

# Design デザイン

イラストレーションや写真、アニメーション、実写映像、立体造形といった様々な表現手法を用いて課題を解決する「デザイン思考」の学びを通して、社会をより良く変革する力を身につけます。



# Fashion ファッション アート

ファッションアート専攻では、衣服制作のための縫製や製図法はもちろん、一般的な服地以外の素材研究から空間演出まで、様々な領域に自身の考えを展開・表現する力を養っています。

## 専攻のポリシー(特に育成を目指す資質・能力)

- 仮説を立案し、試行錯誤しながら物事を考える論理的思考力
- スケジュール管理や交渉等、必要な段取りを調整する行動力

## 使用する主な画材・機材等

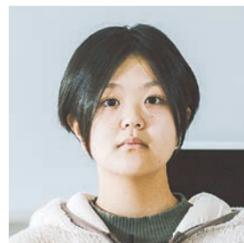
iMac / Adobe Illustrator, Photoshop, Premiere, After Effects / 3Dプリンター / デジタルミラーレスカメラ / 大判プリンター など

## 専攻のポリシー(特に育成を目指す資質・能力)

- 学んだ基礎知識・技術を用い、テーマに沿って表現するものづくり力
- 課題に対して自分なりに考え、試行錯誤し解決を目指す行動力

## 使用する主な素材・機材等

縫製用具 / 各種布 / 染料 / フェルト / ロックミシン / 刺繍ミシン / アイロン / シルクスクリーン機材 / 大判プリンター など



### 専攻インタビュー

**デザイン専攻  
令和5年度卒業生  
Nonoka Nishida**

他人との関わりが多いデザイン専攻。誰かの助けになるような作品作りを通して、日常で困ったところに目が行くようになり、それを解決するためにはどうすることが必要なということを考えることが増えました。将来は自分の描いたキャラクターを使った映像制作を試みたいです。



### 専攻インタビュー

**ファッションアート専攻  
令和5年度卒業生  
Rino Honjo**

ファッションは人の体や個性をより強く魅せるもの。その要素に自分の心情や思想を加えて表現するのがファッションアートだと考えています。今も続けているダンスを海外留学で極め、表現者として身体表現と服をコラボした舞台芸術を作って多くの人に感動を与えたいです。

## CDジャケット

2年次、デザイン専攻に入ってから行った最初の課題。CDジャケットを制作する上で、CDの収録曲のイメージとデザインのイメージを擦り合わせていく作業が、非常に難しく、苦戦した部分です。普段の自分のイラストとは異なるテイストのデザインが評価されたことで、デザインでは自分らしさだけでは足りないと気づきました。

「擦り合わせる」という作業は、デザインの難事でもあり、醍醐味でもあります。「擦り合わせる」とは、自分の個性を控えめにしなければならない面もありますが、様々な案の中から選択し、組合せて、強弱をつ

けることで、対象の良さや強みをより際立たせるという前向きな側面を含んでいることもデザインの面白さだと感じています。



## 自由課題(美工作品展)

ワークショップの内容を考え、企画し、材料や道具を揃えて実践するといったスケールの大きな課題です。ターゲットを児童館の子どもとして、絵が苦手な子どもでも鉛筆や、シールで簡単に一つの作品をつることができるというワークショップを企画しました。単に「オシャレ」「かわいい」と感じるのではなく、実際に使ってもらった上で、「使いやすい」「大事にしたい」と思ってもらえるようなデザインづくりに苦戦しました。デザインを通して、より人に喜んでもらえるような工夫や考え方が身についたことや、人に喜んでもらえるといった嬉しい経験をする事ができました。



## 自由課題(美工作品展)

ファッションというものは着てやると価値のあるものになるという考えが多いと思います。それに対してファッションも陶器のような「観賞する」目的の作品があっても良いのではないかと思います、制作しました。テーマは「トラウマ」。心の傷は一生消えることなく永遠に続くもの。この作品を見たそれぞれの人が、自身の行動を見直すきっかけになればいいなと思い、この作品を作りました。

作業量が多く大変でしたが自分の力を信じてやり抜く力がついたのと、制作を通して自分自身と向き合うときに逃げ出さずまっすぐ見つめる大切さを学びました。



## 自由課題(後期作品展)

動くことが楽しくなったり、動きたくなる服を目指して作りました。テーマは「感情」で、喜怒哀楽の4つの感情を表しています。写真は喜を表している服です。この作品は、美工作品展で作った、私の信条や思想・想いを伝えるような自分主体の作品とは違い、着る人が思わず身体を動かしたくなるような服を作りたいといった、他者や鑑賞者によって成り立つ作品。ですのでしっかり計算して理想の形だったり、どういう風に見えて欲しいかというのを細かく考えたりする必要がありました。生地質感にもこだわり、布の流れる動きも考えて、全て妥協せず最後までやり切ることができました。

