

2024 SPRING

Season

EDITORIAL BOOK DESIGN

Major

COLLEGE REPORT

KINOSHITA RYUSEI

Author

GRAPHIC DESIGN

Division

"CONFIDENTIAL"

PORTFOLIO - VOICE

Title

OSAKA DESIGNER ACADEMY

Collage

Property of OSAKA DESIGNER ACADEMY, Japan. Not to be disclosed to persons outside the organization without written authorization.

PORTFOLIO BY KINOSHITA RYUSEI

2024 / 05 / 23

VOICE

PORTFOLIO BY KINOSHITA RYUSEI

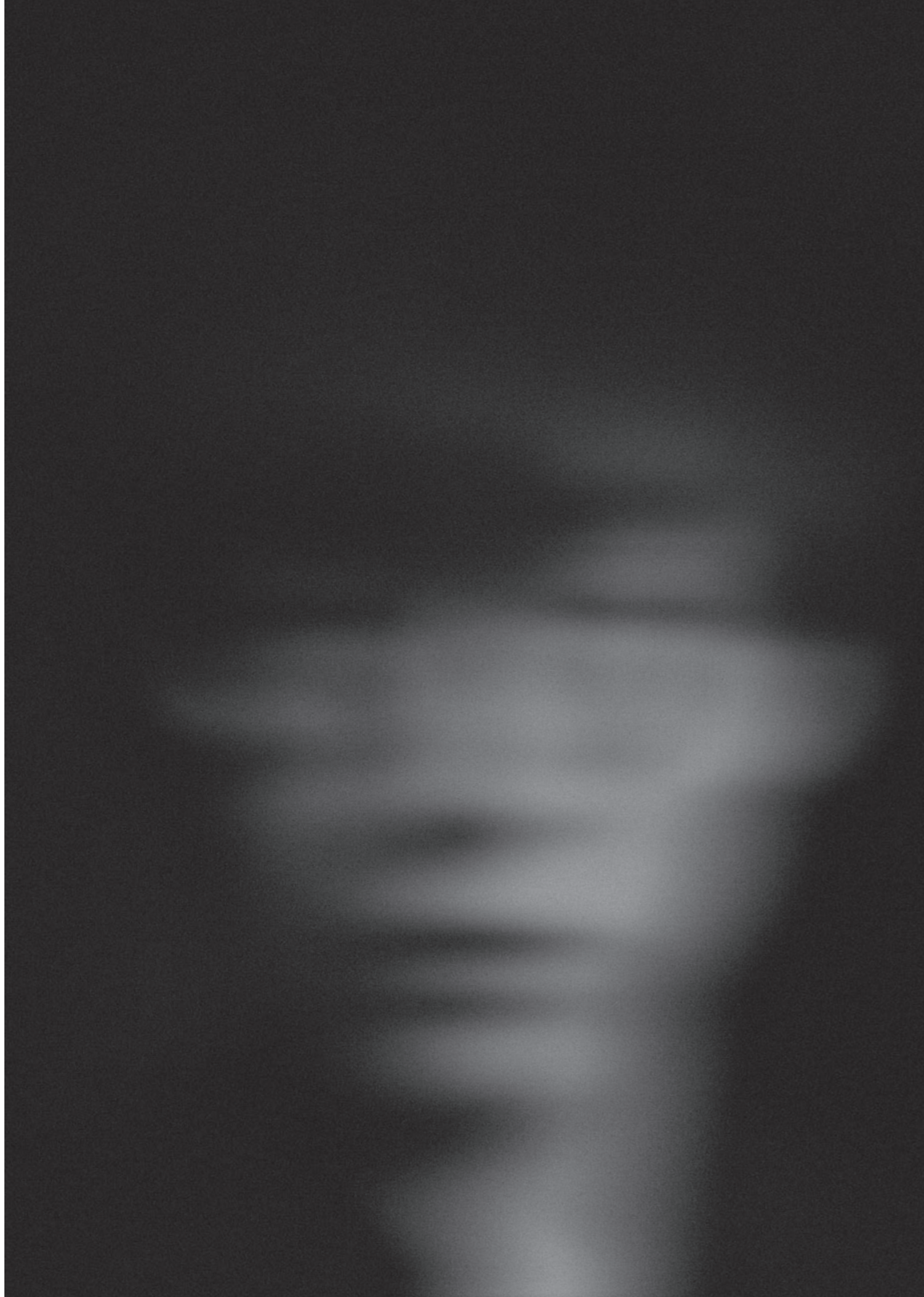
PORTFOLIO 2024 SPRING 2 - VOICE

USING FONT

PUBLISHER	KINOSHITA RYUSEI	筑紫 A オールド明朝 Pr6N
EDITOR	KINOSHITA RYUSEI	Futura
WRITER	KINOSHITA RYUSEI	Helvetica Neue
PHOTO	KINOSHITA RYUSEI	Zapfino

TABLE OF CONTENTS

PROFILE	006
WORKS	009
EDITRIAL BOOK DESIGN	010
PHOTOBOOK PONTOON	012
CATALOG DESIGN RENEWAL	016
FOCUS DESIGN - COLOR	020
POSTER DESIGN	022
SUITA PR POSTER	024
TOUZAI OWARAI FES	028
WORK FOR ADVANCEMENT	032
UNDERCOVER	
FOCUS DESIGN - TYPOGRAPHY	039
EVENT	040
CANDLE NIGHT @OSAKA CITY	042
BILLIKEN CREATORS OSAKA	044
SEEK YOUR HAPINESS	064
EVEN IF ALONE	048
BILLIKEN CREATORS OSAKA KIDS	049
BUSINESS CARD	050
BUSINESS CARD DESIGN 1, 2	
ORIGIN	054
ONE ME TWO HEARTS	
FOCUS DESIGN - PORTFOLIO	060
AFTERWORD	062



KINOSHITA RYUSEI

木下 龍星

グラフィックデザイン学科
雑誌編集・ブックデザインコース

2018年3月、進路未定のまま高校を卒業。
2024年4月、大阪デザイナー・アカデミー
(旧・大阪デザイナー専門学校)へ進学。

西暦2000年、大阪府茨木市で生まれる。
幼少期はブロックのおもちゃや絵を描くことに熱中。小学校高学年になるにつれて興味の対象は活字や映画といったフィクションへと移り変わり、中学ではネット環境が身近になったことで漫画やアニメーションにも関心が拡大。高校に上がる頃には自ら物語を執筆するようになり、文化祭では劇の脚本担当を務めた。芸術大学の映像学科へ進学を志すも、金銭的な問題や自信のなさに加え、高校から大学へ機械的に進学しようとする現状を自らの意思で下した選択とは思えず辞退。卒業後はアルバイトの傍で自分が夢中になれるものは何か問い続ける生活を送った。行き詰まりを感じ漠然と再進学を考え始めた頃、友人から台本の執筆依頼を受ける。そこで簡易的ながらも、物語の内容を反映させた製本を自ら手がけたことでデザインすることの面白さを実感し進学を決意。そして今に至る。

WORKS

2023 - 2024

USING SOFTWARE

Illustrator

入学後から使用を開始。制作における使用頻度が最も高く、デザインをする上で欠かせない存在です。最近では平面的でない、奥行きや質感の感じられる表現を模索しています。

Indesign

昨年秋から少しずつ独学で使用を開始。はじめは写真を置くだけでしたが、今は本のレイアウトのようなものが作れるように。とはいえまだわからないことも多いです。このPFも Indesign で制作しました。

Photoshop

掲載写真の解像度や色味、明るさ、簡単なレタッチなど上記ふたつを扱う上での補助的な利用がほとんどです。使用頻度も高くないため、ほんの少しの苦手意識があります。

CHAPTER

01

EDITRIAL
BOOK DESIGN

エディトリアル・ブックデザイン



PONTOON

学内で秋に開催される学校祭、Dマーケット内での販売を目的に制作された写真集。「居場所」をテーマに制作と同年の1月から9月にかけて撮影した写真を厳選、収録しました。

制作方法は、プリンターで用紙に写真を印刷したのち手作業で製本。紙の書籍ならではの手触り、フィルムで撮影された映画のような粒子感、モノとしての奥行きを求めて表面にテクスチャーの残るヴァンヌーボ V - FS を使用。机の上を開いてゆっくりと写真を楽しめるように開きの良いスイス装を再現。1冊ずつ糸綴じで仕上げました。

自分にとって本とは何か

この写真集を制作していた時期、周囲との技量や能力の差に己の無力感を突きつけられ思い悩んでいました。しかしその悩みは制作の手を止めさせるに至りませんでした。むしろ当初まだ計画段階だったこれをなんとしても作らなければならぬという、強い使命感を抱いたのです。ならば自分にとって本とは、あるいは本を作るとは何を意味するのか。自らに問いかけた時、自分にとって本が何からも侵されることのない、安らげる居場所であったことに気が付きました。自分が作るものや関わったものも誰かにとっての居場所に、やがて訪れるかもしれない舟を待ち続けることのできる浮棧橋になれば。それこそ自分が本を作る理由であり、意義だと思いました。



「居場所」としての本をつくる。

PHOTOBOOK - PONTOON

INDEPENDENT WORK (2023)
BOOK DESIGN
182mm × 257mm

Indesign & Photoshop

表紙	TS ギフト -7
見返し	TANT
本文	ヴァンヌーボ V - FS



exterior & interior

detail

軽量コンパクトに閉じ込めた
優れた光学系と操作系



SFL series

ZEISS SFL 双眼鏡は軽量で堅牢なマグネシウム合金ボディを採用し、極限まで軽量とコンパクトを追求したモデルです。ウルトラハイディフィニション(UHD)コンセプトにより、細部に至るまで自然そのものの色彩を再現し、高い解像力をもたらします。フォーカスはSmartFocusを採用し、無理に指を伸ばしたりすることなく素早く正確な操作が可能となりました。手袋を着用した状態であっても、正確なフォーカシングが可能です。またSFL双眼鏡は防水設計となっており、内部に窒素ガスを充填することによりレンズの曇りを防ぎます。また、レンズ表面に水滴や汚れの付着しにくいLotuTecコーティングを施すことにより、鮮明な視界を提供します。



スマートフォーカスシステム

持った時、自然に人差し指が触れる位置に配置されたフォーカスダイヤルで、素早く正確にピントを合わせるができます。



瞬間を見逃さない操作性

大きな射出瞳径により、眼に当てた時、素早く最適なポジションで見ることができ、快適に観察に没頭できます。また、アイカップはエルゴノミクスデザインに基づき操作性・使用感がさらに高められています。



優れた光学性能

UHD(Ultra High Definition)システムは、特殊コーティングにより、観察対象の細部に至るまで詳細に、自然そのものの色彩で再現する光学設計です。これにより、鳥の羽の細部まで正確に映し出され、種の識別に大きく貢献いたします。



超軽量でコンパクトなデザイン

軽量、堅牢なマグネシウム合金ボディと小口径化された薄型レンズの採用により、SFL40はVictory SF 42よりも19%軽量で、17%短くなっています。



防水性能：窒素ガス充填 / 400mbar



付属品：ケース
希望小売価格は下記QRコードにてHPでご確認ください



ZEISS SFL
8 × 30
10 × 30

JAN:4047865000529
JAN:4047865000512



ZEISS SFL
8 × 30
10 × 30

JAN:4047865000529
JAN:4047865000512

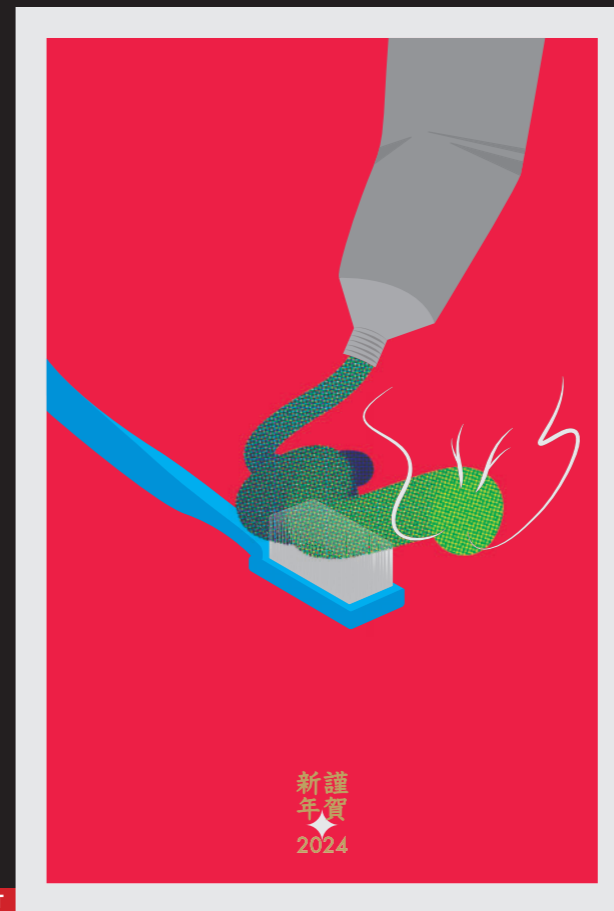


機種	倍率	対物レンズ径 (mm)	射出瞳径 (mm)	薄暮係数 (√倍率×レンズ径)	最短合掌距離 (m)	視界 [1,000mの距離で(m)]	見かけ視界(°)	アイレリーフ (mm)	眼幅調整範囲 (mm)	重さ (g)	高さ (mm)	幅 [PD65mmで(mm)]
SFL 8 × 30	8 ×	30	3.75	15.5	1.5	142	63	18	54 - 74	460	120	107
SFL 10 × 30	10 ×	30	3.0	17.3	1.5	120	65	18	54 - 74	460	120	107
SFL 8 × 40	8 ×	40	5.0	17.9	1.5	140	60	18	52 - 74	640	144	114
SFL 10 × 40	10 ×	40	4.0	20.0	1.5	115	62	18	52 - 74	640	144	114

授業課題と自主制作の中から色使いに注目してデザインを紹介。



2 ADOPT



3 ADOPT



1. SHOP DM 眼鏡市場の新春イベントを想定したDM。メガネのオーダーイベントを企画、その告知とした。
2. HEADER DESIGN 在籍学科の公式Xヘッダーデザインを制作。実際に使用されている。(2024年5月現在)
3. NEWYEAR CARD 歯医者から送られることを想定した年賀状DMを制作。キングプリンターズさんの年賀状サービスのテンプレートに採用。

CHAPTER

02

POSTER DESIGN

ポスターデザイン





SUITA PR POSTER DESIGN

PLANNING (2023)
POSTER DESIGN
297 mm × 420 mm

Illustrator

授業内で制作。自らの出身地をPRするポスターをデザインするという課題でした。手順としてははじめにその土地の魅力、シンボルや特色、イメージをリサーチ。それらを元にPRの方向性、伝えたい内容、コンセプトを設定し、キャッチコピーを決定。その後組み立てたコンセプトや意図が第三者に伝わるようにビジュアルを制作するという流れでした。

らしさの表現

私は自身が生まれた茨木市ではなく、育った地である大阪府の吹田市を選択。キャッチコピーでは吹田市が子育てに適した住みやすい環境であることを、ランドマークである太陽の塔の特徴になぞらえて力強く表現。視覚的な部分では吹田市を中心に拠点を置くガンバ大阪を用いて、身体はもちろん心の成長も強く打ち出した、スケール感のあるビジュアルを作成。色彩も太陽の塔内部にある生命の樹を反映しました。

制作過程

1. 吹田市のリサーチ結果

・吹田市にあるもの

万博記念公園 民俗学博物館
アサヒビール工場 メイシアター
国立循環器センター ガンバ大阪
パナソニックスタジアム

・特徴

主要都市へのアクセスが良好
ベッドタウン 公園が多い
治安が良好 住みたい町上位
お年寄りが多い 健康長寿

2. キャッチコピーの設定

リサーチの結果から「吹田市は暮らしやすい地域であり子育てにも適している」ことがわかった。成長をキーワードに表現を連想。浮かび上がった植物という言葉からさらにイメージを膨らませ、生命の樹を内包し天高くそびえ立つ太陽の塔に着目。その特徴である大きさや、太陽という言葉が持つポジティブさ、眩しさを、力強さを落とし込む。

キャッチコピーを
「デカく、まぶしく、育つ。」に決定した。

3. ビジュアルの制作とその変遷

次頁へ

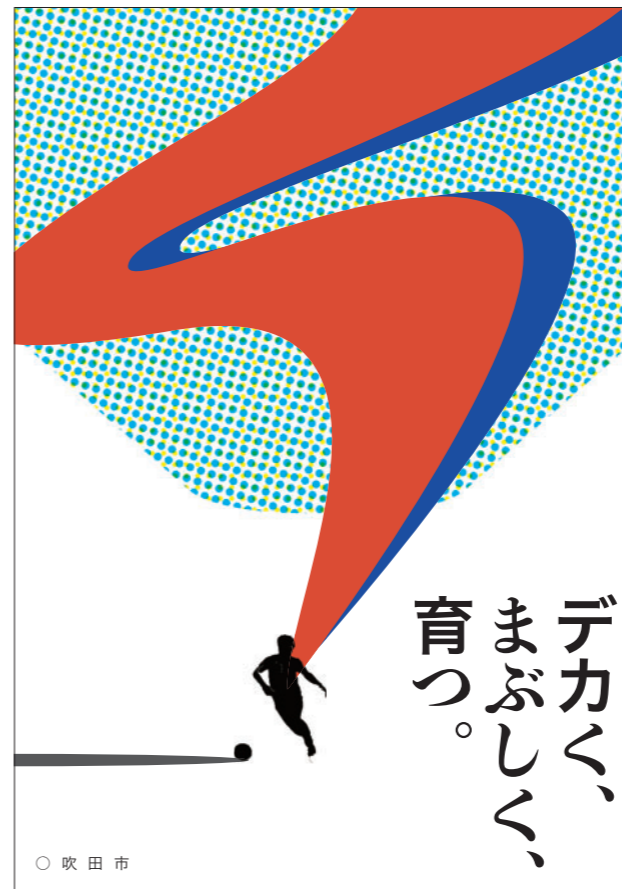
そこでしか生きられないデザイン。



最初期の案。太陽の塔に描かれたラインを、動脈と静脈をイメージした赤と青で表現したシンプルなデザイン。文字とイラストのどちらもが視覚的にパンチが弱く、抽象的すぎるため言いたいことが不明瞭な印象を受ける。



ガンバ大阪をイメージしたサッカー選手のビジュアルが追加される。要素が増えたことで文字とビジュアルのバランスを見直すことに。出身地のPRという趣旨がぶれないように、サッカーの印象が強すぎないデザインの制作が課題に。



完成系の土台が出来上がる。コピーが持つ力強さを前面に打ち出す方向性に決めたことで、各要素がまとまりはじめる。文字はカタカナと漢字にそれぞれひらがなとは異なるフォントを使用。イラストの描写にはメリハリをつけ、スタジアムの天窓から覗く空を描くことで紙面に奥行きを加えながら、成長のスケール感を表現している。



イラストのディテールや色彩、文字サイズなどの細部を調整、市のロゴを作成して完成。吹田市のSでもあり、選手の内面の豊かさを表すビジュアルは生命の樹を参考に色数を増やすことでポスターのコンセプトを後押し。泥臭すぎない、クリーンな印象のまま、力強さを表現できたと思う。

ビジュアルの制作とその変遷

参加し、楽しみ、共有する。



左：提出したもの 右：担当講師による指導のもと修正したものの出演芸人一覧を下から上へ移動、それに伴ってイラストの配置、色を調整



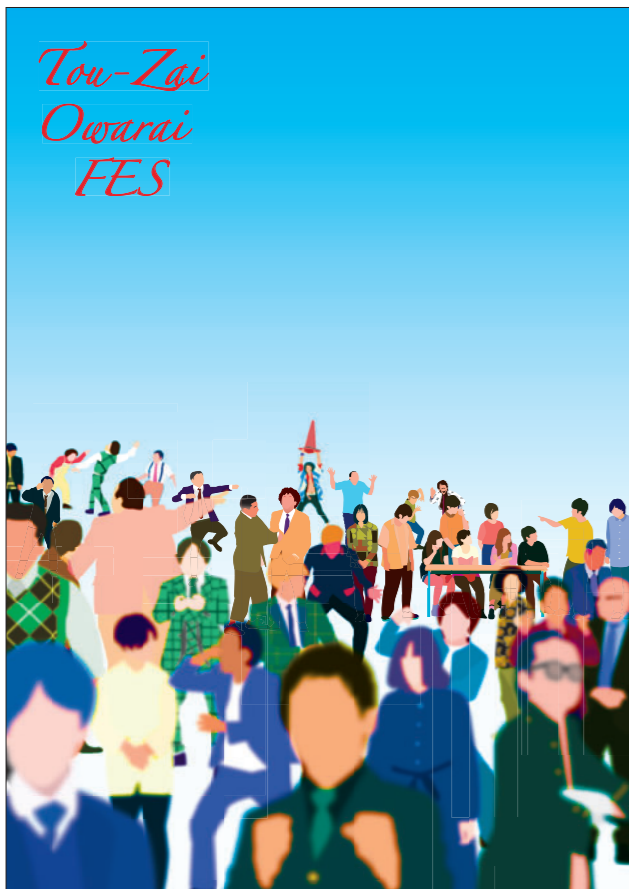
TOUZAI OWARAI FES POSTER DESIGN

PLANNING (2024)
GROUP WORK
POSTER DESIGN
594 mm × 841 mm

Illustrator

お笑いライブのイベント「東西お笑いフェス」のメインビジュアルポスターをグループで制作する授業課題。私はポスターレイアウトの考案とテキスト部分、そして一部イラストの制作を担当。全作品の中から選ばれ、実際にメインビジュアルとしてインスタグラムや会場にポスターを掲載、使用していただきました。お笑い芸人の写真は使用しないことと、ソーシャルメディアで拡散されるデザインを条件に、各グループ自由に制作を開始。私のグループではまず、現在世に出回っているお笑いライ

ブのポスターを分析しながら、お笑いライブ以外で気になるデザインを収集し手がかりを探しました。そうして私たちが注目したのは「ウォーリーを探せ」でした。出演芸人の集合図というオーソドックスなお笑いポスターの形式に則ることでイベントの楽しさを演出しながら、お笑いファンに各自好きな芸人を「探してもらう」仕掛けを用意。楽しみながら情報拡散への参加を促そうと試みました。



「ウォーリーを探せ」のテイストで制作された1枚目のデザイン案。お洒落な映画のポスターも参考にし、大胆なレイアウトに。被写界深度の表現によって写実的な印象が強い。何か工夫を凝らしたい、奇を衒いたいと思いつきながら取り組んだ結果、このお笑いフェスが持つ楽しさや賑やかさが疎かになってしまい、メインビジュアルに適しているとは言えなくなった。



2枚目のデザイン案。芸人の配置を平面的に見えるよう圧縮、背景色も明るいものへ変更することでお祭りらしさを演出。方向性はこちらに決まり、デザインのブラッシュアップが始まる。作字と打ち込みの両パターンで文字入れを検討しながら、芸人に目が行かない背景色、そして画面が平滑すぎる故に感じるビジュアルの物足りなさをどう解消するかを目標に。



2枚目をベースにブラッシュアップ。イラストにざらついた揺らぎのあるブラシで枠線をつけることで、デジタル制作ながら手描きのような質感を出す事に成功。背景色もそれに合わせて紙のようなクリーム色に変更。文字情報と共にシンプルにすることで、イラストに目が行きやすくなった。



最終的に提出されたポスター。開催概要と出演芸人を追加、タイトルと枠線に色をつけてより華やかに祭りらしく仕上げました。この後実際にメインビジュアルとして使用するにあたり、出演芸人や日時の変更、その他手直しを担当講師の指導のもと行い前頁のデザインへ。

ビジュアルの制作とその変遷

CHAPTER

03

WORK FOR ADVANCEMENT

進級制作

KINOSHITA RYUSEI EXHIBITION
UNDERCOVER

WORK FOR ADVANCEMENT (2024)
POSTER DESIGN
515mm × 728mm

Self portrait, Drawing
Illustrator, Photoshop

「自分」をテーマに自由にポスター表現をする進級制作。私は書籍、中でも図録やアートブックなどの作品集制作への興味関心から自身の展覧会を想定したポスターと告知用のDMを制作しました。

衝動と理性

メインビジュアルはアナログでの制作。セルフポートレートの上からアクリルガッシュで着彩、その後 Illustrator で文字情報を配置しています。自分が持ち得る技術である写真、ペインティング、タイポグラフィを重層的に用いることで衝動と理性が交差する自分、あるいは純粹な美的感覚と客観的な機能性の両立を試みる自身の制作を表現しました。



KINOSHITA RYUSEI EXHIBITION UNDERCOVER

アンダーカヴァー

本展はデザインを中心に活動を続ける、木下龍里が思い描く理想を表現する過程に位置する傑作企画です。
彼の理想、それは自身の胸に宿る理性と衝動の共鳴、それは同時にデザインにおける高機能的な機能性と個人的で純粋な美的意識の両立でもあったのです。
平成十二年生まれのデザイナーは、NSの普及拡大と共にありました。同時代期を過ぎた、価値観も可能な「タ」で、多感な時期の自己形成にのみならず、影響を及ぼすことには驚きを感じます。
「それまで無名に行われていたコミュニケーションがある程度自覚意識を持って行われ始めるその時期において、対象を伴わないコミュニケーションの発生は、相対的な関係性を前提としていたからとれない。つまり私たちは自分の形もまた確かな時期に、現存をSNSという情報ツールも異なる一環としての異なる側面を同時に迎えています。この個人が持つ人格と人物がやがて深く浸透してしまふことなのです。そこで今回は、改めて木下自身が木下龍里という個人を振り返ること、その分けたための、今回においては理想と衝動の共存をみなす。そして今回は同時に、それと対峙しつづけた龍里自身もまた、思想的な批評で測定したデザインを表現するための探究とあるとして、

2024 OSAKA DESIGNERS' COLLEGE
02.23.fri - 02.25.sun

[HOURS] 11:00-18:30 (11:00-17:00 on last day)
[VENUE] OSAKA DESIGNERS' COLLEGE
2-3-20 Dojima, Kita-ku, Osaka 530-0003
[ADMISSION] FREE
[SUPPORT] OSAKA DESIGNERS' COLLEGE
Division of Graphic Design

HOW CAN YOU PROVE THAT YOU ARE YOU ?

KINOSHITA RYUSEI EXHIBITION UNDERCOVER

アンダーカヴァー

2024.02.23.fri - 02.25.sun

OSAKA DESIGNERS' COLLEGE
OPEN 11:00-18:30 (11:00-17:00 on last day)

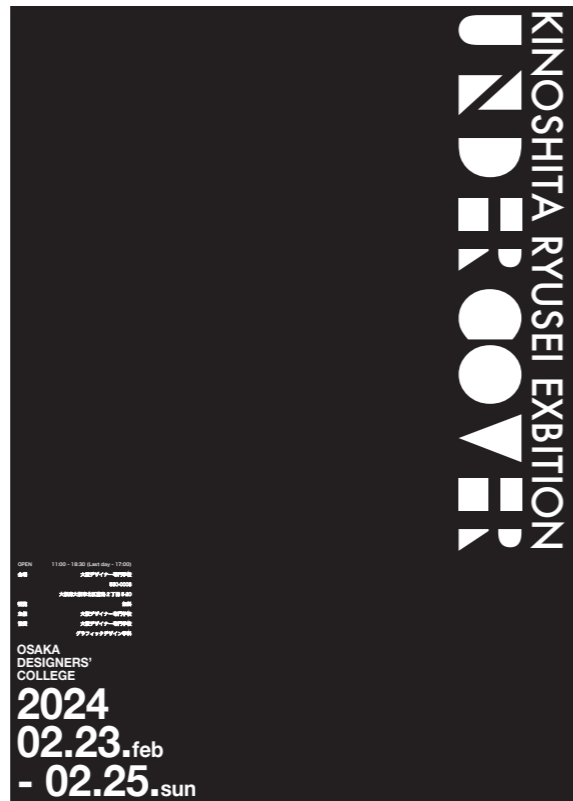
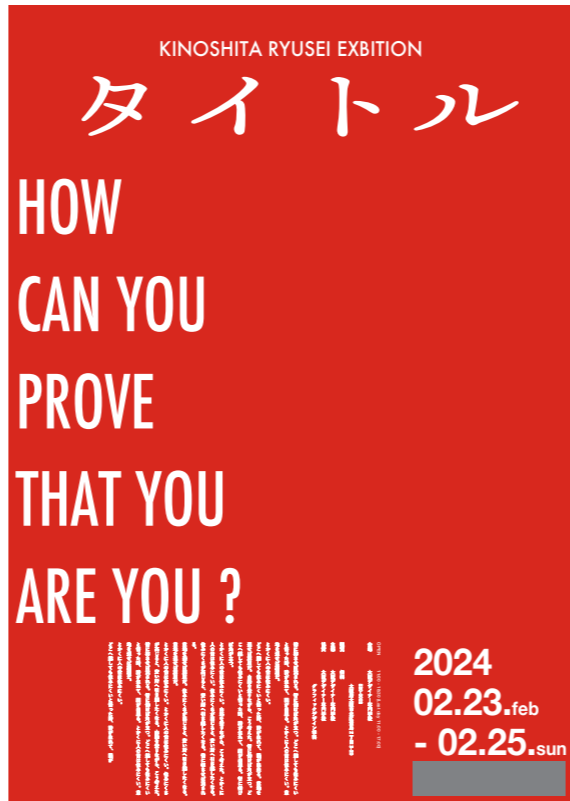
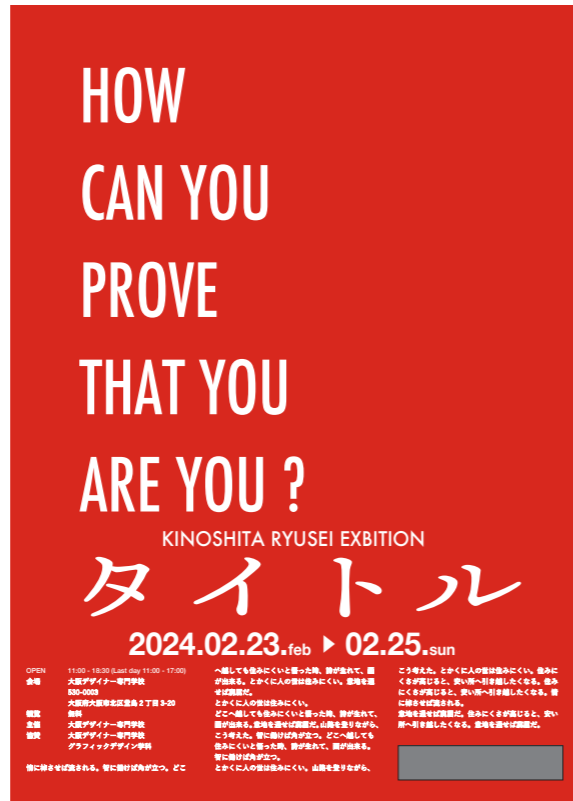
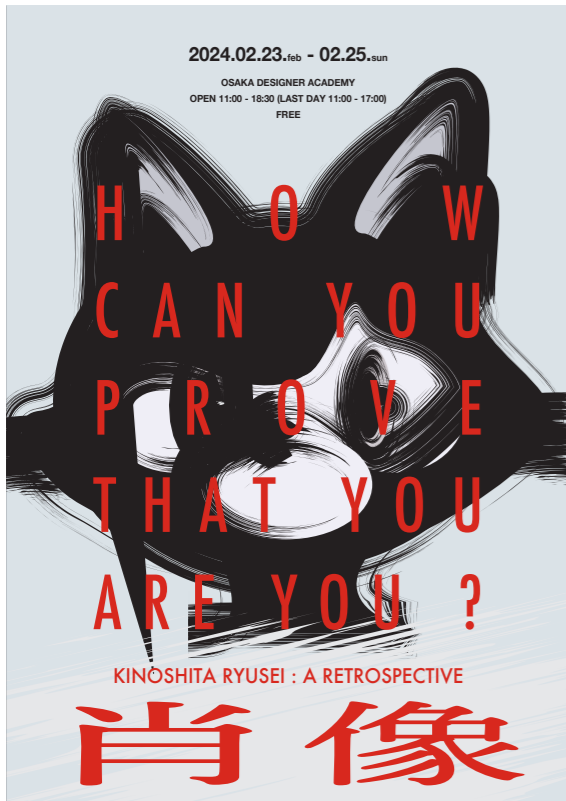
KINOSHITA RYUSEI EXHIBITION UNDERCOVER

アンダーカヴァー

[HOURS] 11:00-18:30 (11:00-17:00 on last day)
[VENUE] OSAKA DESIGNERS' COLLEGE
2-3-20 Dojima, Kita-ku, Osaka 530-0003
[ADMISSION] FREE
[SUPPORT] OSAKA DESIGNERS' COLLEGE
Division of Graphic Design



告知用DM 上：表 下：裏



自分らしさ

アナログタッチのビジュアルと文字情報の組み合わせという大まかなデザインは最初期から構想としてありました。完成形との違いは、提出2日前までビジュアルが猫のキャラクターに設定されていた点です。

黒猫のキャラクターは自分の特徴を反映したマスコットキャラクターとして制作されていました。「理性で覆われた衝動」から連想される「猫を被る」というキーワードを軸に、普段身につけている黒い服や、カメラを片手に街中を彷徨う姿から生まれたものです。キャラクターが持つポップさと、過剰な文字情報の対比という視点からも、理性と衝動という相反するものの両立を表現しようと考えていました。しかしそのビジュアルに納得がいかず、制作が難航してしまいます。理由としては元々イラスト表現が苦手であることと、コンセプトを重視するあまり「自分らしさ」から遠ざかり、モチベーションが保てなくなり始めたことでした。

アナログタッチの表現は欲しい。けれどゼロから絵を描く技術はない。そこで辿り着いたのが写真でした。セルフポートレートを下敷きにドローイングすることで質感、構図ともに納得のいくものを作ることができるのではと考えました。そうして自画像のビジュアルが出来上がり、実際に採用へ至りました。ビジュアルと表現方法の両方において、自分らしさを表現できたのかと思います。

UNDERCOVER

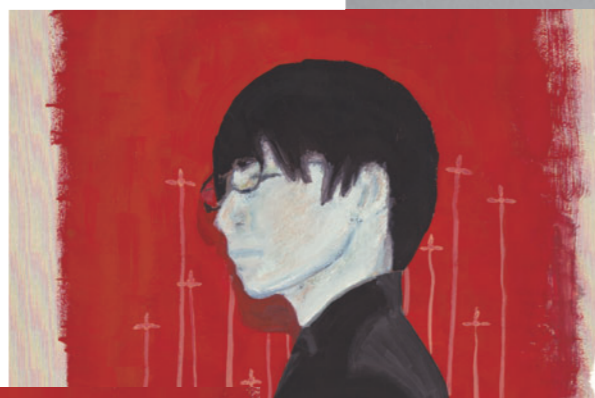
UNDERCOVER

UNDERCOVER

タイトルができるまで

本来フォントとして使われるラインを長方形からくり抜き、残された幾何学図形をリサイズ、微調整を行い制作されました。

文字情報の多いこのポスターデザインにおいて、一目で表題だとわかるロゴデザイン制作は避けられませんでした。しかし単に装飾を増すだけでは埋もれてしまうのではと思い、ポスターの中で用いられていなかった幾何学図形に目を付けます。ヒントになったのはステンシルで用いる型紙でした。文字を描くために使われた型紙には、スプレーを吹きつけた跡が残ります。それは描かれたものの「もうひとつの顔」であり「本質」なのではないかと考えました。秘密を意味するタイトルと、それを暴く展覧会のコンセプトと奇跡的に結びついたのです。



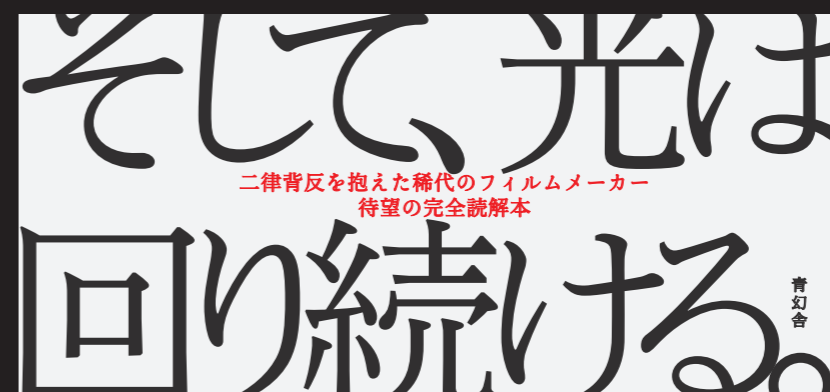
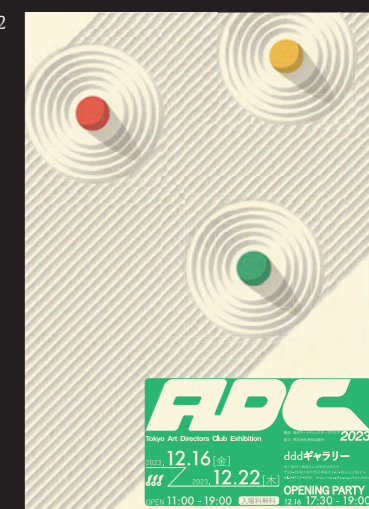
メインビジュアルができるまで

自分が持つ技術、写真、ドローイング、タイポグラフィをそれぞれ取り組む際の姿勢に合わせて衝動、ある程度制御できる衝動、理性に分類しました。位置付けの基準は感覚的であるか、言語化できるかなどです。それらを階層化することで、理性に覆われた衝動という自分自身の人間性を表現しようと試みました。今の自分にとって写真の撮影は落ちていくものを考えるよりも先に受け止めることに近く、対してタイポグラフィは倒れないように気を配りながら積み木で塔を組み立てることに似ています。

Focus design - Typography

フォーカスデザイン 文字

授業課題の中から文字に注目してデザインを紹介。



1. TYPO GRAPHIC SYSTEM - GRID 文字素材と幾何形態を用いたグラフィックデザイン。
2. GRAPHIC AND CHARACTER 図形やテクスチャーを使ったイベント告知フライヤー。
3. BOOK DESIGN 好きなものの固有名詞を使わずにデザインされた紹介本の表紙と帯。

CHAPTER

04

EVENT

イベント

外の世界

この在学期間中、学校内外含め様々なイベントに参加させていただきました。年齢や立場、作品やその制作スタンスなど、学校以上に多種多様な外の世界は今の自分のあり方を見つめ直す機会としてとても刺激になりました。また自らの制作の面でも、フォーマットがあらかじめ決められた授業課題とは違う自由な発想で取り組めたかと思います。自分の無力さや至らなさに直面する場面も多かったですが、総じて有意義な経験だったと感じています。



BILLIKEN CREATORS OSAKA



2021年から田村駒株式会社大阪社にて開催されているBILLIKEN CREATORS OSAKA(以下BCO)。プロのクリエイターと学生がビリケンさんを題材に作品を制作し、即売会という形式で作品の展示が行われるイベントです。私は23年の夏に開催された第3回、そして24年の3月に開催された第4回へ参加。各回ともに総勢100名を超えるクリエイターが集まる中で作品の出展と販売をさせていただきました。また23年の11月には新世界中で開催された関連イベントであるBILLIKEN CREATORS OSAKA KIDSで会場風景の記録撮影係としてお手伝いをさせていただきました。

SEEK YOUR HAPPINESS
for BCO3

CREATIVE WORK (2023)
ART
420mm × 594mm

STENCIL

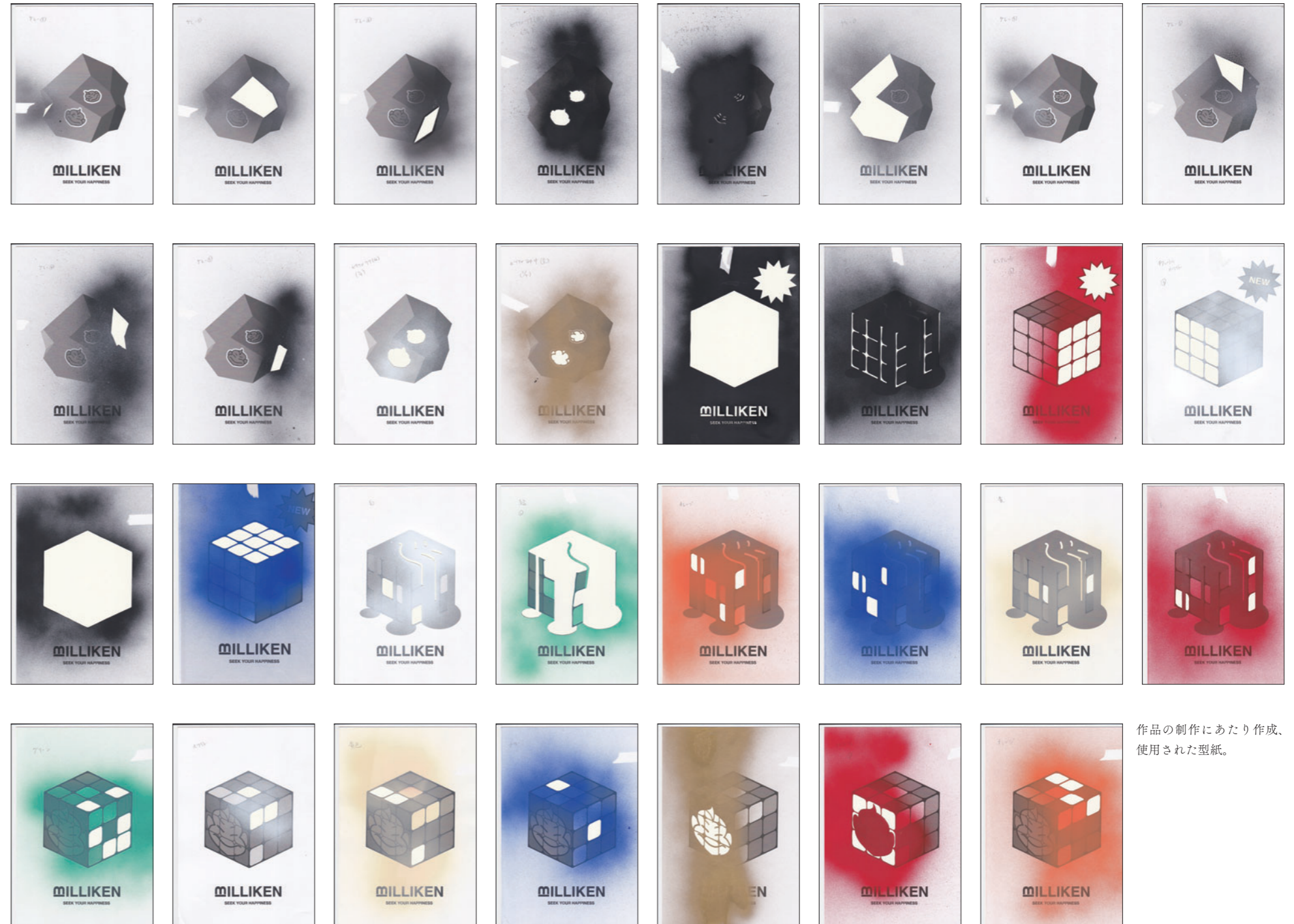
BCO3 出展作品。

ビリケンさん×〇〇をテーマにアート作品を制作するという課題。私は題材にパズル、中でもルービックキューブを選びました。ビリケンさんを幸福の象徴とし、キューブの可能性の広さに人の幸福の多様性を重ねて表現しました。そして最後にまささらなキューブを提示することで、観覧者に「あなたはどうか」という問いを投げかける構成としました。制作は型紙を使ってスプレー塗料を吹き付けるステンシルを採用。まずデジタルでデザインを

作り起こし、使用するスプレーの色数だけ印刷。着色箇所だけを切り抜いた型紙を制作し、順番に台紙へとスプレーを吹きつけました。台紙にはキャンバス地を思わせるテクスチャのものを使用。普段ディスプレイの中で制作が完結することが多いため、この課題ではアナログならではの質感、存在感が出るように素材や表現方法を考えました。ロゴはBを90度回転させ、ビリケンさんのトレードマークである足を表現しました。

MILLIKEN

SEEK YOUR HAPPINESS



作品の制作にあたり作成、使用された型紙。



EVEN IF ALONE
for BCO4

INDEPENDENT WORK (2024)
ART
455mm × 530mm

STENCIL

BCO4 出展作品。
前回とは異なり希望者のみが参加申し込み、作品を制作しました。アクリル板にステンシルで描いたのは、誰かの足跡が刻まれたスニーカーの箱の展開図です。ビリケンさんの要素が少なくなってしまう前回は踏まえ、BCO4ではビリケンさんの特徴から作品をイメージしてきました。2枚のアクリル版に、それぞれ黄色と黒色を分けて着彩。それらを重ねて1枚の作品に仕上げました。

ビリケンを通して見つめる幸福

タイトルの「EVEN IF ALONE」は正式には「RUN YOUR WAY, EVEN IF ALONE」であり、直訳すると「君の道を行け、たとえひとりでも」、意識すると「君だけの靴で走れ」となります。これは多様な人の営みが嫌でも目に入る現代において、無意識に画一化した幸不幸に振り回され自分を見失うのではなく、どんな形、名前であっても自分だけの幸せの形を見つけ出して欲しいというメッセージを込めました。



DATE.
2024.03.14 THU.

LOCATION.
TAMURAKOMA
Azuchimachi, Chuo-ku, Osaka

CONTENTS.
BILLIKEN
CREATORS OSAKA 2024

THE LABEL CAN BE EASILY PEELLED OFF AND USED AS A STICKER. LET'S KEEP THIS PRECIOUS MOMENT TODAY IN YOUR MEMORIES.

MAR. 14th. TAMURAKOMA

KINOSHITA RYUSEI

左：後ろが見えるフレームに額装された作品。黄色と黒のアクリル版の間には金具で僅かにスペースが設けられ、光の具合によっては文字や足跡が影を落とす。
右：サントリー飲料とのコラボ企画。会場限定で作品写真付きのタグが貼られた飲料を購入することができた。



大阪新世界の誕生111周年を記念して開催されたイベントである新世界111thフェス。BILLIKEN CREATORS OSAKA KIDSはその内部イベントとして開催されました。会場では子どもが参加、体験できるワークショップやプロのアーティストによるライブペイントが行われ、私たち学生はボランティアとして運営を手伝いました。

私は記録撮影係としてイベントの様子を撮影。後日、この日の様子として撮影した写真をBCOの公式Instagramに掲載していただきました。

CHAPTER

05

BUSINESS CARD

名刺



こうありたいと願う自分と

2023 年度版 原寸大



上：表 下：裏

2023 年の夏、田村駒株式会社で開催された、BILLIKEN CREATORS OSAKA 3 の参加に合わせて制作した最初の名刺です。イラストを用いた表現よりも、文字と紙の質感を押し出す方が自分を表すにふさわしいと考え、シンプルなデザインで制作しました。限りなく情報と色を削ぎ落とし、紙の素材感を剥き出しにすることでソリッドなビジュアルを追求。一方で画面上だけでは感じ取ることので

きない質感や色選びにこだわり、字体やアイコンにわずかな丸みを残すことで、どこか温かみを感じられるものを目指しました。両面に描かれているシンボルマークはデザインに宿る温もりを表すハート、「人と人、人とモノをデザインによって繋ぎ合わせたい」ことを表す針と糸。そしてまだ駆け出しであることを示す新芽を、RYUSEI の R と Y でデザインしました。

BUSINESS CARD DESIGN 1

INDEPENDENT WORK (2023)
55mm × 91mm

Illustrator

用紙 ヴァンヌーボ V
ナチュラル 195kg

自分らしさの狭間で

2024 年度版 原寸大



上：表 下：裏

前回制作した名刺が残り少なくなり BILLIKEN CREATORS OSAKA 4 の開催や進級も控えていたことからいいタイミングだと思い刷新した 2 枚目の名刺です。前回の考えを全面的に補強しながら、学校での 1 年間を通して見えた自分のやりたいデザイン、領域を反映しました。グリッドを用いて設計された緻密で静謐なデザインを好む一方で、激しい感情の揺れ動きを連想する抽象画や筆文字、印象派絵画という、正

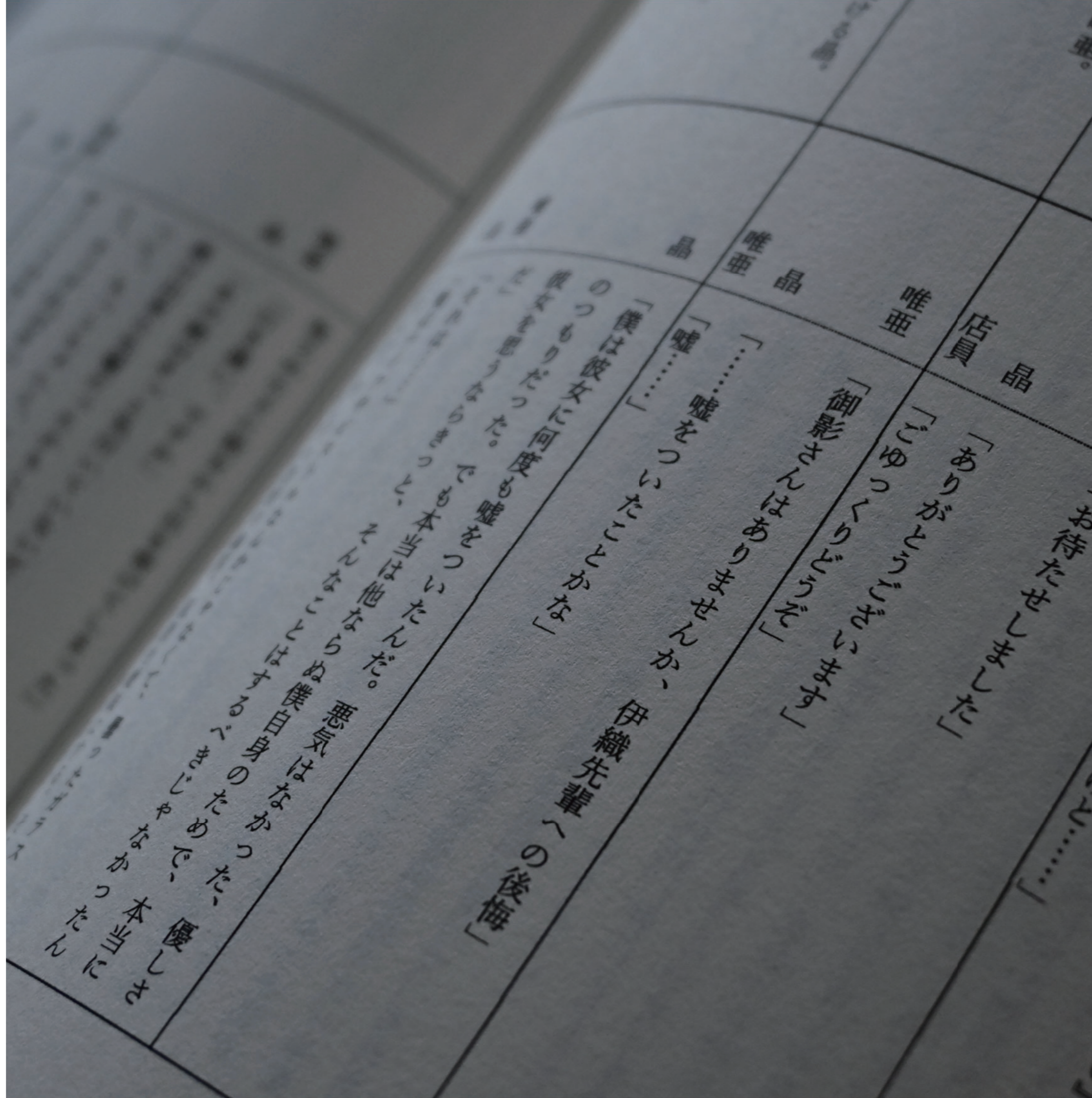
反対の性質を持つものが好きでした。1 年間デザインに触れながら試行錯誤を繰り返すことで、それらを自らで模倣するだけでは物足りず、ふたつの組み合わせこそが自分の追い求める美しさの理想だと気付きました。そしてその二面性は自分という人物を体現するものでもありました。なので表面は関心のある分野である書籍を連想する縦書きで静謐さを。裏面は筆文字のサインで内に秘めたる感情を表現しました。

BUSINESS CARD DESIGN 2

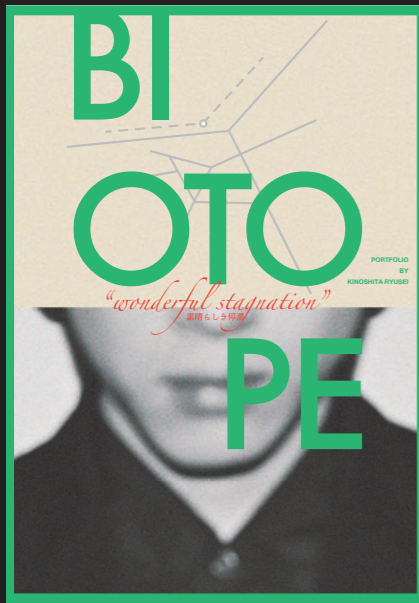
INDEPENDENT WORK (2024)
51mm × 89mm

Illustrator

用紙 ハイブリッドバガス FS
ラフホワイト 265kg



過去に制作したポートフォリオを紹介。



1

1. PORTFOLIO 2023 FALL - BIOTOPE

初めて制作したポートフォリオ。意味や思い、コンセプトが宿る制作物のそれぞれを生き物に見立て、生物の生息空間を意味する BIOTOPE というタイトルを付けました。制作物の区分ごとに上下するインデックスは活字本の段落をイメージしています。異なる内容が連続して展開される中で、語の区切りを視覚的に判別しやすくしたいと思い設定しました。

2. PORTFOLIO 2023 WINTER - PLAY(BACK)

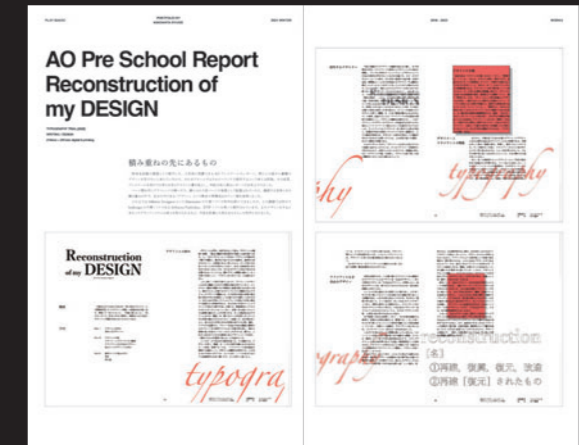
この PLAY(BACK) は学校で募集のあった奨励金制度の書類審査用に制作しました。入学前から制作時点までの制作物を時系列順に網羅し、私自身のこれまでの歩みを詳かにする内容になっています。基本は BIOTOPE をベースとしています。作品点数が大幅に増加したため詳細に解説するものを絞ることで内容にメリハリをつけました。これ以降 PF 制作には Indesign を使用。

3. PORTFOLIO 2024 SPRING - UNDERCOVER

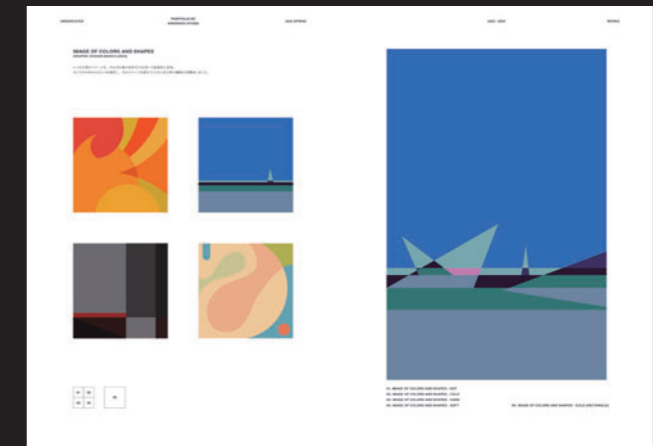
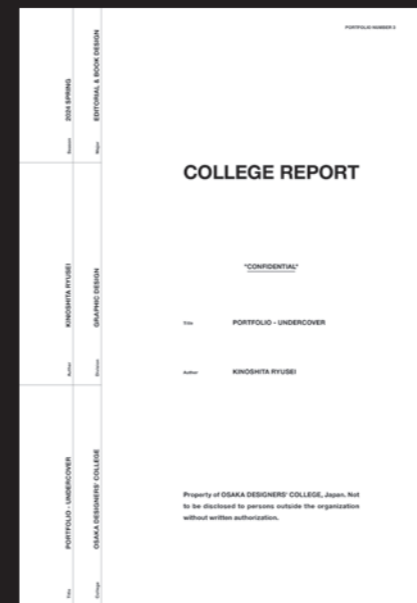
UNDERCOVER は PLAY(BACK) をブラッシュアップし、進級展で展示したものです。入学前の内容を省き、前回以降に完成した学校課題を加え時系列順に紹介しています。入学を控えていたり検討している人の目に多く触れるだろうと考え、学校活動に焦点を絞りました。



2



3



Afterword

PORTFOLIO 2024 SPRING 2 - VOICE

あとがき

2年に進級するにあたって制作したポートフォリオです。前回と比較して内容、レイアウト共に大きく刷新しました。就職活動が始まるということもあり、これまでの課題や活動に留まらない私という個人を前面に押し出そうと思い、自分の声や言葉に注目。制作時の考えやコンセプトの解説を相手が読む際に声色や抑揚、トーンが伝わるような文字組みを心がけました。そしてそれを基準にグリッドを設定、レイアウトを進めました。なのでタイトルである VOICE は同時に今回のテーマでもあります。

この度はポートフォリオをご覧いただきありがとうございました。色んなことを書き連ねてきましたが、とにかくデザインが好きで楽しく取り組んでいることが伝われば幸いです。特にポートフォリオ制作には目的やアプローチの違いで与える印象が変わる編集やデザインの楽しさが詰まっていて飽きが来ません。こんな調子でこれからも精進していきたいと思います。最後に改めて、ありがとうございました。

木下龍星

時系列順制作物リスト

056	入学前 ONE ME TWO HEARTS	
2023年 1年前期		
042	CANDLE NIGHT @OSKAKA CITY	キャンドルナイト内にて展示
046	SEEK YOUR HAPINESS	BCO3に出展
052	BUSINESS CARD DESIGN 1	
1年後期		
039	TYPO GRAPHIC SYSTEM - GRID	
039	GRAPHIC AND CHARACTER	
024	SUITA PR POSTER	校内にて展示
016	CATALOG DESIGN RENEWAL	
012	PHOTOBOOK PONTOON	Dマーケット内にて販売
060	PORTFOLIO 2023 FALL - BIOTOPE	
049	BCO KIDS	記録撮影係として参加
021	NEWYEAR CARD	キングプリンターズ年賀状テンプレートに採用
039	BOOK DESIGN	
020	SHOP DM	
2024年		
061	PORTFOLIO 2023 WINTER - PLAY(BACK)	
061	PORTFOLIO 2024 SPRING - UNDERCOVER	
034	UNDERCOVER	2024年4月～翌年3月まで校内展示予定
028	TOUZAI OWARAI FES	同イベントのメインビジュアルに採用
053	BUSINESS CARD DESIGN 2	
048	EVEN IF ALONE	BCO4に出展、売約
2年前期		
020	HEADER DESIGN	学科公式Xのヘッダーに採用



