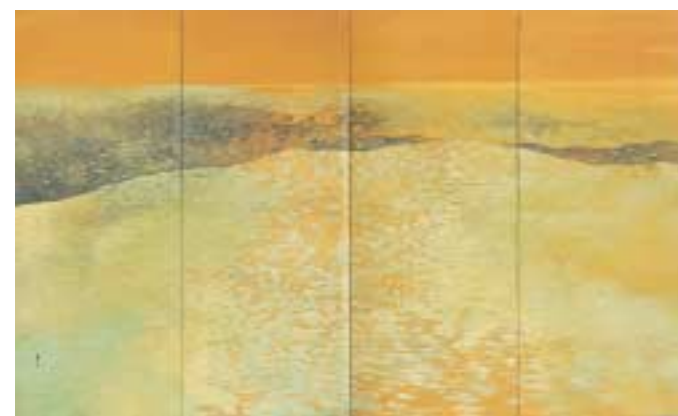


欧米で人気高まる、 京都の忘れられた日本画家・都路華香

本学の辻筆雄先生のおじいさん

京都の忘れられた日本画家・都路華香の作品展が昨年
から今年にかけて京都、東京の国立近代美術館と笠岡市立竹
喬美術館で相次いで開催されました。近年、欧米諸国で華香
人気が高まっているのを受け、華香の画業を再評価するため
75年ぶりの作品展となったそうです。

じつは華香は本学メディア・コンテンツ学部の辻筆雄
教授の祖父にあたります。そのご縁で華香のユニークな作品
の一端を紹介します。



緑波 明治44(1911)年頃

禅と俳句に親しみ、注文画はお断り

一方で華香は、禅と俳句に動かし、時の流れや評判に超然としたと
ころがあったそうです。注文に応じて絵を描くのは「さまざまな条件に縛
られて自分の思うように描けない」と経済的に苦しくなるのは承知で、
ある時期から依頼画を断り続けました。文展(いまの日展)で最高賞の特選
になった「壺輪」について、日本画家の鍋木清方や洋画家の石井柏亭ら
は「構図の新しさもあるが、こつこつとした細工画の多い文展で、こんな
無造作な描線を観るのが愉快である」「他の作家と変わった例の超然た
る趣が画中の老翁に現れている」などと評
しており、華香の人柄がうかがえます。

のちに、京都市立絵画専門学校校長兼美術
工芸学校長となりました。いまの京都市立
芸術大学の初代学長というわけですね。

辻先生は生前の華香を知りませんが、こ
どものころ、家族から噂話は聞いたそう
です。「朝、まだ真っ暗なうちから庭にで
て、だんだん明るくなるにしたがって庭の草花
や木の葉や幹が、どのあたりからどんなふう
に見えるのか、それをこまかく観察
して写生帳に写していたといいます。自然
の外見を忠実に写すだけでなく、微妙な明
度差みたいなものまで注意していたよう
ですね。それが新しい表現の工夫につなが
ったのでしょうか」と話されています。



良夜 明治45(1912)年頃

得意のテーマは「波」

華香の得意のテーマは「波」でした。いろいろな波の作品がありま
す。＜緑波＞と＜波千鳥＞はともに米国のウエイコレクション所蔵で
すが、シアトル美術館の森岡三千代・客員学芸員は「同じ主題を持ち、
同じ時期に描かれたこの2点の作品が完全に対照的な様式を示してい
るという事実は、華香が驚くべき独創性と創造性を有する画家である
ことの証である」とし、＜良夜＞については「実景に忠実に描写する
ことよりもこの作品で華香が目指したのは墨によるダイナミックな表
現であり、墨の濃淡と筆遣いを最大限に活用して(略)。技術的な熟練
を絵画のもっとも大切な特徴とみなす京都画壇の限界を乗り越えよう
とする華香の決心は彼を波の研究へと駆り立てた。華香の主観主義的
な様式は規範から逸脱したものだった。」と書いています。こうした
ことから華香はしだいに主流からはずれ、正当に評価されないまま、
忘れられていったというのです。



壺輪 大正5(1916)年



波千鳥 明治44(1911)年頃

東京 新宿キャンパス特集



東京 新宿キャンパス



TOKYO SHINJYUKU CAMPUS



シリーズ
「授業アツカル」
の連載始めます

初回はゲームの
吉岡章夫先生

「東京メディア・コンテンツ学部」
デビューして半年

宝塚造形芸術大学・新宿キャンパスの
「東京メディア・コンテンツ学部」が
スタートして半年あまりがたちました。
前期の授業ぶりはどうだったのでしょうか。
本号から教員のみなさんにシリーズで「私
の授業のセールスポイント、授業の手
ごたえや、授業と学生の進路のかかわり」
などを話していただきます。学生側の
反応や感想もあわせて紹介し、教室の
雰囲気をお伝えします。

最初に登場してもらうのは、＜コンピ
ュータグラフィックスI＞を担当され
ている吉岡章夫講師です。見るからに
新進気鋭、やる気満々の若い教員です。

東京新宿キャンパスは交通至便

- JR「新宿」駅から徒歩約4分
- 西武「新宿」駅から徒歩約3分
- 都営大江戸線「新宿西口」駅から徒歩約2分
- 小田急「新宿」駅から徒歩約5分
- 地下鉄丸ノ内線「新宿」駅から徒歩約4分
- 都営新宿線「新宿」駅から徒歩約5分

東京での就職活動・就職斡旋の拠点。

宝塚キャンパスの学生も東京で就職活動を行
っている企業へ持参する自分のポートフォ
リオ(作品集)の手直しなどは新宿キャンパスの
施設を使って下さい。

授業アラカルト



東京 新宿キャンパス



私の授業—5つの実践的ポイント

「コンピュータグラフィックスⅠ 担当 吉岡 章夫 講師」

実際の作品作りを通じて習得する総合力。

ツールは連係プレーでマスターしよう

個別的ではなく、横断的なツールの使い方を学ぶ

先生の授業は実践的と評判ですが、具体的に説明してください。

5項目ほどあげます。

第1点、単一のツールの操作や使い方を個別に習得するだけでは実際の作品づくりに役立ちません。私の授業は具体的にゲームやWeb制作のポイントを絞り、実際に作品を仕上げていく。その作業を通してより実践的なPhotoshopやIllustratorの使い方やグラフィック制作に関する考え方を学ばせていきます。

複数のツールの連係プレーも実際の作品作りには重要です。PhotoshopとIllustrator、あるいはmayaとPhotoshopを相互に組み合わせる企業などの制作現場で実際に行われている方法を体験学習します。mayaとPhotoshopの連係プレーなどを授業で教えている大学はあまりないはず。私の授業はツールの使い方を横断的に教えます。

確かにひとつひとつのツールの使い方をマスターしてもすぐれた作品作りにつながらないと意味がありません。いくら単語を暗記してもそれだけではない文章を書けないというのに似ていますね。

業界、市場の動向を反映したリアルタイムな授業 若者には、パソコンより携帯電話用のゲームがうける

第2に、市場に即応した、リアルタイムな授業内容があります。いまの若者たちはパソコンよりむしろ携帯電話により強い興味を持っているようです。パソコンのできない若者って、結構多いですよ。そういうわけで、携帯電話で配信されるゲームはいまブームです。携帯電話の画面は小さいでしょ。そういう制約された条件の下で制作されるゲームは2次元での技術が必要なわけです。でも、いまはほとんど3次元ばかりで、かえって2次元の技術、スキルが留守になっています。ただし、2次元には独特の質感を持たせる工夫、技術が必要です。これらは街で売っている参考書には書いていません。しかし、現場では必ず必要になります。私の授業はこのような時流が必要とするスキル、情報を見逃しません。ちゃんと教えます。

環境・地の利—ガラス戸の向こうはスペシャリスト集団

第3点は私の力ではありませんが、地の利です。新宿キャンパスそのものが駅前ですが、授業をしている教室もまた別の意味で、地の利があります。透明なガラス1枚はさんで私も協力している実際のゲーム制作会社の工房があるのです。ゲーム制作などのスペシャリスト集団で、スタッフたちの動きぶり、お客さんたちの出入り、などは学生のみならずにも大いに刺激を与えることでしょ。

産学協同一スタッフと共同制作も

第4点、さらに私の授業の学生たちはこの工房で実際の仕事も受け持ち、商品には名前も出ます。むしろ、新しい作品ですから、ヒミツ保持の契約も交わします。こうしたことも社会にできるための実践的準備教育になると思います。

来年の授業はもっと進んでいるぞ！ 新しい情報をつぎつぎ吸収

第5点として、私自身も勉強、研究を続けています。この業界は日進月歩です。あぐらをかいてはおれません。授業内容にも新しい情報をどんどん取り入れていくつもりです。ですから、今年の授業と来年の授業は同じ内容ではありません。制作現場の進展につれて、授業内容もまた毎年新しく変えていきます。これは私自身の覚悟でもあります。

なるほど。ところで授業の手応えはありますか。

1年間で携帯電話用のゲームだって作れる

まだ前期が終わったばかりですが、ありますね。いまの調子だと、入学時、ツール未経験の1回生も、おそらく1年間が終了するころには、携帯電話用のゲームを曲がりなりに制作できるようになるでしょう。むしろ、内容的にはまだまだ幼稚ですが、デジタルツールを使って何かを表現するということに興味をもってくれると確信しています。授業テーマは豊富です。例えば、シナリオ、ゲーム企画、グループ制作などに分かれています。それぞれ自分の得意なテーマを選んで学生たちは楽しそうにがんばっていますよ。

グループ制作というのは？

役割分担をみんなで話し合いながら、自分の長所を見つける

ゲームは、絵の得意な人、筋書きの得意な人、それらをまとめる人、と役割分担があります。みんなで話し合いながら、分担を決めます。その話し合いの中でおのずから自分の可能性や長所、短所をみつけていくのです。こういう相互のコミュニケーションも学生の成長に必要なことです。

実践的という、例えば専門学校を連想します。本学のような4年制大学の実践的と、どう違うのですか？

本学と専門学校はどこが違うか？

じつは私も4年制大学を卒業後、専門学校で学びました。だからよくわかるのですが、専門学校では基本的なツールの使い方を教わる、いわば職業訓練学校ですね。本学ではさきほど言った5点の「実践的」があります。特に1、2点ですね。これらは専門学校では教えてくれません。そのほか、業界の成り立ち、どんなメーカーがあるか、どんな製品があるか、新しい製品が生まれるまでの開発の流れ、そういったものも学びます。

最後に先生の授業と学生の進路とのかかわり、つまり、就職の際、どんな分野に進むのが可能なのか、について話してください。

出版・広告、家電、放送、映像、アニメ、携帯コンテンツにも通用するスキル

授業ではゲーム・Web制作を意識していますが、そこで学ぶスキルや知識は、ゲーム業界、Web業界だけでなく、出版・広告、家電、放送、映像、アニメ業界にも通じます。グラフィックデザイン、Webデザイン、映像編集、携帯コンテンツ制作、コンテンツ企画などが該当する分野です。いずれもこれからまだまだ成長する分野といえるでしょう。

家電とゲームづくり、がどんな関係があるのですか。

なぜ家電とゲームがつながるのか？

いまの家電はリモコンやボタンで操作するでしょ。テレビのブラウン管にしろ、携帯の画面にしろ、画面に対面してリモコンやボタンを動かします。ゲームもキャラクターを動かすとき、ボタン類を操作します。利用者の立場にたつて、どう操作するのがやりやすいか、スムーズにできるか、快適か—それを工夫し、開発していく。そのプロセスが共通しているのです。

キャンパスピックアップ

本学 専門職大学院の MBA クラブは 盛況 (同窓会)

I期、II期あわせて卒業生は40人。山中秀男教授を会長に結成されたOB同窓会は、卒業後の研鑽と人脈づくりを目的に年6回の講演会、研究会を開いています。本大学院の卒業生で、はやくも成功した若手事業家もおり、講師にお招きして体験談を話していただいています。山中会長は「小売り流通」経営が専門で、かつて米国コロンビア大学の大学院ビジネススクールで学ばれました。当時の経験を活かした同窓会の運営は会員から好評を得ています。

香川県善通寺市でデザインのワークショップ

このほど香川県善通寺市で開かれたデザイン・ワークショップ(実技演習)に、本学から辻筆雄教授と私が指導にいきました。創立60周年を迎える伝統校の県立善通寺西高や県立善通寺一高校の生徒、それに地元の中學生ら受講者は百数十人という盛況でした。この2つの高校はともに地元では珍しい「デザイン科」が設置されている公立校で知られています。高校側の希望で、テーマは「ギフトパッケージのデザイン」。まず、私が本学学生の作品を映像で示しながら、グラフィックデザインの概念、基本的な内容を説明しました。つぎに辻先生がワインやネクタイ、靴などのパッケージ作品の見本を参考にパーソナルな手づく

教えられる側—受講生の反応は？

吉岡先生の手ごたえや意気込みを教えられる側はどう受け止めているのでしょうか。受講生の声を聞きました。

ていねいに分かるまで教えてくれる個人指導みたい

石川裕章君。

「教室の隣はゲームの先端職場でしょ。ガラス越しにスタッフの人たちの仕事ぶりがみえます。4年後の自分もああなりたいと、意欲と闘志がわいてきます。4年後の自分がそこにいるような錯覚。

吉岡先生の話し方、説明はクールです。でも、教え方は、パツ、パツと先へ進むのではなく、ひとつひとつていねいに細かく指導してくれます。話が終わると周りを見回して、わからない人はいませんか？と尋ねてくれて、わからない人がいると、そばに来て、わかるところまで教えてくれます。こういうところは個人指導みたいで、いいなあ、とぼくはおもいます。」

プロの見本をどんどん流してくれる人気番組

井上華子さん。

「吉岡先生の授業はとても人気があるんですよ。カリキュラムの人気番組のひとつ。授業は作品作りが中心で、発表することが多いのですが、先生はプロの方のお手本作品をしょっちゅう流してくれます。これは作品作りにたいへん役に立ちます。自己流に一人合点で作るのではなく、なにしろ、プロの人の見本がありますから、これを参考にしよう見まねで、勉強しながら作ることができます。このほか、業界の情報をどんどん流して下さるのもありがたいです。それからこれはみんなが知っているが、先生の教え方は一人ひとり、きめが細かくて親切です。へんな表現ですが、やさしくてかわいい先生です」



りデザインを中心に講義されました。これを受けて受講生たちが制作に挑戦、会場は熱っぽい雰囲気になりました。

辻先生はワークショップをスムーズに進行しようとして事前に見本を用意していましたが、これは成功でした。私はふだんの授業では、ともすればオリジナルにこだわり、ゼロからスタートします。しかし、今回のようにはじめに完成品があり、そこから逆にさかのぼって制作の過程を勉強する方法もいいものだな、と教えられました。ゼロからの創作、自由制作は確かに学生の自主性をのほすのにいい方法ですが、なんといっても基礎が大切です。しっかりした基礎の上に個性とか創造が立ち上るのだと私自身も勉強になった二日間のワークショップでした。(植松 陽一講師)