

2024 WINTER

Season

EDITORIAL BOOK DESIGN

Major

# COLLEGE REPORT

KINOSHITA RYUSEI

Author

GRAPHIC DESIGN

Division

"CONFIDENTIAL"

PORTFOLIO - VOICE 1.5

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 / 11 / 27

# VOICE 1.5

PORTFOLIO BY KINOSHITA RYUSEI

PORTFOLIO 2024 WINTER - VOICE 1.5

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

PROFILE 006

WORKS 009

EDITRIAL BOOK DESIGN 010

- PHOTOBOOK PONTOON 012
- PHOTOBOOK STUDY:ISLAND 016
- RAIN AND FEVER 020
- ARTWORKS DOGRUN 024
- CATALOG DESIGN RENEWAL 030

FOCUS DESIGN - BUSINESS CARD 034

POSTER DESIGN 036

- SUITA PR POSTER 038
- TOUZAI OWARAI FES 042
- WHEELCHAIR TENNIS 046
- TANABE PHARMACY 047

WORK FOR ADVANCEMENT 048

- UNDERCOVER 050

EVENT 054

- CANDLE NIGHT @OSAKA CITY 056
- BILLIKEN CREATORS OSAKA 058
- SEEK YOUR HAPINESS 060
- EVEN IF ALONE 062
- BILLIKEN CREATORS OSAKA KIDS 063

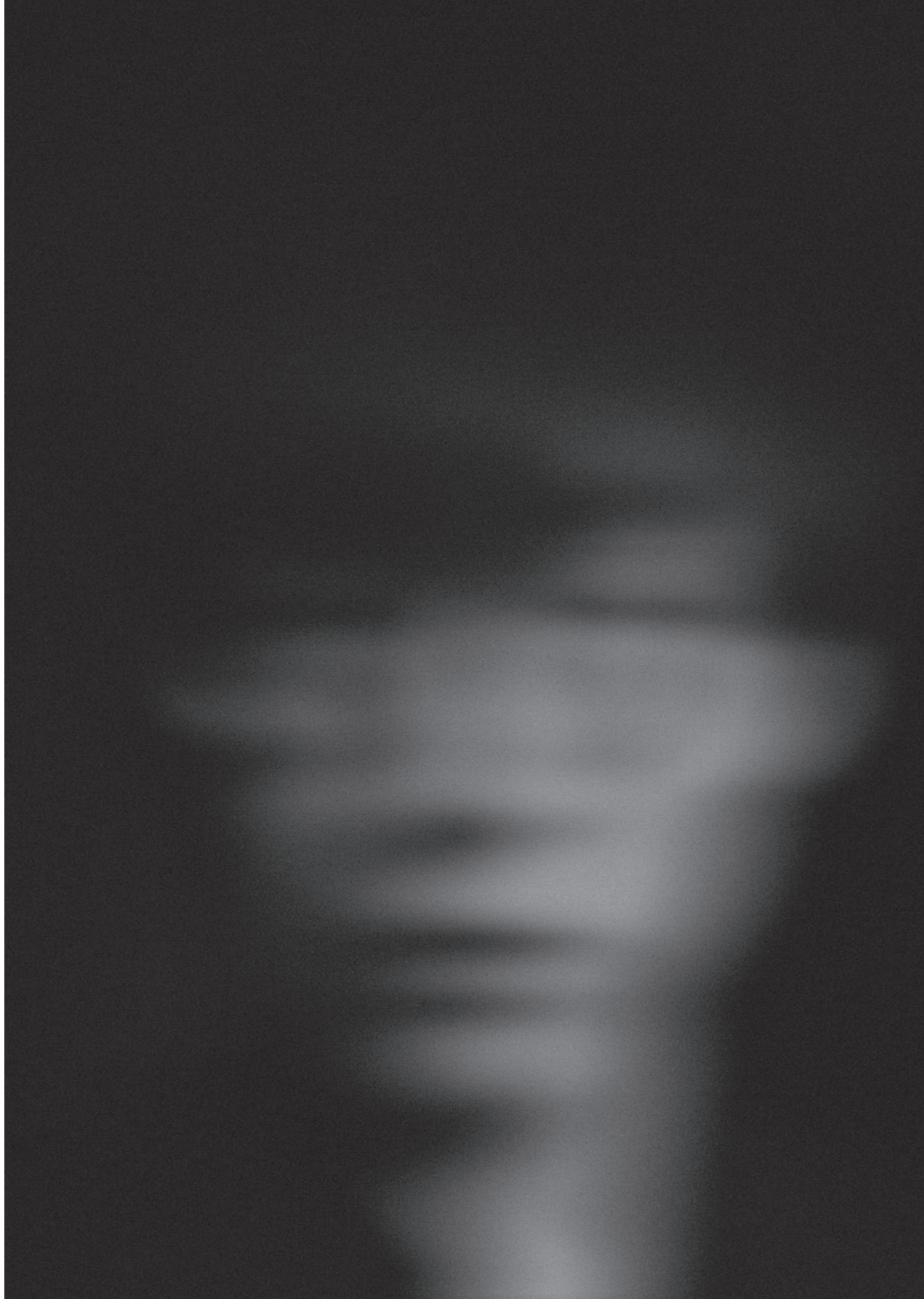
ORIGIN 064

- ONE ME TWO HEARTS 066

PORTFOLIO ARCHIVE 070

- BIOTOPE 072
- PLAY(BACK) 074
- UNDERCOVER 078
- VOICE 080

AFTERWORD 082



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

2023年の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

Lightroomで現像した写真の解像度を変更や切り抜き、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。

### Lightroom

撮影した掲載写真の明るさ、彩度などの調整に使用します。ここで現像したものをPhotoshopで加工します。

CHAPTER

# 01

EDITRIAL  
BOOK DESIGN

エディトリアル・ブックデザイン



「居場所」としての本をつくる。

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。



### PHOTOBOOK - PONTOON

写真集 PONTOON

INDEPENDENT WORK (2023)  
BOOK DESIGN  
B5 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



# 習作：島

STUDY: ISLAND

木下龍星  
kinoshita ryusei

PHOTOBOOK - STUDY: ISLAND

写真集 習作：島

INDEPENDENT WORK (2024)

BOOK DESIGN

180mm × 200mm

InDesign, Lightroom & Photoshop

カバー キュリアスマター

本文 ベルーラ

差し込み 淡クリームキンマリ



習作と名付けられたこれは、2年目のDマーケット内での販売を目標に制作した2冊目の写真集です。きらりと光るベルーラに、モノクロフィルムで撮影した写真をグレースケールで印刷。テキスト部分には活字書籍で用いられる用紙を使い、中綴製本で仕上げました。自身のカメラや写真との向き合い方の変化を記録しながら、写真が纏う雰囲気を紙選びやレイアウトで表現しようと試みた1冊です。

撮影を行った神戸のポートアイランドから受けた無機質で心地よい感覚を表現するため、掲載数を絞りシンプルな構成に。よい単調さが続くうちにページをめくり終えてしまうような写真集を目指しました。また本文には使用したプリンターでも綺麗にインクがのり、モノクロを引き立てる紙を。カバーにはコンクリートの質感を想起するものを選びました。自身の書籍やデザインへの向き合い方を模索する前回から、より掲載されるコンテンツを意識した制作となりました。

## 序文

2023年の5月、同年1月に買ったばかりのカメラを持って初めて写真を撮るためだけに出かけた。撮影場所を選んだのは神戸。数策するうちに真っ赤な神戸大橋を徒歩で渡れることに気が付き、地図も見えないままポートアイランドに足を踏み入れた。

かつては母親が住んでいた場所であり、数年前そこにある病院に入院していた祖父の見舞いに訪れたり何かと縁のある場所ではあったが、自らが主体となって向き合うのは初めての場所だった。

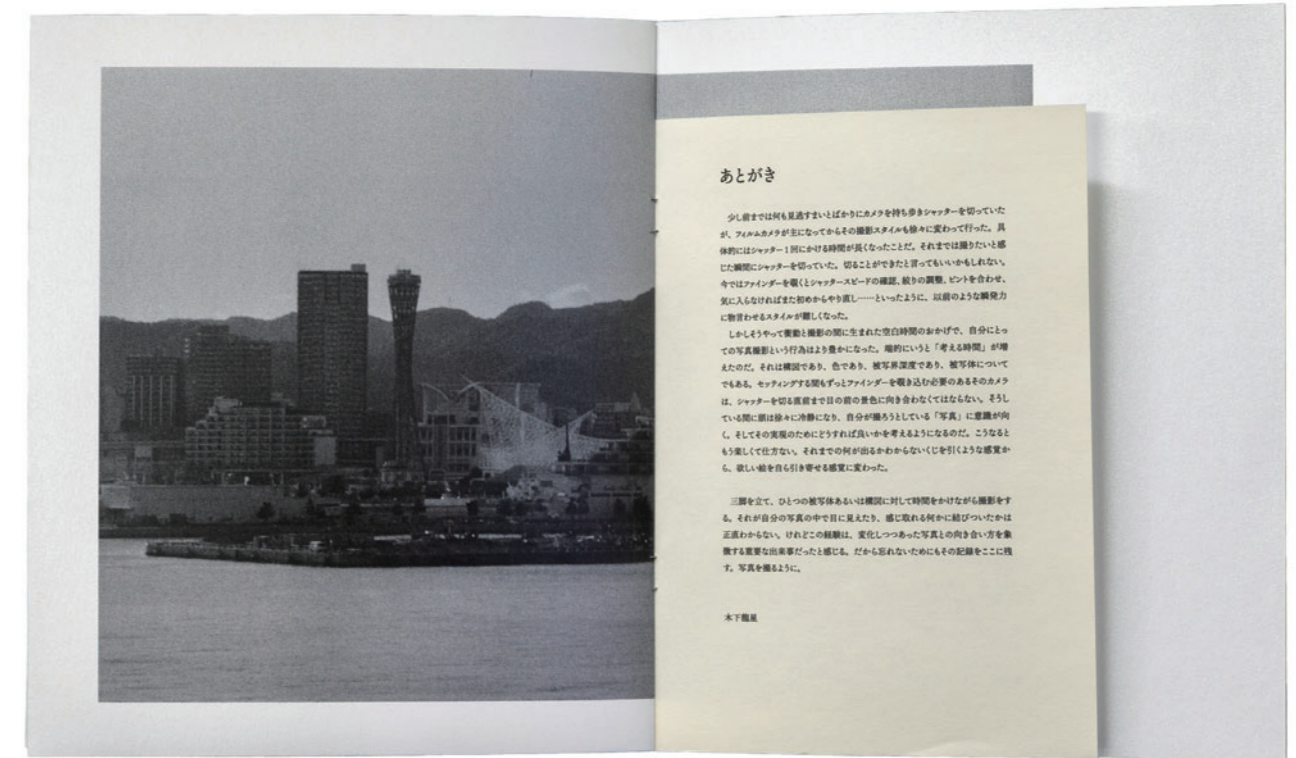
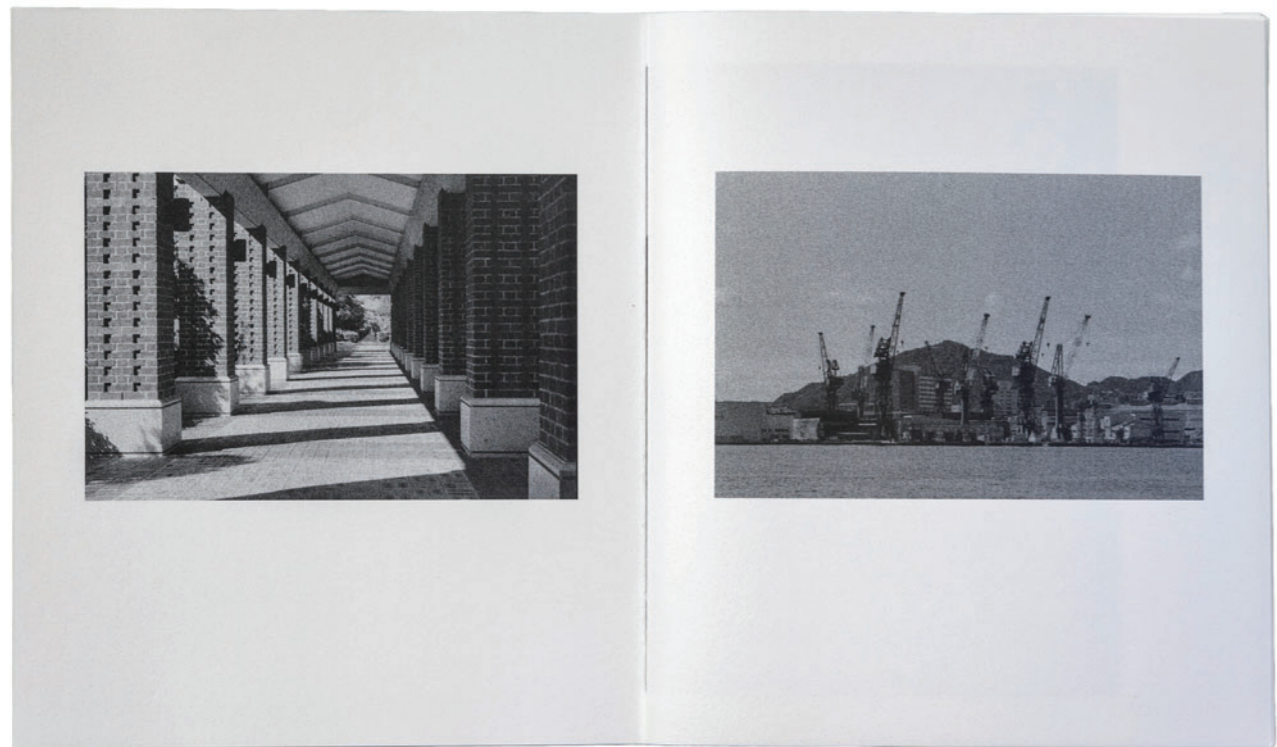
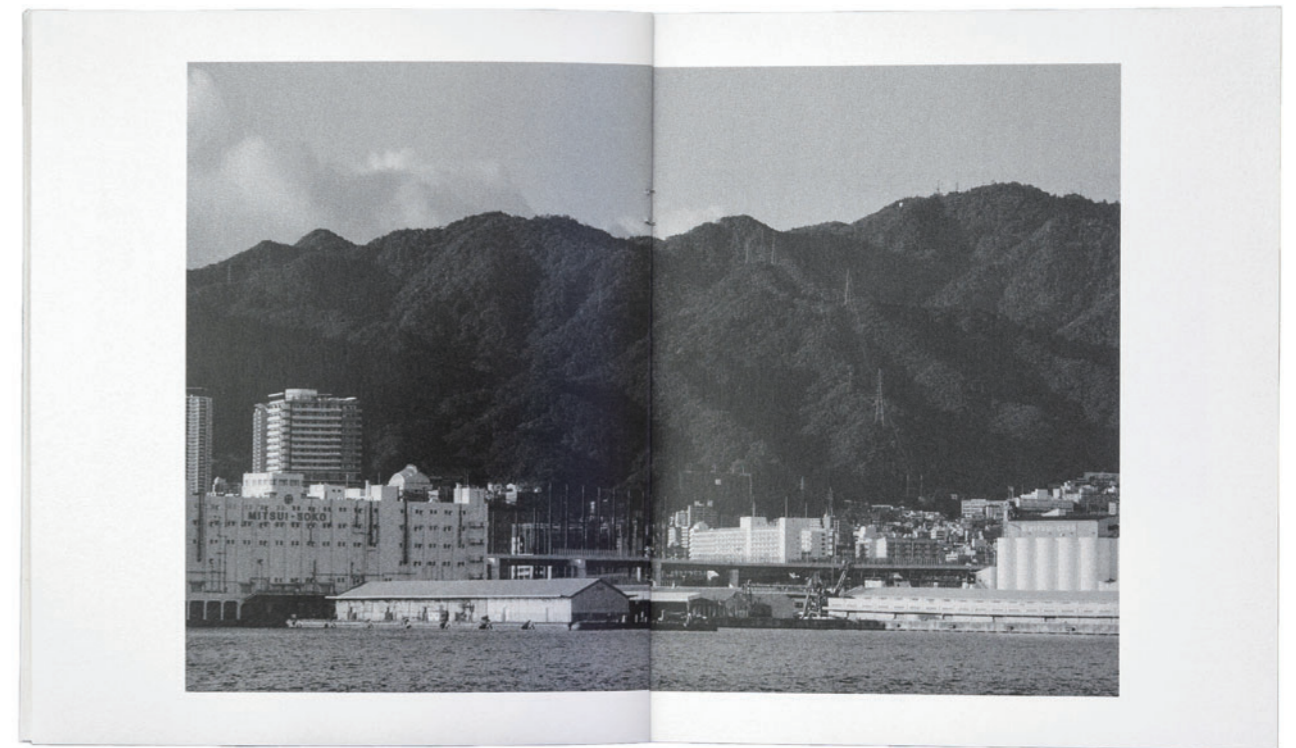
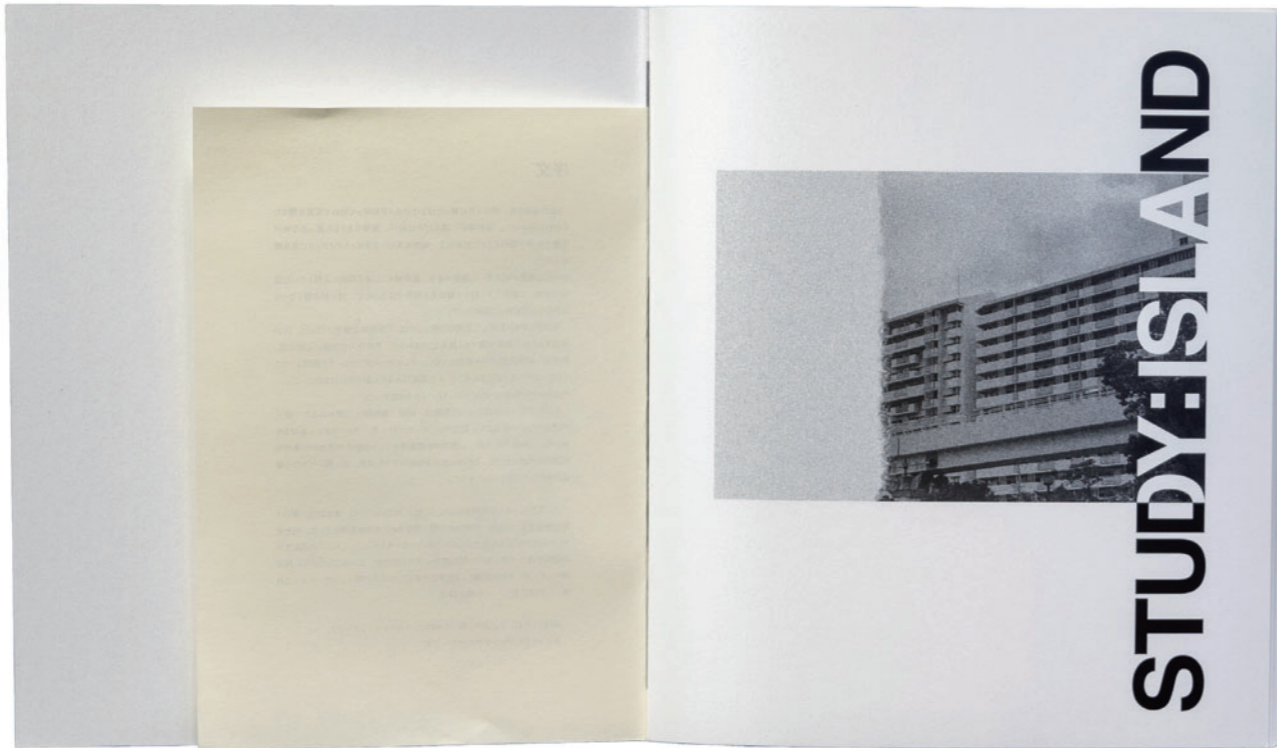
気の向くままに散策した正直な印象としては、『不気味な場所』だった。人が居住するための建物が遅々しく立ち上がり、その住人の生活に必要な店、飲食店、娯楽施設が中々見当たらない。そしてゴールデンウィークの長閑ということもあったのだろうが人がいない。人の気配はあるのに静けさに包まれていた。ではそれが不愉快だったのかというと、そうではなかった。

その無機質で未来都市めいた景観は、映画『傷物語』で描かれる丹下健三の建築物だけで構成された舞台や、『ダークナイト』や『ライジング』におけるモダニズム。あるいは個人の無力さを想起させるような校舎や団地が印象的な阿部共実作品といった、これまで自分を形作ってきた世界、思い描いてきた心象風景そのものに感じられたからだ。

この写真集はそんな気付きから16ヶ月後の2024年9月に、ある制作の舞台と撮影場所をそこに決め、再び訪れた際に撮影されたものを収録している。実を言うと元々は別の写真群を纏めたものを制作するつもりだった。しかしこの再訪までの期間で自分の中に生じた写真撮影に関する変化が、じぶんごとながら興味深かったため、それを記録しようと予定を変更し今回の内容となった。だからこれは、いわば自分にとっての備忘録だ。

何はともあれ、これを手を取っていただいてありがとうございます。少しでも感じる何かがあれば幸いです。

STUDY: ISLAND



Collection of lyrics  
by Akita Hiromu  
Rain and Fever

秋田ひろむ詩集  
雨と熱病

BOOKDESIGN WORK (2024)  
BOOK DESIGN  
B6 128mm × 182mm

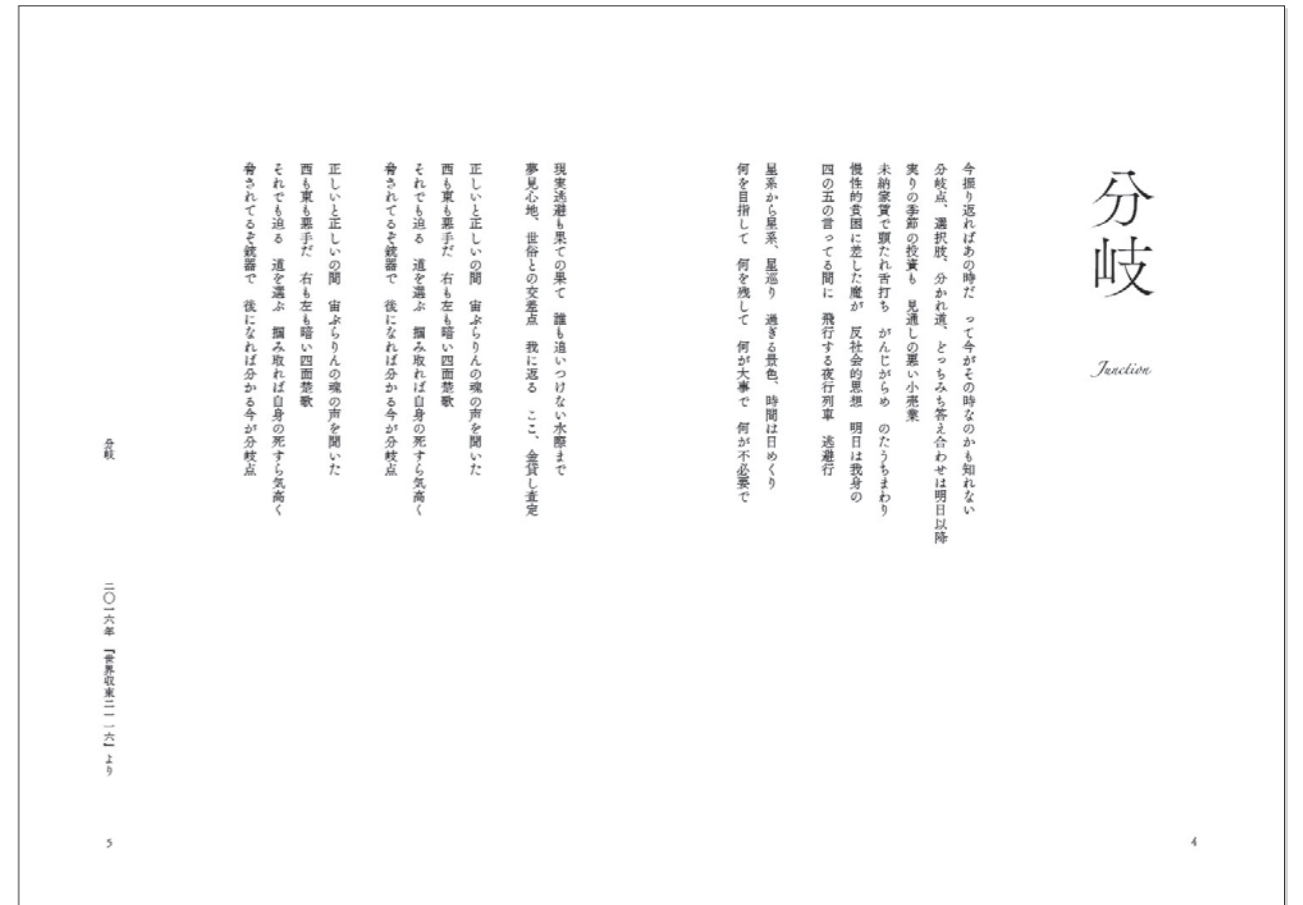
InDesign & Photoshop

カバー 光沢紙  
本文 淡クリームキンマリ

ブックデザインの授業課題で制作。実在するミュージシャンの楽曲世界をタイポグラフィを中心に表現した歌詞集を企画しました。「歌詞を読むだけでなく検索でも事足りる現代で、それぞれの楽曲が持つ世界観により浸ってもらい」というコンセプトの元、楽曲ごとにレイアウトから製本方法まで変更しそれらを1冊に集約しました。



特定のミュージシャンの歌詞集であるという先入観を持たずに触れて欲しいと思い、ミュージシャンを象徴する記号を廃しました。代わりに彼らのストイックで繊細な面をタイトルロゴで、絶望の中から這いあがろうとする熱さをメインビジュアルで表現しました。

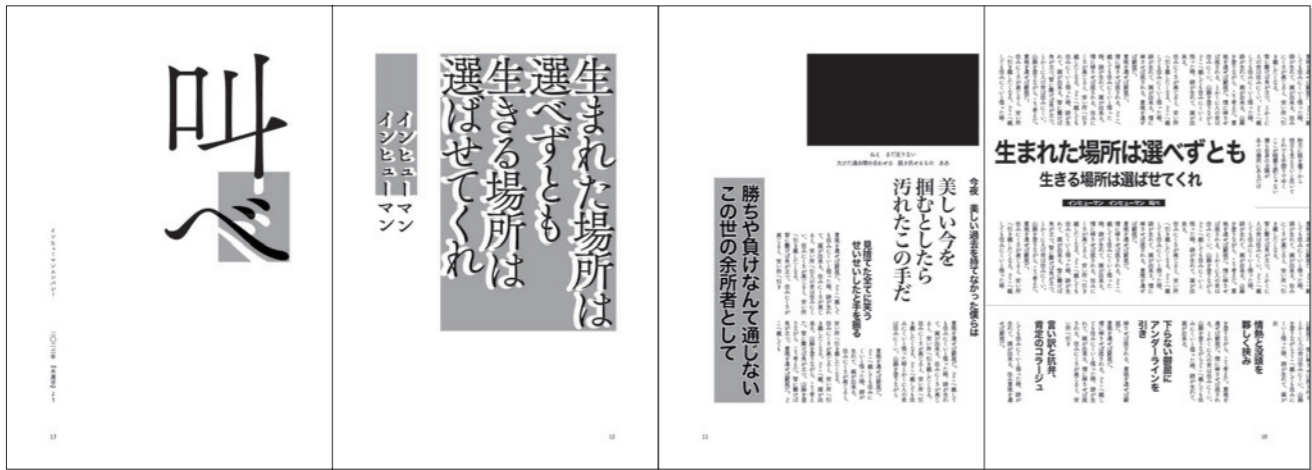


1. 分岐

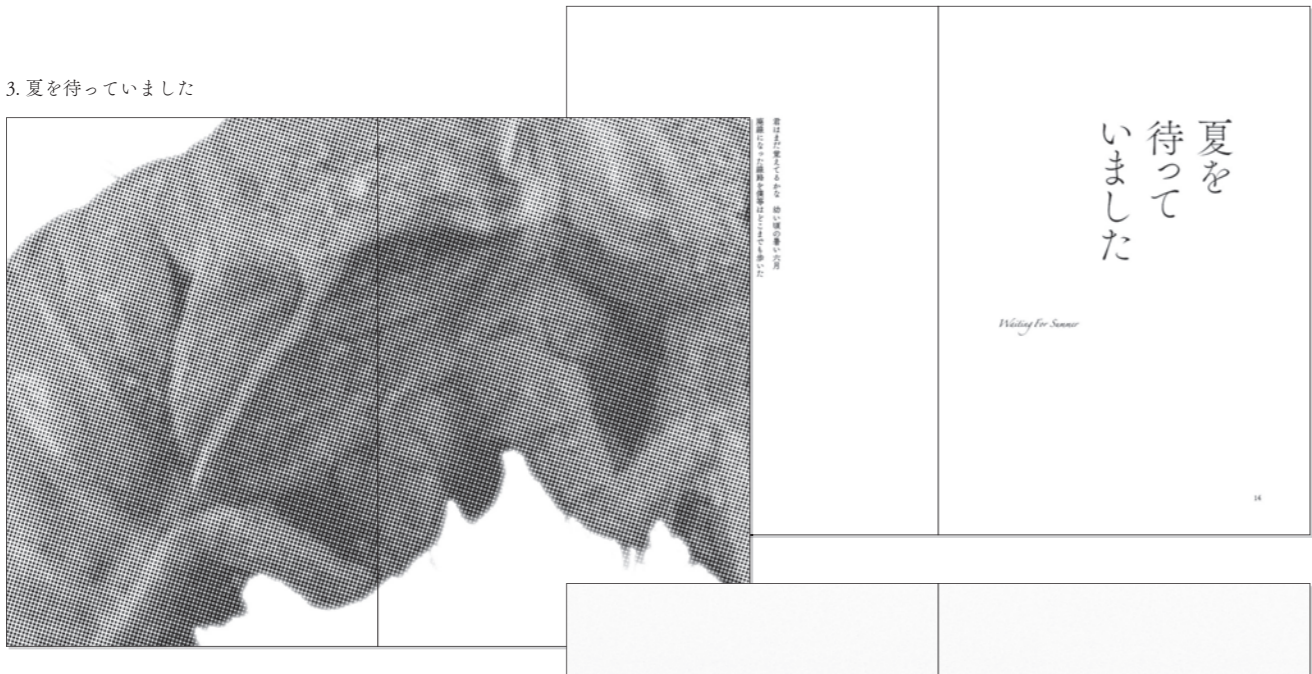


2. インヒューマンエンパシー

この書籍で最初の楽曲である「1.分岐」はオーソドックスな縦組フォーマットで収録。続く「2.インヒューマンエンパシー」では、今回採用した楽曲の中でも特に言葉の力強さを感じたので新聞記事を模したレイアウトで表現。差し迫るような歌詞に合わせてこの楽曲のみ蛇腹折りで製本しました。カバー付きであれば普通のページのようにはめくことも、カバーを外せば横長の1枚ものとして読むこともできます。



2. インヒューマンエンパシー



4. 終わりで始まり



ストーリー仕立ての楽曲である「3. 夏を待っていました」では歌詞を小出しにし進行と共にせりあがるビル風景で徐々に緊張感を高めていく構成としました。序盤に全貌の見えない蟬のビジュアルと唐突にインサートすることでこれから何が起きるかわからないスリルを読者に予感させています。「4. 終わりで始まり」は今回収録した中でもそっ

と背中を押すようなバラード調の楽曲。便箋に手書きで歌詞を綴り、手紙のようなデザインにしました。それに伴いレイアウトも90度傾けて制作し、本物の便箋のようなサイズ感になるように制作しました。各楽曲のタイトルには英訳、末尾には収録アルバムとその公開年を添えています。

2度目のDマーケットでは個人制作物に加え、グループ内でテーマを設け、各メンバーがそれに則した制作を行うことを目標としました。これはテーマとなった「犬」のイラストとコメントを、同じグラフィックデザイン学科を中心にイラストレーション学科や校外の友人に声をかけ寄稿してもらったものをまとめた作品集です。私自身は制作の中では企画とデザイン、表紙写真の撮影を担当し、実現のための参加者集めや製本作業は同グループのメンバーが手を買ってくれました。

多種多様な表現で描かれた犬たちは個性的な参加者たちの分身でもあります。そんなみんなが集まることで生まれるポジティブなエネルギーを表現したいと思い表紙をリバーシブル、本文は全編蛇腹折り製本の両面に図版が印刷された仕様で制作しました。各ページでは個別に犬が掲載されながら、本を広げることでドッグランのように犬たちが大集合する仕掛けです。

### 「ひとり」の後に向かう場所

自分にとって、孤独に寄り添ってくれたもののひとつが本でした。そして次に進もうとした時に道標となったのは、様々な世界を見せてくれた本とデザインだったのだと思います。本が舟を待つ場所だとすれば、デザインは海を渡るための舟そのもの。ふたつが合わされば、自分と同じ場所へ向かう誰かに出会えそうな気がする。

前年のDマーケットでは「誰かがひとりで過ごせる場所」としての本だったのに対し、これは「みんなが集まる場所」としての本となりました。この本が、小さな繋がり種になればと思います。



人と人が交差する、本という場所。

### ARTWORKS - DOGRUN

合同作品集 ドッグラン

INDEPENDENT WORK (2024)  
BOOK DESIGN  
120mm × 120mm

InDesign, Illustrator & Photoshop

表紙 A ライトスタッフ GA-FS  
本文 表紙に同じ  
見返し 色上質紙



表紙 ①

見返し ②



③



④



裏表紙 ⑤



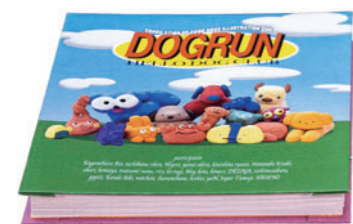
見返し ⑥



⑦



⑧



はじめに戻る

蛇腹折りで製本されているため、最後まで頁をめくった後で裏表紙になり、そのまま裏面のイラストを見ることができる。



表紙で使用されている写真の撮影も担当。個別の写真と集合写真を撮影し、集合写真は表紙、個別写真は同ブースで販売するグッズに使用された。なおこの粘土の犬たちはグループのメンバーで集まって制作された。

kinoshita ryusei

ラジオ

kinoshita ryusei  
Radio

なに見てるの。



1冊まるごとデザインを担当。作品ページはイラスト、犬の名前、コメントの順で目に入るように心がけました。  
表紙はレトロなインターネットをテーマに静と動の2パターンを用意しました。静はオフ会における飼い主と愛犬たちの集合写真のイメージ、動はドッグラン内で起きたおにぎり泥棒事件を描いています。



本文フォーマット



表紙



裏表紙

**SmartFocus Lightweight SFL series**

**SFL**  
The lightweight model among high-performance binoculars.

軽量コンパクトに閉じ込めた優れた光学系と操作系  
ZEISS SFL 双眼鏡は軽量の軽質なマグネシウム合金ボディを採用し、徹頭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、簡単に調節を伸ばしたりすることなく簡単に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  
押し当て、簡単に調節可能なスマートフォーカスシステムにより、簡単に調節を伸ばしたりすることなく簡単に正確な操作が可能となります。

軽量を見過さない操作性  
大きな押し出しによる、簡単に調節可能な SmartFocus システムにより、簡単に調節を伸ばしたりすることなく簡単に正確な操作が可能です。また、アイキャッチはエッジレスのデザインにより、操作が簡単で、長時間の使用にも適しています。

軽量でコンパクトなデザイン  
軽量の軽質なマグネシウム合金ボディを採用し、徹頭まで軽量とコンパクトを追求したモデルです。SFL 40 は Victory SF 42 よりも 19% 軽量で、17% 短くなっています。

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る、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、簡単に調節を伸ばしたりすることなく簡単に正確な操作が可能です。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。

Smartfocus System  
Lightweight  
Ultra High Definition  
High-performance

ZEISS SFL 8x30 JAN 404786000529  
ZEISS SFL 10x30 JAN 404786000512

ZEISS SFL 8x40 JAN 404786000481  
ZEISS SFL 10x40 JAN 404786000488

※各製品の価格表は各販売店にてご確認ください。  
※各製品の価格表は各販売店にてご確認ください。

型番	倍率	対物レンズ径 (mm)	対物レンズ長さ (mm)	全長 (mm)	重量 (g)	アイレリーフ (mm)	視野 (1,000m 距離で)	視野 (500m 距離で)	視野 (250m 距離で)	視野 (100m 距離で)	視野 (50m 距離で)
SFL 8x30	8x	30	37.5	15.5	142	63	18	54-74	480	120	107
SFL 10x30	10x	30	3.0	17.3	135	65	18	54-74	480	120	107
SFL 8x40	8x	40	5.0	17.8	140	60	18	52-74	640	144	114
SFL 10x40	10x	40	4.0	32.0	135	118	62	52-74	640	144	114

軽量コンパクトに閉じ込めた優れた光学系と操作系

瞬間を見逃さない操作性  
大きな押し出しによる、簡単に調節可能な SmartFocus システムにより、簡単に調節を伸ばしたりすることなく簡単に正確な操作が可能です。また、アイキャッチはエッジレスのデザインにより、操作が簡単で、長時間の使用にも適しています。

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る、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、簡単に調節を伸ばしたりすることなく簡単に正確な操作が可能です。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。

超軽量でコンパクトなデザイン  
軽量の軽質なマグネシウム合金ボディを採用し、徹頭まで軽量とコンパクトを追求したモデルです。SFL 40 は Victory SF 42 よりも 19% 軽量で、17% 短くなっています。

スマートフォーカスシステム  
押し当て、簡単に調節可能なスマートフォーカスシステムにより、簡単に調節を伸ばしたりすることなく簡単に正確な操作が可能となります。

軽量を見過さない操作性  
大きな押し出しによる、簡単に調節可能な SmartFocus システムにより、簡単に調節を伸ばしたりすることなく簡単に正確な操作が可能です。また、アイキャッチはエッジレスのデザインにより、操作が簡単で、長時間の使用にも適しています。

軽量でコンパクトなデザイン  
軽量の軽質なマグネシウム合金ボディを採用し、徹頭まで軽量とコンパクトを追求したモデルです。SFL 40 は Victory SF 42 よりも 19% 軽量で、17% 短くなっています。

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る、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、簡単に調節を伸ばしたりすることなく簡単に正確な操作が可能です。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。

Smartfocus System  
Lightweight  
Ultra High Definition  
High-performance

ZEISS SFL 8x30 JAN 404786000529  
ZEISS SFL 10x30 JAN 404786000512

ZEISS SFL 8x40 JAN 404786000481  
ZEISS SFL 10x40 JAN 404786000488

※各製品の価格表は各販売店にてご確認ください。  
※各製品の価格表は各販売店にてご確認ください。

型番	倍率	対物レンズ径 (mm)	対物レンズ長さ (mm)	全長 (mm)	重量 (g)	アイレリーフ (mm)	視野 (1,000m 距離で)	視野 (500m 距離で)	視野 (250m 距離で)	視野 (100m 距離で)	視野 (50m 距離で)
SFL 8x30	8x	30	3.75	15.5	142	63	18	54-74	480	120	107
SFL 10x30	10x	30	3.0	17.3	135	65	18	54-74	480	120	107
SFL 8x40	8x	40	5.0	17.8	140	60	18	52-74	640	144	114
SFL 10x40	10x	40	4.0	32.0	135	118	62	52-74	640	144	114

リニューアル前

リニューアル後

CATALOG DESIGN RENEWAL

EDITORIAL BASIC (2023)  
EDITORIAL DESIGN  
297mm x 420mm A4 見開き

Illustrator

自由に選んだカタログの紙面を、分析結果を元に設定した目標に沿ってデザインし直す授業課題。私は主に文字づかい、レイアウトを中心にリニューアルしました。元のカタログを見た時の第一印象は、果たしてこれを見た時に顧客は製品を欲しいと思えるのだろうか？ という疑問でした。なので私は、今以上に人の購買意欲を掻き立てるようなものにデザインし直すことをゴールとして設定しました。

人の心に訴えかけるには

非常に高価な製品であり、洗練されたデザインと長い歴史を持つブランドですが、紙面のデザインはそれらの反映よりも、製品の堅牢さやブランドの誠実さを強く打ち出しているように感じました。そこでリニューアルでは精密機器の緻密さや手にした時の高揚感、満足感を想起させる構成にしたいと考えました。ビジュアルと商品説明のページを分けて情報を

整理。文字とビジュアルにメリハリをつけ、精密機器としての魅力が伝わる写真を一番大きく配置し直感的に訴えかける仕掛けをつくりました。そして目につく場所に、製品の特徴を端的に表した見出しを作りました。既にあるものを分析しデザインし直す行為は、自分が目指すものとは異なるアプローチをする先人の意図を想像する練習にもなりました。そして人の手が加わっている以上、リスペクトの気持ちを忘れてはいけないという戒めにもなりました。



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感・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

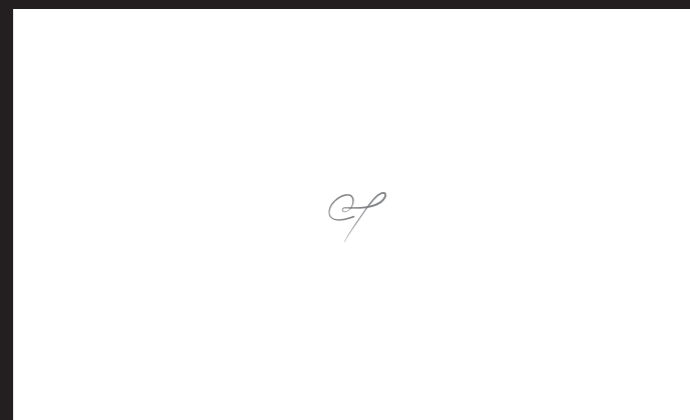
JAN:4047865000529  
JAN:4047865000512



機種	倍率	対物レンズ径 (mm)	射出瞳径 (mm)	薄型係数 (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

過去に制作した自身の名刺を紹介。

2023 年度版 原寸大



上：表 下：裏

2024 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

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





## 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

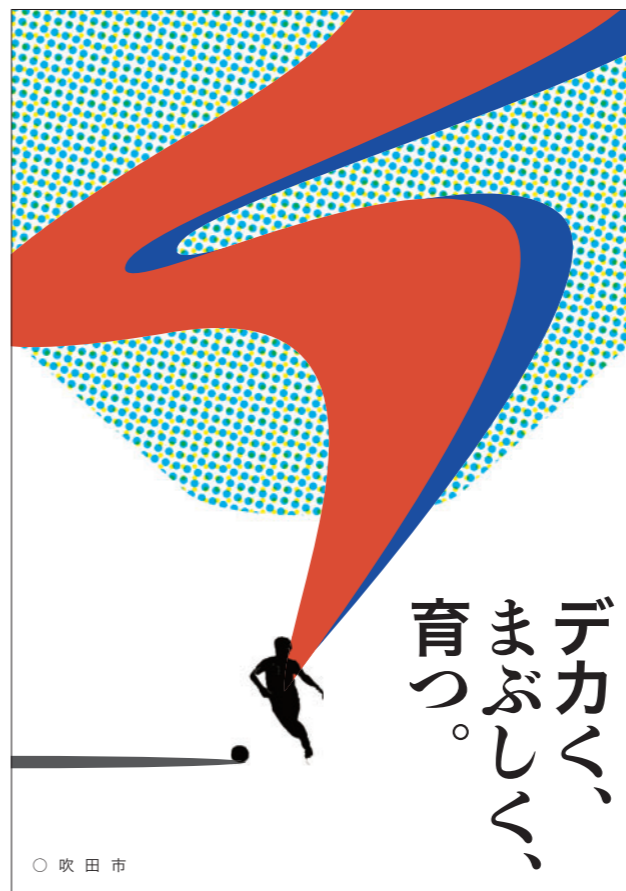
そこでしか生きられないデザイン。



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



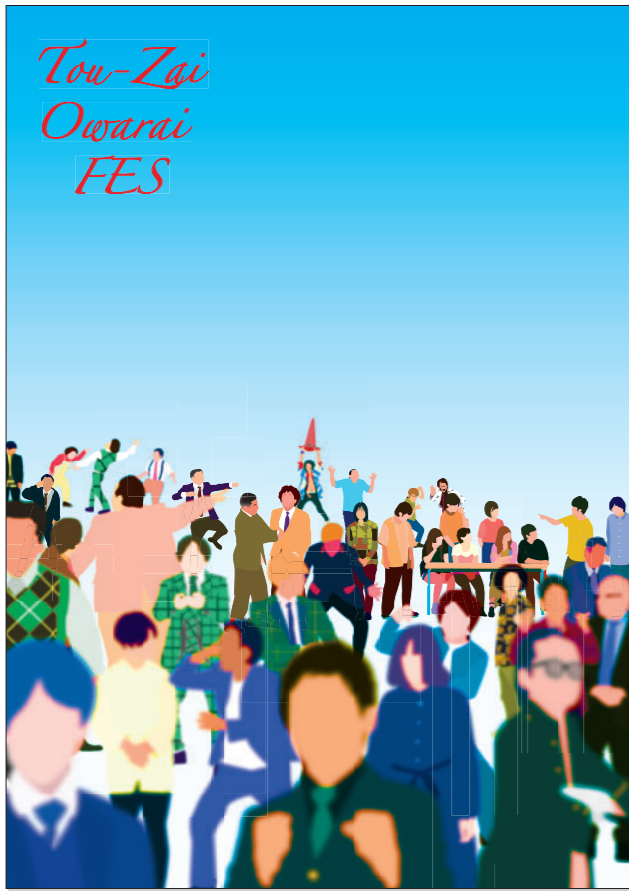
TOUZAI OWARAI FES  
POSTER DESIGN

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かった。



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

2024 OSAKA OPEN  
第22回 大阪国際車いすテニストーナメント

ITF OWTA

JUNIOR LESSON  
第19回 車いすテニスジュニアレッスン  
令和6年0月00日(日) AM00:00~

PLACE  
モリタテニスセンター鞆  
〒550-0004 大阪市西区鞆本町2丁目1番14号

2024 10.3 thu - 10.6 sun  
THE 22nd OSAKA INTERNATIONAL WHEELCHAIR TENNIS TOURNAMENT

主催：大阪車いすテニス協会 共催：一般社団法人日本車いすテニス協会（JNTA） 主審：大阪国際車いすテニストーナメント実行委員会 公認：国際テニス連盟（ITF）・公益財団法人日本テニス協会（ITA）・一般社団法人日本車いすテニス協会（JWTA） 後援：大阪府・大阪市・大阪府教育委員会・大阪府障がい者スポーツ協会・一般社団法人大阪青年会議所・社会福祉法人 大阪市障害者福祉・スポーツ協会・関西テニス協会・大阪府テニス協会 会場：モリタテニスセンター鞆 〒550-0004 大阪市西区鞆本町2丁目1番14号

Orchestrating a brighter world  
NEC

ユニクロ UNIQLO  
WHEELCHAIR  
TENNIS TOUR

大阪国際車いすテニストーナメント実行委員会  
HP: <http://owta.jp/osakaopen/>  
MAIL: [owta.1987@gmail.com](mailto:owta.1987@gmail.com)

大阪デザインアカデミー  
POSTER DESIGN BY KINOSHITA RYUSEI

そして、  
より実用的な  
デザインへ。

大阪の鞆公園で開催されている大阪国際車椅子テニストーナメントの2024年度告知用ポスターとして制作しました。沢山ある記載情報の中でもイベント名とビジュアル、日程が目立つようにレイアウトしました。素描のようなメインビジュアルとパースのついた地面で競技の躍動感を表現。その荒々しいタッチとは対照的に、規格化された文字情報は車椅子を表し、ふたつの混ざり合いで車椅子テニスというスポーツの魅力が表現されました。

### OSAKA INTERNATIONAL WHEELCHAIR TENNIS TOURNAMENT 2024

大阪国際車椅子テニストーナメント

POSTER DESIGN  
515mm × 728mm  
Illustrator

タナベ調剤薬局  
TANABE PHARMACY

2024年  
12月2日(月) オープンします。

この度、大阪市道修町にタナベ調剤薬局をオープンする運びとなりました。地域の皆様へ愛され、お役に立てる薬局を目指しスタッフ一同サービス向上に努めてまいります。お引き立ての程よろしくお願いたします。

わたしたちにできること

- FAX 受付対応**  
FAXをお持ちの方はあらかじめ病院からの処方せんをFAXでお送りいただけます。待ち時間なく薬を受け取れます。
- 処方せんをLINEで送って待ち時間を短く**  
LINEで処方せんを送ると、事前に処方せんをご用意しておくことができます。お薬の受け取り日時も選べます。
- あなたのかかりつけ薬局に**  
全国どこでも病院の処方せんでもお受けいたします。お薬のことはどんなことでもご相談ください。
- 包装を選べます**  
お薬はシートタイプのヒート包装か一部分ずつ包装した分をお選びいただけます。初めての方はご相談ください。

店舗情報

タナベ調剤薬局  
〒541-0045  
大阪府大阪市中央区道修町1-6-7 北浜 MIDビル1階  
最寄駅 京阪電鉄・地下鉄堺筋線 北浜駅

営業時間	月	火	水	木	金	土	日/祝
9:00 - 13:00	○	○	○	○	○	○	—
13:00 - 20:00	○	○	○	—	○	—	—

お問い合わせはこちら  
TEL. 06-6230-5723  
FAX. 06-6230-5724  
<https://tanabe-yakkyoku.co.jp>

新たにオープンする調剤薬局の告知フライヤーとして制作。装飾のない構成と記号的なイラストで清潔感と公共性を打ち出しました。またそれでいて冷たい印象にならないよう、図形や文字組みを意識。キャッチコピーの「オープン」は英語からカタカナ表記へ変更。親身ではあるけれど厚かましくない、適度な距離感であることを目指しました。

### TANABE PHARMACY NEWOPEN FRYER

タナベ調剤薬局フライヤー

DTP WORK (2024)  
FRYER DESIGN  
210mm × 297mm  
Illustrator



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

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?

本展はデザインを中心とした視覚を続ける、木下龍聖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天才デザイナー、NSの普及拡大と共にありました。同時に時代を導いた、無類の才能は「天才」の一言で、多感な時期の自己形成に少なからず影響を与えたと考えられます。  
「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、現れをSNSという情報ツールも異なる一環としての異なる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調和していったことなのです。そこで今回は、改めて木下自身が木下龍聖という個人を振り返ること、その分けたものの、今回においては理想と衝動の共存をみなす。そしてそれは同時に、それと対峙しつづけた龍聖自身もまた、無類の才能を証明したデザイナーを証明するための探究とあるとしてもよいでしょう。」

# KINOSHITA RYUSEI EXHIBITION UNDERCOVER

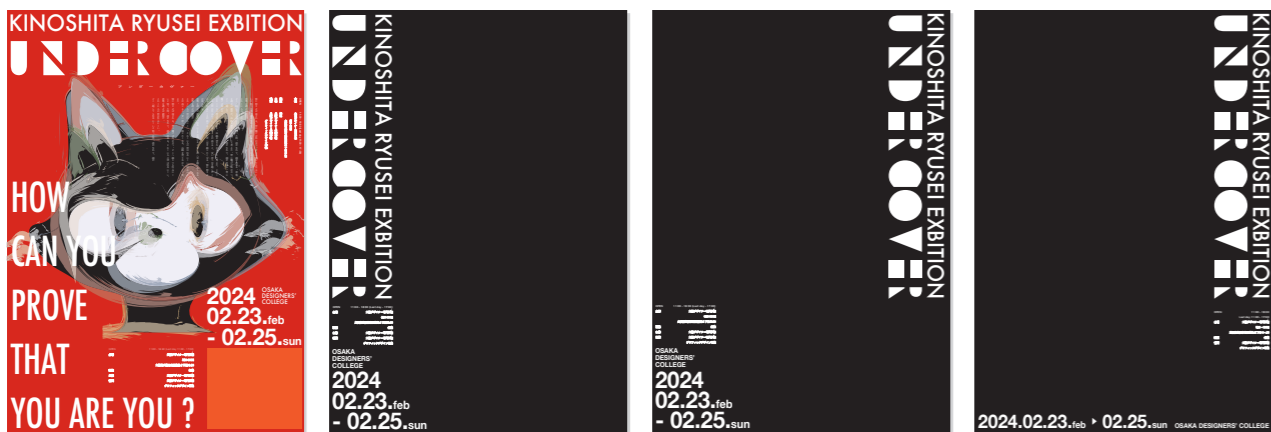
アンダーカヴァー

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

[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。

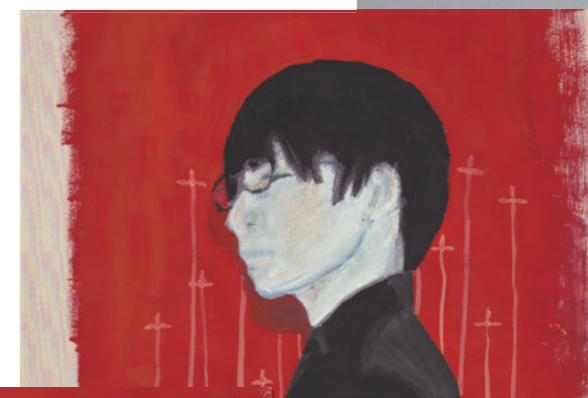
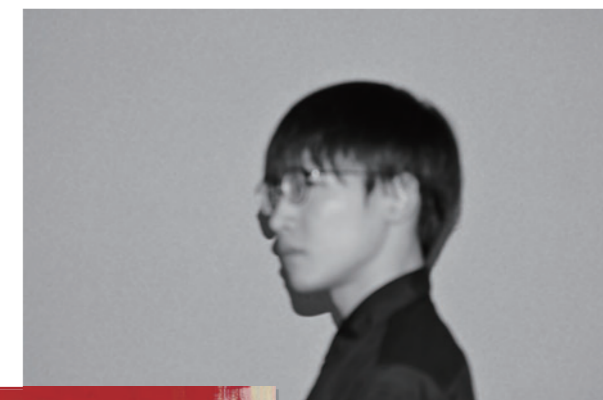
# UNDERCOVER

# 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の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つけます。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した。



### 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。

CHAPTER

# 04

EVENT

イベント

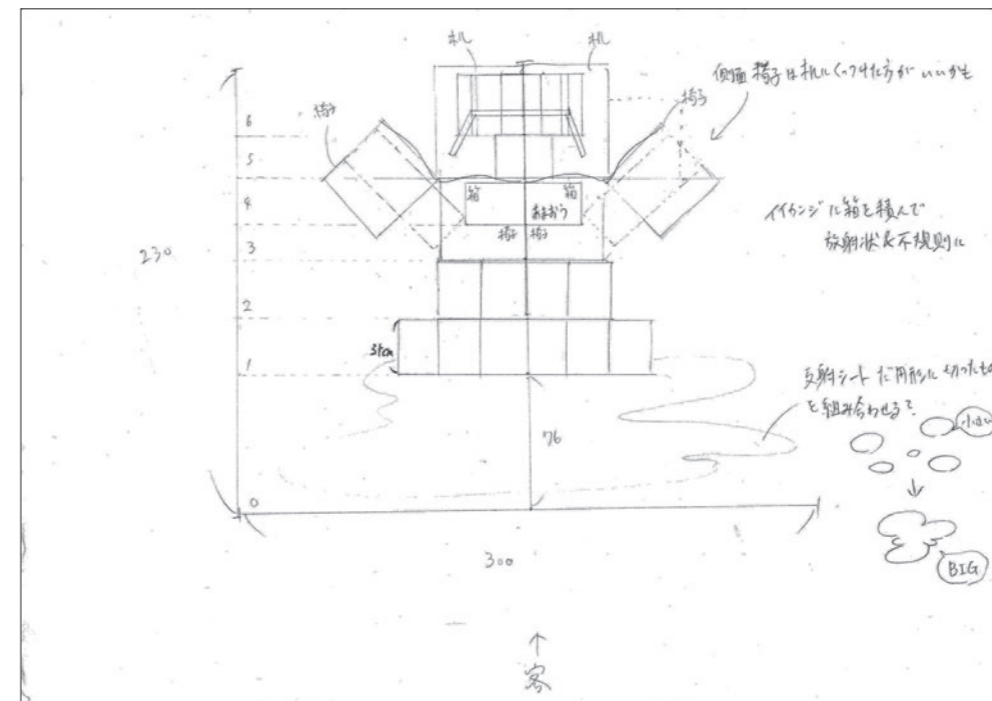
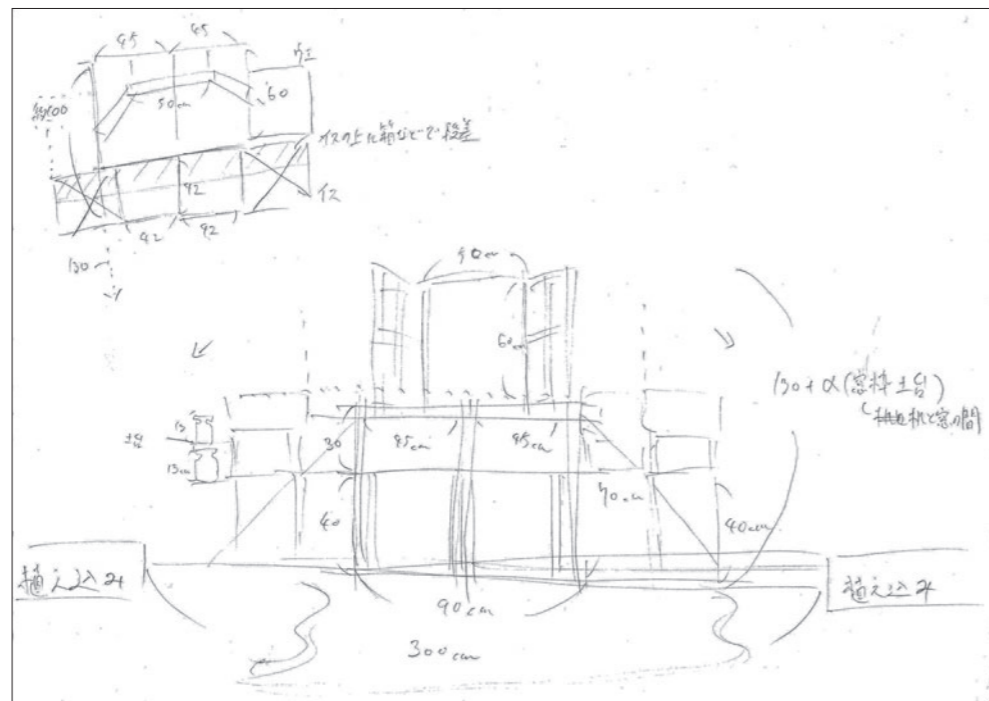
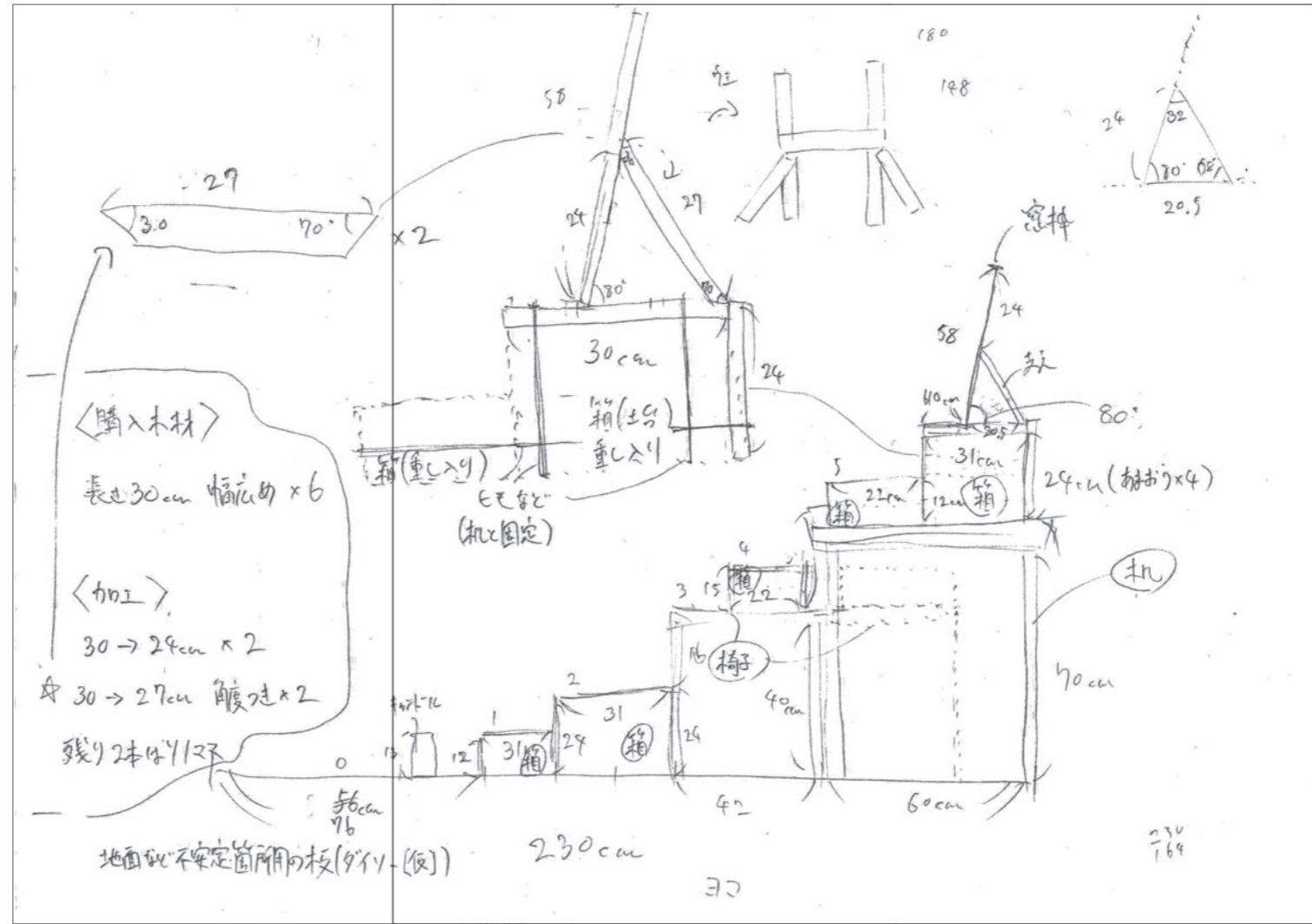
## 外の世界

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。





左上：イベント会場  
右上、下：実際に作成した設計図



# CANDLE NIGHT @ OSAKA CITY

西梅田で夏と冬に開催されているキャンドルナイト。大阪デザイナー・アカデミーへ進学してすぐの2023年夏に参加しました。

「週上」と名付けられ、グループで制作されたこの作品は「閉ざし続けた窓の外は、思っていたよりも明るいかもしれない」という希望と、そこから流れ出す光の奔流を駆け上がることでより良い世界へ辿り着くだろうというメッセージが込められています。

私はメンバーが書き起こした完成イメージを元に、それを実現するための設計図を作成しました。

グループ制作にはずっと苦手意識がありました。メンバーのモチベーション維持や意見の相違、アンコントロールな点がストレスに感じてしまうからです。しかし終わってみるとそれらの心配は杞憂であったと知りました。少なくともデザインという共通項のもと集まったメンバーでの制作は難航する場面もあれど、根本では同じ方向を向いていると感じられました。そしてなにより、自分の枠を超えたものを作ることができるというグループワークの面白さに気付くことができました。ここでの経験がこの後の学校生活に及ぼした影響は計り知れません。

なおコロナウイルスに感染してしまったためイベント当日の参加は叶いませんでした。

# 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

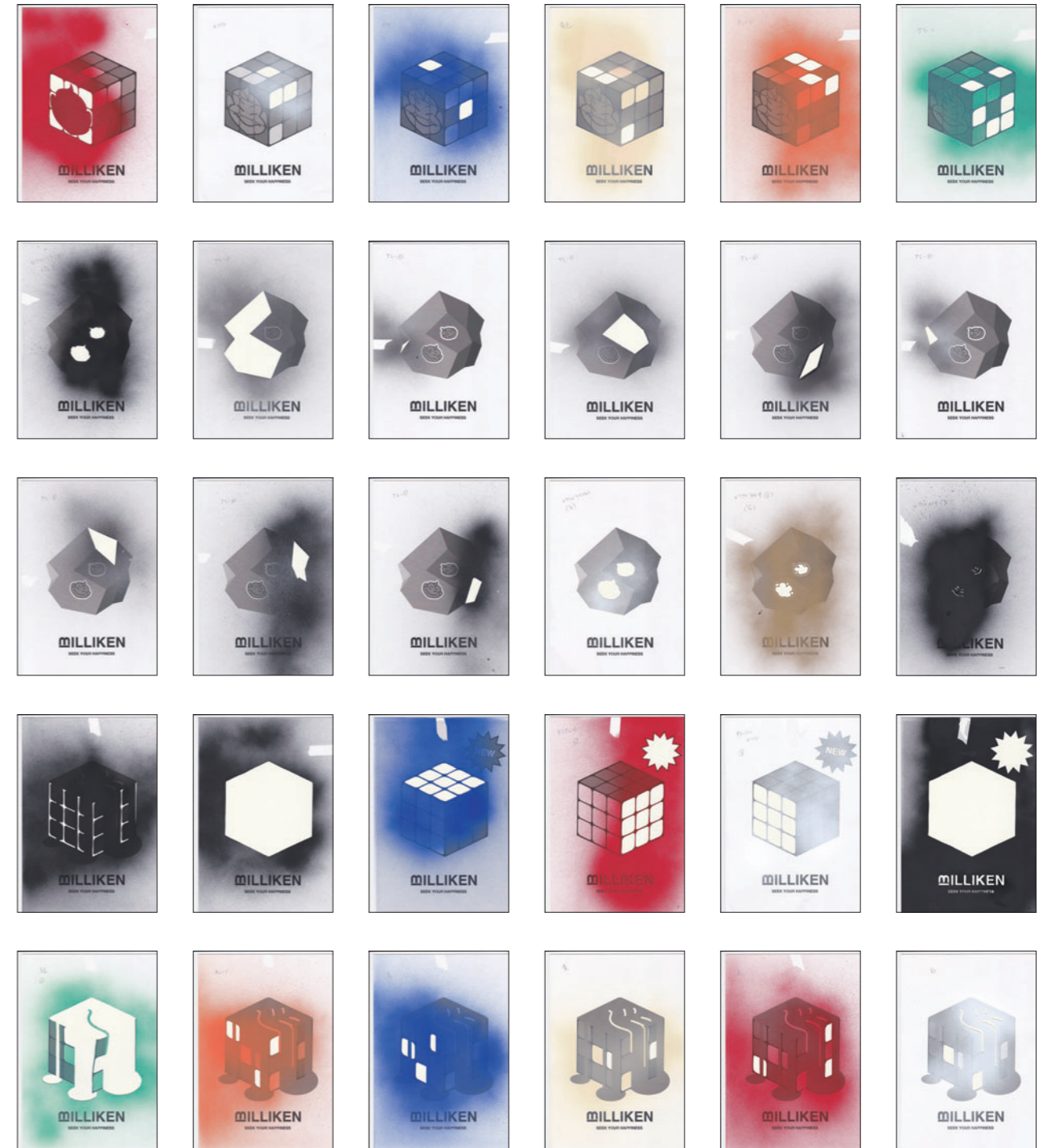
BCO3 出展作品。  
ビリケンさん×〇〇をテーマにアート作品を制作するという課題。私は題材にパズル、中でもルービックキューブを選びました。ビリケンさんを幸福の象徴とし、キューブの可能性の広さに人の幸福の多様性を重ねて表現しました。そして最後にまさるなキューブを提示することで、観覧者に「あなたはどうか」という問いを投げかける構成としました。制作は型紙を使ってスプレー塗料を吹き付けるステンシルを採用。まずデジタルでデザインを

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





**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**

MAR. 14th. TAMURAKOMA

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

**KINOSHITA RYUSEI**

TAG LIVE LABEL

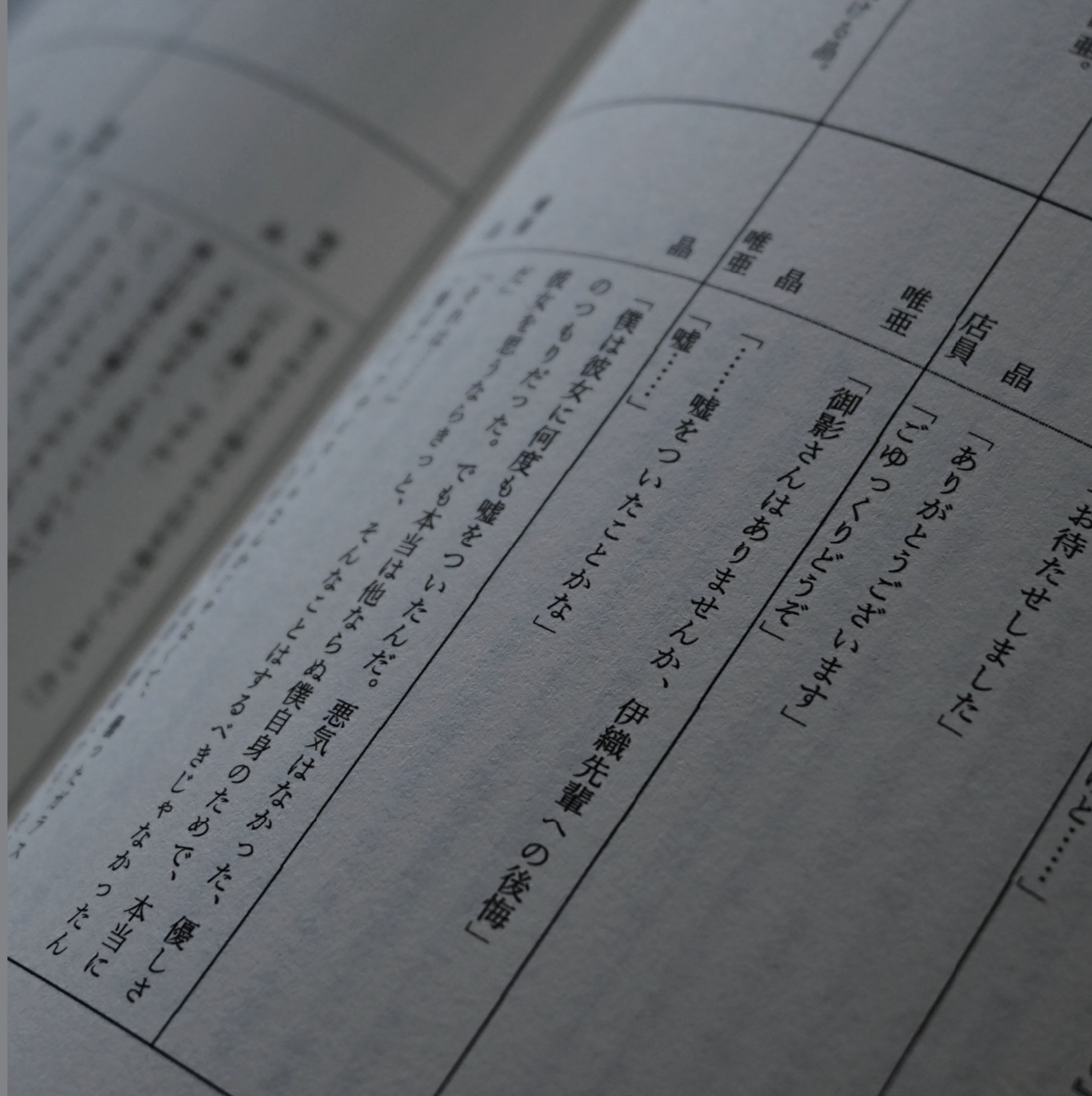
左：後ろが見えるフレームに額装された作品。黄色と黒のアクリル版の間には金具で僅かにスペースが設けられ、光の具合によっては文字や足跡が影を落とす。  
右：サントリー飲料とのコラボ企画。会場限定で作品写真付きのタグが貼られた飲料を購入することができた。



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。







VOICE DRAMA SCRIPT  
ONE ME TWO HEARTS

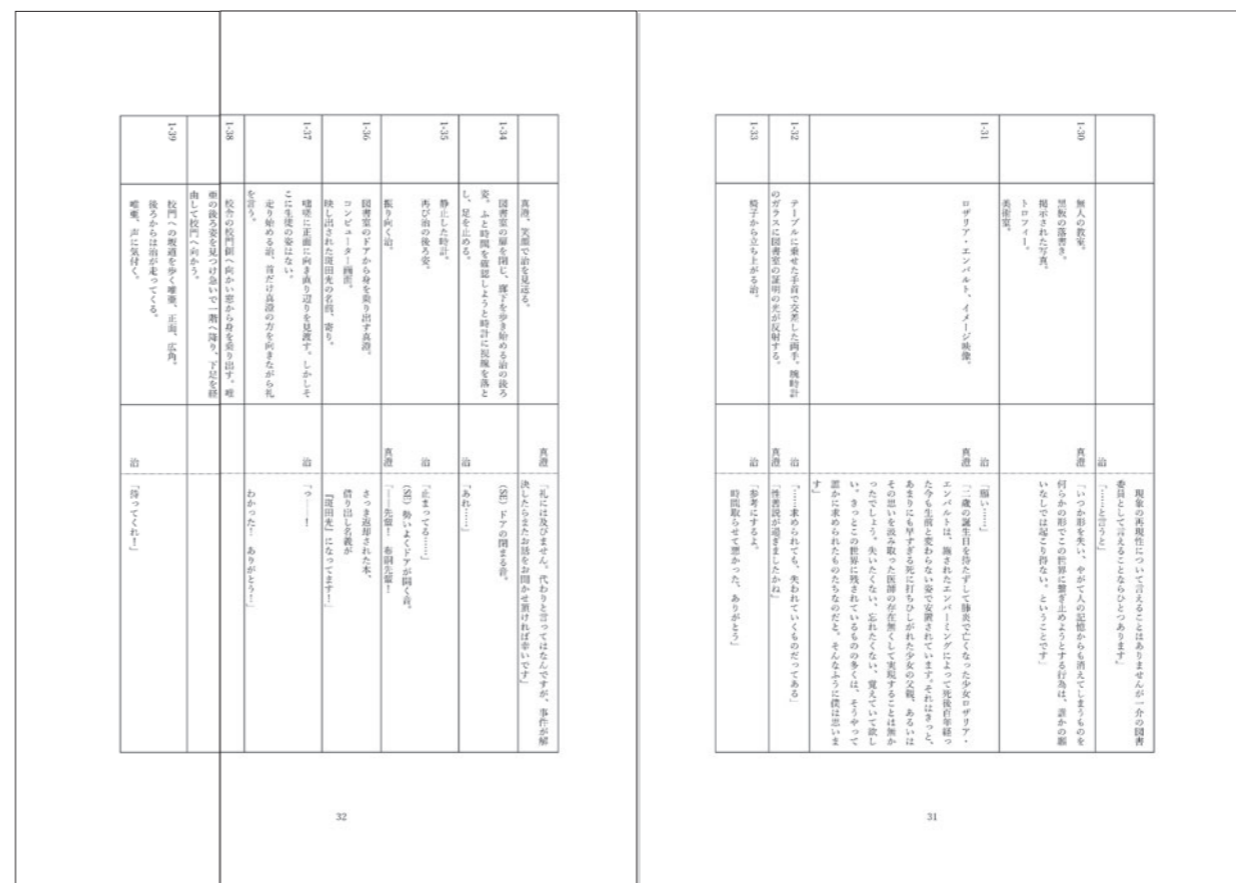
INDEPENDENT WORK (2022)  
WRITING & BOOK DESIGN  
182mm × 257mm

Affinity designer & Microsoft Word

表紙 オフメタル  
見返し クラシコトレシング  
本文 淡クリームキンマリ

声優を志す友人から脚本、台本の執筆を依頼され制作したものです。依頼としてはテキストの執筆だけでしたが、せっかくなので本の形にしたいと打診したところ、快諾していただきこのような形に。

嘘と二面性、本物と偽物。そして身代わり。それらを象徴する鏡という劇中のキーワードをデザインとして反映し、表紙用紙は曇った鏡のように像を鮮明に反射しきれないオフメタルを選択。実際に声をあてる場面を想像し、手で持ちやすいよう本の背が紙の束として残るように製本。同時にゆっくりとシナリオを読んでもらいたい思いもあったので、ペーパーファスナーを外せば本が開き切るように背のり製本で仕上げました。



「代わりがいることは、僕がやらない理由にはならない」

不二神楽(女) 十六歳

私立の美術科高校二年。普通科よりも、美術科を得意とする。入部は三月、可憐な三年であった。同級生にその顔を賞賛されたことから伊藤と交友を持つようになる。伊藤と死である。一晩後には伊藤と死をかけた夜に会い、同じ悲しみを共有する。同じく多くの時間を共に過ごし、光がたが化事件の被害者となり、たまたまに事件の真相を明らかにさせる。事件の真相や伊藤の死の原因は、伊藤の死の真相である。たまたまに事件の真相を明らかにさせる。事件の真相や伊藤の死の原因は、伊藤の死の真相である。たまたまに事件の真相を明らかにさせる。事件の真相や伊藤の死の原因は、伊藤の死の真相である。

---

藤田光(女) 十六歳

私立の美術科高校二年。普通科よりも、美術科を得意とする。入部は三月、可憐な三年であった。同級生にその顔を賞賛されたことから伊藤と交友を持つようになる。伊藤と死である。一晩後には伊藤と死をかけた夜に会い、同じ悲しみを共有する。同じく多くの時間を共に過ごし、光がたが化事件の被害者となり、たまたまに事件の真相を明らかにさせる。事件の真相や伊藤の死の原因は、伊藤の死の真相である。たまたまに事件の真相を明らかにさせる。事件の真相や伊藤の死の原因は、伊藤の死の真相である。

169

### 誰かのための物語

高校を卒業してからの生活に行き詰まりを感じ始め、自分のこれからについて悩んでいた当時、再進学して自らの夢を追いかけた友人の姿にとっても勇気を貰いました。そして同時に彼が目指す業界の険しさについても耳にしました。この台本は、報われないかもしれない世界で、それでもなお何かを信じて進み続ける友人と、その学友に向けたエールとして描きました。辛い出来事があったとしても、思い悩み立ち止まることがあっても、それを乗り越えた先にはきっと希望があるはず。そんな思いで綴った言葉と登場人物の顛末は、おそらく友人以上に自分にとっての励みになっていました。相手を想ってのつもりが、巡り巡って自分が救われていた。何かをやめない理由があるとするのなら、きっとその経験があったからなのだと思います。

ONE ME TWO HEARTS

CHAPTER I  
Introduction - Playback 004

CHAPTER II  
Script 010

0. The fifth statue 021

1. Buddy 027

2. Evidence of absence 047

3. The blind youth 065

4. Lair 080

5. Fragment 097

6. Evergreen 118

7. The killing of imitation albino snake 143

CHAPTER III  
Character 166

181

CONTENTS

004

010

021

027

047

065

080

097

118

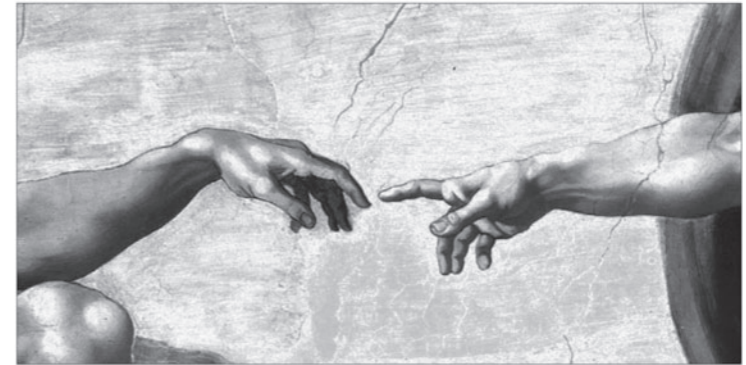
143

166

180

# ONE ME TWO HEARTS

Edited by  
Kinoshita Ryusei



**WARNING**  
Copying, scanning, digitizing or otherwise reproducing this book without permission is prohibited.

Published in March 15, 2022  
in Japan  
©Ryusei Kinoshita 2022

ONE ME TWO HEARTS

上：奥付  
下：タイトルロゴ

CHAPTER

# 06

PORTFOLIO ARCHIVE

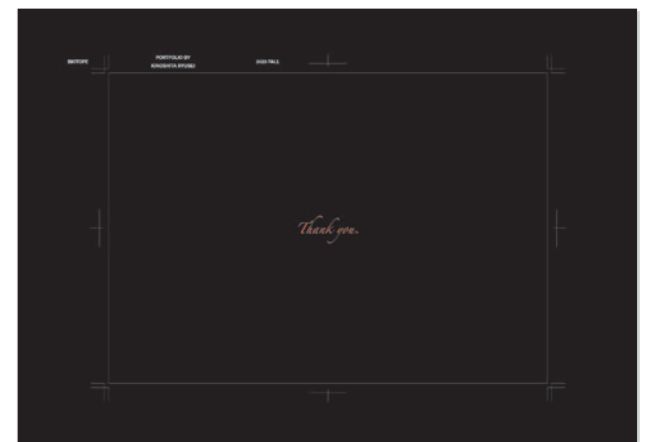
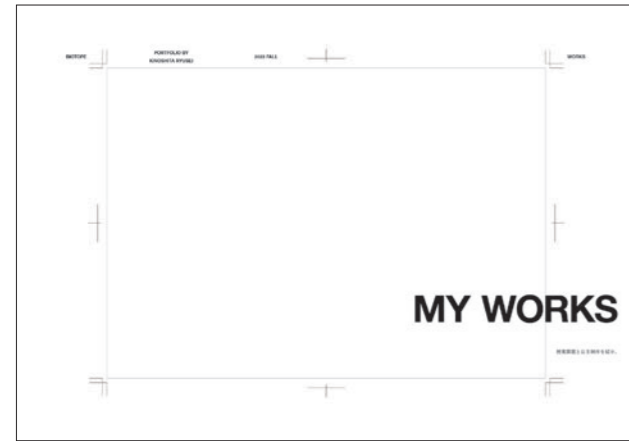
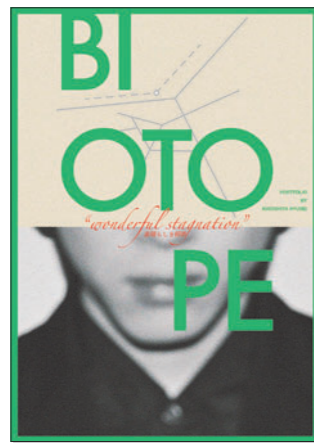
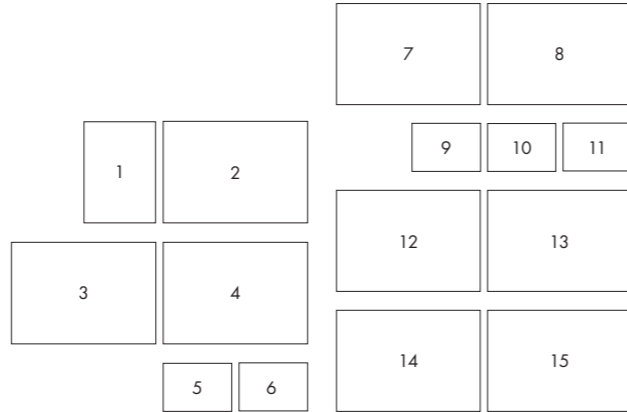
ポートフォリオアーカイブ

自分にとってポートフォリオの制作とは、身に付けたいと思っていたエディトリアルデザインの技術を磨くのにうってつけの機会でした。それぞれに狙いや目標を設定することで順番や情報量、テンポなど全体のベース配分に気を配るといった感覚的な部分の修練として機能しながら、InDesign への移行やグリッドシステムの導入など技術的にもステップアップすることができました。ここではそうやって作られた過去ポートフォリオを、コンセプトと共に全ページ掲載します。

PORTFOLIO 2023 FALL

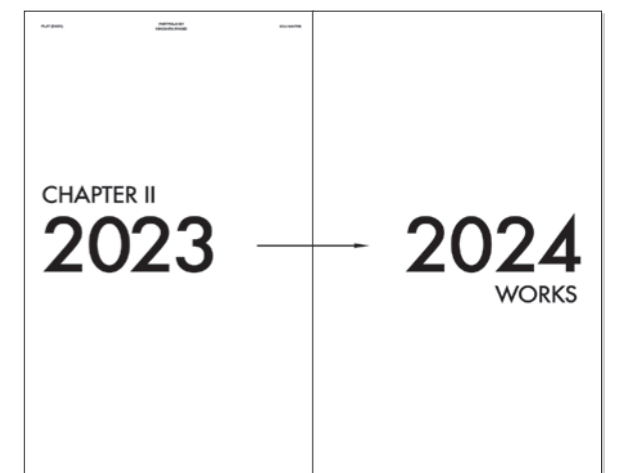
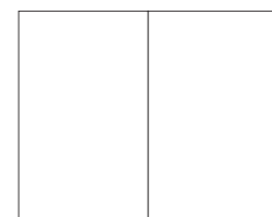
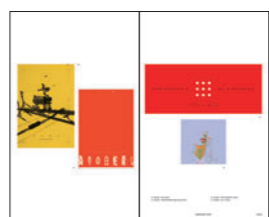
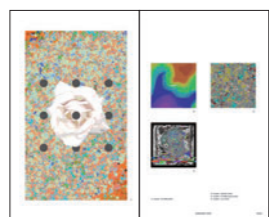
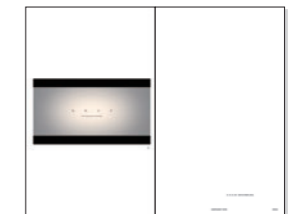
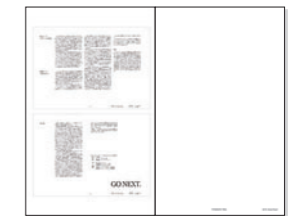
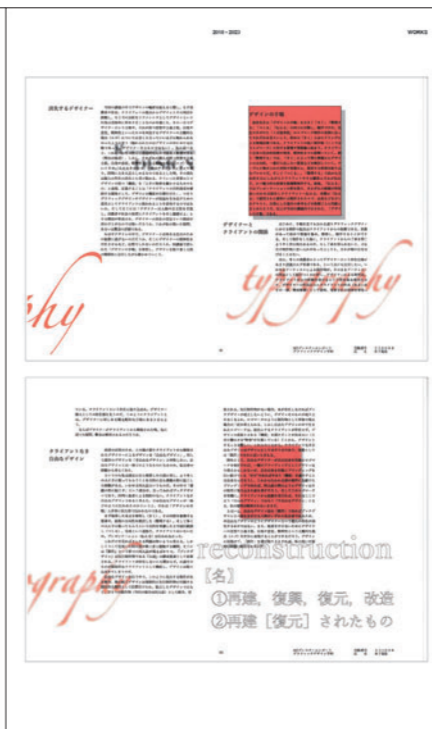
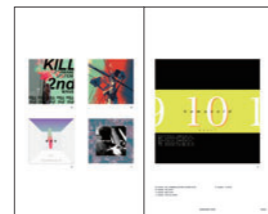
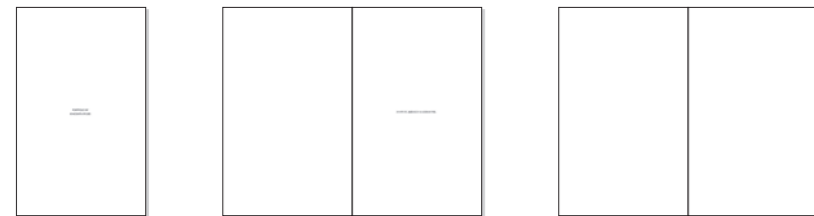
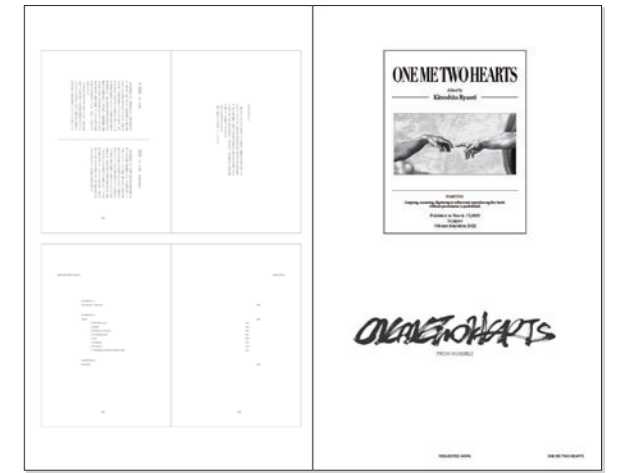
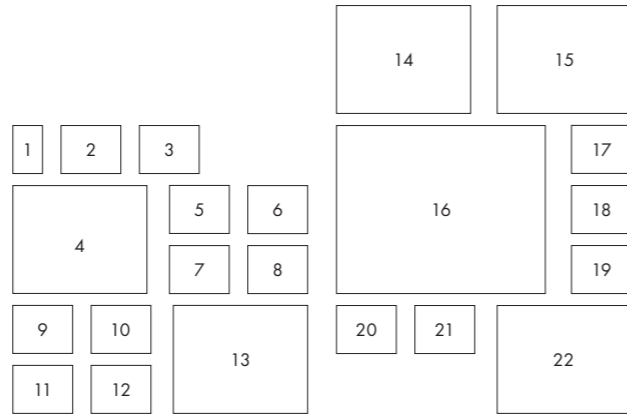
# BIOTOPE

2023年の秋に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。異なる内容が連続して展開される中で、話の区切りを視覚的に判別しやすくしたいと思い、活字本の段落をイメージした、制作物の区分ごとに上下するインデックスを設定しました。データのみ。

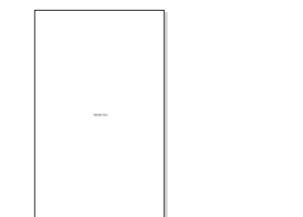
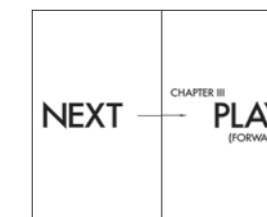
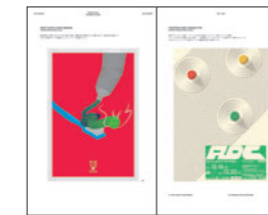
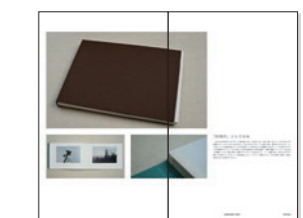
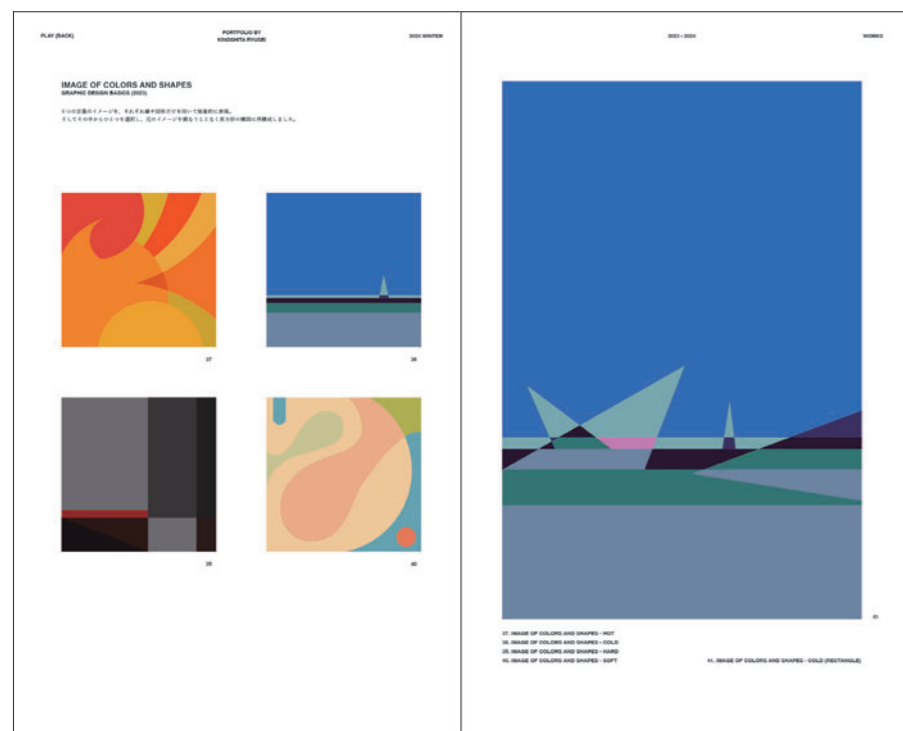


# PLAY(BACK)

学校での奨励金制度の書類審査用に制作。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しくする内容としました。基本はBIOTOPEをベースとしていますが、作品点数が大幅に増加したため、詳細に解説するものを厳選し内容にメリハリをつけました。レイアウトは美術展の図録を参考に。これ以降PF制作にはIndesignを使用しています。実物はペーパーファスナーで製本しました。



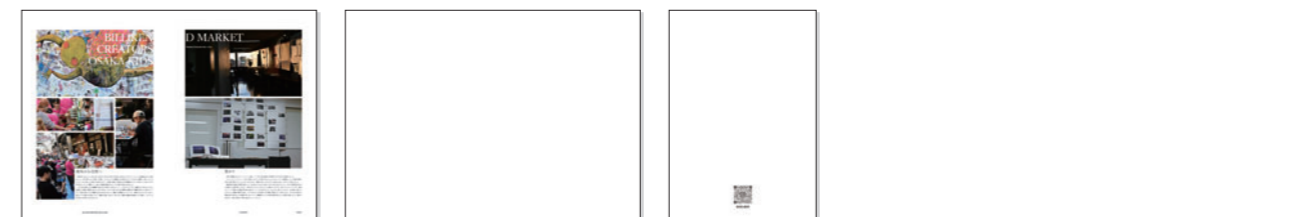
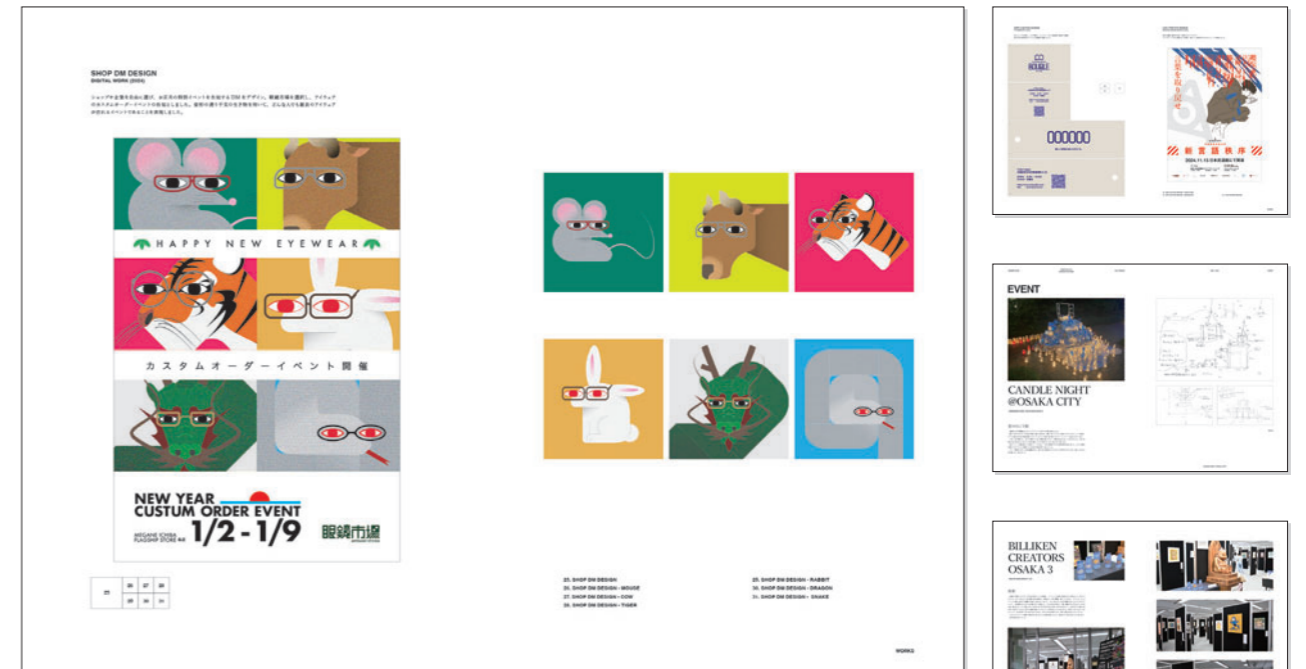
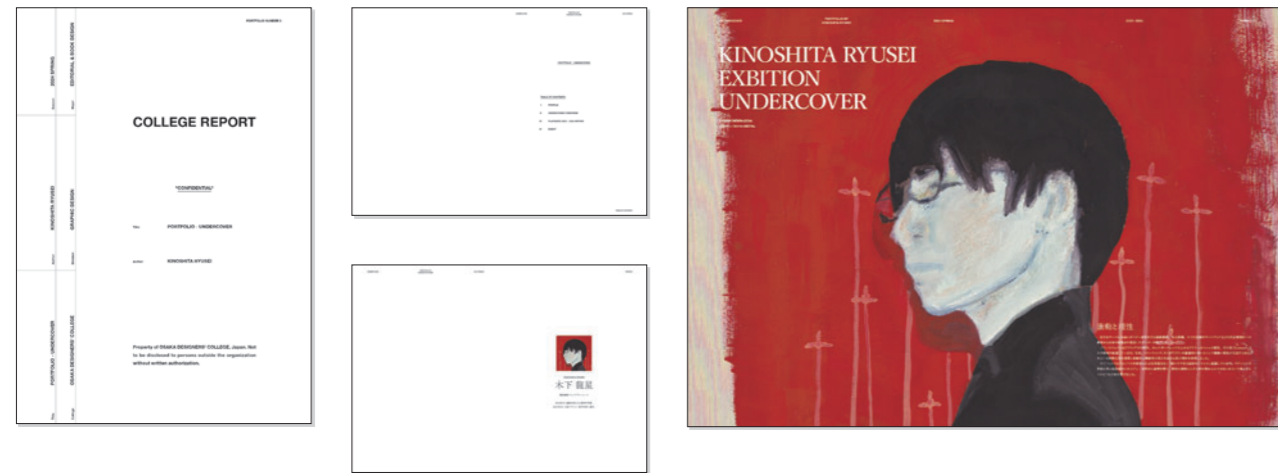
		24	32	33	34	35	
23		25	36	37	38	39	
		26	40	41	43		
27	28	31		42		43	
29	30					44	45



# 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、新たに完成した学校課題を加え時系列順で紹介しています。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。下部に書かれた作品名がページ内のどれに相当するかを明確にするため、この解説の右にあるような図を初めて導入しています。実物は印刷したものの背をクリップで留めた簡易製本です。

1	2	4	
3			
5	6	7	
8	9		
10	11	12	13
14	15	16	17
18	19	20	21
22	23	24	25
		26	27
			28
			29
30	31	32	

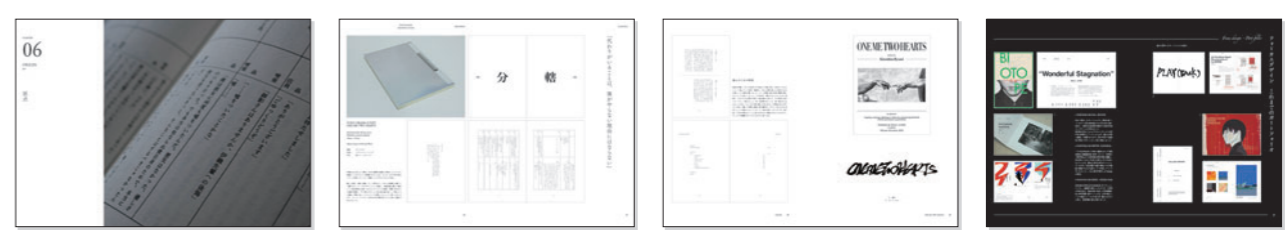
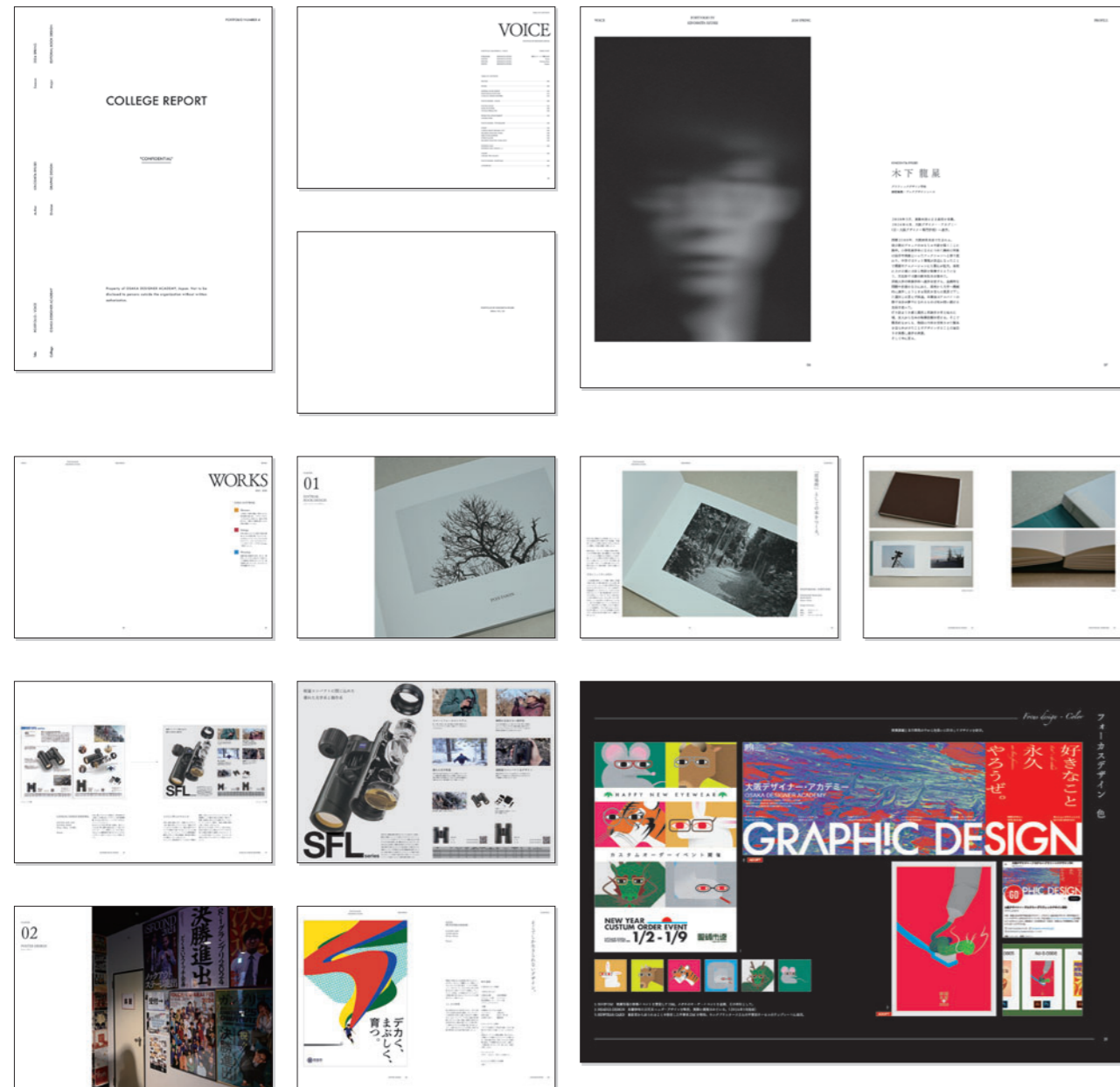




# VOICE

2年に進級するにあたって就職活動での使用を視野に入れながら制作したポートフォリオです。前回から内容、レイアウト共に大きく刷新。解説を読む際に声色や抑揚が伝わるような文字組みを心がけ、それを基準にグリッドを設定、レイアウトしました。キャッチコピーのように見出しを配置し、テキストへの導線としています。これまで多用していたフォントの使用を避けるなど、セオリー通りだけでなく自分らしさの獲得を目指しました。無線綴じで製本。

			14		15
			17	16	18
1	2	4	18	19	20
	3		21	22	
5	6	7	8	23	24
				25	26
9	10	13	27	28	29
			30		
11	12		31	32	



# Afterword

## PORTFOLIO 2024 WINTER - VOICE 1.5

## あとがき

前回のVOICEから期間が空き、制作物も溜まったところでコンセプトはそのままにアップデート版として作品の追加とそれに伴う構成の見直し、軽微な修正を行いました。特にこれまでのポートフォリオ制作も他の制作物と変わらない熱量で接してきたので今回ちゃんと取り上げることができて良かったです。レイアウトで気になるところはまだまだありますが、そうなるとうもう刷新なので次でなんとかします。

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		
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
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		
080	PORTFOLIO 2024 SPRING2 - VOICE	
020	RAIN AND FEVER	
046	WHEELCHAIR TENNIS	
2年後期		
016	PHOTOBOOK STUDY:ISLAND	Dマーケット内にて販売
024	ARTWORKS DOGRUN	Dマーケット内にて販売
047	TANABE PHARMACY	
	PORTFOLIO 2024 WINTER - VOICE 1.5	



