

教員も卒業生も、 洋画コースの院生も学生も

●宝塚メリーゴーランド広場で催された「宝塚サマーナイトキャンドルガーデン」では、李教授、大成拓講師、大学院生の松田久君、東陽敬君、それに本学の卒業生金城龍治さん、の5人が本物のキャンドルと、映像のキャンドルを組み合わせた空間を演出し、人気を呼びました。映像のキャンドルは子どもがタッチすると、炎がさまざまなに変化するしくみです。



宝塚サマーナイトキャンドルガーデン2007年

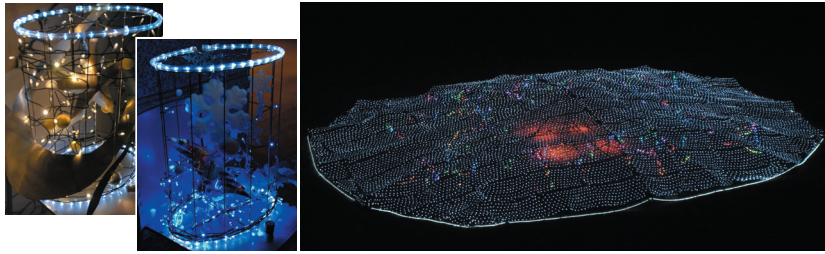
●LEXUS宝塚ショールームでは、李教授が発光ダイオードの照明を駆使してデジタルの石庭を演出、社会人大学院洋画コースの院生や、大学洋画コースの学生も商談室やVIPルームの絵画を描くなど活躍しました。石庭は枯山水と相場がきまっていますが、砂利の石庭に、科学の照明を駆使し、先進的な和風のイメージを構築しました。時間とともに照明が

多様な色彩に移り変わります。



和風の砂利の石庭に発光ダイオードの照明。時間とともに照明の色が変わるデジタル石庭

●昨年11月7日から一週間、宝塚市の武庫川河畔で催された光のイベント「宝塚水と光の彩り2005」でも、李教授と教え子らが発光ダイオード2万個をつかって「デジタルの蜃」を演出。白、赤、青、緑などに変色する幻想的な雰囲気に見物者たちはうっとりしていました。



キャンパストピックス

奨学生に選ばれた具志堅 秀栄君

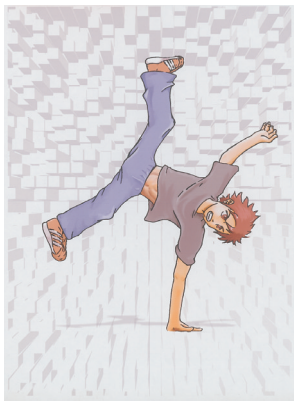
デジタルゲームクリエイターを育成する趣旨でおこなわれている財団法人「上月スポーツ教育財団」の奨学生に本学の映像造形学科ゲームコースの2人が選ばれました。前号の水口円香さんに続き、本号は4年、具志堅秀栄君の作品とコメント、吉田浩教授の評を掲載します。

ゲームコース 3年 具志堅 秀栄

「僕の人生は中学1年生の時にダンスと出会い大きく変わりました。ダンスに出会ってから毎日が充実しています。大学を選ぶ基準としても「ゲーム」が学べる場所のほかにダンスで有名な関西に行きたいという理由がありました。そのおかげで大学での友達やダンススクールでの仲間、そして素晴らしい先生の方々とのお出会い、とても大切なものを得ました。それはダンスの事だけでなく、ゲームに関する技術や知識はもちろんのこと、ゲーム業界でどうしていきたいかという迷いの中「モーションデザイナー」というのはっき



りとした夢を持てたことです。これも多くの先生方の支援があり奨学生としても推薦していただいていたおかげです。このチャンスを無駄にしないよう作品にもより力が入るようになり、自分の大きな経験であるダンスを基調に「動き」という面にもこだわっています。あと残り一年と限ら



れた時間の中でチャンスをいただいた、お世話になった方々へのお返しの意味もこめて自分の経験を活かして頑張っていきたいと思います。

具志堅 秀栄君はゲームコースの3年生で、制作したゲームを通じて楽しんだ人が「夢がもてるもの」を目指しています。私は先月号の水口円香さんと同様に1年生と3年生で実習科目を担当しています。モーションデザインに興味があり、作品制作では学内展において趣味のブレイクダンスをイメージさせる3次元CGアニメーション制作で受賞しています。性格は何事にも真面目に取り組み納得のゆくまで取り組む努力家です。学外ではスポーツクラブでのインストラクターのアルバイトをして、きめ細かい対応が必要な接客業務を日々こなしています。またブレイクダンスでは大会やイベントのために練習を毎日欠かさず行い、実力アップを図っており、この経験が将来のゲーム制作に必ず活かされると思っています。

吉田 浩教授

ヨーロッパ研修旅行

本学の学部・大学院の合同ヨーロッパ研修旅行は2月28日から9日間の予定でローマ、フィレンツェ、ベネチア、ペローナ、ミラノ、パリなどをまわり、無事帰国しました。芸術情報学科の平山壽邦教授が引率し、ファッション14人、環境トータルデザイン2人、アドバタイジング&グラフィック6人、コンピュータメディア2人、ウェブホームページデザイン3人、それに大学院のメディア造形研究科2人の計29人が参加しました。平山教授はつぎのように印象を話しておられます。



「ルネサンスのイタリア、芸術の街パリ中心に訪問してきました。参加者が自由に見て回れるようにできるだけ自由研修をとりました。特にパリは街をあるき、地下鉄のり、終日、自由研修を行い楽しんでまいりました。ローマ、バチカンのサンピエトロ寺院ではミケランジェロの作品に感動の涙した学生、パリのオルセー美術館、ルーブル美術館で多くの有名な作品を直接、見て感動した学生、ポンピドウセンターでは現代美術の多数の作品群に圧倒され、感動を受けた学生、皆、それぞれに感動を受け、心に残った研修旅行であったと思います。」

平山 壽邦教授

写真コースの吉川直哉先生が中国の展覧会に出品と講演の旅

写真コースの吉川直哉先生は、中国吉林省の延辺大学芸術学部写真学科から、展覧会への出品と講演を依頼されて、3月18日から26日まで同大学を訪問しました。現

地で国際交流展や、交流授業なども行いました。なお、写真コースの学生2人、社会人大学院生3人の計5人も同行しました。

倉沢行洋教授が茶道文化賞を受賞

本学の倉沢行洋教授がこのほど茶道文化賞（今日庵、茶道裏千家淡交会主催）を受賞しました。茶道文化の普及や発展に貢献した人を顕彰するもので、表彰理由によると、倉沢教授は、哲学や芸術学、日本学の立場から茶道の研究を続けています。そして、世界の精神史のなかで茶道の位置づけや存在意義を解明したことが評価されたそうです。倉沢教授は「茶道は日本を代表する伝統文化で過去の遺産ではない。これからも茶道の隆盛に力を尽くしたい」と話しておられます。

美術学生に奨学金制度創設

神戸市東灘区の香雪美術館（村山美知子理事長）は、開館35周年を記念し、美術学生のために返還義務のない奨学金制度を設けます。対象となるのは、兵庫県内の大学・短大に通学しているか、または同県内の高校を卒業し、近畿2府4県の大学・短大に通っている、美術、美術史、芸術論、文化財保存・研究などを専攻している学生。奨学金は下宿生は月額5万円、自宅通学生は4万円です。今年度から給付するそうです。出願は4月30日まで。申込用紙・問い合わせは、至急 本学学生課へ。

新学期はじまる

新入生のみなさんに贈る小さな言葉



新入生のみなさまにひとことご挨拶申し上げます。

世界はグローバル化のうねりのもと、予想もつかない事態がつつき展開しております。科学技術の目覚ましい進展が、プラス面だけでなく、マイナス面をも大きく露呈し、人類はまだ経験したことのない新しい局面にさしかかっていることを日々、意識しないわけにはまいりません。しかし、どんな時代になろうとも人間は人間とともに生きていくほかにありません。よき友、よき仲間、よき理解者、よき先輩を得ることは一生の宝です。高校時代までのような規制がなく、社会人より時間的にも恵まれた学生時代は、生涯でもっとも自由で、ロマンを追及できる最良の季節です。この4年間、どうかみなさまは勉学に励まれるとともに、一生を通じての友人と

学長 崎田喜美枝

出会えるように心から願っています。

このまえ、ちょっといい話を耳にしました。みなさまもご存知の東大の上野千鶴子教授は学生たちにつづね「IQ（知能指数）より愛嬌」とおっしゃっているそうです。愛嬌というのは、お世辞をいうとか、相手に媚びるという意味ではありません。明るく振舞う、相手の立場を考えてあげる、気遣う、気転が利く、そういうことでしょうか。お互いのそのようなちょっとした配慮が、個人同士でも、また組織でも、人間関係に活性化と潤いをもたらす、結果的に勉学や仕事の実績もあがってくるに違いありません。相手も自分もハッピーになるのです。

不透明な、激動の時代だからこそ、人間同士の絆はいつそう重要になってまいります。「愛嬌」と言うとなんだか軽そうな印象ですが、いまの時代、含蓄のあるキーワードだと思えます。さりげない、小さな言葉ですが、門出のご挨拶に活かさせていただきます。

新年度の各学科・コース 新企画と抱負 サマリー

次号で特集する平成20年度の各学科・コースの新企画・抱負をひとことずつ要約しました。くわしくは次号を読んでください。

◆美術史・美術理論

好きな作家たちの画法を教授や友と語りあふ卒論テーマを決める夏の合宿は実り多い。学部・大学院の垣根のないプレゼンテーションも就職のとき有利な経験だ。

◆日本画

1人でも多くの作家を育てるカリキュラムを組んでいる。この3年間、日展や日春展、その他の展覧会で入賞、入選する学生が増えているのはその成果だ。

◆洋画

油絵具を重ね合わせて塗ることで、色彩に微妙なニュアンスが生まれ、空間・奥行きが現れる。単純だが、すぐれたこの科学的手法を1年から実習する。

◆彫刻

伝統的な彫刻教育だけでなく、おもちゃや、怪獣などの制作にも取り組もう。



それを通して、芸術センスを高め、加工技術の習熟をはかりたい。

◆アートセラピー

現代はストレスとリスクの社会。心の傷を負った多くの人たちを芸術の力で支える職業・日本芸術療法士の資格取得のためのカリキュラムを用意する。

◆ファッションデザイン

ファッション業界でのブランド化に対応して、「クリエイティブ ディレクター」と「アートディレクター」を育成するためのカリキュラムを組み立てる。

◆ビジュアル&アドバタイジング

幅広い分野と連絡をとりながら実社会と連携した「ブランド コミュニケーション デザイン」の授業を推進する。



◆イラストレーション

新しい授業が3科目。なかでも「イラストレーションビジネス」は制作・発表・売り込みまで、ビジネス向けの実践的な授業をすすめる。

◆建築デザイン

異分野のコースの学生が統一したブランドのイメージを構築し、それを建築のデザインとして表現する。

◆インテリアデザイン

就職に有利なインテリアコーディネータの資格試験のため「インテリアコーディネータ概論」の授業に力を入れる。教科書のほか、受験専用の資料も用意。

◆プロダクトデザイン

自然の動植物の形態や日用品のディテールを精密描写し、コンピュータソフトに頼らない強靱な造形力をマスターする。

◆写真

多くの教員や学生が参加して開く合評会に力を入れる。自分の作品を前に発想や意図を話し、みんなで対話する。1人30分以上になることもある。

◆芸術情報学科

新しい授業「携帯小説作法」が後期からスタート。自分のドラマを描きながらビジネス文書を学ぼう。すばやく、正確に、わかりやすい文章の書き方。

◆映画

実習教育の入口として「制作実習Ⅰ」を位置づけている。日常の心構えから試写まで、映像・映画産業界に従事するための基礎をすべて習得できる。

◆マンガ

アナログ作画とデジタル作画の両方をこなせる人を育成する。伝統的

なアナログ画材はデジタル画材にはない、独特の陰りや深みが表現できるからだ。

◆アニメーション

アニメは携帯端末やパソコンにも進出するだろう。これに伴い個人または数人で作るアニメコンテンツのニーズが増える。アニメ制作者の育成に力を入れたい。

◆ゲーム

4年生の就職支援を重点課題に、実践的、具体的な技法を磨いてもらうため、4年生には新たに「デジタルコンテンツ制作」の授業を加える。卒業制作にも、就職活動にも大きな武器になるはずだ。

◆放送

プロの制作現場の体験をしてもらうように積極的に取り組んでいる。去年は7人の学生がNHKの春の高校野球の取材アシスタントを甲子園で体験した。

◆舞台芸術

7月には3年生による「シェークスピア公演」が呼び物だ。3年前からスタートし、「夏の夜の夢」「ペニスの商人」今年には「テンペスト」を予定している。

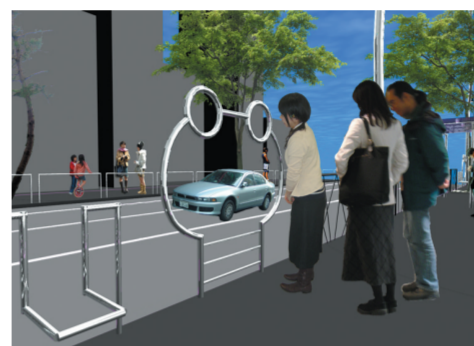
◆東京新宿キャンパス・ゲーム

新宿キャンパスの売り物はコンテンツ制作の工房だ。学生たちはここでゲームや映画制作の実務に参加できる。なかには著名なゲームタイトルのデータ作成に加わり、自分の名前がクレジット表記に掲載された製品が今年発売される学生もいる。工房はプロの現場の環境変化を捉える感覚器官としても機能している。ここで捉えた情報を活かして、授業の計画や設計を行い、常に内容をアップデートし、より良い授業とするように努めている。新年度から2年生を対象に新たに始まる「ゲームプログラミング入門」もその成果のひとつだ。



歩道空間デザインの作業風景

コミュニケーションのきっかけが生まれるだろう、といった具合。



メガネ型の防護柵、手前がベンチ

②歩道にイスがあれば、疲れた人が一服するのに重宝だ。けれど、規則でそれはいけないとのことなので、防護柵をアレンジして、腰掛けにしてみた。ちょっとしたアイデアでしょ。

③バス停の屋根は透明にしてある。ふつう、屋根があると暗いけれど、これだと昼間は光が入り、明るいし、夜は照明がついて明るい。



バス停と防護柵

④現代は情報社会だ。歩道の街灯やバス停、街路樹などにQRコードを貼り、携帯電話を通じて、バス停の時刻とか、まちの歴史や名所などの情報が一目でわかるようになれば、非常時の緊急避難場所もすぐにわかるようにしておけば——、こういう装置があることで、人々は歩道に親しみ、愛着をもち、誇りにおもうことだろう。それがすなわち値打ちのある歩道づくり、「歩道のブランド化」なのだというわけです。

自転車の放置、ごみ・空き瓶・空き缶類を捨てる、といった問題も、親しまれ、愛され、誇りの持てる歩道になると、おのずから解決されていく——ブランド歩道のメンテナンスは住民自身ということだ。

理論を実学に発展させる

李教授はこの取り組みの意義をつぎのように話しています。「これからは大学で理論だけをマスターしてもだめです。それをどのように社会に役立てていくか。応用できるか、が大事なのです。つまり、実学を身につけることがこれからはますます重要になっていくでしょう。」
「これまではデザイナーが考えたデザイン（造形）だった。現在はそうではなく、相手、住民、人々、利用者、消費者の意見や考えを取り入れながら、その（状況）に応じてデザインしていくことが要請されている。」
このふたつを学生は学んだと李教授は強調しています。歩道は今秋に完成するそうです。たのしみですね。

子供に夢と安心を 兵庫県立子供病院救急センター 李、大河両教授とイラストコースの学生が連携プレー

コンテンツ・プロデュース学科の朝野富三教授を通じて中村肇病院長から「子供病院にふさわしい外観、インテリアデザイン」の依頼があり、李、大河の2人の教授が協力することになりました。中村院長は昨年、神戸大

学付属病院長から赴任しましたが、大人の一般病院とちがって、子供らしい夢のある病院にしたいと思ったそうです。

そのときの同センターの設計図は玄関入口の柱が四角、全館がベージュ色1色、天井も角ばっている。2人の教授は「救急センターという施設の性格上、それでなくても子供は怖がってここへくる。もっと安らげる空間にしよう」と相談。玄関はピンク色にし、柱は丸くし、それに応じて天井も角をとりました。

内部のデザインもいろいろ工夫しました。子供に遊び感覚をもってもらうために部屋ごとに色を変えました。診察室はピンク、保護者らが待機するゲストルームはブルーとグリーン。これまではみんな同じ色で、表示を読まない区別がわかりませんでした。子供たちは字が読めなくても、一目ですぐにわかります。



丸いピンクの柱が親しみやすい病院の入口



カラフルな玄関ホール

合同授業の成果 学生も活躍

さて、つぎは絵です。イラストコースの学生が担当することになりました。本学の売り物であるコースを超えた授業「ブランド・コミュニケーション・デザイン」を通して、李教授もこれらの学生たちを日ごろから指導しています。大河教授がデザインの主旨に合いそうな画風の学生3人（いずれも当時3年の、田内弓郁さん、池本佳奈美さん、片山梓さん）を選びましたが、最近の学生の絵は総じて「暗い」雰囲気強いといいます。病んだ子供たちを明るく盛り上げるために、たのしい動物・植物を描くように頼みました。しかし、どうもうまくいかず、2人の先生は相談して、動物はカバ、植物はツタを指定しました。

これが病院の廊下に飾られている絵です。診察室にはメルヘン風な金魚、かわいい少女とネコの絵がそれぞれ掲げられました。これらの絵はお医者さんや看護婦さんにも好評で、病院のパンフレットにも使用することになりそうです。

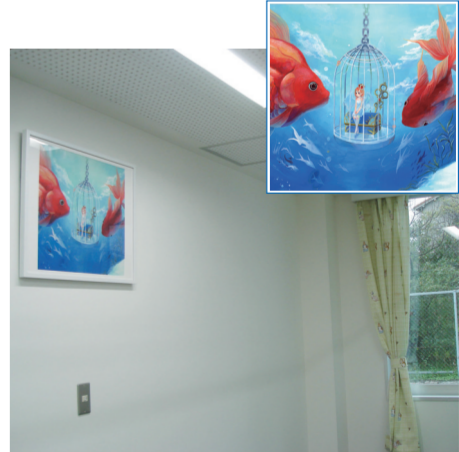
2人の教授は「大学で学んだことを実際に社会に役立たせることで、仕事に自信がつかろうし、こうしたことが就職への道を開ききっかけになるのでは」と期待しています。



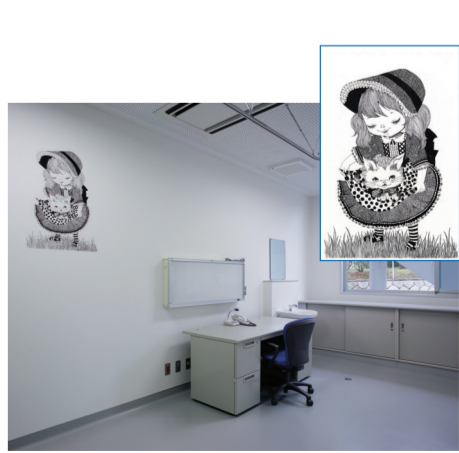
面談室（田内弓郁さんの作品が壁に）



面談室（田内弓郁さんの作品が壁に）



家族控え室（池本佳奈美さんの作品）



診察室（片山梓さんの作品）

学科・コースの境界を超えて社会に羽ばたけ！ 合同授業の成果を生かす 大学の理論・知識を実践の場で活用

学部・学科・コースの境界を超えて、社会に役立つ総合的、実践的な研究・授業を、というのは本学のめざす大きな柱のひとつです。本号では、異なる学科・コースの学生や教員が連携して学外で活躍しているいくつかの動きをまとめました。

国道1号・歩道の ブランド化に取り組む 院生と学生が国土交通省と連携プレー

国土交通省の委託を受け、本学大学院の環境デザイン（現、都市&建築デザイン）研究室と大学環境トータルデザインコースの学生50人が李暎一教授の指導の下に、大阪市城東区の蒲生と関目の国道1号（1.7キロ区間）にわたり、新しい魅力的な歩道づくりに取り組んでいます。これまでに地元住民を対象にヒヤリングとアンケート調査を積み上げ、これをもとにみんなが議論しながら、斬新なデザインをまとめ、このほど国土交通省大阪国土事務所へ提出しました。今秋には学生たちのデザインした歩道がオープンする予定です。

この区間は、電柱を地下に埋めるのに伴い、従来の歩道をもっと住民に愛され、親しまれるものに衣替えしようという国が本学に協力を依頼したものです。これまではともすれば、国が一方向的に歩道を建設するために住民の意向が反映されず、画一的な道路空間になっていました。

学生たちは沿道の5810軒を訪問し、「いまの歩道の満足度」「新しい歩道にどんなものを望むか」などの回答を求めたアンケート用紙を配布しました。うち回答してくれたのは761軒、13%でしたが、いろいろ参考にな

るデータが集まりました。
予想されたことですが、「いまの歩道にいいところがない」という回答がもっとも多く、その内容は「ごみや空き瓶を放置している、汚い、美観上の問題」「放置自転車の対策をしてほしい」「バリアフリー。高齢者も安心して歩けるように」「緑の場がない」「落ちつける憩いの場がほしい」「文化芸術性に乏しい」など多岐にわたりました。いまの歩道には住民の不満が充満していることがわかります。また直接、住民に会って現場をみながらヒヤリングも重ねてきめ細かい不満や要望を吸い上げました。これらをもとにデザイン案を作成しましたが、李教授にそのなかからいくつか具体例をあげ、解説していただきました。

会話をうながすデザイン、 愛と誇りを培うデザインを

①デザインは作り手の一方通行ではなく、住民同士がそのデザインによって話し、コミュニケーションをうながされるようなものが望ましい。それでこそ愛され親しまれる空間になる。たとえば、歩道にめがねのフレームの防護柵を設置するのはどうだろう。フレームを覗いていると傍の人も何事かと寄ってくるだろう。フレームの向こうの歩道の人も目が合い、