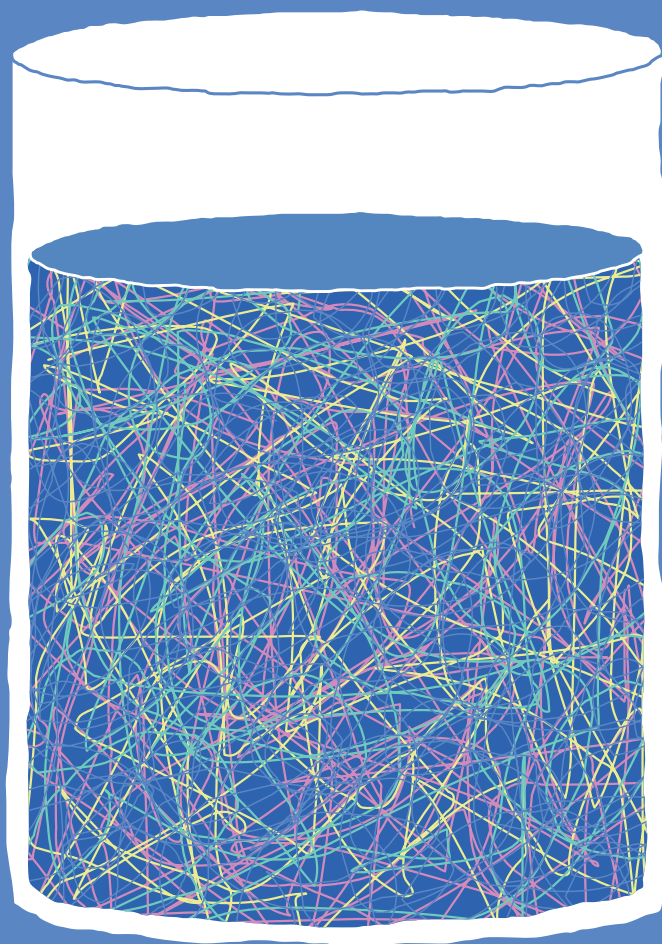


$\frac{3}{4}$



筑波大学芸術専門学群 構成専攻 3年
構成特別演習作品展
2017.12.12 — 12.20 筑波大学総合交流会館

ごあいさつ

芸術専門学群構成専攻では、卒業制作展を1年後に控えた3年生の時点で合同展覧会を開催します。これはその展示記録です。展覧会は卒業制作展の前段階という意味合いで、通称「プレ卒展」と呼ばれています。構成専攻は総合造形、クラフト、構成、ビジュアルデザインの4つの領域からなる専攻であり、作品分野はアートからデザインまで様々です。

展覧会に向けて、学生は自ら探求したいテーマを決め、春から試行錯誤を重ねてこの展示に臨みます。通常の演習課題のようにテーマや条件が教員から与えられるわけではなく、準備にあてられる期間も長いので、これまでに培った知識や経験を総動員して自分の興味を思い切り追求できる特別な機会です。初めて向き合う自由をどう扱ってよいか戸惑う学生も例年少なくありませんが、迷いや葛藤は今後につながる大きな糧になります。展示を通して得られる経験もまた、来年度の卒業研究の方向性を具体的に検討するうえで大きな判断材料になるでしょう。

まだまだ荒削りな作品群ですが、来年度の卒業制作展までに個々がどのような成長を遂げるか、楽しみにしていただければ幸いです。

2017年12月

担任 上浦佑太

副担任 宮原克人

筑波大学芸術専門学群「構成特別演習作品展」

会期 2017年12月12日(火) - 20日(水)

会場 筑波大学総合交流会館

メインビジュアルデザイン (DM・ポスター・記録集表紙): 小山莉瑛子

目次

総合造形

伊藤あずさ	4
及川雄大	5
大野優綺	6
奥原薫	7
諏訪春佳	8
高松航希	9
田口朱凜	10
田中杏樹	11
豊嶋七帆	12
奈良日向子	13
三田あかね	14
矢ヶ部優希	15
横手風	16

クラフト

市川泉	17
綱川椎菜	18

構成

笠原萌	19
長谷川優希	20
速水一樹	21
坂東七海	22
前田萌	23

ビジュアルデザイン

伊奈透光	24
稲谷美佑	25
梅田慎平	26
大友琴美	27
加来未咲	28
加藤華純	29
窪田千莉	30
小林瑞季	31
小山莉瑛子	32
後藤輝美	33
杉山さおり	34
中西のどか	35
中村陸人	36
山田綾子	37
山田梢	38
山根和也	39

伊藤 あずさ

ITO Azusa

総合造形領域

F

石膏、布、絵の具

30 x 20 x 20 cm



人間の「性」における野性と理性の間での揺らぎをテーマにしている。「性」を感じさせる行為の中で、手を繋ぐということは野性と理性のどちらにも取れる行為である。この作品は、その行為を一旦静止する立体として切り取ることで、客観的に捉えようという試みである。



及川 雄大

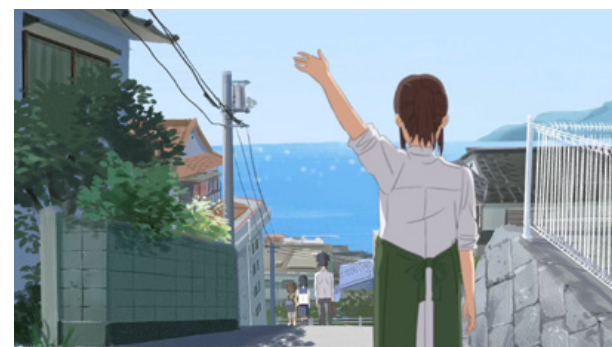
OIKAWA Takehiro

総合造形領域

morning

ペイントソフト、映像編集ソフト
225 x 400 cm

それぞれの人にそれぞれの朝の風景がある。一人暮らしをはじめて
今では懐かしいと思うようになった私にとっての朝の風景を今回アニメーションという手段を用いて表現した。これを見た誰かが家族を懐かしみ、家に帰りたと思ってもらえればうれしい。



大野 優綺

OHNO Yuki

総合造形領域

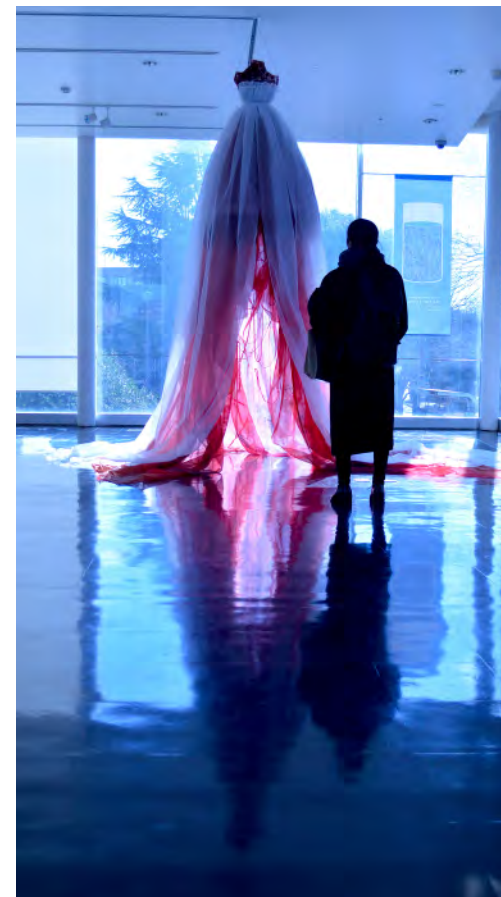
MOM

布、毛糸

300x 200 x 200cm

母は一人の人間として生きていた

自身の母の記憶や思い出を元に制作している



奥原 薫
OKUHARA Kaoru

総合造形領域

feel

紙
330 x 200 cm

思い入れのある人や物、場所に、思いをはせる。
そのものにはせた、自らの思いを色彩に込めた。
思いとは、ひとつでなく、移り変わるものである。
とどまることのない、多くの思いのかたちを表現した。



諏訪 春佳
SUWA Haruka

総合造形領域

おもかげの集積

木製パネル、塗料、古着、毛糸、羽子板付沓石
197 x 194 x 17.5cm



私たちの思考・判断を導く記憶は、日々薄れたり更新されたりする実態のないものである。

いつかの私の記憶を内包する古着を編み留める行為と確かな時間の蓄積を通して今ここに私の存在を支え、証明する。

高松 航希

TAKAMATSU Kouki

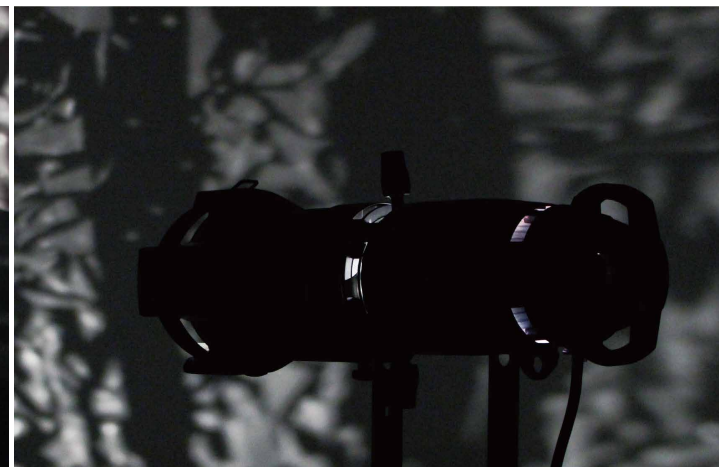
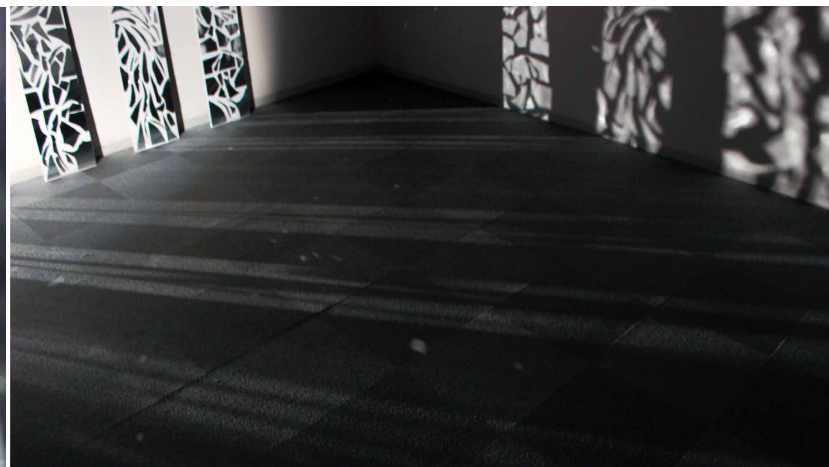
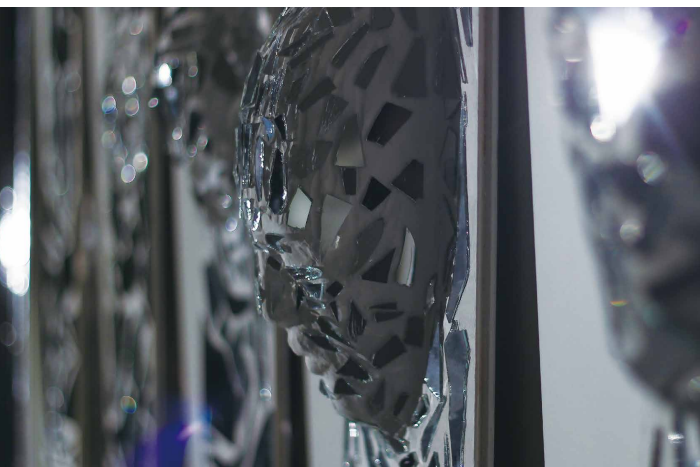
総合造形領域

Format Interface

鏡、木板、ライト
720x720x720

網膜に光が当たる際、色が姿を現す。それは色そのものがあるのではなく、
見る際に色が生まれることを意味する。

光や目、感性、思考をフォーマットすることで成形した現象映像である。



田口 朱凜

TAGUCHI Shuri

総合造形領域

ヒタスラ

ロール紙

300 x 500 x 150cm

ひたすら描く。ひたすら考える。

思考は生まれてから死ぬまで途切れることのない—続きの帯だ。思考回路はその時その時で断片的なように見えて、絡み合って先端に今の自分の哲学がある。



田中 杏樹 TANAKA Anju

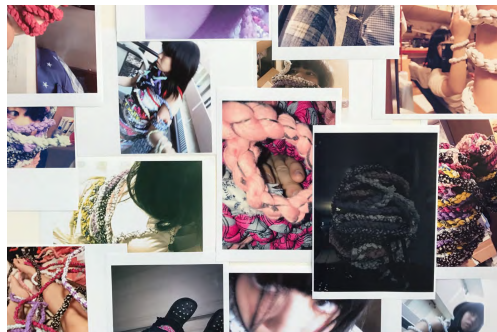
総合造形領域

纏っている人

布、ナマシ結束線、マネキン、紙
220 x 240 x 60cm



ねじねじ（＝布と針金がねじられてできた細長いものは、自分の過ごした時間とともにある。上手く言葉にはならないまま、私がそのまま反映された。これらは延々と続いていく。



豊嶋 七帆

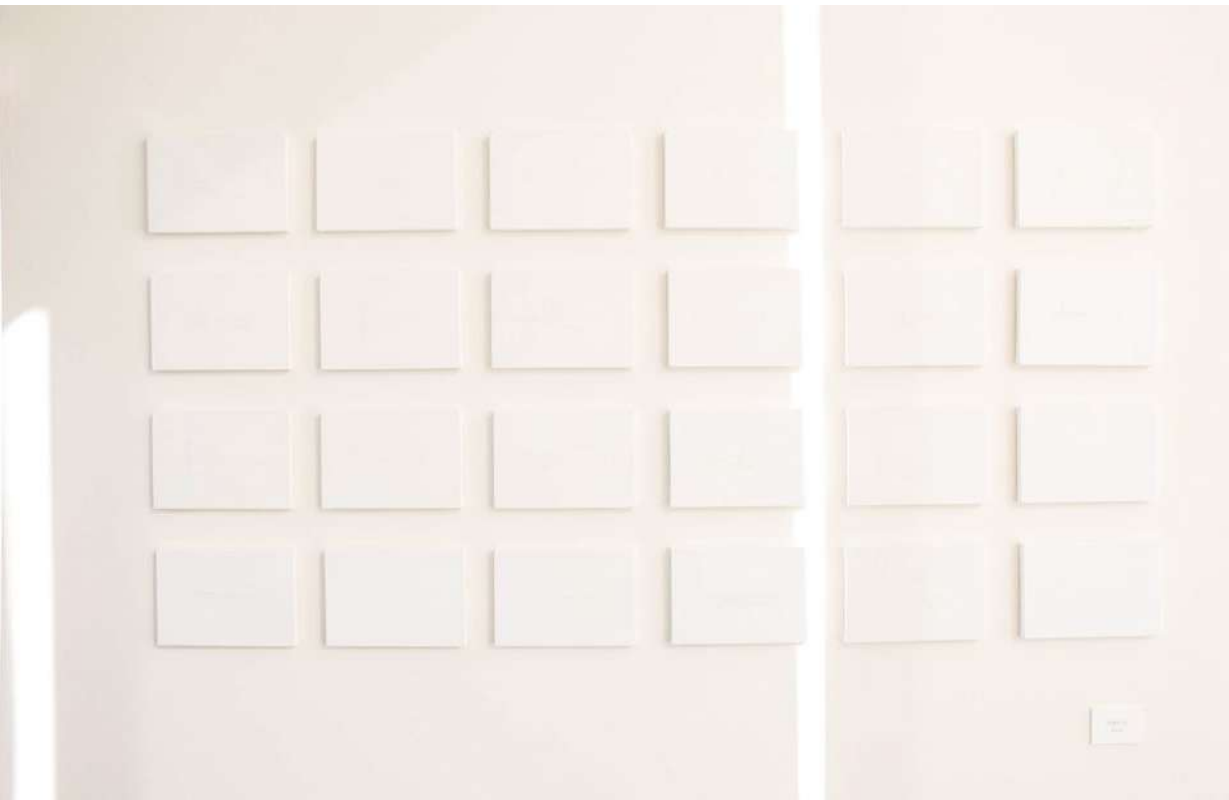
TOYOSHIMA Nanaho

総合造形領域

記憶 1-24

キャンバス、手縫い糸

190 x 280 x 15mm



私の持つ記憶とあなたの持つ記憶は違うものののに、
共感を持つのは何故なのだろう。



奈良 日向子

NARA Hinako

総合造形領域

Turnover

パネル

150 x 180cm



デジタル一眼レフカメラを簡単に持てたり、スマートフォンで誰でも美しい写真が撮れるいま、低画質なものにどんな意味があるのでしょうか。高画質だと簡単に見えるものをあえて見えなくする行為に、何か芸術的な意味があるのではないかと思います。

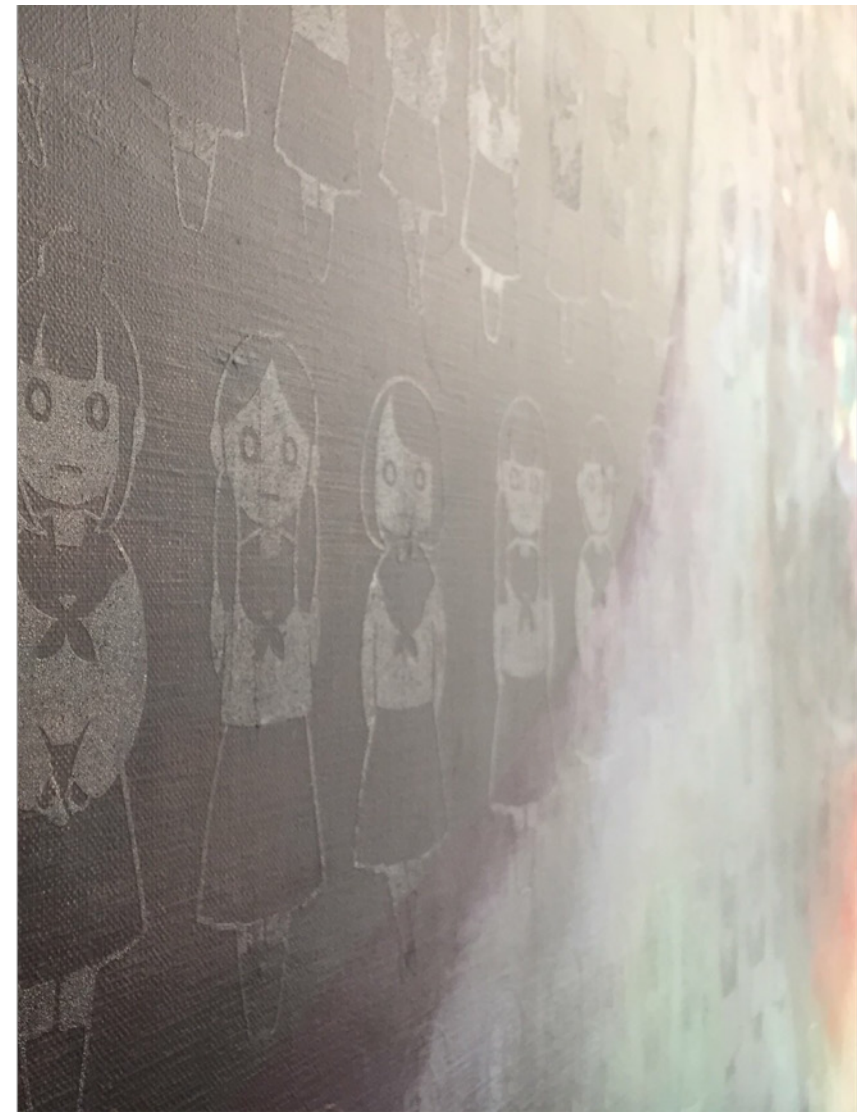
三田あかね

AKANE Mita

総合造形領域

私を支配するたくさんの意識

キャンバス、アクリルガッシュ、メディウム、方解末
1818×2273



矢ヶ部 優希
YAKABE Yuki

総合造形領域

皮膜

ラテックス、毛糸

80 x 170 cm



生命の誕生や身体について、考えています。

横手 風
YOKOTE Suzumi

総合造形領域

Limpness

パネル、アクリル絵の具
606 x 606 x 2cm



市川 泉
ICHIKAWA Izumi

クラフト領域

瞬

ガラス
10 x 10 x 10 cm



ガラスは熱で溶かすことで形づくられる。その時の温度によって溶けて混ざり合い、様々な表情が生まれる。その瞬間を切り取りたいと思った。

綱川 椎菜

TSUNAKAWA Shiina

クラフト領域

用の形

紙、シルクスクリーン、セラミック、合成漆
200×243×60cm

用途のために作られた、ものの形の面白さを探る試み。ろくろ成形による器を半分に切断し、その断面と任意の幾何形態を組み合わせたグラフィックを制作した。

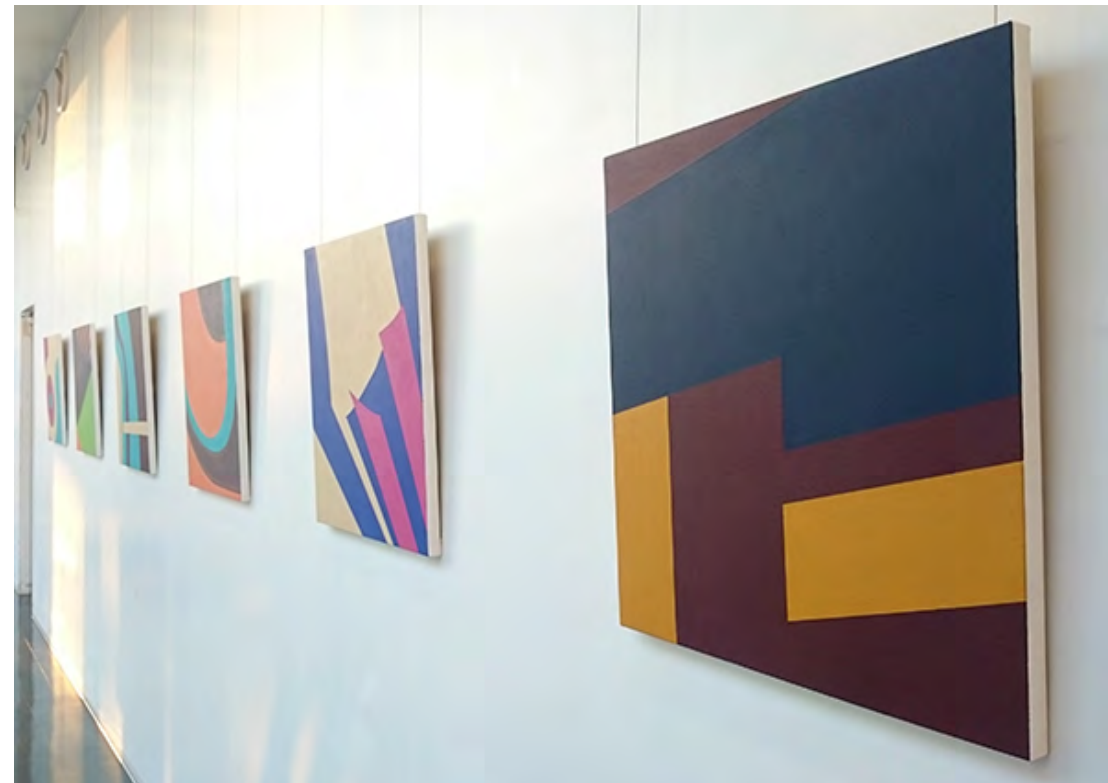


笠原 萌
KASAHARA Mei

構成領域

figure

キャンバス、アクリルガッシュ
60.6 x 60.6 x 2cm



もののかたちを写して、切り取る。
根拠のないかたちのきっかけを探す試みです。

長谷川 優希
HASEGAWA Yuki

構成領域

texture

木製パネル、ブラックジェツソ、ストリングジェルメディウム
60.6 x 60.6 x 2cm

黒地のパネルにツルツルしたテクスチャのメディウムを使用すると、見る角度を変えることによって使用した部分としていない部分で明暗が反転する。この見え方の変化と図地反転の表現を組み合わせる制作を行った。



速水 一樹

HAYAMIZU Kazuki

構成領域

boxed-in brocks

紙、アクリルケース

72 x 8 x 8cm



新しいかたちのシステムを見つけるために、あえて、「型にはまる」。

アクリルケース内の空間をグリッドで分割してかたちを抽出したブロックは、ケースの中に積み重なるだけで様々なパターンを形成する。それは分子構造のように規則的で、閉じ込められた空間に無限の組み合わせと形態を生み出す。



坂東 七海
BANDO Nanami

構成領域

恣意的に分解したユニットの再構成による平面構成

タイル、アクリルガッシュ、ニス、目地材、パネル
100 x 100 cm

タイルを恣意的に割ると、予測不可能な新しい形が発生する。破片を三角形・四角形・五角形の条件をつけて彩色し、できたユニットを再構成した。



前田 萌 MAEDA Moe

構成領域

屋外イベントにおけるサイン色彩計画

パネル、布、ポール
59.4 x 84.1cm 220 x 60cm

第37回つくばマラソンにおける、サイン色彩計画を行った。
屋内に比べて、特に自然色との兼ね合いが難しいとされる屋外。
さらには既に様々な色彩が使われている屋外イベントにおいて、
「来客に認知されるサインとは何か」「分かる色彩とは何か」を探った。



伊奈 透光

INA Yukimitsu

ビジュアルデザイン領域

であい

ディスプレイ

70 x 115 x 10cm

「であい」—それは突然やってくる。つまらなかった日常を一瞬で変えてくれる。相手は、ある一冊の本かもしれないし、あるギャラリーかもしれない。私はそんなであいを無意識に求めている。そして何かとであうことで、つまらないと思い込んでいた日常も違った見え方をするかもしれない。



稲谷 美佑

INATANI Miyu

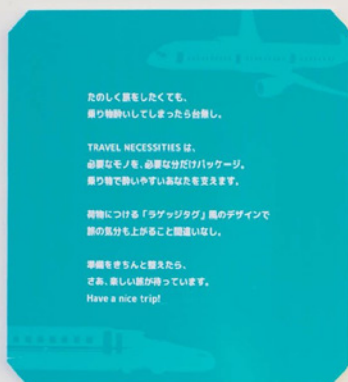
ビジュアルデザイン領域

Travel Necessities

Adobe Illustrator、紙、ゴム紐
10 x 6 x 0.8cm

Travel Necessities は、乗り物に酔いやすい人の楽しい旅を支えるためのアイテムです。
荷物に付ける「ラゲッジタグ」をイメージしたパッケージの中には、1 回分の酔い止め薬
とキャンディーが一つずつが上下に入っています。パッケージは 1 回分ずつ真ん中で分割可
能で、往路・復路での利用や、同行者と分け合うことを想定しています。

汎用デザインの他、空港や駅ごとの「ご当地」デザインも展開し、空港ではレターコード、
駅では駅名を用いています。



梅田 慎平

UMEDA Shimpei

ビジュアルデザイン領域

sole (soul)

紙、靴底、靴紐

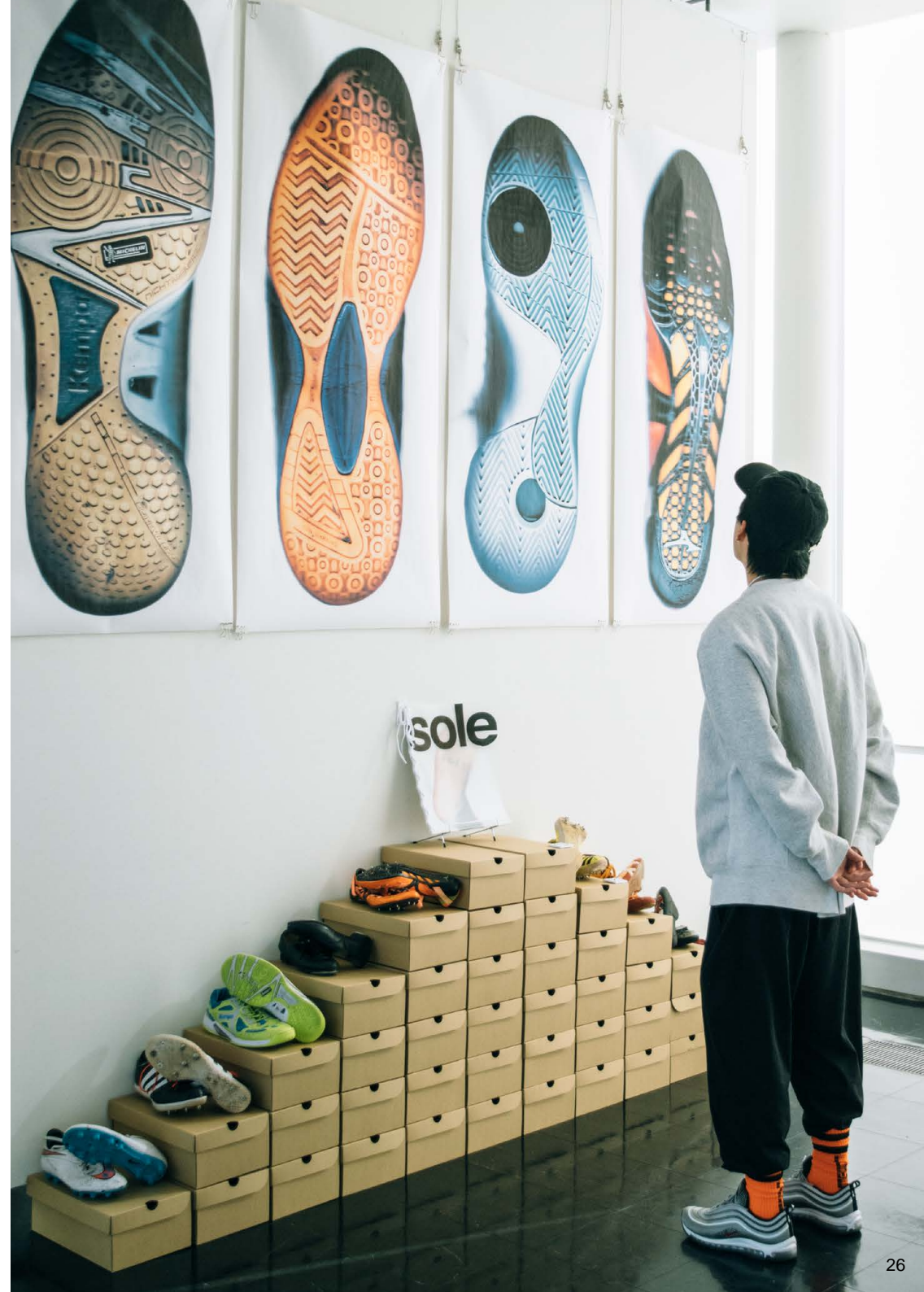
290 x 286 x 30cm

靴底 (sole) には、ふたつの美しさがある。

ひとつは、その面に込められた機能美だ。真っ直ぐの短距離を速く走るためのもの、高く跳ぶためのもの、踊るためのもの、音を鳴らすためのもの、屋内用、芝用、土用、ゴム用など、多様な機能があるが、それらは職人らの手による研究・開発の賜物であり、すべては人間のパフォーマンスを向上させるためのものである。まるで、人を斬ることのためだけにつくられた日本刀の研ぎ澄まされた美しさの如し、繊細な美しさがソールにはあるのだ。

もうひとつは、履いた人間の使用に伴う磨耗による、意図されない造形美だ。或いは、カラダの一部としての身体美ともいえよう。競技中、常に地面と接触するソールは、競技特性や使用者の癖、重心、利き足、フィールドのコンディションなどによって様々なへり方をみせる。その歴戦の痕跡は、道具としての靴が身体の一部へと変わる過程を想像させる。人の走りや、踊りや、跳躍が、ソールを美しく磨き上げるのだ。

私はそこに、魂 (soul) を感じさせられる。



大友 琴美

OTOMO Kotomi

ビジュアルデザイン領域

高校生だった

貼りパネル、マット紙、デグス

42 x 59cm、21 x 15cm

あそこ、わたしも一人の高校生でした。

自己紹介が苦手だったり、友達ができるか不安だったり、好きな人がいたりごく普通の日常にかけがえのない幸せがあった気がします。

読む人がそんな日常を思い出すきっかけになるような作品であれば幸いです。



加来 未咲

KAKU Misaki

ビジュアルデザイン領域

Japanese Onomatopoeia

ポスター光沢紙

59.4 x 84.1 cm (一枚あたり)



- 日本の擬音語の「微妙なニュアンスの違い」を伝える、外国人向けグラフィックテキストの制作 -

自身がアメリカへ留学した際、日本語を学ぶアメリカ人から「すべすべ」と「つるつる」の違いって何？と聞かれたことがありました。どちらも英語では「smooth(表面が滑らか)」という言葉ですが、その違いをうまく説明できませんでした。この経験から、外国にはない日本の擬音語の多様性に着目するようになりました。そして、留学を通して日本の擬音語は、日本人の繊細さや内面性を象徴する立派な文化であるという事に気がつきました。

この作品では、日本の擬音語を視覚化し、英文で解説をつけることによって幅広い外国人に興味を持ってもらえるようにしました。これからさらに作品数を増やし、最終的にはテキストブックを制作します。この作品が、外国人に日本のことをより深く知ってもらえるキッカケとなればいいと思います。



加藤 華純

KATOU kasumi

ビジュアルデザイン領域

ぴよちゃんのいる日常

紙、布

7.4×10.5×1.3cm

ぼろぼろで大切なひよこのぬいぐるみ、ぴよちゃん。なぜぴよちゃんは大
切なのだろうか。ぴよちゃんと私の日常は楽しく鮮やかに過ぎていく。大
人になった私とぼろぼろのぴよちゃんが重ねた記憶と想いを追体験してい
く、手のひらに乗る小さな幸せのお話。



ぼろぼろで汚いぬいぐるみ
でもとっても大事



なんで大事なのかな

はじめて会ったのは私がすごく小さいとき



窪田 千莉

KUBOTA Senri

ビジュアルデザイン領域

LOCAL TEATIME

マット紙、インクジェットプリント
250 x 300 x 40cm

日本に旅行する外国人観光客に
もっと日本の地域を巡ってもらいたい。

それぞれの都道府県で何が楽しめるのかを
見て、味わって、知る。

旅のお供にも、家族や友人へのお土産にも
ぴったりのティータイムセットです。



小林 瑞季

KOBAYASHI Mizuki

ビジュアルデザイン領域

Character

紙、パネル

70.5 x 94 cm

「キャラクター」という言葉には「性格」という意味もあります。筑波大学に通う二十歳のコバヤシサンは、気持ちとともに色や形が変化する、私の性格を反映したキャラクターです。

この制作を通して、感情と繋がる造形を探りました。クスッと笑っていただければ幸いです。



小山莉瑛子

KOYAMA Rieko

ビジュアルデザイン領域

FLOWER

紙 印刷

42.0×29.7cm

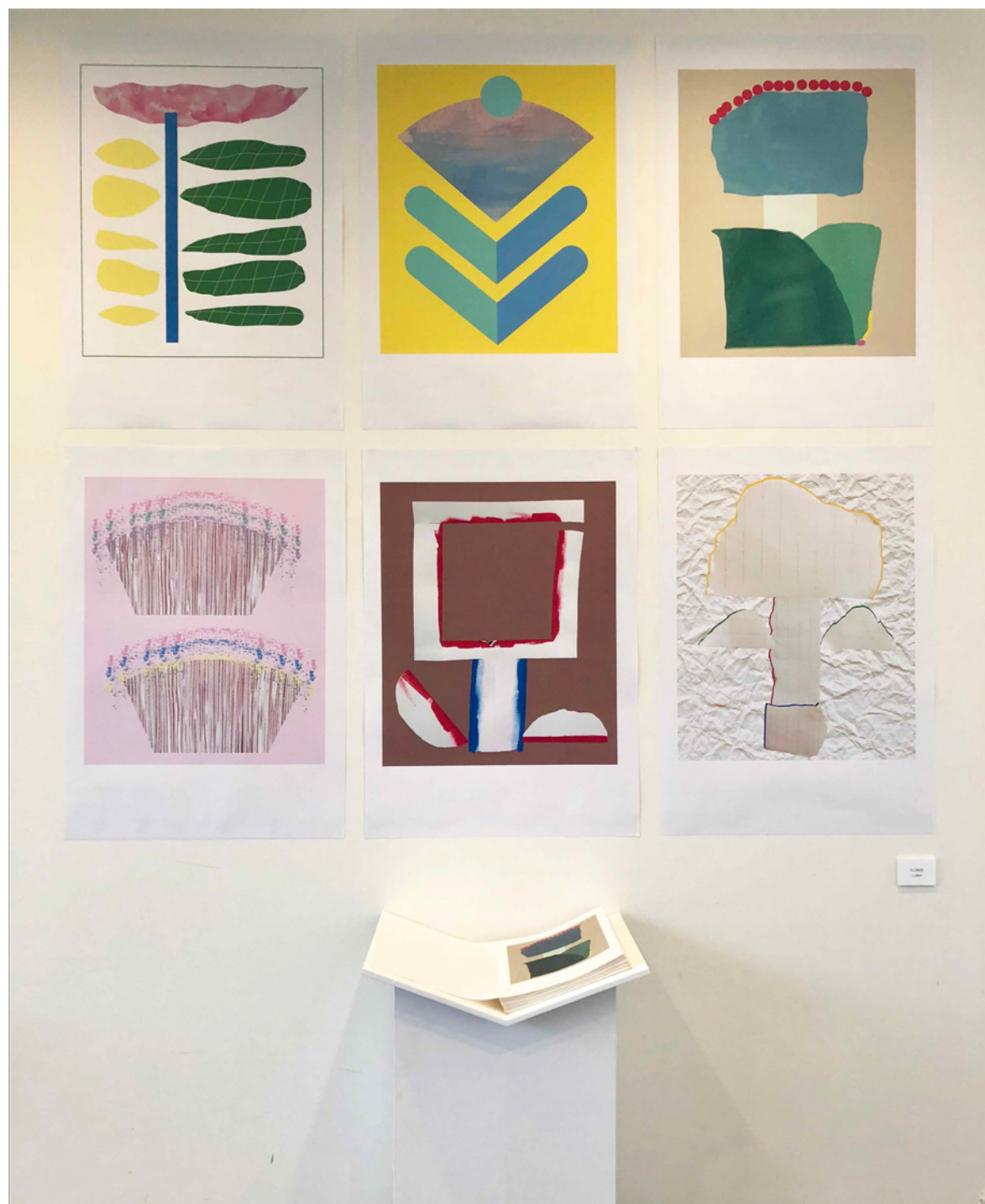
私は花がすきだ。

花屋を営んでいた祖母や、生物を専門にして教師となった母の影響なのかもしれない。

もちろん本物もすきだけれど、本物にはかぎらない。例えば、造花でも、写真でも、絵画でも、ワンピースの柄になってる花でもすきだ。

「一体私は花のどんな要素に惹かれているのか」

本物にはない色・かたち・テクスチャといった造形要素を用いて、ひたすら花を表現していくことで探ってみる。



後藤 輝美
GOTO Terumi

ビジュアルデザイン領域

空想日記

上質紙

14.8 x 21 x 0.8cm

空想とは、現実にはあり得ないような事柄を想像すること。誰でも子どもの頃に思い描いたような、現実にはあり得ないけど、ちょっとワクワクするような日常の一瞬を、絵日記のように描き出した。意識の世界で自由に空想を広げていた頃を思い出し、少しでも日常が楽しくなるような作品になることを心掛けた。



杉山 さおり

SUGIYAMA Saori

ビジュアルデザイン領域

Signal

光沢紙

148 x 210mm(A5)

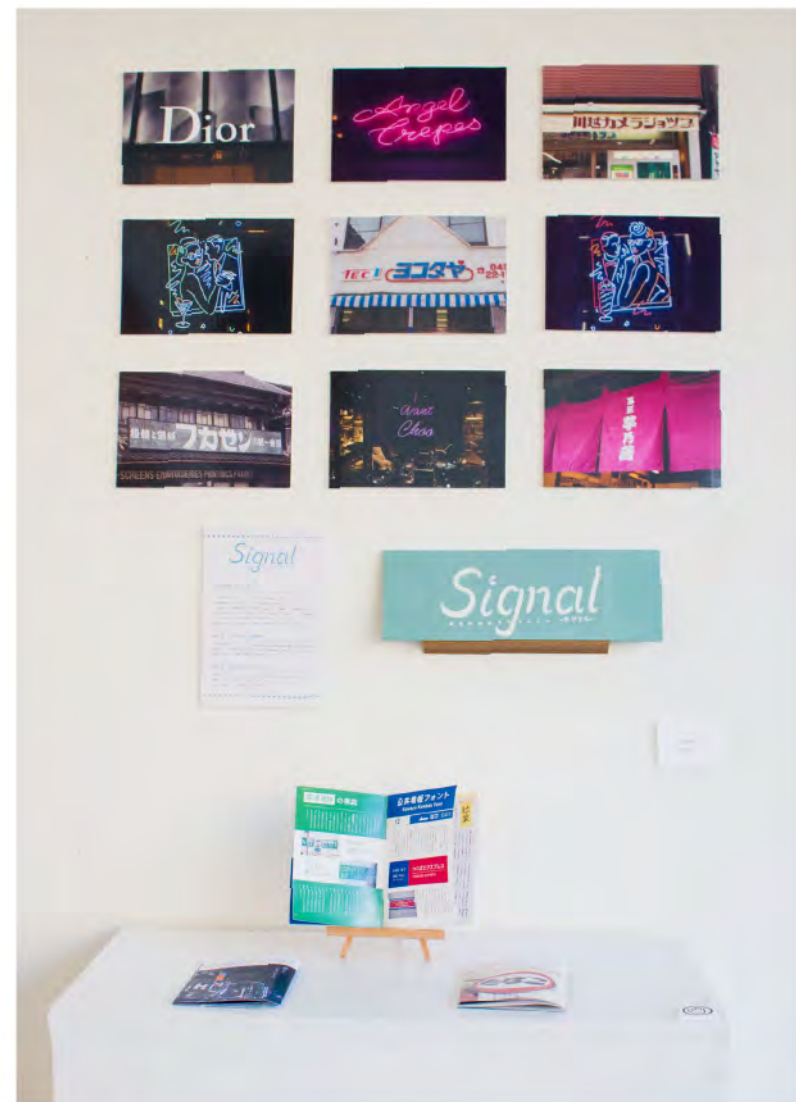
「ちょっとマニアック、だけど看板って面白い。」

街にある看板をじっくりと見たことがありますか？

普通に生活していると、風景の一部になってしまう看板ですが、実は様々な魅力があります。

そんな看板の魅力をちょっとマニアックな目線で紹介するのが「Signal」です。

Signal は、あなたが看板に興味を持つ Signal (きっかけ) を与えます。



中西 のどか

NAKANISHI Nodoka

ビジュアルデザイン領域

アナザー・テラ

上質紙、プラスチック
124 x 137 x 15mm

「アナザー・テラ」、もう一つの地球。揺らぎ始めた二つの世界の境界線に気づき、革命をもたらしたのはたった13歳の少年であった。何を善とし、何を悪とするのか……無数の可能性から一つを選び物語を終結させることができるのは、この少年であり、君なのだ。

「アナザー・テラ」は、ゲームやアニメ、イベントなど様々な展開を同時期に進めていくクロスメディア作品だ。異なる表現方法で魅力的に見せるデザインとは何なのか。コンテンツの顔であるキャラクターは、多方面に展開されていくうえでどのような影響を受けるのか、または与えるのか。実際に商品としてユーザーの手に届くことを想定して、現在各方面へと広がっている展開方法の再現を目指した。



ビジュアルデザイン領域

光沢紙、スチレンボード
59.4 x 84.1 x 0.7cm

本文用書体として広く使われている明朝体は筆による文字の縦書きの流れを受け継いでいると言われています。デジタルデバイスや印刷物に横書きが多くなり、今後も文章を横組みする機会はますます増えていくと考えました。この書体では横書きの手書き文字の流れを骨格にした横組み用のひらがなをテーマに制作しました。

アイウエオ ワヰエヲン
カキクケコ ガギグゲゴ
サシスセソ ザジズゼゾ
タチツテト ダチヅデド
ナニヌネノ バビブヘボ
ハヒフヘホ パピプペポ
マミムメモ アイウエオ
ヤ ュ ヨ ツ ャ ュ ヨ ワ
ラ リ ル レ ロ

山田 彩子

YAMADA Ayako

ビジュアルデザイン領域

yomo

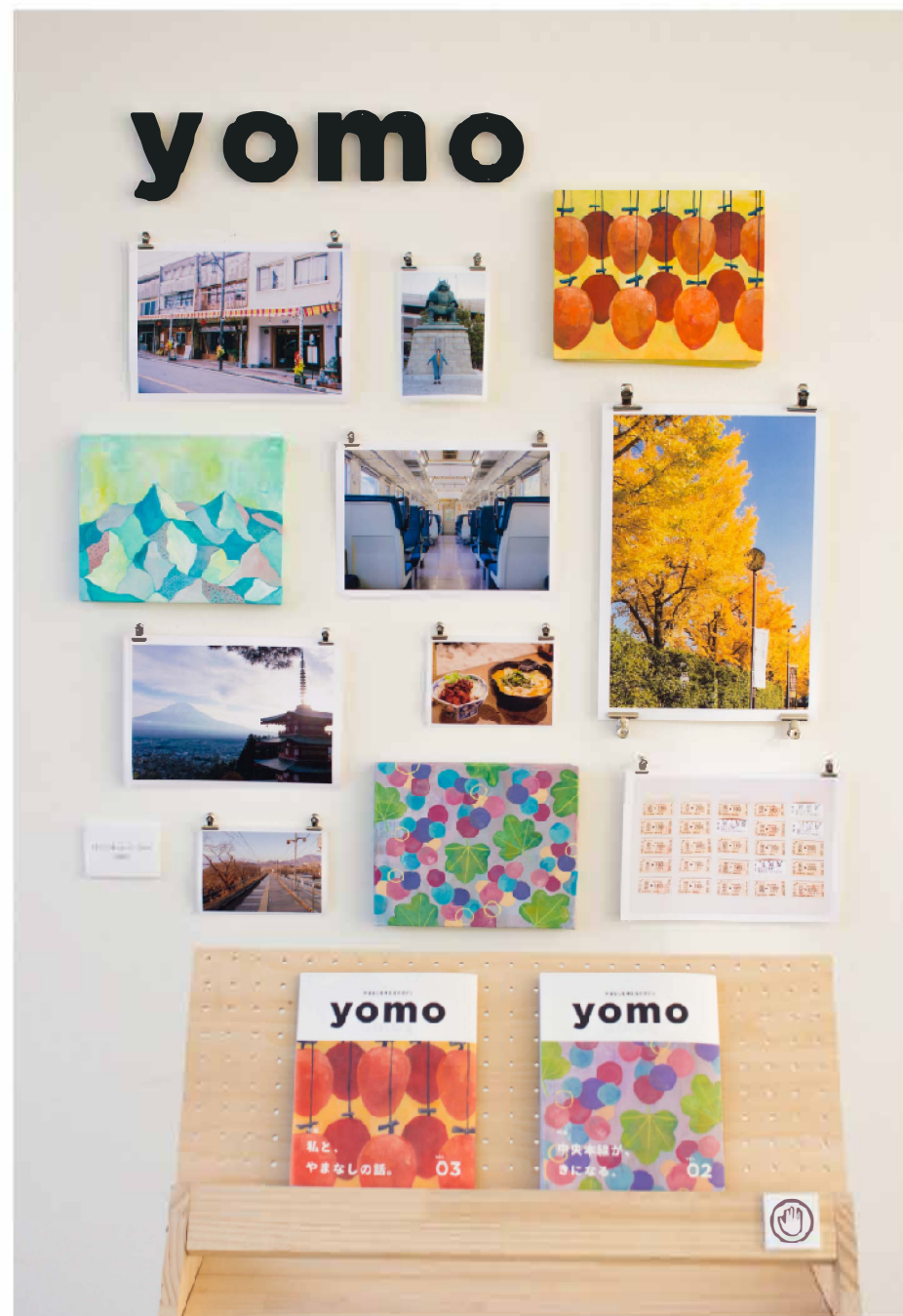
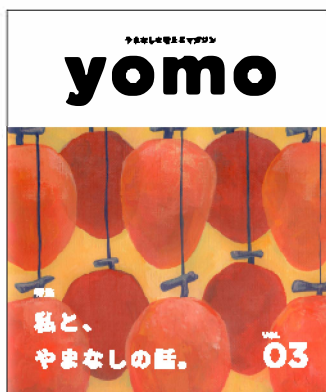
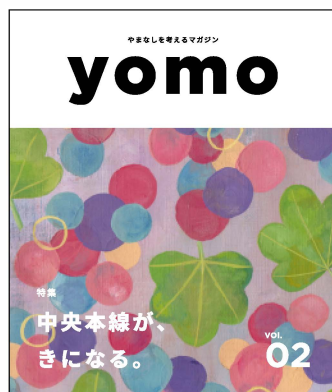
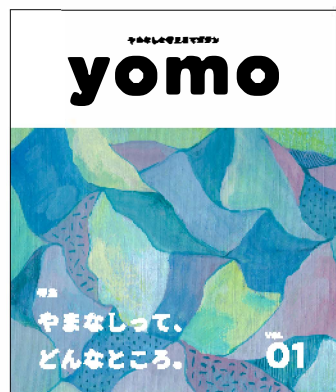
紙、印刷

220 x 180 (A5 変形判)

山梨にいとどこにいても山並みが目にはいります。
母校の校歌にも「四方の山々」という言葉がありました。
山梨に帰るとなんだか落ちつくのは、
そんな山々に見守られているからなのかもしれません。

山梨に生まれ育った私は
進学を機に山梨の山々からその外へ、飛び出しました。
すると、これまで近すぎて見えなかった
山梨の姿を意識するようになりました。

『yomo』は
少しはなれたところに立って、さまざまな角度から
やまなしを考えるマガジンです。



山田 梢絵

YAMADA Kozue

ビジュアルデザイン領域

星渡りのレイスタ

紙、スチレンボード

210 x 148cm

いつかの未来、広い広い宇宙のどこか。

星から星へ銀河を飛び回る旅人・レイを主人公とする
アドベンチャーゲームを想定したビジュアルブック。



山根和也

YAMANE Kazuya

ビジュアルデザイン領域

怪談図録

上質紙、スチレンボード

210 x 148 cm



昔も今も、人から恐怖をもって語られる化け物たち。
彼らにも彼らなりの事情や思いがあるのではないかという考えのもと、
人と化け物との交流を描いた。

