

秋田公立美術大学卒業・修了展 2020 において

をどのようにして埋めるのかということに常に悩まされてきました。そこにはリアルな人間関係があり、それはさながら共存を試みながらも分断の多い現代社会の縮図のようでした。だからこそ私たちはそこで手探りをして築き上げてきた成果を、社会へ提示する必要があるのです。安易な関係性に止まらない生々しい感触を抱えて、混沌とした社会に対峙していく。本展覧会は、各々が自立した研究者としてその感覚を形にしようとするものです。

大学院複合芸術研究科において、私たちは自身の専門性を深めつつ、異なる専門領域を持つメンバーと隣り合わせの時間を過ごしてきました。その時間の中で、自身の学んだ領域から作り上げた価値観のみ根ざすのではなく、「異なる研究の立場から生まれる別の価値観をどのように受け止めるのか」この問題に向き合う必要がありました。濃密な時間を共有することで、時にその価値観の違いがもたらす断層が表面化することさえありました。そして、ズレ

異界から人間を覗く、妖怪から見た人間社会



求源

妖怪と人間はそれぞれ、世界に対して異なるビジョンを持ち妖怪の視点から人間の社会問題を見れば荒唐無稽なところがあるという仮説を立てた。アニメーションはユーモアやアイロニーを交えることで、複雑なテーマを多くの人に届けることができる。彼らの世界観と社会問題への考えに基づいた架空の妖怪テレビで放送される妖怪と人間のニュースをアニメーションに落とし込んだ。また妖怪による「秋田妖怪週報」を、新聞(秋田魁新報)に折り込んで配布することで妖怪世界(架空の世界)と現実の世界を結びつけ、重層的・複合的な視点・考察による展開を試みた。

忘れること、なくなること、そのゆくえについて



中須賀愛美

かつて賑わっていたとしても、やがて寂れて人が立ち止まらなくなり、忘れられていく場所がある。本研究はそういった、人の視線や意識からこぼれ落ちてしまうような事象に着目する。例えば、その場所に関わる人々の記憶を手繰りながら、映像やインスタレーションなどの手法でプロジェクトを展開し、その場所が持つ意味を考察してみる。忘れること、なくなること。そうした衰勢が持つ含みの中で立ち現れてくるものの意味を問う。

現代日本の女性の為の美青年像の追求

—オタク文化の視点から—



川崎かなえ

美しい男性像を表現する言葉「美青年」について、現代日本のインターネット文化、オタク文化を軸に考察し、女性による官能表現を取り巻く現状、可能性について研究している。少しずつ増加しているが、女性視点の男性像の官能表現は未だ少なく、オタク文化の中でも多くの場合が流行中のボーイズラブに昇華されやすい傾向にある。「イケメン」ではなく官能的で女性視点の強い「美青年」を追求し、現代の女性の官能表現の可能性を広げる事を目的とする。

アートと多文化共生

—秋田県における在留外国人と日本人を結ぶ協働プロジェクトの実践から—



田中夏鈴

全国で一般的に取り組まれている「国際交流」の活動とは異なる「多文化共生」の方法の探求を目的としている。日本社会が抱える多文化状況の多様な課題を克服するための手段を探るため、在留外国人の人数が全都道府県で最も少ない秋田県において、ありうべき「多民族の共生の可能性」を構想・試行する当事者協働プロジェクト「ハナコトバ」の活動で得られた成果や不具合の分析を行い、近い将来に日本が迎える新移民時代の市民社会のあり方の手がかりとして提案する。

ひとりの「事実」を探す作品制作

—酒田市の戦後船乗りにも焦点を当て行った取材記録と文献調査から—

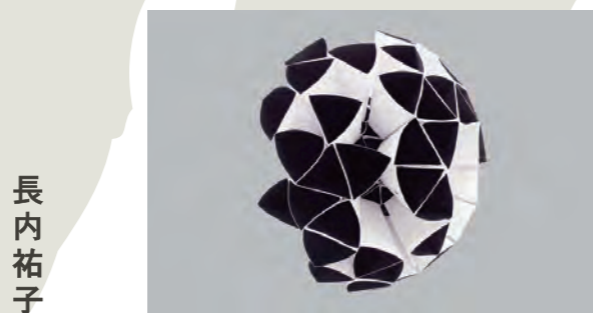


大野高輝

親しい人と私たちは誤解し合うことがある。まして他人ならば尚更である。この修了研究は、1960年頃に商業船に乗りコック見習いをしていた私の祖父が、当時の酒田という港町でどのような風景を見ながら過ごしていたのか、取材と文献から調査し再現することが目的である。曖昧な記憶や限られた文献から当時の「酒田港」やそこを出入りしていた「船乗り」、そして彼らが利用していた「商店街」を調査し、祖父が生きていた過去を探した。

正と負の中間領域

—変わりゆく感情の表現—



長内祐子

大学4年間に引き続き、「畏怖」とは何かを考えながら制作してきた。感情に正(ポジティブ)と負(ネガティブ)の感情があるとしたとき、畏怖はその中間に存在するのではないかと思いついた。この中間にある感情を私は負の感情と思っていたが、他者には負と感じない可能性があると感じた。活動を通して感じたからだ。負の感情や畏怖、正と負の中間の感情を何と称したらいいかを探しながら、突き止めようとした実験的な制作研究である。

多様な人間を巻き込む「関わりしろ」の創出

—わらしべはうすを「心地よい」関係性づくりの拠点とするために—



城智史

「心地よい」関係性とは、適度な「摩擦」を介するコミュニケーションにより醸成される、人間同士の繋がりでありかたである。このような繋がりとは、どのような「場所」においてつくられるのだろうか。秋田市で10年以上活動を続けるチャリティー形式のリサイクルショップ『わらしべはうす』と協働する実践型のプロジェクトを通して、「心地よい」関係性が社会的空間のなかに実現されるプロセスのありかたを分析・検証する。

紙の素材感や特性が導き出す視覚表現の可能性

—「紙鳥」による音の舞—



石井美智

彫刻原論という授業において、病室の制限された環境下での作品制作を余儀なくされた経験から、紙という身近な素材でも生命感のある表現ができることを知った。今回、普段使用している「紙」の持つ質感や触覚を改めて見つめ直し、その紙によって作られた鳥(紙鳥)による、多くの鳥の集合体で成り立つ群像を形で表した。視覚から感じられる生命感とそこに生み出される音のクロスオーバーによって、紙鳥を観る鑑賞者に、触覚や視覚、聴覚の垣根を超えた新たなコミュニケーションの可能性を体感させる。

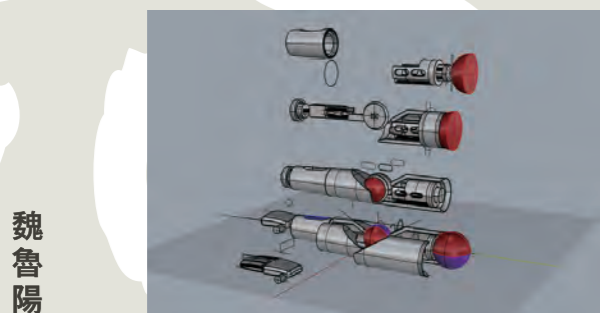
"なりきり遊び"を拡張する作品の制作



小木曾護

近年、VRやARなど映像を基盤にした疑似体験装置が普及している。一方なりきり遊びは、触覚や聴覚を元に、映像ではなく体験者の脳内補完を基盤にして行う「特殊な疑似体験」と言える。現在のなりきり玩具は、光や音の演出と見た目のイメージに重点を置いているが、操作法や感覚へのアプローチは行われていない。本研究は、なりきり玩具を「特殊疑似体験装置」と位置づけ、なりきり遊びを拡張させる作品を制作する。

漢字文化圏のためのビジュアルデザインとメカニックデザインによる世界観の表現



魏魯陽

本研究では、近未来の世界を想定し、その世界に使用されるであろう製品のデザインを行った。制作においては、ビジュアルデザインとメカニックデザインを並行して行い、特に機能や注意書きを表すシンボルの設計においては、複数の文化圏で使用されている漢字をリデザインし活用する。これらは漢字そのもの場合もあるが、部首など漢字の一部を用いてアイコン化したものも存在する。今回は、架空の近未来社会における製品展示を想定し、義体臂のモックアップのみならず関連する映像やパンフレットなども展示する。