

Art H NEWS

宝塚造形芸術大学

学長就任のご挨拶・'07秋の造形展

学長就任のご挨拶

2008年の新春を迎え、謹んでお慶び申し上げます。
 昨年10月に五十嵐淳先生のお受けを受けて学長に就任いたしました。
 私は長年にわたってファッションデザイン研究領域の体系化に取り組んできましたが、最近では時代に即した感性を中心とした、クリエイティブな「ファッション アート」、さらに「ファッション ブランディング」の体系化に重点を置きつつあります。これはとりもなおさず、本学の建学の理念である『芸術と科学の協調』の実践にほかなりません。
 この理念のもとにこれからは大きな視野に立ち、学生のみならずの意欲、教員の知力と技術、事務局の情報マネジメントを結集し、新しい目標に向かって積極的にすすんでまいり所存です。

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らず、手を携え、力を集めて前進いたします。



最後に学生のみならずへ。
 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。大学のみならず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。話しにきてください。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フィ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は、「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」「神秘的」「素材」「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つ特質を明確にし、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」の感性を初歩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

新学長はこんな人

対照的なテーマを組み合わせて新境地を拓く創造タイプ

崎田先生のこれまでの歩みを見ると、異なったイメージや概念、テーマを組み合わせて、より進んだ、新しいものへ発展させていく、そんな躍動的な姿が浮かんできます。ご挨拶にあるように建学の精神「芸術と科学の協調」に沿った歩みをされてこられました。具体例をあげましょう。

その1 パリの個人技とニューヨークの合理的技術

若いころ、ニューヨークとパリでファッションを学び、双方を融合させた独自のファッションデザイン論のカリキュラムを創り出しました。パリではオートクチュール「ランパン」で個人技を中心とするオートクチュール（高級衣装）を研修しました。天才肌の1人のデザイナーと、それをささえる多くのベテラン技術者たち。個人技と従弟主義。どこか秘密めいた中世の手作りの雰囲気でした。
 つぎにニューヨークの州立ファッション工科大学で3年学びました。そこはパリとは逆に平均的で合理的な教科課程がだれにもわかるようにオープンに示されています。パリのような天才技はないかわりに、ある期間努力すればだれでも一定水準のプロのファッションデザイナーになれるシステムが確立されていました。
 これらの研修、体験をもとに書かれた独自の教科書が「ファッション・

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、こじやられたカフェなどが点在する、梅田のただよみ知らない町、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」とかと言われる軽い表現になりがちなところを、地域と真正面に向かい合い、自分の隠れ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、ある場所で見えた情景を「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さ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、変なジレンマに捉え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さ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 蓬菜かおり
 「まっすぐなレンズ」(連作21点)
 幼いときから人見知りかちで話す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撮る！」そんなこと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みです。

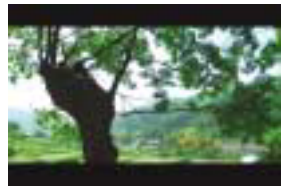


銀賞 1回生 蓬菜かおり

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、そこで暮らす人々の風土を描こうというものでした。
 そこでは15分のドキュメンタリー番組を制作する。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たました。新興住宅地という川西市のイメージから離れた新鮮な場所を見つけ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がありました。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。テーマがきまれば次は「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」。ここでは、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」を見つけたのです。台場くぬぎは、黒川の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のではなく、台場を残すように1メートル位の高さを残して切り倒す。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いました。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 森下亮彦

環境トータルデザイン/建築デザイン

講評 李 映一

2回生 灰掛ひいろ
 この作品は大阪船場の三休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どく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 当麻光祐



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
 「H:O+」
 ネット上で閲覧することを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本の映像を制作した。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だした。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で、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ったともよかったようにも思う。今後の個々の作品制作にも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

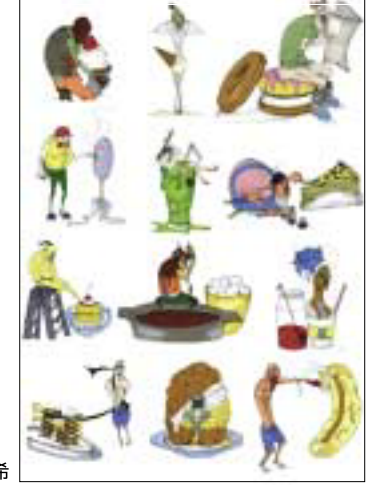
金賞 2回生 川野晋太郎、田中達也
 「スーパーモキュンランド」
 見るからに頼りなげでマッシュマロのように愛らしいキャラクターの主人公「モキュン」が、数々のモンスターに打ち勝ち次第にパワーアップして最後に敵の根城の洞窟を制覇する、痛快な対戦型ゲームです。シンプルで分かりやすいシナリオ構成は、親しみやすくプレイ後爽快な満足感を覚えるというゲームの本質を再認識させてくれる逸品です。明色系画面のドット絵デザインにもかかわらず、キャラクターの微妙な動きや表情が、丁寧に的確に表現されていて制作の苦心が伺えます。オペレーターの早いキータッチに遅れることなく、スピーディな画面展開を実現した無駄のないプログ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。



金賞 2回生 川野・田中

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。



金賞 1回生 井上有希

