐように動線を設定して様々なシーケンスを創りだしている。卒業制作として、計画、設計とも秀逸で、図面、模型表現は高いレベルであり、造形的なセンスを感じさせる。

建築学科教授 | 布施茂

建築学科
山田陽平

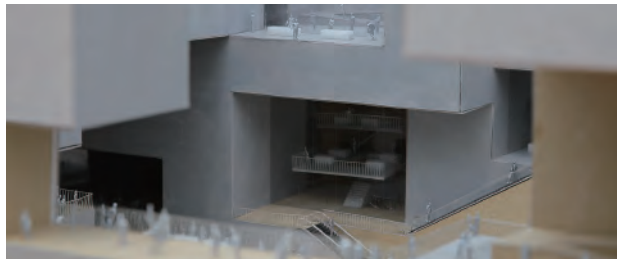
Department of Architecture / Yamada Yohei

品川駅改造計画 ―都市を異化する―

Expansion of Shinagawa Station ―Rewrite the Metropolis―

模型 | チップボード、スチレンボード、スタイロフォーム、アクリル、紙、ほか | H600×W3600×D1800mm H100×φ900mm

Model | Chipboard, styrene board, styrofoam, acrylic board, paper, other



都市へ積極的に関与する建築の設計を試みる。建築を置くことにより発生する新たなコンテキストと、その建築がもたらす風景の更新を、建築による都市の異化作用として定義する。

敷地は品川駅及び港南口駅前広場の一帯である。現在品川駅では地下40mにリニアモーターカーの駅を建設している。この地下40mの穴を設計し提案する。穴は地下都市として強力なコンテキストになると同時に、これまでの見慣れた都市風景を大きく変える存在である。空間は立体的な都市体験として既成の都市空間を対比的に補完する。既成の都市を新たな都市へと孵化させる、新たな時代のための建築手法として提示する。

山田陽平

「品川駅改造計画 ―都市を異化する―」は、品川駅の地下40mに建設中のリニアモーターカーの駅を、巨大なヴォイド空間によって顕在化させた提案である。既存の品川駅から地下へ広がる動線を見事に計画し、平面と断面によって丹念に設計した空間は、シークエンスの構成、プロポーションなど秀逸な建築である。卒業制作において、この規模の建築を計画し、圧倒的な図面と模型によるプレゼンテーションは、質、量とも圧巻の内容である。

建築学科教授 | 布施茂

基礎 デザイン 学科 SCIENCE OF DESIGN

江田陽子／モノの刺身

上原愛美／書影

川崎萌子／Dialogue of Parts

坂本俊太／Pattern Per Heart

基礎デザイン学科

江田陽子

Department of Science of Design / Eda Yoko

モノの刺身

Sashimi of Things

M 画用紙、アクリル絵具、コピック、エアースラッシュ | H523×W678mm×12点

M paper, acrylic paint, copic marker, airbrush



モノを「刺身」にするということをテーマにしたイラストレーション。日用品が薄くスライスされることによって普段目にすることのない中身の部分が露わになる。すると、決して食べれないモノであるのに料理されたかのように姿を変えるのである。この作品では、「刺身」という表現を用いることで、工業製品にさえ食欲を掻き立てられるようなシズルを与えられるのか模索した。

江田陽子

モノのリアリティを新鮮に感じさせる手法として「刺身」というメタファを用いた作品である。プロダクトをスライスして刺身の「平盛り」の様相で左から右へと並べていく。この規則を、歯磨きチューブ、マッチ箱、防災頭巾、蚊取り線香のパッケージなどなど、見慣れたものに適用している。一見写真のように見えるが、全てアクリルガッシュで描かれた手描きのイラストレーションである。眺めていると、巧みな絵画表現に引き込まれるだけでなく、最後にはこれらのプロダクトを「おいしそう」と感じてしまう。傑作のヴィジュアル・レトリックである。

基礎デザイン学科教授 | 原研哉

基礎デザイン学科

上原愛美

Department of Science of Design / Kamihara Manami

書影

The Image of Books

和紙、シルクスクリーン

Washi, silkscreen printing

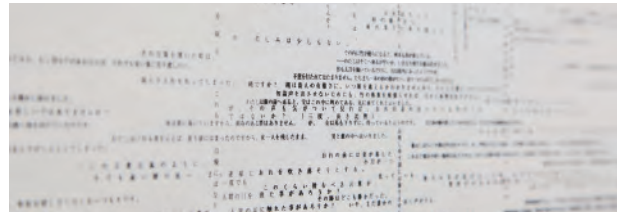
斜陽 | H2000×W930mm | shayou

桜の森の満開の下 | H480×W970mm | sakuranomorinomankainoshita

変身 | H1440×W920mm | The Metamorphosis

葎の中 | H530×W790mm | yabunonaka

地下生活者の手記 | H860×W860mm | Notes from Underground



小説は言葉の集合体である。しかし読み進めるうちそれらは薄れ、虚構の景色が広がっていくだろう。これは小説の全文を用いたコンクリート・ポエトリーである。小説の形式を解放された言葉達は、その小説をイメージした図像へ溶けていく。夥しい量の言葉、その一粒一粒が、大きな物語の影を編み上げているのだ。言葉はただの記号にすぎない。しかし言葉がつくる世界は、ともすれば現実より生々しく、鮮やかな世界なのかもしれない。

上原愛美

一篇の小説のテキスト全文を再構成したシルクスクリーンによる版画作品。芥川龍之介や太宰治、ドストエフスキー、カフカなど、よく知られた純文学のテキストが個々の作品の題材として扱われている。文字が本という形式、頁という枠組みから解き放たれ、一枚の平面空間において重層し、また滲んだり霞んだりして、ノイズのような画素として定着した。全体として抽象絵画のような気配の、初めて出会う造形作品として生まれかわった。

基礎デザイン学科教授 | 板東孝明

基礎デザイン学科

川崎萌子

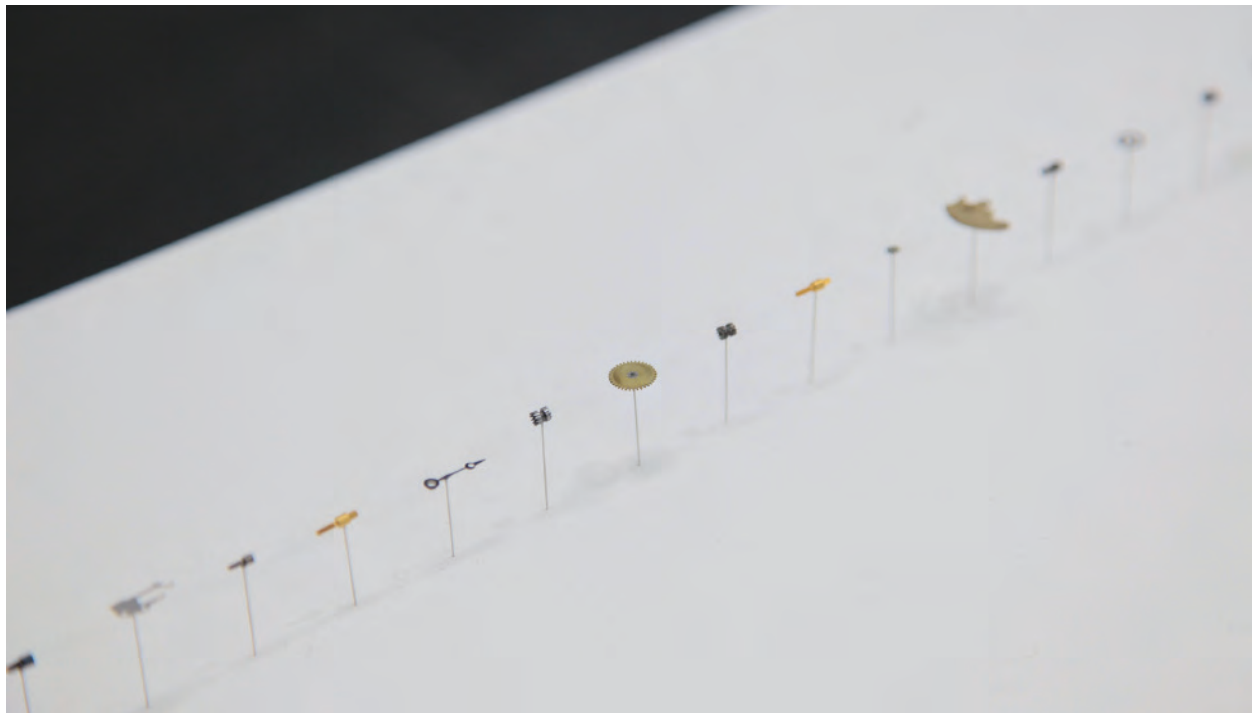
Department of Science of Design / Kawasaki Moeko

Dialogue of Parts

時計内部品、虫ピン | H400×W4800×D230mm

冊子 | H200×W250mm

Parts of watch, insect pin, book



時計としてのかたちを解くことで、時計部品の静謐な気配を伝えようと考えた。

文字盤や輪郭を取り去って、ブランドやデザインの見えないまっさらな状態へと還していく。ランダムなかたちが重なったり接したりすることなく、完全に独立した点として一定の間隔で整列し、線をなす。そこには機能としてのかたちを超越した、なにか息づかいのようなものだけが立ちのぼっている。

川崎萌子

精密に作られた物というのは大きさ以上の重量を持つことに気づかされる。実際の重さではなく、かたちの力が中心に向かって凝縮した存在の重さだ。そして時計の部品は、そのかたちに時を刻む動きが内包されているからだろうか、生き物のように個体の個性を放つ。今にも動き出しそうなかたち達が一本の線の上に整列している様子は、そこに時を切り取ったような静寂を生み出した。時計の内側に秘められた精緻な美しさを開いた作品である。

基礎デザイン学科教授 | 柴田文江

基礎デザイン学科

坂本俊太

Department of Science of Design / Sakamoto Shunta

Pattern Per Heart

ミクストメディア | 布、プロジェクター、紙 | H900×W670×D600mm H900×W900mm×8点

Mixed media | Cloth, projector, paper



心拍パターンといった生体情報は、嘘をつけない。だからこそ、そこには濃度の高いパーソナリティーがあるのではないだろうか。心拍パターンを解析し、テキスタイルのパターンにすることで、生体情報の「個性」という一面を楽しめる形でビジュアライズした。

坂本俊太

指紋やDNAは死んだ後でも機能する個体識別の指標であるが、心音は、人間が生きている時のみに機能するアイデンティティの指標である。ここでは聴診器から得られる心音の周波数やリズムを解析し、自動的にグラフィックパターンを生成させる装置を作った。できあがったパターンは、スクリーン上のみならず、白い布の上に投影されたり、布にインクジェットで定着する仕組みを考案されたりしている。自分の身体から発するオリジナル情報から生まれるプロダクツの提案でもある。

基礎デザイン学科教授 | 原研哉

映像学科 IMAGING ARTS AND SCIENCES

飯村鈴香／たゆたう

辻村舞／忌み子とこぎつね

徳田沙都／The SUNNY SIDE

平野崇伸 (takanabu)／OUT OF THE BLUE

守谷芽久生／calm.2

山崎スヨ／ドリーミング・ジュエルズ

映像学科

飯村鈴香

Department of Imaging Arts and Sciences / Iimura Suzuka

たゆたう

waver

印画紙、インクジェットプリント | H297×W420mm×16点 H594×W841mm×3点

Paper, inkjet print



写真の場所は、全て「千葉県柏市」に存在しています。しかしカメラに写した瞬間から「千葉県柏市」という場所に特別な意味は無くなり、ただ目の前に存在する場所へと変化します。

そういった場所は、常に自分に向き合っていて私はそういう場所の中に迷い生きているのです。

飯村鈴香

都市郊外の平凡な風景の中で、抛り所のない身体を限りなく透明にしながら、風景を包み込む陽光や大気そのものを感じ、獲得しようとする作者の柔らかな意志に満ち溢れた作品です。写真という一瞬の刹那に、永遠という名の時間軸を付与することに成功しています。

映像学科教授 | 小林のりお

映像学科 辻村舞

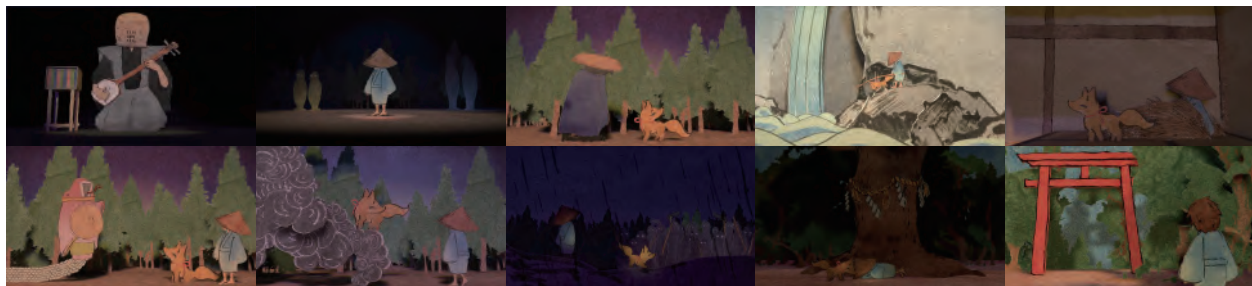
Department of Imaging Arts and Sciences / Tsujimura Mai

忌み子とこぎつね

The outcast and little fox

映像 | 3DCG アニメーション | 11min 4sec

Video | 3DCG animation



私が中学生の頃に考えた物語をもとに、浄瑠璃や浮世絵といった日本独特の世界観を参考とし制作した和風3DCG アニメーション。ある村のはずれでひっそり暮らす少年とこぎつねの出会いと別れまでを描く。別れとは旅立ちでもあり、1つのスタートラインだ。

辻村舞

舞台上の小舞台。三味線の弾き語りの二重構造で物語は幕を開ける。山村に一人暮らす男と、偶然出会った狐の共同生活。この世ならぬ妖かしの世界と繋る狐。狐は男と生きることを選び、男もまた、村の共同体に住むことに困難を抱え、村を捨てる決意をする。作者10代の頃から温めていた題材を平面技法のCGで具現化した。滝の描写は絶妙。古典芸能の筋運びや北斎らの様式について丹念に研究し、表現に昇華した作家性の高い作品。

映像学科教授 | 三浦均

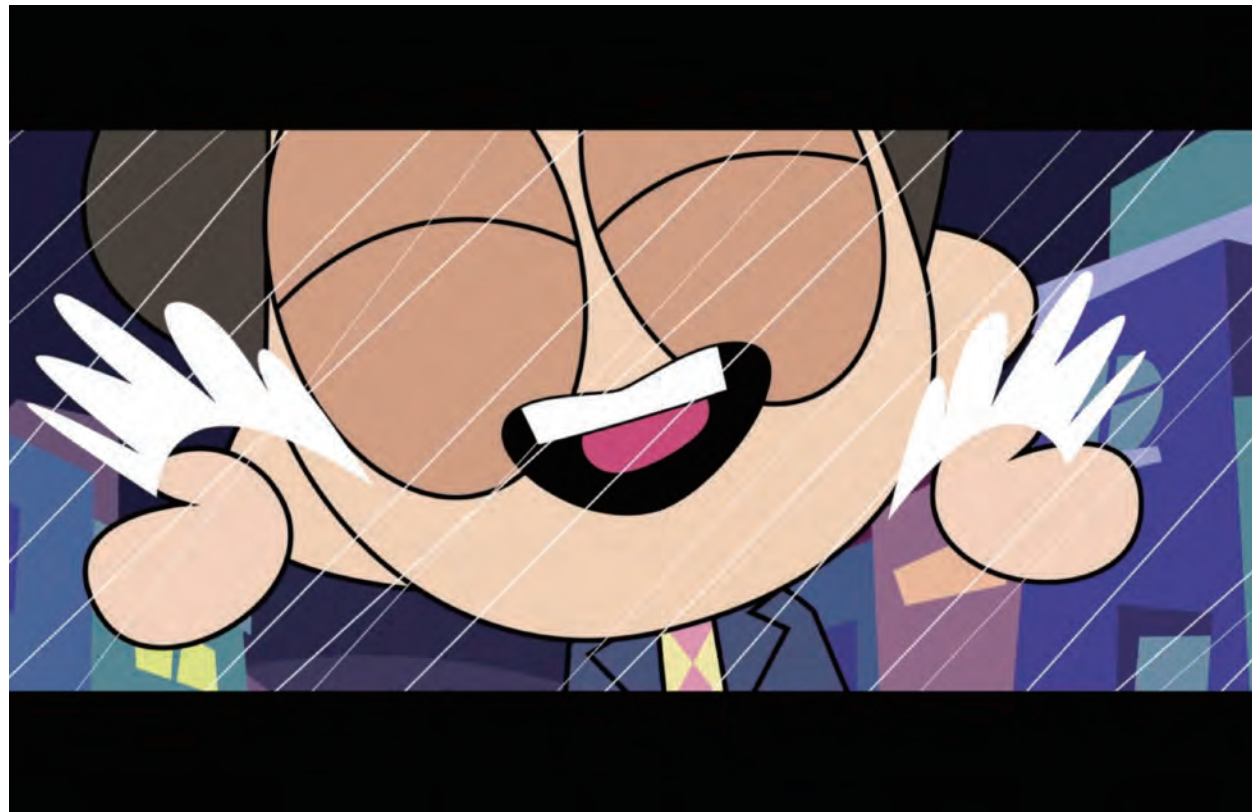
映像学科 徳田沙都

Department of Imaging Arts and Sciences / Tokuda Sato

The SUNNY SIDE

映像 | アニメーション | 7min 41sec

Video | Animation



しがないバンドマンの主人公は従軍中に恋人に捨てられた事を皮切りにあらゆる不運に見舞われる。心は荒み、記憶が彼を襲う。やがて何もかも失った彼はそれでも希望を持ち続けることができるのか？

徳田沙都

ミュージカル仕立てのアニメーションです。50～70年代の音楽に一人の男のアメリカでの生き様が描かれています。音楽に合わせた動き、キャラクターの表現、テンポは速いのにストーリーはわかり易い。簡略化されたキャラクターでストーリーを音楽に乗せた時、最良のバランスで作品が出来上がっています。

映像学科客員教授 | 石茂雄

映像学科

平野崇伸 (takanabu)

Department of Imaging Arts and Sciences / Hirano Takanobu

OUT OF THE BLUE

映像 | 3DCG アニメーション | 4min 44sec

Video | 3DCG animation



一人のおじいさんが夢を追いかけている物語。終わりを求めるのではなく、プロセスの中に生まれる小さなきっかけを味わい生きていく。

平野崇伸 (takanabu)

自由に空を飛ぶことを夢見る発明家らしき初老の男が、失敗を繰り返しながら挑戦しつづける姿を描く。ストーリーは単純だが、抑制の効いた演出が効果的。この作品の秀逸さは細部まで繊細につくりこまれた、アニメーションの巧みさにある。老人の顔に刻まれた皺、感情のゆらぎ、挿入される猛禽の親子の描写。困難に挑み続けるプロットは、作者自身の制作態度とも重なる。ゆるぎのない実力にささえられた完成度の高い作品となった。

映像学科教授 | 三浦均

映像学科

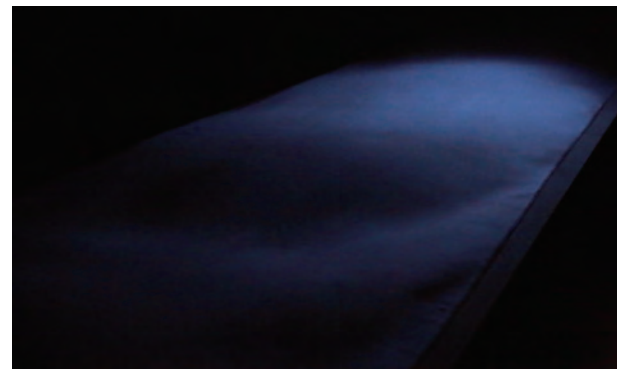
守谷芽久生

Department of Imaging Arts and Sciences / Moriya Megumi

calm.2

インスタレーション | シルク、木材、ステッピングモーター、Arduino | H540×W1220×D5400mm

Installation art | Silk, wood, motor



白砂に代わり白布が台を覆う。
そこには、山も、大河も、島も、大海も無い。
しかし、波があり、
波打ち際があり、水がある。
さらに、“布”がある。

静かに対峙し鑑賞する“枯山水”のような作品が出現した。
彼女は、遠州灘を見つめ“水平線とは何か”を問い続け、
約5キロ先に在る海辺から見る水平線のそこに“存在するもの”について考察した。

概念を示すその要素について映像的に試行した結果、
枯山水のような形式に行き着いた。

この作品が示す枯山水の世界観との違いは、サイズである。
映像的にいえば、クローズアップの世界を出現させていることである。

映像学科教授 | 篠原規行

風を孕んだ布が押し寄せてきたところで結局のところただの布でしかないのかもしれない。しかしそれは無意識に布以外のなにかに見え、ただただ美しいと思った。

もし、映像を使うことなく映像的な表現ができるのであれば私自身の日常のものの見方を変えてしまうほどのできごとではないだろうか。

守谷芽久生

芸術文化 学科 ARTS POLICY AND MANAGEMENT

安倍弘晃／日本独特の空間性を探る

津村根央／散歩の味がする

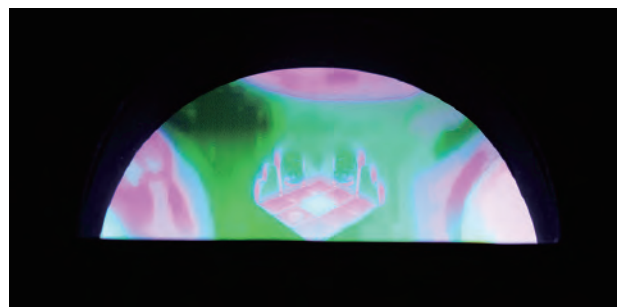
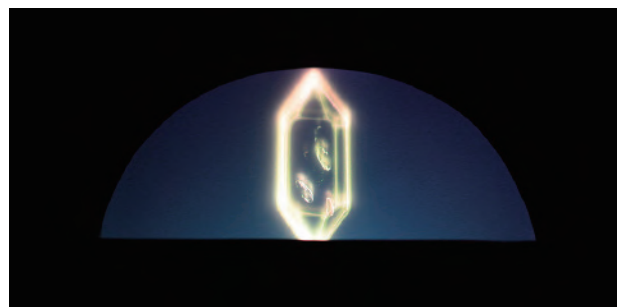
西塚沙織／対話を求めるアート ―3.11 以降に生まれた表現の系譜

横塚成美／作家、作品からみる大正時代―村山槐多をめぐって―

映像学科
山崎スヨ
Department of Imaging Arts and Sciences / Yamazaki Suyo

ドリーミング・ジュエルズ

Dreaming Jewels
実写映像のコラージュ、手描きアニメーション、立体ストップモーションアニメ | プロジェクター、LEEフィルター、シルク、ほか | H940×W1500×D2400mm 10min
Collage of images animation, stop motion animation | Projector, LEE filters, silk, other



生きている架空の宝石を表現するために、実写映像のコラージュを用いて制作した作品です。

5つの映像を並べて、投影した展示形式の作品で、箱の中を覗いて見られるように設計してあります。

宝石やガラスなどからきらめいている部分のみを撮影し、コンピューター上でコラージュした「宝石」と、その宝石たちの見ている「夢」を想像してコラージュやアニメーションで映像を作り、奥行きのあるスクリーンに投影しました。

山崎スヨ

映像は優れて時間操作が可能な表現であるが、山崎が表したい石の時間は、1万年、10万年、と数字的にはわかっているけれども、想像さえもできない時間である。山崎はこの時間の概念の外にあるような石の無時間的な時間を表現するために、神話的構造やメタファーとして太古からの昆虫の行列、錬金術的な鉱物の生成、そして宝石の光のエコー等の要素を総動員して映像（実写＋アニメーション）を制作し、それらを5つのスクリーン（LEE フィルター＋シルク）によって構成している。特に、宝石の光の衝突と発生・消滅の繰り返しを表現した映像にはスクリーン効果と反響して、太古から持続している一種の粒子のような時間が立ち現れている。

映像学科教授 | 板屋緑

芸術文化学科

安倍弘晃

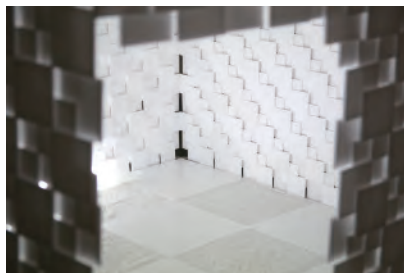
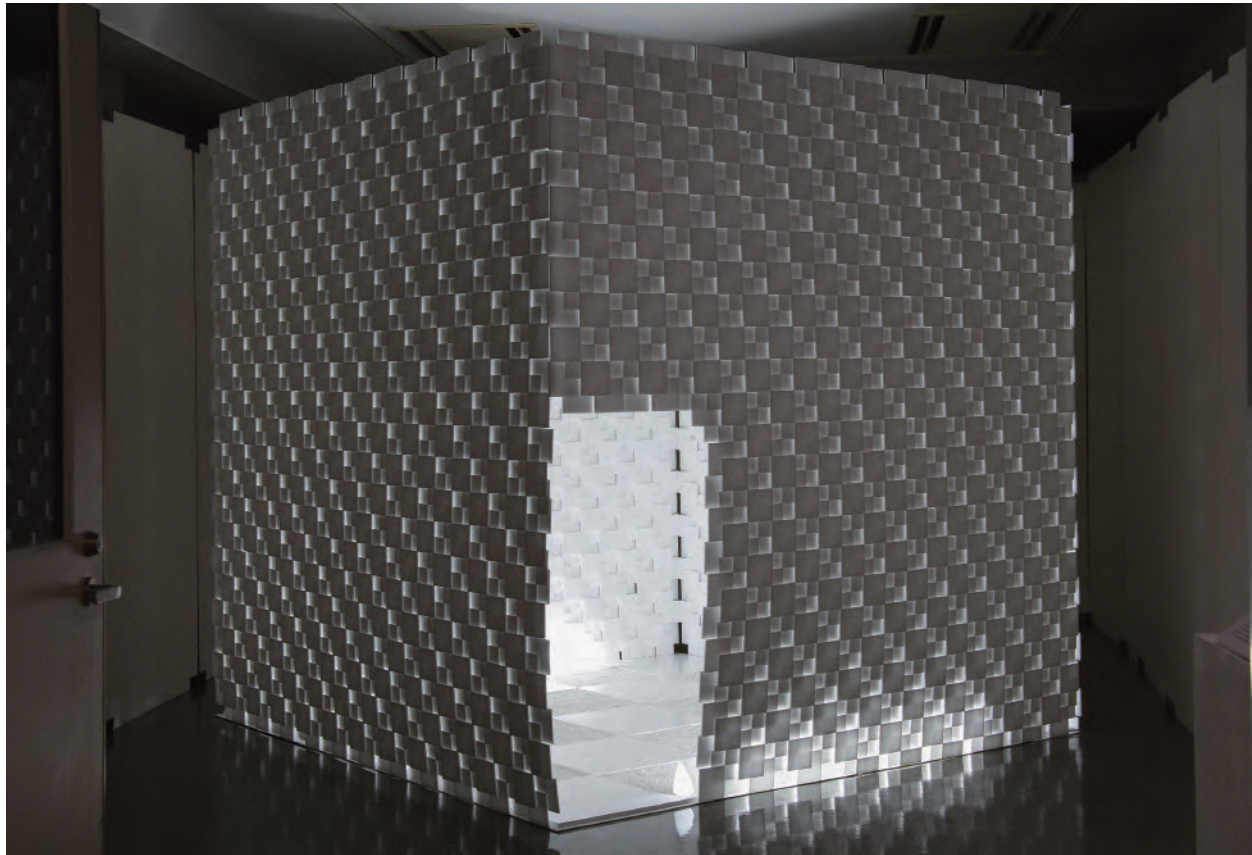
Department of Arts Policy and Management / Abe Hiroaki

日本独特の空間性を探る

Exploring the unique spatial nature of Japan

スチレンペーパー、木材、寒水石 | H2300×W2300×D2300mm

Styrene paper, wood, Kansuiseki



私達は日々、多様な空間の中で生きている。

日本らしい空間とはどのような空間であるのか。

建築、インテリア、茶室や近接距離学といった諸領域から日本独特の空間性を探り、作品表現に落とし込んだ。

日本独特の空間性とは内部と外部の連続的な関係性であると考えた。

スチレンペーパーという「弱い素材」が生み出す、光のグラデーションは空間の内部と外部を緩やかに繋ぎ、連続性のある空間を生み出した。
安倍弘晃

伝統的日本家屋には様々な外光が満ちている。障子という紙の建具を透過した柔らかな光。開け放たれた縁側から入った光は畳で反射し、壁、天井を照らし出す。安倍君は、日本建築が伝統的に持つ光と流れる空気が創る空間性を研究し、先達の作品に触発されながら、現代的な素材を用いて意匠と構造の両面から独自の壁面表現にひとつの美しい解答を提示した。具体的な研究の上に見せた伝統の新たな継承のスタイルとして評価したい。

芸術文化学科教授 | 根義明

芸術文化学科

津村根央

Department of Arts Policy and Management / Tsumura Neo

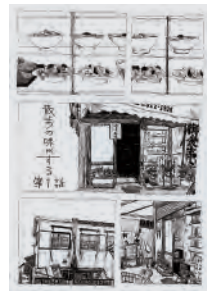
散歩の味がする

Sanpo no aji ga suru

冊子 | 紙 | H297×W210mm

原画 | H297×W210mm×53点

Book | Paper



我々は都市を漫然と眺めている。そして自分の中で気になるものをピックアップして認識し、意識下に置く。例えば看板というのは特別意識していないが深層に留まるもののひとつである。よくよく観察してみれば、意味も見た目もバラバラな無数の文字列が群れをなして風景に溶け込んでいるこの街の状況は不思議だ。常日頃眺めている風景を再考し、個々人に蓄積する都市の記憶をすくい上げるような取り組みを再構成した漫画形式の作品を制作、都市の記憶と表象のいまを記録する。

津村根央

東京とは、都市とは、をテーマに何気なく見てきた風景から深層に留まっているモチーフを切り取っていった。慣れ親しんだ漫画を表現手法として用いているが、時空間の捉え方は自在で形式に囚われない。写真をも漫画に引き寄せた独自の空間は、断片性と重層性を持った独特の空気感をつくり出している。

彼女が称する「散歩漫画」は路上観察であり、自らの視点であると同時に誰もが記憶の中に持っている情景となる。そのために触発され共感する。

芸術文化学科名誉教授 | 今井良朗

概要

私は今を生きていて、どこか違和感がある。テレビ画面の向こう側と私は同じ世界にいるはずなのに、どこか別の世界のように感じる。画面の向こう側と自分の間にある溝に、何だか居心地が悪くなる。大正時代を生きた作家、村山槐多の作品をみた際、そんな日々積もる現代に対する違和感への答えのヒントが、そこにあるように思えた。

現代と過去の問題の根底にあるものは同じなのではないか。本論では、大正時代の作家の生き方や作品から、当時の人たちがその時をどのように見ていたのか、またどのように感じていたのかを探っていく。第三章では、村山槐多の自画像や小説などの作品、夏目漱石の「私の個人主義」を通して「個」について触れる。第二章では、作家たちが関東大震災に対してどのように反応し、どう

目次

抄録

はじめに 今を知るために過去を知る

第一章 描かれた自己(自分と向き合う)

一・一 大正時代を通して

一・二 村山槐多の生涯

一・三 「個」を見つめる

一・四 非現実への憧れ

第二章 関東大震災の衝撃(他者、自然と向き合う)

二・一 火がめぐるまち

二・二 作家たちの反応

二・三 震災における記録

第三章 集団の力(社会と向き合う)

三・一 仲間との出会い

三・二 動く時代、広がる思想

まとめ 過去を知り、今を考える

おわりに 自分を見直すとき

引用図版

参考文献

捉えていたのかを作品を通してみていく。第三章では、槐多と交流のあった柳瀬正夢の生き方や制作活動から当時の時代の流れを追う。ただ史実を追うだけでなく、その時代に描かれた絵や書かれた文と共に時代を振り返り、現代をどのように受け止めたら良いのか、またどのように生きていくべきなのかを考察した。結果、大正時代の多くの問題は最終的に個に集約しているようだった。ここに、現代への違和感に対する答えのヒントが隠れているのではないだろうか。もし、全ての問題が個に集約するのならば、まず自分に興味を持つべきだろう。自分をしっかりと見つめ、自己を中心に、他者、社会へと輪を広げていくことで、世界全体の繋がりがみえてくる。これから先、自ら自分を追い求め続け、個を意識することが現代の不安を解消する一歩となるだろう。



横塚成美

大正時代を生きた村山槐多の作品をみた際、現代に対する違和感への答えのヒントを見つけたように感じた。現代の問題と過去の問題の根底にあるものは同じなのではないか。本論では、大正時代の作家の生き方や作品から、当時の人たちがその時をどのように見ていたのか、またどのように感じていたのかを探る。史実を追うだけでなく、その時代に描かれた絵や書かれた文と共に時代を振り返り、現代をどのように生きていくべきなのかを考察した。

村山槐多の『尿する裸僧』から受けた衝撃を今日の社会に感じることに重ねた。大正時代が抱えていた問題の根底にあるのは今も同じではないか、この問いが論文の出発点になっている。槐多を中心に据え、同時代を生きた画家や小説家の作品、日記などを縦横に読み解いていった。表象が時を跨いで蘇り現在化されることを明らかにすると同時に、「個」の所在を他者や社会との繋がりにから考察した。問題意識が明確で、図版を効果的に用いた構成は読み応えがある。芸術文化学科名誉教授 | 今井良朗

芸術文化学科
西塚沙織

Department of Arts Policy and Management / Nishitsuka Saori

対話を求めるアート —3.11以降に生まれた表現の系譜

Art that demands dialogue: Genealogy of expressions after 3.11
論文 | 紙、くろみ製本 | H210×W148mm
Essay | Paper, case binding

概要

2011年3月11日は、大きな節目である。「3.11」と呼ばれるこの大惨事は、地震による被害だけでなく原子力発電所事故という極めて大きな社会問題を含んでいる。そして6年が経った今現在も、進行形私たちが直面していること、なのではないだろうか。

私の中にぼんやりとあった社会と個人の関係に対する違和感を出発点として、「3.11」のみならずあらゆる社会問題に目を向けた時の、私たちの「傍観者的」な態度へ陥りがちな風潮について考えてみる。このことは当論文では、社会で起きたことと私たちの間にある「距離」を可視化させる効果を持つのだと考える私なりの「アート」に対する認識を軸に、あらゆる角度からの眼差しを持って論じている。

メディア技術が発達した今、あらゆる場所で行きたことこの情報を視覚的に取り入れやすくなったからこそ、「リアル」と

目次

〈序章〉

—— 身体性を通して得られる「共感」

—— フランシス・ベーコンの身体性、そして社会でのアートの役割

〈第1章〉 3.11とアート

一・一 「拡張された概念——行為はアートなのか？」

一・2 『Don't Follow the Wind』展が

揺るがす展覧会の概念

—— 想像することを強いられる空間

〈第2章〉 社会を変革する者たち、個が秘める可能性

二・一 「ヨーゼフ・ボイスの「社会彫刻」が

現代につづき

—— 想像することこそ創造は始まる」

二・二 「アイ・ウェイウェイにみる圧倒的な個の強さ」

〈おわりに〉

表現をしながら生きるアーティストの「覚悟」は、社会を変える



芸術は、社会に、如何に寄与し得るか？ それはそのまま、アートは如何なる運動性でもって、あるいは「絶対理解不可能」であるかも知れない他者を「自らの深部」に、新たなダイナミズムの磁場として取り込み、魅えらせることが出来るのか？ その構造の秘儀を解き明かすことと、同義ではないか。この今日的命題=「所謂、他者の痛みへの共感」その一点に、論文は、自らの思考を削りながらうねり、練磨し追いつ込んでゆく。その瞬間に、私どもは「書くこと=エクリチュール」の真の創造的冒険に立ち会ふことの、喜びを体験するのではないだろうか。芸術文化学科教授 | 新見隆

アートが社会に果たせる役割とはいったいなんだろう。あの震災と福島第一原子力発電所の事故という、社会的に大きな衝撃を受けて、アーティストはどう動いたのか。3.11からとうに5年が過ぎた今、再びあの惨事から生まれたアートについて考えてみることで、答えを見つけるひとつの鍵になると私は考えた。作品を媒介して、鑑賞者の身体に「ある感覚」を訴えかける、アートの持つ「効果」について考察する。西塚沙織

デザイン 情報学科 DESIGN INFORMATICS

荒明真柚／赤ちゃんのための縁起式 ―日本伝統の7つの行事―

板井さくら／TAMARIBA ―中学生の3rd placeをつくる―

遠藤裕子／web プロモーション「isocarte キャンペーン」の提案
―マリアージュによる地域商品PR方法の研究―

太田規介／書体“GF-はくちょう”

藤田葉奈子／漆と紙 ―「紙胎」技法における漆と紙双方の変化と分析―

船見茉由／Timescape ―周回する時間と直進する時間―

森田智加／もにゅもじ ―アルファベット編―

デザイン情報学科

荒明真柚

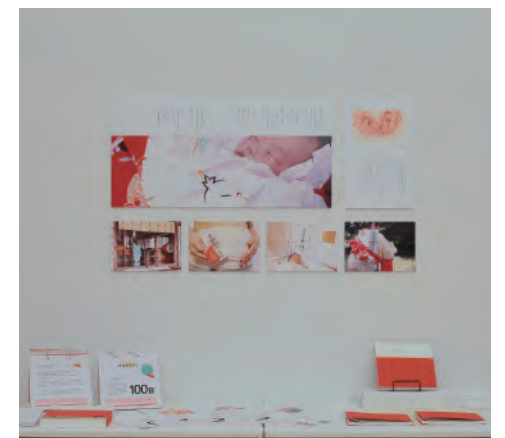
Department of Design Informatics / Araake Mayu

赤ちゃんのための縁起式 ―日本伝統の7つの行事―

The auspicious formula for the baby ―Seven events of Japanese tradition―

本、カレンダー | 紙、無線綴じ、帯 | H210×W215mm

Book, calendar | Paper, perfect binding, book band



日本には古くから伝わる赤ちゃんのための行事がある。この一つ一つの行事には、赤ちゃんの健やかな成長を願うための意味が込められている。しかし、現在では核家族化が進み、自分の母から子へとその習わしが伝わっていくのが難しい時代になっている。そんな中、今年私の姉が赤ちゃんを出産した。その子の成長過程の取材を通して、日本の古くから伝わる赤ちゃんのための行事を知ってもらいたい、そして伝えていきたいと思い、赤ちゃんの成長を形に残すことのできる日めくり成長カレンダーと一冊の書籍にまとめた。

荒明真柚

家族に起こった出産を契機としていることで、写真にも記述にもリアリティーがあります。伝統の行事を実際の出来事にそって見せる書籍は読物として魅力的であり、「日めくりカレンダー」には実用に耐える配慮が行き届いています。平安時代に編纂された「延喜式」は律令の施行細則ですが、平成に生きる人々にも何らかの指針があったら、と思わせる作品となりました。丁寧に時を生きることの促しとも言えます。

デザイン情報学科教授 | 森山明子

デザイン情報学科

板井さくら

Department of Design Informatics / Itai Sakura

TAMARIBA ―中学生の3rd placeをつくる―

TAMARIBA ―Make the Third Place for junior high school students―

プランニング、小屋、本 | 杉板、ワイヤーロープ、ポリカ中空ボード、紙 | H2000×W1820×D1820mm H210×148mm

Planning, mobilehouse, book | Cedar board, steel wire rope, polycarbonate sheet, paper



中学生の時、私は学校の中でしか社会を知ることができなかった。閉じられた世界では新しい可能性も悩みからの逃げ道も見えてこない。学校と家庭以外に自分を認めてくれる場所があったらどうだろう。「教える」という目的を持たない大人と友達になれたらどうだろう。TAMARIBA はまちづくりを行う大学生が主体となり中学生のための3rd placeを作るビジョンの提案。小屋やマニュアルはその実現を手助けするものであり、多くの地域での実現を目指す。

板井さくら

TAMARIBAとは若者の都市流出が危ぶまれる地域に対して提案されたまちづくりと中学生を繋げるモバイルハウスで、企画会議等のコミュニケーション拠点。材料は全てホームセンターで調達可能、43枚の板材に穴をあけロープを通せば温かみのある空間が簡単に完成するという手軽さで全国展開を目指す。評価ポイントは、地域のフィールドリサーチから普及の仕組みまでを視野に入れたコンセプト展開、モデル制作に至るトータルデザイン。

デザイン情報学科教授 | 井口博美

デザイン情報学科

遠藤裕子

Department of Design Informatics / Endo Yuko

webプロモーション「isocarte キャンペーン」の提案

―マリアーージュによる地域商品PR方法の研究―

Web Campaign “isocarte” ―The Promotion for Local Food by “Mariage”―

プランニング、web、調査研究、プロジェクト | Web キャンペーン実施期間：7日間（2016年11月14日～11月20日）

Planning, research, project | Web Campaign: 7 days (November 14-20, 2016)



ワインとチーズのように、2つの味わいが絶妙に調和した状態のことをマリアーージュという。地域商品のPR方法を検討するにあたり、お互いを引き立てあうこの関係を生かせないかと考えた。そこで実際に、地域商品同士のマリアーージュをテーマにしたwebプロモーションを企画し、宮城県企業の6社と共同で「isocarte 投票キャンペーン」を実施し、効果を検証・考察した。この方法では、生産者同士がバッティングせずに共創関係を築くきっかけとなる。マリアーージュという1視点がこれからの地域商品PRの場に役立てればと思う。

遠藤裕子

地元（宮城県・石巻寄磯浜）海産物をトリガーに「どんな美味しい組み合わせができるか」を基本コンセプトに、制作したwebサイトを使って1週間にわたる“ペストマリアーージュ投票キャンペーン”を企画・実施。協賛企業5社を得て、具体的な組み合わせメニュー・プランを開発し“最もお互いを引き立てあうマリアーージュ”を投票によって導き出した。一連のプロジェクト提案が、他地域に対しても有望な先行事例となりうる点が評価された。

デザイン情報学科教授 | 井口博美

デザイン情報学科

太田規介

Department of Design Informatics / Ota Kisuke

書体“GF-はくちょう”

Typeface “GF-Hakuchu”

本 | デジタルオフセット印刷、無線綴じ製本 | H260×W260mm

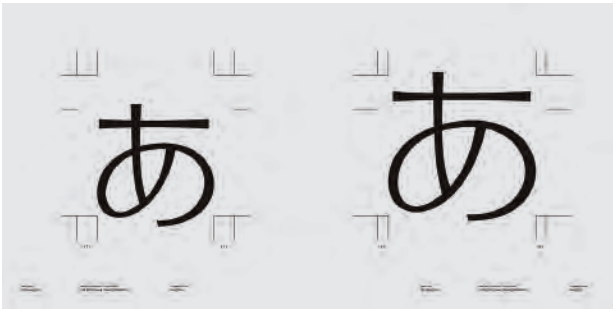
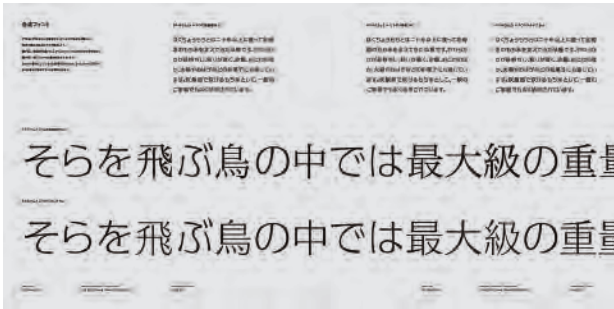
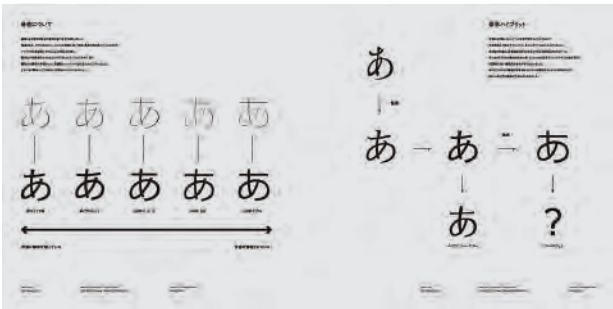
Book | Digital-offset printing, perfect binding

ポスター | デジタルオフセット印刷 | H728×W515mm×3点

Poster | Digital-offset printing

米袋 | シルクスクリーン印刷 | H365×W180mm

Craft ricebags | Silkscreen printing



私が今回制作に取り組んだ書体“GF(Goto Farm)-はくちょう”は、私の祖父母の営む後藤農場が栽培しているもち米「はくちょうもち」のための専用書体として作られています。個人販売用のパッケージデザインに始まり、展開していくに当たって、白鳥のように気品のある風合いを持ちつつも汎用性のあるフラットな印象を持った書体が必要でした。そして既存書体と合成して使用することでまた違った表情を見せるこの“GF-はくちょう”は、後藤農場のはくちょうもちだけでなく今後様々な活用が期待されます。

太田規介

学生にとって本文書体の制作はハードルが高い。この研究は北海道で生産されているもち米「はくちょうもち」のための仮名書体の開発に挑戦したもので、白鳥の優美な首のラインを造形の基調としています。「はくちょうもち」のロゴやパッケージを制作の出発点としながら、普段使いの書体に至った労作です。漢字や欧文との適合性の検証などさまざまな作業を積み重ねて、汎用性のある本文書体完成にこぎつけて欲しいものです。

デザイン情報学科教授 | 森山明子

デザイン情報学科

藤田葉奈子

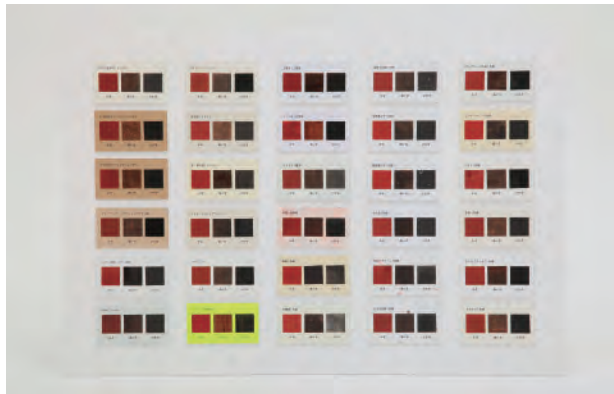
Department of Design Informatics / Fujita Hanako

漆と紙 —「紙胎」技法における漆と紙双方の変化と分析—

Urushi and paper — Urushi and paper, both changes and analyses in technique “Shitai”

漆、紙 | H210×W148mm×300点

Urushi, paper



漆は、塗る素材によってそれぞれ呼び方があり、「紙胎」という技法は2000年以上前から存在する。紙胎は木型に紙を張り重ね、漆で固める技法で、漆との塗相性も良い。今回、私は紙胎の技法とは少々異なるが、様々な紙を用いて漆を紙に塗り、漆が乾いた後の変化を分析する。漆を塗った様々な紙をひとつの見本帳としてまとめ、様々なシーンで使用してもらえるようなツールを作りあげること为目标とし、制作した。

藤田葉奈子

この研究は色の異なる3種類の漆を洋紙・和紙合わせて100種類の紙に塗って分析したのですが、「紙に漆を塗った後の変化は、それぞれ異なり大変興味深い」という発見は、作者だけのものです。300例それぞれに固有の表情が生まれ、結果「漆は偉い」と実感します。ご飯をいただくのに陶の碗と漆の碗では目や舌が違う反応をするのも漆の個性です。この地道な研究が生活用品や空間向けの用途開発につながることを願います。

デザイン情報学科教授 | 森山明子

デザイン情報学科

船見 茉由

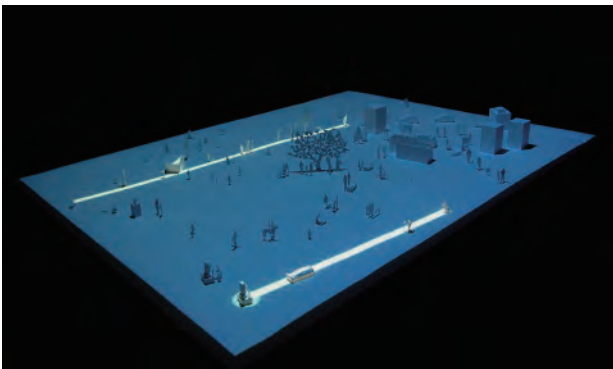
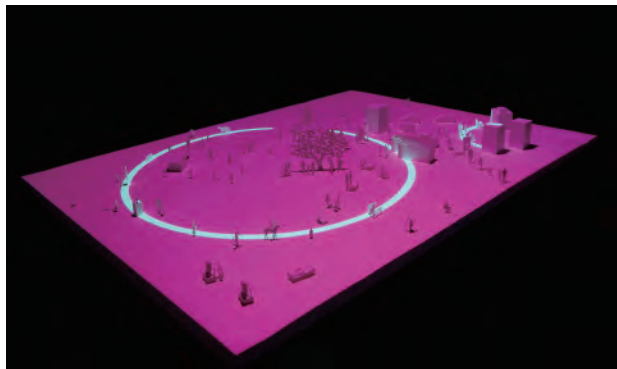
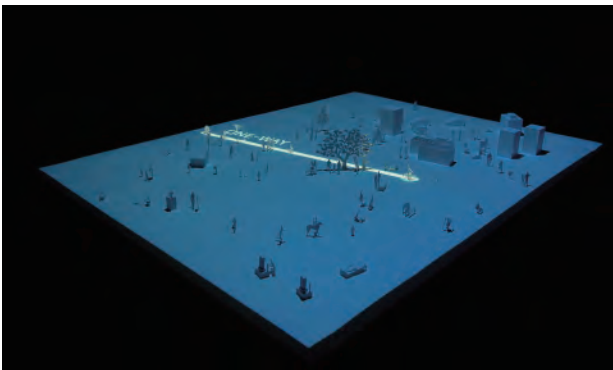
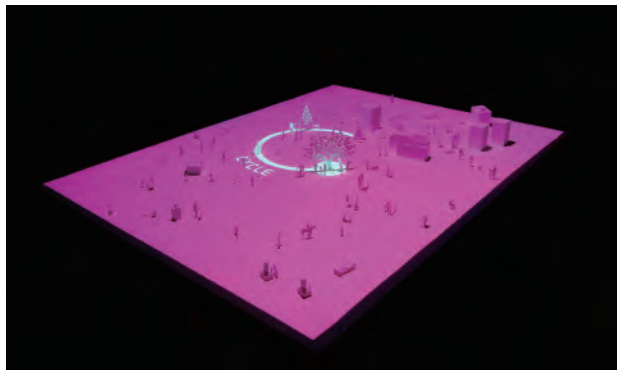
Department of Design Informatics / Funami Mayu

Timescape ―周回する時間と直進する時間―

Timescape ―Cyclical time and One-way time―

インスタレーション | PET、アクリル | H150×W1050×D1400mm

Installation art | PET, acrylic



時間には2つの捉え方がある。1つは周回する時間―毎日の生活のリズム、そして四季の巡りによる1年の経過など、過去に経験があり、ある程度予想できる周回的な時間。もう1つは直進する時間―進学や就職、結婚など初めて体験する全く予想のつかない前進的な時間。この2つの時間の存在を表現する。プロジェクターの光で机上に並べられたオブジェクトを辿っていくと一連の流れが見える。様々な直進/周回するオブジェクト群を見て、鑑賞者は2つの時間を感じる。

船見 茉由

作者によれば、我々は円環的な時間と直線的な時間、二つの異なる時間を同時に生きているという。光の補助線ともいうべき光跡を頼りに、我々は目の前に広げられたフィギュアの様々な振る舞いからシーンの意味を解釈し、自らの記憶を参照しながらそれらのつながりを見出していく。これは、我々が生きてきた、そして生きようとする二つの時間を読み解くための仕掛け=インスタレーションである。

デザイン情報学科教授 | 今泉 洋

デザイン情報学科

森田 智加

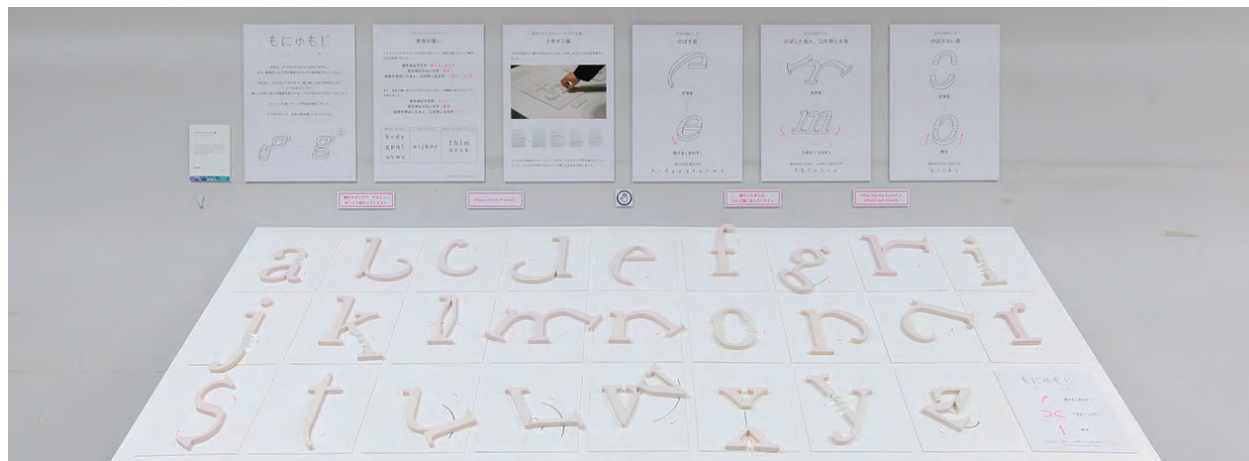
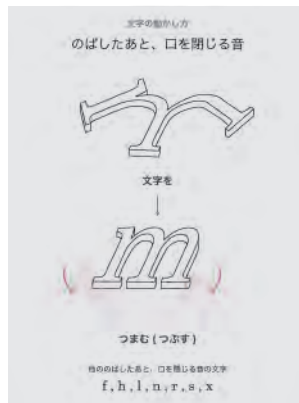
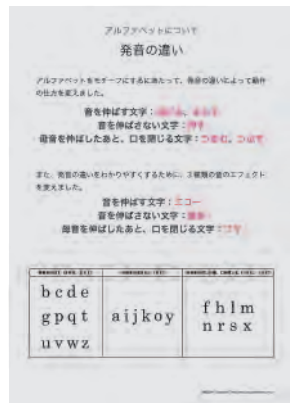
Department of Design Informatics / Morita Chika

もにゅもじ ―アルファベット編―

MonyuMoji ―Alphabet Ver.―

インタラクション | シリコンゴム、曲げセンサー、Arduino、Pd-extended | H1470×W2040×D650mm

Interaction | Silicone rubber, bend sensor



アルファベットは表音文字であり、ひとつひとつの文字がそれに当てはまる音を表している。そこで、文字を立体に作りその立体文字にある動作を加えると、その文字に当てはまる音を発生させる装置として制作した。文字を体感することで、アルファベットの発音の違いや文字の形の再認識ができるような作品にした。

森田 智加

アルファベットの音の感覚を触覚で体験する実験的作品である。文字はシリコン素材で可逆性があり、正しい文字の形に変形させる操作に合わせてコンピュータ制御されたアルファベット音が発声する仕組みになっている。文字の形を手で触れながら、無意識に発声していたアルファベットの発音について再認識することをダイレクトに体験することができるまさに温故知新のインタラクティブアート作品として高く評価された。

デザイン情報学科教授 | 白石 学

武蔵野美術大学 造形学部卒業制作優秀作品集 2016

発行：武蔵野美術大学
〒187-8505 東京都小平市小川町1-736
発行日：2017年6月1日
企画・編集：武蔵野美術大学入学センター
TEL：042-342-6995

アートディレクション：長嶋りかこ（ビレッジ®）
グラフィックデザイン：長嶋りかこ／岡崎真理子（ビレッジ®）
編集・制作進行：桐生学（I & PR 研究所）
制作進行：河南浩平（ビレッジ®）
写真撮影（作者提出作品以外の作品撮影）：
浜崎昭匡／中村共和／三本松淳／稲口俊太
印刷：丸善雄松堂／大日本印刷

本冊子の図版及び文章の無断転載を禁ずる。
Copyright © 2017 Musashino Art University All Rights Reserved.
掲載された作品写真・データは、各優秀賞受賞者が
卒業制作として提出したすべての作品を網羅しているものではありません。
「卒業・修了制作展」（2017.1/19-22）の出品作品を中心として収録していますが、
写真撮影は「卒業制作・修了制作優秀作品展」（2017.4/4-29）会場の場合もあります。