

環境トータルデザイン／建築デザイン

講評 李 嵩一

2回生 灰掛ひいろ
この作品は大阪船場の三体橋筋に集合住宅を計画する課題である。周辺環境を考慮しつつも独自のデザインを構想しており、またプレゼンテーションの技術も高く評価できる。

1回生 奥野ゆかり
「空間デザイン」

1回生 当麻光祐
「壁による空間構成」

1回生 小谷知子
「空間作りと空間スケッチ」

1回生 永廣 亨 「抽象化」

これらの作品はスペースモデル演習で創ったものである。空間作りから大学キャンパスにみられる魅力的な空間のスケッチ、そして壁の変化による空間構成、空間デザインそして平面を抽象的に描いたものまでみんな的確に空間の特性をとらえ、見事に表現している。



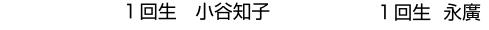
2回生 灰掛ひいろ



1回生 奥野ゆかり



1回生 小谷知子



1回生 永廣 亨

芸術情報学科

講評 林 勇気

3回生 原田佳代子、増野聖子、萬代みなみ、久保伊世 「H₂O+」

ネット上で閲覧すること前提にした映像コンテンツとホームページをグループ制作してもらった。彼らのグループは水をテーマに約20もの映像を作成した。水の様々な側面、例えば形状や光の反射や音等を美しい映像でえがきました。いずれも水について思考を誘発させられる映像だったと思う。

また、同じテーマで複数の異なる映像を並列に配置したこと、ネットで映像をみることの意味

も上手く捉えた佳作になった。ただ、水について

もう少し社会的な言及があつてもよかったように思う。今後の個々の作品制作にもおおいに期待しております。



3回生 原田、増野、萬代、久保

講評 岡本正昭

金賞 2回生 川野晋太郎、田中達也 「スーパーイキュンランド」

見るからに頼りなげでマシュマロのように愛らしいキャラクターの主人公「モキン」が、数々のモンスターに打ち勝ち次第にパワーアップして最後に敵の根城の洞窟を制覇する、痛快な対戦型ゲームです。シンプルで分かりやすいシナリオ構成は、親しみやすくフレイ

後爽快な満足感を覚えるというゲームの本質

を再認識させてくれる逸品です。明色系画面のドット絵デザインにもかかわらず、キャラ

クターの微妙な動きや表情が、丁寧に正確に表現できて制作の苦心が伺えます。オペ

レーターの早いキー入力に連れて、スピーディな画面展開を実現した無駄のないプログラムテクニックも高い評価を得ました。今後この作品を出発点に多様な発展が期待されます。

講評 平山壽邦

金賞 1回生 井上有希 「Lolita」

人間の食に対するモラルの善悪の境界線とは?を問いかける、イラスト12枚とその印象を深めるため楽曲「ビゼーの『アルルの女』」を編集した映像作品です。イラストは食に対する不快感を感じるユニークな発想が面白く、評価できる作品です。

また画面に表れたイラストにマッチした、臨場感を高める楽曲の効果的な編集により、イラストが今にも動きだし、引き込まれそうになり、よくまとまっています。



3回生 川野・田中

写真

講評 北田 研索

銀賞 3回生 河野 励「N崎町」(連作30点)

大阪の都心部をテーマに撮影していた作者が、偶然見つけた下町情緒を色濃く残す一角。雑貨屋にもポップミュージックが流れ、こじゅれたカフェなどが点在する、梅田なのだけどみんな知らない町、N崎町。このような場所に出会うと、概して「女の子写真」とか「お散歩写真」とか言われる軽い表現になりがちなどころを、地域と真正面に向かい合い、自分の懐家的な町として映像化した力作です。写真は歩かなくては撮れません。これからも大阪にこだわる姿勢を大切にしながら街を歩き、より背筋の通った作品の発表を期待します。



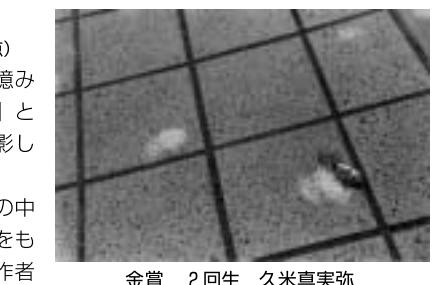
銀賞 3回生 河野 励

金賞 2回生 久米真実弥

「薄片(はくへん)」(連作21点)

薄片とは、ある場所で見た情景を「記憶みたいなもの…薄いかけら、小さいかけら」として捉え、それをコレクション感覚で撮影した結果の寄せ集めだそうです。

その表現されたちょっと重い写真映像の中に自己をフィードバックせながら足跡をも記録する少々難解な表現手法に取り組む作者ですが、ある意味、その意図は成功しているといえます。ただ、そのような情景を探し求めるだけのスパイラルにはまり込み、変なジレンマに陥られないかが心配です。自然体で、目の前にある被写体を、広い三次元の世界から限られた二次元の世界にスナップしてざらっと見せるのも面白いかもしれません。



金賞 2回生 久米真実弥

銀賞 1回生 蓬萊かおり

「まっすぐなレンズ」(連作21点)

幼いときから人見知りがちで話すのが苦手だった作者に授業で出された課題が、知らない人に声をかけてポートレートを撮ることでした。「見ず知らずの人に声をかけて写真を!」そんなことでもできそうにないと思う自分に、カメラを持った手が勇気をくれました。人に声をかけられる不思議、そのコミュニケーションの楽しさ、おもしろさ。そうして心の中にわき上がった感情をプリントとして作り上げたとき、おのずと「まっすぐなレンズ」と言うタイトルができあがりました。小さな子供とは一緒に声を上げて遊び、お年寄りとは自分のおじいちゃんおばあちゃんを思い出しながら撮影する次のポートレートが楽しめます。



銀賞 1回生 蓬萊かおり

放送

講評 奥田一重

金賞 ドキュメンタリー

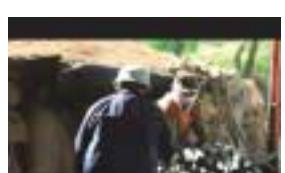
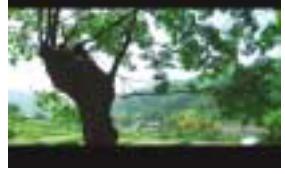
「台場くぬぎ～川西市黒川地区～」

今回の課題は、川西市を舞台に、そこで暮らす人々や風土を描こうというものでした。

そこで15分のドキュメンタリー番組を作成する。条件はこの二つだけでした。今回、放送コース3回生は、3チームに別かれ、企画から取材・制作まで共同でテレビ番組づくりの実習をしました。

「台場くぬぎ」は、まず素材選びで、川西市黒川地区を見つけました。新興住宅地といいう川西市のイメージから離れた新鮮な場所を見つけ出したことにまず意外性がありました。ここには、まだ自然と人々の生活が、直接結びついている暮らしかありました。そうした点から、テーマは、自然と人々の繋がりを描くということで、番組のねらいを絞りこみ、「はっきりと打ち出すことが出来たように思います。テーマが生まれれば次は「切り口」です。ドキュメンタリー番組に限りませんが、番組は総論で構成しても面白くありません。」何を通してテーマを描くのか、そこでは、自然と人々の生活の繋がりを何を持って描くのか、それが「切り口」となります。スタッフは、その「切り口」として

「台場くぬぎ」を見つけ出しました。台場くぬぎは、黒川の人々の長い間の生活の知恵から生まれました。生長したくぬぎの木を根元から切り倒すではなく、台場を残すように1メートル位の高さを残して切ります。くぬぎの木は、又そこから成長して大きくなるのです。それを何回も繰り返してきました。そして、炭や椎茸のホダ木、まき、建材などになって人々の生活に恵をもたらしてきたのです。「台場くぬぎ」を通じて、この番組では、自然と生活の様子を象徴的に描くことができました。又、これまで勉強してきた撮影手法によって、象徴ではあるけれど動きのないくぬぎの木を様々な角度から多角的にダイナミックに表現していたことも印象に残りました。



金賞 3回生 代表 森下克彦

学長就任のご挨拶・'07秋の造形展

学長就任のご挨拶

学長 崎田喜美枝

宝塚キャンパス・大阪梅田キャンパス・東京新宿キャンパス、三つのキャンパスのみなさん、手を携え、力を集めて前進いたしましょう。

最後に学生のみなさんへ。

私はみなさん方一人ひとりの支えになりたいと願っています。大学のみなさん一人ひとりのものです。どうぞ遠慮なく相談にきてください。話にきてください。私ひとりではできないことも、私のまわりにはいろいろな優れた方々がいらっしゃいます。その方たちの助けをお借りしてみなさんのお役に立ちたいとおもっています。



デザイン」です。1970年に出版され、だれでもプロになれる指針の書として専門家の間でも評判になりました。例えば人体の構造や機能などの基本的な知識をもとにグラビアページや写真から自分の好みのモデルを選び、体のアナライジングをつくっていくなど、ファッション学として日本で初めて学問体系化を確立しました。

その2 感性とコンピュータ

ファッションといえば、「美的感性」そのものです。しかし、崎田先生は「美的感性」領域に本来異質であるコンピュータや情報の手段を取り込んだのです。

簡単に説明すると、ファッションの感性をイメージ的に「都会的」「上品」「かわいい」「神祕的」「素朴」「活動的」「知的」「躍動的」「知的」「自由」に8分類し、パリ、ミラノ、ニューヨーク、ロンドンその他のデザイナーやブランドのコレクションからイメージを分析しました。そしてこれらの感性を数値化することで、それぞれのタイプのもの特質を明確にし、コンピュータに入力しました。

その結果、従来は豊富な経験や、すぐれたセンスの持ち主しか認識できなかった「暗黙知」の感性を初步の学生でも最初から本質に触れながら学ぶことができる「形式知」に変容させることが可能になりました。コンピュータを駆使してファッション感性の理論化をめざしたもので、その結果は、1999年に著書「コンピュータファッションデザイン」となり、また、2003年に「ファッション アート」となり出版されました。これによってマーケティングとファッションアートを連動した研究が認められ、2004年にわが国初のファッションデザイン分野での芸術学博士が授与されました。「ファッションデザインの制作プロセスを4

段階に区分し、ファッションデザインの研究領域に初めて『プロセスデザイン』の基本理念をコンピュータシステムにのせて確立した』が授与の理由です。

さらに2006年に「ファッション ブランディング」を出版し、学生にとどまらず、プロの実務家にとっても有益であると認められています。

その3 3コースで合同授業「ブランドコミュニケーション」

現代のデザインの特徴はひとつの分野だけではおさまりきれないということです。いくつかの分野が結びつき、組み合わさりながら総合的に設計していくことが社会的に要請されています。これもまた異質なイメージ、テーマの協調態勢ですね。崎田先生は副学長時代にファッションデザイン、ビジュアルデザイン＆アドバタイジング、環境トータルデザインの3コースの合同授業「ブランドコミュニケーション」を実現させました。

これらのコースはそれぞれ、ファッション—パンフレットや看板などのサイン・広告類—建物やインテリアなどを学びますが、単独で自立するのではなく、3者が企画段階で協議し、おたがいの専門知識やアイデアを出し合いながら全体のプランをつくりあげていく、この方式がこれから実社会ではますます要求されていく傾向にあります、これを先取りしたのです。



イラスト 成瀬園晴 講師

キャンパストピックス

ゲームコースの水口円香さん、具志堅秀栄君の2名が奨学生に選ばれる

デジタルゲームのクリエイターを育成する趣旨でおこなわれている財団法人「上月スポーツ・教育財団」の奨学生に本学の映像造形学科ゲームコースの3年水口円香さんと具志堅秀栄君の2人が選ばれました。年間60万円が支給されます。本号では水口さんの作品と自身の解説、それに指導した吉田浩教授の評を掲載します。具志堅君の関係は次号に掲載の予定です。



「妥協しなかった。」

水口 円香

私はこの3年間、1つ1つの作品作りに妥協をしないことを自分に課していました。プロのクリエイターを目指すものとして、当然のことかもしませんが、たとえ学校での授業時間内で出来るレベルの作品だとともに家に帰ってからより細かく作ったり、もう描き込めないと自分で判断するまで描きます。どんな小さな作品であれ、それぞれにこめる愛情や想いは深く、その作品をもう一度見たときに制作時の苦労、逆に楽しかったこと等すべてが残



るよう制作してきました。大学の課題に必死に向き合うあまり、公募には殆ど挑戦できませんが、自分が造形展での3回の入賞を果たし、そのうち2回は金賞を頂きました。

そんな努力の甲斐あって、今夏私はデジタルゲームクリエイター奨学生第5期生に認定されました。この奨学生は一年に全国で35名しか選出されないものらしく、同じ道を志す多くの学生の中から選出されたことを大変誇りに思っています。貴重なこの奨学生へ推薦してくださいました。先生にも感謝の気持ちで一杯です。

吉田 浩教授

■責任感の強さ

私は水口円香さんの1年と3年の時に実習科目を担当しています。常に課題は期間内に遅れずに提出し、内容も時間を惜しまず制作する態度は立派です。印象に残っているのは1年後期の課題で、キャラクターデザインされた動物（犬）のアニメーションでした。ゲームキャラクターデザイナーとしてゲーム関係の企業を目指している水口さんの実力が発揮できたものだと思います。学業は専門分野ばかりでなく他のほとんどの科目において高い評価を受けています。学内では制作展で金賞2回、佳作1回を受賞しています。作品制作に対する真摯な態度が毎回の受賞につながっているのでしょうか。学外ではインディーズアーティストのCDジャケットデザインやオリジナルブランドのポストカードの制作・販売、HP制作・運営など多彩な分野に挑戦を続けています。持ち前の責任感の強さと妥協を許さない性格で多くの仕事をこなしていく、将来はゲーム関係だけではなく色々な分野での活躍ができる期待をしています。

吉田 浩教授

難波先生（芸術情報学科の元学科長）が学士院会員に

芸術情報学科の初代学科長だった難波精一郎先生が昨年末、学士院会員に選ばれました。先生は国際的にも著名な音響心理学の第一人者です。先生の業績と、本学学生にいたいた先生のメッセージをあわせて掲載します。

■学士院ホームページに紹介された 難波先生の業績

難波精一郎氏は、国際的にも著名な音響心理学の第一人者です。学界の主流であった定常音の研究を革新し、独自の実験装置や時々刻々の音の印象を捉える「カテゴリー連続判断法」を開発して、複雑な変動音と機械音の研究への道を開きました。

この革新を踏まえた難波氏の業績の中核は変動音の音色と大きさの研究です。高さ、大きさ、音色という音の3つの属性のうち、音色は心理的にも物理的にも多次元的であり、その解析はきわめて困難ですが、難波氏は自身の設計による装置を駆使した精密な実験を中心にして、音色問題の広範囲な領域で前例のない先駆的・先見的な成果を挙げました。騒音制御や機械音の改善、各種の音源に関する言語的記述の国際比較は、その成果の一端です。また、難波氏

は変動音の大きさに関する研究に基づいて、1998年わが国の「騒音に係る環境基準」の改訂に貢献するとともに、音楽演奏の評価や機械音の設計へと発展させました。さらに難波氏は、機械音の評価に時間的要因による音色の変化が大きく影響することを明らかにして、機械音の改善を推進しました。

難波氏は海外での評価も高く、アメリカ音響学会特別功労賞やドイツ・オルデンブルグ大学名誉哲学博士を授与されています。

■パイオニア精神をもった学生たちに 啓発された日々

日本学士院会員 難波 精一郎

私が宝塚造形芸術大学の教授をしていた時印象的だったのは、学生の皆さんとのアートに対する強い情熱でした。一般的大学で「何となく大学にでも行くか」



合同授業では3コースの学生が9グループの混成チームにわかれ、与えられた全体設計の課題に取り組むというユニークなカリキュラムになっています。

合同授業について崎田学長は「学生のころからつねにプロを意識して欲しい、というのが私の持論です、例えば、ファッションデザインの学生についていふと、一流のファッションショーやプロと同じ立場になって参加する、本学ではそのような機会をつくっています。プロの世界で通用するには、「オリジナルなデザインはできて当然」です。もちろん、このことはファッションデザイン以外のすべてのコースについていふことです。企画会議などで考え方や分野の違う人の要望を受け止めながら自分独自のコンセプトを理解してもらえるようなプレゼンテーションができることが社会にでてから実践的に重要です。合同授業はそのトレーニングにもなるでしょう。」

'07秋の造形展(今回は前回に引き続き、後半分を掲載します。)

マンガ

講評 葛佐 博

金賞 2回生 大田佳奈 ウェブコミックスI

仕上げも荒いし内容もうそ衝撃的でもない。しかし雰囲気がいい、キャラが立っている、8ページの小品としてうまくまとまる作品になっている、余韻が良い…などの理由で選んだ。ハードな、深刻な、波乱万丈な話もいいが、こういう話も読んでホッとする。

毎回のことではあるがこの作品よりグレードの作品を描こうとしている学生もあるはあるが例によって完成しなかった。意欲的な作品にトライすることも大切でありそれぞの評価でしたが、やはりめぐに間に合ってこの作品…だと思う。



金賞 2回生 大田佳奈

講評 柳 たかを

銀賞 1回生 山田有梨 カートゥーン(絵本)

「黒猫王子と森の姫」

コミックスが小説だとすればカートゥーンは川柳に似ています。(ひねり・飛躍)が面白いかどうかに直結します。短く語り読者にメッセーージを伝える力を養うには、ショートストーリーを作るのが効果的ですので1年次のカートゥーンでは短い絵本を制作してもらっています。受賞作品はなんといっても絵のうまさが魅力でした。魔法で黒猫に変えられた王子のきょとんとした表情は理屈ぬきの面白さ。



銀賞 1回生 山田有梨

アニメーション

講評 神澤 孝宣

金賞 3回生 藤内佐名絵

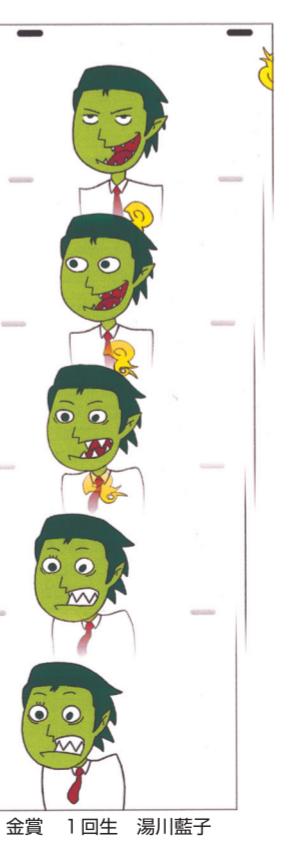
キャラクター構築

キャラクター構築では、オリジナルのストーリーを想定し(それはマンガ、アニメ、ゲームなど媒体は何でもよい)、そのストーリーに応じたキャラクターをデザインし、キャラクターブックという形で纏めプレゼンする。キャラクターをつくるだけでなく、第三者に自分のつくりたキャラクター(の魅力)をうまく伝えるかがポイントになっている。



金賞 3回生 藤内佐名絵

今回金賞の藤内佐名絵さんの作品「Light & Shadow」は、一般的にはマイナーなジャンルのゲームを想定しているが、ターゲットの消費欲求を調べあげ、そこをうまく突いた点を評価した。また、プレゼン用のキャラクターブックの纏め方(レイアウトなど)も完成度が高く、合評時学生からの評価も高かった。



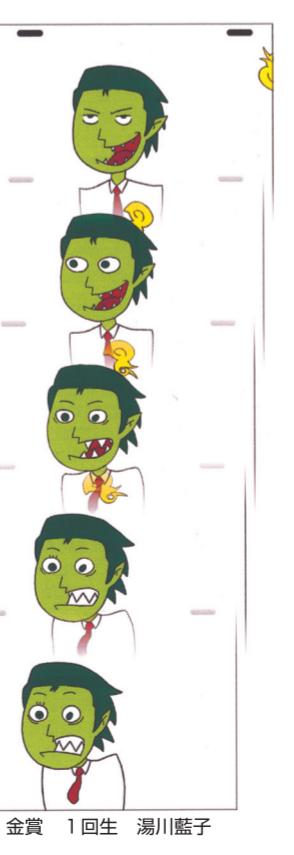
金賞 1回生 湯川藍子

C Gアニメーション基礎はデジタル時代のアニメ制作の基礎として、コンピュータによる制作の大まかな流れをつかみ、簡単なオペレーション技術を身につけることが目的。

今回C Gアニメーションの入門として、ごく簡単な表情が変化するループアニメを作りました。1作品わずか1、2秒であるが、それでも動画枚数は20枚くらい必要となっている。これを2作品つくると、動画部分に関してはまだ練習が必要なので、アイデアの面白さや演出の面白さなどを主な評価対象とした。

金賞となった湯川藍子さんの作品は、キャラクターもユーモラスで、動きもコミカル。アニメならではのギャグのデフォルメが効いている作品。動画もスムーズで1回生にしては完成度が高かった。全体的には、やはり動画部分に苦労したようで、特に髪の毛のような動きがつかみ難い箇所に苦心した学生が多かったようだ(だんだん髪の毛が伸びてしまったり、アホ毛が増えてしまったり)。

初めてアニメをつくった学生がほとんどで、アニメ制作の大変さ、面倒さ(動画の量の多さ…とはいっても今は20枚程度だが)と同時に、自分が描いたキャラクターが動き出す楽しさを実感できたのではないかと思う。

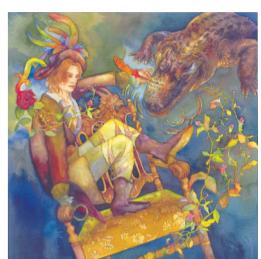


金賞 1回生 湯川藍子

イラスト

講評 大河 繁

3回生 宮地 彩



3回生 宮地 彩

この作品は、CDジャケットのイラストレーションを制作する課題で、2005年に発表されたボルノグラフィティのマキシシングル「ジョバイロ」というラテンポップな曲を選び、歌詞にある「胸に刺した一輪の薔薇が赤い蜥蜴に変わった喜劇になった」という節をビジュアル化した水彩作品のようです。全体に渋めで微妙な色調は、この曲の複雑な想いに良く合っていると思いますが、デッサン力の向上がこれからの課題だと思います。モチーフに近い資料収集も必要ですし、手ごろなポーズがなければ撮影も必要ではないでしょうか?もっともっと描いて、普段の努力を継続する事が上手くなる為の一番の近道ですから自分自身を信じて次の課題に取り組んで下さい。次はもっと良い作品に仕上がるでしょう。

2回生 越智麻理恵



2回生 越智麻理恵

この作品は壁掛け用カレンダー(6枚セット)の11、12月の作品です。題名が「ポインセチア」で花言葉の祝福。

あなたの幸福を祈り、願う、鳴呼どうか、という想いのイラストレーションで書道半紙に水彩絵具、アクリル絵具、ガッシュなどを使用して描いた和風の感じがする作品です。まだまだ、未成熟の作品も目につくもののかな花をテーマに描かれた感性豊かな作品にはとても魅力があり、イラストコースの中にも越智さんの作品を好む学生が多くいるようです。これからは、より高いデッサン力を身につけてqualityの高い創作活動を心掛け来年の個展を実現しましょう。

1回生 宮崎ひかり



1回生 宮崎ひかり

この作品は、キャラクター40点を制作する課題の中で宮崎ひかりさんの作品10点です。85名の学生が創り出した3400点のキャラクターは、それぞれ個性豊かで印象深い作品が多く見受けられました。中でも、宮崎さんや清原さん、そして岡本さんの作品はqualityも高く、甲乙つけがたい完成度でしたので、前期の課題の総合評価で宮崎さんを金賞に、清原さんと岡本さんを銀賞にしました。今回の小さなキャラクターには注文はありませんが、一枚のイラストレーションの創作はこれから本番に入っていますので、今一度心を引き締めて頑張っていきましょう。今後の課題作品に期待が膨らみます。

ビジュアルデザイン&アドバタイジング

講評 山崎昌久

本コースでの授業は、二次元の平面が基本のグラフィックデザインと動画を含めた映像の世界、パッケージや容器の機能を伴った立体の分野と、多様な内容をもって展開されるが、主としては文字や図形、色彩を駆使した視覚におけるコミュニケーションの領域を創作することになる事から、評価はおのずとグラフィックデザインに焦点があたって行われる。

3回生においては、タイポグラフィーデザインの作品とセルフポートレートのボスターに転化された作品の内容が特に目を引き、表現力の技能の向上が一目でみてとれた。まず小さい少しひねった独自のアイデア、それを現代的美的センスと自己が感じる時代性でもって、最終処理を高度なデジタル技術で処理する一連のデザイン過程は、これまでの真剣な課題の取り組みをうかがわせ、学年全体として高く評価しておきたい。時代はメディアの多様化とそれともう表現の多様性、このような環境のなかでは人の目をひきつけるアイデアがますます重要視されることとなる。それは基本を忘れずに対処することが何よりも大切と考える。

2回生は今回コンピュータにおけるデジタルワークの作品にしばられた展開内容となったが、グラフィックデザインがどのようなもののか理解されてきていたり、独創性のあるアイデアに基づく表現テクニックをともなわせた作品は、すでに完成の域に近づいており、奇をてらうことのない素直さが新鮮である。アドバタイジングのなかのグラフィックデザインの追求を更に進めています。

1回生はグラフィックデザインの基本要素である文字や図形を使った、様々な媒体を駆使しての試みの作品であるが、課題への強い興味と取り組みの真剣みが感じられ、さらに自由度が高く、楽しんで創作している様子がうかがえることは大いに評価しておきたいし、この気持ちを忘ることなくこれからも邁進してほしい。

作品内容ではCDジャケットの取り組みが、アイデア段階からの苦心、文字をあしらうグラフィック処理の基本表現技術の修得の努力が真剣になされてきたのが印象的であった。またイラストレーションのTシャツへの展開は、こだわりの無い発想の自由さが全面に出でて、自由な創作表現の魅力を充分に出ていたのも評価しておきたい。