

The 37th

INTERNATIONAL STUDENT EXHIBITION KYOTO CITY UNIVERSITY OF ARTS

2024.12.16(mon)→12.20(fri)
11:00→17:00

classroom 106, 1ST FLOOR,
BUILDING C, AREA C

Chaeyeon
LIM

/Integrated Design Specialities

/Korea

/Korea National University of Arts,
School of Visual Arts

Dunia Carrier
ARRANDA

/Nihonga

/France

/École nationale supérieure
des beaux-arts

Chayoung
KIM

/Concept and Media Planning

/Korea

/Korea National University of Arts,
School of Visual Arts

Corentin
DAVAL

/Printmaking

/France

/Ecole Nationale Supérieure
des Arts Décoratifs

Yann
PANET

/Sculpture

/France

/Ecole Nationale Supérieure
des Arts Décoratifs

第37回留学生展

主催→京都市立芸術大学

会場→京都市立芸術大学 C棟 1階 プロジェクトルーム (C-106)
〒600-8601 京都市下京区下之町57-1

アクセス→地下鉄烏丸線・JR各線・近鉄京都線「京都」駅下車徒歩6分
京阪電車「七条」駅下車徒歩10分
市バス4・16・1・81・205・南5号系統
「堀小路高倉・京都市立芸術大学前」下車すぐ

お問合せ→京都市立芸術大学教務学生課 ☎075-585-2001

KYOGEI
TERRACE

京都市立芸術大学
Kyoto City University of Arts founded in 1880

Chaeyeon Lim

出生地：韓国 ソウル

在籍校：韓国芸術総合学校

彼女は、グラフィックデザイン、タイポグラフィー、エディトリアルデザイン、空間デザイン、コンセプトデザインなど1つのジャンルにとらわれず、幅広く関心をもって制作している。

また、日本のアニメや JPOP が好きで、近くにありながらも多くの違いがある日本のデザインについて勉強したいと思い、留学を決めた。本学では総合デザイン専攻に所属している。

【展示作品の技法やテーマ】

今回発表する作品はデジタルゲームである。普段からゲームをすることが趣味で関心があったことと、過去にチームでのゲーム制作経験があったため、今回は1人の力でデジタルゲームを作ることにチャレンジした。シナリオ、キャラクターデザイン、謎解きのプラン、プログラムまで全てを1人で制作した。

「ある日突然拉致されたロボット工学者。私は記憶に空白が生じた秘書ロボットから証言を引き出し、真相を明らかにしなければならない。」

このような導入でゲームはスタートする。テーマは「ミステリー・暖かさ・感動」で、テキストを読みながらプレイヤーが選択肢を選び、ストーリーを進めていくゲームとなっている。こだわったポイントは、ドットグラフィックのような雰囲気のあるビジュアルと、テキストゲームだからこそそのストーリーの面白さだ。秘書ロボットの証言から謎を推理する面白さ、ドットグラフィックで表されたポップなデザイン、ストーリーの温かさが魅力的なゲームとなっている。

【今後の制作について】

彼女は、フォントデザインやエディトリアルデザイン、タイポグラフィなど、文字や言語、文を扱うことが好きだと語る。今後何を制作するにしても、文を扱う活動を続けていきたいと考えている。

KIM CHAYOUNG

出生地：韓国全州(チョンジュ)

在籍校：Korea National University of Arts

彼女は日常生活の中で感じた疎外感や、異なる文化との接触から生まれる感覚をテーマに映像作品を制作している。特に、機械(スマートフォン)が個人の感覚や思考に及ぼす影響について探求し、その感覚を視覚化する試みを続けている。また、初めて日本で経験した生活や言語を活かし、より個人的な感情に焦点を当てた作品を生み出している。

【展示作品の技法やテーマ】

彼女の作品は、疎外感や、機械(スマートフォン)との関係性を描くことを目的としており、主にビデオインスタレーションや写真編集を取り入れている。今回の作品では、日本での生活や人々とのコミュニケーションを通じて得た「境界」についての考察を映像で表現している。翻訳機や AI を介した対話を通じて、自分の言葉が機械によって代替され、人々が自分ではなく機械と対話しているかのように感じる瞬間から、境界の外にある存在や孤独について思考を深めた。

これにより、「内側」と「外側」を単純に線引きするのではなく、自身が感じた制限された感覚を基に、「境界の外に存在するもの」を描き出そうと試みた。観客に現代社会における孤独感について問いかける作品に仕上がっている。

【今後の制作について】

今後は、韓国と日本それぞれの文化的背景を融合させたテーマを探求し、映像だけでなく、プログラムやインタラクティブな要素を取り入れた作品制作を目指したいと考えている。特に、マックスというプログラムに興味を持っており、これを活用した新しい形式のインスタレーションに挑戦する予定だ。また、自身のルーツや日本から得たインスピレーションを基にした、物語性のある作品制作を進めていくつもりである。

Corentin Daval

出生地: ヌシャトー／フランス
在籍校: 国立高等装飾美術学校

Corentin Daval はフランス出身の作家である。彼が日本で学ぶことを決めたのは、日本のデザインや木版画などの伝統的な印刷技術への興味が大きなきっかけであった。幼い頃から日本に不思議な魅力を感じていた彼が、特に魅力に感じていたのは日本の国旗の粋で力強いデザインだった。

彼の創作活動の出発点は、幼い時に始めた服のリメイクである。自身が望むデザインで体格に合うように服をカスタマイズする中で、自身の周りにあるすべてのものに気を配り、ものづくりに再利用できると考えるようになった。創作活動を続ける中で、グラフィックの練習も始め、自身が描いたものを布にプリントすることができる印刷技術にも興味を持つようになった。

彼のアートワークは”つながり”に焦点を当てて制作されており、テキストと画像を組み合わせ、ストーリーが構成されている。発想の原点は彼の子供時代にあり、鑑賞者に対話や遊びの場を提供することを大切に制作している。また自身の周りにあるものを再利用し、あらゆる素材を用いることから生まれる予想できない楽しい出会いや素材同士の響き合いが彼のアートワークを彩っている。

【展示作品の技法とテーマ】

今回展示する作品では、木版画とリトグラフの 2 つの印刷技法を主に使用している。彼はこの作品を通して、遊び場(playground)を表現し、自身が考える舞台や本番前の俳優たちのリハーサルのようなものを演出している。

また、油性インクと水性インクの両方の性質を活かしたり、紙・木・布などの様々な異なる支持体を利用している。

来日してから試行を重ねてきたことが作品からも伺え、遊び心と探究心に溢れた作品となっている。

Dunia Carrier ARRANDA

出生地：メキシコ合衆国 ベラクルス州 ハラパ
在籍校：パリ国立高等美術学校

彼女は、植木などの作られた植物ではなく、森林や建物を覆うように生い茂った木など自生している植物に興味があり、日本はよりそれらの存在を感じられると語る。彼女にとって、日本の風土気候は母国を彷彿とさせる。そして、日本特有の家や木の形、小さな庭が印象に残っており、そのような小さな発見に心躍り、それらを愛んでいる。また、彼女は小さな神社で癒される時間を大切にしており、定期的に最寄りの神社に足を運んでいる。

【展示作品の技法やテーマ】

彼女は「人や場所、自分自身や自分の中に故郷を見つける」というテーマで制作をしており、その感覚を表現するために、肖像画を描いたり、大好きな人について話したりすることが多い。同時に、そのような人や場所、文化を失うということをどのように処理し、嘆くのかを表現することもある。しかし彼女の制作には、抽象画や具象画のように、コンセプチュアルではなく彼女自身の感じるままに描くといった側面もある。

今回発表する作品では、日本の豊かな自然に囲まれた生活で、どのように感じたか、その想いを描く。そうすることで、純粋に楽しむことが許されると考える。こだわりポイントは、絵画とビデオ・インスタレーションを組み合わせる表現を試みた点である。ビデオを取り入れることで、作品を没入感のあるものにし、彼女が子供の頃に、日本の特に田舎に行きたいと思わせてくれた映画、高畑勲監督の「おもひでぽろぽろ」の要素を織り交ぜる。彼女はこの映画にとっても愛情を感じている。何とかこの映画を盛り込みたい強い思いのもと、音声で表現することにした。

【今後の制作について】

今後の制作では、日本での生活の中で、「好きだ」と感じた音の雰囲気や録音したオーディオ作品を作りたいと考えている。帰国後は以前勉強していた油絵よりも、自分の手で、顔料を使って日本画の手法を参考にした絵を描いていく。

Panet Yann

出生地：フランス パリ

在籍校：国立高等装飾美術学校

彼は、伝統的な彫刻と現代的な彫刻の技術を発見し、試すことを目的に来日した。また、日本人は計画的に考えて行動していて、そのような環境に身を置きたかったと語る。彼の作品では、被写体のエネルギーとコンテキストを分離させるこのコンセプトを実験し、私たちが結びつけるさまざまな方法を試行錯誤し、アニメーションの原理をどのように修正し、被写体の動きや文脈から切り離すことができるかを考え、切り離しの限界は何かを研究をしている。

【展示作品や技法やテーマ】

日本の伝統的な技法である「粘土（どべ）」の技法を用いて、陶器の彫刻を制作しており、隣に伝統的なアニメーションのビデオを投影することで、彫刻が生きているような印象を与えることができるかどうかを試し、日本の伝統的な彫刻と現代アニメーションの融合を試みる。ガラスのような透明の長方形の中に彫刻のオブジェを展示し、自分自身の感情やビジョンを表現している。

【今後の制作について】

今後の制作では、卒業制作でフランスのアヌシー・アニメーション国際映画祭などのフェスティバルで展示することを目標に、日本で培った伝統技法と現代アートの融合をさらに試行錯誤し、彼の「切り離しの限界」についての研究を進める。