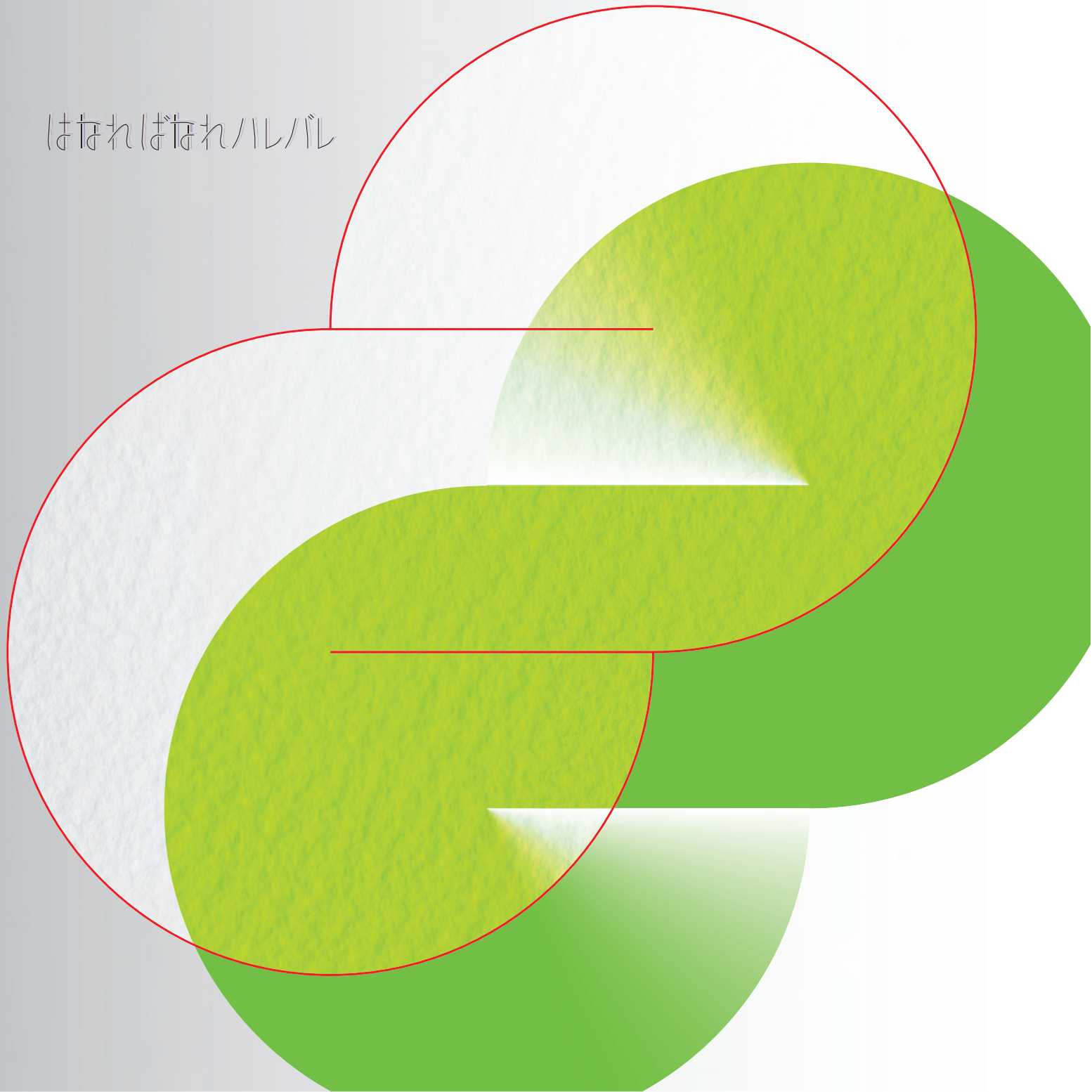
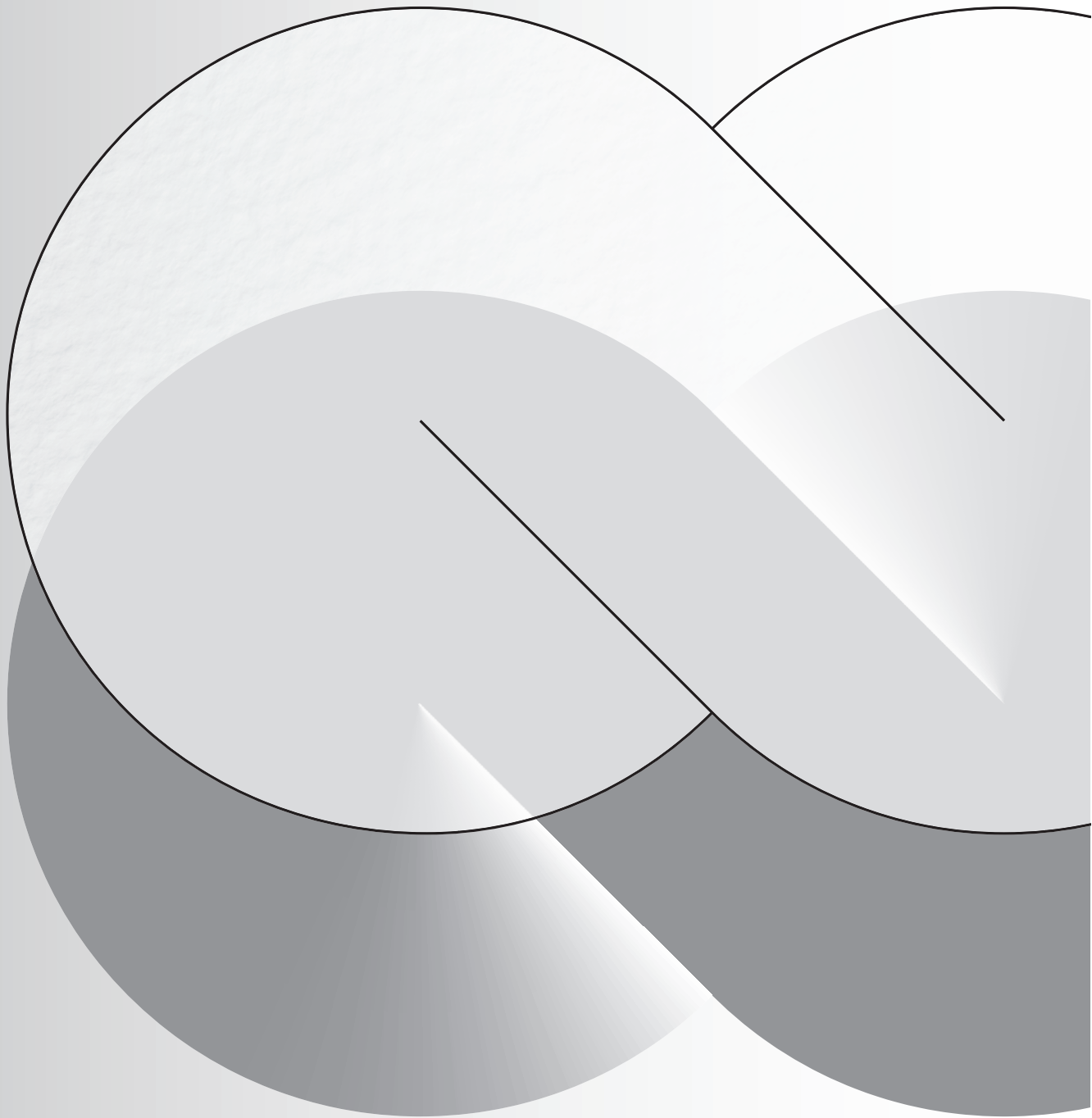


はなればなれハレハレ





はなればなれ

大抵の場合、この言葉には寂しさが伴うでしょう。

しかし本当に寂しいだけでしょうか。

他者と「はなればなれ」であることは自由をも意味していて、だからこそ私達は、かき消えない独自性を獲得できるはずです。

卒業の意味に加えて、ひとつひとつの持ち味が溶けることなく生きている様を表現した「はなればなれ」という言葉。

表現者として切磋琢磨してきた私達の、これからの旅路はきっと希望に溢れたものでしょう。

私達は、各々の個性を尊重しつつ共に歩んできた仲間と離れることに寂しさを覚えながらも、お互いの選んだ未来を祝福したいと思うのです。

はなればなれであること——それぞれの道を歩むことや個性が輝くこと——を肯定する、ハレバレとした気分での卒業制作展をどうぞご覧ください。

目次

絵画 /Paintings	- 07
立体・プロダクト /Objects,Product design Works	- 29
インスタレーション /Installations	- 37
写真・映像 /Photographs,Videos	- 41
デザイン /Design Works	- 53
製本 /Editorial Works	- 71
論文 /Theses	- 85
索引 /Index	- 87

凡例

制作者名
ローマ字

制作者コメント

作品タイトル

使用ソフトウェア (Adobe 社製は社名を省略) , 素材
H (天地) × W (幅) × D (奥行) (mm)

QR コードが付与されている作品は、スキャンすると、作品の詳細リンクへ移動します。



穂積 仁亮
Hozumi Jinsuke

万物の創造

ボールペン、和紙
970 × 1303 mm

ミケランジェロ作の《アダムの創造》をオマージュした作品。
画面右側の白い人形が神であり、その指先の歪な球体は、万物（宇宙・生命・混沌のようなもの）を表している。
神が万物を創造している場面。その周りには117の神が作り出した存在が集まり見ている。



曲げて折り畳み、持ち運びができる、自身が好み扱ってきたモチーフと画材の集大成となる作品です。
自分は、絵とは基本、触れそうなほど近くでじっくり見るものであると考えていますので、皆様も是非近くでじっくりご覧くださいませ。

松田 有弘
Matsuda Arihiro

虚群

鉛筆・針金、キャンバス
460 × 1900 × 50 mm



田村 喜穂
Tamura Kiho

沈黙

ラベンダー

墨・岩絵具・水干絵具、和紙
各 333 × 242 mm



熊坂 青
Kumasaka Haru

死んだ赤子

赤子は弱って死んだ。
未来も何も見えぬまま。

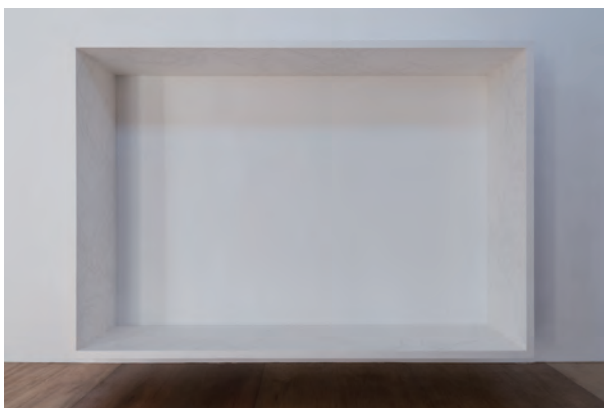
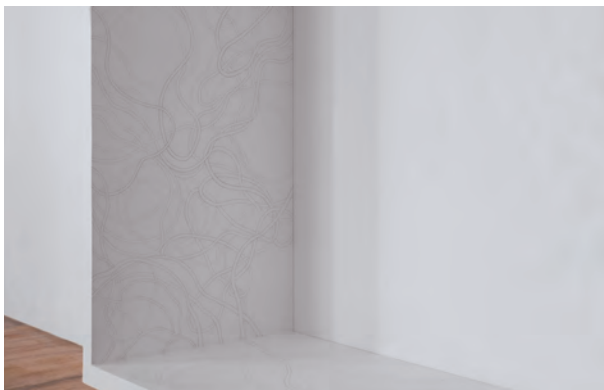
赤子は飢えたのだ。
歩くべき道が崩れ、
我々は衰弱し、死んでいった。

次に生まれる赤子も死んで生まれ、
それは暗く、道は崩れ落ちている。

ならば、我々が道になろう。

来世に生まれる赤子のために。

墨・岩絵具・水干絵具・胡粉・アートグルー、木製パネル・和紙
2730 × 1650 mm

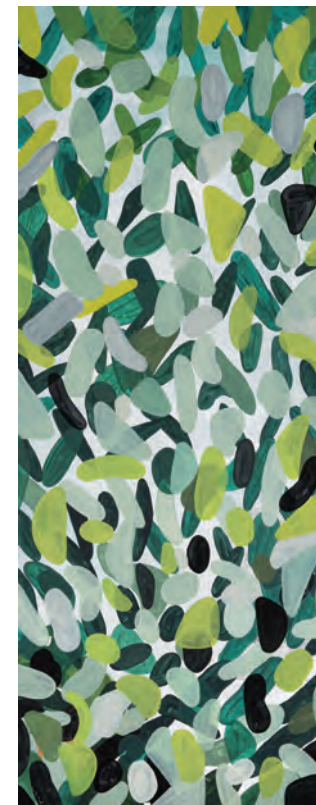


大場 あゆ
Oba Ayu

絵と空間は揺らぎあい、境界線は曖昧な線を描く。

白を泳ぐ

岩絵具, 和紙
1705 × 2485 × 505 mm

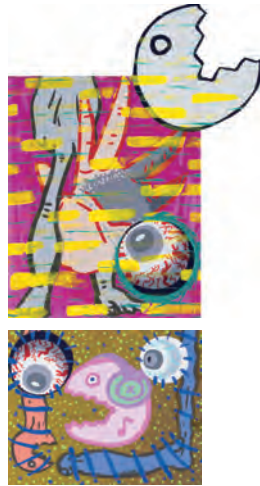


横浜市の横浜イングリッシュガーデンに生える植物をモチーフに展開した。風の影響を受けてバラバラになったり、形が変化していく様子、画面で様々なかたちが生まれていく過程を楽しんでもらいたい。

蛭間 菜穂
Hiruma Nao

深々

アクリリック, 水彩用紙
2334 × 910 mm

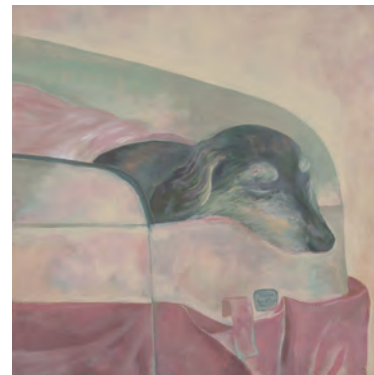


ささ山 陸太
Sasayama Rikuta

エゴコロ

ibisPaint, アクリリック, 印刷用厚紙・印刷用写真用紙・キャンパス
652 × 530 × 20 mm (左), 410 × 320 × 20 mm (中央),
275 × 222 × 20 mm (右上), 275 × 222 × 20 mm (右下)

自分という基盤を背景に、自分が衝動的に思い浮かんだことを貼り付けて、自分自身を構成しているものの概念がどのようなものであるかを自らに再確認させるという意味を込めている。
貼り付けたものは考えと記憶であり、時間経過で忘れていき、簡単に剥がれ落ちてしまうことを表している。



ふーっ

しゃりしゃり
さくさく
もぐもぐ



山口 沙音
Yamaguchi Shione

「さきおとついの咀嚼」

アクリル絵具, キャンパス
「岸」1274 × 1674 mm (左上), 「エミリー」1430 × 1430 mm (左下),
「部屋」1650 × 1250 mm (右)



キットウグア ホクラニ
Quitugua Hokulani

Lost in Paradise

アクリリック、銅板・単管
2000 × 7000 × 2000 mm

「まだこのままでいたい」
人生の楽園である夢のキャンバスライフに迷い込んだ末に生まれた葛藤した気持ちを作品に落とし込みました。



この作品を遠くから見ると瞑った目が描かれた真っ白なキャンバスに見えるが、段々と近づくにつれ絆創膏やガーゼ、マスクがあてがわれていることに気付く。
取り外して様子を見てみると、中には痛々しい傷が見える。
この近づく、取り外すと行った行為が心の距離を縮める動作を再現しており、心の距離が近づくことで相手の内面、抱えている心の傷に気付くことができるということを表現している。
心の距離感を物理的に感じて欲しい。



齋木 龍一
Saiji Ryuichi

そーしゃる This 感ス

水彩・包帯・ガーゼ、キャンバス 他
1940 × 1303 × 60 mm

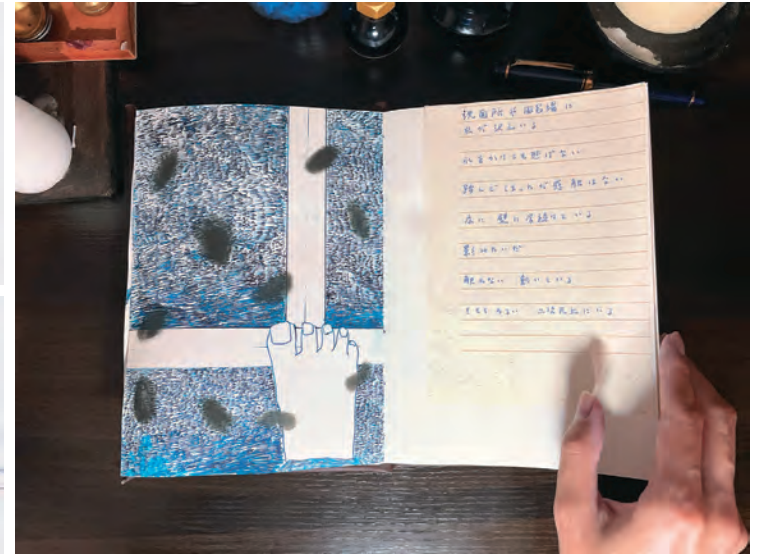
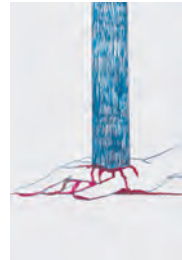
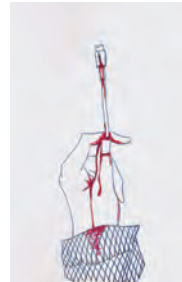


寺西 拓磨
Teranishi Takuma

感情

アクリリック、キャンパス
各 455 × 380 mm

感情を読み取ることへの恐怖心を表情として描いた作品。4つの表情は喜怒哀楽の感情を抱き、それぞれが自己に向けられている。背景の恐怖心である黒い顔の様な存在が表情に浸透し、生命力を感じさせる表情を無機質な姿に変貌させ、感情を読み取る動作を阻害させる。この表情からは無機質な存在である歯が感情の伝達をになっており、歯の露出具合で微細な感情の変化を表現している。



去年の夏、トラウマを扶られてから見るようになった悪夢を物理的に集めました。昔の人が名前をつけることで物事を把握しようとしたように、私は夢を絵と文に書き起こすことで安眠を確保しようとした。しかしそれだけでは安眠は得られませんでした。

松崎 紗弥
Matsuzaki Saya

夢絵日記

悪夢・アクリリック・インク・布、紙
210 × 148 mm



林田 果倫
Hayashida Karin

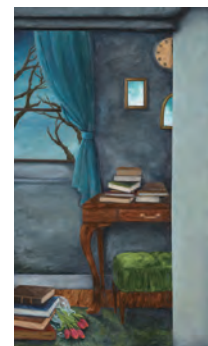
「変わった子」

アクリリック・アクアマリン・ミルキーアクアマリン・水のり、
半紙・造形ボード・キャンバス
520 × 330 mm

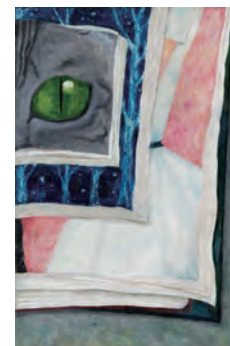
理想を詰め込んだ自画像であり、私はまだ生きているので生前葬のような形にはなるけれど、これは私の遺影
私がいつか作品として生きられるように。題名はそのままの意味ともう2つ「見た目が変わった子」「生き方が変わった子」の意味



1



2



3



4



5



6



7



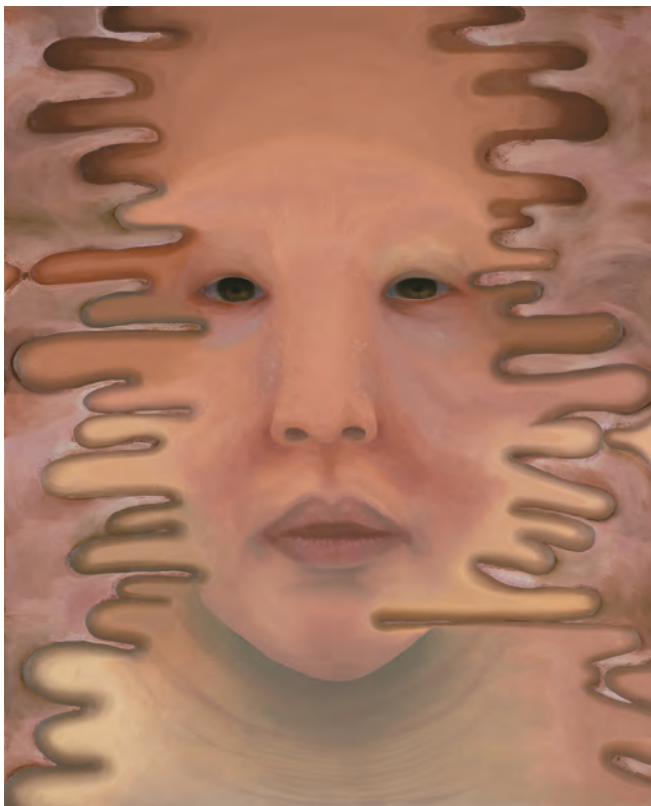
8

コンセプトは苦しみとの共生である。8点の作品は全て暮らしや人生がテーマとなっている。

片山 亜矢加
Katayama Ayaka

「共に暮す」

油彩、キャンバス
1620 × 970 mm (1), 1620 × 970 mm (2), 410 × 273 mm (3), 530 × 333 mm (4),
530 × 410 mm (5), 273 × 410 mm (6), 333 × 333 mm (7), φ 400 × 300 mm (8)



木内 歌音
Kiuchi Kanon

あなたには僕が見えるか

自画像

油彩、キャンバス
2273 × 1818 mm



憧れや偽りも自分を作り上げるのに必要不可欠なもの。

木村 姫乃
Kimura Himeno

自分らしさ

油彩・アクリリック、キャンバス
各 1167 × 910 mm



阪上 拓夢
Sakagami Takumu

Relax

油彩、キャンバス
1590 × 1365 mm

醜いと美しい。相反することで互いは存在し得、片方を引き立たせる。見てくれはそれで成り立つ。だがそれらを確立させた存在、即ち内面は外殻に準じているとは限らない。醜悪であることに意味はあり、舞きは数多の犠牲の上での結果。外見と内面の二面性、あるいは内面の二面性。「安堵」というものはこれを有する対象にのみ捧げられる。ものの本質は一つに非ず、しかしそれらが個としての器に収まることは極めて尊き状態だ。



戸田 萌子
Toda Moeiko

希望と不安

油彩、キャンバス
1167 × 910 mm

どんな人にも希望と不安の両方を持ち、日々それらの感情に揺らされながら生きていることを伝えたいです。この女性は、自己の体調や気分によって希望と不安のパラメーターが変化していき、2つの感情の他にうれしいや悲しいなどの様々な感情が生まれていることを体の内側に、将来に対して明るい道を築いている希望、その道が途中で崩れて消えてしまうのではないかと不安に駆られる流動的な感情を体の外側に表しています。



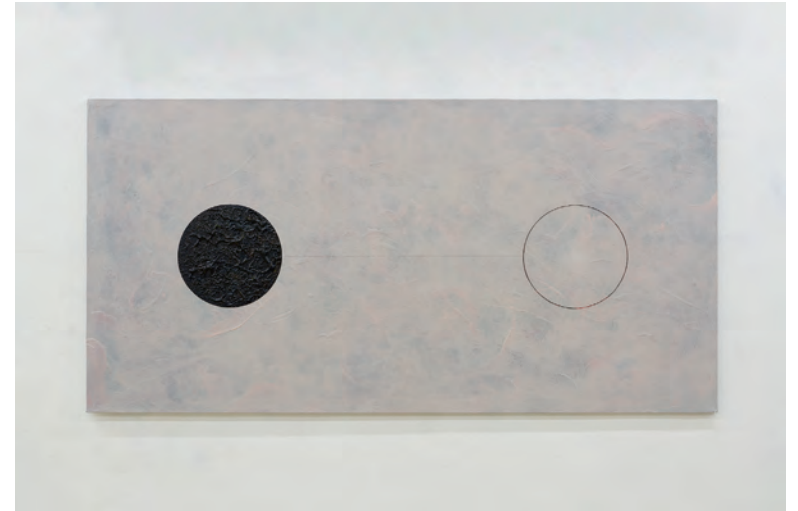
深堀 麻帆
Fukabori Maho

あいきょう

油彩・アクリリック・ジェルメディウム、キャンバス
2000 × 3000 mm

ふとした瞬間に想ってしまうこと
そんな事に嫌気がさしてしまうこと

それでもいいと、受け入れられること



松田 崇宏
Matsuda Takahiro

「生きるとは何か」

油彩・アクリリック、キャンバス
910 × 1820 mm

死んだように生きたくない。では生きるとは何か。時間・空間的な繋がりを持つ事だと言える。
未来への不安や過去のトラウマが存在しないとは言わないが、今の自分とどう関係があるのだろう。他者の為に生きるのではなく、自分の人生を生きてこそ他者が必要になり、自分が必要になるのだ。
過去をたずね、未来を導くことで今のわたしがいる。わたしがここにいて、あなたがそこにいる。点と点を繋ぐようにわたしは今を生きている。



立体・プロダクト /Objects,Product design Works

吉田 天鼓
Yoshida Amane

これは自分と死が向き合った時の心情を表しています。死と直面し不安や困難に陥ってしまった時のことを9枚のキャンバスに表現しました。

死と妄想

油彩、キャンバス
1956 × 2120 mm



植松 香苗
Uematsu Kanae

リバーシブルマットレス

綿・ポリエステル・ポリスチレン樹脂・ポリスチレンフォーム
395 × 225 × 180 mm

睡眠に関する悩みを持つ方が多い世の中で、少しでも多くの人が快適な睡眠を得ることができるよう考えました。ブロック状のマットレスの上下を入れ替えることで好きな位置の硬さを変えることができるマットレスです。



私は、4年間プロダクトデザインを学んできました。そのうえで、自分が考えたプロダクトを通して人々の生活の一部が少しでも豊かになり、核家族化における家族間のコミュニケーションにも役立つ、時代にマッチしたものを作りたいと考え制作しました。乳幼児が使う「ベビーカー」と、自立歩行ができる高齢者が歩行の補助のために使う「シルバーカート」が一体化されたプロダクト、「BATON」を提案しました。

馬場 翔希
Baba Shoki

BATON

養生テープ・プラ棒・スタイロフォーム
100 × 53 × 70 mm (左), 80 × 53 × 60 mm (右)

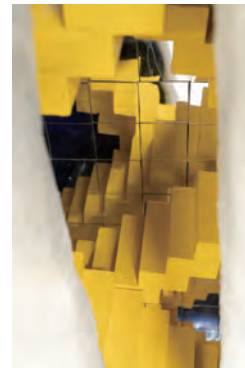


菊地 翔太
Kikuchi Shota

Concept Car "C"

Blender, Rhinoceros
1min

「C」という名前のコンセプトカーです。モダンで他にないデザインを目指しました。



覗く行動を通して異世界に入ることに伴い変わって来るポジションの光景、現実と非現実の往復が複雑に絡み合うことで、世界をモニタリングしながら自己認識することに気がきましょう。
見つめている時、見つめられている。

蘇 雅
Su Ya

戸惑

ポスターカラー・砂・スタイロフォーム・スチレンボード・発泡ウレタン
1850 × 400 × 300 mm (右), 430 × 550 × 570 mm (左)



牛仕豪
Gixyu Sigou

破壊力

Easy Paint Tool SAI, 線番・ネジ釘・木材
2000 × 2000 × 90 mm

二次元ならではの力強さをリアルに感じさせてくれる。現実にはあり得ない破壊の形を作品にしました。この作品を作る意味は、映画、漫画のバイオレンスの美しさを現実を持ち込むことにあります。



床に倒れた出窓と平行になった階段の手すりは建築という主役から離れ、独立し、己の本来の役目を失う。端役が持つ薄い印象を裏切った鮮明で重い外形と、やはり端役のように不安定で脆い質が共存する空間の表現を目指す。誰の記憶にも正確で鮮明な端役像が残らないため、端役には意味の有無、関係の有無、瞬時と永遠など決めつけられる真相がなく、偽物だと考える。

MAGGIE J LEE
MAGGIE J LEE

spin off

アクリリック・レナラック, スタイロフォーム・スチレンボード・アクリル板・木
2300 × 3500 × 3200 mm



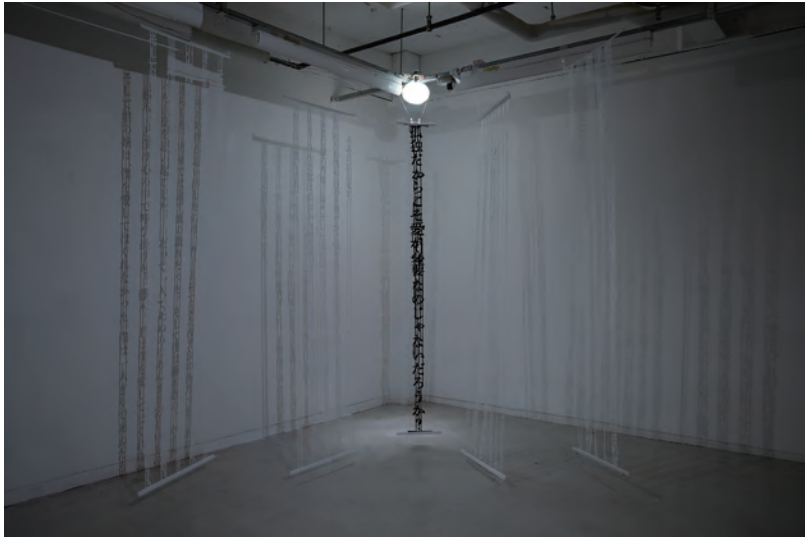
安達万里子
Adachi Mariko

アンテコラス
ἀντεκλάσ

石膏
900 × 550 × 620 mm

石膏というのは学校の美術室にある様な硬い石膏像を最初に思い浮かべますが、その石膏という素材は私にとって自由に形を変えられる新たな表現方法の一つです。この作品で制作されていない胸や頭がどんな形をしているか想像しながらご覧下さい。

インスタレーション / Installations



秋葉 梨香
Akiba Rika

インスタレーション 福永武彦『草の花』

Illustrator,
水・絵具・テグス・吊り道具・ライト・スピーカー・モーター・プロペラ
2500 × 2500 × 1750 mm

4年間の研究制作を通して出会った、一人の男の孤独と愛について描かれた、福永武彦『草の花』は「愛を信じたい/愛を受けることが怖い」その両方ともを心に持っていた私にとって強い共感と感動を与えてくれた。
この思いを、従来の「本」という形ではなく「光」「音」「触れられる文字」「空間」を駆使し「新しい読書」としての空間アートとして伝えるために制作した。読了後、気になった人は「従来の本」でも読んでいただきたい。



「名紋」というオリジナル家紋づくりのツールをきっかけに、家紋への魅力を再認識するだけでなく、現在を生きる私たちの「自分らしさ」に内在する「個性」を、かたち、ことばを用いて考えさせるを試みます。「名紋」は私が普段目にしてきた円形・四角形が、新たな創作物をつくるきっかけになることを教えてくれました。

小森 未鈴
Komori Misuzu

体験型グラフィックデザイン「名紋」

Illustrator



<https://youtu.be/otyImJZoWgM>

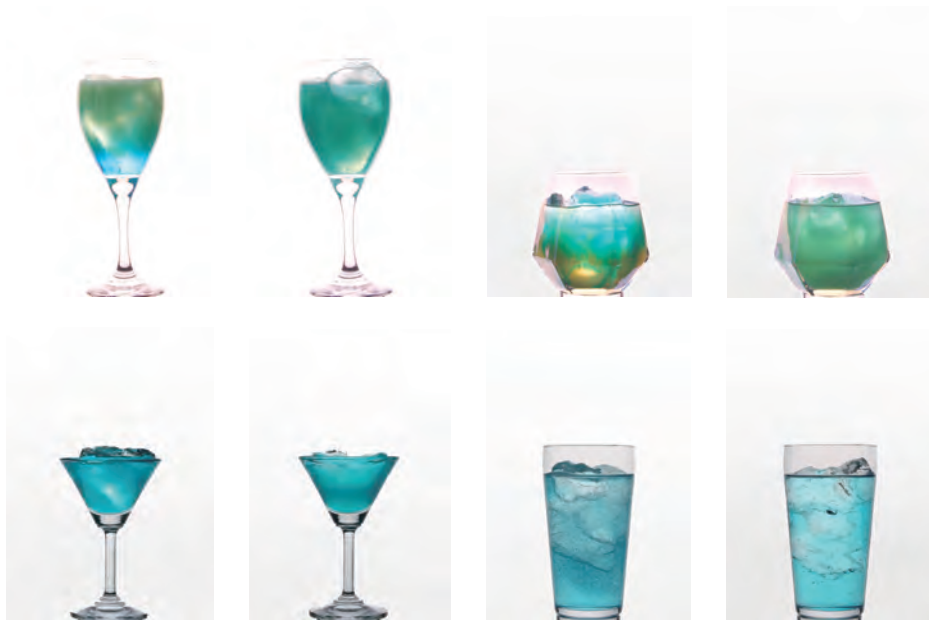
写真・映像 / Photographs, Videos

伊藤 源
Ito Gen

伊藤 源

聖者

火・摩擦発火具, 肥松・丸太
可変



高野 慎太郎
Takano Shintaro

青

Photoshop、インクジェットプリント、写真用紙
各 148 × 210 mm

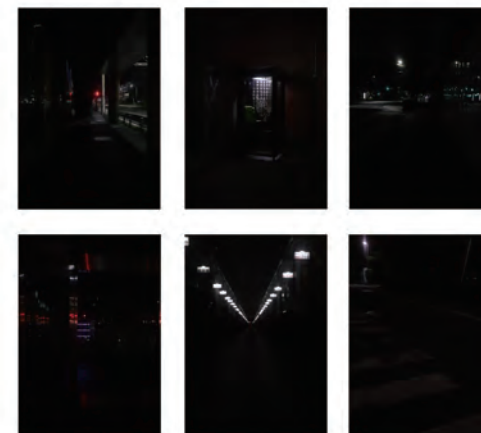
本作品は青という色を写真表現の中で探究している。
液体の中の青は移ろいやすく、変わりゆく時間の経過を想像させます。
そこにカクテルという最も時間の概念に親和性があるものに合わせることで青の色彩の微細な表現を表した。

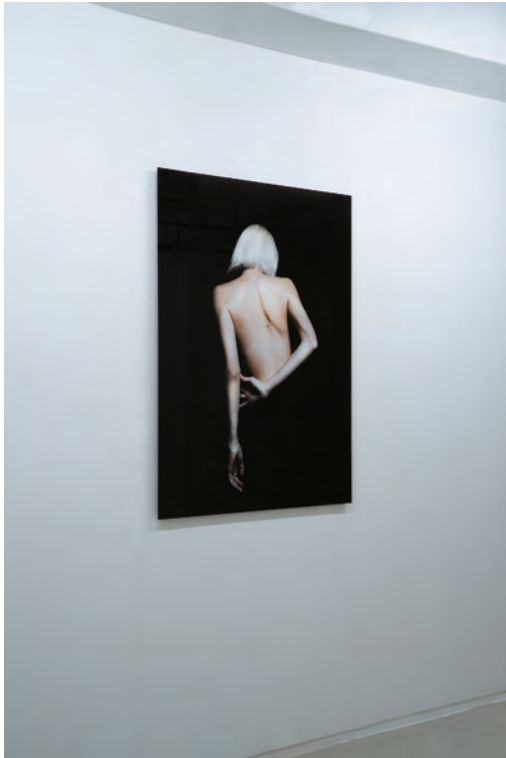
夜空によって地上の小さな光が蓋をされ、際の無い空に区切りが設けられたような感覚を表現した作品。

村上 翔太
Murakami Shota

「夜天井」

インクジェットプリント、写真用紙
364 × 515 mm (1点)、297 × 210 mm (6点)





幸 小涼菜
Yuki Sarina

inside you

Lightroom, Photoshop, インクジェットプリント, 写真用紙, アクリルマウント
1189 × 841 mm (1点), 594 × 420 mm (2点),
297 × 210 mm (2点), 210 × 148 mm (8点), 364 × 257 mm (1点)

人間の複雑な感情を男女の裸体を撮影し写真で表現しました。

笑ってもいいし怒ってもいい、泣いてもいい。人の顔色ばかり伺って常に笑顔でいなくてはいけないと思ってしまう私自身の本当の感情を考え、制作しました。



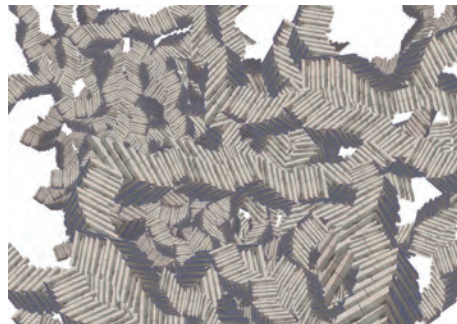
バンドグループ『或いは朝』は、現代社会の特性である、世間に出ると個人のアイデンティティが失われてしまうという現実へに対する葛藤を音楽を通じて表現している。

私は、彼らの表情に着目して写真を撮り続けることで、人間の内側に秘める魅力や本来の個性を引き出すことを目指してきた。無表情というのは、その人の飾り気のない本来の姿が形として出る。モノクロにし、中心に表情の無いメンバーの写真、周りを囲むようにバンドをしている時の写真を比較させるように置くことで彼らの表情を強調させている。

但野 雅斗
Tadano Masato

形

インクジェットプリント, 写真用紙
392 × 507 mm (3点), 287 × 378 mm (10点)



林 未知
Hayashi Michiru

空楼

CLIP STUDIO PAINT, Illustrator, Photoshop,
インクジェットプリント, 写真用紙
594 × 841 mm (左), 297 × 420 mm (右)

近年の建物は建築基準法や都市計画といった様々な建築上の制約を持ったうえで建てられる。しかし、建築は本来高度な社会性を持つ人間と帯同しており、流動的であるべきだと考えた。
これらの考えから「身近な情景に非現実的な建築構造群を置くこと」をベースに建造物が増殖や再構成を繰り返していく様を表現した。社会性を最も「それらしく」切り取り、表現できるのが写真であると考えカラージュを用いた。



B級サメ映画に注目し制作した映像作品。B級サメ映画特有のチープさを表現するために人物は全てグリーンバック合成を施し、サメは全てハリボテで制作した。

稲垣 太一
Inagaki Taichi

Friday,the Shark

After Effects , Premiere Pro
3min10sec



武田 宗純
Takeda Sojun

現実と画面越しの事実

Cinema 4D
2min

3DCGを使い、ループアニメーションを制作しました。普段わかっていても目を背けている環境問題や知らず知らずのうちに自分も加担している社会問題などをテーマに作成し、複数回見るたび意味がだんだんと伝わってくるように作りました。



イマジナリーフレンドとは、幼い子供の「妄想の友人」「空想の遊び相手」「想像上の仲間」である。その姿は時に動物や異形の生物として、人によって様々な形で現れる。

そんな彼らは大人になってしまうと何処かへ去ってしまう。本作品は、空想であったイマジナリーフレンドをクレイアニメで具現させ、実際の風景映像と合わせることで想像する事の楽しさとスマホ文化の発展により見る事が無くなった車窓などを楽しむという目的で制作した。

中井 円
Nakai Tsubura

「スコープ・イマジナリー」

After Effects, Stop Motion Studio, 粘土・針金
5min



丹野 公德
Tano Kiminori

私的ねずみの月世界旅行

After Effects, Photoshop, Premiere Pro, 布・石粉粘土・ステンボード
5min30sec

この作品はジョルジュ・メリエスの『月世界旅行』をオマージュした作品です。
原作の要素を大事にしつつ、私的要素を入れて作りました。



年々増加する児童虐待問題の背景には何があるのか？ 虐待をする親や周りの人は子供からどう見えているのか？ そうした問題を少しでも考えるきっかけになったら幸いです。

前田 美佳
Maeda Mika

「ママ、だいすき」

CLIP STUDIO PAINT, Premiere Pro
6min55sec

デザイン / Design Works



山口 依吹
Yamaguchi Ibuki

うつる

Photoshop, Premiere Pro, ROAR Augmented Reality,
インクジェットプリント, AR (スマートフォン)
182 × 257 mm

オフィスビルの窓ガラスに反射した景色が、風景の一部として紛れ込んでいることがある。東京都と千葉県の湾岸エリアを対象に、本作はそのような現実の景色が重なり合う時の移ろいを捉えるべく制作された。動画から切り出した1フレームのみの静止画では、現実にある奇妙な景色をじっくり鑑賞できる。その静止画をきっかけにAR機能を使って、動画により移り変わる様子も体験できる。



あなたはおとぎ話の中の住人になってみたいと思った事はありませんか？『不思議の国のアリス』の世界観をモチーフにしたミニセット、衣装、グリーンバックを用意し、スマホアプリを使って撮影・合成できるスタジオを提供します。

藤垣 美桜
Fujigaki Mio

これであなたもおとぎの国の住人

合成スタジオ、アクリリック・ジェット・古着・ボタン、
石粉粘土・紙粘土・スチレンボード 他
可変

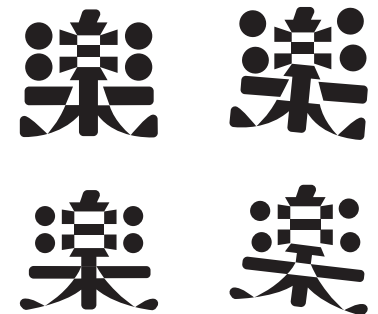
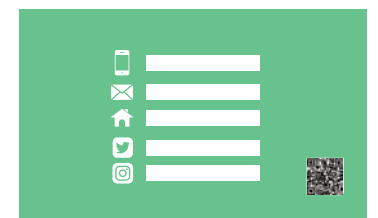
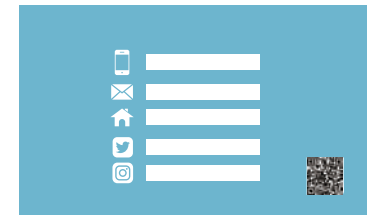
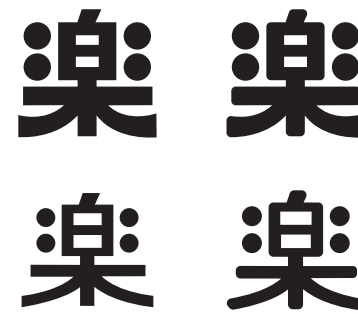
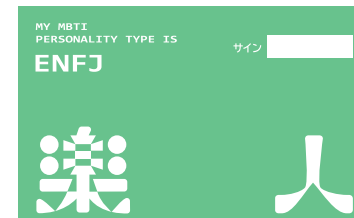


早川 裕二郎
Hayakawa Yujiro

フードロス対策アプリケーション「Syoquest」

After Effects, Illustrator, Photoshop 他, ロットン・スチレンボード
2368 × 1125 px

フードロス対策アプリケーション「Syoquest」を想定したUIデザイン
やサービス利用者に販売するエコバッグなどを制作しました。
売れ残った商品を格安で提供することで食品廃棄量を減らし
「Syoquest」で食品を購入するという選択肢を増やしたいです。



これは今話題のMBTI性格診断を参考に、バリエーションの形で、
そして活用させるフォントと交換できる性格名刺

キ カセイ
JIJAJING

可変性格名刺

Illustrator
54 × 90 mm (名刺), 10sec (デジタルアニメーション)



榎本 来実
Enomoto Kurumi

カタチカルタ

Illustrator, かるた コート紙, ダンボール
各 59 × 59 mm (カード), 121 × 62 × 20 mm (箱)

コミュニケーション能力を、「カルタゲーム」という手軽な方法で遊びながら育成できるよう考えました。
読み札に文字が書かれていないため、読み手はその図について説明をしながらゲームを進行していきます。



この作品を通して不思議な世界、妖怪や都市伝説に興味を持って貰えたら嬉しいです。

根橋 虎脊
Nebashi Kotaka

幻妖奇譚

かるた インクジェットプリント
各 90 × 68 mm



小寺 あやか
Kodera Ayaka

ERAI1

Illustrator, Photoshop, XD, トランプ レーザープリント, WEB
各 88 × 63 mm (カード), 1920 × 1080 px (web)

単純だが奥が深いトランプには無限大の可能性が秘められています。初対面の人でも楽しめて、新たな繋がりきっかけとなる場面をたくさん見できました。しかし、今日では SNS や様々なゲームの発展により、トランプというものはなかなか選ばれにくいものになってきました。その現状に一石を投じたく、「トランプ×アナログでコミュニケーションを再認識させる」を掲げた“ERAI1”を制作しました。

漢字は分解する事ができます。左にある部分が偏、右にある部分が旁、上にある部分が冠、下にある部分が脚。この他に、垂、構、辵で構成されます。それぞれの部首、漢字にはその形になった過程や意味があります。それらを組み合わせる事で、新しい漢字が出来上がりどうしてそのような意味になったのかを疑問に思ったり、興味をもって楽しめたらと思います。



岡 ころ
Oka Kokoro

大きい羊は美しい

アクリル板
350 × 240 × 155 mm



橋詰 百華
Hashizume Momoka

memorial box YOMUYOMU

Illustrator, Photoshop, インクジェットプリント, マット合成紙
300 × 220 mm

「絵本を読む声を未来にのこす」をコンセプトにした、声を録音できるメモリアルボックスの商品提案。
声のタイムカプセルのように。あの頃の声を思い出して、家族の会話のきっかけとなることを目指しています。

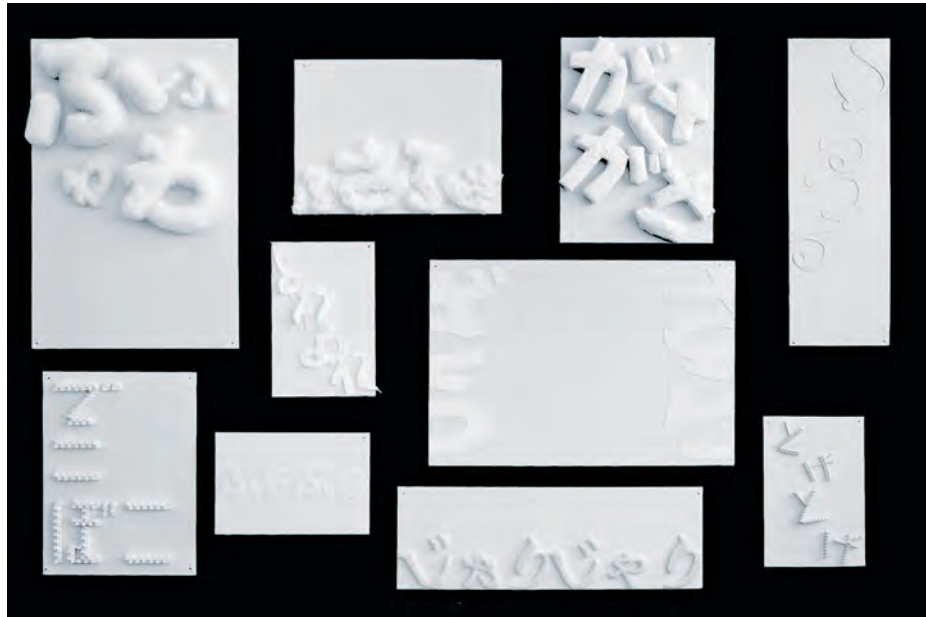


みなさんは **Japanglish** を知っていますか。
Japanglish は海外の日本ファンの間で、日本語のインターネットミームとして浸透しており、特徴として日本語と英語の同じ意味の言葉を組み合わせたものになっている。
そのため日本語、もしくは英語のどちらかを知っていれば理解できる言葉になっている。
そんな **Japanglish** をロゴデザインした **Japanglish meme logo** をきっかけに人との繋がりを広げたい。

吉村 夏芽
Yoshimura Natsume

Japanglish meme logo

Illustrator, インクジェットプリント, ケント紙
290 × 420 mm (11点)



乾 紗羅
Inui Sara

「さわって、ミテ。」

Illustrator, 絵具・布・綿・ビニール・木・石・やすり・スタンプ,
ステンボード
1850 × 2750 × 100 mm

タイポグラフィポスターは沢山あるが、多くは平面的で視覚的なものがほとんどである。そこで他の五感をプラスし、より伝わりやすいポスターの制作に挑戦した。
五感の中でも、私が表現できる“触感”を選び、共通のイメージを持ちやすい“オノマトペ”を使用した。
また、全体を白で統一し色からの先入観をなくすことで、より意識が触感に傾くように工夫した。作品は実際に触れるように仕上げ、伝わり易さを体感できるものとした。



近年ではコロナ禍や SNS の普及などの社会背景により、対面コミュニケーションを行う機会が減少しています。
それに対し、新しい自己表現ツールとして気持ちを身に着けるテキストイル雑貨を考えました。
忙しく過ぎていく日々の中で、自分の気持ちに素直になることの大切さを忘れずに。
ときには「気分屋」になってみませんか。

安田 萌
Yasuda Moe

「感情表現のためのテキストイルデザイン」

Illustrator, 靴下 インクジェットプリント・布, マット紙
594 × 420 mm



大津 すず
Otsu Suzu

カフェブランディング

Illustrator, Photoshop
282 × 336 mm

近藤ゼミ生らしい作品は何かと考え、ゼミで行ってきたコンセプトからデザイン制作まで、全てを手がけられるブランディング制作に致しました。
作品を通して、架空のお店がまるで実際に存在するのではと思うようなデザインを心がけました。



古着屋のブランディングを行いました。50年代のファッションをコンセプトとし、ロゴ、四種のポスター、冊子、ショッパーを作りました。フィルムカメラ、古雑誌、を使用してのポスター、冊子制作。ロゴは敢えて不揃いにデザインし近代的にならないよう意識して制作しました。

原田 杏奈
Harada Anna

古着屋のブランディング制作

Illustrator, 冊子・紙袋
210 × 297 mm (ロゴ), 420 × 297 mm (冊子)
420 × 297 mm (ポスター), 360 × 260 mm・310 × 420 mm (ショッパー)



Re:Animals

動物たちを再び世界に

*Reとは接辞「再び」という意味を持ちます。絶滅の危機である動物達の復活を目標にしているため「ReAnimals」という名にしました。

岡田 明奈
Okada Meina

「Re:animals」

Illustrator、Photoshop、クリアファイル、アクリルキーホルダー、ラバーコースター、缶バッジ、しおり、スケッチブック、ポストカード、コットンバッグ、310×220mm (クリアファイル、12点)、70×22×3mm (アクリルキーホルダー、12点)、6.95×95×2mm (ラバーコースター、12点)、32×32×3mm (缶バッジ、12点)、100×32.5mm (しおり、12点)、257×112mm (スケッチブック、12点)、148×100mm (ポストカード、12点)、200×300×100mm、370×360×110mm、400×480×150mm (コットンバッグ)

動物園で子供達に人気の動物の大半が絶滅する恐れがある事を知っていますか？
例としては百獣の王ライオンなど、私達が何か行動に移さなければ図鑑でしか見れなくなってしまう動物達があります。
私はそんな動物達の現状を広めるために、広告やグッズ、日用品など、より動物達を身近に感じて貰うために制作いたしました。
色鮮やかな動物達を少しでも生き生きとした状態で人と共存できるように、変えていきましょう。未来を。



自身を形作ってきた“デザイン”と“演劇”の二つを掛け合わせて卒業制作を行った。

三吉 由華
Miyoshi Yuka

「オリジナル演劇作品『えーあい?』とその宣伝美術」

CLIP STUDIO PAINT、Illustrator、Photoshop、オンデマンドプリント
1456×1030mm (ポスター大横)、1030×1456mm (ポスター大縦)、1030×728mm (ポスター小横、2点)、
728×1030mm (ポスター小縦)、364×1030mm (中吊り)、297×210mm (フライヤー横、3点)、
210×297mm (フライヤー縦、2点)、182×257mm (カード)、257×182mm (付録、52枚)



製本 /Editorial Works

渡辺 絢加
Watanabe Hiroka

おせち・干支・年賀状

CLIP STUDIO PAINT, Illustrator,
レーザープリント・ペン,厚紙・普通紙・スチレンボード
148 × 100 mm (はがき), 594 × 420 mm (ポスター), 420 × 297 mm (説明ボード)

最近認識が薄くなっていると感じる、日本の正月文化、「年賀状」「干支」「おせち」をモチーフにした作品。
キャラクター化した「干支」、背景には「おせち」の具材、下部にはその具材に込められた願いの解説文を入れ、「年賀状」風にデザインしました。
また、おせちの重箱に見立てて、はがきを束に重ねることで、重箱の段ごとにどんな食材が入っているかも表現しました。
一枚一枚手にとって見てくださると嬉しいです。



金井 真奈美
Kanai Manami

文学作品の A6 判上製本

CLIP STUDIO PAINT, Illustrator, レーザープリント・麻糸、紙・板ボール
A6 判角背上製本 20 冊

「物語の内容をよく表した、本が好きな人が愛でたくなるような本」
がコンセプトの装丁デザインです。近現代の文学作品から 20 編を選出
し、それぞれを表題作としてデザインと製本を行いました。

物語の展開を意識し、各々に個性を持たせた装丁が特徴です。物語の
要素を強く装丁に反映するために、部品が多い上製本の形式をとって
います。



ダークメルヘン調のオリジナル短編小説のブックデザイン及び製本。
不思議の力が畏怖されると同時に忌避されている世界で、気まぐれで嗜
虐的な孤高の魔女と、自己犠牲精神と忠誠心が異常な騎士の男の掛け合
いを中心に、二人の淡々とした絆や価値観の違いを描く。

野原 はるか
Nohara Haruka

「Curse or Spell - 青薔薇の騎士と眠れない魔法 -」

FireAlpaca, Illustrator, Photoshop
冊子 セミ光沢紙・ボール紙・オーロラペーパー
273 × 197 mm (50 頁), 594 × 420 mm (ポスター)



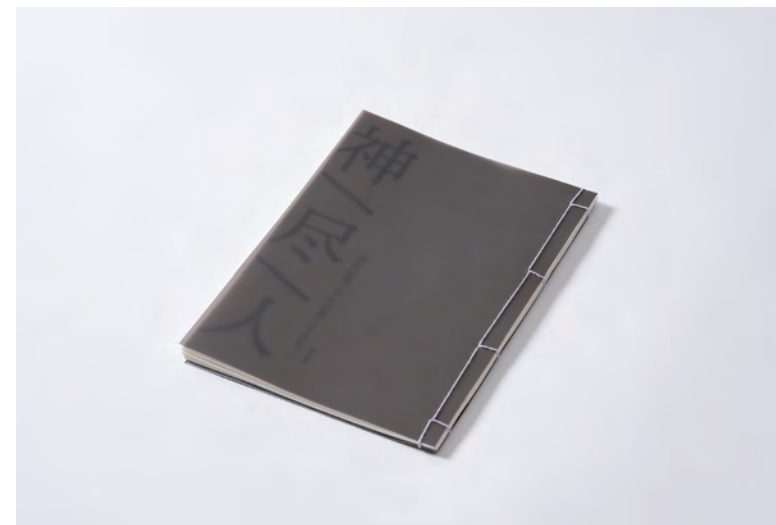


平野 うらら
Hirano Urara

isokko

InDesign, Photoshop, 冊子
182 × 257 mm (24 頁)

地元である神奈川県大磯町の地域情報誌を制作した。コンセプトは、“大磯ならではの良さを再発見する”。観光地化しないことを望む声を多く聞き、生活に根差した地域活動を取り上げた冊子を制作しようと考えた。大磯町の人のつながりや、先生自身のエピソードなどを知ることで、大磯町の個人教室への関心を高めてもらいたい。

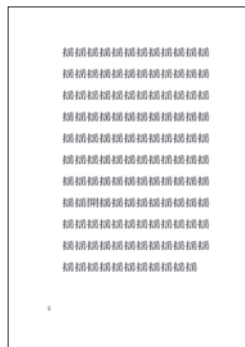


金子 初葉
Kaneko Hana

「神・尽・人」

InDesign, 冊子 刺し子糸, 紙
148 × 210 mm (32 頁)

神楽は日本の伝統芸能である。なぜ長い年月の間、続けられてきたのか。その疑問を明らかにするため、踊り手の「精神と神楽の繋がり」という視点でインタビューをした。神楽を知らない人に読んでもらえるように、江戸の里神楽について Q & A で解説を入れるなど、分かりやすい編集を心掛けた。



武藤 佳奈
Muto Kana

繋いで、紡いで

InDesign 他, 無縫綴じ冊子 上質紙・江戸小染・みやぎぬ 他
210 × 148 mm (48 頁)

文字による小冊子を編集、制作した。
作品の前半は自作の詩、後半は文学、映画など言葉を使用する既存の作品から受け取ったイメージを文字で再構成、表現している。
視覚的、空間的に日本語文字の美しさを改めて感じる機会になってほしい。

人生は儚く、世は無常であります。生き物に与えられた時間は有限であり、必ず生き物は死にます。そんな限られた時間の中で生きているからこそ、尊く美しいことを再確認して欲しいです。

麻生 歩里
Aso Ayuri

飛花落葉

Photoshop, マット系アート紙 (表紙), マット紙 (本文)
210 × 148 mm (144 頁)



周防 奏
Suo Kanade

「通学路の四季折々」

CLIP STUDIO PAINT, 冊子 デジタルプリント
210 × 148 mm (10 頁)



鶴川駅から和光大学までの道程で見られる四季折々の草花を 10 種類、ややマイナーなものを中心に取上げた擬人化イラスト集です。植物のプロフィール紹介の他、おすすめの鑑賞時期、および鑑賞スポットも併せて載せた図鑑仕立てとなっております。擬人化という親しみやすい形で、普段より植物に興味のある方は勿論、無い方も楽しんで頂ければ幸いに存じます。



主人公の和くんが真っ白な世界を修復するため、透視図法を学ぶ物語。

本底 航平
Motosoko Kohei

背景戦士 Kazu

CLIP STUDIO PAINT EX, Illustrator, Photoshop
冊子 インクジェットプリント・レーザープリント
297 × 210 mm (38 頁)

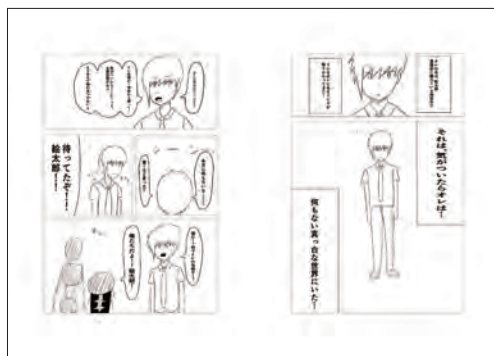




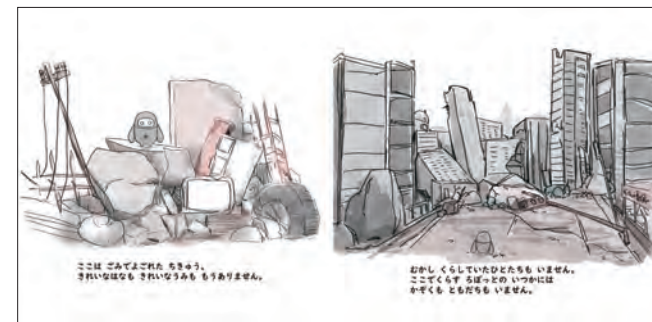
雨宮 丈
Amemiya Jo

絵太郎の絵物語

CLIP STUDIO PAINT , 冊子
310 × 220 mm (56 頁)



私はこの作品を読んだ人の背中を少しでも押せればいいなと思い作りました。
誰もがこの作品の主人公みたいに自分の夢や好きなことから逃げてしまうことがあるかもしれない。
だからこそ、この作品を読んで上手じゃなくても形にして表現することに挑戦してほしい。



須永 大喜
Sunaga Daiki

いつかのはな

CLIP STUDIO PAINT EX , Illustrator , Photoshop ,
冊子 オンデマンドプリント , ハードカバー・マットコート紙
210 × 210 mm (30 頁)

来るかもしれない“いつか”の物語。



能登 雄二郎
Noto Yujiro

あんぐりら

CLIP STUDIO PAINT, Illustrator, 冊子
182 × 257 mm (36 頁)

「大丈夫」を考える絵本を制作しました。
人はよく「大丈夫？」と尋ねられ「うん、大丈夫」と答えています、
本当は大丈夫ではなかったりするものです。
そんな現代に生きる人の心中を、1体のキャラクターの視点で覗きなが
らリズム良く描いていく絵本です。



山岸 佑梨
Yamagishi Yuri



この絵本を通して、色覚障害の方々の存在を知ったり、偏見を変えたり、
どういう状態で見えていて、どの様に大変かを、少しでも理解して配慮
する世界になって欲しい。

インクルーシブデザインを意識した特殊絵本「おさんぽヌゴさん」

Fresco, Illustrator, 色のジュミレータ冊子 レーザープリント・ペン・ラメ入りマニキュア・
木の板・フェイクファー・偽芝生シート・フラ板シート、和紙・厚紙・半光沢紙他
215 × 210 × 80 mm (32 頁), 215 × 410 mm (見開き)

齊木 悠佑
Saiki Yusuke

論文「ダンまちの主人公から見る英雄」
14000字

ダンまちの主人公から見る英雄像

「英雄」とは、「才知・武勇・胆力にすぐれ、ふつうの人にはできないような大事業を成しとげる人。ヒーロー。(明鏡国語辞典)」である。しかし「ヒーロー」という言葉の意味を逆に調べてみると、「英雄。勇者。また、敬慕の的となる人。」とある。前者ふたつは「英雄」の項目と相違がないが、後者の「敬慕」という言葉には、「尊敬して、したうこと。」の意味がある。私はここから、「英雄」とは偉大で特別な役割を持つ、自分とは遠い誰かという存在だけではなく、「敬慕」の念を抱くことができる誰かにも当てはまるのではないかと考えた。

現代の新しい英雄像を見つけるには、昔ながらの英雄叙事詩よりも代の価値観が反映されたものが好ましいと考えたため、私の所持している「英雄」を扱った作品の中から、「ダンジョンに出会いを求めるのは間違っているだろうか」略して「ダンまち」というものを選んだ。この作品内で使われている「英雄」という単語とその使い方を調査し、それを踏まえて考察して新しい英雄像を探ることとする。

英雄と呼ばれるような人物が出てくる作品には、必ず強大な敵もしくは障害が設定されている。今回、ライトノベル「ダンジョンに出会いを求めるのは間違っているだろうか」を題材にするにあたって改めて既刊を読み返した。ダンまちも例にもれず強大な敵が設定されており、主人公ベルを含んだ登場人物たちの最終的な目標は既に定められている。その道程で小・中目標を達成していき、その実績と実力に応じて英雄視されるようになっていく。4章で述べた新しい英雄像よりも従来の英雄と

しての側面が多くなっていくが、これは物語の宿命として仕方がないと言える。しかし注目したいのは実績と実力が無くてもベルに対して思慕・敬慕の念を抱いている人物がいることであり、作品世界で時間が経過し、実績と実力が相応にレベルアップした現在のベルの評価が実力以外のところでは変わっていないことから、ベルの従来のな「英雄」としての資質に惹かれたのではないことがわかる。

ダンまちの作品内で新しい英雄像を見つけることは出来なかったものの、ベルたちの英雄叙事詩ともいえるこの物語から、英雄たちが最初はどのような人間で、どのようにして「英雄」と呼ばれるに至るのかを詳細に知ることができ、その結果新しく「個人的な英雄」という英雄像を見つけることが出来たように思う。

穂積 仁亮 / Hozumi Jinsuke	- 08
松田 有弘 / Matsuda Arihiro	- 09
田村 喜穂 / Tamura Kiho	- 10
熊坂 青 / Kumasaka Haru	- 11
大場 あゆ / Oba Ayu	- 12
蛭間 菜穂 / Hiruma Nao	- 13
さき山 陸太 / Sasayama Rikuta	- 14
山口 汐音 / Yamaguchi Shione	- 15
キトゥグァ ホクラニ / Quitugua Hokulani	- 16
齋木 龍一 / Saiki Ryuichi	- 17
寺西 拓磨 / Teranishi Takuma	- 18
松崎 紗弥 / Matsuzaki Saya	- 19
林田 果倫 / Hayashida Karin	- 20
片山 亜矢加 / Katayama Ayaka	- 21
木内 歌音 / Kiuchi Kanon	- 22
木村 姫乃 / Kimura Himeno	- 23
阪上 拓夢 / Sakagami Takumu	- 24
戸田 萌子 / Toda Moeko	- 25

深堀 麻敏 / Fukabori Maho	- 26
松田 崇宏 / Matsuda Takahiro	- 27
吉田 天鼓 / Yoshida Amane	- 28
植松 香苗 / Uematsu Kanae	- 30
馬場 翔希 / Baba Shoki	- 31
菊地 翔太 / Kikuchi Shota	- 32
蘇 雅 / Su Ya	- 33
牛 仕蒙 / Gixyuu Sigou	- 34
MAGGIE J LEE	- 35
安達万里子 / Adachi Mariko	- 36
秋葉 梨香 / Akiba Rika	- 38
小森 未鈴 / Komori Misuzu	- 39
伊藤 源 / Ito Gen	- 40
高野 慎太郎 / Takano Shintaro	- 42
村上 翔太 / Murakami Shota	- 43
幸 小諒菜 / Yuki Sarina	- 44
但野 雅斗 / Tadano Masato	- 45
林 未知 / Hayashi Michiru	- 46

稲垣 太一 / Inagaki Taichi	- 47
武田 宗純 / Takeda Sojun	- 48
中井 円 / Nakai Tsubura	- 49
丹野 公徳 / Tanno Kiminori	- 50
前田 美佳 / Maeda Mika	- 51
山口 依吹 / Yamaguchi Ibuki	- 54
藤垣 美桜 / Fujigaki Mio	- 55
早川 裕二郎 / Hayakawa Yujiro	- 56
キカセイ / KI JIAJING	- 57
榎本 来実 / Enomoto Kurumi	- 58
根橋 虎善 / Nebashi Kotaka	- 59
小寺 あやか / Koderu Ayaka	- 60
岡 ころ / Oka Kokoro	- 61
橋詰 百華 / Hashizume Momoka	- 62
吉村 夏芽 / Yoshimura Natsume	- 63
乾 紗羅 / Inui Sara	- 64
安田 萌 / Yasuda Moe	- 65
大津 すず / Otsu Suzu	- 66

原田 杏奈 / Harada Anna	- 67
岡田 明奈 / Okada Meina	- 68
三吉 由華 / Miyoshi Yuka	- 69
渡辺 絃加 / Watanabe Hiroka	- 70
金井 真奈美 / Kanai Manami	- 72
野原 はるか / Nohara Haruka	- 73
平野 うらら / Hirano Urara	- 74
金子 初葉 / Kaneko Hana	- 75
武藤 佳奈 / Muto Kana	- 76
麻生 歩里 / Aso Ayuri	- 77
周防 奏 / Suo Kanade	- 78
本底 航平 / Motosoko Kohei	- 79
雨宮 丈 / Amemiya Jo	- 80
須永 大壽 / Sunaga Daiki	- 81
能登 雄二朗 / Noto Yujiro	- 82
山岸 佑梨 / Yamagishi Yuri	- 83
齊木 悠佑 / Saiki Yusuke	- 86

はなれはなれハレハレ

展覧会

会期：2023年3月1日-3月5日

会場：横浜市民ギャラリー・BankART KAIKO

主催：2023 和光大学表現学部芸術学科卒業制作展運営委員会

代表：秋葉梨香

カタログ

発行日：2023年2月20日 初版 2023年3月1日

編集・デザイン：橋詰百華 榎本来実 吉村夏芽 金井真奈美 秋葉梨香

岡田明奈 前田美佳 木内歌音 大場あゆ 金子初菜

撮影：加藤健

印刷：株式会社グラフィック

発行：2023 和光大学表現学部芸術学科卒業制作展運営委員会

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://www.wako.ac.jp>

