

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

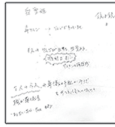
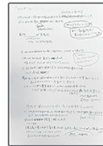
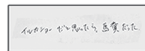
イルカショーだと思ったら、馬糞だった。

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。

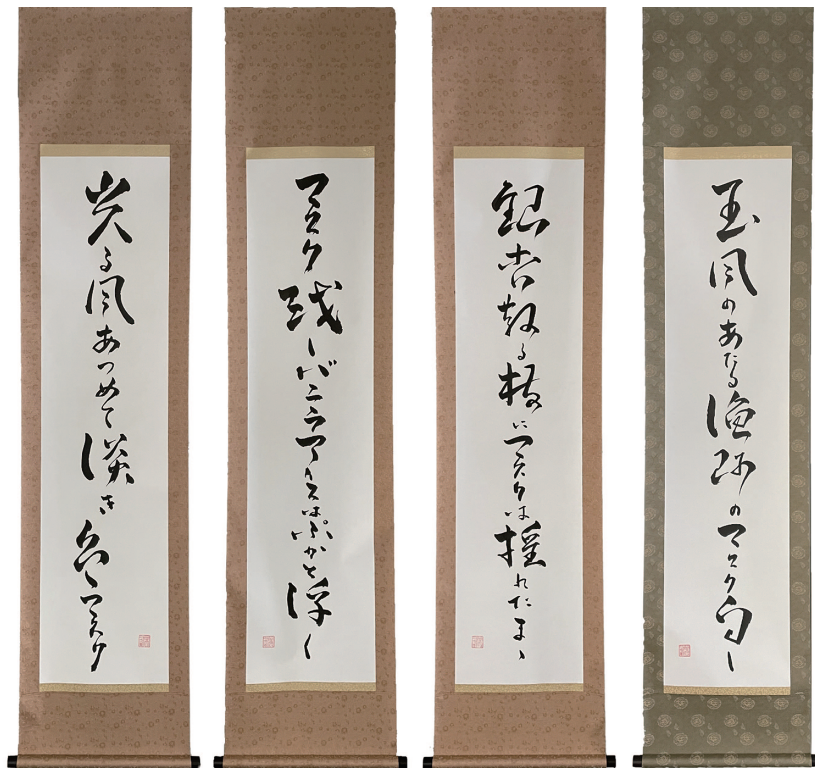
【掲出句】

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に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

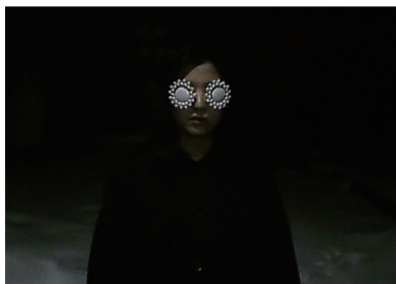
四日千穂

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、難聴者といっても聴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

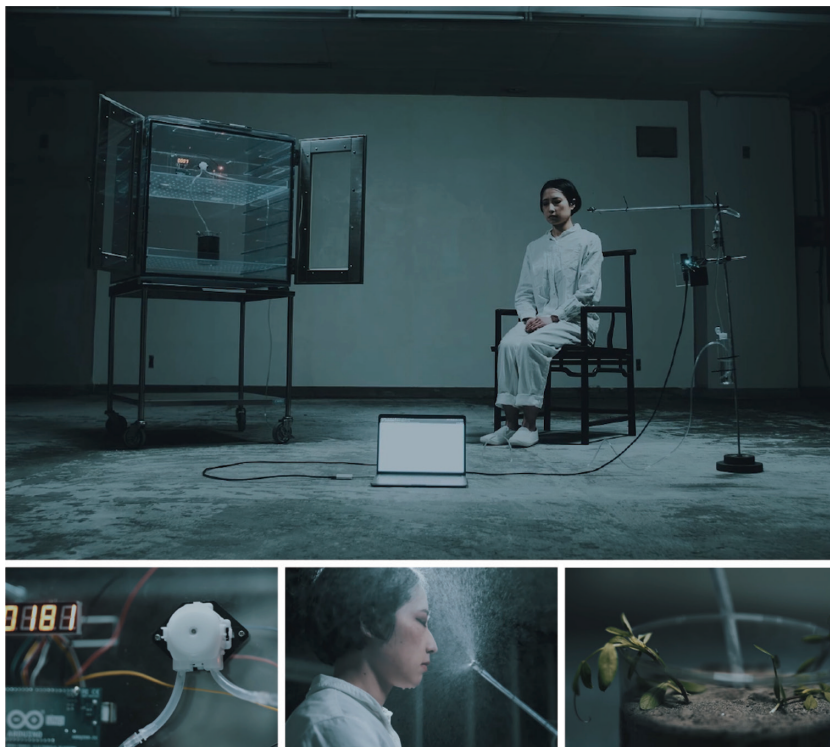
#watercrisis

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人にもものぼる。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。



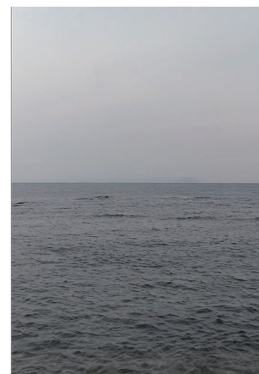
メディアインスタレーション／ミクストメディア／サイズ可変

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