

# 「Lohcpr」

草村凌河

デザインコース

本作は、宇宙の遠い彼方にある"惑星カズィヴ800"が使用する機械生命体言語「Lohcpr」を説明するプレゼンテーション映像。"惑星カズィヴ800"とは、私だけしか知らない地球外生命体。彼らとのコミュニケーションは、視覚による光のスペクトラムを駆使したもので行われ、地球上の生物、特に人間の言語とは異なる。この映像では、地球外生命体"惑星カズィヴ800"が使用する特殊言語「Lohcpr」の解説をする。「Lohcpr」を人間が正しく認識するには機械の力が必要になり、人間は機械と融合することで、「Lohcpr」の認識を可能にする。ここには、人間機能拡張の可能性を秘めている。なお現在、人間は光の認識を正しく行えないが「Lohcpr」は、それを常識として振る舞う。別の惑星の常識を目の当たりにすることで、自分の中にある常識を疑うきっかけになることを期待する。

	<h1>Lohcpr</h1> <p>Color+Shape</p>
<p>これが「Lohcpr」です。 <span style="float: right;">この2単語の組み合わせが由来です。</span></p>	
<p>例：下の組み合わせならば"りんご"</p> 	<p>色さえあれば、どんな形でも「Lohcpr」を認識できる！</p> 
<p>「Lohcpr」では、色の組み合わせで単語ができます。 <span style="float: right;">用途に合わせて自由に変形できます。</span></p>  <p>これは「Lohcpr」を地球の標識に取り入れたイメージ映像です。</p>	

メディアアート / Adobe Premiere Pro / 6min. 26sec.

## 身体の向きと角度

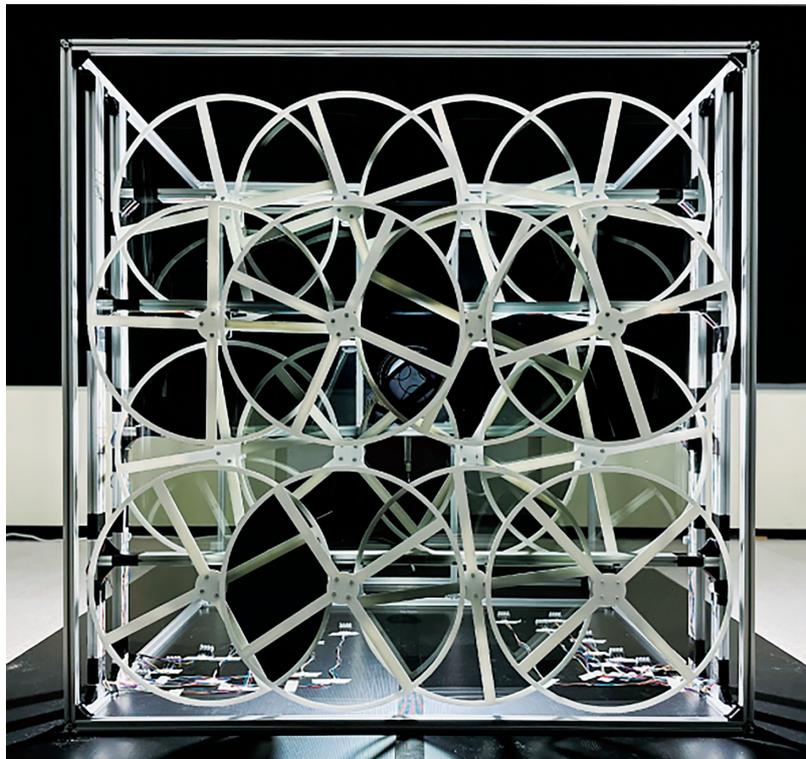
阪下和希

デザインコース

鑑賞者が作品の前に立つことで自身に自身の身体を制御させること、それを客観的に見せることを目的としたインスタレーション。

私たちは自分自身の身体をコントロールしている。しかし、その身体の制御ができなくなることや、自分自身の意思ではない身体への反応をすることがある。また、それらの反応などによって自身の状態を知ることがある。身体を制御していると言っても、頭からつま先までの向きや角度を考えて動かしてはいない。

この作品は、カメラを利用して鑑賞者の手や足、動作を読み取っている。読み取った情報をモータへ送ることで、人と作品の動きを連動させている。



インスタレーション／OpenCV、MediaPipe、カメラ、モータ、偏光板、コンピュータ／h1200×w1820×d1820mm

## 川越梨央

美術・工芸コース

人は聴覚に残された記憶から失う。目まぐるしい日々の中では大事な記憶も少しずつ掻き消される。戻りたくても戻れない時間の溝は深まるばかり。音に耳をすますことで、不可視なものに対する知覚が想像力を刺激する。騒々しい世界の中であっても微かな音から追憶していく。

これは音の記憶を用いたサウンドインスタレーションである。遺品のサククスを故人の記憶を想起させる装置として構築した。



サウンドインスタレーション／サククス／マイコンボード／サーボモーター／DFPlayer／サイズ可変

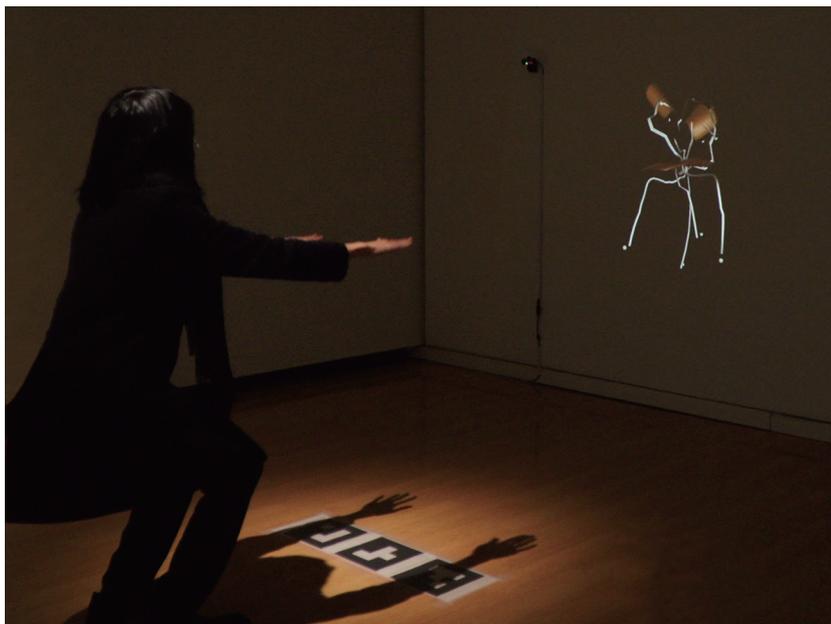
# 人間椅子人間

熊井清明

美術・工芸コース

本作品は、投影されたCGの椅子が鑑賞者の動きと連動して変形する体験型のインスタレーション作品です。歪んだ椅子を正しい形にしようとするとき、鑑賞者は不自然な姿勢を強いられます。人間が椅子になり、椅子が人間になるという双方向的な関係によって、「コントロールする立場」と「コントロールされる立場」が入れ替わる可能性を示しています。

この作品を通して、アバターとは単なる仮想空間上の分身であり、主体は常に現実の自分であるという認識を覆す表現を目指しました。



インタラクティブインスタレーション／Blender、Unity、MocapForAll／サイズ可変

# Roundly

---

田向沙衣

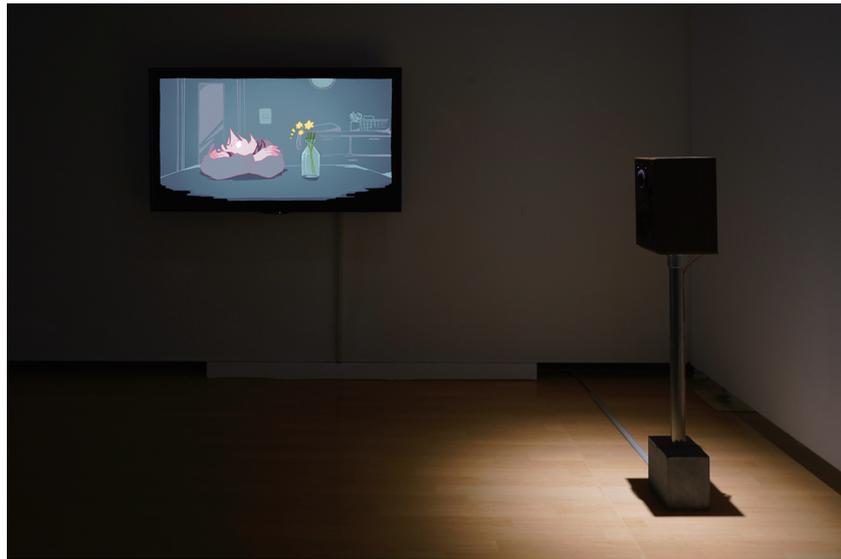
デザインコース

映像と音を切り離して体験するインスタレーション。

通常、アニメーション作品において付随する音はBGMやSEなど映像に密接な関係にあるが、本作品ではあえてその二つを切り離すことで、鑑賞者に展開をイメージさせる。

スピーカーからは洗濯機の動作音が、モニターからは反芻思考をテーマにしたアニメーションが繰り返されている。

規則的に流れる機械音や水音と、柔らかなく形を変える映像のつながりや分離が、ぐるぐると巡る作品から生まれる齟齬を楽しんでほしい。



インスタレーション／モニター、スピーカー／5min. 40sec.

# Material Girl

秦千里

デザインコース

誰でもバーチャル技術による表現が可能になった。

バーチャルキャラクターは、読み取った顔の動きや表情の変化をダイレクトに伝え、アニメーションや漫画と異なり人間的な動きを見せてくれる。また、操作する人によって異なる動きや変化があり、同一のキャラクターであっても全く別人のように感じる、といった生々しさを含んでいる。

鑑賞者は、顔の動きを反映させたキャラクターを自由に動かし、作り出した表情を撮影する。写真や動画はSNSで共有してもらい、それらを素材としてアニメーションを制作する。実際に顔を動かし、他者の動きによって異なる表情を得たキャラクターたちを閲覧することで、バーチャルキャラクターに感じる人間味や生々しさを共有する。



デジタルアート／Live2D、Vtube studio、CLIP STUDIO PAINT／サイズ可変

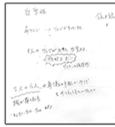
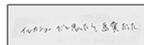
# イルカショーだと思ったら、馬糞だった。

飯沼友梨

美術・工芸コース

「M-1グランプリ2020」にエントリーした。目標は一回戦突破、結果は一回戦敗退。

数年前からお笑いは好きだったが、初めて演者の側に立ち、相手である大学の同期とネタ作りやネタ合わせを経て舞台上立ち、漫才をした。お笑いの世界の内側にほんの少し足を踏み入れたことで、それまで知り得なかった新たな感覚を体感すると同時に、自分はお笑いの世界で到底戦えないと思い知らされた。大学卒業後は会社員になる。



インスタレーション／h1200×w1800

## 新常態句四幅対

藤澤圭弥

美術・工芸コース

「マスク」は元来、冬の季語である。しかし今日の状況を見れば、もはや季語としての役割は失い、四季を問わず等しく日常に溶け込んでいる。ここでは、春夏秋冬それぞれの季語とともに、あえて「マスク」という語を取り入れ俳句を提示する。見かけはよくある掛け軸の風景だが、俳句が持つ「気づきの力」によって、私たちの日常に内在する不可逆性や反日常性を浮かび上がらせる。

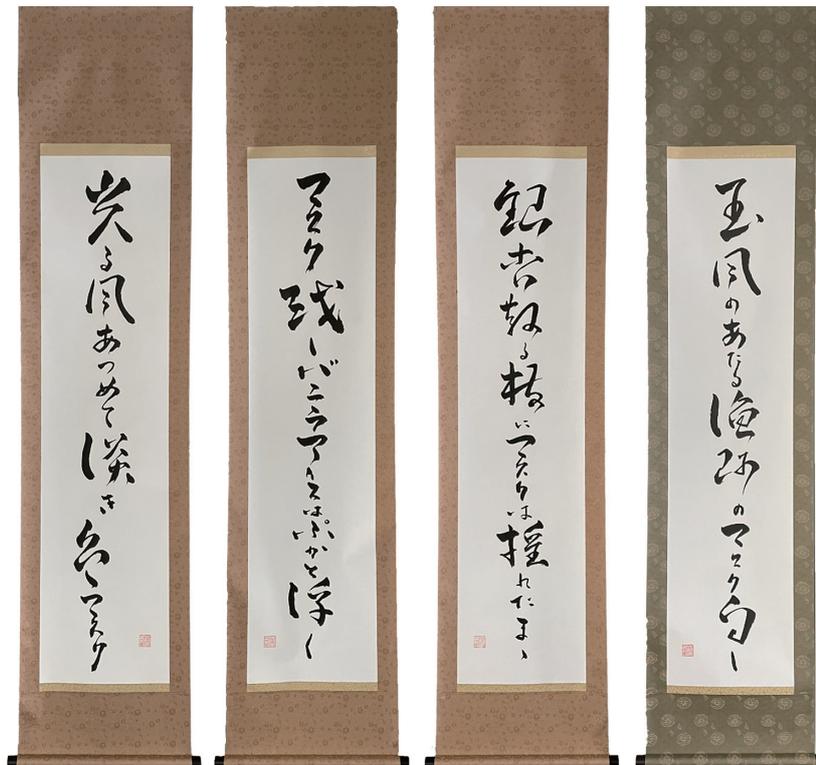
### 【掲出句】

光る風あつめて淡き色マスク

マスク越しバナライスはぶかかと浮く

銀杏散る枝にマスクは揺れたまま

玉風のあたる漁師のマスク白し



コンセプチュアルアート／書／h1935×w445mm(4点)

# スマイルキノコ

## 手描き絵画とデジタル絵画の価値の比較

呉正旭

デザイン情報コース

ペンタブレットや液晶タブレットの登場によって、デジタル絵画のクオリティがどんどん高くなり、近年人気を集めています。

しかし、デジタル絵画は芸術品よりも商業品としての価値が認められています。デジタルとアナログの間一体どれくらいのギャップがあるのか？手書きとデジタル制作の絵が実際に並んでいたらどのように評価がつけられるのか？答えを探すために私は以下の実験を行いました。

- ・手で描いてキャンバスに印刷
- ・ペンタブレットとPhotoshopで描いてキャンバスに印刷する
- ・キャンバスの上にアクリル、アクリルガッシュで書く

同じ題材で描いた制作手段の異なる作品をオークションに出します。最後にどちらが一番高い値段がつくのかを検証します。



絵画／キャンバス、アクリル、アクリルガッシュ、Photoshop、ペンタブレット、ヤフオク／h242×w333mm(3点)

# 精神を着る

四日千穂

デザイン情報コース

私はファストファッションが嫌いだ。

服は精神に影響を与え、精神は服に影響を与える。ゆえに服を着ることは精神をまとうことである。

私は自分の中の怒りを服に託し、それを纏う。



写真/h347×w423mm

# 通信障害を着る人々

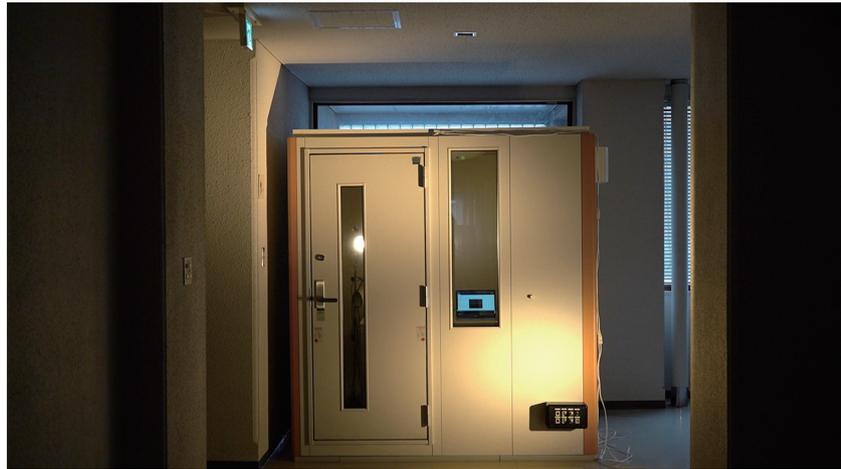
宮崎里歩

デザイン情報コース

本作品は、厚生労働省が定めた障害等級の最低ライン、聴覚障害6級をクリアするための聴覚ドーピング装置である。

6級をクリアするには、500Hz、1000Hz、2000Hzで出力された音の平均聴力レベルが70dB以上必要であるが、難聴者といっても聞こえ方が一人一人異なるため、平均から聴力として判定する一律の方法では、難聴者全員が手帳を取得することは難しい。この装置を使用すると500Hz、1000Hz、2000Hzの音が聞こえなくなり、聴覚障害6級をクリアすることができる。

非合法的な行為ではあるが、社会の制度と現実の間にあるギャップを伝えるために本作品を制作した。



サウンドアート／h210×w190×d190

## 栩田優希

デザイン情報コース

思春期特有の希死念慮や自殺願望に着目。自我が形成されていない時期に生命の終着点である死を求めるエゴイズムを、若者のサブカルチャー文化と結びつけ、全22枚のタロットカードで表現した。



デジタルイラストレーション／Procreate、プロセスカラー印刷／h880×w630mm、pp.22

## コンプレックス念仏

山本里佳子

デザイン情報コース

この作品は、外見にコンプレックスを持つ同年代の女性へのインタビューを基にしている。映像の各要素を反転することで、コンプレックスというネガティブな内面をポジティブなものへと転換する。それは言葉として共有できないものとなっているが、ポジティブに変換された映像を繰り返し観ることで、コンプレックスという邪念が浄化されることがコンプレックス念仏という作品の目的である。



映像／インタビュー／h498×w885×d90mm

## #watercrisis

芦田麻都佳

デザイン情報コース

本作品は、世界のどこかで“#watercrisis”とツイートされると、私の顔に惜しみなく水が放出され、肌が保湿される装置である。しかし、過剰な水によって私の顔は酷く濡れていき、美とは逆の方向に導かれる。

世界は現在water crisis(水の危機)にあり、水不足や衛生欠如を原因とする死者は16秒に1人にもなる。一方私は、美容のために化粧水という贅沢な水を使用し続けている。この対極な状況を自戒するために本作品は存在する。



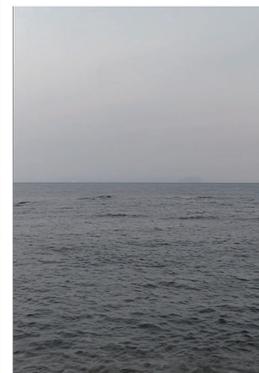
メディアインスタレーション／ミクストメディア／サイズ可変

# Loophole

久保玲

デザイン情報コース

鑑賞者がモニターに視線を向けると、そこにはごくありふれた海の映像が流れている。しかし、その映像から顔を背けると、たくさんの空母や軍用ヘリ、ミサイルなどが行き交う様子が映し出される。一見平和に見えていても、見えていないところで軍事的なことは常に行われている。だが一方で、その様子は必ず誰かに見られている。



メディアアート／映像、センサーカメラ／h2000×w1000×d2000mm