

落語の英語の絵本

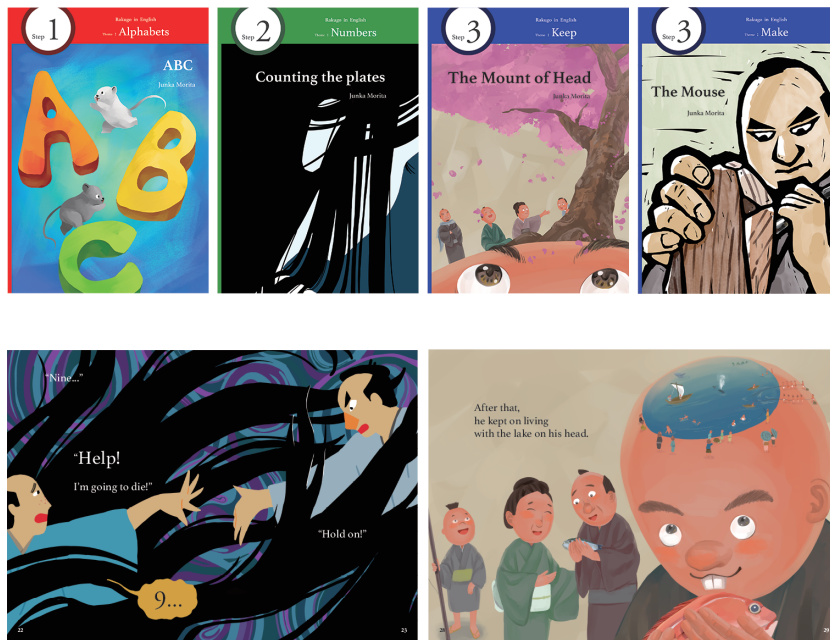
守田淳花

デザイン情報コース

大人になって落語に触れる機会があってもその文化をスムーズに受容できるとは限らない。

そこで、幼い頃から落語に慣れ親しむことが、その後の落語への興味・関心を引き出す土台になると考えた。そのため、親が子に積極的に与えたいとなる英語の教材と落語の噺を組み合わせた。

子供が英語の初歩を学ぶ多読教材として十分に機能しつつも、物語の端々に落語ならではのユーモア、昔の文化や価値観、愛すべき登場人物たちとその生活、芸能としての伝統や特徴をさりげなく散りばめてある。



グラフィックデザイン、プロモーションデザイン、絵本/A5版、中綴じ、pp.36×4種類

「キモチ」ピクト

感情ラベリングに活用できる心理状態の可視化

釣本咲彩

デザインコース

自己否定に悩む人への心理療法に「感情ラベリング」という方法がある。

これは自分の感情を客観的かつ積極的に自覚することで、自己受容から自己肯定へとつなげていくために必要な一過程である。

そこで私はこの療法を補助するために有効な、様々な心理状態を可視化したピクトグラムを制作した。

カードのピクトグラムとその意味や解釈をヒントとして

「いま、こんな気持ちなんだらうか？」と自らの感情と向き合いやすいようにする。

一枚一枚、めくりながら自分が感じた感情の正体を考えることで、ありのままの自分を把握するための手助けとなることを目的としている。



コミュニケーションデザイン、ピクトグラム/カード、h105×w74mm

日本

典型と現実

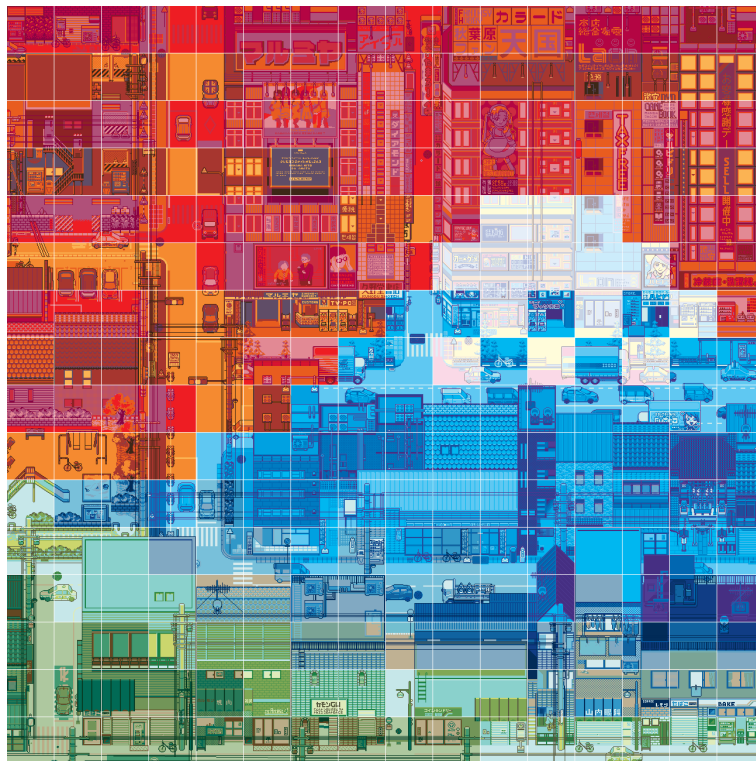
吉崎有美

デザイン情報コース

ドット絵の補完効果を利用し、鑑賞距離の違いによって、情報を変える試みを行った。

本作品は、「遠い」情報では、ステレオタイプな日本らしさである富士山を描き、「近い」情報では、現場でしか見ることのできないリアルな日本らしさとして市井の街の風景を描いた。

文化に対する距離感、関心の違いで、同じ日本というイメージにもギャップがあることを表現した。



ドット絵／EDGE、Photoshop／h1800×w1800mm

スイッチ:切り替えの概念

湊屋知範

デザイン情報コース

私たちは思いのほか、多種多様なスイッチに囲まれて生活をしている。

例えば、帰宅後に部屋のスイッチをつけると、照明の明るさにホッとする。それは点灯の切り替えによって、心理的な切り替えも同時に起こったということである。その後、外出用の荷物を床におろし、ソファーに倒れこんだ時にも似たような安らぎを感じる。

つまり、照明のスイッチは実存する室内装置だが、帰宅後のソファーの上には、見えないスイッチがある。もちろん重い荷物を床におろす行為の裏側にもスイッチは存在している。

今回は、自宅における生活全般に着目し、そこに潜む行動と心境のスイッチ(切り替え)を洗い出し、その役割を概念的な装置モデルとして可視化した。



基礎デザイン/プラスチック、樹脂/h120×w90×d50mm(12点)

これなんだ？

音によるモノの認知

渡辺 凧砂

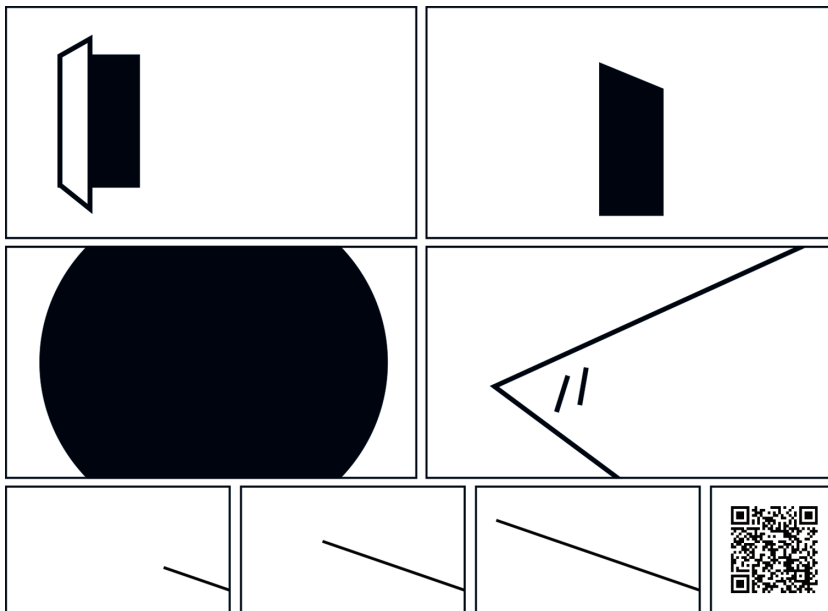
デザイン情報コース

耳は常に音を「聞いて」います。しかし、身近な音に意識をはらい、注意深く「聴く」ことは日常的にあまり多くはありません。

この作品は、まず曖昧な視覚情報として、単純なカタチのアニメーションを提示し、そこに何気ない生活音を与えることで、不明瞭だった視覚情報が音の情報を抛り所にして意味をもつ様子を実感してもらうものです。

モノごとを認知する手がかりとして、音が果たしている大切な役割に気付いてもらうことが、本作の目的です。

化粧室内の環境音	カッター音
破裂音	ホッチキス音
飛行音	



アニメーション / Adobe After Effects / 11min.

慣用句を完成させるカードゲーム

長谷川七彩
デザイン情報コース

言葉は表現のしかたひとつで伝わり方が微妙に変わります。

例えば「びっくり」という意味を表す慣用句には、「開いた口が塞がらない」「目を丸くする」などがあります。どちらも大筋は「びっくり」する意味を指すものの、「驚き方」の情感が微妙に言い分けられています。

このように同じ内容でも様々なニュアンスを生き生きと伝えることができるのが、慣用句表現の豊かさです。

この作品は、お題カードに書かれた意味や例文から、慣用句を予想するゲームです。正解を当てても良いし、分からなければ自分でオリジナルのフレーズを作っても構いません。

単語を自由に組み合わせて語句を作ること、遊びながら言葉にふれ、その面白さを知るきっかけを作り、表現力を養うことをねらいとしました。



コミュニケーションデザイン/プレイングカード、紙/h74×w105mm、h34×w53mm(2種)

スタン・ザ・ファンタジスタ

初心者のためのアレンジ麻雀

石原梨奈

デザイン情報コース

麻雀は面白くも複雑なゲームのひとつであり、未経験者にとってはハードルが高いゲームとも言えます。そんなビギナー向け麻雀の新境地が『スタン・ザ・ファンタジスタ』です。

このゲームのルール設計は、麻雀の魅力の根幹である「役作り」に軸を置いています。プレイヤーは各対局であがった際の「役」に応じて、それがキャラクター化されたカードを1枚獲得します。同じカードは2枚以上入手できません。つまり、異なる役で何度あがるかが、勝敗を左右します。プレイヤーは0点からスタートし、カードは役のランクごとに点数をもっています。対戦者のカードを見れば点数が分かるため、麻雀特有の複雑な点数計算が不要です。また、自分の「推しキャラ」を見つける楽しさも、麻雀にはないゲーム性のひとつです。カードゲーム要素と、麻雀の「役作り」の醍醐味を融合した改編ルールによる、ビギナーへ贈るイニシエーション・マージャンの提案です。



ゲーム設計、キャラクターデザイン／バンクプレット、MediBanPaint、コート180Kg/h92×w67、全42種、計168枚

worn out heels

何気ない個性

丸山桂林

デザイン情報コース

私は「個性」に特別な価値を求める近年の風潮に疑問を感じていた。それが「No.1」であれ、「Only one」であれ、唯一無二的な圧力を感じてしまうからだ。しかし、私たちはみんな、居ながらにして別の個体であり、つまり「個性」のない者など存在しない。

この作品は「個性」を難しく捉え、悩む人々に、「みんな、ちゃんと違う」という気づきを与えるメッセージである。

今回は「個性」を「癖の違い程度のもの」と概念化し、日常的な癖の個体差をいくつも採集した。そして、古くより個性の記号化を行ってきたファッション領域を展開の場とし、架空のファッション・ブランドとそのアイテムを装置として、何気ない癖の個体差を「個人的」に視覚化した。ブランド・コンセプトは「同じようで違う」である。



worn out heels



基礎デザイン / Tシャツ、ソックス、スマホケースなど6アイテムのパターン展開

新選組に基づくキャラクター設定の研究

大矢朱莉

デザイン情報コース

「新選組」にまつわる史伝や逸話は、今日まで様々なメディアで、創作の題材に利用され、その多くは近藤勇、土方歳三、沖田総司の3隊士を主要人物として作られている。

ここでは、彼らの史実に基づいた評伝を分析し、「新選組」を活かした新しいキャラクター設定を提案する。

目指したのは表面的なビジュアルに惑わされない、本質を捉えた状況設定と、そのキャラクターデザインだ。その為に、新選組の歴史的背景と主要3隊士の特性を抽象的に捉えたテンプレートを作成し、それに基づいて全く違う世界観をもつ、新たな「新選組的キャラクター」を制作した。



キャラクターデザイン／CLIP STUDIO PAINT, Illustrator／h1500×w900mm(他3点)

One Stroke: 一画で変わる、漢字ストーリーズ

早勢悠矢

デザイン情報コース

例えば、「弓」と「甲」は、一画の差で意味が全く変わる。

些細な変化が大きな変化を生むかもしれないという漢字の奥深さに惹かれ、この本を制作した。

漢字の成り立ちや本来の意味に立ち返ることで、一画(ワン・ストローク)で変わる文字の驚きや面白さを発見し、イラストを用いたストーリーで分かりやすく展開している。

想像を膨らませながら、漢字の奥深さを感じてもらいたい。



タイポグラフィー研究、イラストレーション／ボールペン、ミリペン、ペンタブレット、CLIP STUDIO／A5判、pp.210

女兒下着教育のためのファッションドール

目崎叶恵

デザイン情報コース

約6割の女の子が下着の変化に不安を感じている。

ブラジャーに関する子供の不安を取り除くためには、小さい頃からブラジャーに慣れ親しんでおくこと、そして、保護者が適切な下着を選び、与えることが大切だと考えた。

ドールには発育段階に適した女兒下着の解説カタログが同封されており、親と子が共に正しい下着の知識を学べるようにサポートする。



エクスベリエンズデザイン／合成樹脂、ポリエステル繊維、紙、布／h400×w150×d100mm

現代型オタク図鑑 -女-

齊藤朱里
デザイン情報コース

「オタク」という言葉を聞くと、古い先入観やネガティブな偏見をもってしまいがちである。しかしその有り様は、時代と文化の変遷を経て、今や多様な姿をみせている。

そこで「現代型オタク」の生態を正しく理解してもらえるように、複数のインタビューを中心とした観察と調査を行い、その結果を図鑑として編集・制作した。

情報構成としては、まず対象を「性質」、「推し方」、「行為」、「用語」の4つの大きな観点で分類し、それぞれに自作のイラストとテキストによる「特徴的要点」や「標本的情報」を織り交ぜることで、解説をおこなっている。

この図鑑の総覧によって、現代型オタクの人物像を考察し、その多様な生態に対応できるようになっている。



文化人類学、エディトリアルデザイン、イラストレーション／A5判、くるみ製本／h210×w148×d10mm