

# Art H I L I T Y NEWS

No.73 2006年12月号

宝塚造形芸術大学

## 芸術情報



金賞 3年 下條麻衣 金賞 2年 寺尾加奈子

講評 岡本 正昭 教授

**金賞 3年 下條 麻衣** ワンコインカフェ「une piece」  
3DCGの高い技術とFlashアニメーションの楽しさを組み合わせた斬新なスタイルのWebプロモーション作品です。独自のアイデアでデザインしたバーチャルカフェのBFはウォーターパールの壁面に囲まれたパースタイルの落ち着いた雰囲気表現し、Cafeスタイルの1Fはリラクゼーションチェア、フットバスなどの癒しの空間が充実し、2Fのカウンタースタイルは一人でも静かな時間を満喫できる、非常にユニークな夢あふれる世界です。3つのフロアを順次ウォークスルーできる3DCGならではのリアリティあるアニメーションの魅力とFlashの特徴を生かした可愛く動くタイトル表現が評価されました。今後は、観る人のニーズに的確にレスポンスできるように、より高度なインタラクティブ機能の充実が期待される作品です。

**金賞 2年 寺尾 加奈子** 「インタラクティブ広告」  
タッチパネル形式のコンピュータモニタスクリーンを利用して、対話形式でさまざまな角度からキャラクターに接することにより、キャラクターの持ち味や行動スタイルを体験的にわかりやすく理解してもらえようという工夫した、親しみのもてる楽しくてほほえましい作品です。色数を抑えて、シンプルな画面構成にしたことで、幅広い年齢層の利用者から好感度でアクセスしてもらえ、明快な作品になっています。プログラミング技術を駆使してダイナミックな画像展開になっていて、元気で若々しい作品に仕上がったのが評価されました。その分、メッセージ性がやや弱いので、ストーリー展開や場面ごとのメリハリの利かせ方、画像のトーンなどに一段のレベルアップが今後期待されます。



金賞 松川 まみ

講評 田中 常久 助教授

**金賞 松川 まみ** 「和柄のタロットカードの制作」  
ギリシャ時代以前の神話や歴史、故事から伝承された「語り」からカードを作り、不可知な運命を占うものとして「タロット」が生まれたと言われる。作品は、22枚の絵札について「和柄」としてカードデザインを試みた。今回は、イラストレーションの習作としての視点で主に制作された。これまでに習得したデジタル技術を活かされたことと、制作への強い意欲が感じられ評価された。しかし西洋的世界観をそのまま日本的なディテールに置き換えることしたが、生活観として違和感がある。日本人としての文化、習慣等を表現することにより独自の世界が広がったのではと残念である。今後の発展的研究に期待したい。

## マンガコース



金賞 3年 坂尾 恵利 金賞 2年 鳥 悦子

講評 西上 晴雄 教授

**広告キャラと商品開発・絵本／**  
**金賞 3年 坂尾 恵利**  
住人全員が何らかの動物のきぐるみを着ている「きぐるみタウン」という世界観が面白い。ただのきぐるみというよりは、きぐるみを着て心理的変身をとげていないと何もすることができない彼らなのだろう。現代の人々の深層心理をついた設定には強いメッセージ性を感じる。あたたかく陽気な印象の絵もいい。  
**コミックデザイン／**  
**金賞 2年 鳥 悦子** 「手移うた」  
古い「手移うた」と、女性らしい繊細なタッチの友禅模様の中に、少々オカルト的に展開するという構成を評価しました。画力の点で未成熟の部分はあるものの、情緒的に話を進めるプロットによって一応は読ませるテクニクがあったからです。また、本文に対しての広告デザインの部分でも、華麗な色彩効果がありました。欲を言えば、少女の工ゴがキレイ事と終わらずに、怖さができればもっとおもしろかったと思います。

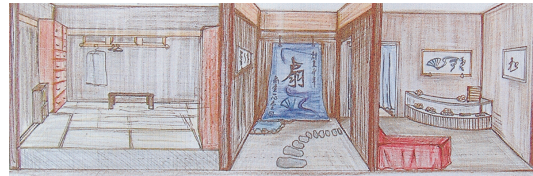


金賞 1年 岩崎 恭士

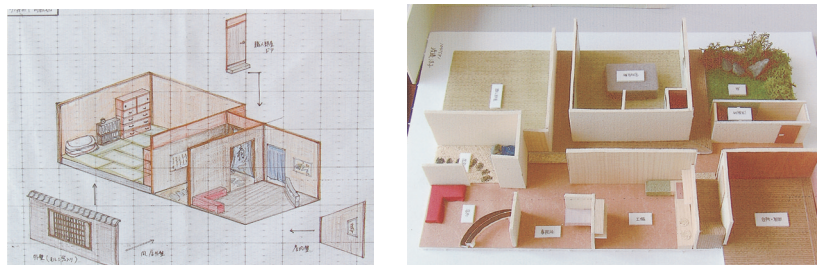
講評 葛佐 博 講師

**コミックス2／**  
**金賞 1年 岩崎 恭士**  
線画のテクニック、キャラクター及び状況描写はある程度のレベルに達している。が、なにより読者にアピールする構図が決まっている。これは訓練してもなかなか身に付くものではないので可能性を感じる。ただ、漫画原稿はあくまでも版下であり、印刷されて初めて作品となる。  
あとは縮小率を考えたより大胆な構図がとれるように、そして作品全ページに渡ってこのクオリティが維持できれば、より完成度は高くなると思う。

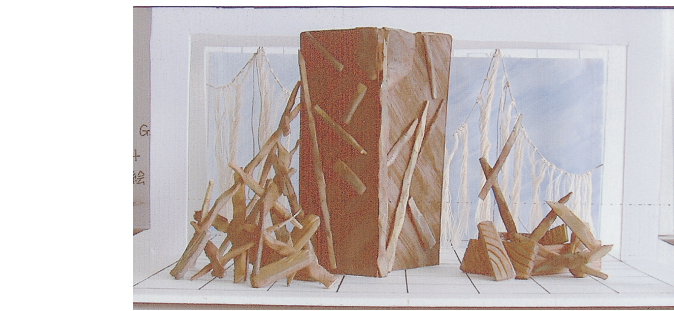
## 舞台芸術



金賞 3年 渡邊 洋子



金賞 3年 北村 藍



金賞 2年 須藤梨絵



金賞 1年 藤原 健生

講評 宮井 市太郎 教授

**金賞 3年 渡邊 洋子** 「テレビドラマのセットデザイン」  
2000年に放送された連続ドラマ「あすか」の台本をもとに、メインセットの和菓子屋さんをデザインした作品。複数のドラマ空間が有機的に構成されていて、演技、カメラワーク、照明エリア、音声エリアが連続的な動きの中で展開出来るよう工夫されたセットになっている。  
**金賞 2年 須藤 梨絵** 「夕鶴」の舞台デザイン  
この戯曲が持つ人の情念の世界を抽象空間として構成した作品。不定形な残骸の素材が空間の表情を特徴づけている。この模型は屋外を表現しているが、センターの壁のような部分が転換によって左右に開いて、室内空間をつくり出す仕組みになっている。屋外と室内を装置転換でつくり出すことで、それぞれの空間を大胆に構成したスケールの大きい劇空間となっている。  
**金賞 1年 藤原 健生** 「夕鶴」舞台のデザイン  
名作「夕鶴」の戯曲を素直に受け止め、空間化した作品。屋内と屋外の空間バランスが整っていて、この劇を上演するにふさわしい、澄んだ雰囲気を感じられる。  
**佳作 1年 山川 奈穂** 「シャガールの空間」  
シャガールの「彼女をめぐって」という作品を立体模型化した作品。巨匠シャガールの絵を空間化するなど恐れ多いことではあるが、この不思議な世界が劇的空間として表現されていて、あたかも時間が流れ、音楽が響き聞こえてくるようである。

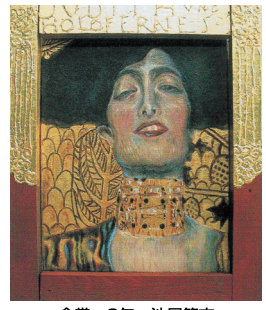
## 紙上作品展～秋の造形展から優秀作品を特集

先に開かれた秋の造形展のなかから優秀作品を紹介します。各学年で原則として1点、金賞かそれに準ずる作品を選び、教員の講評をつけて写真特集にしました。

### 美術史・美術理論



金賞 3年 北村 藍

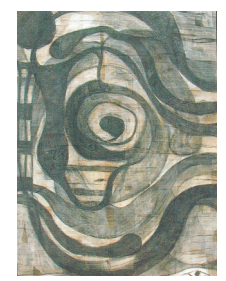


金賞 2年 池尻篤志

講評 関 隆志 教授

4年生への進級時点で既に修得単位数が120単位に迫る、あるいは過酷な勉学が求められるのが美術史・美術理論コースの特徴であり、誇りでもある。1年生から4年生まで初めて揃った今年の秋の造形展では、1年生が洋画としてデューラー及びレンブラントのエッチングなどの小品の模写、日本画では「鳥獣人物戯画」を模写として学が一方、立体の制作実習では「ミネルヴァ」と「ジャンヌダルク」のレリーフを粘土で模写した後、石膏の型取りを完成させることが課せられていた。教室に残された先輩の作品を見る機会があるため、全員丁寧に課題をこなしていた。  
日本画修復実習の課題では、2年生の石動伊緒奈さんの「本願寺派彩色模様長押文様復元模写」と3年生北村藍さんの「大福光寺墨股彩色復原」が、時間をかけた丁寧な仕上がりで他の作品より一歩抜き出ていた。特に復元作業に求められる細かい作業が苦手であるといながら、休日も教室に向かい制作に動んでいた北村さんが金賞を得たことは、努力すれば報われることが証明された点で好ましい。  
洋画模写の実習は1年次で終了するため、その後は各自の自覚に基づいて先生に申し出、その指導の下に腕を磨くことになる。ここでも、そうした努力の結果が、金賞を得た2年生の池尻篤志さんのクムト作「ユディット1」（部分模写）、銀賞の下園真啓さんのクールペ作「傷ついた男」（原寸模写）、同じく銀賞を受賞した3年生の小山早紀さんのミュシャ作「月と北極星」（原寸模写）の作品に見られた。下園さんはクールペ作品の陰の部分の色彩表現に力を注ぎ、小山さんはミュシャの洒脱さを巧みに再現していた。そして、池尻さんは額の装丁から始まるクムト作品に、一歩でも近づくことに全力が注がれていた。

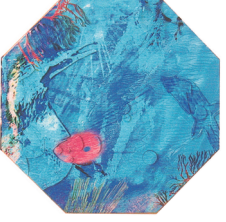
### 洋画



金賞 4年 新谷友佳子

講評 中村 貞夫 教授

**金賞 4年 新谷 友佳子** 「女IV—その2—」  
これまでの流動する激しい色彩の表現から一転して、今回はボードの木質の地肌を活かしたモノクロームの構成を目指した。色彩をおさえた分だけ画面が構築性を増した。2点連作の他の1点は行動美術展に入選している。  
**銀賞 4年 土本 愛子** 「海の中」  
洋画コース4年、土本愛子さんの銀賞作品「海の中」は様々な造形技法が使われた傑作です。  
まず、絵の具を使ったデカルコマニー、CGによる構成、プリント、その上からコラーージュでテクスチャ表現を加えるなど多様な造形表現で纏められた質の高い作品です。大作であれば油彩などの他作品を圧倒する力強いものとなったと思います。  
**講評 西田 周司 教授**

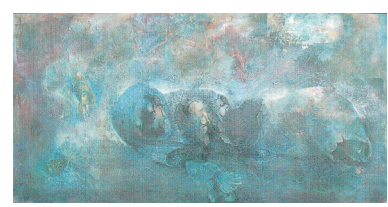


銀賞 4年 土本愛子



3年 判 香奈美

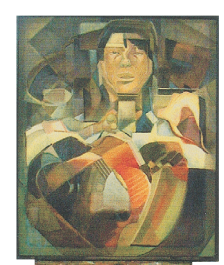
**3年 判 香奈美** 「夏の終わり」  
友人と風景をテーマに2つの要素を組み合わせて構成しようという課題で描いた作品です。いままでは物語性のあるテーマでファンタジーな世界を描いていましたが、今回からクラスメイトをしっかりとデッサンし背景との調和を工夫して描こうと取り組みました。友人である他者を真正面から見据えたことで、曖昧な影らみを求めていたテーマ性より、より自分を強く見つめることに関心が移ったように感じます。絵画は自分自身の問題から始まります。友人を描こうとも、それは自画像です。またかたちを厳しく捉えようと思う事でかえって自身の不安感をも感じさせてくれます。途中から筆が止まってまだまだ描き足らないのですが、自分自身の問題が見つかった絵を描くスタート台に立ったようです。



金賞 2年 真鍋紗季

講評 加藤 勝久 教授

**金賞 2年 真鍋 紗季** 「魚（その命1）」  
人体をモチーフにしたテーマ作品である。横長の画面に、海底に沈んで朽ちて抜け殻になった人物のような物体と、その周囲に魚や水草など配置し、透明描写を活かして描かれている。  
一見、シュールレアリスムのように見えるが、色彩の選択も良く、自身の育った高知の風土から生まれた素直なイメージ表現で、その制作意図もはっきりと見る者に伝わってくる作品である。  
画面左端の空間表現がやや不十分であること、下地の明るさをもう少し活かすこと、不必要なモチーフを削るなど、更に色彩感のあるすっきりとした魅力的な作品に仕上がると思う。



金賞 1年 大澤 悠二

講評 高井 道夫 教授

**金賞 1年 大澤 悠二** 「鎮められたタイルと塵埃の坂」  
この作品は二作品で合成されている。上部は課題「キュービズム」の自画像。下部は作者の内面心理を表現した抽象的作品である。  
この二作品の対比が一体となって、明暗、色調のバランスとリズムを併い完成度の高い作品となっている。作者の真摯な作画態度と内面追求の集積が成果となって伝わってくる。

### 日本画



金賞 4年 田中達也



金賞 3年 梶原美紀



銀賞 4年 田原麻衣



銀賞 3年 石川澄美

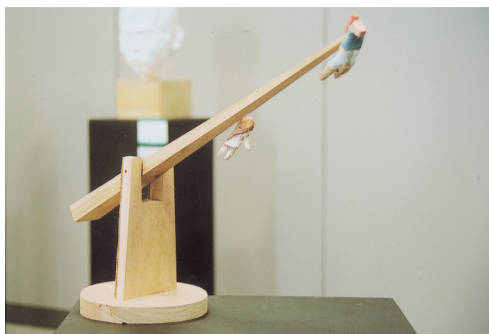


銀賞 3年 西浦葉月

講評 曲 子明 教授

**金賞 4年 田中 達也** 「川辺」  
ゆったりと流れる川を素直に描写している。水面の表現にかなり苦労したようだが、しっかり時間をかけて描き込んだ労作である。ねばりと努力を評価。  
**銀賞 4年 田原 麻衣** 「日々」  
縦長の図で、電車の通路から情景を描いている。休日、家族でどこかへ遊びに行くのだろうか。ほのぼのとした気持ちも伝わってくる。  
**金賞 3年 梶原 美紀** 「鳥」  
フェンスに絡まった夏草を少し斜めにすらしたシンプルな構図で、初秋の気配を表現している。色彩のバランスも見事で爽やかな画面となっている。未完のようであるが充分意匠は伝わっている。  
**銀賞 3年 石川 澄美** 「混合」  
現代の若者の心情を表現。未完ながら感覚の良さにひかれる。透明感のある日本画の絵の具をうまく使いこなす技術には才覚を感じる。  
**銀賞 3年 西浦 葉月** 「未の刻」  
睡蓮の池を上から俯瞰。葉を白で表現して水の群青との対比が美しい。色感に非凡な才覚を見せる。  
1年、2年生の作品にも未完成ながら大いなる才能を感じさせる作品が多く見られた。今後を期待させる。

## 彫刻



金賞 4年 柳下町祥吾



銀賞 4年 高田 治



金賞 3年 小林みちる



金賞 2年 有井友美



金賞 1年 坪田和紗

### 講評 市川悦也 教授

4年生の前期課題は、3課題が出題されました。  
 1.マルチメディアタワー前広場設置を想定したモニュメント試作。  
 2.展覧会受賞記念メダル試作。  
 3.可動性能を有する彫刻の試作。でしたが、(2)はイメージが不足で問題外、しかし(3)と(1)の試作には優秀作が散見できました。(3)ではとすればカルダナー的なモビールのイメージに囚われ気味になりますが、彼等は日常制作を展開している素材を使用して可動性を求めたのです。その結果、人真似では無い作者性とも云える秀作が誕生しました。柳下町君の木彫作品は、彼の今後の作風をさえ想像させる作品だと思えます。また(1)の課題では、マルチメディアタワー屋上に屹立して大学を守護すると言うゴシック建築以来の伝統を踏襲した試作が誕生。高田君の作品もまた、日常的に継続している制作の延長線上にある作品です。両者共、身構えた作品ではなく肩の力を抜いた試作で好感と期待が持てます。

金賞 4年 柳下町 祥吾 「それが、げんそうですが、ほくが」課題(3)  
 銀賞 4年 高田 治 「僕がいるかぎり」課題(1)

3年生・2年生は、それぞれ無難に課題消化した範囲での優秀作に留まっています。

金賞 3年 小林 みちる 「わらわら」鉄彫刻  
 金賞 2年 有井 友美 「answer」頭像

1年生は生まれて初めて制作した彫刻であり、しかも石彫です。課題は「包む」をテーマに造形する、でした。本学芸術情報学科志水教授の紹介により、川西市の株式会社計測器センター前庭に常設展示できる権利を競うコンペとなった課題制作は、僅差で坪田さんに決定されましたが、加世田君・福山さん共に甲乙付け難い優秀作であったと言えます。11月から1年間JR川西池田駅ロータリー入口に常設されますから、機会があれば御覧ください。

金賞 1年 坪田 和紗 「GORON」石彫

## ファッションデザイン



金賞 4年 菅原聖子



金賞 3年 平井絹恵



金賞 2年 佐藤友梨子



金賞 1年 西村和之

### 4作品とも本人のコメント

金賞 4年 菅原 聖子 「積」 コート  
 スクラップの形がレースのようにプリントされた布地を使い、横地に柄合わせし、シンプルなデザインに仕上げました。ポケットにリボンをあしらひ、デザインポイントにしています。

金賞 3年 平井 絹恵 「CLASSIC」 フライダルウェア  
 大人の女性のウェディングドレスをマーメイドラインで表現しました。オフショルダーとレース使いを工夫することで、エレガントな女性を演出しました。

金賞 2年 佐藤 友梨子 「ロマンティック」 コンビドレス  
 「ちょっとよそいき」のタウンウェアをイメージし、オフホワイトとオレンジの2種類の布地の切替えで変化をだしました。レースアップしたり、リボンやレースを多く使って少女の可愛らしさを表現しました。

金賞 1年 西村 和之 「ROCK」 スカート&コーディネート  
 イメージに合うスカートのための素材選びにこだわりました。厚手で濃い色のデニムを使い、ファスナーやステッチでデザインに変化をつけました。バックスタイルの斜めに入れた切替えがシャープさを出しています。

## ビジュアルデザイン&アドタイジング



3年生の作品



2年生の作品

1年生の作品

### 講評 山崎 昌久 教授

授業での真剣取り組みの成果と見られるグラフィックデザインの力量の向上は、完成度が高い作品内容で証明されている。コース全体を牽引する3年生の作品は下位学年にたいしての示唆に富んだ質、内容で、特にセルフポートレートにおけるグラフィックデザイン群、そして、タイポグラフィの作品の数々は表現アイデアの大いなる工夫で、なるほどと思わせる新鮮なショックを見る人に与え、この時期でのアイデア、それも洗練された洒落たアイデアがいかに表現上必要かを見せてくれている。このことはこれからのグラフィックデザインを追求していく上で大切なベースとなることであろう。パッケージデザインも同様の独創的なアイデアが機能性、実用性の世界にひとつの問題を投げ掛けて、今後のパッケージデザインのヒントを与えてくれている。今後より高度な作品を目指して進んでほしい。

2年生はコンピュータが伴う授業や、通年でのスパンで構成されているため少ない作品の出現となった。全体に独自のアイデアをフルに発揮してのタイポグラフィは、思わず微笑む内容で、奇をてらうことのない素直さが新鮮に感じられ、これからの成長が楽しみな作品群であった。

1年生ではグラフィックデザインの基本である表現技法を文字や図形を使って様々な展開する作品となっていたが、取り組みに意気込みと真剣みを感じると同時に楽しく創作に励み、確実にテクニックも習得している様子がうかがえたことは大いに評価したい。もちろん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ていて、見る人を引き付けていたのは内容的にも高く評価できるレベルにある。何時もながら新鮮な結果が出ており十分な成果を上げていると思えた。

今後このような機会を生かして学年間のコミュニケーションを十分にに行い、発想やアイデアを大切にしていくなかで、知識と技術を身に付けていき、近未来のビジュアルデザインの追求に励んでほしい。

## イラストレーション



2007calendar



1年 松永裕介

2年 岩橋 藍

### 講評 大河 繁 教授

2年 岩橋 藍

この作品は、キャラクターデザインの授業でイラストを商品に展開し、イラストレーションに読得力を持たせることを目的とした課題で制作したものです。15週の中で、カレンダーとイラストに合った商品展開という2種類の課題に取り組みますが、制作の中で、自分なりの答えを見つけたことを学びます。

岩橋 藍さんの作品は、優れたセンスを感じさせるとてもビュアな作品に仕上がっていて、季節に合った柔らかな色彩感覚といい、茶系でフリーハンドの線も同一の細い線が、描き出すほどのぼとした表情に、とても馴染んでいます。何よりもこの作品には爽やかな空気感があり、風を感じて詩を想ってしまいます。きっと岩崎さんの人柄や周りの環境から創出されるのでしょう。線と面をずらした表現方法も画面に変化が出来る成功しています。

この卓上カレンダー12枚ものは、プロのレベルにあると言っても良いでしょう。今後の課題は、イラストでは「何を描いていくか？」がテーマになります。それと、表紙などの文字によるグラフィックに甘さが見えますので、タイプフェイスやDTP、そしてイラストレーションを生かす為のデザイン力を学んでいくことが大切です。

1年 松永 裕介

多くの種類のキャラクターを制作することによって、自由な発想から生まれてきた形をデフォルメしながらユニークなキャラクターに整えていき、様々なタッチを研究し、体験を通して単純化や表現方法を学ぶ課題。

松永裕介君の作品は、とても個性的でユニークな形をしたロボットや動物、そして人間まで表情豊かに幅広く表現出来ていると思います。特に、とぼけた顔や動きに松永君の優しさを人を和ませようとする精神を感じました。フリーハンドで描く強弱のある線のタッチもこのキャラクターにはぴったり合っています。

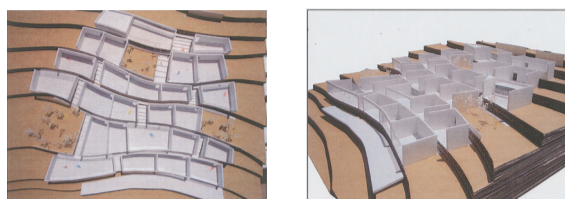
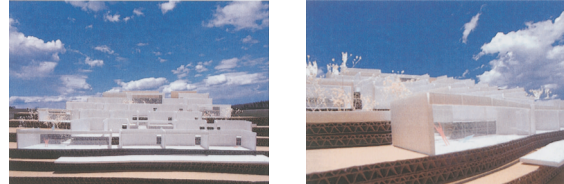
しかし、制作したキャラクターの中には仕上がりの良い作品と、もの足りない作品が混在しているのが残念であり、作品のムラを無くすることが今後の課題です。

このキャラクターの表現方法としては、手描きで線を描いた後、コンピュータで色付けする方法が仕上がりの美しくスピードアップにも繋がると思っています。

今回は、制約の全くない課題でしたので楽しんで描けたと思いますが、今後、テーマや目的がハッキリとした課題の場合に、制約の中でどれだけ楽しんで描けるかがポイントです。

イラストレーション作品に仕上げるには、色彩・構図・表現力など、多くのことを研究し学ぶ必要を感じていると思いますが、優れた感性にもっと磨きがかかるよう期待しています。

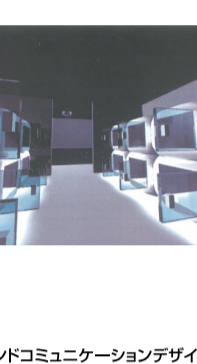
## 環境トータルデザイン



4年 山地好古



ブランドコミュニケーションデザイン



### 講評 李 暎一 教授

4年 山地 好古 「@APARTMENT」

この作品は、宝塚造形芸術大学の学生寮をデザインしたものです。特徴は、等高線に沿って全体の形と空間を創り出し、高さの差異による空間利用のアイデアとその隙間にみられる路地的な空間が面白いところだ。

ブランドコミュニケーションデザイン

建築をブランド化することがテーマであるが、ブランド建築としての空間構成と、その中身としてのプログラムの良さがこの作品にはよく表現されている。

## インテリアデザイン



2年 石橋洋介



2年 大谷沙織



2年 河野早百合



2年 塚本貴史



2年 東 隼飛



2年 河口 愛

### 講評 加藤 力 教授

2年 石橋 洋介 ショップデザイン「ニュースタイルブティック」

三角形を造形のモチーフに用い、しかも多様な色彩構成に挑戦している。店舗内部のインテリアに同じように、色彩構成で統一させた計画で、ダイナミックである。いささが過剰なデザインだが、新構成主義とも呼べるような斬新なスタイルを提案している。

2年 大谷 沙織 ショップデザイン「レストラン」

郊外の住宅地に建つ高級フランスレストランである。住宅地の落ち着いた雰囲気にも馴染むように、はやる気持ちを抑えたデザインで、安心感がある。チューリップの花をテーマにしたステンダグラスが街に華やかさを加えている。抑制のある大人のデザインになっている点が評価できる。

2年 河野 早百合 ショップデザイン「ブティック」

スーパーウーマンをコンセプト(設計方針)にした女性向けブティックである。若い女性が胸をときめかせるように、さまざまな仕掛けと工夫が取り入れられ、今と云う一瞬を実感させる作品となっている。若い人の気分と空気が十分に表現されている。

2年 塚本 貴史 ショップデザイン「メガネ、貴金属店」

緩やかなカーブをもたせたファサード(外観)で構成して、角地という特性を上手く生かした設計が行われている。ガラスブロックという素材を採用することで、メガネ店が持つ透明感やクリスタルな気分を表現している。店舗サインが的確にデザインされていないことが、惜しまれる。

2年 東 隼飛 ショップデザイン「呉服店」

とても和服を扱う店とは思えない外観デザインである。しかし、実際のアイデアは江戸小紋などの和服の柄や模様が店舗内外各所にちりばめられて、デザインされたものである。再生の意図がこめられた和装店であるが、模型ではそうした内容が伝わらないことが残念である。

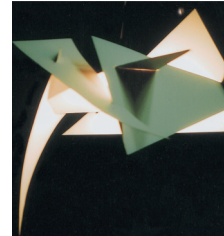
2年 河口 愛 ショップデザイン「カフェレストラン」

2層分をスキップフロア(段差のある床)で計画したカフェレストランである。インテリア内部の隅々まで目をいき届かせ、派手さはないものの、飽きのこない時間に耐えるデザインが展開されている。カラースキム(色彩計画)も好感が持て、巧みである。

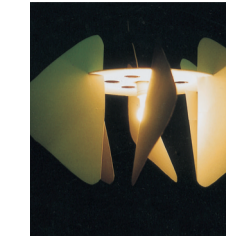
## プロダクトデザイン



1年 松浦菜々子



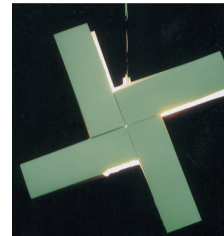
1年 吉田隆久



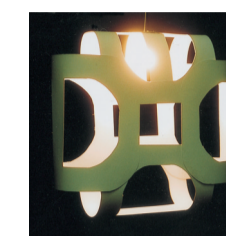
1年 櫛尾 徹



1年 上原 誠



1年 上浪 亮



1年 平川夕華

### 照明器具のデザイン

### 講評 中村 隆一 教授

1年 松浦 菜々子

女性らしい感性を感じさせるデザインです。普段おとなしく、あまり自己主張のない彼女には秘められたデザイン力があるのに驚きました。花のつぼみをイメージさせるような優雅なデザインです。

1年 吉田 隆久

金賞に輝いた作品です。モダンな時代の風を感じさせる鋭いフォームです。学生達も皆がこの作品を最高に評価しました。

1年 櫛尾 徹

インテリア空間の中で、明快でソフトな印象をさりげなく表現している作品だと思います。投光効果も良好だと思います。材料はアルミニウムが良いと思います。

1年 上原 誠

彼は元気でエネルギーにあふれる印象の人物ですが、意外な優しさのある作品を作りました。非常に繊細なディテールの仕事になりました。十分に製品化しても良いプロジェクトです。

1年 上浪 亮

彼は勇らしくダイナミックな作品をいつも提供しますが、今回も彼のキャラクターがうまく作品にも表現出来たように思います。投光効果はあまりうまくないのですが、モダンで明快な力強い造形作品です。

1年 平川 夕華

彼女は自分の作品の内容について、教員にいろいろと質問をしに来ます。非常にフランクで研究熱心であります。今回は試作を重ねて、うまく成功したと思います。

## 写真



金賞 3年 吉岡 玲



銀賞 3年 伊藤大輔



銀賞 2年 岩田 綾



1年 小林志穂

### 講評 北田 研索 教授

金賞 3年 吉岡 玲 「形而下写真」

画家キリコのシュールレアリスムの先駆となった「形而上絵画」を範に、それとは全く逆で、形がなく感覚的な経験を超えたイメージにチャレンジ。時間と空間の三次元世界で自らの感性として目の前に現れる映像を切り取ってきた秀作です。

銀賞 3年 伊藤 大輔 「ネガフォト」

眼前に展開する動きと情景を表現するため、コンピュータ処理で複数の時間を1枚の画像に閉じ込め、面白い空間を作り出しました。作者にとって、その映像はネガ=逆転の世界であり、ポジ=現実の世界です。

銀賞 2年 岩田 綾 「あの頃」

廃棄されかかっていた小学校の椅子と机。それを昔の自分に見立て、一緒に旅をしました。あの頃自分が見た景色や思い出に会うために…。

銀賞 1年 小林 志穂 「動物園で…」

作者の冷静な目は、檻の中で見せる動物の表情と点景にそれを見る人間の姿を対比させながら、本当の檻とは何だろうと、我々に問いかけています。