うしろえもーしょん

うしろ姿の魅力を伝えるイラストレーション

原友美 デザイン情報コース

普段、私たちは人の表情を見て生活をしています。では、表情が見えない「うしろ姿」ではどう感じるでしょうか。 うしろ姿には表情から伝わる情報以上に多くの情報が隠れていることがあります。

表情が見えないことで、普段気が付かない「動き・しぐさ」に気が付き、見る側の経験を踏まえた「観察力・想像力」が働き、見る人に様々な印象を与えるのではないでしょうか。

「emotion/感情・情緒」「motion/動き・行動・しぐさ」この2つの要素に注目しながら「うしろ姿の魅力を伝える」をテーマにイラストレーション集の制作を行いました。





デジタルイラストレーション/液晶タブレット・CLIP STUDIO・プロセスカラー印刷/A5版・pp20

夜の遊園地をモチーフにした少女のための衣装デザイン

青山知聖 デザイン情報コース

夜の遊園地は、昼間の姿とは全く異なる変貌を遂げます。その不気味で幻想的な魅力をモチーフにしたコスチュームをデザインしました。 夜の遊園地を身にまとった少女のイラストレーションと、それを具体化したドール用の衣装です。



服飾デザイン/オーガンジー他/h280×w200×d200mm他

曖昧の品質

中村久乃 デザイン情報コース

私にとって「曖昧」は、大変魅力的な 事ざまです。

そこで、日常から抽出した曖昧さの構造を分析し、抽象的なグラフィックへ と再構成しました。

この作品は、「曖昧」の魅力を理解し ようとした試みの記録です。

作品No.01: 愛憎

曖昧の品質: グレーゾーン



相反する2つの事象の中間あたりに 存在する、どつち付かずな曖昧



コミュニケーションデザイン/Illustrator/h649mm×w459mm/他5点

「褒め力」をきたえるカードゲーム 自己肯定感を高めるデザインの提案

上野愛芽 デザイン情報コース

日本は諸外国に比べ自己肯定感が低い傾向にあります。より多くの人々が自身の良いところに「気付き」、自己肯定感を高めるにはどうすればいいのか。「褒める」という身近な行為に大きなヒントがあると考えました。

誰かを褒めること、また誰かに褒められることを受け入れる素直で暖かな心を育むことは、自己肯定感を高める最良の方法だと考えます。

この作品はコミュニケーションを楽し みながら「褒め力」をきたえるカード ゲームです。



コミュニケーションデザイン/プレイングカード40枚・紙/h89×w57mm

架空書架

新しい"体験型謎解きゲーム"の提案

佐藤天太 デザイン情報コース

体験型謎解きゲームとは、プレイヤーが主人公となり、複数の謎を解きながら、ある結末へと辿り着くゲームです。オンラインアプリを使った「Search & Actionシステム」を新たに導入することにより、プレイヤーの自由度を高め、臨場感を創出しました。

「架空書架」では、LINEを用い、物語を進めていくと謎が出現します。 謎を解くための手がかりは、書架の中に並べられた本に記されています。 調べたい本の題名をLINEに入力することによって、情報を得ることができ、謎を解ぎ進めることができます。



ゲームディレクション/LINE Message API・Google Apps Script/書架: h1800×w600×d295mm

重度な後遺症を抱える 患者とのコミュニケーション

マンガ·単行本 h257×w182×d13mm

田中 沙里 デザイン情報コース

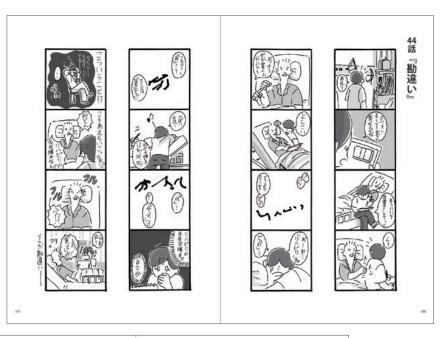
Geibun Prize 2018 受賞

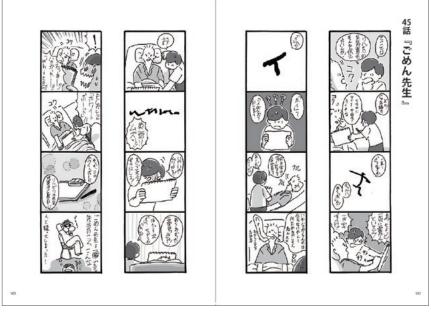
喋る、笑う、体を動かす。

ある日突然それらをすべて失った時、人はどうやってコミュニケーションを取るのか。この作品は『新しい対話』をテーマにした4コマ形式の漫画である。父が脳出血で倒れ、重い後遺症を抱える身となったことをきっかけに、新しいコミュニケーション方法を確立していく過程を、誰もが読みやすい漫画で制作した。約8ヶ月にわたる調査の中で見つけたジェスチャーや、筆談方法についてのエピソードを全86話、210ページにまとめている。

脳の損傷による後遺症は千差万別で、それによってコミュニケーション方法も変わってくる。だからこそ、この作品を一つの『新しい対話』の前例として残すことで、今同じような状況にいる人、もしくは全く関係ない人も万が一そうなった時、この作品の『新しい対話』が、大きなヒントになると考えている。







Hong, Huijuan Japan, China and South Korea's Cultural Reality

日本、中国、韓国の異文化実情

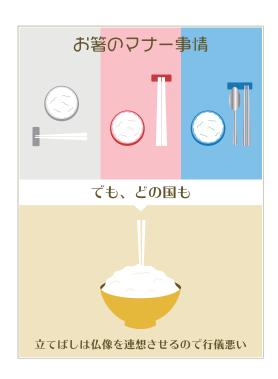
コミュニケーションデザイン

洪 恵娟デザイン情報コース

異文化を知る機会の多くは、自国の教育機関や、マスコミによる一方的な情報発信によって与えられます。多くの人は世間に流れてくる誇張された印象的な情報で異文化を認識し、自分の偏見や思い込みだけで他国を判断しがちになります。しかし、そんなごく表面的な理解だけで、他国の文化や国民性に、ネガティブな先入観をもつことは、つまらないことだと思います。

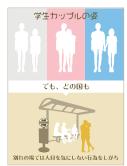
国際的な交流が最も多い日本、中国、韓国ですが、地理的に近い分、不快な誤解や摩擦がいろいろ発生しています。しかし一切の偏見を持たずに、それぞれの国民が営む、当たり前の生活をじつくり観察してみると、たくさんの共通点が見えてきます。

そこで、同じ場面や状況を前提とした、日本、中国、韓国の「異文化の中の共通点」を イラストで分かりやすく表現することで、実はみんな同じ思いを持っていることを 気づかせると同時に、三つの国同士の偏見や先入観をなくし、国民の友和をはかるこ とを目的として制作をしました。

















色覚タイプによる 見え方の違いを有効利用した パターンの提案

服飾柄のデザイン·布印刷 h1100×w450mm

小林 礼実デザイン情報コース

カラーユニバーサルデザインでは一般色覚、色覚異常を問わず誰にでも見えやすい色、知覚しやすいデザインなどが推奨されている。

しかしファッションなどの分野で、色覚異常の人が自分の見え方と好みで品物を 選んでいるのに、多数派の意見によって「間違った組み合わせ、色」と指摘される場 面がある。

そこで、あえて色覚タイプにより見え方の違いを作ることで多様性を認めることに繋げられるのが、嗜好性の高いファッションの分野ではないかと考えた。それぞれの色覚タイプによって目立って見える柄が違うパターンを制作し、一例として同じ服だが色覚タイプによって違ったイメージでも楽しめるワンピースに展開した。





C型色覚 リンゴが目立って見える



P型色覚 フクロウが目立って見える

読書をもつと味わうタイポグラフィー

タイポグラフィー B5・74ページ

相當 美咲 デザイン情報コ*ー*ス 小説の印字に様々な表現を加え、物語のイメージを表現しました。

物語は読む人の数だけイメージがあります。しかし、そのイメージの違いを共有する機会は多くありません。自分とは違ったイメージに触れ、自己の考えを広げたり深めたりすること。それは、読書という体験をもっと味わい深いものにしてくれます。

物語を伝える本には多くの文字が並んでいます。それは、大体の場合、見た目の主張が少ないものです。ですが人は無意識に、文字の持つ、形・色・配置といった要素から様々な印象を読み取ります。読書という体験の中で、当たり前すぎて意識されない文字。それらにたくさんの要素を加えることで、登場人物の個性や鮮やかな色彩、躍動感といったイメージを表現しました。

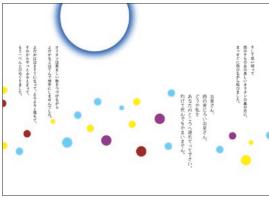
文字表現によって助長されたイメージを感じながら、物語について考えることで、 自分の持つイメージを深める。そんな読書の味わい方を提案します。

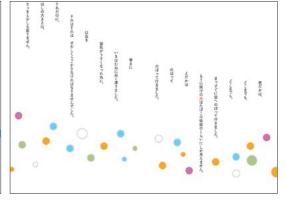












読んでいるようで 見ているタイポグラフィ

タイポグラフィ

木下 佑紀乃 デザイン情報コース

文字は「読む」ものだと私たちは思い込んでいます。

しかし、文字には読解することで論理的に理解する「読む」情報だけでなく、文字の 色や形などの視覚情報から印象的に理解する「見る」情報があります。例えば、知らな いコンビニのロゴを初めて見た時はまずはただ単に文字を読みますが、次第にロゴ の形や色、周囲の環境などが記憶に刷り込まれ、制服などの「見る」情報だけでコンビ 二の名前が特定できるようになります。

そこで、すでに別の意味が知覚されている視覚情報に、全く別の意味の読む情報を加えたタイポグラフィを制作することによって、新しいメッセージを簡単にわかりやすく伝えられるのではないかと考え、作品を制作しました。

了承済みの視覚情報 :::::::::

チョコレートの見立て



・茶色のパッケージ

·金色の文字

あらたな読む情報

チョコレート農家の児童労働問題

- ・コートジボワールで約13万人の子供がカカオ 農園での労働に従事。
- ・農園経営をする家庭の子どもの3分の1は1度 も学校に行ったことがない。

児童労働







大人のくすり教育

ラベルデザイン・プラスチックフィルム h270×w65×d65mm

黒田 和

デザイン情報コース

2012 年、全国の中学校で「くすり教育」が義務化されました。現在の大人が受けていない教育を今のこどもたちは受けています。風邪を引いたとき、こどもが熱を出したとき。くすりは私たちの生活にとても身近な存在です。そして、多くの大人が育児や介護を通し、自分以外の誰かにくすりを飲ませる立場にあります。私は、そんな大人にこそ、くすり教育が必要ではないかと考えました。

この「おくすりのみず」は、くすりを飲むときに使う飲み水です。くすりは、コップ 1 杯の水で飲むと良いとされています。コップ 1 杯を 200ml として、朝昼晩の 3 回分で 600ml 入っています。ラベルの裏面には、それぞれの年齢に合わせたくすりの知識が記載されており、飲む直前に利用者に知ってもらうことができます。

販売場所として、処方箋を受け取れる薬局の窓口や、ドラッグストアの医療品コーナーで薬の隣に設置し、販売することを想定しています。



 一度飲み忘れても 次に2回分 飲んではいけません

2 処方された薬は 最後まで飲みきりましょう

3 おくすり手帳でくすりが安くなる 6ヶ月以内に処方を受けた薬局では 通常より40円安く買うことができます



がん検診の ダイレクト・プロモーション

広報リーフレット3種·A4版三折り

田幡 紗季 デザイン情報コース

がんは、現代の日本人の死因第一位であるにもかかわらず、がん検診の受診率は他 国と比べてはるかに低い。人々が検診を受けようとしない理由は、「費用がかかる」 「検査が痛そう」「がんと診断されるのが怖い」などが挙げられる。この現状を打破す るには、検診に対する意識をより強く人々に向けさせる必要があり、「受けなくては ならない」という自立した動機を持たせなければならない。

そこで注目したキーワードが「人生の節目」である。たとえば結婚した時、子どもが 生まれた時、新しく家を建てた時など、生きる覚悟が大きく変わるイベントを迎えた タイミングこそ、受診動機に繋がるダイレクト・メッセージが有効ではないかと考 えた。結婚や出産などには行政への申請届けがつきものであり、メッセージが直接的 に作用する最も適切な場面として、行政の各申請窓口を想定し、人生の節目に渡す 「がん検診受診促進の広報リーフレット」を制作した。

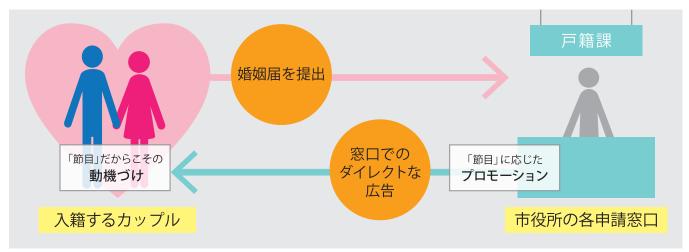


「婚姻届」提出時のダイレクトメッセージ



「出生届」提出時のダイレクトメッセージ





人生の節目とダイレクト・プロモーションの関係図

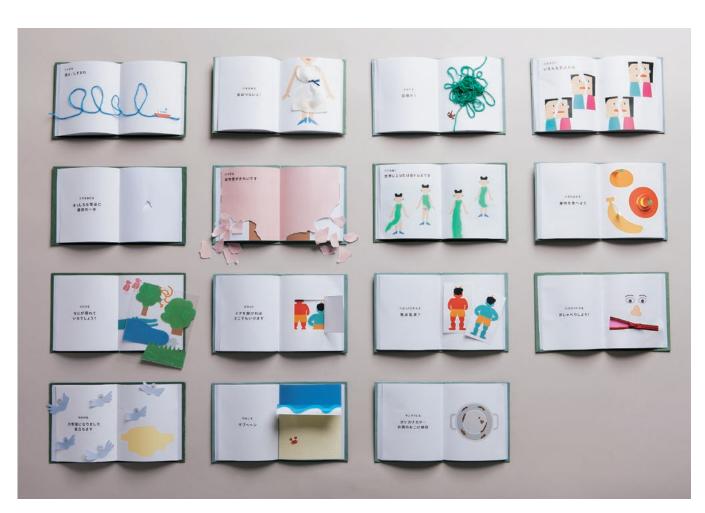
ほどくを楽しく

手島 萌 デザイン情報コース

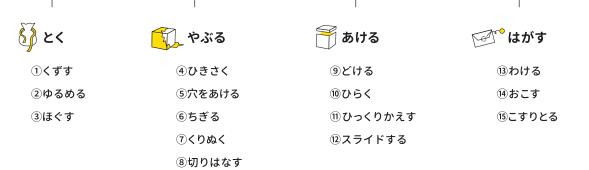
包みをほどくとき、もったいなく感じることがよくあります。綺麗な包装紙を破いたり、整えられたリボンを解いたり… ほどくという行為はなにか完成されたモノを壊すことにも似ています。とはいっても、普段の生活でそんなことを意識することもなく、私たちは特になんにも考えずにいろんなものをほどいています。

普段あまり気にすることのない「ほどく」という行為を楽しく感じることができないだろうかと考えました。

そこで、ほどくときの手の動きに注目し、分類して、それぞれの動きでおこる視覚的な変化を、楽しいビジュアルサンプルとして制作しました。



ほどく



心の殻を可視化する

ビジュアルコミュニケーション

山里 夏海 デザイン情報コ*ー*ス あなたは人と話す時、相手と目が合わせられなかったり、つい本音を隠し、愛想笑いをした経験はないだろうか。人見知りと呼ばれる人達だけに限らず、初対面や久しぶりの再会、異性や年上との面会など、様々な状況で、誰もが思い当たることだろう。これらは相手に深入りされることや、自分の胸の内を悟られることを避けるために、相手と自分とを隔てる「心の殼」にこもる行動だと私は考える。この制作は、実際には目に見えないその「殼」を可視化するという試みだ。

心の殻にこもる防御反応を4つに分類し、それらを「たまごの殻」に反映した。鑑賞者が殻の中を覗き見る行為は、殻にこもる者に対峙した際に、相手の心の内を勘ぐろうとする行為にあたる。殻が薄く脆いほどその防御は頼りなく、内側が見えやすいほど心の内が察やすいことを表現している。



防御反応

協調的防御

相手から近寄ってこれないよう、積極的な姿勢でこちらから近付いているように見せる行為。 (例:愛想笑い・過度な相槌や敬語)

仕事偽装防御

「自分は今○○をしています」という 何かに取り組んでいる自分を見せることで コミュニケーションの予防線を張る行為。 (例:音楽を聴く、爪をいじる)

弱回避的防御

相手からの視線などを、逸らしたり 散らすことで余裕を持とうとする行為。 (例:目線を合わせない)

隠伏防御

何かを身につけ身体の一部を隠したり、 視界を狭めることで安心感を得る行為。 (例:マスクをつける、前髪を長く伸ばす)



ひとりあるある

GIFアニメーション 3min. 51sec.

成瀬 晶 デザイン情報コース 一人暮らしを始めて、私は人生で初めて沸騰するやかんに話しかけました。「分かったから、ちょっと待ってね!」 家族と暮らしていた時にはなかったことでした。その時、自分が「ひとり」なのだと気づかされ、「これを友達に話したらウケるかな」と考えました。それがこの作品を作るきっかけです。

この作品はひとりの生活で起こってしまう哀感と笑いの相まった「あるあるネタ」、所謂「ひとりあるある」をキャラクターが表現するアニメーションです。3体いるキャラクターが、一人暮らしでの「ひとり」、友達が少ない「ひとり」、一人の世界に入りやすい「ひとり」など、私たちがよく経験する「ひとりあるある」を代弁します。それぞれのキャラクターは、ずぼらな目代さん、友達を作るのが苦手な瀬戸さん、自分が一人だと気づかない原田さんです。この作品を通して、「ひとり」を悲観せずに、「ひとり」であることの人間らしさを、素直に受け止めてもらえればと思います。



^{めじろ} 目代さん



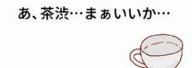
^{せと} 瀬戸さん



はらだ **原田さん**

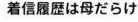


















気付けば脳内会議



親子で学べる着付け人形

布・わた h400×w300×d300mm

早田 奈央 Hayata, Nao デザイン情報コース あなたは着付けができますか?日本の民族衣装である着物ですが、着物について 調査をしたところ、着付けをできない人が多いということが分かりました。しかし、 その中で着付けを学びたいと思っている人が多く、子供に着せたいと思っている女 性も多いことを知りました。私はこの調査から、着物を着たいと思っていても着付け をできる人がおらず、後世に受け継がれないという悪循環があると感じました。

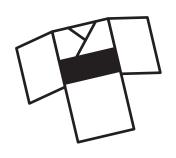
さらに、着物は高価でなかなか手を出せないという問題点があります。調査でも道具をどれくらい揃えればいいのかわからない、着付けができないので買えないといった意見がありました。私は気軽に着物と触れ合うことができ、さらに親子のコミュニケーションにもなるものを考えようと思いました。

そこで考えたものが着付けを学べる着せ替え人形です。この人形で親子が着付け を学び、着物とふれあうきっかけになればと思います。





イチから着付けを学びたい方に、分かりやすい手順で



親子で遊びたい方に





子供の贈り物に



救いのひと口

一心の灯火となる非常食一

プラスティック・紙 h145×w90×d40mm

黒田 有美

Kuroda, Yumi デザイン情報コース ライフライン復旧までの3日間、被災者は絶大なストレスに苛まれます。そのような状況下で温かい食が心に与えてくれる安心感は大きく、たとえ一口であったとしても心の負担を和らげる効果があります。

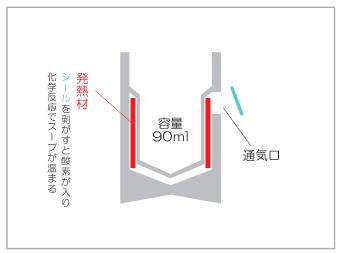
「ホットホープスープ」 は温かい食を口にすることで、暗然とした心に生きる気持ちを灯すことを目的とした非常食です。

手軽に栄養摂取が可能で、非常時も携帯しやすく、避難所のような火の使えない場所でもパッケージに内蔵された発熱材によって温かい食事を摂ることが可能です。

またオフィスや学校に持ち込み、ストックしやすいコンパクトなサイズであることや、選ぶ楽しさを与えてくれる豊かなバリエーションが、備蓄に対する煩わしさを解消します。







What The Face JAPAN -ちょっとヘンな日本文化の研究-

布・ビニール・印刷 h200×w120mm

山本 美智 Yamamoto, Michi デザイン情報コース 「外国人が驚く日本文化」と聞いて、あなたが思い浮かべるものは何ですか?スシ、フジヤマ、ゲイシャ…それだけじゃありません。「文化」だなんて思ってもいなかった「日常」の中にも、私達の個性は潜んでいます。「どうして日本人は街中でマスクをつけるの?」「麺をズルズルすすってもマナー違反じゃないの?」「本屋でカバーを掛けてくれるなんて変わってる!」他の文化圏からやって来た人に驚かれるわたしたちの日常を、「ちょっとヘンな日本文化」と名付け、マスクで表現しました。







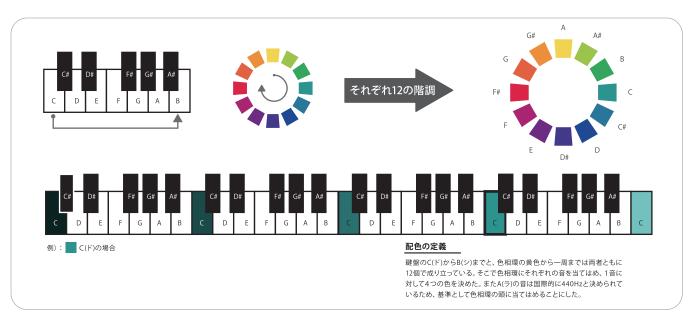


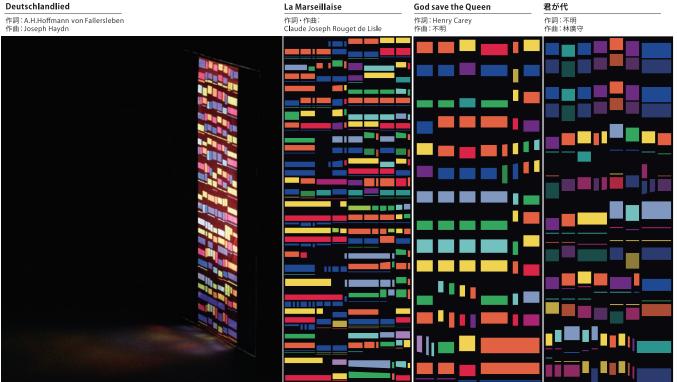
音と配色

アクリル板 h300×w200×d200mm

小山 侑希菜 Koyama, Yukina デザイン情報コース 音楽には表情があると考えています。楽しい、暖かい、寂しい、暗いなどの表情は色のイメージにも当てはまるものです。聴覚で楽しむ音楽はどのような色に置き換えられるのか、音楽を構成する「音」を配色で表現することを目指しました。

表現媒体として選んだステンドグラスは、聖書の内容や流れを分かり易く伝えるために教会で積極的に用いられていました。9世紀にドイツのロルシュ修道院跡で発掘された、キリストの頭部と見られているガラス片が最古と言われています。11~15世紀はゴシック建築とともにフランスを発端に繁栄していきます。17、18世紀は衰退の一途を辿りますが19世紀にイギリスで復興の兆しを見せます。そして日本に初めて持ち込まれたのは19世紀末と言われています。この歴史的流れを各国の国歌の譜面を用いて表現しています。



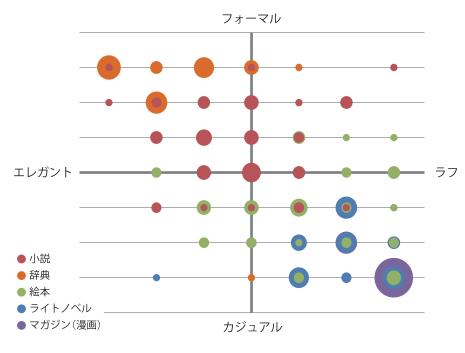


装飾品としての本

一気取り、背伸び、憧れの構造一

ビジュアルコミュニケーション

田中 友野 Tanaka, Yuya デザイン情報コース 本を読んでいる人を見たときに、なんとなく知的に見えた経験は誰しもあると思う。おそらく読んでいる当の本人は、伊達眼鏡をかけるように、意図的に本を持って見せているわけではない。ただ単純に読むことを楽しみたいだけだ。しかし、その人のキャラクターを判断する上で、本が外見の要素として関わっていたのも事実である。この"なんとなくそう見える"という件に関して丁寧に検証したのがこの研究である。文字も色彩も一切ないので、読むことはできないが、持つことでイメージを変えられる本。それをブックセサリーと名付け、見かけを比べる視覚実験を行った。人と本の関わり方を考えた場合、情報媒体として捉えることの他に、アクセサリーとしての関係性もある、と考えることができたのは、本の形や大きさが一冊一冊違うという魅力が影響している。電子書籍が普及する中、本が伝統的な紙媒体のスタイルである必要性が問われている。この研究が紙の本がどんな存在であるか、改めて考える機会になると嬉しい。



▲ 5 種類の本についてイメージを検証した結果のひとつ (芸術文化学部の学生 50 人を対象にアンケート調査)

▼モデルに5種類のブックセサリーを持たせ 人のイメージが変わる様子を検証した



SEKIMEN

一赤井佳央イラスト集ーイラストレーション

谷川 あい Tanigawa, Ai デザイン情報コース 私は赤面している女の子の顔を描くことが好きです。赤面にはさまざまな表情があり、そこにある種の「たまらなさ」を感じさせる魅力があると考えています。その魅力を周りの人にも伝えたいと思いました。

今回制作したのは「赤井佳央(あかい・かお)」というオリジナル・キャラクターが、さまざまな状況で顔を赤らめる様子だけを描いた、赤面イラストレーション集です。恥ずかしさで赤面、驚きのあまり赤面、緊張して赤面、つい力が入って赤面など、それぞれ違う30枚の赤面を描き分けました。

単なる表情の違いだけでなく、初々しい、苦しい、切ない、愛らしいなど、一枚一枚に違った「たまらなさ」を感じてもらいたいと思います。





知育絵本における ポップアップの活用

一五味太郎『さる・るるる』のリデザインー

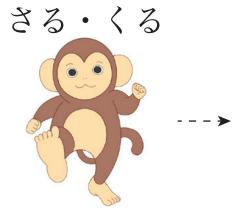
中川 真紀

Nakagawa, Maki デザイン情報コース 言葉あそびには様々な種類があり、それらは幼児の年齢に見合った言語的知育を助長している。また、知的好奇心が旺盛になる3歳頃から「開くと飛び出してくる」という仕組みに興味を抱き、創造性をはぐくむ入り口ともなっている。

立体が一瞬で形成されるという、ある種の魔法ようなポップアップと言葉遊びを 組み合わせることで、子供達の知識と創造力の発育をバランスよく促せないかと 考えた。

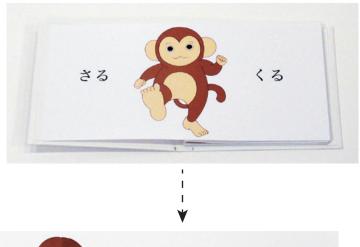
五味太郎原作『さる・るるる』。この絵本は「さる・○○る」と、動詞で韻を踏んだ語りがシンプルに進行し、言葉あそびとストーリーの面白さを引き立てている。

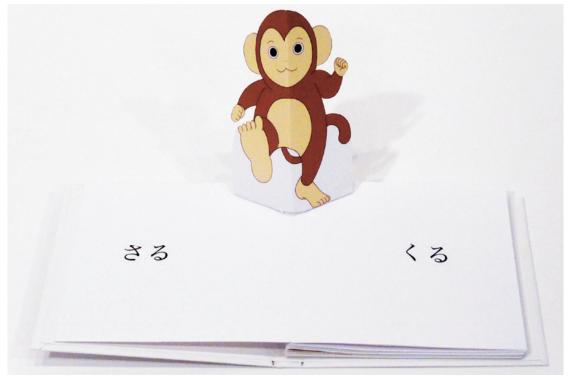
ポップアップの特性を活かし、「○○る」の動詞部分を、読んでいる幼児に対して、より能動的に、言葉の意味を働きかける仕掛けを取り入れ、幼児の知的好奇心の発達を助長させることを目的としている。



素材:言語情報と平面的な知覚情報

ページの展開のみで見せる従来の知育絵本





ポップアップの仕組みを活かし、言語情報の意味を能動的に伝える

結びの文化を取り入れた 絆創膏の制作

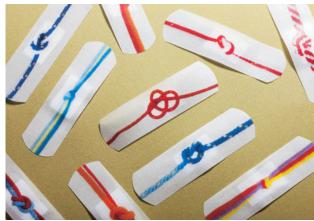
北島 加奈 Kitajima, Kana デザイン情報コース 昔の人は、紐の結び目に神秘的なものを感じていました。そのため無事を願ったり、ケガの回復を祈ったり、幸せを招き入れようとしたりする時には紐を結び、その力を利用しようとしていました。時には旅での無事を願い、結んだ紐をお守りとして持ち歩くこともありました。

現代では紐を結び、願いを込める習慣は薄れましたが、平穏な毎日を過ごせるようにと願う気持ちは今も昔も変わりません。私は紐に代わってそうした願いを込めることが出来る現代の道具を制作したいと考えました。

絆創膏をモチーフに選んだ理由は、巻きつけたり留めたりする使い方に紐との共 通点があると考えたからです。

御守りのようにカバンの中などに入れて持ち運び、いざという時は、傷の保護や回復を祈るように絆創膏として使います。







そこそこおみくじ

ー平均よりちょっと上を 良しとする現代の縁起物ー

畑田 祐里佳 Hatada, Yurika

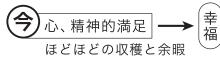
デザイン情報コース

世の中には多くの縁起物があります。そしてそのひとつひとつに商売繁盛や子孫 繁栄などの願いがこめられています。私は、本気で縁起を信じていた時代と現代で は、ライフスタイルが大きく変化し、幸せの価値観も変化しているのではないかと 考えました。そこで現代人の願いを「平均よりちょっと上の幸せ」に設定しました。 ナンバーワンではないが悪くもない、そんな幸せに現代人は安心感を覚えるのでは ないかと考えました。

運だめしの縁起物であるおみくじを利用して、『そこそこおみくじ』を制作しました。 このおみくじは日常生活や過去の記憶の中で、平均よりちょっと上だと感じる喜ば しい出来事が書いてあります。このおみくじをひいたときに、そこそこ幸せな居心 地の良さを思い出し、感じてほしいと思っています。

▼昔と現代の幸福感の変化

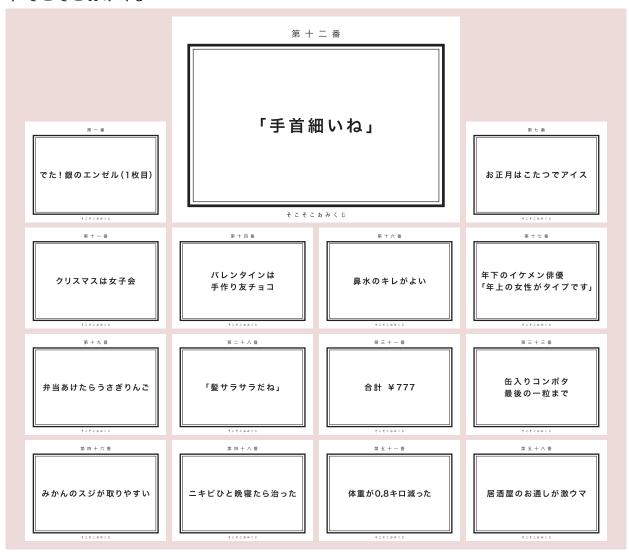




そこそこの縁起

- ・順位がわかる世の中になり、 現実的に考えるようになった。
- ・物が溢れている豊かな世の中になり、 ハングリー精神が低下した。

▼ そこそこおみくじ



花形装飾活字の研究ーアクセサリーへの活用ー

転写シール

<mark>分元 裕里加</mark> Wakemoto, Yurika デザイン情報コース 花形装飾活字という模様だけの活字がある。これは活版印刷において伝統的に使われてきた活字で、罫線や枠を構成するのに使われる。紙面上に本文を囲むように配置された花形装飾活字は、本文を美しく引き立たせ、紙面に品や格調の高さを持たせる。この模様と本文の関係には、もう一つ「余白」という要素が大きく関わっている。装飾活字による囲みは、対象(本文)の周囲に「余白」を生み出す。それは対象の周りにただ広がっていた領域から特別なステージへの変容を意味する。ステージの中で対象の存在は引き立てられることになる。この効果を応用して身体を装飾できないかと考え、本文を身体の部位、目、唇、黒子、関節等に置き換え、肌を余白として捉え浮き上がらせた。普段あまり注目されない余白部分を、違った捉え方でみてもらい、魅力を感じてもらいたい。

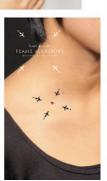
J



Γ















「おいしい服」の研究

- dress tongs -

視覚デザイン

本江 果鈴 Hongo, Karin デザイン情報コース 食べるという行為はしばしば着る行為よりも優先されがちで、多くの人の興味を そそることである。実際、「食べることは好きだが、着ることにはそれほど関心がな い」という人は少なくない。そこで、食べる楽しみを着る楽しみに置き換えたら、今ま でファッションに興味が薄かった人に対して、あらためて着る楽しみを提示できる のではないかと考えた。これは食の文脈のなかで食べ物を着る物に置き換える試み である。

食の楽しみは単に食品の味や見た目だけではなく、盛りつけや売り場での陳列のされ方にも強く後押しされている。そこに着目し制作した「dress tongs」は、デリカテッセンをモデルにビジュアル展開した服屋のディスプレイである。ハンガーやマネキンで見せるのではなく、皿に盛られた服をトングでつまむというスタイルを人と服との新しいコミュニケーションの形として提示した。







visuarhyme

一視覚的に韻を踏む一

映像作品 5min.

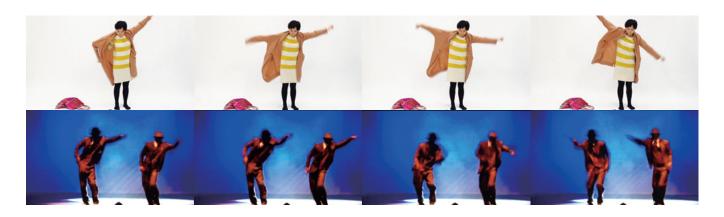
前田 尚子 Maeda, Shoko デザイン工芸コース 「韻を踏む」という語法がある。それは漢文や詩文の文脈において、同一または類似した音や響きを規則的に組み合わせ一定の位置に並べることであり、リズムや響きの心地よさ、美しさを作り出すための表現方法である。

「視覚的に韻を踏む」ことは出来ないだろうか。生活において行われる動作にも、 リズムや規則が存在する。その生活を文脈と捉え、そこで行われる動作と類似した動き を一定の位置に並べることで、視覚的に韻を踏む。

visuarhyme (ビジュアライム=視覚的に韻を踏むこと) は、新たな視点である。 それは目の前に見えている現象から別の視覚を想像すること、連想することの楽しみ を促す。







なぎなた競技人口の増加を図る 漫画制作

ースポーツ漫画メソッドの確立ー

漫画 A5版 92pp.

今本 夏実

Imamoto, Natsumi

デザイン情報コース

なぎなたの競技人口が他の武道と比べて少ないことから、競技人口増加を目的と した漫画を制作した。まず過去に競技人口に影響を与えたスポーツ漫画を4つの視 点から分析し、構造をメソッド化した。登場人物の特徴、相関、起承転結、過去と現在 の設定比較である。次に分析結果から導き出したメソッドをもとに、現代に受け入れ られる要素を織り込むことを試みた。メソッドでは主人公を社会的弱者やマイノリ ティとする傾向が高く、本作品ではそれを「ギャル」に設定した。その上で、ギャルの まま武道に打ち込む姿が、周囲に新しい気づきを与えていくドラマを描いた。

表現方法を漫画にした理由は、部活動で新しいスポーツを体験し、その後も競技を 担っていく可能性が高い中高生をターゲットにしたからである。中高生は最も漫画を 読む世代であり、影響も受けやすい。その層に響く内容を盛り込んで制作した。













起承転結メソッド 赤字が漫画によって展開が変わる部分。主にここを創作。

起	①未経験者が <mark>ある才能</mark> を日常で発揮し、スカウトされる。 ②すでに経験者であるが…
承	いろいろあり、そのスポーツに参加することに。 基礎練習時期。 ライバル出現。
転	試合中の <mark>ある出来事</mark> でスランプに。 地道なトレーニングに不安を感じる。
結	スランプを乗り越え、 <mark>さらなる高みへ。</mark> 地道な努力も報われる。

設定要素の比較 最近の傾向を考慮し、赤字部分を採用。

	これまで	最近の傾向	
ライバル	同年代で性格が真逆な人物		
練習	非現実的な 3K	比較的現実的な 3K	
選手としての成長	未経験者→大物 経験者(下手)→大物 経験者(上手)→さらに大物		
一人間としての成長	社会的弱者→各スポーツ界で一目置かれる存在に		
恋愛スタンス	自覚あり、消極的	無自覚、鈍感	
テーマ	孤独なもの	協調性を織り交ぜたもの	
リアル or スーパー	スーパー	リアル	

主人公の特徴メソッド 内面はメソッドを採用。新鮮さを狙う為に外見を金髪巻き髪に変更。



外見…ツンツン(ハネ、クセ含む)の黒髪 内面…明るい、努力家、負けず嫌い、向上心が強い 特技…並外れた身体能力 目標…全国大会→世界へ

転機となる人 社会的立場の比較役 努力の比較役 主人公 基本的性格の引き立て役 絶対的強者(ライバル) 異性に対する印象付け役

主人公を中心とした登場人物の相関メソッド それぞれの役割の人物を設定。

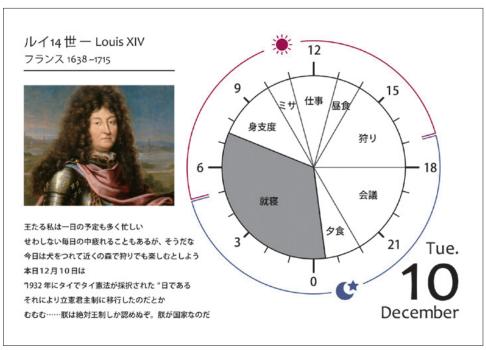
世界史日めくりカレンダー

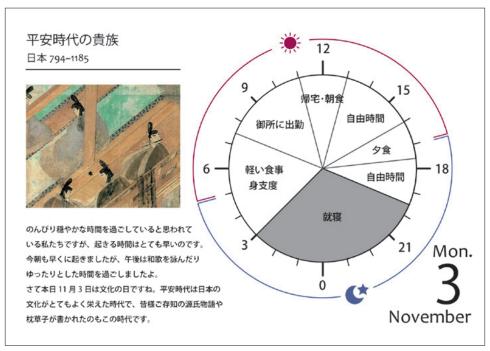
一世界史を通して生活を楽しくする一

B6判・卓上カレンダー

中田 実穂 Nakata, Miho デザイン情報コース 何気なく過ぎてゆく毎日にちょっとした気付きと感動を。世界史日めくりカレンダーは、カレンダーの日にち毎に世界中の様々な時代の人物の一日のスケジュールを載せました。それは誰でも知っている有名な偉人から町で暮らす一般市民まで様々。日にちを確認するという毎日の作業の際に、彼らのスケジュールを垣間見ることで、自分の一日と比べ楽しんだり、歴史への理解を深めることができます。

右下に日付、中央にその日の人物の一日のスケジュールを円で表し、左にはどのような人物か、関連のあるイメージと、その人物から各日付に触れるような一言を載せました。





オジギピクト

ーコミュニケーションとしての おじぎの視覚化一

パネル

今泉 真貴

Imaizumi, Maki デザイン情報コース

「こんにちは」「ありがとう」「ごめんなさい」私たちは多くの場面においておじぎを します。私は、マナーや礼儀作法としての側面が強いおじぎをボディ・ランゲージの 一種であると考え、この作品を制作しました。

『オジギピクト』はしぐさ、角度に変化をつけたおじぎを90ポーズに視覚化したも のです。さらに、おじぎが使用されるシチュエーションを15通りに分類したメッ セージで設定しました。オジギピクトとメッセージの組み合わせによって、さまざま な場面におけるコミュニケーションの印象変化に気づくことができます。この作品 で、おじぎという表現の多様さを楽しむことができるようにしました。

ごめんなさい

















僭越ながら





しましたか?

















困惑















思考を促すツール

一自分について考えてみようー

高橋 渓輔 Takahashi, Keisuke 文化マネジメントコース 「あなたはどのような人間ですか?」と尋ねられたら、あなたはなんと答えるだろう。 もし「私は映画好きな人間です」と答えるなら、その根拠はどこにあるだろう。

僕たちは、『自分』のことをある程度理解していて、『自分』のことについてある程度 語ることができる。しかし、多くの場合それは、僕たちそれぞれの経験に基づいて僕 たち自身がそれぞれに判断した、根拠の曖昧な『自分』でしかないのかもしれない。

僕は、統計的なデータを提示し比較することで、いま一度『自分』という人間について考えてもらう機会をつくりたいと思った。提示したデータがあなたを差し計るモノサシとなり、『自分』のことについてあらためて考えてもらうきっかけとなることを願っている。これは、あなたに思考することを促すツールである。

導入

トンチンカンなメッセージで データへと誘導

そんな所得でやってくつもり? もっと給料のいい仕事さがしなよ。

> いやいや、わたしの給料 そこまで安くないから と思ったあなた。 同世代の平均年収と比べてみたら?

手掛り

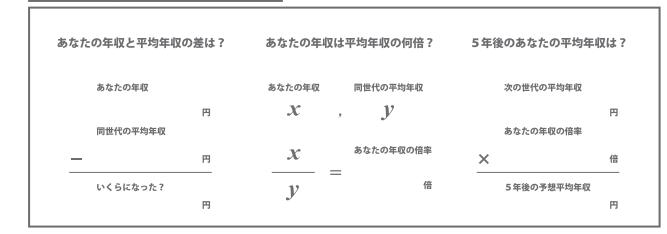
思考の手掛りとなるデータを提示してあげる

日本人の年齢別平均年収

	男性	女性
19歳以下	143万円	104万円
20歳以下	260万円	2 2 4 万円
2 5 歳以下	3 6 7 万円	292万円
3 0 歳以下	4 3 1 万 円	297万円
3 5 歳以下	498万円	292万円
40歳以下	5 6 1 万円	285万円
4 5 歳以下	6 1 4 万 円	284万円
5 0 歳以下	6 3 4 万円	279万円
5 5 歳以下	6 1 8 万円	265万円
60歳以下	4 4 7 万円	2 1 7 万円
6 5 歳以下	3 9 6 万円	203万円
70歳以下	3 4 2 万 円	202万円
平均	502万円	268万円

思考

データを手掛りに 自分について考えてもらう



メイクイックスタジオ -15分でキレイの魔法-

丸山 綾香 Maruyama, Ayaka デザイン情報コース

女性であれば、いつまでも美しくいたいと思うのは当然です。結婚し、出産して 主婦になっても、その想いは変わらないと思います。しかし、日々家事や子育てに追わ れる時間の無さや、独身の頃に比べてお金を自由に使えなくなるなど、「化粧をする」 ことに対しての意識が働きにくくなったり、面倒だととらえ、つい適当になってしま うのが大半の主婦の現状です。

そこで私は、日本の主婦たちが、忙しい毎日のなかで、化粧をすることを前向きに 楽しめる『メイクイックスタジオ』を提案します。例えば子供の授業参観日や休日の ショッピングなど、いつもより少しおしゃれがしたいとき、そこに行けば、短時間かつ 低価格で、その時々のシーンにあわせたキレイを実現することができます。

家事や子育て、仕事が忙しくても化粧をすることを通して、もっと女性としての 自分を楽しめる主婦を応援したい。

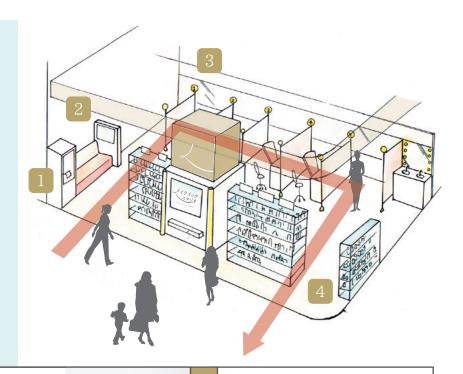
それが、私が『メイクイックスタジオ』に込めた想いです。

メイク × クイック

手軽に・短時間で・低価格

 \parallel

- 15分でキレイの魔法 -



いらっしゃいませ お店の入り口にある 券売機に会員カードを タッチする。



画面の表示に従い、 メニューを組む。



メニューが決定したら、 料金を払う。 するとオーダーシートカ 出てくる。





丸山綾香 様

待ち合いスペースへ オーダーシートを受け取り、 待ち合い席で待つ。 (約0~5分)

すぐお呼びいたします 番号で呼ばれ、 案内される。



メイク開始 プロのメイクアップ アーティストに メイクしてもらう。 (約15分)



いってらっしゃいませ メイクが終了したら、 そのまま出口へ。



エイリアン VS. ニホンジン

アニメーション 7 min. 16 sec.

押川 恵里子 Oshikawa Eriko デザイン情報コース 「日本の美徳」をテーマにした短編アニメーションです。

日本のコミュニケーションは「はつきりしない」「自分の意見がない」などと非難されることがあり、最近は日本人自身も自国のコミュニケーションの仕方に自信を無くしているように思えます。しかし、すぐ謝る、周囲に合わせて発言内容を調整する、といったコミュニケーションは他人を大切にしていることの表れでもあります。古くから集団で生きてきた日本人は、他人と良好な関係を保つためのコミュニケーションを身に着けました。世界でもそんな日本のコミュニケーションが見直され、賞賛され始めています。他国の真似をする前に、まず自国のコミュニケーションに誇りを持つべきではないか。そんなメッセージを日本人に向けて問いかけています。

作品では、宇宙人を世界や異文化の人々を象徴するものとして表現しました。地球を侵略しようと日本に降り立った宇宙人が、日本人のコミュニケーションに触れていくうちに感化されていく話です。



ケミカルトレカ ー化学に親しみを抱かせる 表現とツールの提案ー

澤田 愛衣 Sawada Ai デザイン情報コース 私は擬人化と言う表現を利用して化学に興味を持ってもらう為にこの作品を作成した。普段目には見えない元素をキャラクター化する事でその元素の性質を親しみやすく表現した。

このトレーディングカードゲームは『高校化学 I』の化学反応を基本としたルールが用いられ、元素同士の電子のやり取りの仕組みを遊びながら覚えられるようになっている。

キャラクターとゲームの両方で化学に親しみを抱かせようと制作した。



Long range

ーHNJ世代の女性に送る、 これからの生き方をテーマとした広告ー パネル h1030×w728mm

清水 萌 Shimizu Moe デザイン情報コース ハナコジュニア世代とは1987~1992年生まれの世代のことで、デフレや米国同時 多発テロなど経済的にも社会的にも不安がつきまとう時代を生きてきた世代である。

こうした先行き不安から、この世代は将来に対する希望を持つことができず、より短い 期間で得られるショートレンジな幸福を求める傾向にある。本作はHNJ世代の女性に、 未来に希望を持つて生きていけるような「これからの生き方」を提案する広告である。

文献やアンケートを元にファッションや食、レジャー、価値観など、HNJ世代の特徴を探った。その結果、HNJ世代はロングレンジな幸福の価値観を持った生き方に憧れを持ち、希望を見出すのではないかと考えた。それは、例えば本作の中でも表現している「うけつぐこと」である。親から良質なもの、長く変わらないものを受け継ぐということに素直な感動を覚えるのではないか、と考えたのである。

流行のファッションに身を包んだ女性たちが、何かひとつ受け継ぎ、いつか自分の 子供にも引き継ぐ。そんな姿を「かっこいい」と思ってもらいたい。



■おばあちゃんの旅行鞄 / うけつぐ



■少し高い下着を買う / 良質なものを長く使う



■お母さんの味 / うけつぐ



■靴を直す / 良質なものを長く使う

ベジテーブル 一幼児の記憶に残る 家庭用食事アイテムの提案ー

布製·6種 h360×w360mm

<mark>小谷 詩織</mark> Kotani Shiori デザイン情報コース しあわせだったときに食べていたものの味は、ずっと美味しいと感じる。

そこで、大人になってからも食事の時間をより大切にするために、幼い頃から「たのしいごはん」をより多く経験させることを目的として制作した。従来のランチョンマットは、テーブルを食事モードに切り替える、食べこぼしを受ける、卓上を華やかに彩る、といった機能がある。しかし、この『ベジテーブル』なら従来の機能に加え、準備や片付けの楽しみを増やし、不使用時は飾ることもできる。また、子どもは食材や料理を見た目で避けて「食わず嫌い」に育つことも多い。カラフルな『ベジテーブル』で食卓に彩りを与え、自分でさわり野菜をつくることで、食材への興味をそそることができる。野菜はアンケート調査による「子どもに食べてもらいたい」という母親の希望を中心に、わくわくするようなカラフルな見た目を重視して選定した。

『ベジテーブル』を使うことで「たのしいごはん」の思い出を増やしてほしい。









迷信NEO

一現代日本における新しい迷信一

言葉のデザイン

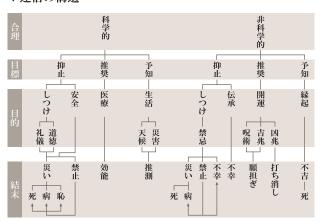
横山 幸来 Yokoyama Yuki デザイン情報コース 迷信は一般に、科学的根拠のないデタラメだと考えられている。それにもかかわらず、なぜ迷信は現代まで残り、使われてきたのだろうか。そこで迷信ひとつひとつの言葉の裏側を探っていくと、多くは他人を傷つけることなく教育したり、教訓として先人の知恵を学ぶことが出来たりと、とても優しい情報伝達手段であることが分かった。また、それぞれの迷信からはそれらが誕生した時代背景も透けて見える。しかし、それゆえに現代では効果をなさないものも表れ、その力を弱めているように感じた。

この『現代日本における新しい迷信』では、迷信が持つ機能・構造を明確にし、それを現代の風俗に当てはめて作成した。この作品から現代日本を少しでも感じ取っていただければ幸いである。また、これをきっかけに再び迷信が情報伝達手段として使われるようになって欲しい。

事故を写メると 同じ目に遭う

解説:事故現場を写メるということは人を助けていない。 そんな人は、自分の時も助けてもらえない。

▼迷信の構造



▼迷信の構文

- A(条件): ~すれば、~すると、行動
- C(時): ~の時、時期
- E(推奨): ~すべき (結末がない)、推奨
- B(結末):~になる、結末、結び
- D(禁止): ~しない(結末がない)、禁止



砺波暮らし疑似体験型企画「散居LIFE」

-散居村の空き家増加に対する提案-

A simulated experience type plan of living in Tonami "The SANKYO LIFE" -The proposition for the use of increasing vacant houses in Sankyoson-

松澤 光聡 Matsuzawa Mitsutoshi 造形建築科学コース

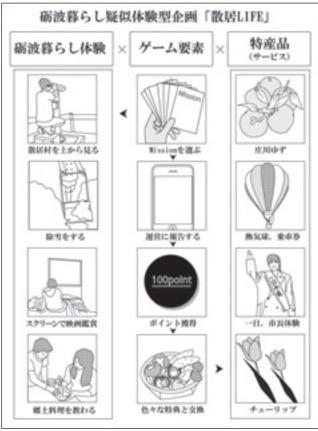


図1.「散居 LIFE」企画概要図

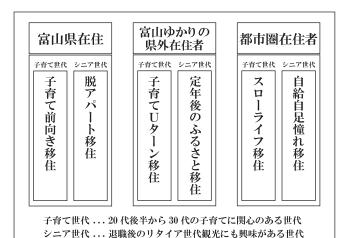


図2.「散居 LIFE」主要ターゲット分類図

1.はじめに

私の生まれ育った富山県砺波市では、空き家の増加が大きな問題となっている。その問題に対して行政は、空き家を利用した砺波暮らし体験のための短期滞在プランを計画している。私が、卒業制作を通して提案する「散居LIFE」は、その短期滞在プランを実現に向かわせるためのプロトタイプであり、行政が本格的に短期滞在プランを実現させる際の、叩き台としての意味合いがある。

Ⅱ.背景

i.散居村とは

散居村とは、家屋が点在している集落形態のことで、全国的にも珍しい景観であり富山県砺波市の砺波平野は、そのなかでも最大規模であると言われている。

ji.空き家増加問題

現在、散居村には、300軒を超える空き家が報告されており、また、今後の空き家の増加も懸念されている。空き家予備軍と呼ばれる60歳以上の単身世帯数は、砺波市全体の10%に及び、今後20年から30年のあいだに急激に空き家の数を増やすと予想される。空き家の増加は、景観や治安の悪化、火災増加につながるため、早急な対策が求められている。

iii.短期滞在プラン

砺波暮らしに興味のある者が、提供された空き家で1泊2日の砺波暮らし体験を通して、砺波暮らしへの理解を深めることができるという企画である。県内や県外からの移住・定住を促進することは、老朽化する空き家の管理と同様、空き家増加対策のために、とても重要な取り組みである。私は、現在準備段階であるこの取り組みに着目した。

Ⅲ.散居LIFE

i.散居LIFEの位置づけ

散居LIFEは、砺波市の短期滞在プランのプロトタイプであり、行政が本格的に短期滞在プランを実現させる際の叩き台としての意味合いがある。

ji .散居LIFEとは

散居LIFEとは、ゲーム要素を加えた砺波暮らし疑似体験型企画である。参加者は、一泊二日の利用をメインに、提供された空き家を滞在拠点として砺波暮らしの疑似体験を楽しむことができる。

iii.散居LIFEの流れ

- ●参加者は、運営側より出されたMissionを自ら選び、実行する。
- ②実行の様子を「写真」と、「一言コメント」とともに運営側に報告する。
- ❸その報告に応じて、運営側より参加者にはポイントが与えられる。
- ⁴参加者は、ポイントを使って様々なサービスを受けることができる。

iv.散居LIFEの目的

田舎暮らしに興味のある人や、体験型観光に興味のある人に「散居 LIFE」を通して、砺波暮らしを好きになってもらい、定住や二地域居住 (別荘などとしての利用)を検討してもらう。そして、結果的に空き家の減少につなげることを目的としている。

v.参加者に感じてもらいたいこと

- 2知ってもらうこと(短所も含めて)⇒定住後のミスマッチの防止
- ❸人とのつながりを感じてもらうこと⇒移住や定住の促進・不安解消

vi.散居LIFEの詳細

1Missionカード

参加者には、ミッションカードが与えられ、そこに書かれた砺波暮ら し体験を遂行する。裏面には、ミッションクリアのためのヒントが書か れている。

2Missionの内容

豊かな自然や自給自足への憧れのニーズに対しては「田植え・稲刈りを体験せよ」や「庭の土を耕してみよ」などのミッションが、伝統家屋での暮らしへのニーズに対しては「全部屋に掃除機をかけてタイムを計測せよ」や「屋敷林の掃除を体験せよ」などのミッションが創出される。100以上のミッションを用意することを予定している。

3SNSサイト展開

ネットワーク・サーバーを設置し、散居LIFE専用のSNSサイトを運用する。サイト内では「Mission遂行の報告」が画像や映像とともにアップロードされ、参加同士のコミュニケーションを促進する。また、アップロードされた情報の一部は、一般公開用のページにポストされ、散居LIFEの全国的な告知として活用される。

❹散居LIFE専用車

参加者には移動用として軽自動車が、無料で支給される。また、散居村をこの車で移動することで、散居LIFEの企画のプロモーション効果が期待できる。富山県在住の住み替え希望者や、散居村での暮らしに興味のあるユーザーには、直接的なPRになる。また、地域住民に対する企画の協力関係の構築にもつながる。

5参加費

参加費は、日帰りで利用する場合は、1,500円、1泊2日で利用する場合は3,000円とする。参加費から、施設の管理費や協力者への謝礼金を捻出する。

Ⅳ.実証実験と評価

i .実証実験

1月5日、6日の2日間、20代の男女2名を被験者として、空き家施設にて実証実験を行った。被験者には、1泊2日で「散居LIFE」を実際に体験してもらった。また5日の夜には、砺波市の企画調整課職員、散居村ミュージアムの担当者、観光協会の職員の方々を招き、「散居LIFE」の企画説明と意見交換会を開催した。

ii.実証実験から見えたこと

今回の実験では、「夢の平スキー場の展望台から散居村の景観を眺める」「尾田さんから砺波市の風土について教わる」「除雪を行う」「近所のショッピングセンターで買い物を行う」「喜代子おばあちゃんから郷土料理を教わる」「散居村の特色について教わる」「部屋の掃除をする」などのミッションを実際に行った。被験者の感想としては、「スキー場の展望台からの眺望の素晴らしさに感動した」「個人では体験することが難しい貴重な体験ができた」「尾田さんから伺った郷土の話が、興味深かった」などの肯定的な意見が出たと共に、「慣れない雪道での運転に不安を感じた」「Missionを選ぶ難しさを感じた」などの意見が出た。

iii.行政の方々からいただいた意見

「改善点はあるが、企画の発想は面白い」「運営のためのコストに関しては、ほぼ問題がない」「実現に向けて前向きに考えていきたい」などの肯定的な意見をいただいた一方で、「ICT知識の乏しいシニア世代への配慮が足りない」「運用システムをより具体的に詰めるべきだ」「SNSサイトの立ち上げなどの初期投資にかかる費用の提示がほしい」などの意見もいただいた。

Ⅳ.今後の展開

実際に、この企画を実現させるためには、まだまだ改善すべき点が多くある。SNSサイトの設計や、運用システムなどにはより実行ベースでの再検討が必要である。また、砺波市以外の市町村との連携や、他の田舎暮らしプラン実施自治体との連携なども視野に入れて、より俯瞰的な視点をもつ必要性もある。散居LIFEの企画が、砺波市の空き家増加問題解決のための一助になれば、本望である。

ハッピー オノマトピ レシピーミーちゃんのおみそしるー

歌・絵本・映像

大塚 汐莉 Otsuka Shiori デザイン情報コース 「うきうき」「ぷんぷん」「しくしく」「るんるん」など、 日本語にはオノマトペ(擬音語)が多く、その数は世界一とも言われています。

この日本独自に発達した、繊細な言語表現を用いて、日本料理の微妙な火加減やコツなどを、歌にしました。歌いながら覚え、歌いながら思い出す、新しい感覚のレシピです。親子で一緒に、「みて・うたって・つくって」コミュニケーションをとりながら、楽しく料理を学べます。

『ミーちゃんのおみそしる』では、家庭料理の基本である、おみそしるの 作り方を、だしの取り方から歌にしました。



ニクメン処方箋

一先入観による嫌われ者を 憎めないやつにするイメージ操作ー

法邑 美咲 Houmura Misaki デザイン情報コース 心理学的に私達は一度悪い印象を抱いた相手のマイナスイメージを先入観により増幅させ、必要以上にその相手を嫌悪する傾向がある。本作品はそのような先入観により嫌われ者になってしまったものたちを、なんだか憎めないやつ、すなわち「二クメン」にすることを試みたものである。

独自に行ったアンケートの結果、「悪賢い」「わがまま」など他者に危害を与える加 害的イメージを持つものが最も憎めないと評価される割合が高かった。

同時にそれらは共通して「まぬけ」「おろか」などの自身が損をする自損的イメージ、 「自由」「元気」などの肯定的イメージも兼ね備えていた。

以上のことから、他者に危害を与えるイメージを症状と捉え、二クメン化に効く自損的イメージ・肯定的イメージを薬、そして加害的イメージが強い7種の動物を患者に見立て、彼らが二クメンになるための処方箋をつくり、治療の効果を4コマ漫画を用いて視覚化した。



症状薬	いじわる	いやらしい	下品	騒がしい	乱 暴	わがまま	悪賢い
おろか							
まぬけ		0		0			
愛嬌		0				0	
明るい				0			
元気				0		0	
自由		0		0			
努力							

▲ 症状と効果のある薬の組み合わせ



▲ ゴリラに「まぬけ」を処方した例

定年退職における 供養と再生概念モデル - Re -

倉坪 杏奈 Kuratsubo Anna

デザイン情報コース

「他者との別れ」・「自分との別れ」・「若さとの別れ」など別れには様々な種類があります。定年を節目に訪れるいくつかの別れと向き合い、残された人生を前向きに生きる為の区切りをつけるモノの見方を考え、その概念を供養と再生を題材にモデル化しました。

対象は59~65歳の方々で、主に夫婦間で行うものです。"定年" (retirement)を迎えた時、仕事や私生活に関係する日常のささやかな行動・物に着目させ、それらを通して関わった人や物に感謝と別れを行うことで人生の"再出発" (restart)につなげます。使うアイテムは、一般的に社会人が持っていて使用頻度も割合高いであろうものから選んでいます。それらはこれまでの社会との関係からの別れと、これからの生き方を考えるきっかけの両方を含んだアイテムになっています。下図の作品はいくつかある別れの中からピックアップし、モデル化したものです。

▼ 概念一例

発端	何との別れ?		供養行動	再生行動	何の始まり?
退職	ルーティンワーク	キーワード	・手入れする	新しい靴を履く	・自由な生活
	(通勤)	靴	・片付ける		・散歩、ウォーキング

▼ その他の概念モデル



名刺 - Business card -

社会的所属との別れ → 家庭的所属の再認識とリスタート

- ① 表面は名前だけにし、裏面に家庭内での立場を記した名刺を自分で作る。
- ② 作った名刺を「これからもよろしく」と伝えながら配偶者に渡す。
- ③ 会社員時の名刺は額に入れ、新しい名刺と共にとっておく。 余った名刺は燃やす。

▼ 概念モデル



靴 - Shoes -

ルーティンワークとの別れ → 自由な生活のリスタート

- ① 朝(退職日)靴を軽く磨いて出勤。
- ② 帰宅。履いていた靴に感謝をしながらしっかり靴磨き。
- ③ 新しい靴と交換し磨いた靴を箱にいれる。



ネクタイ - Necktie -

組織的作法との別れ → 私的作法としてのリスタート

- ① 配偶者は型に合わせてネクタイを切り、額にはめ込む。
- ② 長年の労をねぎらい、一言感謝を述べて渡す。
- ③ 普段身につけない色や柄のネクタイを自分で選んで買う。



弁当箱 - Lunch box -

家族の小さなフォローとの別れ → 家族への新たなフォローのリスタート

- ① 弁当箱を自分で洗う。
- ② 自分で弁当を作る。
- ③ 配偶者と一緒に食べる。

いんことわざ

ーインコの魅力を伝えるためのツール制作ー

フリップブック h40×w100×d20mm×10冊

佐々木 香澄 Sasaki Kasumi デザイン情報コース 鳥好きな人も別にそうでない人にも、インコの魅力を知ってもらいたいと思い制作した。ことわざは教訓や知恵だけではなく、動物の習性が上手く利用され、状況を的確に相手に伝え納得させる不思議な力がある。インコの魅力を人に伝えるという点でことわざがもっとも適していると考えた。そこでインコの魅力や特徴部分を既存のことわざの類句という形にすり合わせることで、意外な習性やおもしろさを理解してもらうことをめざした。

また、その行動の様子をパラパラマンガにすることで、いんことわざの成り立ちを わかりやすくした。制作したパラパラマンガは、登場するインコと同じ手乗りサイズ で、手の中で動きを感じることができる。



インコストーリー



いんことわざ

インコに壱萬

意味

どんなに貴重なものでも、その 価値が分からない者には、何の 役にも立たないことのたとえ。

類 猫に小判

解説

ボタンインコの特技に紙を細長く切り 取るというものがあります。器用にく ちばしを使って切り取る姿は必見です。 ただし、なんでもかじっちゃうので大 事な書類には気をつけて。



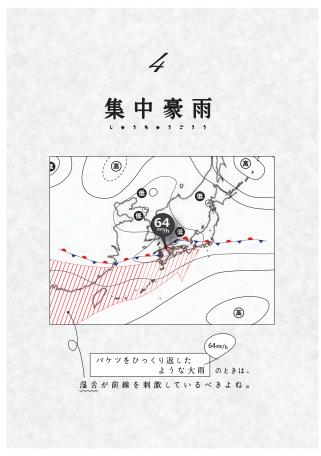
べきよね天気

一気象をドラマチックに考える一

紙 無線綴じ製本 h257×w182×d7mm

中津川 碧 Nakatsugawa Midori デザイン情報コース わたしたちは天気と二種類の関係を持ちます。「晴れているから洗濯物がよく乾きそうだ。」といった生活情報としての天気と、「洗濯物が片付いて晴れ晴れした気分だ。」といった心情描写としての天気です。

このふたつの関係を同時に楽しむことはできないかと考え、制作したのがこの作品です。日本の代表的な天気と、それらに似合ったドラマチックなシーンを取りあげ、シーンごとにその気象解説を入れることにより、わたしたちが内面的な部分で感じている「ドラマチック」という状況を、「気象」という科学的な面からとらえています。シーンごとの気象解説は、実際の生活の中でも気軽に呟けるように、リズムづけとして文末を「べきよね。」とし、簡易な二行解説としました。







【梅雨】



#戸から女が出てくる ときは、 重い雲が立ちこめて冷たく湿った束寄りの風が吹くべきよね。

【集中豪雨】



【盛夏



日常の中の ささやかな幸せの色

CMYKプロセスカラー・約450色 60×200mm

森山 朋子 Moriyama Tomoko デザイン情報コース 日常の中には、ささやかな幸せがたくさん転がっています。

「ふと空を見たら雲ひとつない快晴だった」

「冷やし中華のトッピングが豪華で色鮮やかだった」

ささやかな幸せは一瞬の高揚感に似ているので、幸せを感じた瞬間と同時に過ぎ 去ってしまいます。心の奥にしまい込んで忘れてしまった幸せに目を向けることで日 常をより楽しめるきっかけを作りたいと思いました。そこで私は、ささやかな幸せ の様々な状況を調査し、それらの要因となっている情景を色に落とし込みました。

幸せ自体は、目に見えないものです。色見本にすることで、記憶の奥 にある幸 せな出来事を思い浮かべたり、そのときの心躍る感覚を思い出したりしてもらえ たらうれしいと思います。

この色見本には約30種類のささやかな幸せの項目を表現する450色が収録さ れています。あなたの記憶を刺激する幸せはいくつ見つかりましたか?





0





単色

一色の印象で もたらせる幸せ

上品な彩りの 和菓子の色



五月雨に濡れ ながら綺麗に





グラデーション

グラデーションによって もたらせる幸せ

さぁっと染まる

火を通して



徐々に昼から 夜の顔へ変わる





色の変化

一瞬の色の変化によって もたらせる幸せ

こんがりとした

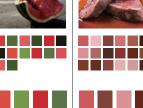
焼き色の中の

レアな色

切ったときに 顔を出す色

真っ二つに







- ◀幸せの内容に合う イメージ画像を抜粋
 - ◀画像を元に色を抽出
- **◀**それぞれを 色見本として展開

幼画

一幼児絵画を基にした 新しい視覚表現一

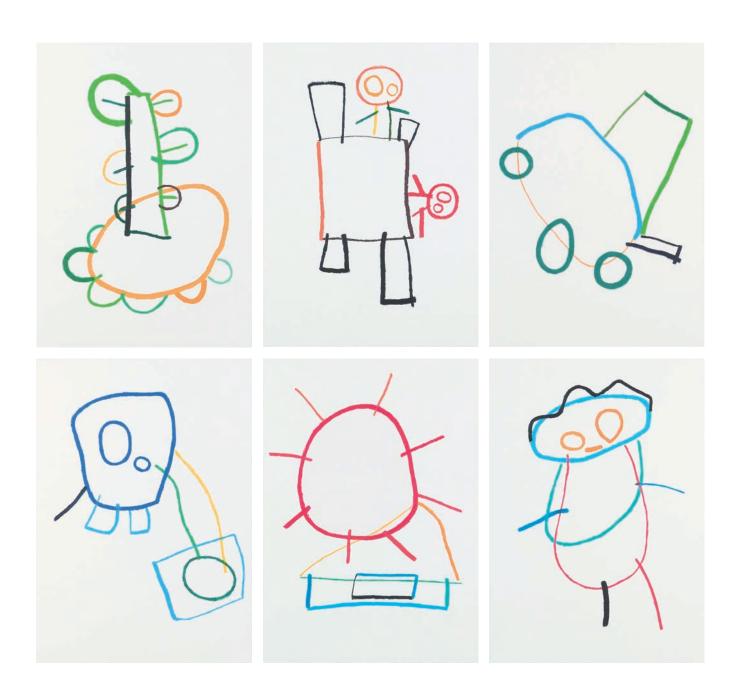
木製パネル・ケント紙・オイルパステル h594×w420mm/6

上山 拓次 Takuji Ueyama デザイン情報コース 「無垢」であるということは、ただそれだけで魅力的なものだ。

人は成長や成熟の過程で、無垢なる子供であった時代を忘れながら生きている。 それゆえ、成熟した我々は彼らの感性に惹かれずにいられない。子供の感性はそんな 魅力を秘めている。

大人になれば喪失する子供の感性を、視覚表現における新しい様式として再生させたものがこの「幼画」という表現ジャンルである。身体や知識の基礎を得たばかりの 3歳前後の幼児が描く絵を基としている。三歳前後の幼児の絵からその表現形式を 抽出し、整理し、精錬を加え、大人にも子供にも描けない独自の表現を目指す。

そんな表現を6点の作品によって示した。



『空気』を『読む』本

一情報を載せる器としての紙媒体一

紙 無線綴じ製本 h120×w120mm

越宗 歩美 Koshimune Ayumi デザイン情報コース 紙素材には、厚み・表面の凹凸など触覚に訴える要素があり、そのバリエーションは様々です。これまで、視覚的情報を定着させる"画面"としての役割が強かった紙素材を"情報を載せる器"と捉えれば、媒体そのものが持つ触覚的要素などの側面が加味され、本来の伝達情報より丁寧に伝達できるのではないかと考えました。

この本(器)に載せられた情報は「場の空気」です。人と人とのコミュニケーションで生じる「空気」は、様々な状況が複雑に絡んだものであると言えます。この一言で表せない情報をより伝わりやすくするために、「紙」という器に盛りつけたわけです。

情報過多といわれる現代社会において、要約された情報の一端を目にしただけで「理解した」と錯覚するのではなく、情報に身を持つて触れ、咀嚼し、実感を持つて理解するのが理想的な情報収集の在り方ではないかと考えます。そんな「情報との丁寧な接し方」の縮図としても、この作品を提案できればと思います。





結晶化計画 The "Crystallize" Project

一食品添加物 × まとうー ビジュアル・コミュニケーション

細川 絵理

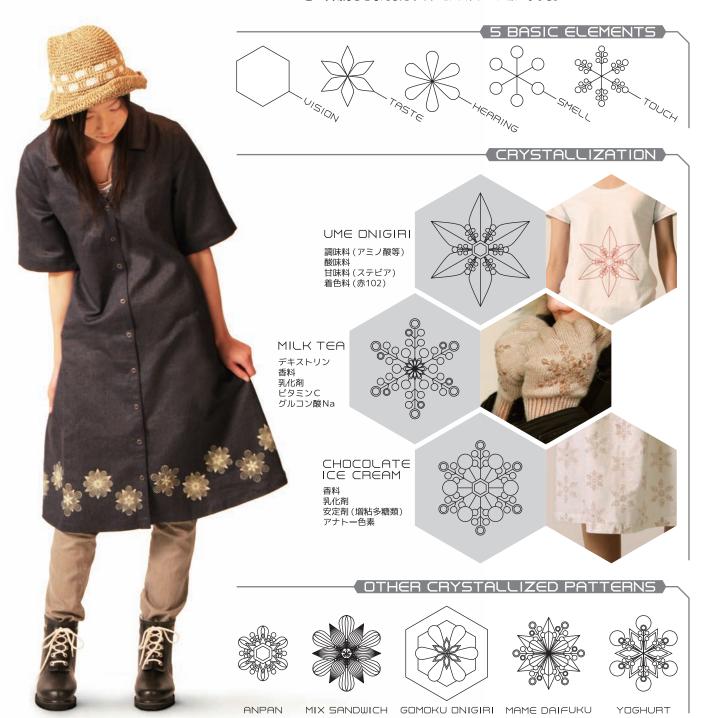
Hosokawa Eri デザイン情報コース 日々の暮らしに潜む、目にみえないもの、食品添加物。

現代の「食」に欠かせない物質で、日本では戦後の食文化の発達・変化とともにスーパーマーケットやコンビニエンスストア、外食チェーン店などにおいて広く取り入れられるようになった。

わたしたちはそれらを当然のように口にして、美味しさをかみしめる。それは一方では "得体の知れないモノ"への無意識の依存であり、無自覚な拘束状態にあるといえる。

本制作では、まず食品添加物の結晶化 (=可視化) を行った。人間の五感と食品添加物の作用から結晶化の方則を定め、添加物が含まれる食品をパターン (模様) 化する事で"得体の知れないモノ"を美しく顕在化し、無意識だった依存を意識させる。

次にそれらを「まとう」アイテムを制作する。「まとう」行為は、日々身体に浸透してゆく食品添加物がどれほど自然に、ごく当たり前にわたしたちの身近に存在しているのかという気付きを与えるためのデモンストレーションである。



Mr.Listless

一生活のなかに表情を一

クラフト・布・発泡ポリウレタン・ペレット h450×w450mm / h60×w60×d60mm

髙野 早也佳

Takano Sayaka デザイン情報コース Listlessとは、気だるい、無気力な、という意味。

その脱力感溢れる存在は、見るひとをリラックスさせ、一緒に暮らしていると、まる で友人のように様々な表情を見せてくれます。

Mr. Listlessは、クッションとして、お手玉としての用途を果たしながら、 あなたの生活に表情をもたらし、あなたを少し、笑顔にしてくれるでしょう。







Mr.Listless は現代に生きる 人々の心に生きています



Mr.Listless は だらだらするのが大好きです



けれども普段は、 忙しいあなたのために こころのスミで縮こまっています



おうちの中でくらい、 ミスターとゆっくりした時間を すごしてあげてください



mischief toxins

ー毒物をモチーフとした フィギュアの制作ー

レジンキャスト・プラスティック・石粉粘土 h600~50mm

久嶋 真理恵 Hisashima Marie

Hisashima Marie デザイン情報コース 本制作では「毒物」をテーマとし、実体が見えないものを、見て触れることのできる「フィギュア」に落とし込んだ。

「毒」というと、害だとか危険物といった、マイナスのイメージでとられがちである。

しかし、毒の作用や副作用は単に化合物の自然なはたらきであり、毒であるか薬であるかは人間の都合による分類にすぎない。当然ながら毒に人間を破壊する意思はない。つまり、毒物そのものにはなんの悪気もないのである。

mischief toxinsは、mischief = (子供などの無邪気な)いたずら、toxin=毒素 という意味からなる造語である。このシリーズでは、毒物のもつ作用や特徴に着目し、そこから抽出された要素やキーワードをもとに、キャラクターに置き換えた。また、フィギュアのサイズは毒物の分子量に基づいて設定した。

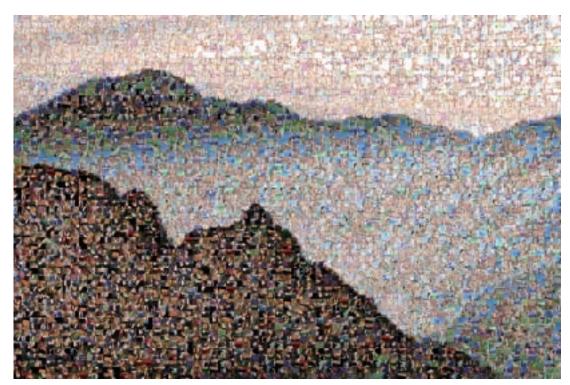


山あり谷あり

ーフォトモザイクによる 鑑賞距離の楽しみー

木材・おつぱい・双眼鏡 h2000×w1327mm

後藤 拓也 Gotoh Takuya デザイン情報コース

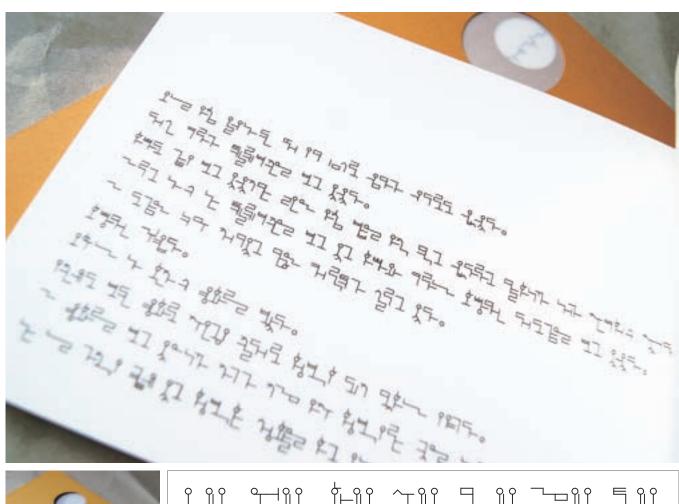




ハングルの記号化

酒井 彩馨 デザイン情報コース

한글(ハングル)は、主に朝鮮半島において朝鮮語を表記する際に用いられる文字だ。 子音を表す形と母音を表す形をパズルのように組み合わせ一文字を構成する。そんな ハングルを見ると、日本人の多くは「記号だ!」と感じるようだ。だが、そもそも文字と は人間が作り出した記号である。私たち日本人が漢字・ひらがな・カタカナを文字とし てしか認識しないのは、慣用的にそれらが記号とは異なるものだと考えるからだ。この 作品は、慣れない文字を記号と捉えてしまう感覚を基に制作したハングルのフォントで ある。ハングルに感じる記号っぽさをより特化させ、フォントの魅力としている。その 過程においては、古代文字である楔形文字やヒエログリフを参考にした。1446 年に誕 生したハングルは、本来ならば古代には存在していない。しかし、「古代文字のハングル が存在した」と仮定して、楔形文字の整然とした文字並びやヒエログリフの絵文字的な 変化のある表情を要素として取り入れた。日本語のハングル表記や、特に朝鮮語を表記 する事によって、よりいっそう均整に綴られた文字の中に動きが感じられるようになる。





캐커의 커의 사는에게 가 화네도 ś루가 만, 연단근 (F-

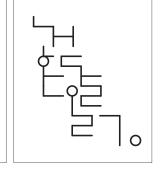
숙룩합 =룩~무~ 뚜투~ 뭐된 캐=구 당고...

두 목도 갓 맛느니의 그래도 대한 만든 때를 들는 배벌를 다는 때가 목새로라는다. 막튀 11-25 박바르킈 9;;두#

ŢŢ~~ ŦſŦŢĘŦ#

내일 약L 일다. 된 전투 그림으로 바투의 선명이 있는지?

우리사트러스 선물로 자크카테 부틴스 셔스 저고 있다. 것 같다.



shaduo (シャデュオ) ー魅せる譜面台ー

アルミニウム・鉄・塩ビ・透明フィルム h315×w500mm

瀧澤 梓 Takizawa Azusa

デザイン情報コース

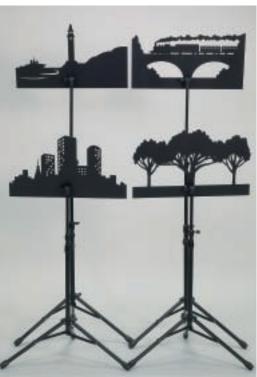
「路上ミュージシャンの演奏に彩りを」これが本作品のコンセプトである。

今回私が着目したものは「譜面台」。路上での演奏時、特にアコースティックギターでの弾き語りをする場合などは、譜面台を使用する人が少なくない。しかし調査の結果、「楽譜を見るために仕方なく使う」「演奏者が隠れてしまいジャマ」など、譜面台にはネガティブな印象もあることがわかった。そこで逆に、使用することでその演奏をもっと引き立たせる、「魅せる(見せる)」譜面台があってもいいのではないか、と考えた。

私が提案する譜面台「shaduo (シャデュオ)」は、演奏者が、歌う曲や気分に合わせてそのビジュアルを変更できるのが特徴である。影絵のようになった図柄の後ろに、さまざまなイメージの背景を重ねることでたくさんの風景が現れる仕組みだ。

その演出効果によって、演奏者は歌の中の風景や喜怒哀楽の感情をよりいつそう表現でき、そして鑑賞者はよりいつそうその演奏を楽しむことができる。そんな譜面台をめざした。





















CAFÉ & BAR Obar

ーおばあちゃんちをイメージした カフェバーのSI計画ー

宮島 菜央 Miyajima Nao デザイン情報コース 祖母の家にはものすごい安心感が漂っている。そのため、たまに顔を出しに行くと 長い時間くつろいでしまう。それは身内だからという理由だけではなく、長く生きて きたなかでの伝統や生活の知恵が家に染み付いているからである。そんな「おばあ ちゃんち」をイメージした架空のカフェバーの SI(Shop Identity) 計画を行った。

台所は「おばあちゃん」の仕事場であり、一番家族を感じる場所でもある。その 台所をそのままバーカウンターと見立て、空間作りのモチーフとした。

ロゴマークは祖母の家の長い電気のひもをイメージした。アプリケーションには「お ばあちゃんち」を連想させる要素を使用することで、古民家カフェの印象でもない、新しいくつろぎ空間を目指した。







日々の感情の変化を量る道具ープラスとマイナスの記録ー

木・真鍮・ステンレス w420×d120×h210mm

北野 あゆ美 Kitano Ayumi 造形芸術コース 人は1日を振り返った時に、良い日だったと思えることもあれば、悪い日だったと思うこともある。それらの感情の変化を量り、手軽に記録できる道具を制作した。日々を振り返ることで、過去と未来の自分のあり方を見直すことができる。良いことがあった日などポジティブな気持ちで過ごした場合は、プラスのステージにコインを1枚置く。その逆に、ネガティブな気持ちで過ごした日はマイナスのステージにコインを1枚置く。コインは全部で31枚あり、1ヶ月や1週間など目標となる日数を自分で決める。コインは最初の7枚(7日間)左右どちらかを一方のステージに入れ続けると地面に接する。それによって、たとえ平日の5日間ネガティブに過ごしてしまっても、残された休日の2日間を励みにすることができる。プラスとマイナスの比率を量る道具として、天秤の形をイメージした。不安定な土台は日々揺れ動く感情の変化を表している。コインを置いた時に出る金属音が今日1日を乗り切ったという締めの音となる。道具はインテリアとしても使えるので、生活スペースに飾ってみてはどうだろうか。





