

THE MEDIA GARDEN

TAMAGAWA UNIVERSITY

DEPARTMENT OF
MEDIA ARTS
AND DESIGN

COLLEGE OF ARTS



THE MEDIA GARDEN

玉川大学芸術学部 2020年度 卒業プロジェクト展

メディア・デザイン学科 作品集

玉川大学芸術学部メディア・デザイン学科は、デザイン、コンピュータグラフィックス、映像、空間表現、総合造形、コンピュータ音楽などを総合的に学ぶ学科として、2014年（平成26年）にスタートしました。学科設置以来多くの皆様のご支援をいただき、教育・研究活動の充実を図ることが出来たことに感謝申し上げます。また、本展の開催にあたり、ご協力やご支援を賜りました関係各位に御礼申し上げます。

現代社会は高度な情報通信ネットワークの普及やグローバル化によって Society5.0 社会へと急速に変化をすると共に、次々と様々な課題を私たちに突き付けています。このような時代にあっては、豊かな想像力と創造性がものごとを柔軟に解決へ導いてくれるはずです。イマジネーション、クリエイティビティといったアートの世界を構成する要素は、多文化、異分野の人々をつなぎ、技術と産業をつなぎ、生活を豊かにし、新たなバリューを生み出すためのキーワードでもあります。目まぐるしく変化する社会において、旧来の価値観を超えたイノベーションを創出させるなど、アートは社会に活力を与えて発展や改善に貢献することを期待されています。卒業生には大学での学修で磨かれた感性と実践力を活かし、様々な分野で「アートの心を持った優れた職業人」として芸術の力による社会貢献を形にする人材となることを期待しています。

この卒業制作展（卒業プロジェクト展）は、4年間の学修の集大成です。特に今年度は全世界的な新型コロナウイルス感染拡大という未曾有の事態にあって、大きな制約の中での作品制作、展示会となりました。このような状況でもできることを最大限に追求した成果です。「芸術による社会貢献の実践力を育てる」をミッションに掲げる本学部で学んだ学生として、それに応えているかどうかは皆様方のご判断に委ねることになりますが、学生たちが真摯に取り組んだ成果としなやかな感性の一端をご高覧いただければ幸いです。

2021年2月
玉川大学芸術学部メディア・デザイン学科
メディア・デザイン学科主任
橋本 順一

The Department of Media Arts and Design at Tamagawa University's College of the Arts started in 2014, where students can comprehensively study graphic design, web design, computer graphics, video, spatial design, mixed media, and electroacoustic music. We would like to express our thanks to all those who have supported and improved the department's educational and research activities since its establishment as well as those who have cooperated and supported the organization of this exhibition.

Today's society is rapidly changing towards a "Society 5.0" with globalization and advanced telecommunications networks, and we are increasingly facing various problems. In such an era, imagination, communication, and creativity should lead us to flexibly solve problems. Elements in the world of art such as imagination and creativity are keywords in connecting people with different values, in connecting technology and industry, and in creating new value. In a rapidly changing society, by creating innovation going past previous values and other activities, art is expected to contribute to society's development and improvement. As a result, through their artistic studies and enrichment of their sensibilities, we are hopeful that our graduates can be excellent professionals and talented members of society who can carry the arts within themselves as they flourish in diverse fields.

The present exhibition of graduation projects demonstrates our graduates' hard work and accomplishments over the course of four years. This year in particular, the exhibition was held under tight restrictions due to the unprecedented situation of the spread of the novel coronavirus worldwide. This is the result of what was possible even in such a situation. Any feedback would be much appreciated so that we can evaluate to what extent we have accomplished our mission: to contribute to our society through the arts.

February 2021
HASHIMOTO Junichi
Chair, Department of Media Arts and Design
Department of Media Arts and Design, College of Arts
Tamagawa University

INDEX

01 齋藤 夏歩 87~eighty-seven~	15 澤田 奈緒美、立野 夏海、和田 瑞生 Life is art	29 田中 佑 REBIRTH -SONS OF DESTINY-	43 堀口 あずさ SUYARI-亀-	57 岩城 尚斗、金子 和弥 脳-ト	71 市原 雄河 メガハイボール3世MV「週刊少年アイム」 with Documentary of 'Mega Highball III'
02 小俣 大己 BLIND TATEYAMA	16 富樫 知恵 廃墟都市	30 千葉 響 YOUR ACTIONS SAVE NATURE	44 桑田 悠世 くつろぎ	58 小松 菜々子、久野 萌夏 Healing of Aquarium	72 立田 絢子 変化
03 後藤 海 ColoridScope	17 杉田 麻実 wedding story	31 青木 功恭 はじめてのひらがな	45 中島 彩夏 Whereabouts	59 佐藤 帆乃香 雨模様	73 堀内 愛 おひるのテレビ
04 鈴木 夏海 遺却の森~僕を捨てないで~	18 高野 亜里紗 点字絵本	32 鈴木 あさか 卒業の日のドレス	46 金井 由紀 顔はめ屏風 -おかゆアートジャパンコレクション-	60 嶋岡 秀哉、宇野 孝明 Earth Colors	74 前田 彩菜 人生は鉛筆のよう。
05 南館 大雅 各国の建築物モデリング	19 佐藤 菜央 LAXUS	33 荒川 勇之介 皮肉/認識	47 岩崎 陸 人体と映像表現	61 西村 悠 アイデア	75 松本 美優 私と結婚してください!
06 並木 賀子 ishoku	20 松田 駿也 Art Gallery [IKOKU]	34 石塚 優太郎 「夜景」色と光	48 沼田 晴香 ぬまけものランド	62 菊池 信之介、須崎 駿 No Image	76 塩津 美結 コンセントエイト
07 竹田 千春 本の旅Project	21 桂城 優里子 THE MEDIA GARDEN 総合案内サイト	35 甲賀 葵 BLISS	49 床井 悠歌 TWENTY TWO	63 吉田 百花 Expression	77 日比 愛梨 ひこう
08 柳澤 汰昂 何も知らなかった少年	22 高橋 健人 映像制作会社TeamRecs ウェブサイト	36 野田 愛理沙 地球を覗く	50 阿部 龍太 Logotipo del estadio del FC Barcelona	64 村上 琢磨、大城 茉莉 灰殻	78 長馬 颯 共存
09 宇治 美咲 gustrip	23 辻村 綾菜 犬と猫を守るためのサイト12 <small>ワンニャン</small>	37 中村 彩輝子 むらさき	51 田代 未来 イチヨウライフク	65 若菜 桂吾 朝焼けに溺れる/Aquasphere	79 齋藤 秀彰 ラプス
10 吉野 紗英 Vegetable JAM	24 中山 楓 自作RPG「 <small>ゆめのかみ</small> 夢ノ守」	38 吉岡 みのり ひと夜巡り	52 渡邊 紗也佳 渡辺肉屋です。	66 坪井 桜子、相模 那芽 Unease	
11 和泉 林 ディスプレイローテーブル	25 市川 龍之介 現代版フラッシュ記念館	39 菅原 奈々 ART×CONNECTION	53 柴田 諒治 同心円 -WA-	67 岩崎 有咲 青い髪のスフィア	
12 飛田 李袈 花とハイヒール	26 小松 桃佳 モカちゃんとカフェ	40 芹澤 マルセロ My Own Life	54 瀬戸 友希乃 sui・mei	68 苅込 稜太 Normal and Kindness	
13 栗股 志織 むかしのいきもの	27 宮本 萌実 "VENUS MALL" Project	41 古賀 文乃 君のしている風景	55 文傳 万美子 Memory Photo Book	69 齋藤 大樹 DREAMPOWER -THE FINAL PROJECT- 『LOVERS』Documentary	
14 高原 達也 とある日の席取り合戦	28 猪熊 麗奈 幻の獣 -Genju-	42 赤 茉莉 paper plane	56 田中 大賀 VOTE SMILE!! PROJECT	70 池田 大幾 Vir	



01 87~eighty-seven~
齋藤 夏歩 SAITOH Kaho

[立体作品、平面作品、映像作品]
コスメ本体100×150mm 7点、
ポスターA3(420×297)mm 2点、
パンフレット150×600mm
紙、アクリルシール、花、塩ビパイプ
Illustrator, Photoshop

多くのブランドが花の美容成分を利用したコスメを発売している。しかし、花の美容成分のみを利用したコスメを販売しているブランドは少ない。そこで、私たちの身近な花を利用することによってより身近に感じるコスメのブランディングをした。



03

ColoridScope

後藤 海 GOTO Kai

[インスタレーション、立体作品]
320×150×150mm
光ファイバー、LEDライト

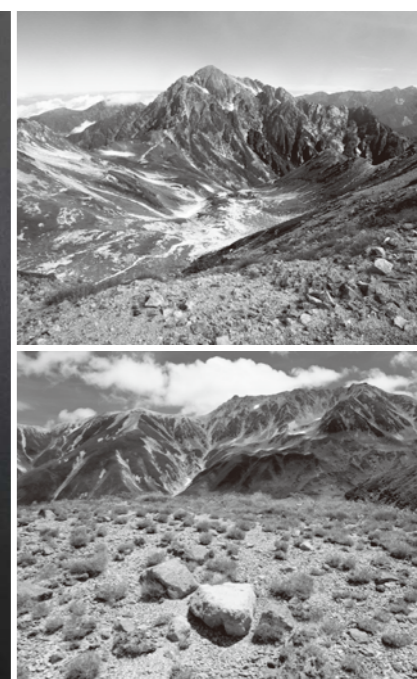
光回線に使われたりと生活の中で無数に存在している光ファイバーだが、実際に見る機会は少ない。そんな光ファイバーが放つ光の美しさを直に見ることができる演出立体作品。万華鏡をモチーフにしており、上から覗き込むことで光ファイバー独特の光の魅力を知ることができる。

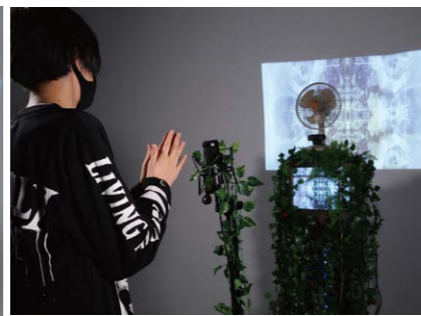


02 BLIND TATEYAMA
小俣 大己 OMATA Daiki

[平面作品]
写真1000×805mm 8点、
コンセプトボード420×594mm 1点
ハレバネ、写真用紙

『BLIND』は全てモノクロフィルムで撮影した。近年のデジタル機器の進歩は凄まじく、高解像度で広色域の物を追う傾向があるが、必ずしもその情報量の多さに比例して感動が深まるわけではない。モノクロ写真は色情報をカットすることにより、鑑賞者に被写体のディテールを注目させ、大自然の造形美をより感じさせると考えた。





04

遺却の森
～僕を捨てないで～

鈴木 夏海 SUZUKI Natsumi

【インスタレーション、映像作品、立体作品】
1000×1000×2000mm
ジャンク品、フェイクグリーン
After Effects, Maya, MAX

まだ使用できるはずなのに森の奥深くに廃棄される家電製品。彼らもしコミュニケーションをとることができたなら何を人間に伝えるのか。それをコンセプトとしたインタラクティブアート作品。30秒毎にランダムに変化する4種類のビデオエフェクト。マイクへ拍手を送ると、ブラウン管テレビからのメッセージが表示される。



ブレスレット



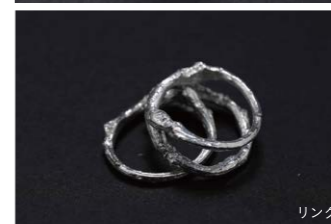
ネックレス



ブローチ



ピアス



リング



バレッタ

06

ishoku

並木 賀子 NAMIKI Kako

【立体作品、アクセサリ】
シルバー、琥珀、ブリザーブドフラワー

「朽ちてゆくものを永遠に」という作品コンセプトから、本物の植物を型取りし「身に付ける装飾品」の制作を行った。花の部分にはブリザーブドフラワー、木の実は琥珀、枝や棘にはシルバーを使用し、自然と人工物の異質な組み合わせを表現した。

05

各国の建築物モデリング

南館 大雅 MINAMIDATE Taiga

【平面作品】
B2(728×515mm)3枚
ステンボード
Maya, Photoshop, Substance Painter

主にCGソフトMayaを使いアメリカのロウハウスなどの建築物のモデリングを行った。建築物は文化や歴史といった長い時間が形として視覚化されたものであり、その地域の特徴を表す大きな要素でもある。それらをCGで再現し、地域の雰囲気や伝わるような全体のバランスや質感に注意して制作した。





本を読んで、自分だけの世界へ旅しよう。

本の旅 project



1,000名様 オリジナルブックカバーをプレゼント！

本の旅 project

本の旅 project

「まるで動く図書館。」
各駅停車にしかないこの車両。本が動いて旅をしているような、「本の旅」プロジェクトを御提案いたします。

目的
読書の機会を減らすことなく、移動時間に着目し、電車車内で読書することを提案した。本は、様々な生き方や考え方、新しい世界を、内容だけでなく質感から「体感する」コンテンツでもある。読書は自身と向き合う時間となり、生きる糧となる。アフターコロナ時代の時間の使い方の提案でもある。

主なサービス内容

- 各駅停車や乗り換え駅に設置する。
- 各駅停車の乗降、乗降時のみのみ読書可能とする。
- 乗降時以外には読書禁止とする。
- 乗降時以外には読書禁止とする。
- 乗降時以外には読書禁止とする。

車両仕様

- 読書ラックの設置
- 読書ラックの設置
- 読書ラックの設置
- 読書ラックの設置



07 本の旅Project
竹田 千春 TAKEDA Chiharu
[平面作品]
ポスター515×354mm、
コンセプトボードA0(1189×841mm)、
ブックカバー135×185mm
紙
Illustrator, Photoshop

大人になるにつれ、読書の機会は減少する。そこで、移動時間に着目し、電車車内で読書することを提案した。本は、様々な生き方や考え方、新しい世界を、内容だけでなく質感から「体感する」コンテンツでもある。読書は自身と向き合う時間となり、生きる糧となる。アフターコロナ時代の時間の使い方の提案でもある。



08 何も知らなかった少年 [平面作品、WEBデザイン]
柳澤 汰昂 YANAGISAWA Dairu
MediBang Paint Pro

Webサイトで閲覧できる作品を制作した。物語要旨としては、多くの知識を得る機会もなく時間だけが過ぎていく子供が、ある日夢の中で今まで知らなかったことを教えてくれる不思議な生物に出会う。そして、いろんなことを知るきっかけを得て、自ら知らないことを探しに行こうとするまでに心が成長する、といった内容である。

09 guestrip
宇治 美咲 UJI Misaki
[WEBデザイン]
Dreamweaver, Illustrator, Photoshop

ゲストハウスの魅力を伝えることを目的としたWebサイト。実際に都内のゲストハウス6件を泊まり込みで取材した。利用者の視点から、各所を写真に収めるとともに、行ってみたいことや働いている方から聞き取った内容などをまとめ、ゲストハウスの交流の良さや設立の意図なども伝わるようにした。



都内各所にあるゲストハウスを6件取材し、おしゃべりや、かつ安心して泊まれるというゲストハウスの魅力を伝えるという思いで制作しました。どのゲストハウスもコンセプトが特徴的で、誰もが新しい発見を楽しめるという素敵な空間の魅力が伝われば幸いです。

Theater Zzz
「静かな夜の物語。」
静かな夜の物語。静かな夜の物語。静かな夜の物語。

Hostel DEN
「ゲストハウスにこだわった。」
ゲストハウスにこだわった。ゲストハウスにこだわった。ゲストハウスにこだわった。

THE Millennials
「若者が集まる場所。」
若者が集まる場所。若者が集まる場所。若者が集まる場所。

CITAN
「カフェと読書の場所。」
カフェと読書の場所。カフェと読書の場所。カフェと読書の場所。

Hotel graphy Nezu
「読書の場所。」
読書の場所。読書の場所。読書の場所。

UNPLAN Shinjuku
「読書の場所。」
読書の場所。読書の場所。読書の場所。



Hafh
「読書の場所。」
読書の場所。読書の場所。読書の場所。



10

Vegetable JAM

吉野 紗英 YOSHINO Sae

[立体作品、平面作品]
 野菜ジャム60×80×60mm、
 箱130×200×70mm、
 紙袋240×240×150mm、
 ポスターA5(148×210mm)
 紙

Illustrator

現代の日本では、生活習慣病が増え
 てきていることから、健康志向の生活
 を意識する人もまた増えている。しか
 し、野菜嫌いであったり、嚥下に問題
 を抱えていたりする高齢者も少なく
 ない。そこで私は、健康を意識しなが
 らもうまく生活改善ができない人のた
 めに、野菜を摂取したくなる野菜ジャ
 ムの包装のデザインを行なった。



11

ディスプレイローテーブル

和泉 林 IZUMI Rin

[立体作品]
 800×400×450mm
 木材、アクリル樹脂、花

杉の木の“和の要素”と現代的でスタイリッ
 シュな“モダンデザイン”の要素を掛け合わせ
 た家具の作品である。日常はセンターテーブル
 という機能を持つ家具として存在し、夜は下部
 に埋め込まれた照明によって自然の造形美を
 浮かび上がらせる機能を併せ持っている。



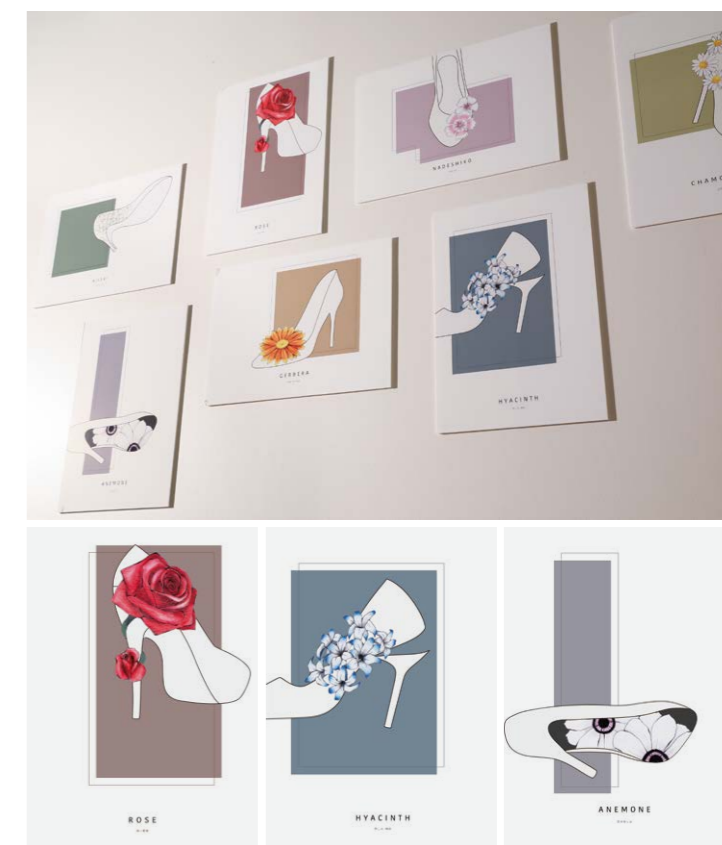
12

花とハイヒール

飛田 李袈 HIDA Momoka

[平面作品]
 ポスターA3(420×297mm) 7点
 紙
 Illustrator, Photoshop

靴を履いて外を歩けば見られる風景も、コロナウイ
 ルスの影響により見られる機会が少なくなった。だから
 こそ「花」と「ハイヒール」をモチーフとして、女性の抱
 える様々な感情を表現したいと考えた。それぞれの
 作品毎に異なるハイヒールの置き方や、花言葉とリン
 クさせた表現からテーマが伝われば嬉しい。





13

むかしのいきもの

栗股 志織 KURIMATA Shiori

[平面作品]
冊子 A5(210×148mm)
紙
Illustrator, Photoshop, CLIP STUDIO PAINT

小さな子供から大人まで、夢とロマン溢れる生き物として人気が高い恐竜だが、恐竜が登場する以前の生き物にも、面白い見た目や生態を持った生き物がたくさん存在する。その生き物たちをわかりやすく楽しく興味を持ってもらうための、児童向け古生物図鑑を制作した。



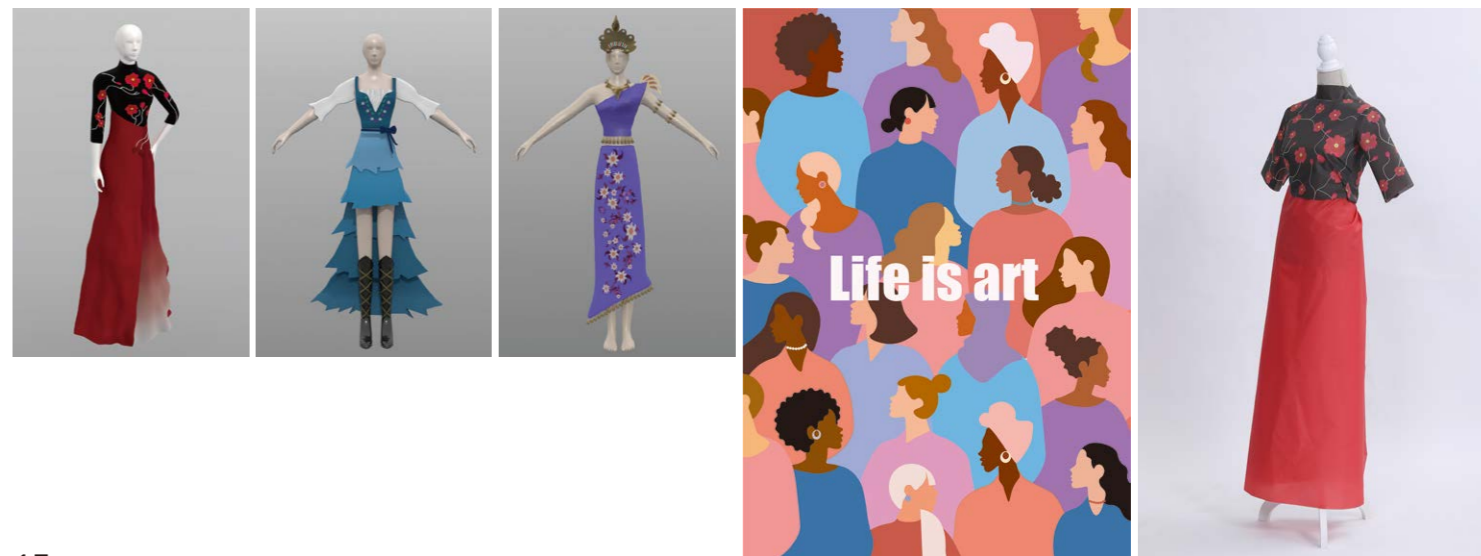
14

とある日の席取り合戦

高原 達也
TAKAHARA Tatsuya

[アニメーション]
Maya, SubstancePainter, AfterEffects, Photoshop, CLIP STUDIO PAINT

本作品では、明朗なアニメーションによって現代の問題を表した。リスとネコはアメリカの古典的コメディのようなケンカをしている。その一方彼らに目もくれず、スマホばかりを見つめる者たち。現代社会では、ケンカという形でも繋がりを持つものと、画面の中しに繋がりのない者どちらが幸福なのだろうか？



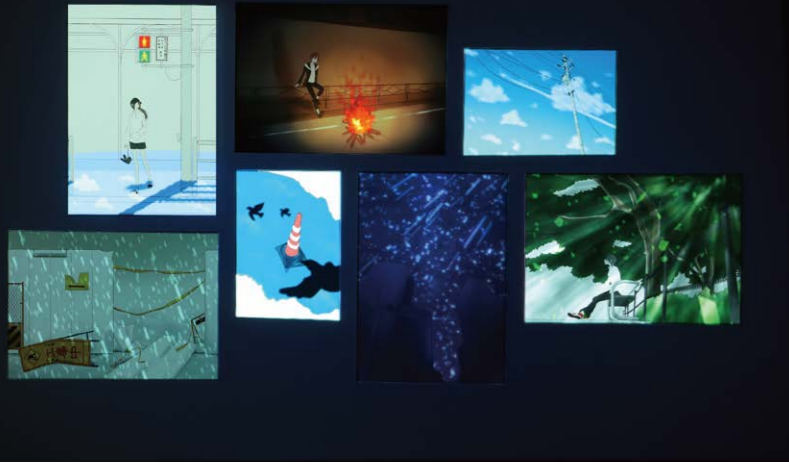
15

Life is art

澤田 奈緒美 SAWADA Naomi
立野 夏海 TATSUNO Natsumi
和田 瑞生 WADA Mizuki

[平面作品、立体作品]
728×1030mm 1点、300×800mm 3点、
420×594mm 1点
トルソー3体、ボンジクロス、紙
Maya, Illustrator, Photoshop

民族の象徴の一つに衣服があり、民族の伝統や文化を受けて今の形となっている。そこで、民族衣装を知ることが各国の文化を知る契機となると考え、独特な民族衣装を持つ3つの国を選び、民族衣装のオリジナルデザインを制作した。平面だけではなくCGを用いた表現とし、視覚・聴覚で楽しむ空間を作ることを目指した。



16

廃墟都市

富樫 知恵 TOGASHI Tomoe

【平面作品、映像作品】
A2(420×594mm)5点、A3(297×420mm)2点
紙、スチレンボード
After Effects

荒廃した都市で生活している人々を描いた架空の物語世界をイラストで表し、プロジェクションマッピングで細部の変化をつけた平面+映像作品。



17

wedding story

杉田 麻実 SUGITA Asami

【映像作品、立体作品】
2000×1600×1500mm
布、鉄
After Effects

今年は、コロナウィルスの影響で結婚式ができなくなったカップルが多い。そのカップルのために、出会った時から結婚するまでの感情の変化を4つ(約30秒)に分けて抽象的な映像で表現するプロジェクションマッピングを制作した。



18

点字絵本

高野 亜里紗 TAKANO Arisa

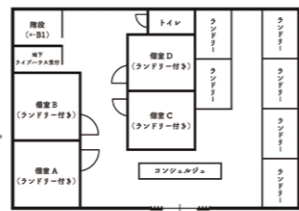
【平面作品】
冊子B5(182×257mm)
紙
CLIP STUDIO PAINT, Illustrator

大学で学んだ図書館司書の知識を用いて点字を用いた絵本を作成した。点字の絵本はつくるコストの影響であまり本屋などで見かけることはないが、凸凹があるため誰でも触って楽しめるものになっている。障がいに関わらず、ひろく点字の絵本が知られることを願って制作した。



LAXUS

空間デザイン



1F 店内
100坪
入り口を入ってコンシェルジュで
受付右がコインランドリーのみ、
左がランドリー付き個室4部屋。
奥に階段があり、地下1Fに行ける。
階段前には、受付があり、ライブ
時はチケットカウンターになる。

19

LAXUS

佐藤 菜央 SATO Nao

[平面作品]
ポスターパネル貼り

「新しい気分を繰り返し体感できる空間」をコンセプトに、コインランドリーと音楽の融合を用いた新しい形態のコインランドリーのブランディングを行った。コインランドリーの歴史、市場調査から始まり、ネーミング、ロゴ、空間デザインまでをトータルにデザインした。



21

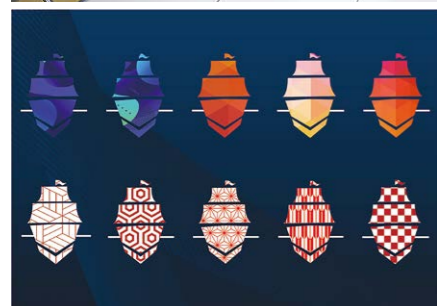
THE MEDIA GARDEN 総合案内サイト

桂城 優里子 KATSURAGI Yuriko

[WEBデザイン]
スチレンボード、パネルスタンド
Dreamweaver,
Photoshop,
Experience Design,
Illustrator



「現地で使えるデジタルパンフレット」をテーマに「THE MEDIA GARDEN」の総合案内サイトを制作した。サイトには概要、イベント情報のほか、全学生の作品を載せ、カテゴリ別に関覧できるようにした。また、デバイスのサイズごとにレイアウトを変えて見やすさも重視した。



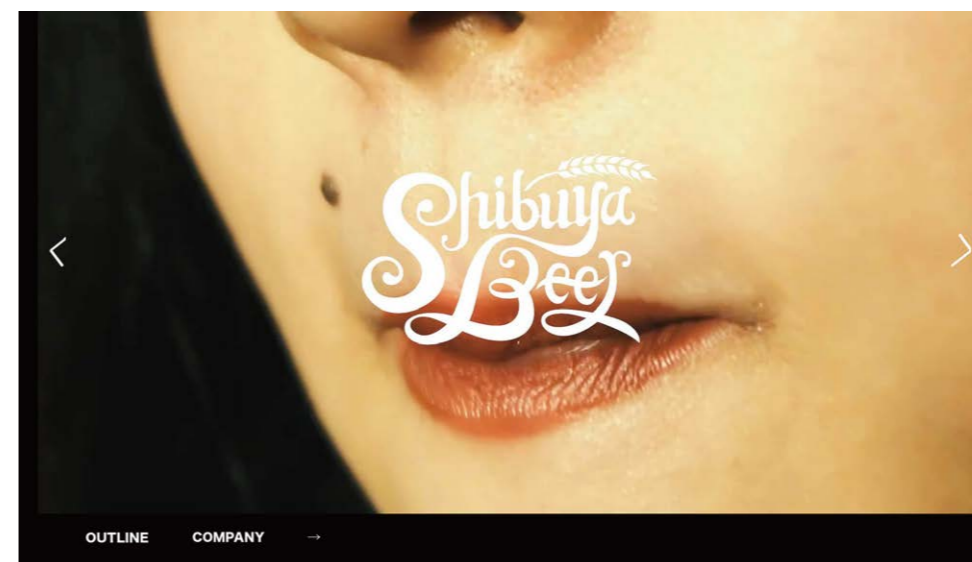
20

Art Gallery [IKOKU]

松田 駿也 MATSUDA Shunya

[平面作品]
ポスターパネル貼り

Art Galleryとアーティストが1つになる空間。在学中に個展をした際、ギャラリーとアーティストが一緒になって展示空間を作り上げる事ができないかと考え試みた作品である。ギャラリーのコンセプト、名称、ロゴなどトータルに開発し、その中で私自身が一人のアーティストとして写真展を行う想定で制作した。



22

映像制作会社 TeamRecsウェブサイト 高橋 健人 TAKAHASHI Kento

[WEBデザイン]
スチレンボード
Dreamweaver, Photoshop, Premiere Pro

映像制作会社のWEBサイトを制作。背景に動画を流すことで映像制作会社らしさを表現した。シンプルで一目でどこに何が記載されているかわかるデザイン。また、WordPressなどCMSを用いて、ホームページの知識がない人でもコンテンツが更新できる実用的な仕様にした。

犬と猫を守るためのサイト



23

犬と猫を守るためのサイト ワンニャン 12

辻村 綾菜 TSUJIMURA Ayana

[WEBデザイン]
スチレンボード
Dreamweaver, Photoshop, Illustrator

近年、多くの人が犬や猫を家族同様として暮らしているが、一方で飼育放棄によって保健所で殺処分されたり、悪質なブリーダーによって多頭飼育崩壊が起こったりと、多くの社会問題も生じている。そこで、犬や猫の可愛さだけでなく、命ある生き物であることを多くの人に改めて意識させるウェブサイトを作成した。



25

現代版フラッシュ記念館

市川 龍之介 ICHIKAWA Ryunosuke

[WEBデザイン、ゲーム]
スチレンボード
Dreamweaver, RPGツクールMV

フラッシュがサービス終了するにあたり、フラッシュゲームも同時に消えることとなった。今回はフラッシュゲームがまとめてあった所謂「まとめサイト」を、RPGツクールで制作した自作ゲームで彩りつつ記念館として利用できるサイトを目指した。世代問わずフラッシュを感じられるノスタルジックなサイトデザインとなっている。



24

自作RPG「夢ノ守」 中山 楓 NAKAYAMA Kaede

[WEBデザイン、ゲーム]
スチレンボード
Dreamweaver, Photoshop, Illustrator, RPGツクールMV, CLIP STUDIO PAINT



自分が描いたイラストが登場するロールプレイングゲームと、そのwebサイトを制作した。ストーリーは体験版として途中までプレイ可能で、高難度隠しダンジョンもある。Webサイトにはゲームの詳細や制作状況などが記載されている。またオリジナルキャラのグッズや等身大パネルも制作した。

20

26

モカちゃんとカフェ

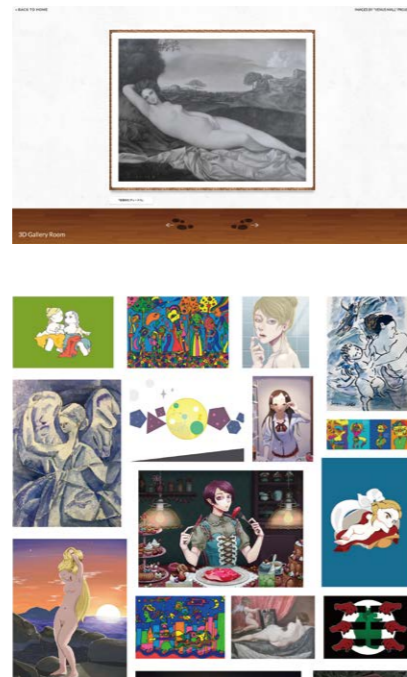
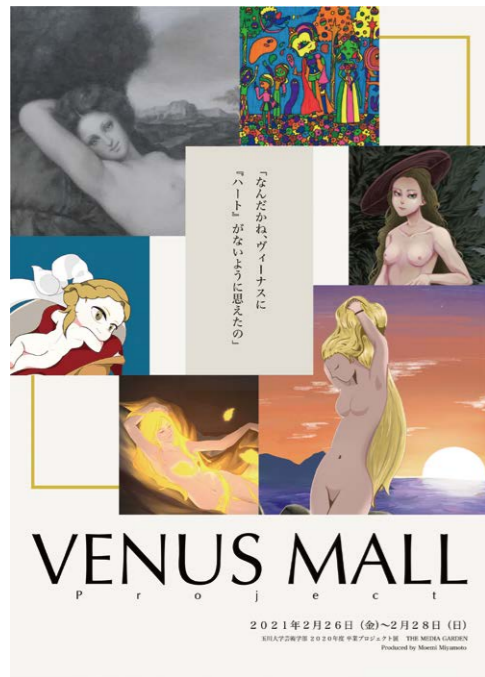
小松 桃佳 KOMATSU Momoka

[平面作品]
ポスターB1 (728×1030mm) 3点、
漫画B3 (364×515mm) 2点
紙
Photoshop, Illustrator

昭和は、「日本のマンガ文化」が発展した時代である。漫画が紙媒体でしかなかった「昭和の漫画」の世界観を現代のLINEスタンプで表現した。漫画から飛び出して、スタンプになったキャラクターは、「女の子のモカちゃんと犬のカフェ」である。昭和の世界観に親しみを感じて、その年代の漫画に興味を持ってもらいたい。



21



27

"VENUS MALL" Project

宮本 萌実 MIYAMOTO Moemi

[WEBデザイン]
Dreamweaver, Illustrator, Premiere Pro

ローマ神話に登場する「ヴィーナス」に焦点を当て、現代の女性像や女性の生き方について考えるオンライン美術展。「愛と美」の象徴であるヴィーナスだが、その姿は中世の男性によって描かれたものばかり有名になっている。私は問い続けたい。男性本位に描かれたヴィーナスが人類全体の「愛と美」の象徴でいいのか、と。



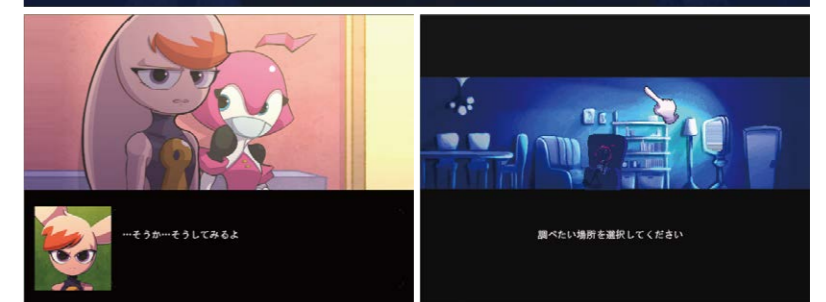
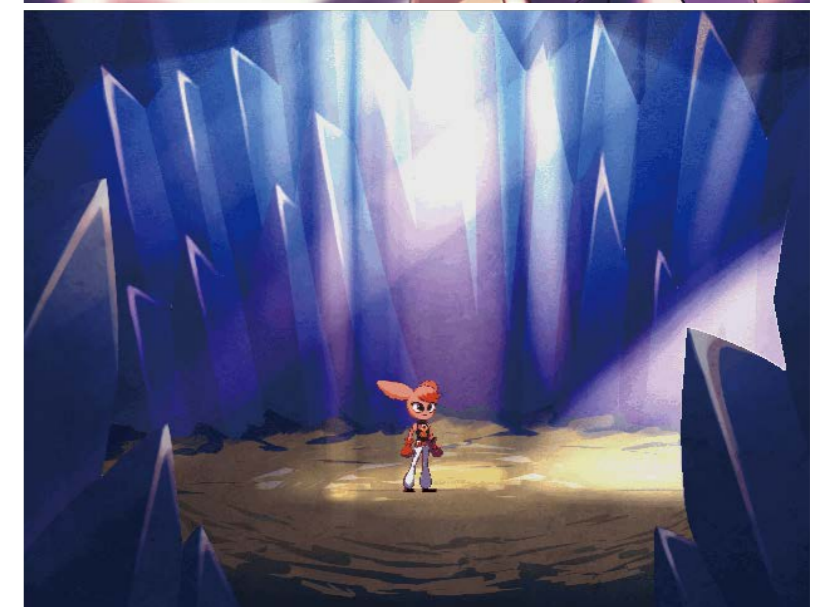
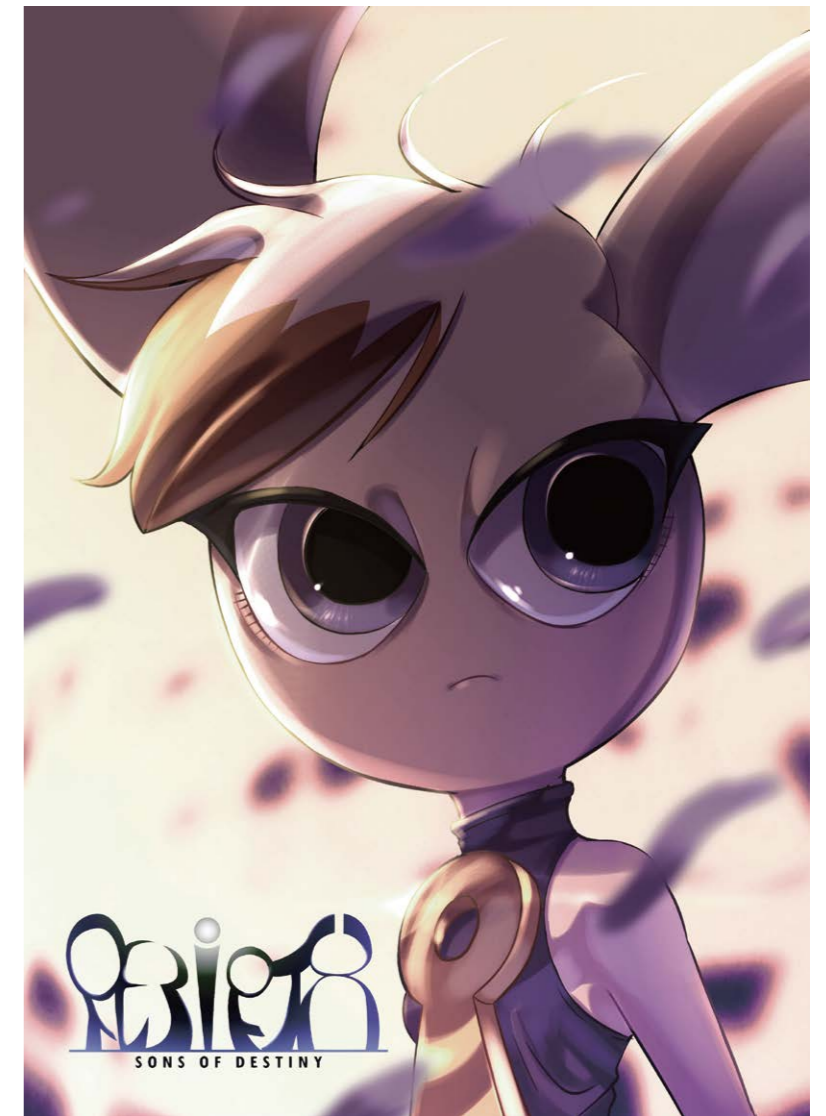
28

幻の獣 - Genju -

猪熊 麗奈 INOKUMA Reina

[平面作品]
500x500mm
紙
Photoshop, CLIP STUDIO PAINT

人は古来より、人智を極める存在への畏怖や憧憬を、宗教や土地特有の民話、あるいは壁画や地上絵において「幻獣」という実在しない存在として表してきた。姿かたちを様々に変えながら今も在り続けているのは、人の心に秘やかに棲みつくからであろう。この作品では、そのような「幻獣」という存在について、独自の表現を試みた。



29

REBIRTH

-SONS OF DESTINY-

田中 佑 TANAKA Yuu

[ビデオゲーム]
Photoshop, After Effects, edge,
Clickteam Fusion 2.5, Studio One 3

ビデオゲーム特有のインタラクティブな要素に着目して制作した。90年代の描画技法をリスペクトしたビジュアルや、多岐にわたる古典的演出の再現に努めた。プレイヤーは主人公を操り、大戦の影響で「何か」を失った者達と関わりながら、自らの起源を知るための旅を体験する。



30

YOUR ACTIONS SAVE NATURE

千葉 響
CHIBA Hibiki

[立体作品、映像作品、平面作品]
4000×1500mm
車、紙
After Effects

日本では多くのゴミが出ている。この現実をアートを通して伝えることによって、多くの人が考える機会とすることを目指して作品制作を行った。実際に廃車が決まっていた車に直接メッセージ性のある絵を描き、それを動画と写真とで一つの壁に表現した。実際に、この車を修理して私が乗っていく。

31

はじめてのひらがな

青木 功恭 AOKI Koya

[平面作品、立体作品]
冊子182×182mm、ポスター728×1030mm
紙
Illustrator

ひらがなは日本独自の文字であり、日本語を学ぶ上で一番初めに通る道である。未就学児や日本語を学ぶ外国人に向けて、視認性が高く親しみやすさのあるゴシック書体でのひらがなを制作した。字形の定義がやや薄いゴシック体で字形を大切に、ひらがなの学習を始める際に適したものになるよう工夫し考えた。

わらやまはなたさかあり
みひにちしきい
をるゆむふぬつすくう
れ めへねてせけえ
んろよもほのとそこお



32

卒業の日のドレス

鈴木 あさか SUZUKI Asaka

[立体作品、平面作品]
1500×1600×1800mm
ポリエステル等合成繊維、生絹
Illustrator, Photoshop

中古のドレスと着物とを組み合わせ、和ドレスを制作した。そのドレスを自分自身で着用し、全てプロデュースして撮影した。素材の美しさにこだわり、引き継がれた美意識を大切にすること、不要な物も再生できることを表現。また、着たい服を人目を気にせず自由に着ることができる世界を作りたいという想いを込めた。

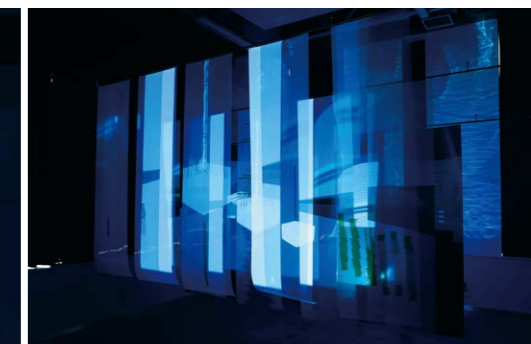
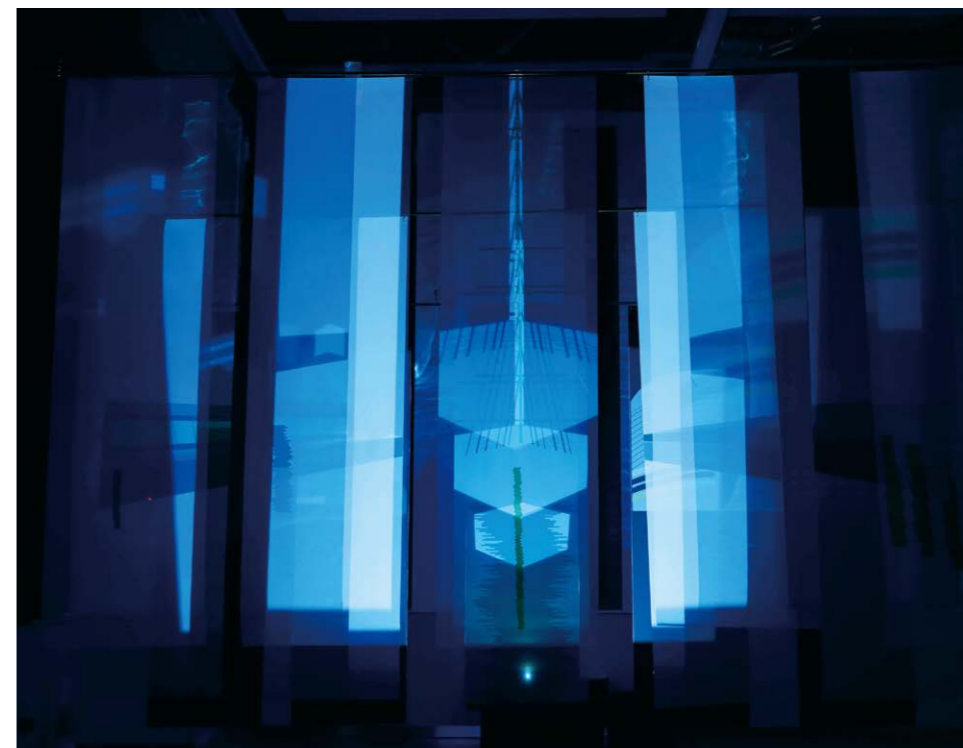


33

皮肉 / 認識
荒川 勇之介
ARAKAWA Yunosuke

[平面作品]
A3(297×420mm) 5点
透明水彩、ガッシュ

私が作る作品は自然に関連したものが多く、今回も環境汚染というテーマを抱えながら作品づくりを進めた。現在コロナウイルスが蔓延している中、皮肉なもので環境汚染は良化へと歩んでいる。私たちが生きていく上で共存するしかない地球。環境汚染を再認識するいい機会なのではないか。



34

「夜景」色と光
石塚 優太郎 ISHIZUKA Yutaro

[インスタレーション]
400×1500mm 3列
透明フィルム&ライティング

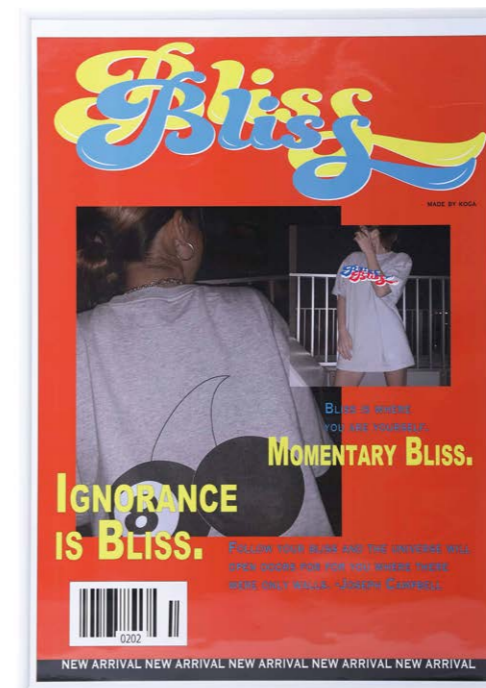
風景写真の美しさを発展させたいという思いから制作を行った。風景写真の「色」と「光」の要素を抽出・色分解し、新たな画像として再構成、それを半透明のシートに出力したものをインスタレーションとして表現。ライティング効果により、平面でありながら空間表現の側面を持った作品である。

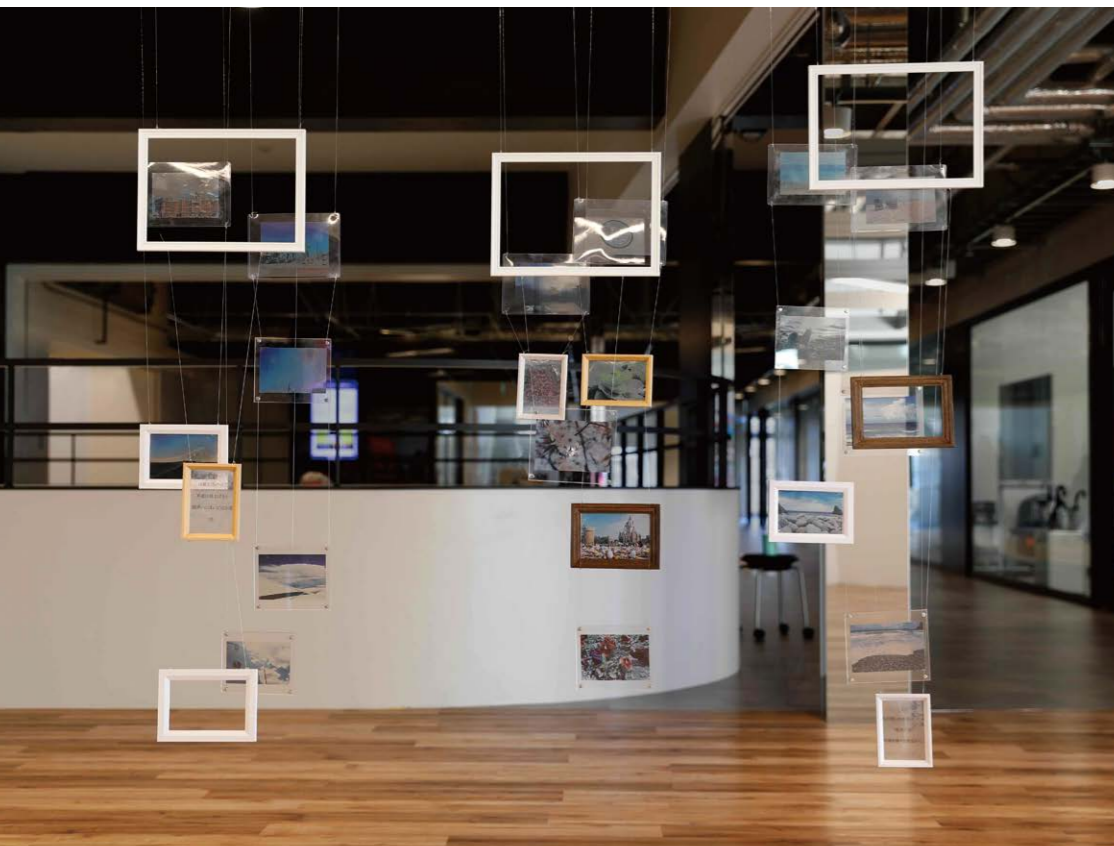
35

BLISS
甲賀 葵
KOGA Aoi

[立体作品]
布、プリント
Illustrator

BLISSというオリジナルブランドを想定し、ロゴデザイン、マークを配したTシャツと、広告ポスターを制作した。レトロをイメージし、50's~60'sのデザイン感覚で仕上げた。BLISSは「幸福」、ビリヤードの「8」は無限∞を意味している。全ての人が幸福を感じることができることを祈って制作した作品である。





36

地球を覗く

野田 愛理沙
NODA Arisa

[インスタレーション]
2000×2400×1500mm
写真、透明フィルム
Photoshop

私たちの住処、地球。地球を3区分すると、空・陸・海。日常や非日常の中で自分が撮影してきた空・陸・海の景色を作品にした。フレームの中を覗くと、そこにはうっすらと幻のように見える景色。また、遠くから見るとそこにはまるでその空間に様々な景色が浮いているかのよう。様々な視点から作品を楽しめるよう工夫した。



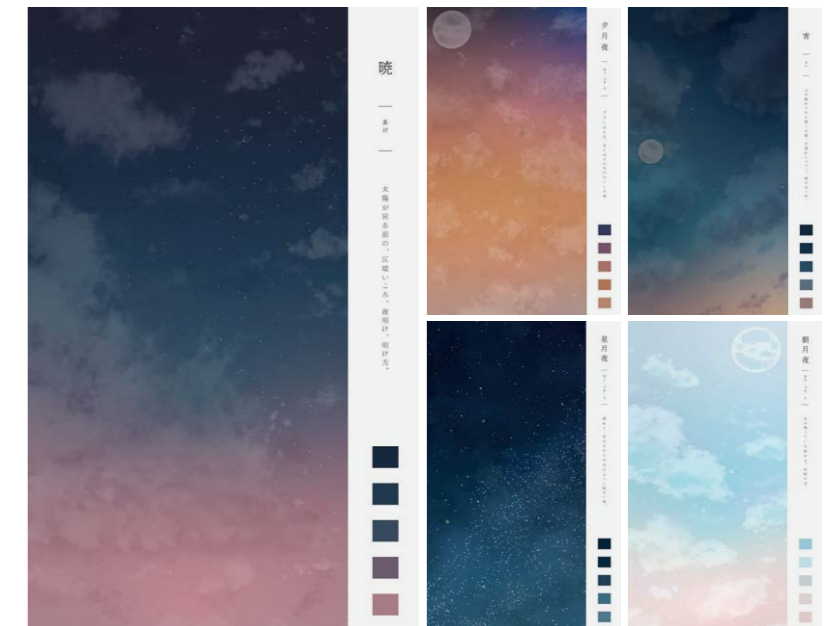
37

むらさき

中村 彩輝子 NAKAMURA Sakiko

[インスタレーション]
1250×2200×3300mm
テキスタイル(オーガンジー)

“自分らしさ”を、色・空間・テキスタイルを使って抽象表現したインスタレーション作品。自分の年齢分の22枚のオーガンジー生地を重ねることで、奥行きとともに紫色は深みを増し、自分らしさが形成されていく様子を表現した。空間を体験することで、鑑賞者自身の“自分らしさ”とは何かを問いかけている。



38

ひと夜巡り

吉岡 みのり YOSHIOKA Minori

[平面作品、立体作品]
ガラス瓶75×85×72mm、パッケージ85×130×95mm、
ポスター650×1030mm 5点
紙・ガラス
Illustrator, Photoshop, InDesign

多忙な日常に加えてコロナ禍にある現代、日々の疲れやストレスを一時でも忘れる「静かな空間と時間」を取り戻す必要性が高まっている。そこで、日暮れから夜明けまでの「ひと夜」をテーマとし、色彩、言葉、そして香りによって「ひと夜巡り」を表現した。

ART×CONNECTION

菅原 奈々
SUGAWARA Nana

[立体作品、平面作品]
1500×1000×130mm
Illustrator

現在の私の「アート」は様々な「繋がり」があったからこそできたものである。今回その様々な繋がりをボックスアートで表現した。幼少時に影響を受けた祖父や祖母、現在好んでいるアニメや漫画などを題材に、ユーモアのある、つい見入ってしまうような「私らしいアート」になるよう心がけた。



My Own Life

芹澤 マルセロ
SERIZAWA Marusero

[立体作品、インスタレーション]
1500×2200×500mm
掛軸、石膏、花瓶、花

床の間という日本特有の空間を自分風にアレンジし、日本の美を表現している。掛軸に書かれている詩は大正から昭和にかけて活躍した西條八十の「蝶」という詩である。手の生えた掛軸は詩の中で亡くなった主人公自身で、掛軸そのものが主人公自身となり、自分の人生に悔いなく全うに生きた人間を象徴し、体現している。

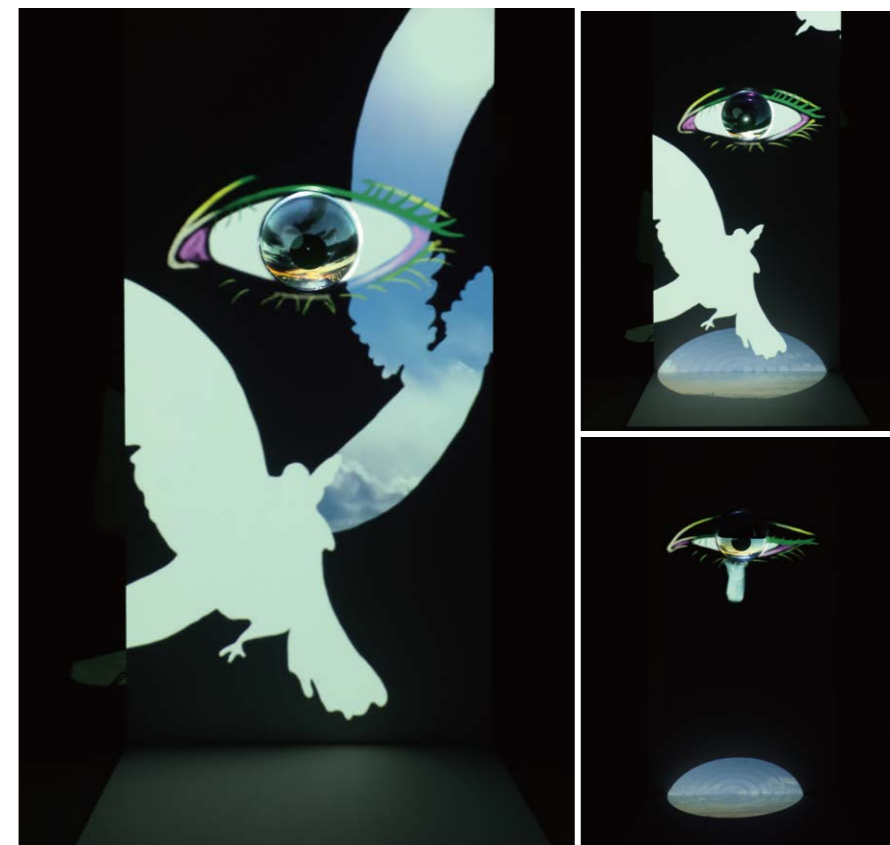


君の見ている風景

古賀 文乃 KOGA Ayano

[映像作品、立体作品]
900×1800×800mm
塩ビ半球、木材
Photoshop, After Effects

コロナウイルスの流行により、例年と比べ感情の変化が大きかったように思う。そこで、人の感情が最も現れる“目”に着目し、プロジェクションマッピング作品を制作した。目の動き・瞳の中の映像・音に注目して、感情の変化を意識させる作品とした。





42

paper plane

赤 茉莉
SEKI Mari

[インスタレーション]
冊子A4(210×297mm)、2000×2400×2000mm
紙
Photoshop, Illustrator, InDesign

多くの人は、アート鑑賞を身近に感じるものの、作品を創出することに対しては敷居が高いと感じているのではないだろうか。「誰もが表現者になり得る、アートの本質とは何か?」という自問から、幼い頃1枚の紙を試行錯誤して折った「紙飛行機」に「アートの本質」を象徴させ、鑑賞者とともに考えることを意図した。

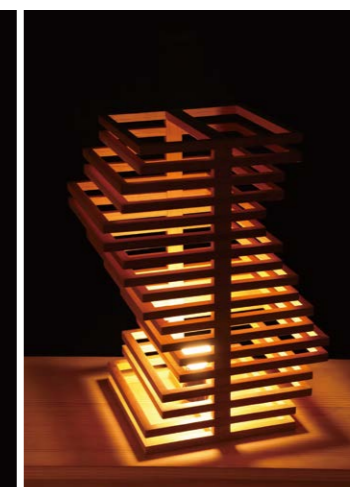


43 SUYARI - 亀 -

堀口 あずさ
HORIGUCHI Azusa

[立体作品]
1890×2160×700mm
ウレタン、綿、タオル地、ボア、
キルティング、ローン、糸

「全身で体感できるおもちゃ」「子供から大人まで楽しめること」をテーマに、中に入ることができる、かまくら型のぬいぐるみを制作した。触れ合うことで安らぎを与えてくれるぬいぐるみという存在を通して、多くの人々に、外側もそして内側からでも温もりを感じてもらいたい。



44

くつろぎ

桑田 悠世 KUWADA Yusei

[立体作品]
3000×3000×2000mm
木、照明

心地の良いひかりは人を和ませる。現代社会に生きる人々は日々のストレスにより心の豊かさを必要としている。そういった人に、木とひかりによる「くつろぎ」を楽しんでもらうことをコンセプトに、心を癒す空間を演出した。



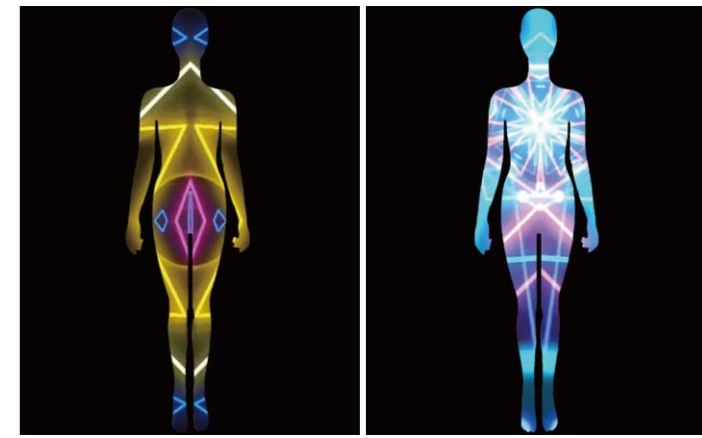
45

Whereabouts

中島 彩夏
NAKAJIMA Ayaka

[インスタレーション]
2500×2400×2500mm
アクリル板、PLA樹脂、紙、LED
Fusion360, Illustrator

2つの正二十面体が重なった照明作品は、地球をモチーフとして、「居場所」を表現している。さらに壁には、影によって「leave no one behind」という文字を読ませる照明作品を設置した。光の作品と影の作品とを組み合わせることによって、誰ひとり取り残さない世界観を表したいと考えた。



47 人体と映像表現

岩崎 陸 IWASAKI Riku

[映像作品、インスタレーション]
Illustrator, After Effects

映像と人体を融合させた作品。モーション・グラフィックスや二次元的な映像、エフェクトを駆使してマネキンに投影される様々な人体の表情を表現した作品である。視覚、聴覚ともに楽しめる作品であり、まるで動き出すかのようなリアリティを体感してもらえることを制作目標とした。

46

顔はめ屏風

—おかゆアートジャパンコレクション—

金井 由紀
KANAI Yuki

[平面作品]
二曲一双屏風
1560×1722×43mm/隻
ダンボール、画用紙、模造紙、折り紙、マッキーペン、綿布

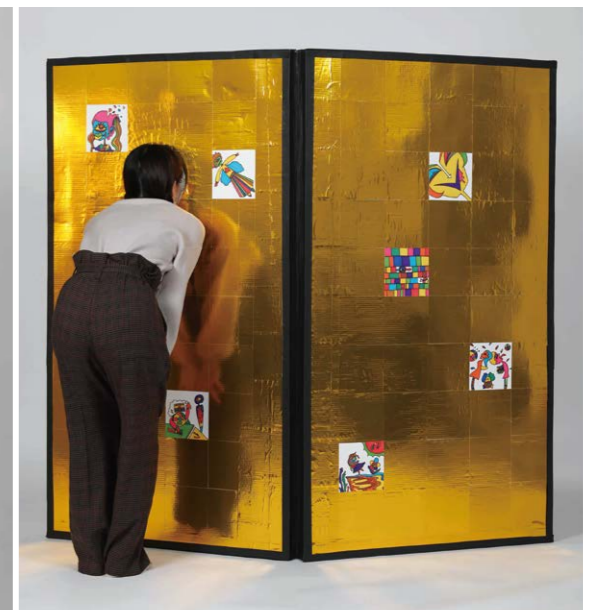
「おかゆちゃん」というPOPで奇妙なイラストを、日本美術とフュージョンさせ、屏風という大きなキャンバスに描いた。さらにこの屏風は顔はめパネルにもなっており、観客を「おかゆアート」の一部とすることができる。材料は誰もが手にすることのできる物を使用し、アートの幅を広げる作品を目指した。



34



35





48

ぬまけものランド

沼田 晴香 NUMATA Haruka

[立体作品]
500×1700×300mm
ウレタン、ソフトファー、プラスチック、
発砲スチロール

「空間を共有して一緒に楽しむ」ことをテーマに、ワクワクする場を制作した。それぞれの自分らしさや個性やありのままの姿を大切にしてほしいという思いから、まずは私自身のワクワクを自由に楽しみながら表現した。1人でも多くの人と笑顔を共有することによって、背中を押すきっかけとなることを願っている。



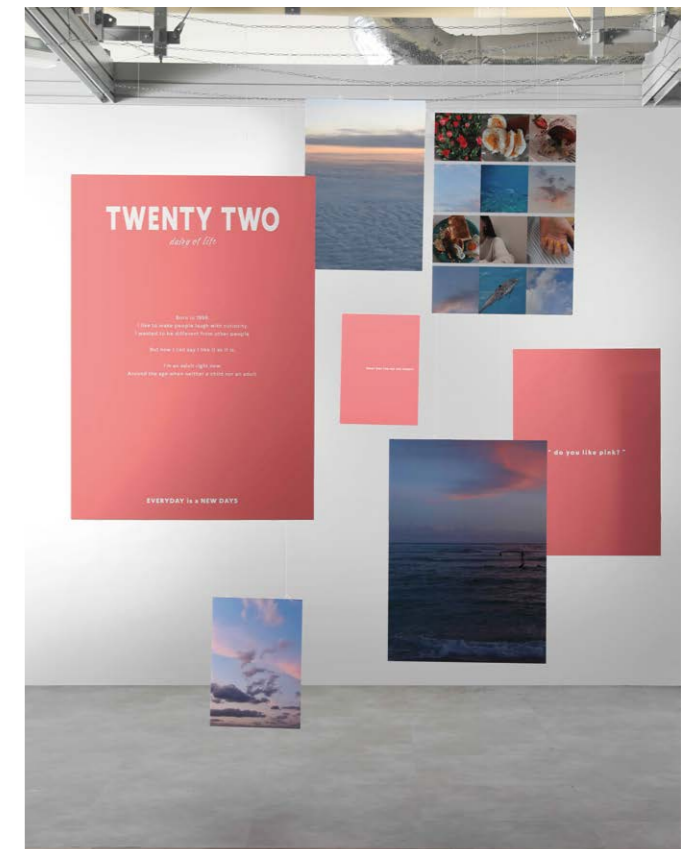
49

TWENTY TWO

床井 悠歌
TOKOI Haruka

[インスタレーション]
冊子B5(182×257mm) 1点、
2000×2400×2000mm
紙
Photoshop, InDesign

雑誌はいつも新しい世界を私に教えてくれる。綺麗な文章、写真、イラスト、色使い、そしてそれらのコラージュで美しくヴィジュアライズされた情報の奥には「人の想い」がある。愛するものを好きだけ表現することを雑誌から学んだ。この出会いによってつくられた22歳の私を、1冊のZINEで表現することを目指す。



50

Logotipo del estadio del FC Barcelona

阿部 龍太 ABE Ryuta

[平面作品、立体作品]
ポスターB1(728×1030mm) 3点、
立体作品60×230×60mm 10点
紙、ガラス瓶
Illustrator

スペインには、ヨーロッパの五大プロサッカーリーグの一つ、「ラ・リーガ・サンタンデル」がある。各チームはホームスタジアムを持ち、建物は街のシンボルである。主要5チームのスタジアムロゴを作成、プロモーションとして、サポーターが好むドリンク類などに展開し、よりサッカー文化を盛り上げる提案をした。



51

イチヨウライフク

田代 未来 TASHIRO Miku

[インスタレーション]
6000×2400×2000mm
フィルム、紙
Illustrator

私たちは四季を感じ、自然を慈しみ楽しむ。移りゆく季節には目には見えない時間が「積層」されている。透明フィルムに「時間の積層」を象徴し、二十四節気をもとに季節の花をのせ、大自然の循環の中に潜む「可視化されないもの」の知覚化を試みた。鑑賞者の「積層された時間の記憶」と交流して、本作品は成立する。



52

渡辺肉屋です。

渡邊 紗也佳
WATANABE Sayaka

[平面作品]
暖簾1400×1700mm、名刺91×55mm、
ポスター410×318mm 2枚、メニュー297×420mm、
三折リーフレット297×210mm
布、紙
Illustrator, Photoshop

実家は自営業で精肉店を営んでおり、私は幼少時から親の働く姿を見て育った。学生生活の最後に親孝行として、実家の商いのために何か役に立つことをしたいと考え、店舗で用いるツール各種を制作した。とくに、手書きによって、活字では伝えきれない奥深さや印象の強さを表し、感謝の気持ちが広告表現となることを願った。



53

同心円 - WA -

柴田 諒治 SHIBATA Ryoji

[立体作品、平面作品]
ポスターB1(728×1030mm)、
立体作品237×364×237mm
木材、スマートフィルム、アクリル、
LEDライト、紙
Illustrator, Maya

水の波紋、音や光の広がり方、原子構造といった自然界に普遍的に存在する「同心円」をモチーフとした行灯である。行灯の外表面をスマートフィルム、光源部はアクリルの円のオブジェで構成した。スマートフィルムの電源切替えにより面と立体の変化を楽しめ、この照明を通じて「円」の根元的普遍性の表現を試みた。



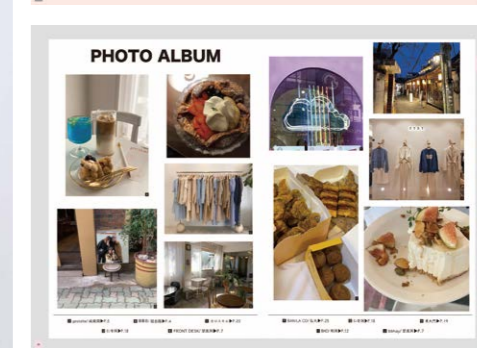
54

sui·mei

瀬戸 友希乃
SETO Yukino

[平面作品、立体作品、WEBデザイン]
立体作品80×105×80mm 7点、パッケージ100×110×100mm 3点、
ポスター1030×728mm 2点、冊子85×85mm
ガラス、樹脂、木材、LEDライト、紙
Photoshop, Illustrator, Dreamweaver

日本特有の美意識である「わび・さび」。この代表例である枯山水は、禅の精神性と向き合える癒しの場でもある。本作品は、枯山水において象徴的な「水」をモチーフに、煩雑な日常の中に「小さな癒し」をもたらす「わび・さびの世界観」の再現を目指した。水の一瞬を捉え、時が止まったようなゆとりの時間を体感してほしい。



55

Memory Photo Book

文傳 万美子
BUNDEN Mamiko

[平面作品、立体作品]
B5(182×257mm) 3冊
紙
Illustrator,
Photoshop

自ら撮った写真、現地で感じた感情を旅の思い出としてまとめた作品。容易に旅行に行くことができないこの時代だからこそ、この作品を通して海外に向かう前の心躍る気持ちや臨場感を感じさせたい。そして作品で紹介した国に興味と関心を抱かせることを想念した作品である。



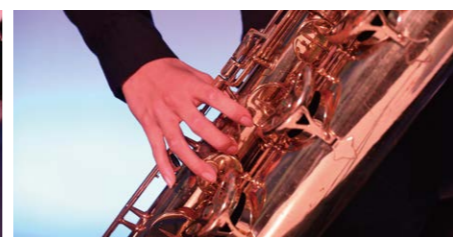
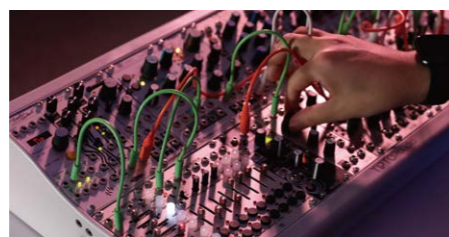
56

VOTE SMILE!!
PROJECT

田中 大賀
TANAKA Taiga

[平面作品、立体作品]
投票箱300×450×300mm、
ポスターB1(1030×728mm)、
ポスター1456×3090mm、
ステッカー50×50mm
紙
Illustrator, Photoshop

カラフルな投票箱とノベルティを制作し、選挙投票の新しいかたちを提案した。日本の若者の選挙投票率が低い現状は、選挙投票の堅苦しい印象が原因であると考え、ポップなデザインで明るいビジュアルをプラスすることで、若者が選挙投票を身近に感じるように心がけた。



57

脳一ト

岩城 尚斗 IWAKI Naoto
金子 和弥 KANEKO Kazuya

[パフォーマンス、インスタレーション、映像作品(アニメーション)]
脳波(muse)、モジュラー・シンセサイザー、サクソフォン、環境音、レーザー
Max, Mind Monitor, Logic Pro X, Processing

脳波は、常にあなたの頭の中で発生している。今どんなことを思っているのか、何をしようとしているのか。それらを人間は脳の中で電気信号としてやり取りをしている。そんな普段分らない脳の中の様子について、聴覚的な表現を試みた。



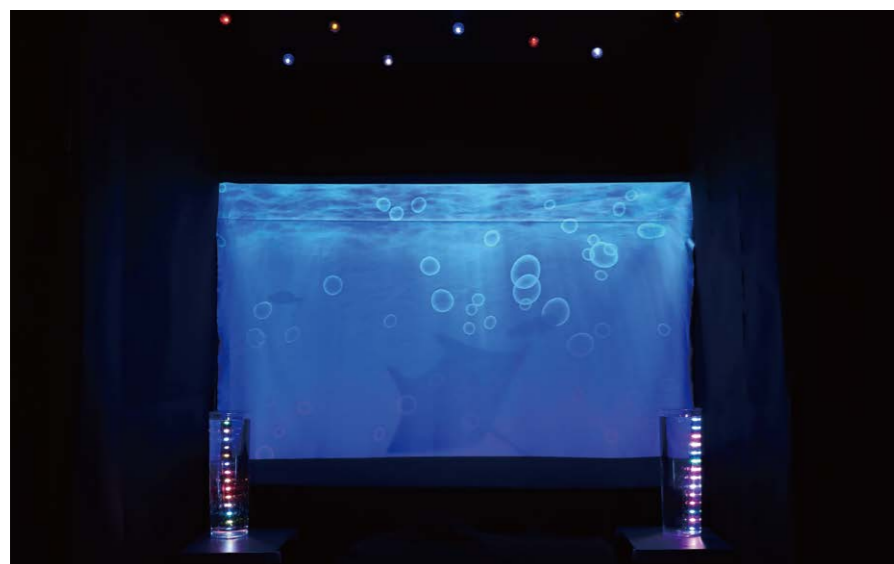
59

雨模様

佐藤 帆乃香 SATO Honoka

[音楽作品、パフォーマンス]
MIDIコントローラー、Zoomハンディ・レコーダー
Max, Logic Pro X

レコーダーで様々な音を録音し、Logic Pro Xで作成したアコースティック音楽を、MAXとMIDIコントローラーを用いて空間を作り出すライブ・パフォーマンス作品。長い自粛期間が続いたことをヒントに、家で聞こえる音だけを使い、まるで外にいるような空間を作り出せるような工夫を行った。



58

Healing of Aquarium

小松 菜々子 KOMATSU Nanako
久野 萌夏 KUNO Monaka

[インスタレーション、映像作品]
3'30
Arduino、LED、プロジェクター
Logic Pro X, After Effects, Photoshop, Max

水族館をテーマにした、光と音と映像を合わせた作品である。ヒーリング・ミュージックのような音楽とゆったりと泳ぐ魚の影、柔らかく広がるLEDの光で癒しの空間を演出している。見ている人を飽きさせない工夫として、映像の魚の影とLEDによる光、前半の青中心の光と後半のカラフルな光、これら2つの対比を取り入れている。



60

Earth Colors

嶋岡 秀哉 SHIMAOKA Shuuya
宇野 孝明 UNO Takaaki

[パフォーマンス、映像作品、フィールド・レコーディング]
滝の音、沢の音、海の音、動物の音、関東各地の自然の映像、Launchpad, Launchpad Control XL
Ableton Live, Premiere Pro

フィールド・レコーディングという録音方法を使用し、自然音と人間が制作した音の両方録音した素材を用いて制作を行なった。ライブ・パフォーマンスでの録音を編集し、Launchpadコントローラーを用いて音源のmixを行う。音源素材は、本年に関東各地の自然豊かな場所に向き、幾度も録音や映像の撮影したものである。



61

アイデア

西村 悠 NISHIMURA Yu

[パフォーマンス、音楽作品、背景映像]
エレキギター、SoftStep 2
Ableton Live

ギターとコントローラー(SoftStep)を使用したライブ・パフォーマンス作品。テーマは「IdeA」。人間は常に想像して生きており、思うようにアイデアが浮かばないなかでも、ふとした瞬間にアイデアが生まれたりする。それらを多重録音(Looper)によってパターンを作成し、発想自体をテーマにギターで表現した。



63

Expression

吉田 百花 YOSHIDA Momoka

[パフォーマンス、映像作品]
Logic Pro X, Final Cut Pro X, QuickTime Player

本作品は映像投影によるパフォーマンス作品である。楽曲はいくつか雰囲気の違いによって構成されており、それぞれの曲調の雰囲気に沿ってダンサー達が踊る。タイトルの「Expression」-表現-は、各曲調の雰囲気をダンサーが各々の捉え方で、表情や身体で表現する事を示している。



62

No Image

菊池 信之介 KIKUCHI Shinnosuke

須崎 駿 SUZAKI Shun

[パフォーマンス、音楽作品]
Launchpad
Ableton Live, StudioOne4Pro, Logic Pro X,
VOCALOID V4X

現代のインターネット社会におけるSNSに着目し、その在り方等をメインテーマとした。風刺するVOCALOIDおよびライブパフォーマンスの融合音楽作品を制作した。



64

灰殻

村上 琢磨 MURAKAMI Takuma

大城 茉莉 OKI Mako

[パフォーマンス]
Logic Pro X, Ableton Live, Max

大正時代の不自由な恋愛を描くパフォーマンス作品である。第一次世界大戦に伴う好景気を背景に、工業化が進み都市は発展していたが、しかし恋愛を巡る状況は旧態依然のままであった。親の決めた相手と結婚する以外は不道德なこととされていた時代の中で「恋」を知ってしまった少女について表現した。



65
朝焼けに溺れる/Aquasphere

若菜 桂吾 WAKANA Keigo
[映像作品]
9'00
Logic Pro X, Premiere Pro, Clip Studio Paint

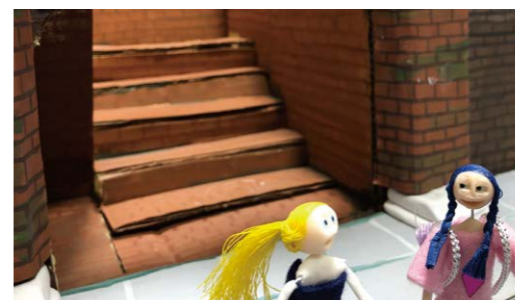
MVをテーマに2作品を制作した。(1)朝焼けに溺れる:「眠れないこんな夜のこと。」をテーマに、深夜から夜明けまでの部屋の空気感をイラスト・アニメーションで描いたポップ系楽曲。(2) Aquasphere: 青の球体、地球について、コンテンポラリー・ダンスで表現したピアノ・インストゥルメンタル・ミュージック。



66
Unease

坪井 桜子 TSUBOI Sakurako
相模 那芽 SAGAMI Natsume
[映像作品]
7'00
Premiere Pro, Logic Pro X

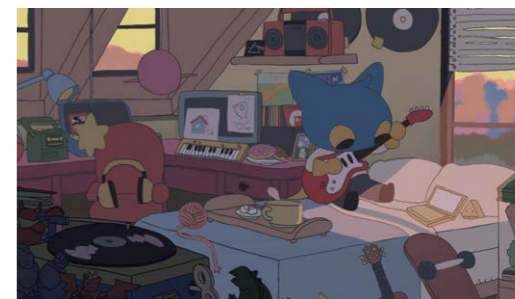
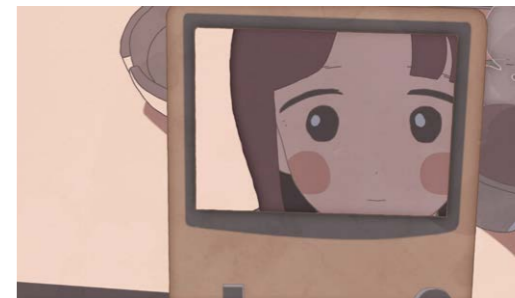
本映像作品はショート・ホラー作品である。映像のカット割や音を効果的に用いて、不安感や恐怖感を煽ることで不気味さを演出することを目標に制作した。一人の女性がただの日常を過ごす中で起きる違和感や恐怖を感じて欲しい。



67
青い髪のソフィア
岩崎 有咲 IWASAKI Arisa

[アニメーション]
8'00
Logic Pro X, Final Cut Pro X

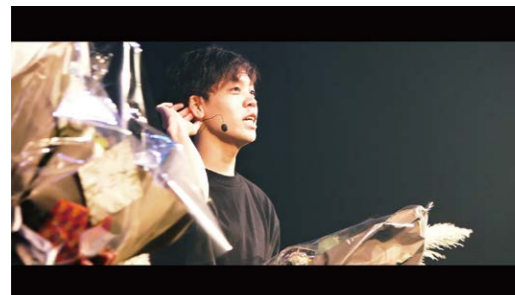
ストップ・モーション・アニメ作品。台詞はなく、心情や情景を音楽で彩る。この作品は「コンプレックス」をテーマとする物語であり、自身の全てを受け入れ、胸を張って生きることの難しさや、勇気を出したその先に待つものについて描いた。



68
Normal and Kindness

苅込 稜太 KARIKOMI Ryota
[映像作品(アニメーション)、パフォーマンス、音楽作品]
7'00
After Effects, StudioOne3Pro, Clip Studio Paint

本作品は、5本の短いミュージック・ビデオで構成されている。制作者と共同制作者は、似た悩みを抱えており、これまで「作品」という手段を用いて外界とのコミュニケーションを成立させてきた。その中で、我々は「やさしさ」というテーマを描きたいということで合致した。これは我々が考える「やさしさ」の作品である。



69

DREAMPOWER-THE FINAL PROJECT-『LOVERS』 Documentary

齋藤 大樹 SAITO Hiroki

[映像作品]
Premiere Pro, After Effects, Photoshop, Illustrator, DaVinci Resolve

2020年8月愛知県名古屋市にて、大川将、こーだい、河村健斗の3人を主宰とし、毎公演、役にあったキャストをゲストとして迎えて公演するユニット「DREAMPOWER」のファイナルプロジェクトに密着した。



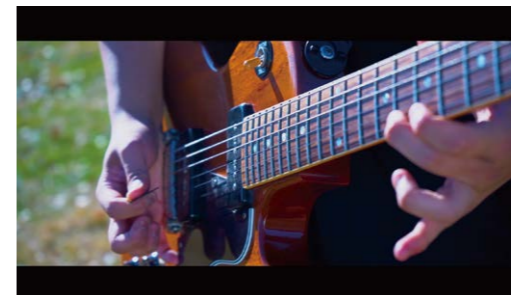
70

Vir

池田 大幾 IKEDA Taiki

[映像作品]
Premiere Pro

新型感染症が蔓延した世界を舞台にした劇映画を制作した。Vir(ヴィル)という謎の存在が、人間社会に触れることによって自身の正体を知っていく。物語の大半は、Vir(ヴィル)の独白で占めており、映像作品でありながらも文学的要素を多く含んだ内容となっている。



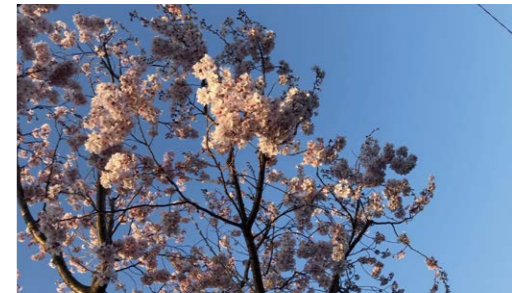
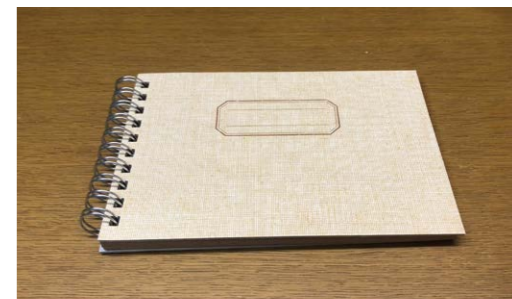
71

メガハイボール3世MV「週刊少年アイム」 with Documentary of 'Mega Highball III'

市原 雄河 ICHIHARA Yuga

[映像作品]
Premiere Pro

自身が所属しているバドミントンサークルOreOの中で生まれたバンド「メガハイボール3世」の新曲「週刊少年アイム」の制作に密着したドキュメンタリーとMVである。「誰かを後押し、希望や勇気を与える曲」をテーマに曲が出来ていく様子を描きながら、MVでは歌詞に込められた想いを全面に乗せた映像を表現した。



72

変化

立田 絢子 TATSUTA Ayako

[映像作品]
Final cut Pro

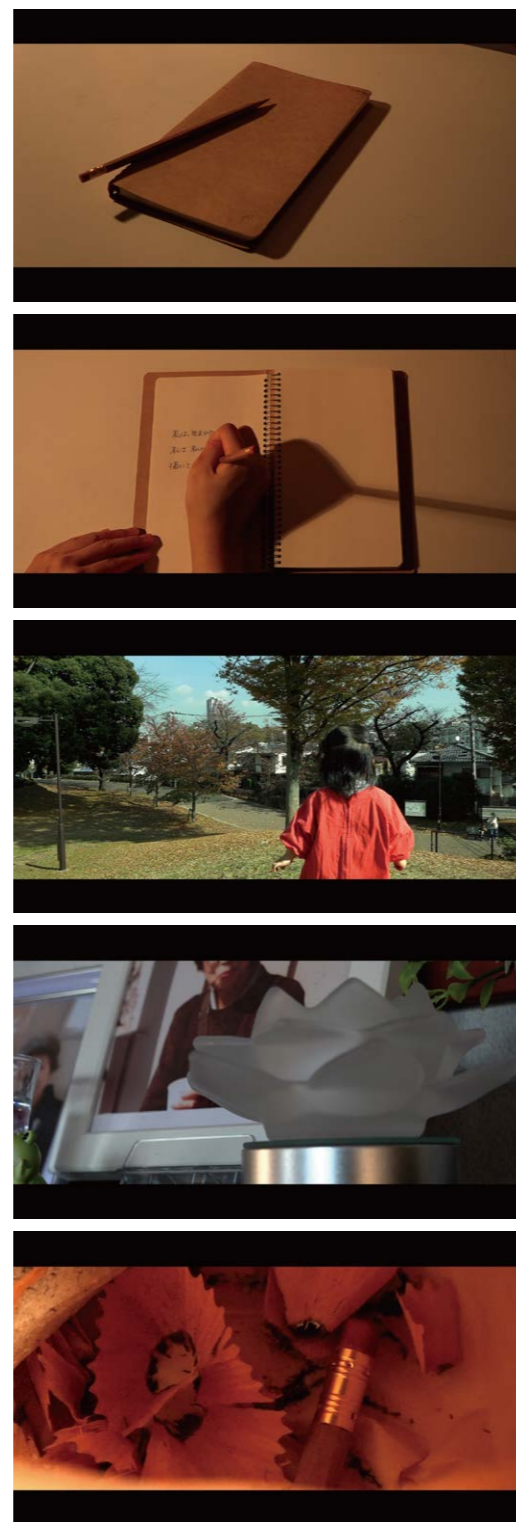
四季は、木々や音だけでも感じられる。視覚と聴覚だけで感じられる四季の変化を体験しながらアルバムを通して扱うことで、見ている人それぞれの思い出を感じられるよう制作した。また、コロナウィルスの影響にも注目し、今までの生活とは全く違う、新しい生活への変化をも感じられるよう、演出した。



73
おひるのテレビ
堀内 愛 HORIUCHI Ai

[映像作品]
Premiere Pro

架空のテレビ局が放送する、お昼の時間帯の情報バラエティ番組をイメージして制作した。テレビ番組でよく見かけるシチュエーションをオマージュしつつ、ほのぼのとした街ロケや、コロナ禍のリアルが伝わるインタビューも取り入れた。



74
人生は鉛筆のよう。
前田 彩菜 MAEDA Ayana

[映像作品]
Premiere Pro, After Effects

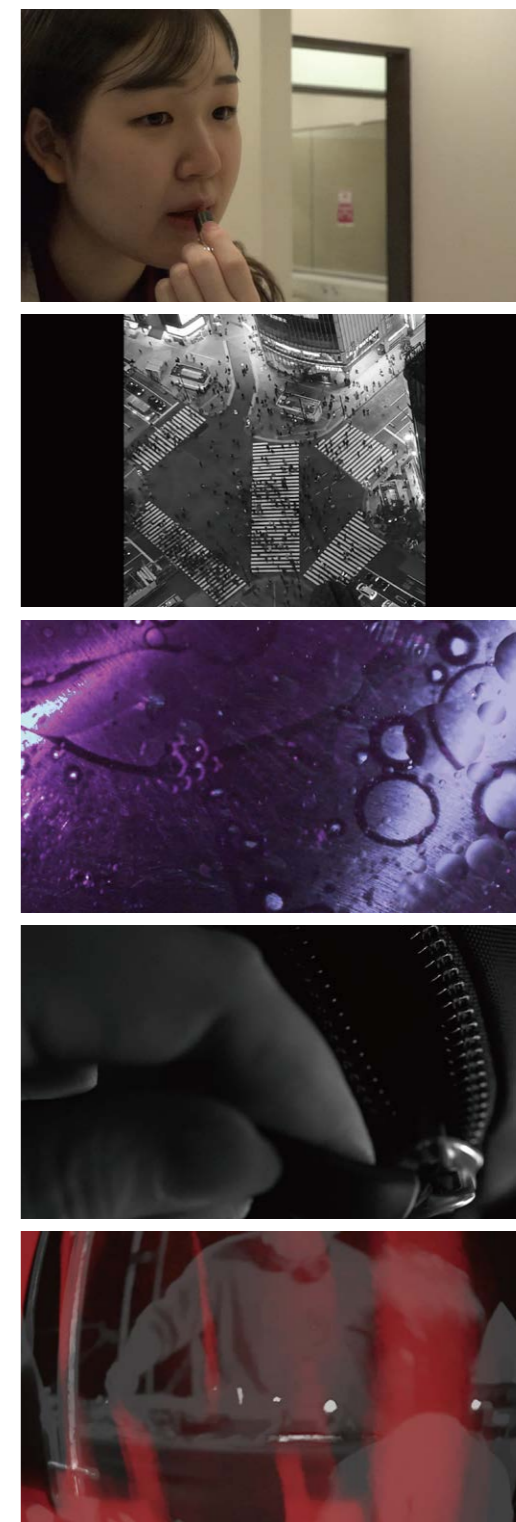
人生を鉛筆に例え、誰かの人生を描いた映像作品。様々なものを描き、削られ、短くなり、描く部分がなくなり役目を終える。そのような鉛筆の姿を、人間がそれぞれの人生を描き、命を終える姿と重ね、人生の儚さを表現した。様々な出来事や感情を、鉛筆の長さや筆圧などで表現している点に注目して欲しい。



75
私と結婚してください！
松本 美優 MATSUMOTO Miyu

[映像作品]
Premiere Pro

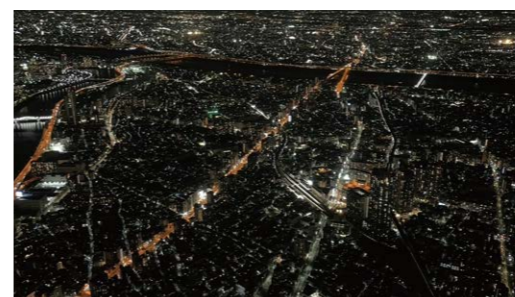
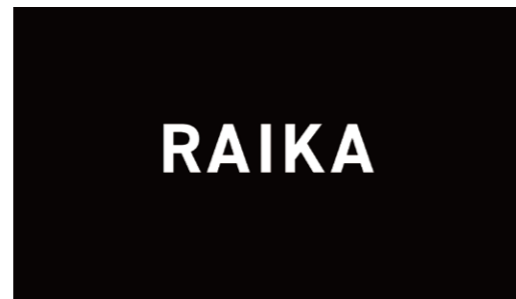
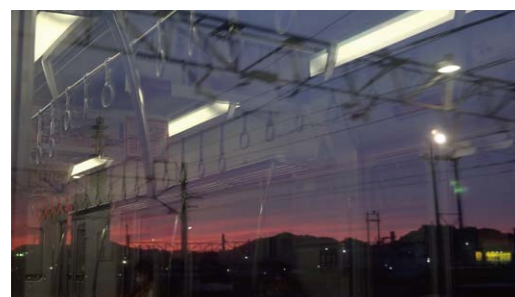
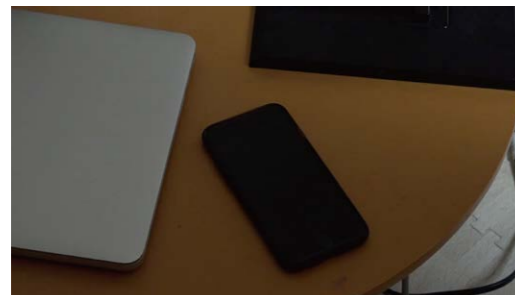
現在、ジェンダーや結婚制度等、長く自明とされてきたことの見直しが議論されている。本作品では、私は同性同士の結婚に焦点を当てて制作した。何回ものプロポーズを通して、2人の心情の変化を視覚的に表現している。結婚とはどういう繋がりなのか、同性だからその障害などにも注目して欲しい。



76
コンセントエイト
塩津 美結 SHIOTSU Miyu

[映像作品]
Premiere Pro

集中するという意のconcentrate、人間の集中持続時間の8秒を掛けた。身近な8秒で何が起っているのかに注目し、一点に意識や注意を向けること以外にも音や合図を使い意識を向けさせることに加え、潜在意識に働きかけるアプローチを用い、「集中」を派生させた。



77

ひこう

日比 愛梨 HIBI Airi

[映像作品]
Premiere Pro

次のイメージの映像作品を制作した。「スマートフォンに囚われた日々を送っていると感じている。何をしても使い、使わない日はない。鳴り止まない呼び出し音、既読の文字、不安。人間関係全て投げ出せばいいのに。たまにそう思います。逃げてもいいのではないのでしょうか。たとえまた同じ日常に戻るとしても。」

78

共存

長馬 颯 NAGAMA Hayato

[映像作品]
8'00
Premiere Pro, After Effects, Photoshop, Illustrator

AIが自我を持ったらどうなるだろうか。そうなるとしても遠い将来であり現実的課題として捉える人は少ないだろう。本作品では、今、それが起こったと想定し、その状況下におけるAIの言動、それに対する人間の戸惑いと葛藤をAI自身はどのように感じるのか、AI目線に立って描写を試みた。

79

ラプス

齋藤 秀彰 SAITO Hideaki

[映像作品]
After Effects

ハイパーラプス映像の制作に挑んだ。ハイパーラプスとはタイムラプス撮影の技法の一つであり、ラプスとは時間の経過を表す言葉である。通常、コマ撮影するごとにカメラの位置をずらしていくのだが私は iPhone12Proのカメラ機能にある「タイムラプス」を使用して歩きながら撮影したものを基に映像編集を行った。



赤山 仁
AKAYAMA Hitoshi

私のゼミではCG分野の領域を中心に扱ってきました。今年度、ゼミの卒業制作は映像や静止画、アプリ、写真といったバラエティに富んだ作品となりました。今回、皆さんがそれぞれ成果を出しうれしく思います。卒業後は一つの視点や専門だけにこだわるのではなく、広い視野で活動してもらえればと思います。



コックス キャシー
COX Cathy

音楽理論および研究方法の指導を担当しています。大学4年間で初めて体験するいろんな問題に立ち向かって、それぞれに打ち勝ちながら一歩一歩アーティスト及び人間として育つでしょう。これからも、皆さんの新たな目標に向かって、知的好奇心の強い人として育つことを願っています。



橋本 順一
HASHIMOTO Junichi

ゼミでは、芸術に関する知識や経験、センスを社会にどう活かすかを考えてきました。今後、テクノロジーが高度に発達する社会では、人間の創造性とイマジネーション力がますます重要になります。直接的に人に働きかけるアートの本質と大学で学んだ多くのことを忘れずに、人と世界に貢献する人になってください。



山内 哲也
YAMAUCHI Tetsuya

映像カレイドスコープやプロジェクションマッピングを課題としてAfterEffectsを中心に授業を行なっています。2021年1月現在、世の中は尋常ではありません。リモートワークで仕事をする時代になり、通信環境やメディアアートの進化が更に加速して行く中でどのように社会に関わって創作していくのか。報告待っています。



海老原 梓
EBIHARA Azusa

学科助手として、主に授業運営や作品制作の補助、事務処理など、学生と教員のサポートを担当しました。大学で芸術の様々な領域に触れたこと、自身の手でものを作り上げる中で、感じ、考え、手を動かした経験の一つ一つは、確実に皆さんの力となり、今後につながります。皆さんのご活躍を、心よりお祈りしております。



志村 雄逸
SHIMURA Yuitsu

ゼミでは空間デザインをメインに立体造形系の幅広い分野を扱っています。今年度は予想外の事態となり、制作の取組み方も一変しましたが、様々な試行錯誤が結果につながったと思います。この経験は実社会においても必ず生かされます。頭で考えるより行動することで道は開けていくものです。皆さんのご活躍を期待します。



林 三雄
HAYASHI Mitsuo

照明・インテリアなど空間系デザインを中心とした作品制作の指導をしています。今年のゼミ生の作品は写真や映像、文字デザイン、グラフィック、工芸的なアプローチの制作など多様な芸術表現の領域に取り組んだものとなりました。創作意欲が彼らの暮らしの中で継続性のあるものとなって欲しいと思います。



渡辺 恵理子
WATANABE Eriko

グラフィック、タイポグラフィをベースに視覚情報デザインの授業を担当しています。授業では「思考をアップデートする」過程を大切に「伝える」を意識した実技を通して、制作する楽しさと難しさを学んだことと思います。2020年、コロナ禍にあっても前向きだった君たち。これからの活躍を楽しみにしています。



大島 由久
OSHIMA Yoshihisa

「製品は工場で作られるが、ブランドは心の中で創られる」いかにブランドイメージを醸成するか、現場の最前線の手法を示すことで学んでもらいました。ポイントは思考と表現のバランス感覚。どちらもクリエイティビティが求められます。卒業後も様々な課題に対して右脳と左脳を駆使してチャレンジしてください。



リー ジョナサン F
LEE Johnathan F.

コンピュータ音楽、作曲、マルチメディア制作を担当しています。卒業後は、常に好奇心を持って、耳を開き続けてください。
Always be curious, and keep your ears open!



藤枝 由美子
FUJIEDA Yumiko

主に総合造形と国際交流授業、そして教務や留学担当として関わりました。どの場面においても、主体的に考え、目標に向かって努力する力を修得してもらうように心がけました。皆さんの表現に限界はありません。大学で学んだ知識や経験に留まらず、それらを超えてどんどん自らの表現/人生を切り開いて楽しんで下さい。



小北 麻記子(公英)
OKITA Makiko [Tomoe]

印刷媒体による表現を主とした視覚デザイン領域について、想いだけでなく、人心や環境などまでを包括した実行力を重視して指導してきました。モノやコトを真に実寸大に捉えるだけでも技術と勇気が必要です。今後の人生においても、真っ直ぐな眼差しを携えて、自分の居場所で薫々と「デザイン」を進めて欲しい。



坪沼 真理
TSUBONUMA Mari

主にウェブ制作を通してコミュニケーションデザインについて学びました。卒業制作ではそれぞれ興味のある分野を探索し、ウェブでの展開を形にした作品ができました。大学での4年間は直接的にも間接的にも自分の力になっています。今後も様々なことに挑戦していきましょう。ご活躍を期待しています。



宮崎 淳
MIYAZAKI Jun

実写を中心とした映像制作を担当しています。2020年は新型コロナウイルスの影響で、出演者やスタッフが顔を揃える撮影は困難でした。そんな状況を工夫して乗り切り、よく頑張った卒業制作を完成させたと思います。テクノロジーでは解決できない問題は今後も出てくるでしょう。その時、今回の経験が活かせるはずです。

THE MEDIA GARDEN

玉川大学芸術学部 2020年度 卒業プロジェクト展
メディア・デザイン学科 作品集

展覧会

期間 2021年2月24日-26日
場所 玉川大学 STREAM Hall 2019
主催 玉川大学芸術学部

作品集

発行日 2020年2月24日
発行 玉川大学芸術学部 メディア・デザイン学科
〒194-8610 東京都町田市玉川学園6-1-1
編集 卒業プロジェクト展
『メディア・デザイン学科作品集』編集委員
図版撮影 石川 純、株式会社ユービー 秋山 崇
デザイン 寺島デザイン制作室 早苗 優里
印刷 佐藤印刷株式会社