



あ
い
う
え
お

か
き
く
け
こ

さ
し
す
せ
そ

た
ち
つ
て
と

な
に
ぬ
ね
の

二年前からつづく新型コロナウイルスのパンデミックにより「息をすって、はく」という生きるために不可欠の行為は、感染を広げ我々の生命を危険にさらす可能性も持つようになってしまいました。しかし、人類はその歴史のなかで、これまで幾度も危機に晒されながら、逆境から新たな学びを得て、次の時代を創造してきました。

このたびの卒業制作展「はいて すって ふくらます」でも私たちがこの時代の中で「呼吸」しながら学び、感じとってきたものがパンパンに詰め込まれています。私たちの作品の遺伝子をご来場いただいたみなさまの心へ忍び込んで、なにがしかの反応を引き起こせたのなら、実行委員として大変嬉しく思います。

2022年2月

和光大学表現学部芸術学科卒業制作展実行委員会

目次

デザイン・製本 / Design Works, Editorial Works 05

写真・映像 / Photographs, Videos 25

立体・インスタレーション / Objects, Installations 37

絵画 / Paintings 49

論文 / Theses 61

研究生作品 / Pieces by Research Students 67

索引 / Index 70

凡例

制作者名
ローマ字

制作者コメント

作品タイトル

素材
サイズ 縦 × 横 × 奥行 (mm)



デザイン・製本
Design Works, Editorial Works



門永 亜美
Kadonaga, Ami

鳥取そらとほし科学館「VISデザイン」

マット紙・新星物語

気候には色々な特徴がある。それを鳥取県の子どもたちが学べる科学館の「VISデザイン」を行なった。アプリケーションデザインは、ターゲットに合わせたタッチとシンボルカラーを基調とし、展開させた。

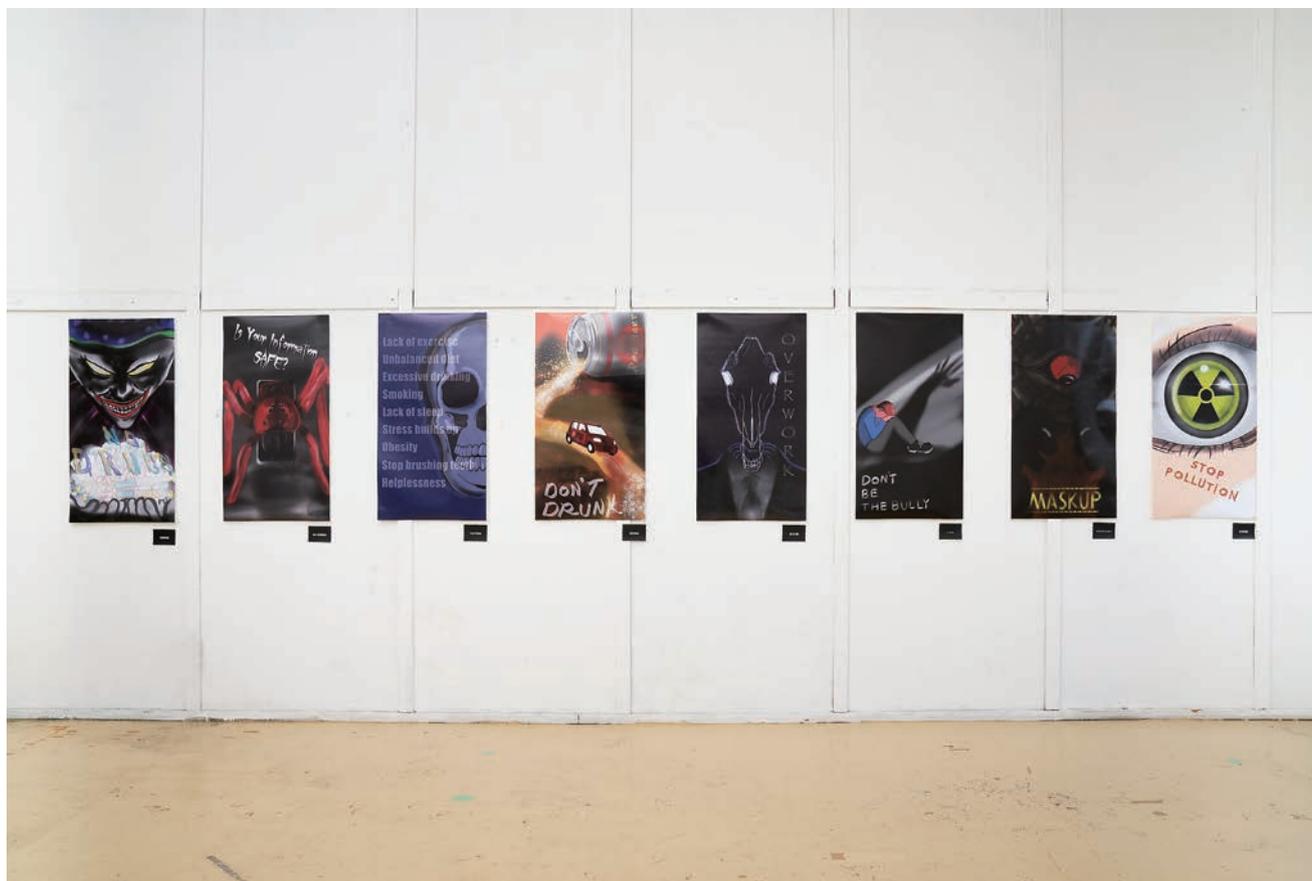


「私だけの物語を香りで紡ぐ」というコンセプトの香水ブランドをデザインしました。1本だけでも、複数本掛け合わせでも楽しめる香水になっています。御伽噺のような雰囲気を意識してラベルデザインを行いました。

近藤 瑞希
Kondo, Mizuki

香水ブランド『Alice』

ガラス瓶・印刷用フィルム
165 × 40 (7本) 115 × 58 (5本) 90 × 50 (6本) 165 × 48 (7本)



大津 慈音
Otsu, Jion

Social Issues Poster

インクジェット専用紙
1950 × 1030

コンセプトとして、社会問題に切り込むポスターというのを元に全8つの社会問題をテーマに、イラスト表現かつ、物事をストレートに伝えることが出来る言語として英語を扱い制作しました。



木村 聖至
Kimura, Taishi

さびしい海の生き物たち

水性パテ・紙粘土・新聞紙・ペットボトル
80 × 100 × 400



竹下昇
Takeshita, Sho

あの名作を、たまにはちょっと違う形で

異装

紙・布
297 × 210 × 20

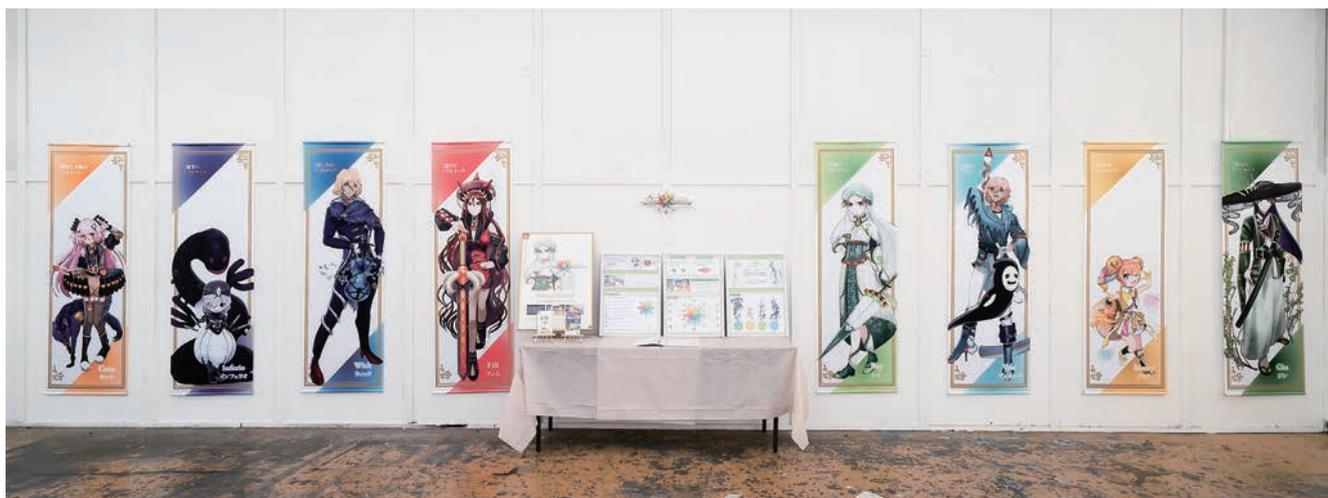


北極の温暖化、海洋プラスチック問題をテーマに制作しました。
氷がなくなり、ごみであふれた北極で暮らすくまのアークが、
見たことのない氷をごみで再現しようと奮闘する物語です。

角谷 美羽
Kadoya, Miu

ごみの島のアーク

紙, Photoshop・ibis Paint X
148 × 210 × 4



森 小雪
Mori, Koyuki

Return of Plutchik 英の心達

厚手スエード
1870 × 600 (タペストリー)

私は、心理学「プルチックの感情の輪」を学ぶことのできるRPGのキャラクターデザイン等を制作した。私はゲームコンテンツを生み出したい夢がある。その夢を実現するため、最後まで諦めず、制作物に情熱を込めた事は宝である。



第六候

そうもくめばえいずる
草木萌動

冬の間栄養を蓄えていた
草木が芽を出し始める頃。



第十三候

つばめきたる
玄鳥至

海を渡って、燕つばめが南の国から
やってくる頃。

七十二候は中国が発祥ですが、日本の風土に合わせた暦で1年を72等分にして、天候や動植物の変化を短文で表している。その起源や本質に触れてもらい、徐々に覚えていけるようなカードをデザインした。

前川 知穂
Maekawa, Chiho

めぐり - 和暦七十二候札 -

マットコート紙 220K
各 88 × 63



山下 若葉
Yamashita, Wakaba

CONVERGE.

漫画
210 × 148



この本には、私の夢が描かれています。私と同じように睡眠の事で悩んでいる人に、少しでも勇気を与えられたら嬉しいです。悪い夢を見ると、心も体も疲弊します。一人で悩まずにぜひ誰かに相談してみてください。

溝部 玲奈
Mizobe, Reina

ゆめにつき

マット紙・OHPフィルム
297 × 210 × 2



手塚 公規
Tezuka, Kouki

物から色へ

顔料・試験管・木材・和紙・スポンジ・スチレンボード
各 260 × 200 × 40

様々な場所に行き採取した素材で作った顔料です。自分の身の回りにある物も顔料にできると考えると面白いと思いませんか？



ファンタジーの世界観で、マイノリティの気持ちが少しでもわかるようにルールや世界観を作り込んだので、読み込み覚えるのは大変ですが、その分楽しく遊べるようにしたので、是非遊んでみて欲しいと思っています。

山崎 遊
Yamazaki, Yu

まがいもの達の旅路

紙・レジン・合皮等



土井 真生
Doi, Mao

INSIDE - インサイド -

CLIP STUDIO PAINT ・ After Effects
1m

舞台は、20XX年。警察であるプレイヤーは、怪奇事件の調査を任せられ、変死体で発見された被害者の調査をするべくとある廃病院へと足を踏み入れることになる。本作品は、ホラーとTRPGを題材にした架空のゲームCMです。



PR動画を観ていただき、ポジティブな気持ち
や勇気を持つきっかけになればと思います。

畢 智成
Hitsu,Chisei

疫間武事伝 EKIKENBUJIDEN

CLIP STUDIO ・ After Effects ・ Photoshop ・ Premiere Pro
1920 × 1080px 1m30s



ON! CHARA オン! キャラ ～オンライン用アバター配信アプリ～

学籍番号: 18G088 渡邊凌

ON! CHARA の機能

- ・アバターをダウンロード
- ・アバターを投稿
- ・お気に入りのクリエイターをフォロー
- ・クリエイターとコミュニケーション



渡邊 凌
Watanabe, Ryo

On Chara オン! キャラ

アプリ企画

企画概要

オンラインアバターの配信・交流アプリを通して、ユーザー間のコミュニケーションを通して双方に満足いくサービスの提供を志し、コミュニティの活性化を目指す。

ロゴデザイン



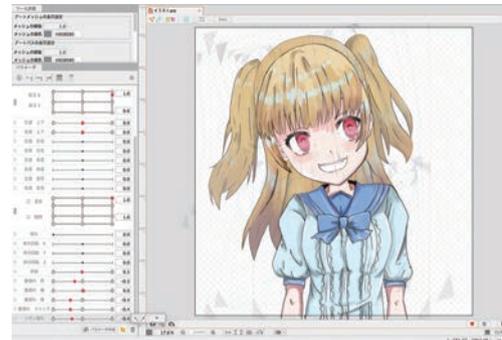
PCのスイッチキャラクターをビッドな色であらわしたものをキャラクターになるスイッチをオンするという意味で作成した。



アプリ画面



イベントページ ユーザープロフィール (今月のピックアップ) ユーザープロフィール (投稿作品) ユーザープロフィール (公開チャット) ユーザープロフィール (タイムライン)

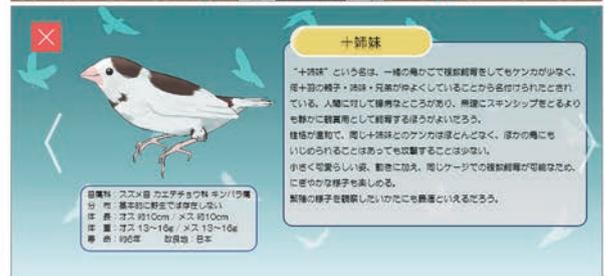


現在、若年層で人気の Live2D を使用した配信や交流を盛り上げたいと思い制作した。本企画は、モデルを発表したいクリエイターと使用したいユーザーがアプリ内でコミュニケーションがとれることが魅力である。



「とり学園ずかん」 一鳥の特徴を知ってもらうためのアプリ提案～

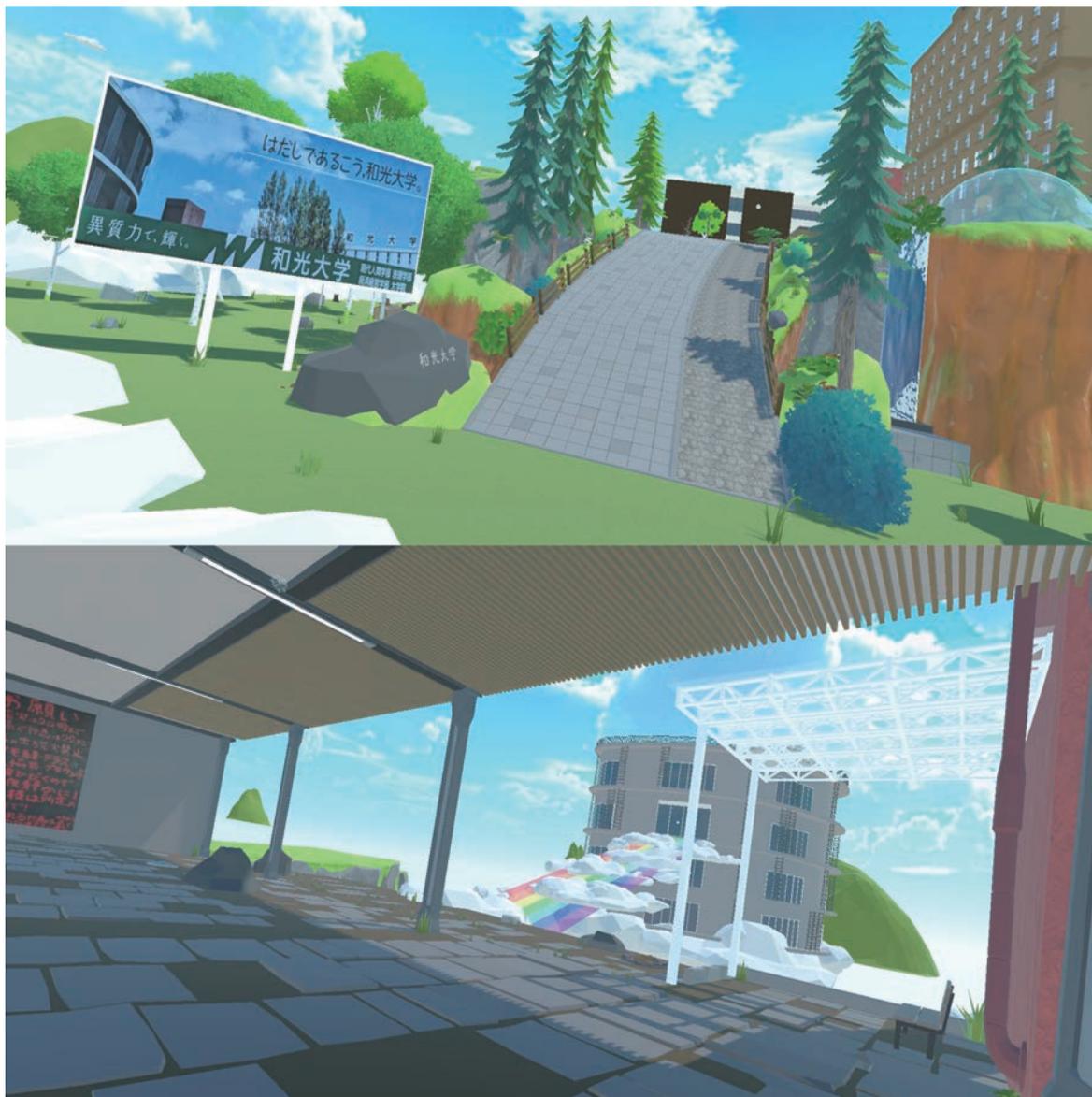
18G058 坪崎 悠香



坪崎 悠香
Tsubosaki, Yuuka

「とり学園ずかん」～鳥の特徴を知ってもらうためのアプリ提案～

アプリ企画



坂本 真輝
Sakamoto, Masaki

和光大学VRキャンパス

CG



ナミアゲハ

学名	<i>Papilio xuthus</i>
分類	チョウ目 Papilionoidea
分布	北海道・本州・四国 ・九州・沖縄諸島
時期	1月～10月
大きさ	10～10cm



【10月10日まで開催中】
 皆さんがよくアゲハチョウと知っているキタアゲハの成虫は、実は成虫になってから2週間ほどしか生きません。アゲハチョウの成虫は、卵を産んでから2週間ほどしか生きません。アゲハチョウの幼虫は、アゲハチョウの卵から孵化して、アゲハチョウの幼虫として生き、成虫になるまで生きます。アゲハチョウの幼虫は、アゲハチョウの卵から孵化して、アゲハチョウの幼虫として生き、成虫になるまで生きます。アゲハチョウの幼虫は、アゲハチョウの卵から孵化して、アゲハチョウの幼虫として生き、成虫になるまで生きます。

【特徴】
 ナミアゲハの成虫は、美しいと評判の成虫が多いです。成虫は卵を産んでから2週間ほどしか生きません。アゲハチョウの成虫は、卵を産んでから2週間ほどしか生きません。アゲハチョウの成虫は、卵を産んでから2週間ほどしか生きません。アゲハチョウの成虫は、卵を産んでから2週間ほどしか生きません。



フシギルリカミヤリ

学名	<i>Agapanthia japonica</i>
分類	コクサトムシ目 カミヤリムシ科
分布	関東以南に生息している カミヤリムシ科
時期	4月～6月
大きさ	10～10cm



【10月10日まで開催中】
 フシギルリカミヤリは、関東以南に生息しているカミヤリムシ科の成虫です。成虫は卵を産んでから2週間ほどしか生きません。アゲハチョウの成虫は、卵を産んでから2週間ほどしか生きません。アゲハチョウの成虫は、卵を産んでから2週間ほどしか生きません。アゲハチョウの成虫は、卵を産んでから2週間ほどしか生きません。



中田 佳音
Nakata, Kanon

Rewrite/field

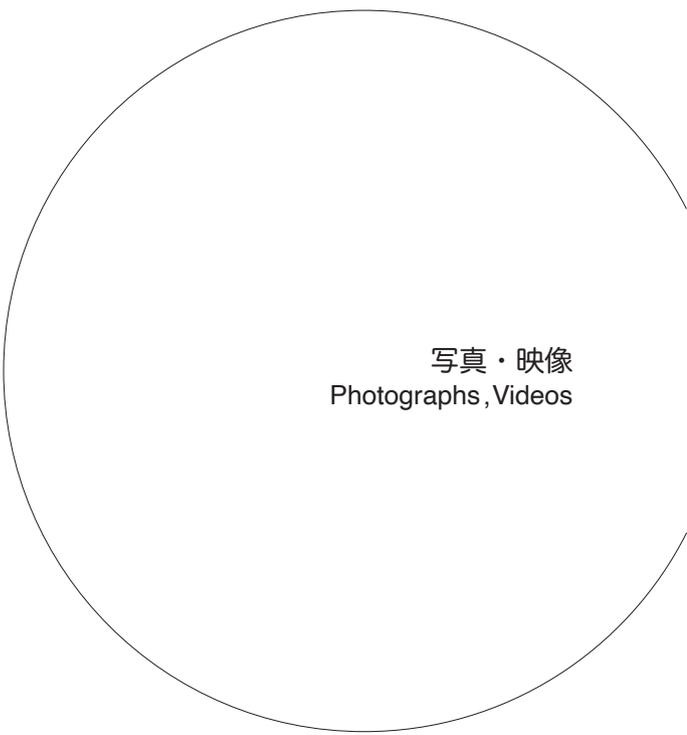
冊子
257 × 182 28頁



海老名 福音
Ebina, Fukune

バーチャルアバターの制作を通して行う、新たな自己表現の追求

電子データ（.cmo3形式） スチレンボード（等身大パネル）
1920 × 1080px（映像）



写真・映像
Photographs, Videos



長田 和馬
Nagata, Kazuma

mirror

インクジェットプリント
各400 × 500

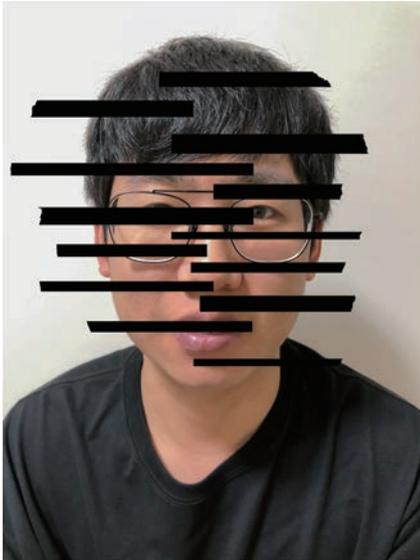
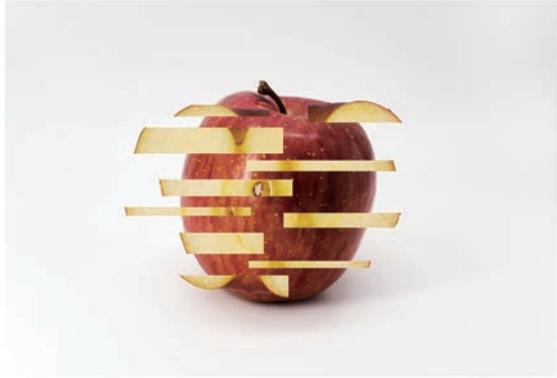


本作品は自然物と人工物の写真を立体的に統合したものである。写真を分割し、不規則にずらして展示することにより図像の繋がりとズレによって生じる奥行きを表現している。

田中泉名
Tanaka, Mina

folding screen

インクジェット紙・スチレンボード・木材
1400 × 1200 × 450



孫 小欽
Son, Shokin

中

果物・人
616 × 762

果物や野菜は切ることによって断面を確認することができる。さらに、ビタミンや、栄養素についても確認することができる。人間を解剖しても象徴的な意味を付与することはできないし、心の深淵を名付けることも難しい。



物質の持つ歴史の痕跡である「シワ」にフォーカスを当て、これまでの時間の経過を表現した。断片的な時間を切り取る「写真」たちの組み合わせに違和感を残すことで、見えない時間の蓄積を感じてほしい。

鈴木 日和
Suzuki, Hiyori

wrinkle

トレーシングペーパー
110 × 150 × 10



安藤 誠
Ando, Makoto

俺のグラウンド

写真・スチロール
420 × 297 (左) 297 × 420 (右)



自分が観てきた景色を写真にしました

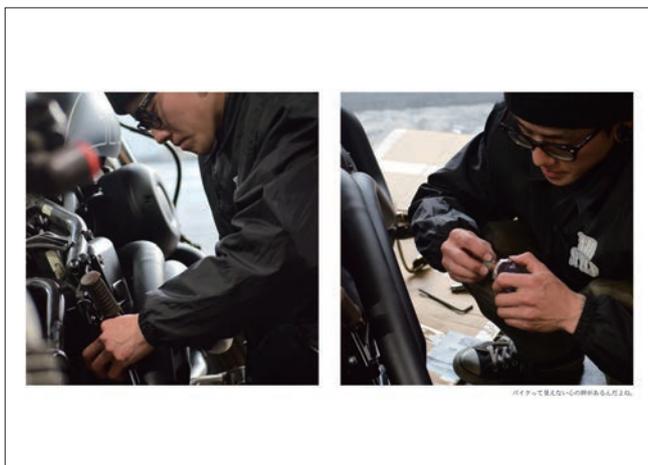


私はブルースト効果を利用して、記憶や思い出を香水に保存しています。
その記憶を、デジタル画像の合成によって、視覚的に表現してみました。

小泉 佑佳
Koizumi, Yuka

記憶香水

写真用紙, インクジェットプリント
812 × 540 (左) 540 × 812 (右)



井口 晴音
Iguchi, Harune

わたしも、あなたも、みんな、おなじ。

ヒト図鑑

プレミアムハード (カバー) プレミアムマット紙 (マットラミネート加工) (表紙) プレミアムデザイン紙 (本身)
210 × 148 × 15.5



憧れの服、好きな服を自信を持って着てほしいという思いから、モデルさん6人に憧れの服を着てもらい撮影しました。この卒業制作が、好きな服をきて外に出てみようと思えるキッカゲになれば嬉しいです。

諏訪 朱音
Suwa, Akane

dresscode

キャンパス・紙
200 × 200 (写真) A5(冊子)



鹿草 正軌
Kagusa, Masaki

この物語は主人公が将来への不安や葛藤を抱きながら、突如現れた
マイグルミを通じて人生のレールを建築していくストーリーです。

レール

映像
13m18s



a



b



c



d

パフォーマンスを映像に収めました。
撮影協力：岡田拓磨・木戸秋波留紀

熊倉 大介
Kumakura, Daisuke

- a: 《富士山の土とビッグ・サンダーマウンテンの土をひとつかみ交換する》
b: 《自販機の下に10円玉を隣の自販機の下へ運ぶ》
c: 《河口の水を飲んで水源地で排出する》
d: 《東京で息を吸って神奈川で吐く / 神奈川で息を吸って東京で吐く》

2m04s (a) 2m15s (b) 4m42s (c) 1m38s (d)



渋谷 桃子
Shibuya, Momoko

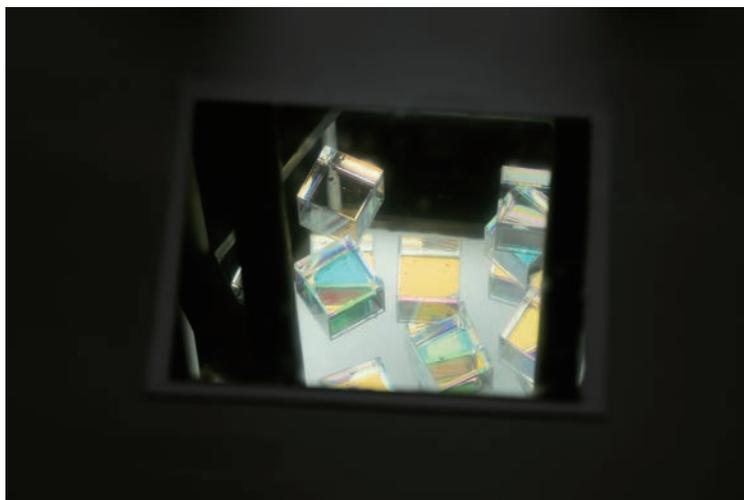
キャンピーとグスタフ

石膏粘土・クレイトーン・スチレンボード・アクリル絵の具 (ミニチュア模型)
3m00s(アニメーション)

物語は、主人公キャンピーが犬のグスタフと散歩に行こうとするが、外の地面に穴が空いているのを発見。穴を埋めるも、徐々に大きくなっていく穴にキャンピーたちはどうなるのか…若干ホラー・コメディである。



立体・インスタレーション
Objects, Installations



加藤 美咲
Kato, Misaki

透明性の錯覚と光

水飴・偏光板・鏡・アクリル板・木材
1400 × 800 × 800

6枚の鏡を覗き込むと、無色透明な実像が色彩をもつ虚像へと変化する。キューブに閉じ込めた水飴と偏光板を掛け合わせ任意の波長の光を鏡へ取り出す過程から『視覚領域における受け取り方の広がり』を表現した。



a



b

「飛びはてた
あさはふくがいい匂いがする」

(虫ピン
ぼちぼち
デッサン、クロッキー)

... 入室禁止

ご連絡は ...

木村 大太
Kimura, Daiata

a : 鳥と月
b : Annmemryal
c : 庭園

高知麻紙・アートグルー・墨・胡粉・水干絵具・岩絵具・銀箔 (a) 木材、針金、蠶、粘土、水性ペンキ、砂 (b)
a と b を組み合わせたインスタレーション (c)
1818 × 4546(a) 2500 × 4716 × 911(b)

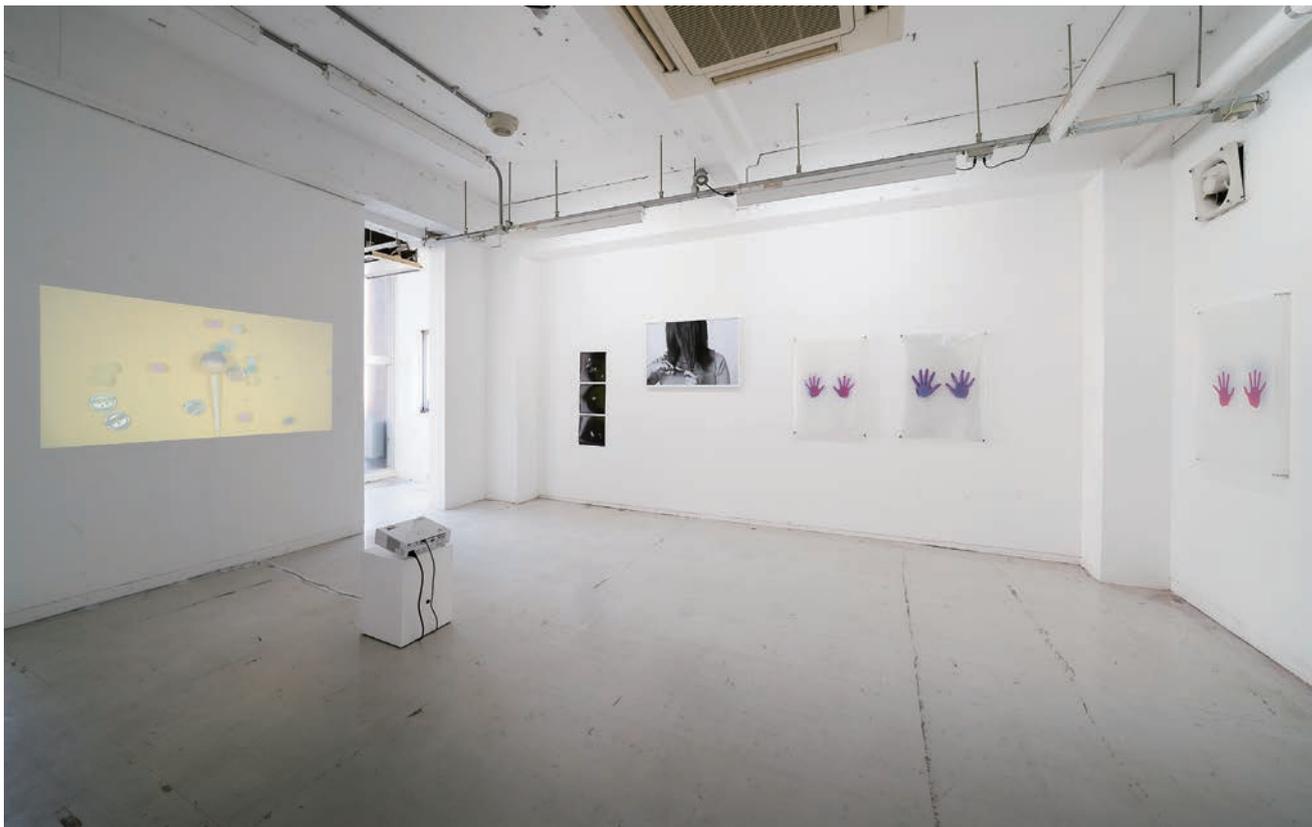


上原 安深
Uehara, Ammi

書いて、滲んで、積んで、

墨・墨汁, 短冊
サイズ可変

墨を凍らせて、短冊の上で溶かして滲ませました。感情を言葉にすることが苦手の私が自分の内面と向き合い、大学生活で得た「表現すること」で明確になっていく感情を作品にしたいと思い、制作しました。



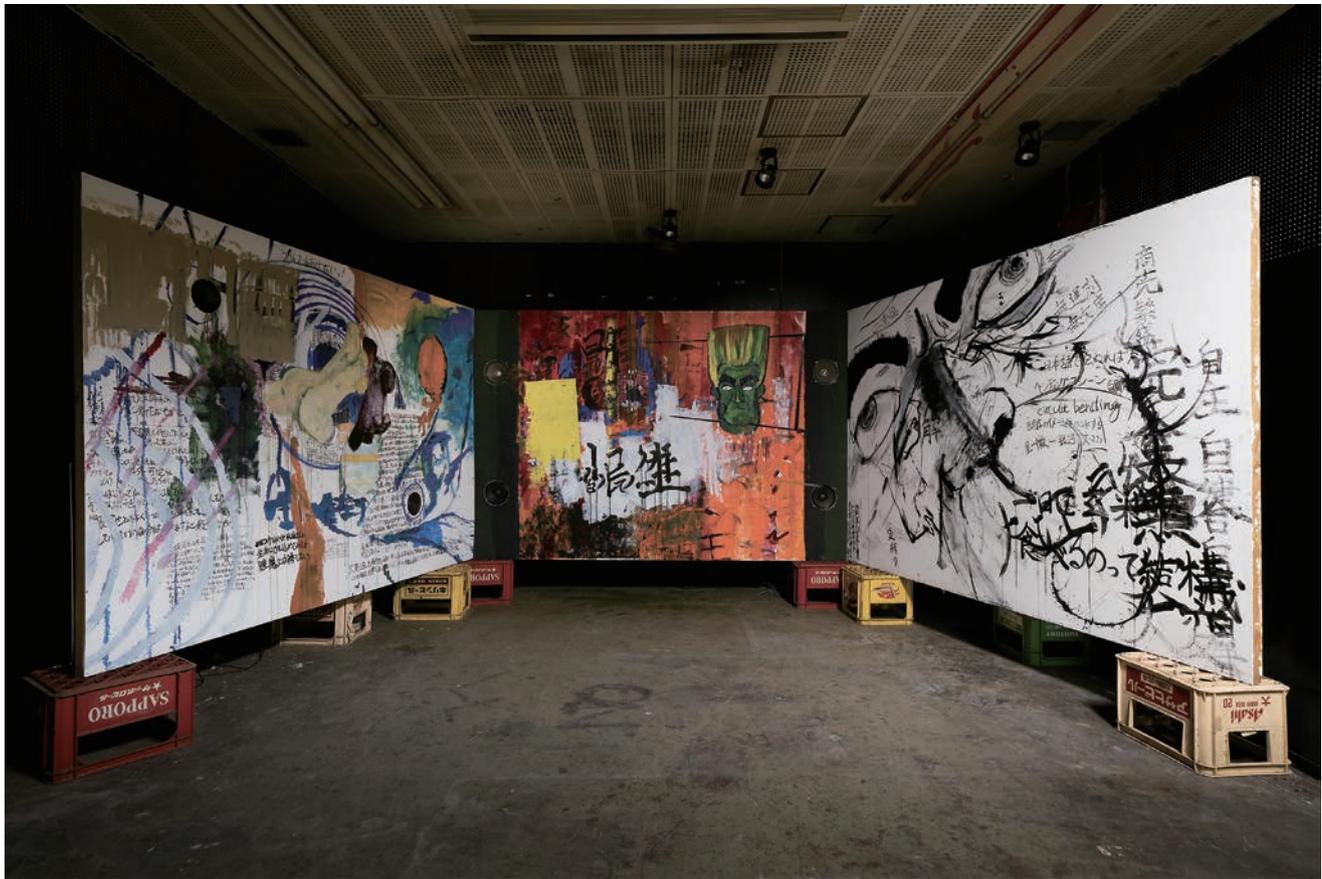
—自分には無いモノを求める。羨ましいと思う。私はあの人になりたいと思った。—

なりたい形に変わろうとしても変わらない葛藤。男性に憧れる自分と女性でありたい自分とのギャップ。理想と現実が遠く離れている時のもどかしさを写真、映像、シルクスクリーンの複合メディアで表現する。

一二三 友佳
Hihumi, Tomoka

adoration

シルクスクリーン・インクジェット印刷
841 × 594 1600 × 2000 30 × 30 2m40s (映像)



岡田 拓磨
Okada, Takuma

実家のご飯は辛いだけで味のしない熱い塊でいい。

アクリル・油彩・コラージュ, 木材パネル スピーカー・発振器
各 1826 × 2738 (パネル)

平面表現と音場の組み合わせによって新たな創作が可能なのではないかと挑戦した作品。漫画『巨人の星』（原作・梶原一騎）より星一徹を引用することで封建制、バスターナリズムへの風刺をねらう。



青春に全力を傾倒した芸術作品や論文は、本人が何度もふりかえって、そこにはらまれている可能性を発展させるべき、創造と思索の原点となる。
——針生 一郎（美術評論家、「1994年度卒業制作 BICDIGSによせて」より）

宇賀野 歩
Ugano, Ayumu

仮象

イレクターパイプ・布（暗幕） アクリル板・マジックフィルム（暗室）
2000 × 1500 × 2000（暗室） 1h（映像）



川手恒時
Kawate, Tunetoki

剣と怪物

木材・粘土・ダンボール・スプレー(黒・タミヤ) ペンキトリオ(黒・緑)
7000 × 3000(舞台) 700 × 1850(立体物) 1100 × 200(剣)

私の作品は、剣と怪物を用いて善悪テーマを表現しました。神話などの物語に出てくる醜い怪物は、悪と言うレッテルが貼られる物です。人間は、善で醜い物が悪と言う事について疑問を持ち風刺した作品を制作しました。



キャラクターの持つ時間と我々が持つ時間

井上 直見
Inoue, Naomi

痛棺！

アクリル・桐
1800 × 480 × 384



船橋 薫
Hunahashi, Kaoru

けっしょう

木材・麻紐・竹籤・和紙・色紙・油絵具
1900 × 1200 × 600

私の超自我を制作を重ねることにより結晶として析出させた。私自身であり、私以外であり、過去であり、未来であり、現在である。



この作品は、コロナウイルスによってほとんど人にも会えずにいた期間、私が感じた孤独感や寂しさ、悲しさなどのネガティブな感情や、改めて感じた誰かに会える喜び、嬉しいというポジティブな感情をテーマに制作しました。

小泉 尚輝
Koizumi, Naoki

繋がる心と人々の落涙

樹脂・木材
2000 × 2000 × 2000



西田 明香里
Nishida, Akari

怪物の住む場所

ペン・インク、キャンパス(絵) 傘・カーテン・その他引っ掛ける為の部品(枠)
1630 × 900 × 900

少女×グロテスク、生き物、ダークファンタジー、ゴシックをコンセプトとテーマに全部で9作品作りました。1つ1つの作品が部屋になっていて、全て合わせることによって1つの作品になります。



絵画
Paintings

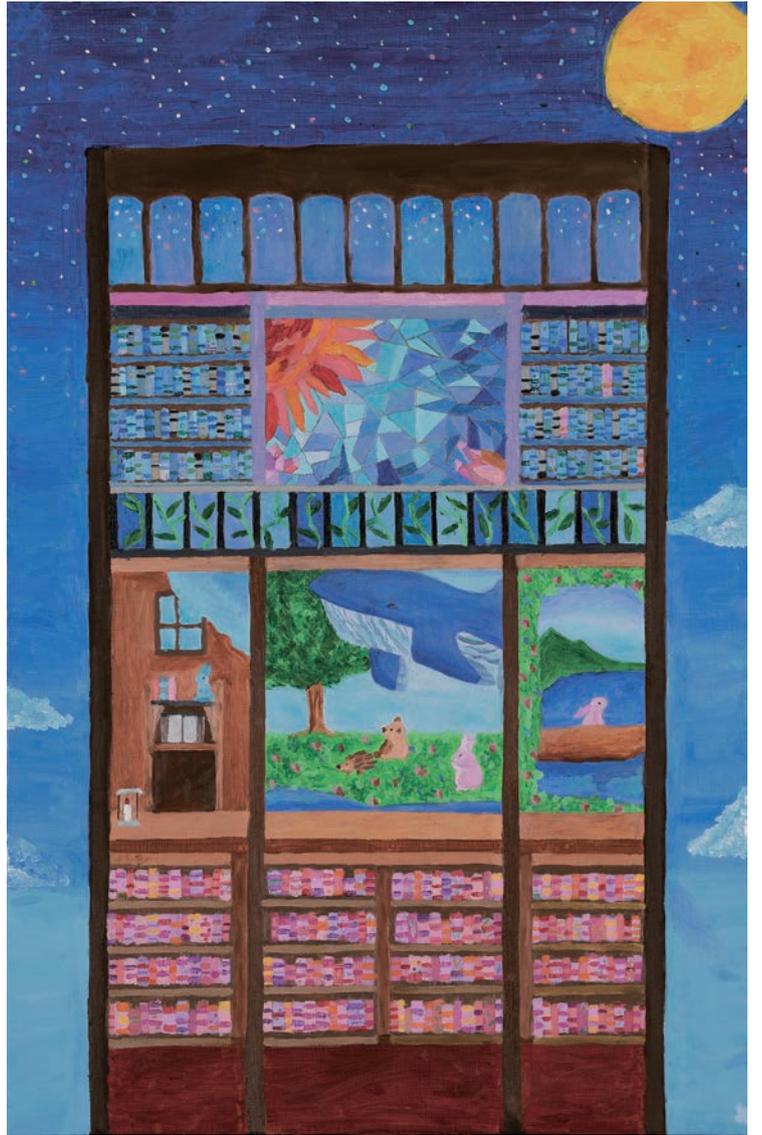


菅原 柚季
Sugawara, Yuzuki

祝福

アクリル絵具, キャンパス
1620 × 1303

神の愛は、いつもそばに。

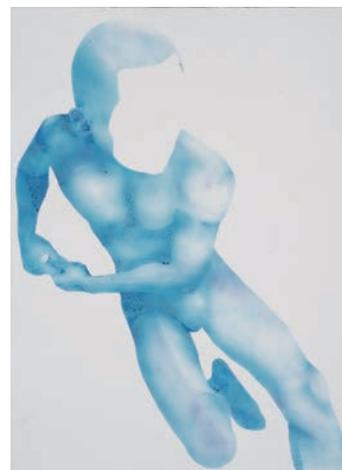
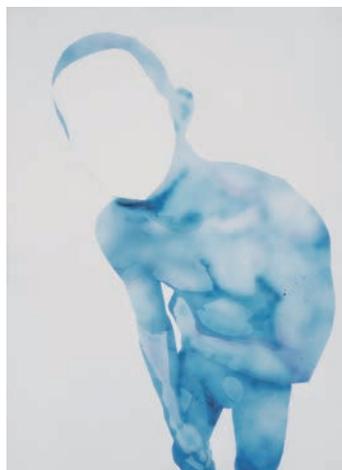
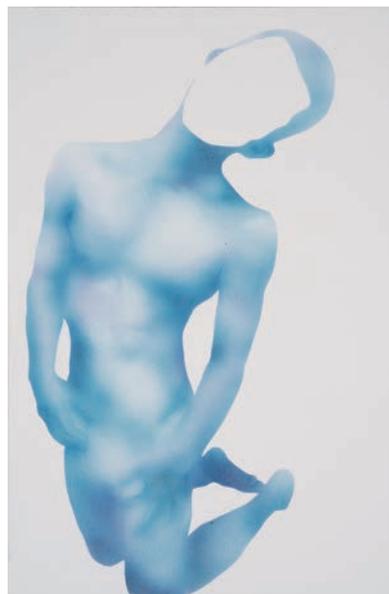


自分が想像する図書館を描きました。

田嶋 沙季
Tajima, Saki

図書館

油絵・ペン, キャンパス
803 × 530



澤田 丞
Sawada, Susumu

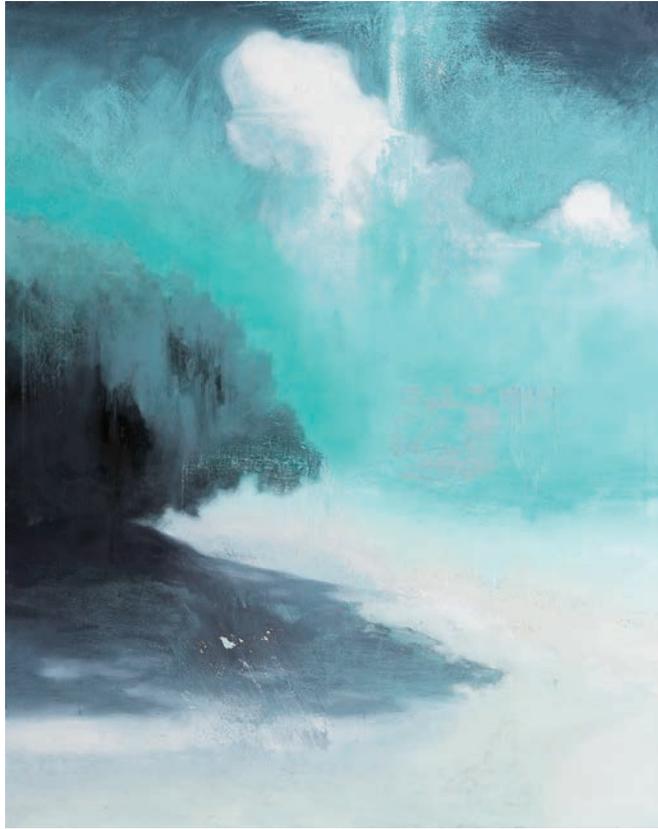
大分、青い

アクリル塗料・水彩顔料, キャンバス
1600 × 1300 × 150(左上) 530 × 300(他4点)

町は複雑化し、より細分化されていく。町はそれらを管理し、合理的な青く冷えた社会を実現させた。そんな異郷に馴染むとき、人々は郷愁の思いに駆られたり懐古したりする。その映像は不確かで不規則であり、奇しくも淡く青いのである。



b



a



c

旅先で観た風景や、日常の何気ない瞬間、それらは記憶となって、時間と共に様々な変化を経て、消えゆくだろう。私にとって記憶は尊いもので、記憶が甦るその一瞬は幸せな時間である。この感情を、記憶の変化を通して表現しようと試みた。

板垣 勇太
Itagaki, Yuta

a : back to the summer

b : 果て

c : 曇った海の記憶

油絵具・アクリルジェッツ、キャンバス
2273 × 1818(a) 1620 × 1303(b) 330 × 240(c)



天間 諒
Tenma, Ryo

近視

水彩・アクリル, キャンバス
2273 × 1818



はじめまして、貴方は今どんな時間を過ごしていますか。

増田 葵
Masuda, Aoi

memory

油絵, キャンバス
1620 × 1303



趙建豊 作家名：ZFF
Cho, Kenho

魅

アクリル, キャンバス
1940 × 6480

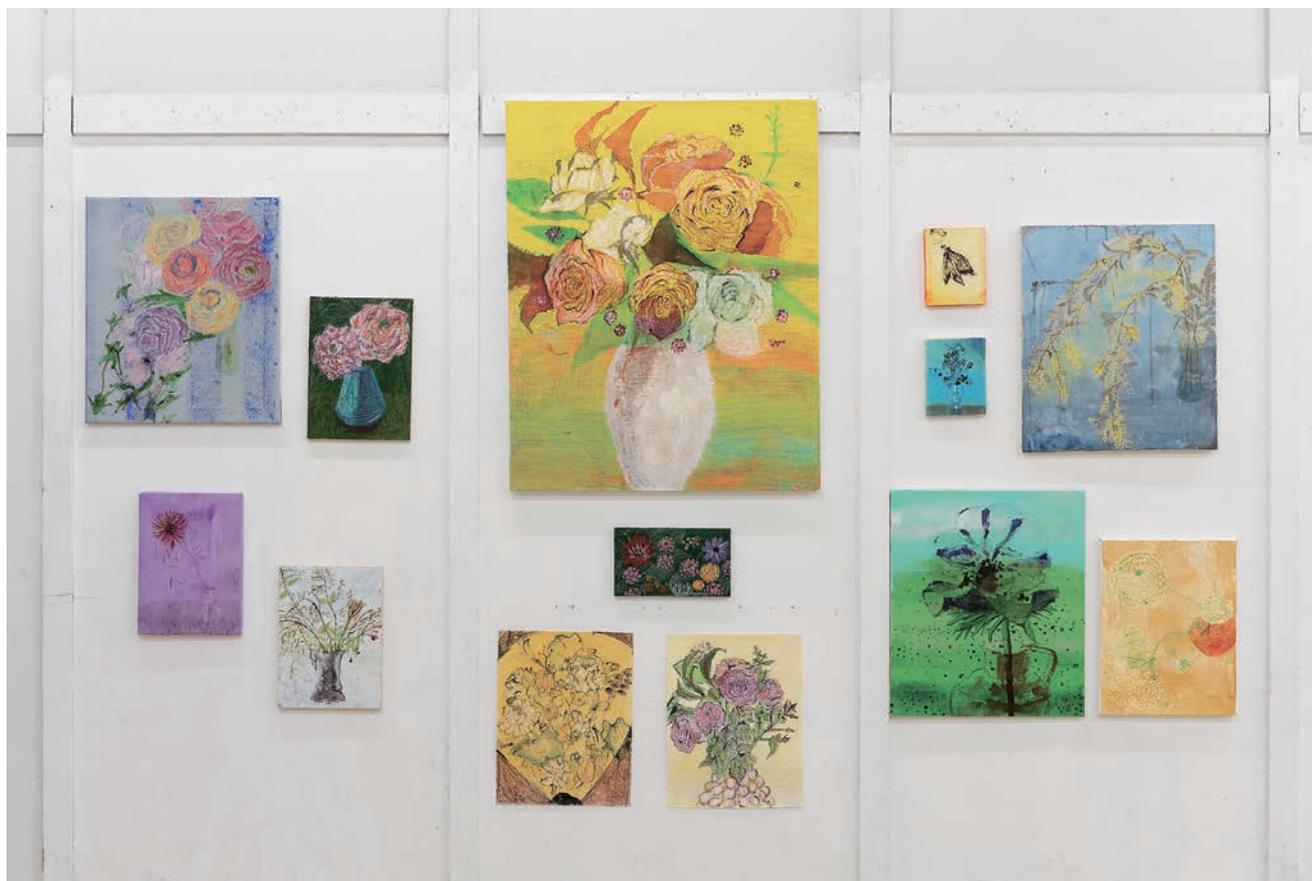


私は感情を感じると脳内に波が見える。今回卒業制作に選んだ感情は左から「好奇心」「寂寞」「無心」「恐怖」「責任」の5つだ。この5つの感情は今の私の中にある割合の大きい感情である。

遠藤 瞳
Endo, Hitomi

Wave of emotion

アクリル絵の具, 木板
910 × 730 × 30 (中央) 910 × 350 × 30 (他4点)

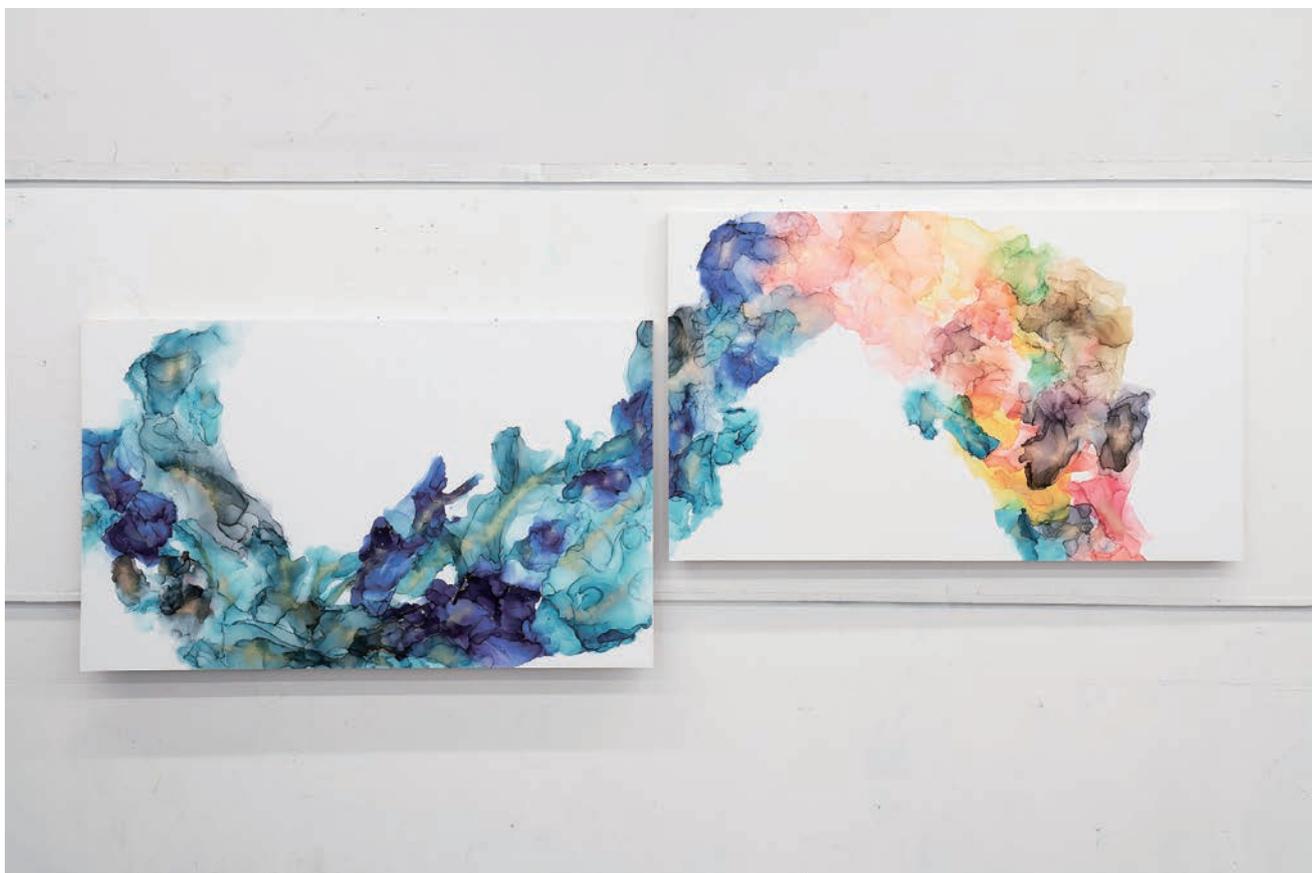


大口 陸介
Oguchi, Rikusuke

記念日などに贈られる花束に込められた気持ちをテーマにしています。

Anniversary

油絵, 水性カラーインク・パステル・アクリル
1800 × 1850

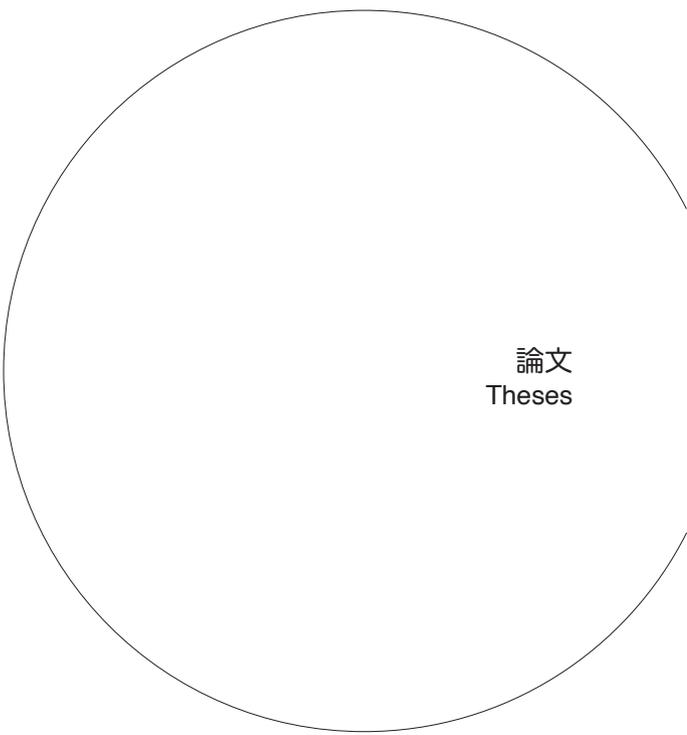


この作品では、二度と表現する事が出来ない偶然性。そして人生の差し色として結婚や出産、永遠の別れなどのターニングポイントをゴールドを使用する事によって表現しています。薄い色や濃い色などの色味も出会いの中で生まれる人間性を不規則に広がり混ざり合うインクに落とし込む事で表現しています。

菊池 大輝
Kikuchi, Hiroki

一期一会

木製パネル
1120 × 1455



論文

Theses

ウォルト・ディズニーがアニメーターを目指すまで

第1章 序論

1-1 要旨

ディズニーというものは世界中の大人や子供に夢と希望を与え、今でも愛され続けている。その創造者であるウォルト・ディズニーがどんな人物なのかディズニー好きは一度は思う事であろう。本論文は彼が誕生し、成長と共にマーセリン、カンザスシティ、シカゴと次々と引っ越しをしていく過程。主に、それぞれの場所で起きた出来事である。

1-2 序論

本論文は、ウォルト・ディズニーがアニメーターを目指すまでどんな生い立ちだったのかを調べていった結果である。現在、ウォルト・ディズニー - Wikipedia 6月22日19時ではアシスタントに対して薄給でこきつかうようなこともあったと書いてあるが果たして成人になる前もそのような人物だったのか。(5) 以下は、彼がアニメーターを目指すまでの生い立ちである。この論文を読んで彼の人物像と魅力について知って頂けたらと思う。

第5章 結論

5-1 結論

故郷マーセリンでの生活が一番ウォルト・ディズニーの人生に大きな影響を与えた。そこでの自然が彼の感性を豊かにさせ、ディズニーという夢の世界が誕生した。

叔母が画用紙と色鉛筆を渡したことが絵を描くことに興味を持つ

きっかけであり、それから学校や、理髪店で評判を得てさらに没頭していった。人を笑わせることが好きで、目立ちたがり屋だった彼は演技にも手を出した。

高校の時には絵を描くことも芝居をすることもやめてしまったことがある。

しかし赤十字の仕事に就くとまた絵を描き始めた。終戦処理の時に働いたため戦争で非常に怖い思いをしたりせず、その後のディズニーというものにあまり反映されなかったように思える。

ここまでで、波瀾万丈の生い立ちというまではいかないかもしれないが、忙しく充実した日々を送っていたことが理解出来る。

人間関係において、父親は厳しい面もあるが子供思い。母親も優しく。担任のベック先生やマーセリンで出会った人も含め、彼は周りの人に恵まれていた。おかげで自身の性格がさらに磨かれたのではないかと思う。

彼は子供時代からコツコツと絵の練習をするような努力家であり、忍耐強い人物である。また、小学校の時、先生に平手打ちされたことを根に持たないような精神力の強さがあった。それらが将来に役に立ったのではないだろうか。

ここで彼の性格が将来の手助けになったものを順位付けでまとめる

1 忍耐力 2 努力家 3 外向的

この論文でウォルト・ディズニーの幼少期から青年期まで知れて良かった。この調査を今後、機会があれば生かしたいと思う。

本論文は、鑑賞教育における教師の役割として、三人の教育者に注目をして論じている。

目的は、「鑑賞の活動とは見方や感じ方を広げる活動」であることを証明するためである。この「鑑賞の活動とは見方や感じ方を広げる活動」という言葉は、中学校学習指導要領の第一学年のB.鑑賞の目標である。第一学年に限定した理由は、2020年6月1日から21日の三週間、中学美術科の教育実習を体験し、中学一年生を担当したからである。

証明をするにあたり、一人目に上野行一、二人目はアメリカ・アレナス、三人目はフィリップ・ヤノウィンが著作の文献を研究した。彼ら三人の教育理念を一言で表現すると、次のようだ と考察した。

まず、上野は「かたちづける」。美術鑑賞での対話は手段であり、解釈を創造することで意味をかたちづけていくのは鑑賞者自身であるということ。次に、アレナスは「注ぐ」。学力の定義そのものを批判し、従来の学力測定は他の生物による実験に基づいて図られており、人間が主体ではなかった。美術にまつわる知識を聴いて作品を解釈していく過程も重要ではあるが、みる人が作品に意味を注いでいくことが美術鑑賞であるということ。最後に、フィリップは「近づく」。美術作品というのは生活や文化と密接に関わり合っている。アートを「わけのわからないもの」やみる人が解釈を放棄するのではなく、作品というのはそれ自体で完成とはせず、みる人の積極的

な関わり合いでもって完成へと近づけるということ。

つまり、三人の教育者に共通しているのは、鑑賞とは作品を介した自分のからだとの対話である。みるには様々な言葉の表現があり、どれもからだが出発の言葉として表現されている。かんがえるの前にみるがあり、みるがなければかんがえるはない。自分自身の身の回りを判断するためには、みる必要がある。みることで、みえていないものがみえるものへ、みえているものがみえないものへとすがた・かたちが多様に変身する。みるという行為は、今みて感じたことと、次みて感じるであろうことは必ずしも一致しない。みるにはどこにも転ぶ動きがある。そこで、教師の役割は、環境や自然、生活や文化そして美術作品自体も重要だが、それらに対する態度こそが重要である、ということになる。言い換えるならば、ふるまいを鑑賞者に行うことである。

以上、三人の教育者を検討することで、「鑑賞とは見方や感じ方を広げる活動」であることを証明した。

チェコアニメーションの歴史

チェコの歴史は政治的抑圧と混乱の時代が永く続き、その潮流は当時のアニメーション制作に多大な影響を及ぼした。本論文は、アニメーション史上最大の女性作家と名高いヘルミーナ・ティールロヴァーや人形アニメーションの第一人者イジー・トルンカ、そしてアニメーション作家兼特撮監督のカレル・ゼマンらの、共産主義時代から共産党体制が崩壊するピロード革命までの抒情的な作品群を歴史的観点から考察するものである。

そんな舞台であるチェコ共和国はヨーロッパの中央に位置する小国であり、その地理的に隣国のドイツや旧ソ連のロシアに比べ、人口は圧倒的に少なく、この地理や民族の性格上かチェコは長い間他の民族や大国から支配され、常に滅亡の危機にさらされていた。そして無論、チェコアニメーションの背景にも政治的なしがらみ関わっている。その傾向が特に顕著だったのは、1950年代のスターリン体制による抑圧の時代や、1970年代の旧ソ連共産党指導者ブレジネフによる多くの芸術家の活動が厳しく制限された「標準化」ともいわれる時代である。

チェコの支配の歴史を、人形劇を主体に考察する論文や人形アニメーションの女性像を考察した論文がある中、本論文は非常に短い期間の歴史、その中で活躍したチェコのアニメーション作家に焦点を当てている。この短くも混沌とした歴史の中で生まれた作品に、どのような意図があったのか、また世界で受け入れられるに至った

作品を多角的に考察し、最後に結論を述べる。

ヘルミーナ・ティールロヴァーは、ヒトラー政権下でアニメーション制作が困難になり、精神的に追い込まれるなど一時は制作から離れたこともあったが、ロシアのアニメーションに刺激されて舞い戻り、子供向けのアニメーション制作を続けた。イジー・トルンカは、経済停滞や言論を抑圧される時代の中、主導的に活動し作品を持って抵抗する姿勢を示した。カレル・ゼマンもまた、幾つかのアニメーション映画で抑圧的な統制を諷刺を用いて克服してきた。

彼らのそんな力強くユーモアに溢れるアニメーション作品は、経済的に見返りが期待できないことを理由に、政治的な拘束や検閲を免れたため当時のチェコ人たちの心の抛り所になっていた。その自発的であり、根本的な民主主義的精神や新しい芸術的アプローチは、支配への抵抗や故郷への想いを募らせ、チェコ人のあるべき理想を形成していったのだと考えられる。また、共産主義時代であったが故に彼らのアニメーション作品は昇華され、チェコ人たちのアイデンティティの確立の手助けをしたとも推測される。

琳派における俵屋宗達の占める位置を考える

卒論の題目は、「琳派における俵屋宗達の占める位置を考える」である。

日本美術において、琳派という言葉はよく聞く。また、俵屋宗達は琳派の祖といわれる。

先年亡くなった作家の橋本治は、「ひらがな日本美術史」で、「日本美術というものは、俵屋宗達を最高の画家とするような形で存在している」と書いている。俵屋宗達とはどんな人物なのか。

私が、俵屋宗達に興味を持ち始めたきっかけは、京都に旅行した時のある出来事がきっかけである。寺社巡りで建仁寺に来て、「風神雷神図屏風」の前で不思議なパワーを感じながら、見入っていたその時、急に空が暗くなり、あっという間に雷雨になった。雷鳴がとどろき、稲光が走るのを見た。それはまるで「風神雷神図屏風」のように、本当に風神・雷神が空から現れたかのようなだった。あまりのタイミングにびっくりし、それ以来「風神雷神図屏風」や宗達その人に興味を持つようになった。

先日、東京大手町三井ホールで「巨大映像で迫る五大絵師－北斎・広重・宗達・光琳・若冲の世界－」というデジタルアート展を見た。浮世絵を3Dデータとして組み上げ、最新デジタル撮影技術と多分割データ画像処理技術により、金箔、切箔、金泥などの緻密な違いまでも再現している。5人の絵師たちが細密に描写した作品が、3面ワイド45m巨大スクリーンに映し出される。これまでに見たことのない迫力ある映像であった。そこで、「風神雷神図屏風」は宗達だけでなく、尾形光琳も描いていることを初めて知った。巨大スクリーン

では、作品が大きく拡大されていて、普段見られない細部までクローズアップされていたので、風神・雷神の細かい表情や衣類の模様までじっくりと観察することができ、二つの作品の違いがはっきりと分かった。

後日、同じ構図の「風神雷神図屏風」を酒井抱一も描いており、宗達、光琳、抱一は、琳派と呼ばれていることを知った。宗達は謎の絵師とも呼ばれるように、わかっていることよりも、わからないことの方が多い。生没年すら記録されていない。確実に宗達作と判明している作品もごくわずかである、そうしたはっきりわからない人物にもかかわらず、宗達は琳派の創始者として認められている。

そもそも琳派とは何なのか。なぜ、宗達が琳派の創始者といわれるのか。なぜ、同じ構図の3つの「風神雷神図屏風」があるのか。いろいろな疑問が湧きあがってくる。

本論文では、琳派において俵屋宗達がどのような位置を占めているかについて、以下の構成により考察した。まず、俵屋宗達その人について、確認された史料・作品などから人物像に迫った。次に、琳派が「私淑」により継承されてきたことを明らかにした。

さらに、俵屋宗達、尾形光琳、酒井抱一の「風神雷神図屏風」の比較と琳派という名称の形成史をたどった。以上を踏まえ、「琳派は宗達が生みの親となり、私淑という独特の継承システムのもと、三人のコラボレーションとして成立したといえるのではないか。」を結論とした。



研究生作品

Pieces by Research Students



前田 梨那
Maeda, Rina

影写し

ガーゼ・写真乳剤
3000 × 1500

私であったかもしれないあなた / あなたであったかもしれない私



個展「人体再興」にて展示した3作品です。
学校を出てからが本番、折れずに続けていきたい。

細沼 凌史
Hosonuma, Ryoji

「流れ滝」「三枚窓の家」「波動感受器」

ミクストメディア
3600 × 3600 × 3600

索引 Index

(氏名 / ローマ字 所属ゼミナール 掲載ページ)

足立 駿介 /Adachi,Shunsuke	イメージを読む	64
安藤 誠 /Ando,Makoto	メディアと編集	30
井口 晴音 /Iguchi,Harune	ヴィジュアル・デザイン	32
板垣 勇太 /Itagaki,Yuta	現代絵画・絵画工房	53
井上 直見 /Inoue,Naomi	コンテンポラリーアート・絵画工房	45
上原 安深 /Uehara,Anmi	コンテンポラリーアート・絵画工房	40
宇賀野 歩 /Ugano,Ayumu	現代写真・映像工房	43
海老名福音 /Ebina,Fukune	コミュニケーション・デザイン	24
遠藤 瞳 /Endo,Hitomi	現代絵画・絵画工房	57
大口 陸介 /Oguchi,Rikusuke	現代絵画・絵画工房	58
大津 慈音 /Otsu,Jion	ヴィジュアル・デザイン	08
岡田 拓磨 /Okada,Takuma	メディアと編集	42
鹿草 正軌 /Kagusa,Masaki	映像メディア工房	34

加藤 美咲 /Kato,Misaki	コンテンポラリーアート・絵画工房	38
門永 亜美 /Kadonaga,Ami	コミュニケーション・デザイン	06
角谷 美羽 /Kadoya,Miu	情報メディア・デザイン	11
川崎 美帆 /Kawasaki,Miho	イメージを読む	62
川手 恒時 /Kawate,Tunetoki	現代の造形表現・立体工房	44
菊池 大輝 /Kikuchi,Hiroki	現代絵画・絵画工房	59
木村 大太 /Kimura,Daita	現代の造形表現・立体工房	39
木村 聖至 /Kimura,Takashi	コミュニケーション・デザイン	09
熊倉 大介 /Kumakura,Daisuke	メディアと編集	35
小泉 尚輝 /Koizumi,Naoki	現代絵画・絵画工房	47
小泉 佑佳 /Koizumi,Yuka	現代写真・映像工房	31
近藤 瑞希 /Kondo,Mizuki	ヴィジュアル・デザイン	07
坂本 真輝 /Sakamoto,Masaki	イメージを読む	22
澤田 丞 /Sawada,Susumu	コンテンポラリーアート・絵画工房	52
渋谷 桃子 /Shibuya,Momoko	メディアと編集	36

菅原 柚季 /Sugawara,Yuzuki	コンテンポラリーアート・絵画工房	50
鈴木 日和 /Suzuki,Hiyori	現代写真・映像工房	29
諏訪 朱音 /Suwa,Akane	現代写真・映像工房	33
孫 小欽 /Son,Shokin	現代写真・映像工房	28
竹下 昇 /Takeshita,Sho	ヴィジュアル・デザイン	10
田嶋 沙季 /Tajima,Saki	コンテンポラリーアート・絵画工房	51
田中 泉名 /Tanaka,Mina	現代写真・映像工房	27
趙 建豊 /Cho,Kenho	現代絵画・絵画工房	56
坪崎 悠香 /Tubosaki,Yuuka	情報メディア・デザイン	21
手塚 公規 /Tezuka,Kouki	イメージを読む	16
天間 諒 /Tenma,Ryo	現代写真・映像工房	54
土井 真生 /Doi,Mao	情報メディア・デザイン	18
中田 佳音 /Nakata,Kanon	情報メディア・デザイン	23
中田 瑶子 /Nakada,Yoko	イメージを読む	65
長田 和馬 /Nagata,Kazuma	現代写真・映像工房	26

西田 明香里 /Nishida,Akari	コンテンポラリーアート・絵画工房	48
畢 智成 / Hitsu,Chisei	現代写真・映像工房	19
一二三 友佳 /Hihumi,Tomoka	現代写真・映像工房	41
船橋 薫 /Hunahashi,Kaoru	現代絵画・絵画工房	46
細沼 凌史 /Hosonuma,Ryoji	現代の造形表現・立体工房	69
前川 知穂 /Maekawa,Chiho	情報メディア・デザイン	13
前田 梨那 /Maeda,Rina	現代写真・映像工房	68
増田 葵 /Masuda,Aoi	現代絵画・絵画工房	55
溝部 玲奈 /Mizobe,Reina	イメージを読む	15
森 小雪 /Mori,Koyuki	コンテンポラリーアート・絵画工房	12
矢野 美礼 /Yano,Mirei	イメージを読む	63
山崎 遊 /Yamazaki,Yu	コンテンポラリーアート・絵画工房	17
山下 若葉 /Yamashita,Wakaba	イメージを読む	14
渡邊 凌 /Watanabe,Ryo	情報メディア・デザイン	20

和光大学表現学部芸術学科
卒業制作展 2022
ほら
すて
すて
ふくらます

展覧会

会期：2022年2月23日-2月28日

会場：横浜市民ギャラリー

BankART Station

主催：和光大学表現学部芸術学科2021年度卒業年次生

和光大学表現学部芸術学科

運営：2021年度和光大学表現学部芸術学科卒業制作展実行委員会

熊倉大介（代表）

秋葉梨香 井口晴音 上原安深 植松かなえ

岡田拓磨 岡夢野 大場あゆ 大津慈音 鹿草正斬

加藤美咲 門永亜美 金子はな 菊池大輝 小森未鈴

杉浦裕高 中田瑤子 橋詰百華 前川知穂 前田美佳

前田梨那 増田葵 山岸裕梨 山口依吹 渡邊凌

カタログ

発行日：2022年2月23日

編集・デザイン：井口晴音 前田梨那 熊倉大介

撮影：加藤健

制作：株式会社グラフィック

発行：2021年度和光大学表現学部芸術学科卒業制作展実行委員会



和光大学 表現学部 芸術学科

〒195-8585

東京都町田市金井ヶ丘5丁目1番1号

<http://www2.wako.ac.jp>