

モナムール

前測耕平
造形芸術コース



絵画／アクリルガッシュ・パネル／h1300×w1620mm

無敵

竹内常人

建築デザインコース

「こいつ無敵なんじゃないか。」歩きスマホをしている男を轢きそうになったときそう思った。

思えば現代においては、歩きスマホやインスタ、撮り鉄の線路敷地内侵入など自らの命すら顧みない無敵の人で溢れている。

自分が無敵状態ではないときに、被害を被るのは自分かもしれないというのに。



3Dアニメーション／Blender・Substance Painter・Marvelous Designer／4min.

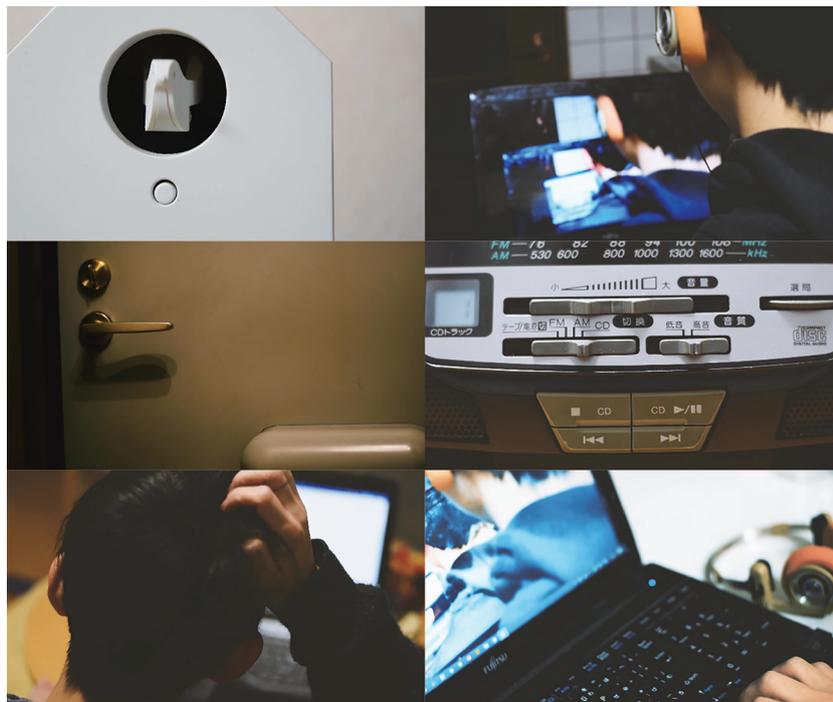
逃避 — 続いていく風景

原豪士

デザイン情報コース

「現実逃避」をテーマに制作した映像作品です。

やらなくてはいけないことが迫っている時、私の頭の中では現実の風景が目まぐるしく走馬灯のように押し寄せます。しかし、そこから逃避しようとしても逃避した先もまた現実。そんな繰り返される無常を、音と映像で表現しました。



メディアアート／映像／9min.

透明人間は心

熱田季音

デザイン工芸コース

この作品は、2つのモニターに映し出される3つの映像で構成されている。名前のないものとあるものが左右のモニターに、そのモニターの境界には透明人間のパフォーマンス映像が映し出される。3つの映像はそれぞれのストーリーを展開しながらも、変化の中で互いの関係性を深めていく。対比されるものの間には何かがあるのか、どのような意味があるのか。答えの出ない問いが、この作品を制作するきっかけとなった。名前をつけることでできる、名前のないものとの境界線。境界線のどちらかに身を置くことは、簡単なことであり、恐ろしいことでもある。境界線上に立った時初めて、本当に見るべきものが見えてくるのではないだろうか。



映像インスタレーション／写真・映像／サイズ可変

Buddhist Altar

佐藤弘隆

芸術文化科学研究科

本作は、大型の冷凍庫内で「仏像」に見立てた人型の氷像を自動成形する装置と、氷像を溶解させる装置が一体となったインスタレーションで、全体を「仏壇」に見立てている。氷像は、庫内天井部から射出される水が台座上で凍結し、積層することで成形される。鑑賞者が扉を開けると、氷像を鑑賞することができるが、扉の開放と同時に点灯する投光器の発熱によって、氷像は徐々に溶解する。やがて氷像の体積が減少したことをコンピュータが検知すると「再生」のフェーズに入り、失われた形状が修復される。他者の干渉を受けながら絶えず変化する様は仏教における「縁起」の思想に基づいている。また、相転移と物質交換を繰り返しながら同一性を維持する様は生命体のようなものである。



メディアアート／メディアインスタレーション／h2190×w900×d650mm

どくのはり

アニメーション

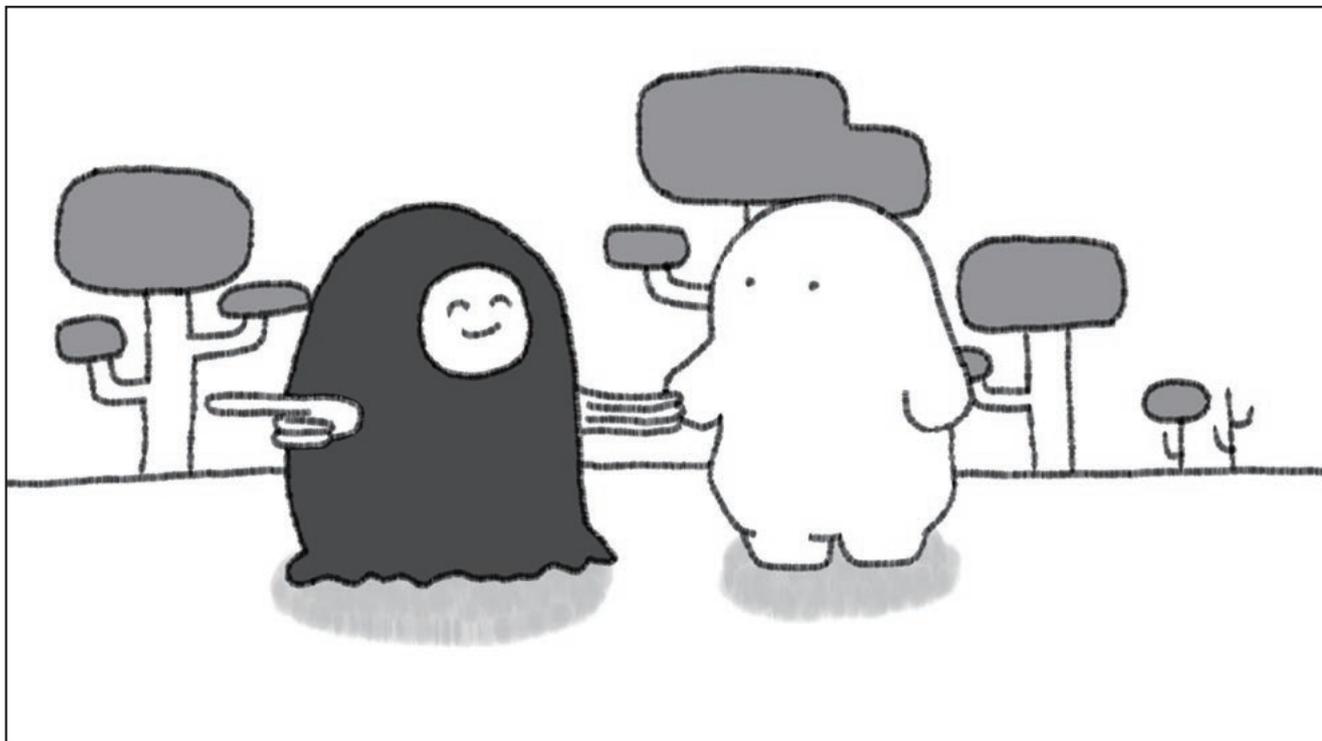
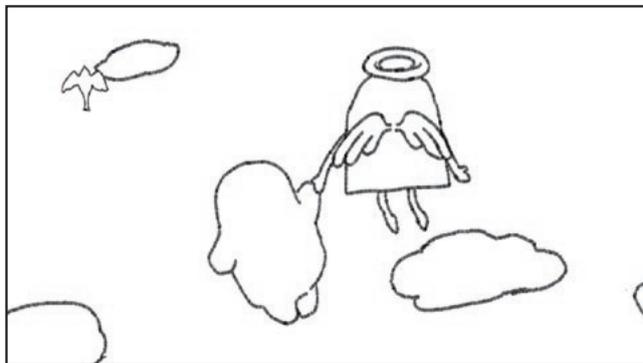
柿崎 萌音

デザイン情報コース

手描きで制作した4分半のアニメーション作品です。題材は、「他人からの悪意は受け流すほうが良い」という、自分自身の経験から得た教訓です。

誰かから悪意のある行為をされても自分に親身になってくれる人は必ずいるので、仕返しをしたり八つ当たりをしたりせずに受け流すのが良い、ということを経験を通して伝えたいと思い、このアニメーションを制作しました。

本編はすべてデジタルで作画し、効果音や音楽制作も一人で行いました。



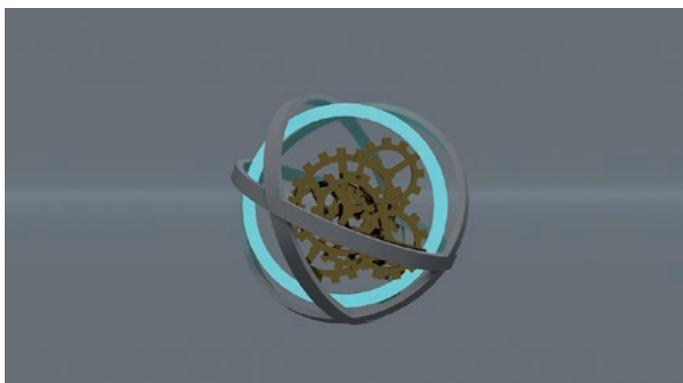
GEAR OF LIFE

3DCG アニメーション

定者 流星

デザイン情報コース

私は努力によって成長を実感した時に、生きているという感覚を得ることができます。しかし、もし永遠の命を手に入れてしまったら、私は成長のための努力を後回しにしていつまでもしないまいるでしょう。そうなってしまえば私は「生」の実感を得られない、つまり死んでしまいます。永遠の命が僕にとっては死同然なのです。今回はそんなわけで、「終わりがあるから命は美しく輝く」というテーマで作品を制作しました。



Nishizawa, Akie *Buried Body Temperature*

ほこりをかぶった体温

アニメーション

西沢 明恵

デザイン情報コース

「気付かなくてもあなたを支えている存在はきっといる」をテーマに制作した手描きアニメーション作品です。

今の私は多くの人、ものに支えられて生きています。そんな私も誰かの支えになっていればいいなあ、という思いで制作しました。

大学1年次に初めてアニメーションを制作した際に見つけた課題を解決することを意識し、一つの作品として再構成することを研究テーマに取り組みました。



未完成の腰

エポキシ樹脂・食品

立中 翔子

デザイン情報コース

3Dプリンタ等が普及し、自分の形のコピーが簡単に作れる時代になっている。その中で、アナログで中身も詰まった自分の等身を作った。

私はこれまでに、バレーボールで県選抜のキャプテンを務めたりサークルで代表を務めたり、誰もが出来る訳じゃない経験をしてきた。これらの経験は確かに今の私の糧となっているが、だからと言って自分が人より優れているかという点と全くそうではない。そういった心の未完成と、現在ダイエットをしていて自分の理想の体型じゃないという体の未完成、二つの意味がある。また、中学時代から度々腰痛に悩まされ、私を表現するには腰しかないと思った。

小さなキューブ一つ一つは私の細胞であり記憶や思い出を表現している。中には食品が入っており保存されているようで、変化しなかったり、少し変化したり、完全に腐敗したり。比較的透明できれいなままのキューブは前面や横面に、腐敗したり濁ったりしたキューブは痛みの多い背面に配置している。



前面

背面下部



知行合一

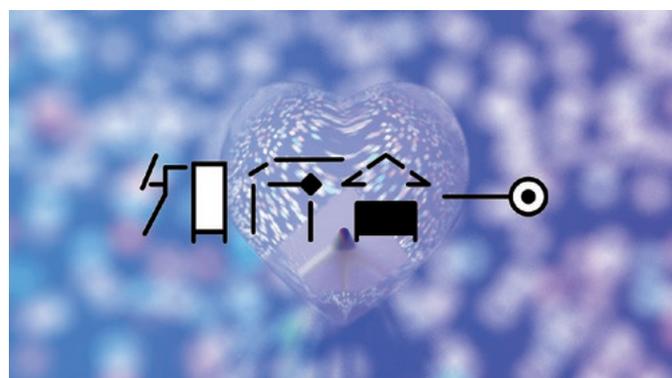
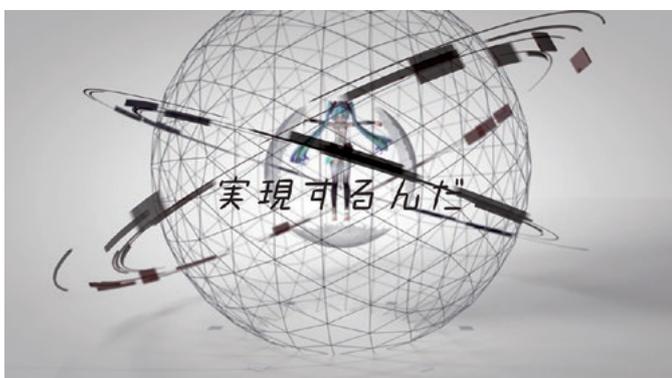
映像・音楽

石田 航

デザイン情報コース

近年の人工知能の進化はすさまじく、情報の収集、整理、展開を全て人工知能が担う時代も近づいている。その時人々は人工知能が与える良質な情報に依存し、独力での情報の取捨選択を行わなくなる。同じ良質な情報を見聞き続けていくにつれ、人々の意識は次第に平均化され1つの集団的意識へと変化する。そしてシンギュラリティ(人工知能が人知を超えるポイント)を迎えたとき、人は操られている自覚のないまま1つの意識のもと1つの生命体として行動していく。

今作品は人工知能への依存により引き起こされる脅威と、人工知能が与える便利な情報に頼らず自ら行動し学びを身につけることの大切さを伝えることをテーマにした映像作品である。



Incomplete Voice

ミクストメディア
サイズ可変

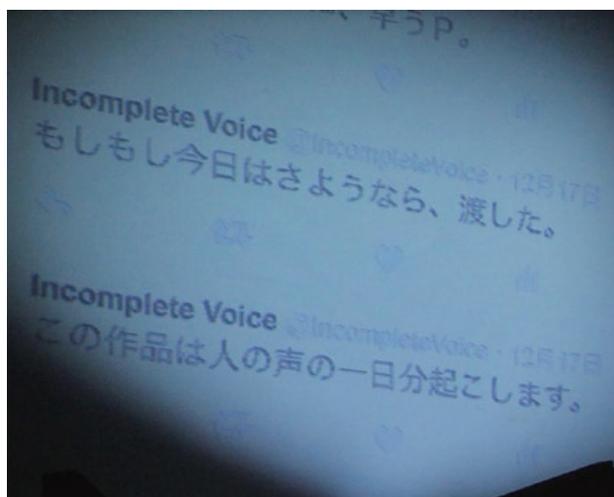
小寺 諒

デザイン情報コース

音声認識処理の過程で生じさせた誤認識を、人間とデジタルの距離として感じさせる参加型インスタレーション。

鑑賞者が発した声は、周囲から流れるラジオの音声と重なって文字化されたのち、インターネット上に投稿されて展示空間の外へ発信される。

ともにアナログの音情報である人の声とラジオの音声が、デジタルの文字情報に変換される過程で生じる、両者の乖離がテーマである。



とめどない環

布・ピンバッジ
h450×w400mm

茂野 奈央

デザイン情報コース

私は昔からピンバッジを収集しています。集めたピンバッジを身につけたり、誰かと交換したりはせず、ただ集めては時々眺めるだけでした。コンプリートを目指すわけでも、何かの役に立つわけでもない、このような終わりのないコレクションは異質だと自分でも思います。それでもやめられないのは、収集という行為そのもの楽しさや喜びが詰まっているからだと考えます。コツコツと集めたものが膨大な数になっていく満足感、沢山集めたからこそできる「分類」の楽しさ…このような収集の魅力に気づいた時、私はこの収集をずっと続けるのだらうと、「永遠」のようなものを感じました。

この作品は、私が集めたピンバッジが色相環となり、延々と回り続けます。止まることのないこの環は、私のピンバッジ収集の在り方そのものだと思います。



Skin scare cosmetic series

プラスチック・デナトニウム・シリコン系撥水溶剤
化粧水・活性炭・薬用育毛剤・薬用日焼け止め
筆・コンタクトレンズ・フェイスマスク・蛍光漂白剤
クレヨン・着色料
h30×w30×d30mm
h20×w65×d30mm
h60×w30×d30mm
h70×w20×d15mm
h2×w100×d160mm

北井 莉穂

文化マネジメントコース

化粧品は今も昔も女性にとってなくてはならないものです。美しくなりたいという欲望は誰しもが持っている感情であり、行き過ぎた欲望は時として自身を破滅へ導く危険性を孕んでいます。この作品は女性の尽きることのない美への欲望に警鐘を鳴らす作品です。

誰よりも美白になれる蛍光漂白剤入りフェイスマスク、まつげが伸びる育毛剤入りジェルアイライナー、絶対落ちない撥水溶剤入り日焼け止め、食べ物を受け付けなくなるデナトニウム入り口紅、食欲減退ブルーコンタクトレンズの5つの化粧品から成ります。

これらを使用することで実際に望む効果が得られるかは未知数です。しかし、行き過ぎた欲望は私たちが本来持っている美（健康な身体）を損なわせることになるでしょう。このような化粧品を使わずともあなたは美しいということを自覚して欲しいのです。



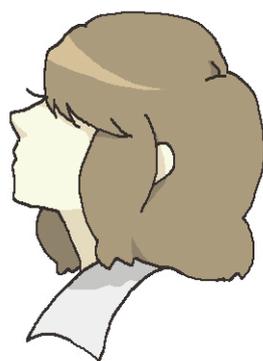
※左からフェイスマスク、ジェルアイライナー、
コンタクトレンズ、日焼け止め、口紅

自主制作アニメーション 「colorful」

アニメーション
1280px*720px, about 5 minutes

北束 かなみ
文化マネジメントコース

私たちの世界は感情であふれている。人生を生きる上で、必要なのは楽しい事や嬉しい事だけだろうか？もちろん、悲しい思いや苦しい思いは誰でもしたくないと思うのが普通だ。私もそうだった。私が人生で一番多くのマイナスの感情を受け取っていたのは中学生時代。当時は悲しさや苦しさに飲み込まれそうで、楽しい事や嬉しい事だけ感じて生きていけたらどれだけ楽かと毎日のように考えていた。しかし、今になって思うのは、当時の経験があったからこそ、今を生きている私の人生はよりカラフルに、いろんな物事が色付いて見えているということ。楽しいだけの人生では、単色の人生で終わってしまう。それに気づけたことで私は、色々な感情に囲まれて生きるなかで、プラスの感情もマイナスの感情も、どちらもちゃんと受け取って初めて世界が色付いて見えると思えた。そんな思いを、自分が幼い頃から続けてきた「イラスト」と、常に生活の隣にいた「アニメーション」で表現したいと考えた。



正対動機

— find selfood —

映像・鏡・ポリフィルム
サイズ可変

山口 加帆里

Yamaguchi, Kahori

造形芸術コース

心と向き合い、自我を見つける、が形になった作品。

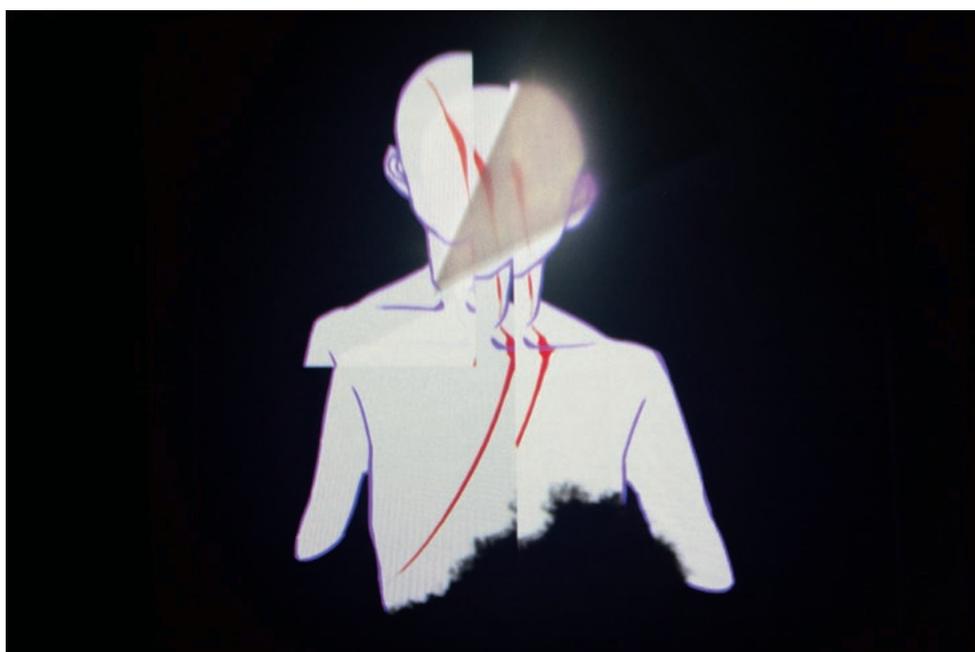
人間には外に出さない心の内、本物が潜んでいると考える。気づかぬうちに生まれたもの、意識して隠したもの、隠し続けて忘れたもの、本心と言って差し支えないそれらを探し、認めたい。大切な自身の一部であると知らせたい。

正対＝真正面から相対すること、面と向かうこと。

動機＝人が意志を決めたり、行動を起こしたりする直接の原因。

自身が本当に欲しいもの、が何なのかを考える機会であり、機械。

欲しいものを手に入れるためには、それを知る必要がある。



Neutral BUG Type: I

メディアアート
サイズ可変

佐藤 弘隆

Sato, Hiroataka

デザイン情報コース

廃車体とラジコンカーによるメディアインスタレーション。観客が廃車体に入り込み運転することで、離れた場所に設置されたラジコンカーが動き、ラジコンカーの視点からとらえられた映像が廃車体の車窓に投影される。ラジコンカーは時に操縦者による支配を逃れ、意志を持ったように動き出し、操縦者の感覚を逆に支配する。それは人間とテクノロジーの「支配」「被支配」の流動的な関係性を表している。



私だけの变身アロマペンダント

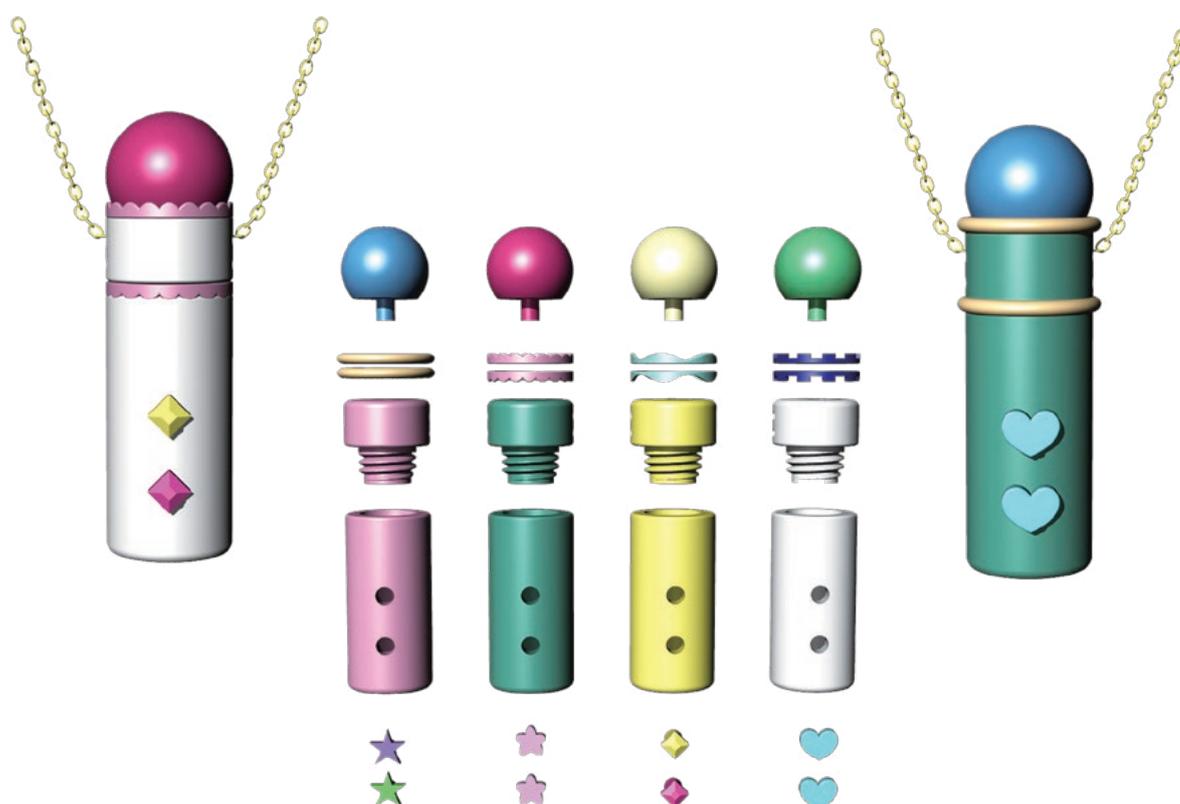
3Dプリント・樹脂
h40×w10×d10mm

田中 麻惟香
Tanaka, Maiko
造形芸術コース

歳をとって大人になっても、子どもの頃の気持ちをずっと持っていたい！魔法っ子アニメのヒロインに憧れた、あの頃のような…。これはそんな願いを叶えるアロマペンダントである。持っていたら変身できるかも？と思うような形で、身につけてるだけでもアロマの香りがしていつもと違う自分になったよう。

そして、これは自分だけの变身アイテム。パーツは何種類もの形・色から選択でき、自分のなりたい魔法少女にぴったりのアロマペンダントが作れるのだ！

作品の制作意図として…母親が経営しているアロマサロンと連携・販売し、私の「好き」だけで制作した作品が少しでも社会と触れ、自分だけでない複数の人に関わって欲しいという思いを込めて制作しました。私だけの变身アロマペンダントが、たくさんの人の变身アイテムになればと思っています。



OBAKEのすべて

ブランディング・衣服ほか・シルクスクリーン印刷

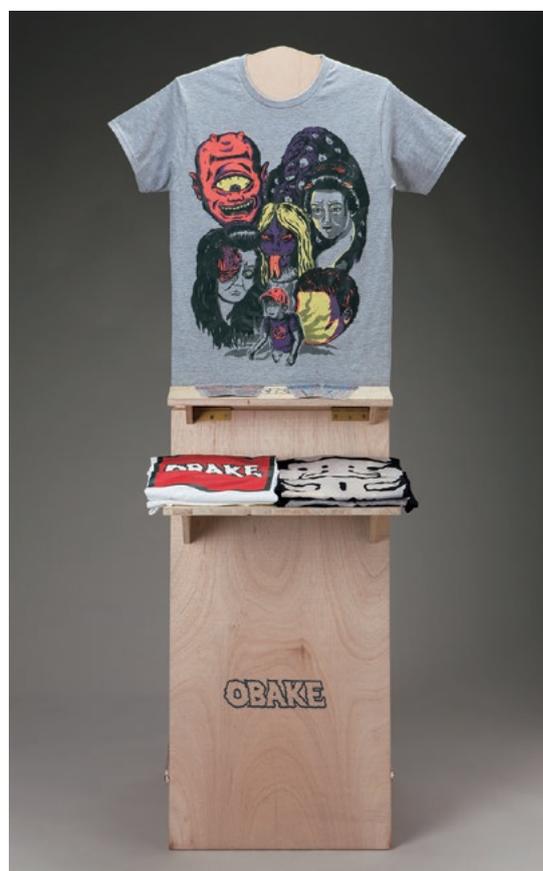
原口 碩

Haraguchi, Seki

造形芸術コース

古くから人々に親しまれてきた妖怪やもののけは、それぞれに教訓や言い伝えがあり、非常にユーモアに富んだ日本独自の文化だ。これらをストリートカルチャーと融合することでファッションとの親和性を図った。現在、若い世代や海外の人々をターゲットに販売している。デザインから印刷までを行い、ウェブストアを中心にイベントなどでも展開している。

OBAKE clothing WEB STORE <http://obkcloning.thebase.in>



The Reborn LOVE

リレーショナル・アート
h1560×w500×d500mm

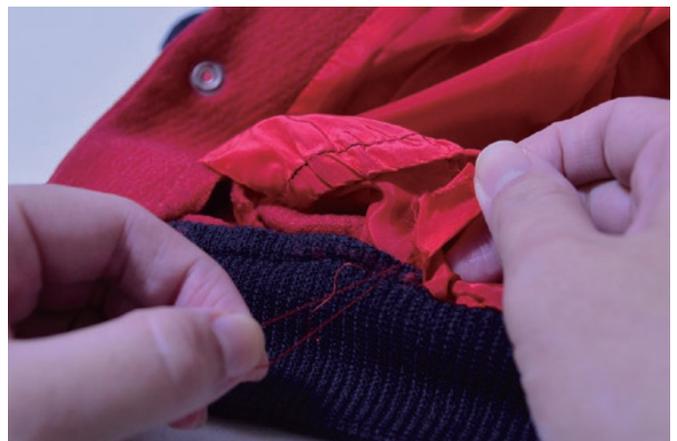
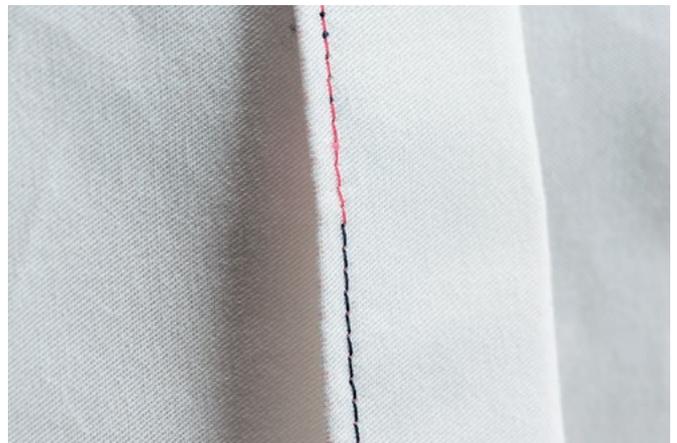
三井 穂波
Mitsui, Honami
造形建築科学コース

中学生の頃から、母と仲が悪かった。

親子として幸せの絶頂期であった幼少期、母はたくさんの服を作ってくれた。
その服から抜いた糸で、母が当時着ていた服を再現した。

親子の関係性と服を再現する過程を重ね合わせ、私なりの「親子の愛」を表現した。

「親子の愛」とは、不仲になってもどこかでつながっているものだ、と信じたい。



on the NAIL

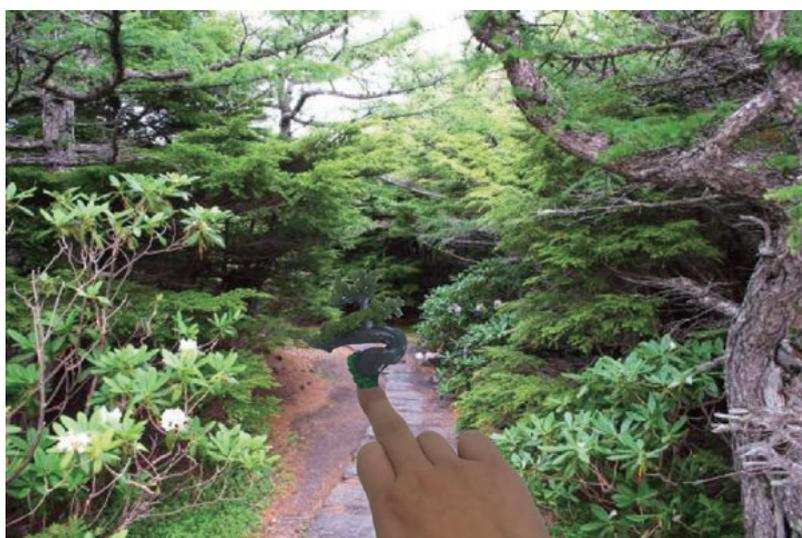
樹脂粘土
h30×w10×d10mm

松井 菜見子
Matsui, Namiko
デザイン情報コース

人間の爪は、にぎるという行為を行いやすくするために平たく硬く進化しました。爪の本来の役割は、爪圧というこれの跳ね返す力でのをつかむことができると、指先に集中する神経を保護するためです。

また、ネイルアートと呼ばれる爪に色をつけ装飾するという行為は 1920 年代から世界に伝わり、近年ではネイルアートを施すことが一般的になってきています。中には、とても長い爪にして生活しています。日常に支障をきたすように思えるが、その人達は指の関節を器用に使いにぎるという本来の役割とは別の進化をしているように思える。

そこで、人間の体の一部である爪に違った役割を与えてみました。



3分

アニメーション

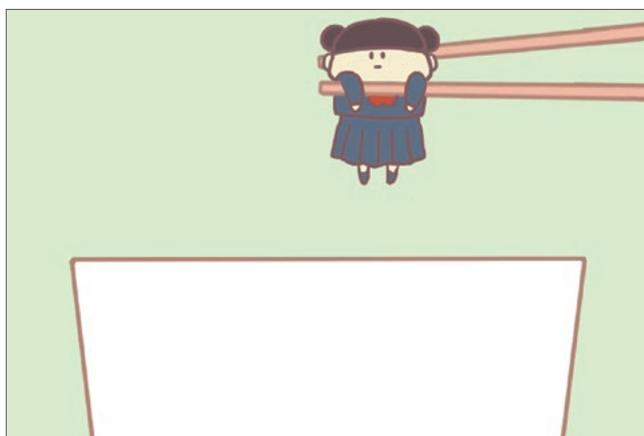
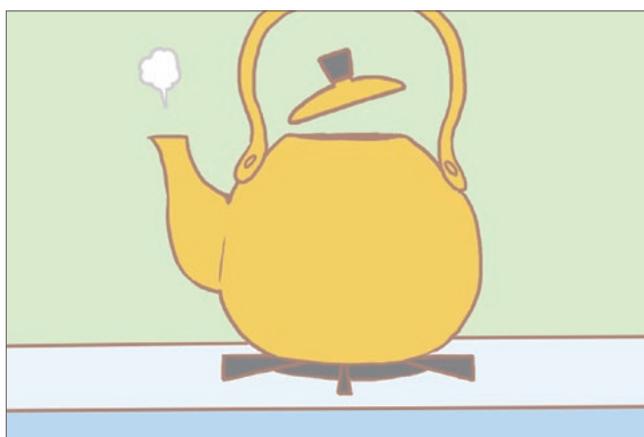
高松 美波

Takamatsu, Minami

デザイン情報コース

カップラーメンのできあがりを待つ3分間は、時間を持て余しやすい。3分を過ぎると麺が伸びて美味しくなくなる。その点に着目し、「待っている時間を楽しませてくれて、タイマー代わりになる短編アニメーション」を制作した。

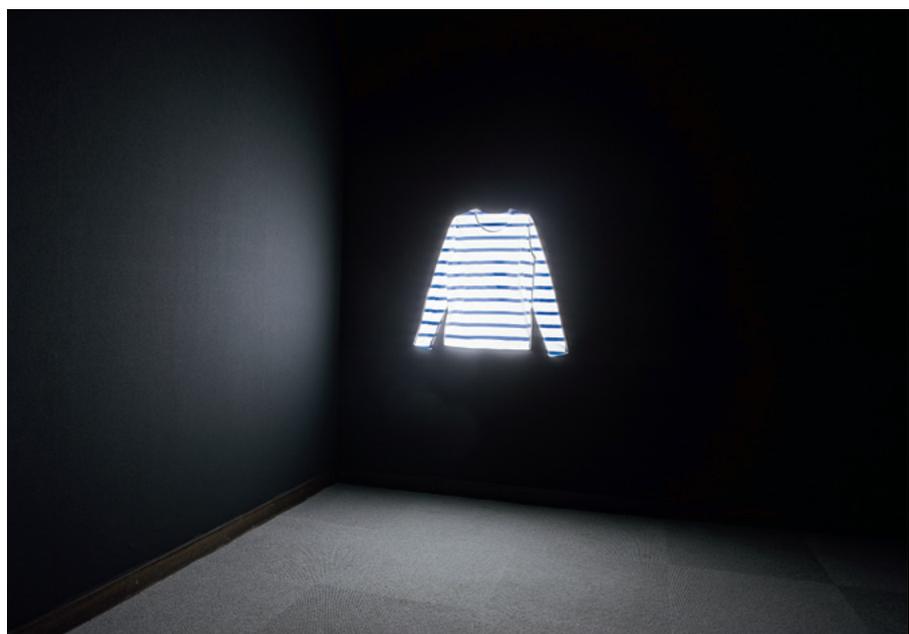
ほんわかと繰り出される内容に癒され、「こんな待ち方もいいな」と思ってもらいたい。



yokoshima

映像・プロジェクションマッピング
サイズ可変

川畑 智美
Kawabata, Tomomi
造形芸術コース



Sync

ミクストメディア
サイズ可変

樋口 京太郎
Higuchi, Kyotaro
デザイン情報コース

私たちは大衆の中のひとつである。ひとつでいることはどこか心細い。
本作品は、展示台の上に置いてあるふたつのメトロノームを動かします。そこからつくりだされたメトロノームのリズムが水滴となり大衆の中に放たれていく。
別々に放たれたふたつはゆっくりと少しずつ歩み寄っていく。



夢見のひきだし

インタラクティブアート
サイズ可変

松田 歩実

Matsuda, Ayumi

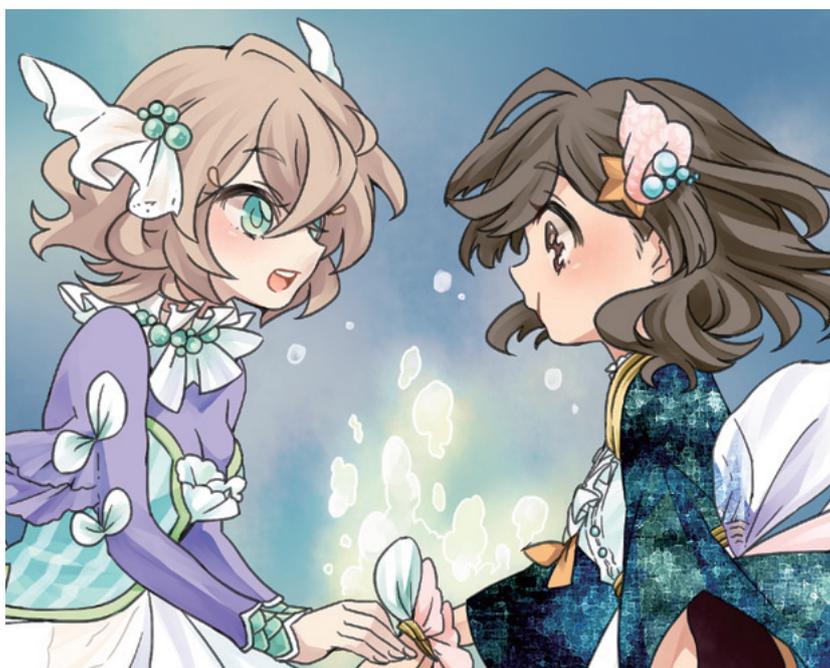
デザイン情報コース

この作品は、うたた寝をする少女を夢の中の主人公とし、ベッド下部の引き出しを引くことで夢の内容をスクリーンへと映し出す仕組みである。

私は普段生活をしている中で、その動作や見聞した物事からあらゆる物語の想起や展開をすることが多々ある。それまでに至る過程やその間の感覚は非常に曖昧であり、瞬間的な夢のようである。昔憧れたものへの夢、はたまた不思議な事象が起きる夢。

その感覚と、うたた寝による夢と現実の区別が曖昧な感覚を結び付け、他者との共有を試みたいと考えたのがきっかけである。

この作品を通して、この作品を楽しんだ人々のかつての夢、不思議な夢を引き出すことができればよいと考えている。



透明ブラ

—ホンモノとニセモノ—

ビニール
h250×w350mm

田村 曜

Tamura, Hikaru
デザイン情報コース

女性は日常的に化粧、いわゆる装飾を、自らの身体に施す。
現代においては、化粧を施されているにも関わらず、そのことをなるべく周囲に悟らせないようにすることが求められているのではないかと私は考えた。

この透明なブラジャーは、装着しても、透けて、本体が見えてしまう。
しかしそこにあるのは同時に、ブラジャーによって補正された姿でもある。
そこには装着者のホンモノの姿と、ニセモノの姿が混在している。



forme

映像インスタレーション
サイズ可変

本多 里帆

Honda, Riho

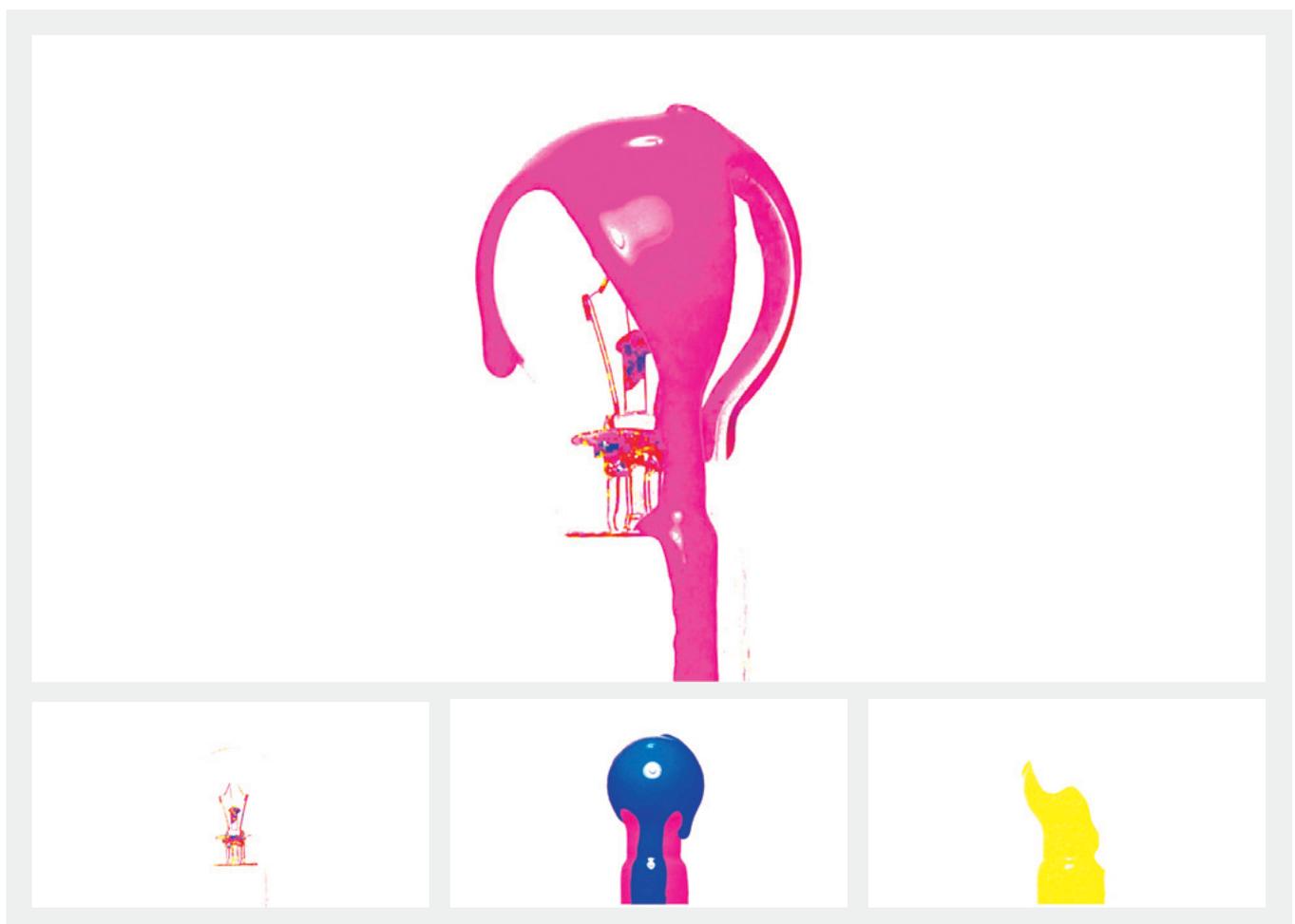
デザイン情報コース

何もない空間に浮かび上がってくるフォルム。

輪郭をなくした物体がべつの物体と接触することでその姿を現していく。

見慣れたものであればあるほどに感じられる不思議な感覚。

普段、私が見ている日常を一步外れた視点でみつめてみた。



X

映像作品
3min.15sec.

古田 紗也

Furuta, Saya

デザイン情報コース

本作品は血管奇形を雷に変換した映像である。

私は生まれつき右下肢の血管に病変がある。血管造影によって姿を現した血管奇形は私の体内で力強く美しく生きていた。

その姿は雷を喚起し、雷を包む雲や光は容体と連動している。雷の瞬きとともに心拍音が静かに鳴り響いてゆく。



秘密基地

アニメーション
5min.33sec.

種川 真章

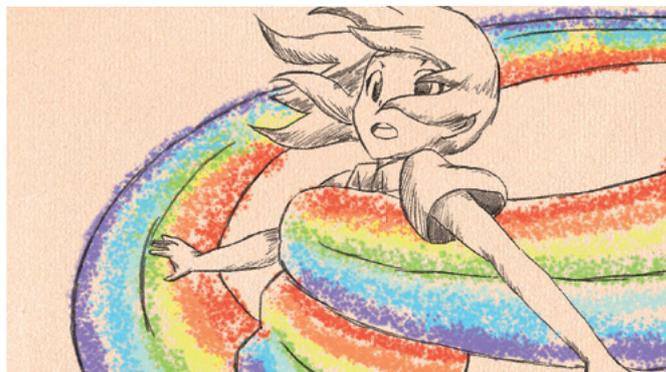
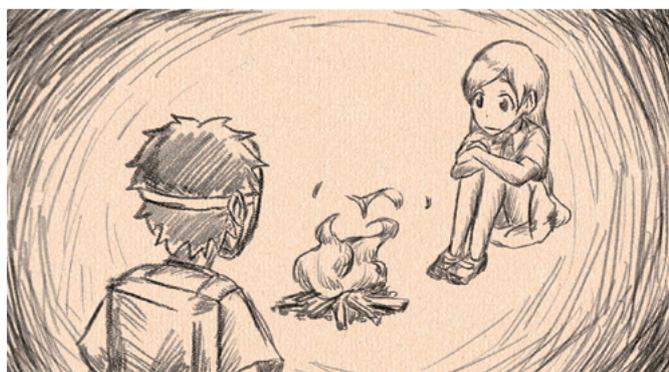
Tanekawa, Masaaki
デザイン情報コース

ロックバンド、アルカラの楽曲『秘密基地』を元にして制作したアニメーション作品。アーティストからの楽曲使用許諾を得て制作し、楽曲の歌詞から、キャラクターや舞台、細かなストーリーなどを組み立て、切なく寂しい恋物語を鉛筆タッチのセピア風アニメーションに仕上げた。

大切な人との思い出は、時がたっても色褪せてほしくない。失ってから気づくこと、失ったから気づくこと。そういったものを再認識し、自身と重ね合わせて見てほしい。

使用楽曲

秘密基地 / アルカラ



かざん栽培

ミクストメディア
サイズ可変

堂庭 志保
Douniwa, Shiho
デザイン情報コース



逆色眼鏡

プロジェクター・コンピュータ・Webカメラ
サイズ可変

高橋 朋代

Takahashi Tomoyo

デザイン情報コース

この作品は、新しい自分を発見させる装置である。

鑑賞者の服の色を検知し、その色の補色をインターネット上で検索する。検索した画像が、万華鏡のように次々とスクリーンに映し出される。

普段身につけている色と反対の色は馴染みが薄い。我々は非日常的な色に刺激を受けることで、意外な発想を持つことができる。なぜなら変化によって新しい見方が発見できるからだ。また、インターネットの膨大な情報も変化を生み出していると言える。

インターネットによる補色の視覚情報はスクリーンの中だけに留まらず、鑑賞者をも色づけていく。変化は新しい自分を知るきっかけになり、思考にすら影響を与える。



am I

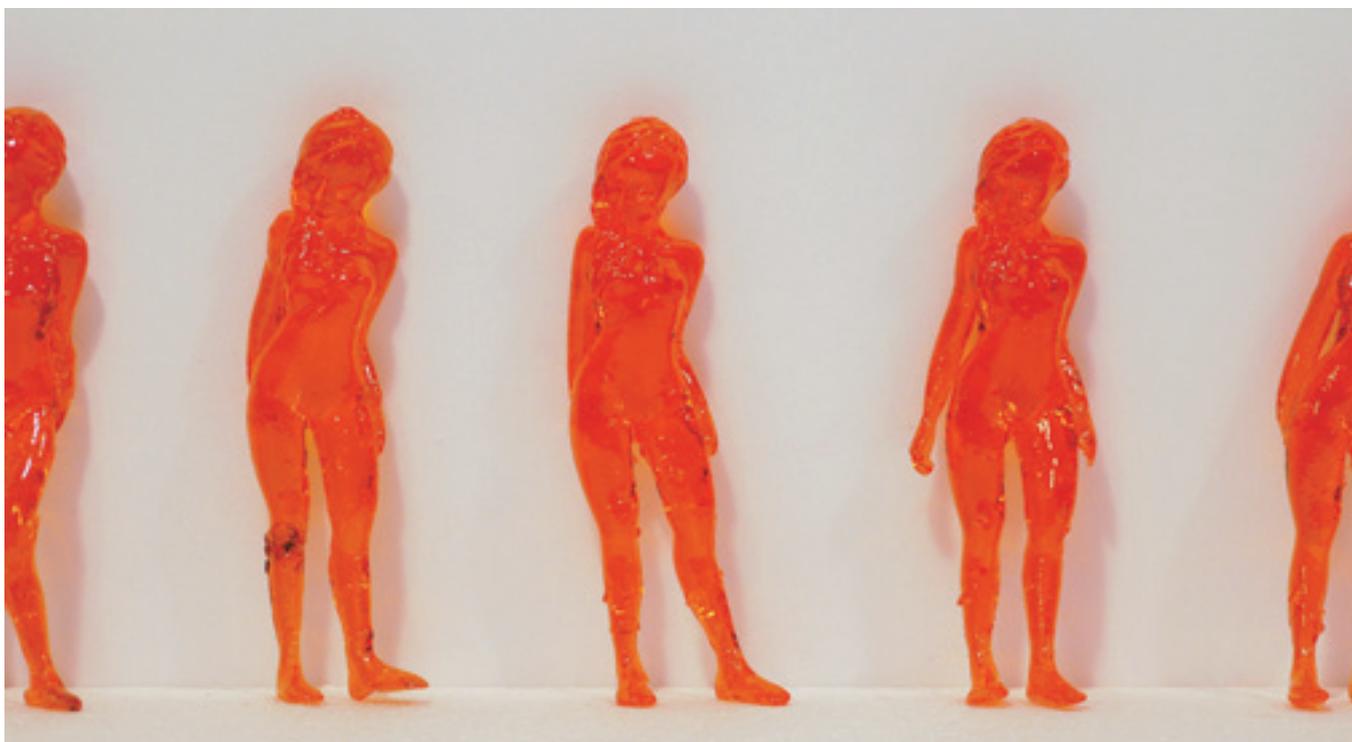
飴
h105mm、B54 W41 H57mm

上島 美夏
Ueshima Mika
デザイン情報コース

本作品は、私自身の1/16スケールの飴である。飴は型によって複製され、他者によって食べられることで他者を構成する要素の一部となる。

「ミス・ユニバースへの挑戦」により、本作品は生まれた。ミス・ユニバースを通して、自分自身の美に対する意識を自覚せざるを得なかった。飴でできた私自身は、今現在の美を表し、普遍的な美意識とは何かを問いかける存在である。

飴が溶けてしまうように、美しさが成熟したくアマイ>時期もまた、人生のうちのほんの一瞬なのである。



Ever Lasting Friends

センサー・電球・コンピュータ
サイズ可変

山口 歩那
Yamaguchi Aina

デザイン情報コース

アイドルは眩しすぎる。

ファンが応援することで初めてアイドルは存在を現し、輝いてみえる。

本作品は鑑賞者との相互作用によって成立する。

鑑賞者が3つの動作 (①像の前に立つ ②飛び跳ねる ③声を出す)

を同時に行なうことで、電球が点灯し、布の奥にある像が見えるようになる。



えのぐたま！

—実写と手描きによるアニメーション作品—

Adobe Flash, Photoshop

1 min. 13 sec.

吉澤 花

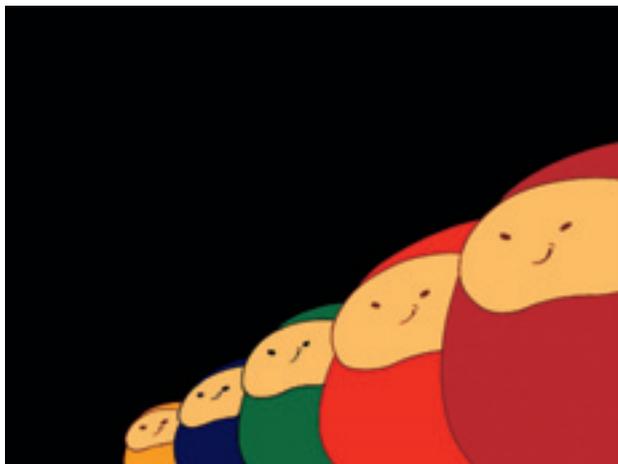
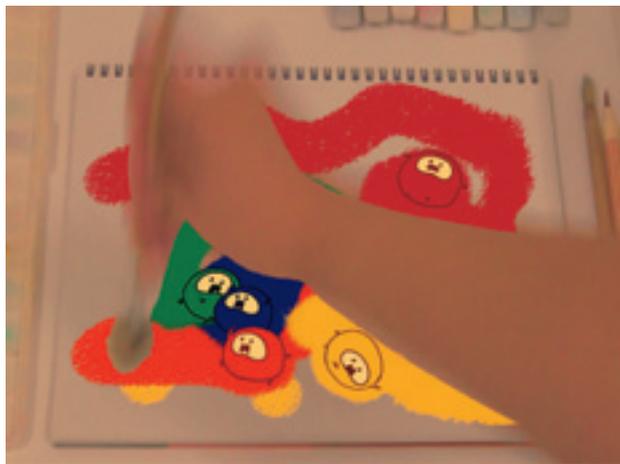
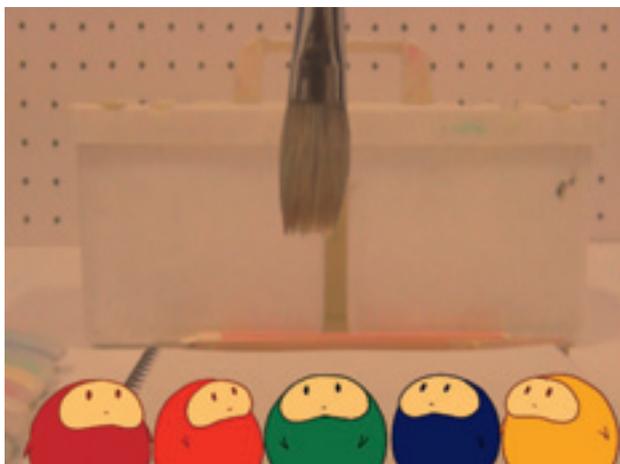
Yoshizawa Hana

デザイン情報コース

想像する力は誰しもが持っています。「もしも」普段歩く道に不思議な生き物がいたら、「もしも」目の前にある扉が違う場所に繋がっていたら、と日常の中で想像を行う機会は多いです。しかし、現代において優先されるのは想像する力ではなく現実を見る力となっているのが現状です。だからと言って折角持っている想像の芽を自分で潰してしまう事はないと考えます。

想像こそあらゆる事への核です。自分勝手な想像は楽しいもので、誰からも制限されることはなく、己だけで楽しむことができるその人だけの特権です。この特権を存分に活かしたものを作ろうと考えた時に生まれたのがえのぐたまです。

自分で絵を描こうとしたとき、「もしも」絵の具が勝手に動き出したらどうなるだろうと思ったところから彼らは生まれています。彼らにこの現実で動き回ってもらうことで自分勝手な想像の楽しさが伝わり、想像のきっかけとなってほしいと考えています。



すすむうち

映像インスタレーション
サイズ可変

森崎 礼子

Morisaki Reiko
デザイン情報コース

動く家を建てる。

人のために何か作品をと考えたが、それにどんな意味があつて、人の支えになるのだろうか。考えつくことを全て否定して何もしない日が続いた。皆いったいどういうテンションで生活を送っているのか。とにかく人と話がしたくて、屋台を作ってみた。屋台は人とのコミュニケーションを生む場だと、考えていたからだ。しかし出来上がってみたそれは家の形をしていて、ただひくことができるのみ。この家が解け込む景色を探そうと思い、「すすむうち」をひいて歩いた。進むうちに家は自然と景色に溶け込んでいく。空や海に直接引かれた直線のように見えた。歩いて他の場所をまた探す。それを繰り返す。私たちはこれからたくさんのことを自分で探して生きていかなければならない。

しかしそれは時に素晴らしいものの発見があると悟った。



Time pump

LEDライト・アクリル
h544×w1160mm

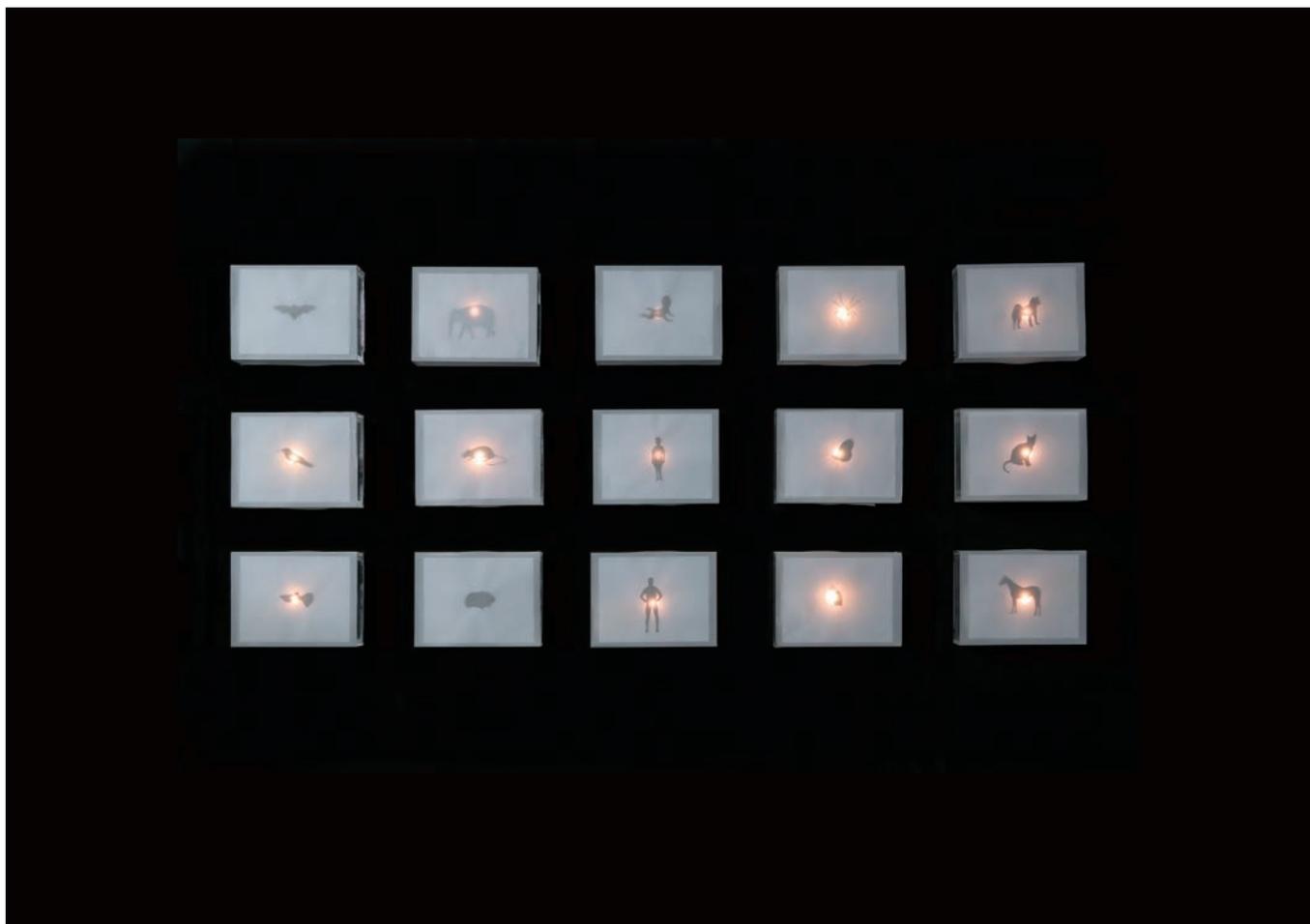
岡本 知佳

Okamoto Chika

デザイン情報コース

様々な生物の体感時間を光の点滅速度で表した作品。点滅速度が速い生物ほど、感じている時間の密度が高く、逆に遅い生物ほど、時間の密度が低くなっている。

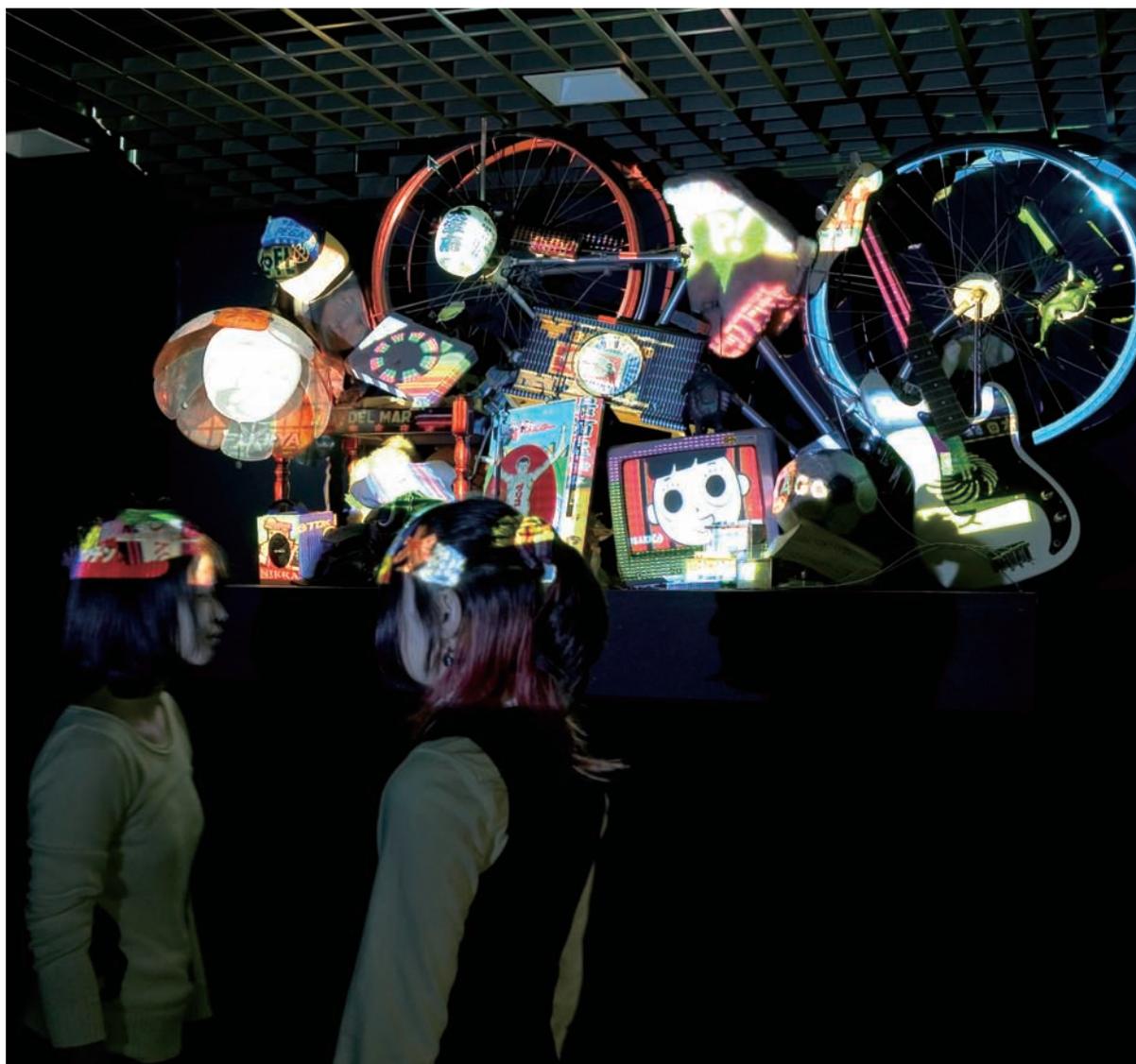
子供の頃、感じていた時間と、大人になって感じる時間の速度が違うように他の生物も感じている時間が異なる。同じ時を共有しているようで実は違う。そんな不思議な時の感覚を視覚化したインスタレーションである。



WAY BACK HOME

ミクストメディア
サイズ可変

帯刀 玲香
Taito Reika
デザイン情報コース



espressivo

ミクストメディア
サイズ可変

小出 佳美
Koide Yoshimi
デザイン情報コース

「同じものを見ているのに、何か変だ」

人間は言葉以外にも、表情を使ってコミュニケーションを図っている。

美術館の展示物と、その音声ガイドを模しているこの作品は表情によるコミュニケーションを破壊する装置だ。

同じ絵の音声ガイドを聞いているはずなのに、それぞれ違う表情が浮かんでしまう。何故ならば、音声ガイドにはそれぞれ別の表情があらわれる音声が入っているからだ。

日常で、ついおろそかにしがちなコミュニケーション

「言わなきゃわからない」、「伝える」ことの大切さを感じる作品



Search & Draw

ミクストメディア
サイズ可変

永野 敬子
Nagano Keiko
文化マネジメントコース

この作品は、身の回りのものを絵の具に見立てて絵を描く装置です。

温度を色に置き換えて描画する仕組みとなっています。スポット状のインプット部を持ち、装置の前に用意したパレット上の物から色をとり、そのとった色で絵を描くことができます。色はスポットの先端部にある温度センサーの数値によって決まります。

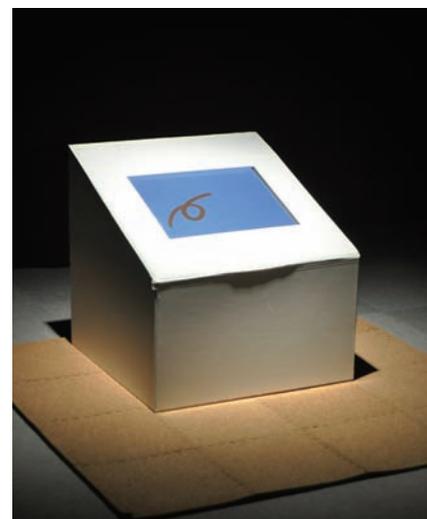
身の回りの物から色を探し、絵を描くという一連の動作を楽しむことを目的としています。



色をさがす



描く



Between Blinks

ミクストメディア
サイズ可変

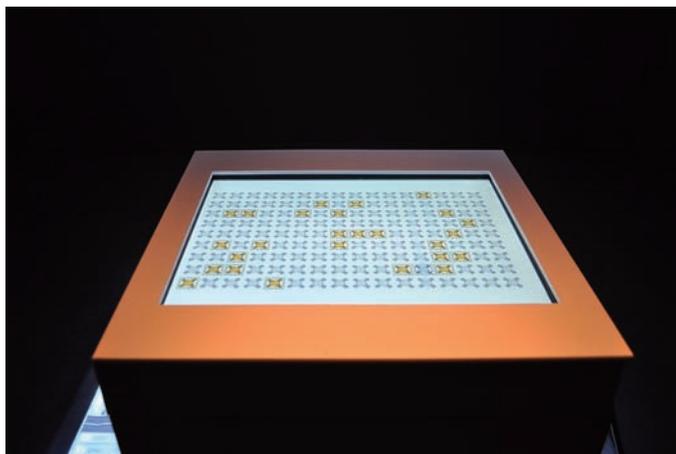
谷口 しのぶ
Taniguchi Shinobu
デザイン情報コース

——^{またた}瞬きの間の軌跡——

本作品は音の軌跡を視覚化する。タッチモニターと白い砂がまかれた空間の2つの要素からなり、鑑賞者はタッチモニターに表示されるアイコンを操作することで1小節分の音を組むことができる。組まれた音は砂上でその軌跡が視覚化される。

音の速さは340m/秒とも言われ、瞬く間に遠くへと行ってしまふ。だが、音はその瞬間に空気中に美しい形を残していた。それは花のようであったり、波のようであったりと多様な姿をしているが、普段は人間の肉眼で見ることには出来ない。

この作品を通して、音を耳で楽しむという概念を捨て、目でも楽しんでもらいたい。



アカルチュレーション

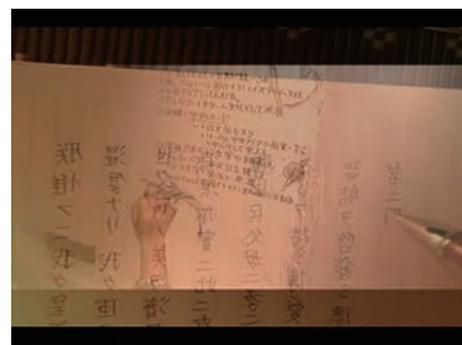
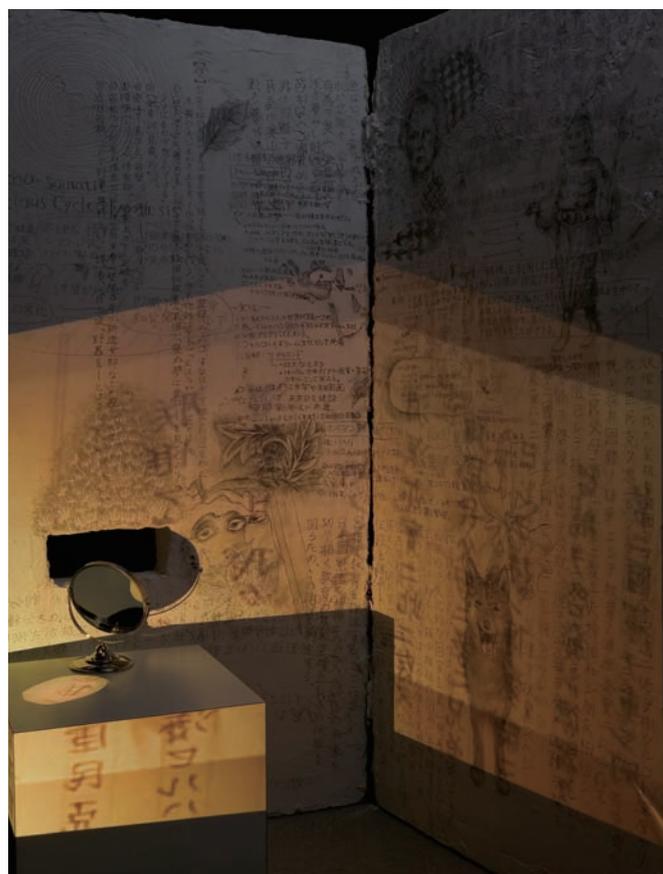
メディアアート・漆喰・発泡スチロール・センサ・映像
h1600×w1800×d1800mm

量山 玲衣
Kazuyama Rei
造形芸術コース

この作品は「壁」をテーマに人間のコミュニケーションについて模索した作品です。外側から見ると何の変哲もない壁に、ひとつの小さな窓が開いています。そこを覗くと、中には鏡がひとつ置いてあり、その鏡を動かすことで、内側の壁の表面に映像が投影されて鏡越しに壁の裏面を見ることができます。

他人から見る自分と、自分自身が見ている自分。それは全く異なるもののように、実はただ単に一枚の壁で隔てられているだけなのかもしれません。そして、壁を完全に取り除くことはできないのかもしれないけれど、その内側を見るために何らかの行動は起こすことは可能です。

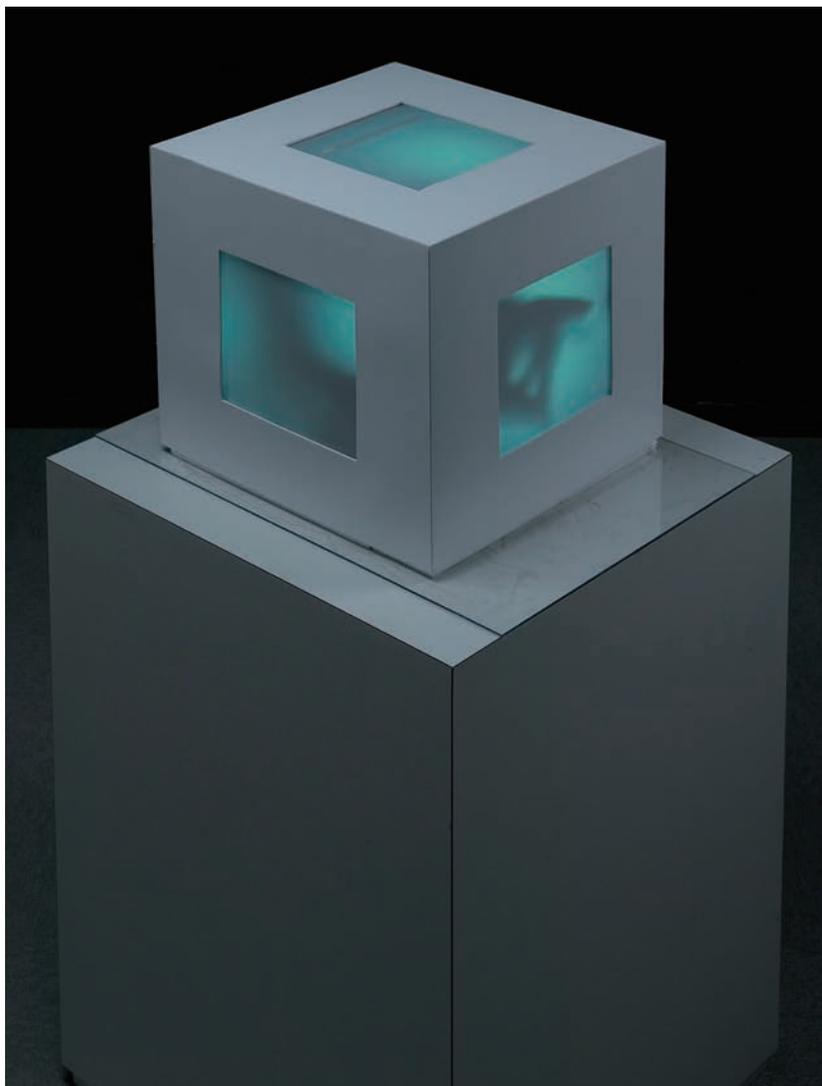
2010年、自分自身の内面とひたすら向き合った、率直な作品です。



影絵

ミクストメディア
サイズ可変

坂井 友里恵
Sakai Yurie
造形芸術コース



ゆかいな人ごみたち

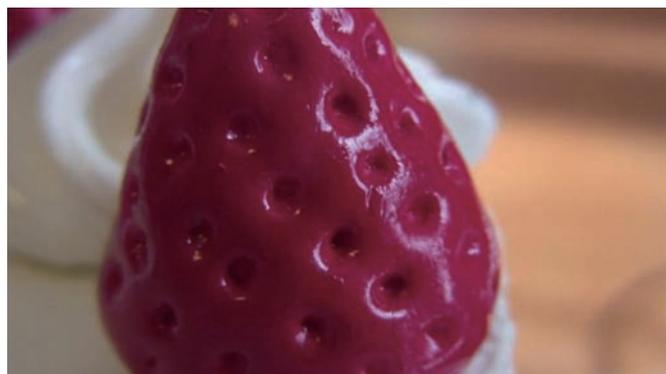
映像インスタレーション

中村 友里子

Nakamura Yuriko

デザイン情報コース

ちいさなちいさな彼らの世界をのぞくと見えてくる。
人ごみだっちょっと見方を変えれば楽しくなるかも。
一人ぼっちだと寂しいのに、人ごみにまみれるとストレスを感じてしまう。
それは人には誰でも侵されたくない空間があるから。
無意識のうち他人との間に距離をとって、快適な空間を保とうとする。
この個人的空間のことをパーソナル・スペースという。相手との親密度によつて、広さは異なり、他人が入り込むと人は不快感を覚える。
くっつきそうでくっつかない。不安定で微妙な距離感は、それだけで生きている心地がする。ほんやりと眺めていると、そこだけの不思議な世界が見えてきて、人ごみの中の人々の物語を想像するだけでワクワクしてくる。



はなちょうちん

インタラクティブアニメーション

宮内 郁香

Miyauchi Ayaka

デザイン情報コース

これは鑑賞者が任意で物語を巻き戻すことのできるアニメーションである。

故に一方的に放映する単なるアニメーションと区別してインタラクティブアニメーションとする。量子論によると、宇宙はおそらく無限の未来を持っている。つまり今いる世界はその無限の未来のうちの一つにすぎない。人はその未来を無意識下で選択していき、その結果偶然に行き着いたのが「今」なのである。万一その選択によって大きな失敗を犯したとき、もし過去の分岐点に戻り選択をし直せる機会が与えられたならば、おそらく人は別の選択肢を選ぶだろう。それはより良い結果を求めるが故の行為だろうが、私はそうは思わない。過去を憂うよりも「今」に与えられた「未来」を見つめたほうがより生産性があるからだ。



▲逆さにするとアニメーションが巻き戻る



▲アニメーション『はなちょうちん』部分

記憶

ミクストメディア
サイズ可変

中山 雄星
Nakayama Yusei
造形建築科学コース

木の視点からみた景色



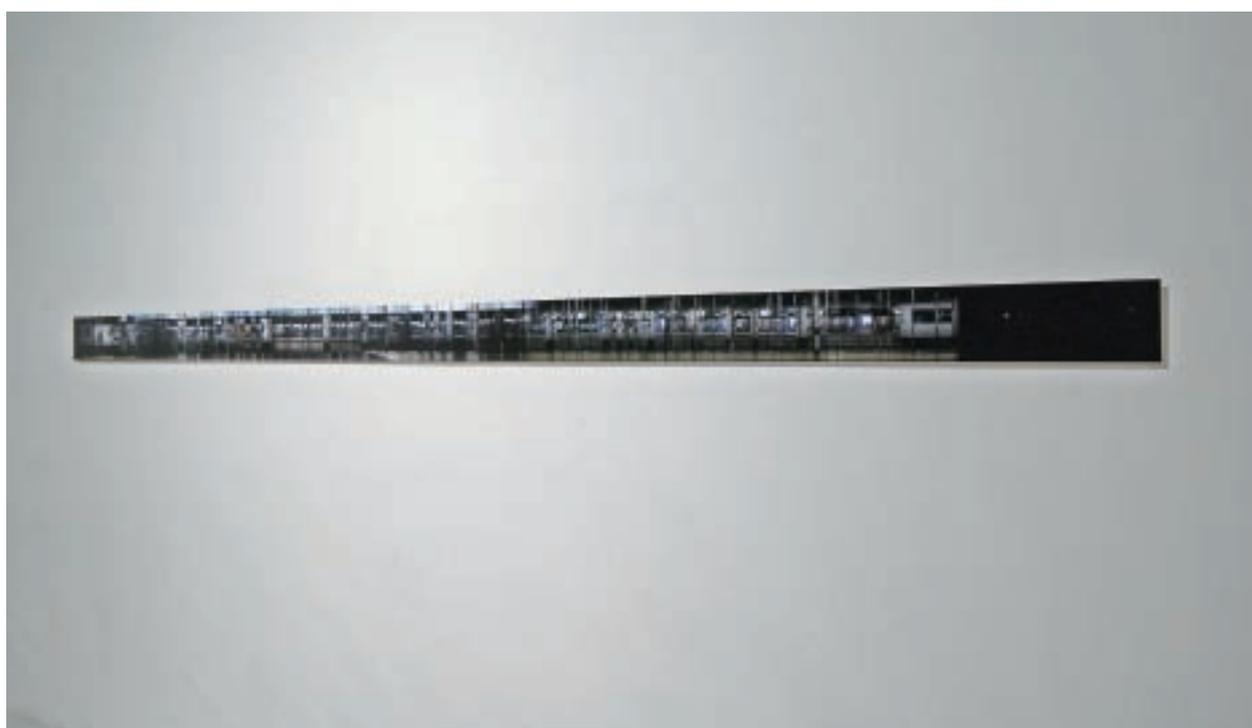
time line

インクジェットプリント・アルミ複合板
h150×w3890mm

上坂 優衣子
Kousaka Yuiko
デザイン工芸コース



作品部分_17:01-18:00



Common Oak

スチロール・漆喰・プロジェクタ映像
w1500×d600×h1820mm

原 真知子

Hara Machiko

デザイン情報コース



npastofuturew

ミクストメディア
サイズ可変

上島 麻里絵
Ueshima Marie
デザイン情報コース

現在は刻一刻と過去になり、未来は刻一刻と現在になる。
すなわち過去は現在であり、現在は未来でもある。
そして固定された過去はいつまでも現在、未来に影響を与えつづける。

この作品はウェブカメラを使用したリアルタイム映像によるインスタレーションである。

壁には、三秒遅れてあらわれる過去が、まるで亡霊のように痕跡を残しつづける。
足もとのテレビには、過去を内包した現在が虹色の輪郭線として映し出されるが、動くのを止めると自分自身が消えてしまう。

過去・現在（・未来）という時制を入れ子構造として表現しなおすことを通して、現在という時をあらためてとらえなおす。そして、過去となり未来を束縛する現在のおこないを見つめなおすための装置である。



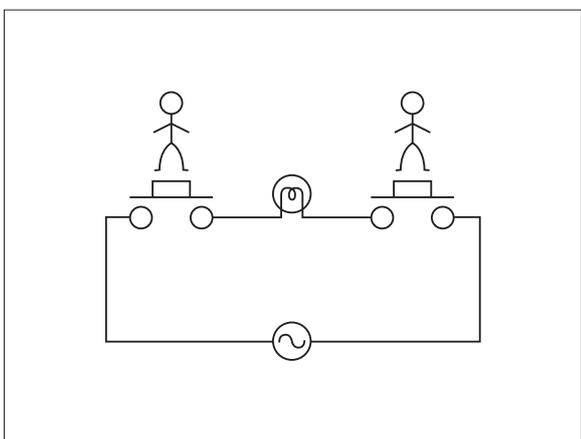
Code

ミクストメディア
サイズ可変

北野 加奈恵
Kitano Kanae
デザイン情報コース

2つの白い箱には無数のスイッチが仕掛けられている。それぞれに人が乗り、定められたただ1つのスイッチを同時に踏みあうことで回路が繋がり、電球が点灯する。観客は電球が点灯しない事に対して歯痒く思ったり、点灯すると喜んだりする。

今日、電力は無くってはならない存在である。私たちは様々な場面で、電力の上でのコミュニケーションを行う。しかし、仕組みられたシステムの上で、マニュアル通りの行動を行い、お互いへのアクセス方法を入手する事ができなければ、繋がる事はできない。



locker

アニメーション
2.55min

永田 朋美
Nagata Tomomi
造形芸術コース

「非日常の流出」をテーマに制作した短編アニメーション。

普段生活している中であまり注視することのない日常の風景にふと違和感を感じたことはないだろうか。理由はわからないけれどなんだか気味が悪い、怖い、もやもやとすっきりしない。夜中に風呂場で頭を洗っている時なんとなく後ろを振り向けない、寝ている時物音がしたような気がしたけれど確かめずにそのまま無理矢理眠りにつく。

実際に振り向いたり確かめても何か異常があるわけではないのだけれどなんとなく不気味なことは日常の中にたくさん潜んでいる。「目を閉じている間、自分が見ていない瞬間に起こっているかもしれない怪異、日常に流出してくる非日常」を学生には身近な“放課後の教室”を舞台にアニメーションという形で表現した。



ライゼマーレ

アニメーション

原 和奈

Hara Kazuna

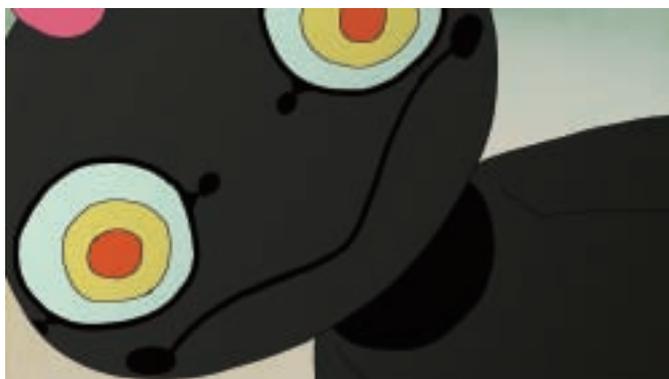
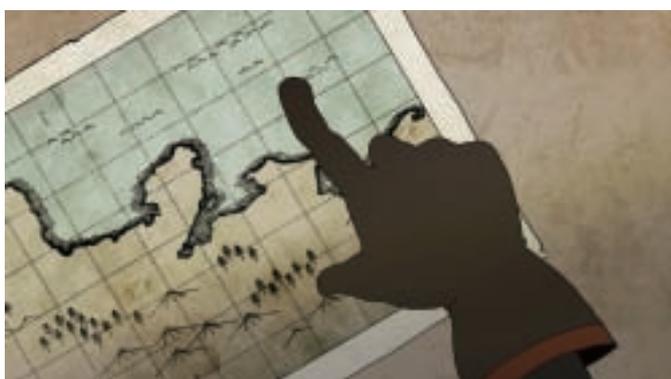
造形芸術コース

これは「旅」をテーマとした手描きアニメーション作品である。

詩人ドライデンが人生は旅だと語ったように、私は人の生涯とは旅のようなものであると考える。卒業と人いう生の節目にあたり、様々な人との出会い、出来事、それによる自分に起きた変化、新しいステージへ向かう希望と不安をアニメーションという手法を用いて表現したいと思った。

アニメーションとは、絵だけでなく、映像だけでなく、音だけでなく、言葉だけでなく、見る人の五感を想像的に刺激できる表現手法である。具象的にも抽象的にも、さまざまな表現形態をとることができる。現実にはありえない現象さえも表現できる、いろいろな可能性を秘めた手法である。

この作品は、アニメーションとしてはまだまだ未完成である。その未完成な部分も含めて、アニメーションの可能性を感じてもらいたい。なおかつ、この作品を作品として楽しんでもらえたら嬉しい。

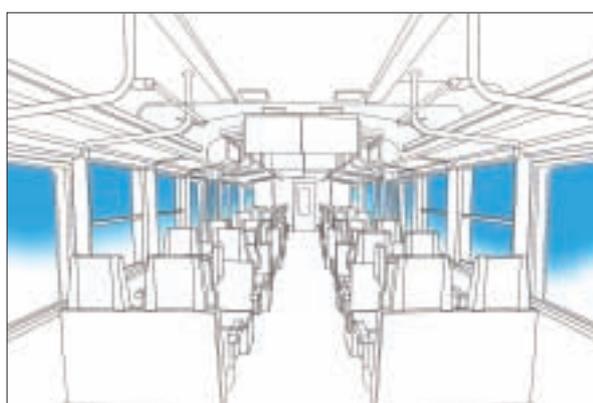
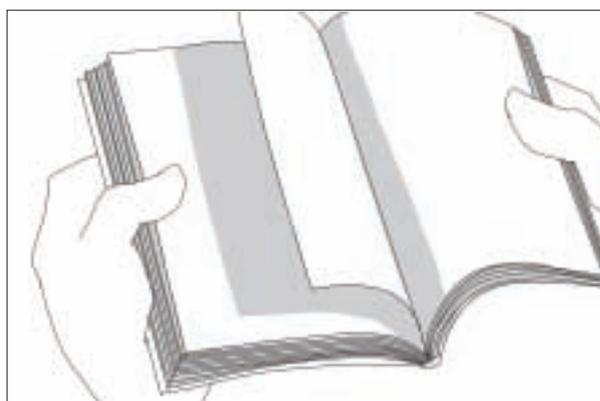


line

アニメーション
2.40min

水田 綾子
Mizuta Ayako
造形芸術コース

「記憶の曖昧さ」をテーマにしたアニメーションを制作した。記憶とは脳に蓄積される情報の事だ。その情報は時間の経過と共に本来の形を失う。昨日の夕飯を思い出せない。或いは行ったことも無い土地に行ったかのような錯覚をする。忘れられた記憶や、思い込みによってねつ造された記憶を描いた。タイトルである「line」は「境界線」という意味である。真実と嘘、自と他の境界線が曖昧になっていく。



niha

木
w240×d208×h50mm

伊地知 裕貴

Ijichi Yuki
デザイン情報コース

庭は古来の日本文化の1つで、日本人と自然との関わりを直接的に表している。それは元々「ニハ」と記述され、何かを行うための場をさしている。そして、それは自然物同士の関係が生まれる場（ストーンサークル、神社など）に築かれ、自然との関係性を示す行為（祭り、神遊びなど）によって自然と一体化することを目的としていた。

ニハの意味を見直すことは文化を見直すことであると思う。なぜなら文化とは自然との関係の中で生まれた知恵を状況に合わせて常に更新し、積み重ねてきたものであるからだ。そして、その知恵を日常へ昇華させることで私たちは文化を築くことができる。

私はその「見直し」を提示できればと思い作品を制作した。この作品ではニハの目的である「関係性からの一体化」を縮図的に体験できるものへデザインした。

各盤の中央を自然の力の集まりとし、それらを日の光・重力・サイコロの目という人の及ばない力を受けながら、参加者同士が協力して駒で繋ぎ、自然の力と一体化することを表している。

