

前期(春)造形展優秀作品特集号

平成21年 前期(春)の優秀作品特集号です。各コースとも金賞または同等のすぐれた作品に先生の講評や本人のコメントをつけてあります。(学生の年次は平成20年度現在)

ファッションデザイン



金賞 1年 今中裕子
金賞 2年 高橋みのり
金賞 3年 金村実奈
卒業制作賞 4年 池田なつき

4作品とも本人のコメント

金賞 1年 今中 裕子 プライダルウェア Active Marie
「パンツスタイルでもかわいい」という、ウエディングドレスをパールとフリルにつかかってデザインしました。

金賞 2年 高橋 みのり イブニングウェア British Egyptian
エジプトの女性らしさにイギリス男性の力強い印象を、腰に付けた徽章で表現しました。

金賞 3年 金村 実奈 エコ・ファッション Creation Anew
ものが溢れる世の中で、廃棄される糸を使い、さおり織りで新しい素材をつくり制作しました。

卒業制作賞 4年 池田 なつき ファッションプランニング研究 (ブランド企画):TIME
「伝統のその先」[多様な文化をとり入れ、過去の良いものを現代に反映させるファッション]をコンセプトに、現代女性が着る非日常着を提案。キーワードはexcellence(卓越性)とmodernity(現代性)。

イラストレーション



1年 輪玉 なつき 「お正月」
後期の課題では「ハロウィン」「クリスマス」「お正月」「パルティン」のテーマ課題とアルファベット(A~Z)の制作で、5作品の総合評価で金賞を受賞しました。日々の努力が作品に表れていました。描きなれたタッチでの表現は、自分のモノになっているようですが、色々な課題で登場するキャラクターや色使いにもう少し変化が欲しいところです。自分自身で意識して新しい表現にチャレンジしていけば、もっと大きく成長すると期待しています。

2年 宮崎 ひかり カレンダー (6枚セット)
キャラクターデザインの授業では、「商品展開」と「カレンダー」の制作です。描く作品をどのような媒体で生かせるかを考える授業で、自分の答えを見つけることがテーマです。イラストコースの授業だけでなく、日本画コースの授業にも参加して興味のある物にチャレンジする姿勢は

すばらしいことです。1年次から描き続けた2年間の積み重ねは、確実に作品に表れて、見る人に思いは伝わったことでしょう。技術的にも精神的にもまだまだ課題は多く感じますが、潜在能力はもっと引きだせると思いますので、良い作品を多く観て刺激を受けながら沢山描き続けて下さい。

3年 高岡 春菜 クレイアニメーション「ゆきのともちだち」

エディトリアルイラストレーションの授業では「小学生用ドリルの表紙」「本の装丁」と「挿し絵」が課題ですが、ドリルの表紙では粘土による立体イラストレーションを撮影して制作しました。2年次から制作していた石粉粘土による立体イラストレーションは、とても完成度が高く見る人をなごませる魅力がありましたので、アニメーションを制作したいという本人の希望を受け入れて、装丁と挿し絵のかわりにアニメーション制作を許可しました。絵が描ける人にとっては動かしてみたいと思うのは当然のことですし、自分で作りたいと思った時は、すばらしいがんばりを見せてくれます。はじめてのアニメ制作では、困難なことも多かったことと思いますが、完成した時の達成感に心に残ることができたことでしょう。次は卒業制作に精魂こめて作品の仕上がりに期待しますので頑張って下さい。

マンガ

講評 柳 たかを

卒業制作賞 岩田 千佳 「Macaron Collection」

作者の卒業制作は、この「Macaron Collection」に至るまでに企画が2転3転しました。水族館のような水槽に囲まれたイメージをもつ空間を作りたいといていた時期もありました。テーマは一貫して「静かに主張する、伝えたいメッセージを声高に訴えるのではなく作品から静かに感じてほしい」というものです。そしてたどりついたのが、この「Macaron Collection」でした。マカロンとは、フランス生まれのスイーツで卵白・砂糖・アーモンドパウダーなどで焼き上げた2枚の生地を生クリームやジャムをサンドイッチ状にはさんだ洋菓子。生地に何を混ぜるかによって様々なカラフルな色のマカロンが生まれます。粘土とアクリル絵の具で本物そっくりのマカロンを作り、「恋心」や「センチメンタル」といった繊細な気持ちを(写真のように)イチゴのアクセサリなどをあしらうなどして伝えようと

ンピュータのGaragenbandと言うソフトに出会って、自分の表現したい音楽が自信の手で出来る事を発見したのだと思う。イントロからボーカルのエフェクトまで良く出来ました。これからの新曲に期待しています。

講評 平山 寿邦

金賞 1年 沖本 彩 「Life」 ウェブ・モバイルデザインコース
たわいもないことにある、小さな喜びがあふれる「今、この時に自分があるということ」、・・・を表現する詩とイラストをスライドショーにしたWeb作品です。詩もなかなか奥深いもので何度となく読み返してみたいと思います。情景を表すイラストも画力のあるしっかりとしたタッチで、雰囲気のあるものでこれからの成長が楽しみです。

講評 中伏木 寛

金賞 1年 梅村 太智 「別れ道」サウンドコース
メロディーラインも美しいバラード系のインストメンタル作品である。ピアノのバックングのみのイントロからメロディに始まり、次第に盛り上がるアレンジはソングの作り方を良く熟知したプロの腕前を感じさせる。これにマッチした歌詞を付ければそのままメジャーの新曲として通用しそうな曲である。使用ソフトはmacコンピュータでMOTUのPerformerと聞いている。



Eyes Pic

ゲーム

講評 山口 尚

3年 宇津 祥寛、川口 清史 「アルティメットバトル20！」
実写映像とゲームを組み合わせた大変斬新なゲームである。ゲーム性はとてもシンプルで、ボタンを早く押すというだけだが、結果を実写映像で表現し、役者の表情や演技も大変わかりやすくバリエーションも豊富である。スローモーションを使うなど、実写映像表現も工夫されており、とても面白い作品となった。「アルティメットバトル20！」。手書きの表現方法やライティングなど、作品としてまだまだ良くできる部分は多くのこつており、今後の制作活動に活かしてほしい。



「アルティメットバトル20！」

3年 北川 淳一、野元 ゆかり、福満 誉 「スーパー森脇バトル」

1506教室を3Dで再現し、その中で繰り広げるアクションゲーム。すべてのオブジェクトを持ちたり投げたりすることができ、ゲームの自由度の高さに驚きを感じた。また、パソコンは投げつけると爆発するなど、仕器によってリアクションが変わるところなど、さすが3年次生の作品である。今後は、キャラクターの動きや投げたあとの軌道など、ゲームプレイをした時の感覚にもこだわって制作してほしい。



「スーパー森脇バトル」

2年 黒田 隼規、田村 隆太、野村 巨、橋詰 忠範、東野 裕、三宅 友也、山崎 泰雅、山中 光紀、由利 優明 「追逃GO！」

鬼ごっこをテーマにした、多人数で遊ぶアクションゲームをチームで制作した。1台のPCを4画面に分割して、4人同時プレイを可能にした本作品は、実現することが難しいと誰もが思う高い頂に挑戦し、成し遂げた点は大きく評価できる。また、テストプレイを繰り返し、動作確認をしたうえで、キャラクター・マップのポリゴン数の削減をし、積み木というアイデアを絵に取り入れたあたりもよかった。鬼ごっこが一番の楽しみである「相手にタッチする」というアクション部分に手触り感が出ると、さらに良いゲームに仕上がるはずである。



「追逃GO！」

1年 吉田 麻美 「Horse horse horse」

1年次生ながら、動物の制作に果敢に挑戦し、試行錯誤を繰り返しながら完成させた苦労も感じられる。また、それぞれの馬のポーズを変え、

立っている馬は躍動感も表現できていて評価できる。動物らしさの表現など、もう一步踏み出してほしいところもあるが、本人が自覚できたことも含め大きな収穫となり、今後飛躍する上で良いステップとなる作品となったと思う。



「Horse horse horse」

春の造形展の総評として、各学年、すべての作品において頑張りを感じられる作品が多かったです。遊んでいただいた・見ていただいた人達に感動を与えるために、少しの工夫や努力を加える事の重要性を再度考えなおし、今後の制作活動に活かしてほしいと強く願います。

舞台芸術

講評 上海 太郎

4年 卒業制作公演 三嶋 亮太 作・演出 「HEARTS ～受け継がれる意思～」

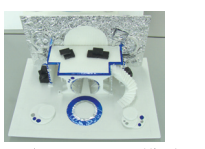
この作品は、想像上の近未来から幕末の混乱期までの時空間をまたいで、輪廻を繰り返しながら志を掲げ闘い続ける男達の壮大なSF時代絵巻とでも呼ぶことが出来そうだが、あまりに大きなドラマを描こうとし過ぎたせいか、収集がつかなくなったようである。結果、主人公卯月剣助が己の過去を知り幕末へとトリップし「さあ、おもしろくなって来たぞ……」というところで終わってしまった。三嶋には劇作家としても演出家としても可能性を感じるだけに、是非完成させて再演して欲しいと思う。



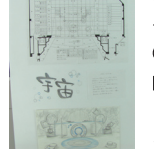
講評 宮井 市太郎

金賞 3年 安部 亜州美 エンターテインメント・ステージデザイン

音楽ライブのステージ作品。センターステージを二層にして高さを強調し、フロントステージとは螺旋階段で結んだことで、エンターテインメントスペースをスムーズ化するとともに空間を表情豊かなものにして、舞台空間を立体的に把握し、タイトルの「宇宙」にふさわしく、タテ、ヨコ、オククキを自在に強調した作品となっている。



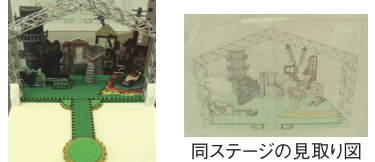
1/50のステージ模型



ステージ平面図と見取り図

金賞 2年 藤田 芳 ファッションショー企画 「Factory」 & ステージデザイン

ファッションショーを企画してもらい、企画書からそのステージデザインを考えてもらった。タイトルが示すように、工場での作業服に絞ったファッションに着目し、機能性とともにファッション性の大切さを主張した企画となっている。ステージは工場の持つ雰囲気や分解しているような要素を効果的に組み合わせる手法でデザインした。工場空間の再現ではなく、エンターテインメント空間として再構築されており、提案力の強い作品である。



1/50のステージ模型

同ステージの見取り図

1年 菊池 香那 「淀の淡雪」の舞台模型製作

1990年に梅田コマ劇場で上演された「淀の淡雪」。装置デザインは竹内志朗。上演時の舞台写真から模型を起こしてもらった。タカラヅカ歌劇とはまたちがった和風エンターテインメント舞台がどのような意図のもとに考えられ、デザインされているか、その点をしっかりと読み取った作品である。

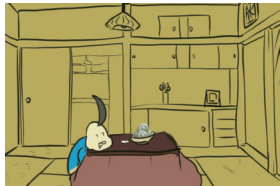


1/50の模型作品

しました。作品数は大小100点、100通りの気持ちのバリエーションを表現しようと努力しています。ユーモアがありセンスの良さも群を抜いているとの声が多い作品でした。

銀賞 3年 上津 陽平 「無職 千里を駆ける」 マルチメディアカートゥーン

プータローの主人公が、好物の肉まんが脱走したのを追いかけて街を一周し、ヘトヘトに疲れ果てるという他愛のないお話。ごらんのとおり絵は筆ペンを使った落書きタッチにし、肉まんキャラに本物の写真を使って絵と写真の対比効果を採用し、音楽はコルコル感のあるシンプルなオルガン(?)メロディーを使うなど、人に伝える演出力にキラリと光るものがあるように思います。マルチメディアカートゥーンは、アイデアと絵コンテ中心の作品作りに絞っており動画部分はどうしても力不足になりますが、音にあわせてテンポや動きの緩急を使い動画があまり描けなくてもできるアニメをめざしていきたいと考えています。



講評 大山 和栄

1年 姜 忠暁

全体的に画力は高く、期待できる学生もいるが、作品のインパクトが弱い。漫画の難しい所は絵がうまいだけでストーリーがうまいだけでも通用しないこと。一つの作品を仕上げているのは映画を一本作るのに等しいと言われる。姜忠暁さんの作品は画力はまだまだと言ったところだが、作品を描く目線と構図力がいいので、作品全体が味のあるいい雰囲気仕上がっている。決められた時間内にどれだけの水準で作品を提出できるかも評価の対象にした。



時間を守ることはどんな時にも重要なことだ。絵の描き方、文の作り方は学ぶ事が出来るが、センスだけは自分で磨くしか方法がない。自分の引き出しを増やしていきましょう。

講評 葛佐 博

Webコミックス 総評

今回は2年次生3年次生共、アイデア段階で面白くなりそうな作品が、ネーム、下描き、仕上げと進むうちに段々ともうひとつ…また出来上がったらいい作品になったのに時間内に完成しなかった…という作品が多かったのが残念である。アイデアはおもしろい、今描かずにもう少し表現力があがるまで待てと言いたくなるような作品が多かったのである。発想はそれぞれ面白く多様なものが出て来ているのではないだろうか。講師としては画力、表現力の向上がこれからの授業のテーマとなると思う。しかしカリキュラム上反復訓練を必要とする画力、表現力の向上を授業内だけで行うには限界がある。本気で描こうとする学生には授業外での訓練時間をより増やすことを望みたい。



アニメーション

講評 林 勇気

小林 沙織、杉山 由佳、山脇 友恵 「ほーむすいーとほーむ」

一年間かけて一本のクリエイティブアニメーションを制作してもらった。他の課題と平行しながら長い期間継続して集中し映像作品を制作するのは大変だったと思う。山脇、小林、杉山グループは特に集中をとぎれず事なくやり通せた点でも評価ができる。作品はかたつむりたちが家を建てる大会にいとみ、途中でトラブルにあいながらも、最終的には力を合わせて優勝を勝ち取るという素朴なストーリーで話は進んでいく。かたつむりは見た目が似通っているものの、かたつむりの殻や小道具を充実させることで、それぞれの個性を出すことに成功している。また背景を始め、粘土以外の素材、例えば金属板、ボード、綿等、様々な素材を上手に取り入れ、独特の柔らかい世界観を表現した。試行錯誤しながら一つの映像を制作していった姿勢に好感を覚えた。再びクリエイティブアニメーションを制作する機会があるならば、今後の課題としてビデオカメラを上手く使用できるように取り組み、サウンドも丁寧に構成してほしいと思う。

絵コンテの段階ではストーリーはとても伝わりやすかったのだが、映像にしたら伝わりにくい部分もでてきた。観る人の視線に寄り添って制作することも覚えていってほしいと思う。今後の作品も期待しております。



講評 神澤 孝宣

銀賞 1年 吉川 沙絵 CGアニメーション

1年次CGアニメの基礎として本授業では、前期は比較的自由にアニメーションというものに触れてもらうことを中心に授業を進めたが、後期では「台詞(会話)」というものに「合わせて作る」ということに挑戦してもらった。「台詞(会話)」という一つの要素が追加されたのだが、ただのクチャクチャでは練習課題としても不十分なので、鏡で実際の自分の口の動きなどを見てもらって作画に挑戦してもらったり、また音声との同調などにも気をつけてもらった。今回銀賞とした吉川さんの作品は、真面目にコツコツと作られた作品であることを評価した。また短い会話の最後に、きちんとオチをつけてくれたところもポイント。



講評 田村 知視

佳作 挽本 敦子

背景デザインの授業は、アニメーションに描かせない背景を描く力を身につけることもありますが、まず水彩を使うことに慣れる事、作品を丁寧に仕上げる事、また注意深く対象を見ることを身につけます。最初は水彩の使い方に慣れるところから始めていきます。スケッチを行ったり、写真をもとに風景を描き起こしたりします。その際もきちんとパースを取って画用紙に描きうつしていきます。写真と実際が目見た風景は趣が異なるので描きうつす際に注意します。そうして描かれたのがこの作品です。多少のパースのずれは見受けられますが、細部まで細かく描きこまれ、非常に丁寧な仕上がりになっています。水彩と色鉛筆で描かれ、色合いも綺麗です。



美術史・美術理論

講評 関 隆志

卒業制作賞を受賞した池尻篤志さんの伊藤若冲筆「旭日鳳凰図(原寸模写)」は若冲の大作の精密模写である。その勢いに注目されがちな伊藤若冲の作品に真正面から立ち向かい複雑な画法を堂々と再現し得た池尻さんの頑張りや、情熱には若いエネルギーがあふれている。そして模写制作を念頭に、最近実施された『旭日鳳凰図』の修復報告書を精読し、若冲の表現技術を解明するべく書き上げた卒業論文の質の高さも評価される。今回の卒業制作賞受賞作は、卒業制作と卒業論文が有機的にしっかりと組み合わせられており、美術史・美術理論コースを専攻する学生の手本になるものと考えている。



卒業制作賞 4年 池尻篤志 「伊藤若冲筆『旭日鳳凰図』原寸模写」



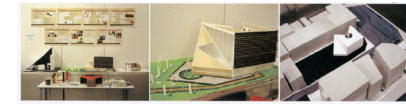
卒業制作奨励賞 4年 石動伊緒奈 「J.E.ミレイ作『オフィリア』原寸模写」

卒業制作奨励賞を受けた、石動伊緒奈さんの「Ophelia-画家を魅了した悲劇のヒロイン」の研究は2年越しの力作であり、また、J.E.ミレイの「オフィリア」の原寸模写を完成させるため、連日遅くまで教室に残って制作に余念のなかった姿が絵に残っている。石動さんが大学生活を満喫して卒業されたことを喜ぶものである。

両者に引けをとらない力作をものにしたいのが、下園真蓉さんの佳作「ウ

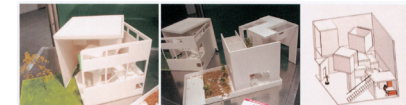
金賞 2年 加藤 あかり

この作品は、「ブランドデザイン」の授業でKIRINという会社を選び、企業のブランドイメージを高めるための建物である。KIRINの企業理念をうまく建築デザインに反映し、うまく表現している。



金賞 1年 奥田 隼也

この作品は、「住宅デザイン」の授業で創ったものである。住宅の中にそれぞれの高さや大きさの異なる小さい箱を部屋として見立てた空間構成は非常に創造力豊かでレベルが高い。



インテリアデザイン

講評 加藤 力

インテリアデザインとは部屋の内部のデザインだけではなく、外部空間を意識したデザインもインテリアの一領域である。ここでは地下鉄駅まで続くアプローチの環境デザインの計画である。

金賞の松本清志郎君の作品は開放的な光のさし込む吹き抜け空間を設け、その一部にフラワーショップを設置し、しかし閉鎖的になりがちな地下空間に視覚的な変化とやすらぎをもたらそうとする提案である。いかにも若々しいデザインがなされている点を評価した。



金賞 3年 松本清志郎

銀賞の飯澤友美さんの作品は格天井や格子壁に自然の和のパターンをアレンジして、これも自然感をもたらそうと試みたものがある。たいへん力作である。



銀賞 3年 飯澤友美

写真

講評 北田 研索

金賞 3年 蓬菜 かわり 「ざらめ」(2枚組で20点)

「普通の生活の中に、毒気のある物を見つけた。」何時も見ている物なのに、写真を撮ろうとして初めて気づいたその世界を、黒中判フィルムで克明にあたかも自分の心のディテールを見るように表現した秀作です。作品を2点一組で構成することにより、自然と人間との共存や時間の連鎖、形の似ている物同士の繋がりなど、言葉で説明できない作者の世界を写真の中に閉じ込めました。ただ、独善的になりすぎて見る側とのコミュニケーションが取りづらい写真も何点か見受けられます。このテーマで撮り続けることでより完成度の高い作品を目指してください。



金賞 3年 蓬菜かわり

銀賞 4年 小林 志穂 「不順した摂理」(連作24点)

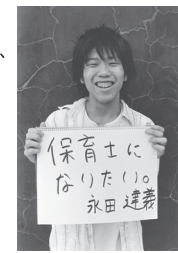
動物園をテーマに撮り続けている作者の今回出会った光景が、猛禽類の檻の中にもありました。視線の中に飛び込んできたコンクリートの床の白い小さな固まり。それは餌として置かれたネズミの死骸でした。食べる側と食べられる側、この自然界では当たり前摂理が、驚きを持って何か特別な光景に見えよう事を「醜い」と見るか「見難い」と見るのか、そのあたりが作者にとっての不順なのでしょう。動物園という人工枠の中での自然界の法則を無視した営みについての、作者の新しい主張です。奥の深いテーマに向けての新たな挑戦に期待します。



銀賞 4年 小林志穂

銀賞 3年 森本 貴弘 「夢物語」(連作38点)

人は、自分の夢を持ったり、追いかけてたりして大きくなるのではと作者は考えています。また、夢という一つの目標に邁進している人たちは、素晴らしいとも思っています。そんな人たちの今の夢を記録



銀賞 3年 森本貴弘

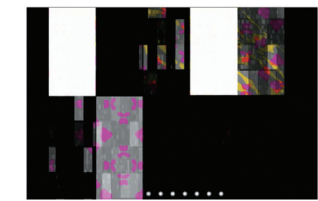
しようと、本学学生37人にカメラを向け、38人目はセルフポートレートになりました。

これからも100人いや1000人の夢を撮り続け、何年か先にその人たちの姿をもう一度撮影した2枚の写真を並べて見せることで、このテーマが完成になると思います。

芸術情報

講評 平山 寿邦

卒業制作賞 4年 寺尾 加奈子 「RAINBOW FLIPPER」 コンピュータメディアアートコース



インタラクティブな映像作品を会場自由に操作してもらい、その様子をWebカメラで撮り、ネットを通じてライブで全国に配信「ライブ放送」し、配信されたものを会場外からパソコンを通してライブ映像を閲覧し、他の閲覧者とチャットで意見交換し楽しむといった「新しいメディア」を開発した作品です。制作には規模から大変であったと思いますが、システム制作、作品制作共よくまとまっています。新しいメディアとして、広告や今までにないコミュニケーションとして今後期待できるものと思います。

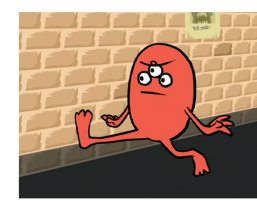
卒業制作賞 4年 篠崎 杏奈 「リトルチャレンジャー!? あなたはあなたのままだいい?」 ウェブホームページデザインコース

リム(馬、雑誌のトップモデル)と主人公に恋をするプラム(カピバラ)という自信を持っていない少年の恋物語のWeb映像作品です。登場するキャラクターはすべて草食動物で、実写の画像、映像の背景もすべて実写画像を用いたショートストーリー5話の映像作品で大変制作に手間のかかったと感じられるものです。しかし、作品ではストーリーの仕立てもほのぼのとした気持ちと明るい雰囲気があふれ、セリフも関西弁を用いる事で、インパクトのある作品となっています。つつい全編見入ってしまい、主人公のプラム(カピバラ)を応援したくなってしまいます。



講評 林 勇気

金賞 3年 南條 仁美 「Mr.monster」



インターネットで配信する連作ショートアニメーションの一作品目です。モンスター達がくりひろげるユーモアあふれる独自の世界観が魅力的。モンスターの絵のタッチが秀逸で、このまま継続して制作していけばかなりの力作になるでしょう。1秒あたりの描画枚数を増やし、カット割について試行錯誤を繰り返せばもっといい作品になっていくでしょう。

今後の可能性をとても感じさせる作品です。期待しております。

講評 岡本 正昭

金賞 2年 井上 有希 「identity」コンピュータメディアアートコース



サンドイッチの中身を開けると、野菜や卵焼きではなく部屋の入口のドアであたりする奇妙なシーンから始まり、普通のバナナに見えるけれど実はサカナの住みかんだよと、物のおもての顔と内側の本質は異なることを、さらりとギャグマンガ風アニメーションに仕立てたコミカルな作品です。簡潔にして要を得たショートコントタッチの映像は、日本画のように見た人に余韻を残す味わい深く広がりのある世界の演出に成功しています。

講評 中伏木 寛

金賞 2年 金山 晋也 音楽作品:H(U)MAN サウンドコース

金山くんの作品はこれが初めての自身の手による完成作品ではないかと思うのだが、バックトラック、作詞作曲、ボーカル、レコーディングを全て一人でこなした上出来の作品である。彼はポップホップ系の作詞作曲をリアルタイムで行える程言葉を紡ぐ才能に長けているが、おそらくmac



ウィリアム・モリスによるパターンデザイン(模写)』と、同じく佳作の岡林咲子さんの絵金筆『蘆屋道満大内鑑葛の葉子別れ(縮小模写)』である。下園さんは4年前に自分が制作した清新なポスターを持参して入学したが、卒業に当たってウィリアム・モリスにめぐり合い、満足できる論文を書き上げて卒業することになったのも何かの縁であろう。

岡林さんは自分の故郷を代表する画家絵金と2年次後期に出会い、それまで考えていた研究テーマから一転して、絵金の紹介に情熱を感じて書き上げた論文は、模写作品とともにレベルの高いものであった。

美術に惹かれるものの、制作経験のないままに入学した岩田和士さん(2年次生)の力作で、金賞受賞の『金剛語菩薩(模写)』は、美術を愛する熱い心と情熱に、技術力が追いついてきたことを示す記念的作品といえる。また、金賞を得た1年次生の岡田沙織さんの『源氏物語絵巻(模写)』と同じく松原茉莉さんの『満願寺金剛力士像(模刻)』は、二人の熱心でまじめな勉強態度の当然の結果といえる。

一方、コースを設立して7年を経て初めて感じる心配は、3年次生の中に受賞者がいなかった点である。ただ、ひたすら自分の教育指導力の至らなさを感じる筆者は、美術史・美術理論コースに所属している学生諸君の明るく満足そうな笑顔を見るにつけ、感謝するとともに猛省しきりのこのごろではある。



金賞 2年 岩田和士
「金剛語菩薩(模写)」



金賞 1年 岡田沙織
「源氏物語絵巻(模写)」



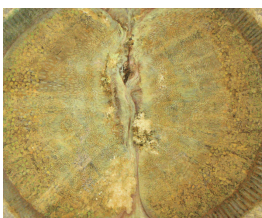
金賞 1年 松原茉莉
「満願寺金剛力士像(模刻)」

洋画

講評 中村 貞夫

卒業制作賞 4年 多養 麻子 「追憶の容IV」

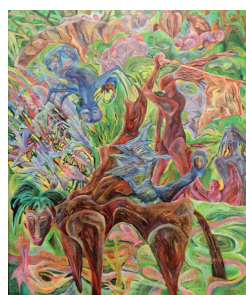
多養さんは生命について、考えた作品シリーズを続けている。植物の一部を拡大して、150号の大画面いっぱいに描いているが、元の植物が何なのか、見当もつかないほどの拡大率である。この作品で表現の内容を一段と深化させた。これまでの、形の縁取りを強調した線の硬さが消えて、全体にやわらかい階調の絵になっている。左右対称の構図も美しい。生命を慈しむ気持ちが十分に伝わってくる。



卒業制作賞 4年 多養麻子

講評 加藤 勝久

金賞 3年 中島 純哉 「野生界」



金賞 3年 中島純哉

彼は休む事無く作品を描き続けています。テーマは様々です。

この作品は、不思議な虫、人、動物、植物達が織り成す物語を通して彼の野生へのイメージと溢れる思いを、どこまでも追求しようとする姿勢が窺え感動を覚えます。

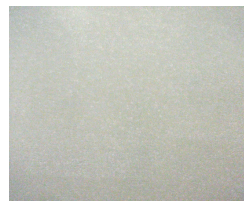
作品から受ける感動には色々あります。作品の出来映えに対する場合は勿論、テーマはそれほど明解ではないが、取り組む姿勢が画面に滲み出ている、そのことに感動を覚えることも良くあります。このような姿勢は、創作者を目指す者にとっては大切であると思っています。

講評 西田 周司

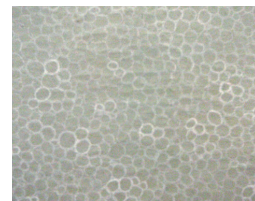
金賞 2年 澁川 元気 「L.H.5」

写真ではわかりにくいので作品の部分拡大を載せました。不定形の円で100号の画面を埋めています。造形的興味よりも埋めつくすという行為の方に興味があります。大きな空間を小さな円で埋めていく訳ですから大変な作業です。そういう単純な作業が却って埋め尽くす作業の中で右側をもう少し明るくとか、次をもう少し暗くとかそういう感性に支え

られて描いているように感じます。判らないというアンケートの質問もあつたようですが、感じながら制作する事が一等大切な事でどんなに上手に描けていても豊かな感受性を伴わない絵には魅力がありません。



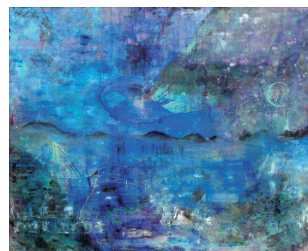
金賞 2年 澁川元気



部分拡大

講評 高井 道夫

金賞 1年 中井 祥子 「青・私の生活」



金賞 1年 中井祥子

作者は作品の下地作りに興味を持ち、工夫を重ねています。画面が乾いた上に、何層にも溶き油で溶いた絵具を流して、自分の求めるイメージが現われる下地作りを心がけています。その下地の上に日頃見慣れた風景を描いて作品に仕上げました。この二つの手法が重なって、作者のイメージを伝える自由な表現になっています。自然の観察が深まって、

下地との響き合いをさらに工夫すればより良い作品になるでしょう。いずれにしても可能性を感じる作品です。今後の3年間の学生生活での発展が楽しみです。

「絵画」からコンピュータを利用した「動く絵画」へ

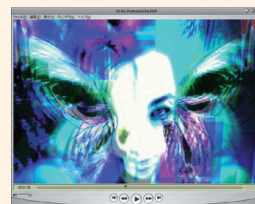
完成した美術作品はその制作過程で色や形、モチーフなど様々な造形要素と向かい合い格闘した結果と言えるが、完成作品にすべて満足できているわけではない。完成作品をデジタル化して行う「動く絵画」という試みは、その制作過程で試みた様々な葛藤をもう一度振り返って再考できる場である。モチーフを切り取って配置を換えたり、動かしたり、一部分を拡大縮小したり、色を変えたり、さらに音を加えたりして、自作のアナログ作品をデジタル作品として思いもよらない動画へ再構成・変身させることができる。そのようにして制作され、春の造形展に展示した学生作品を紹介したい。(指導教員: 圓山茂子、上岡秀拓)

「Eriko_Kumagai_End_Roll」熊谷 衣里子(洋画3年)

1年次から最近までの油彩画やデジタルコラージュ作品を使用し、3DCGを駆使して動画にしました。

制作者独自の世界観とマッチした音楽を加え、美しい映像作品として生まれ変わりました。

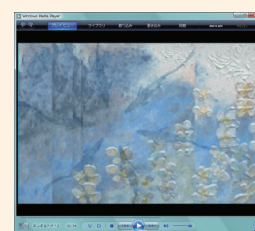
(指導教員: 上岡秀拓)



「金魚」山本 幸(洋画3年)

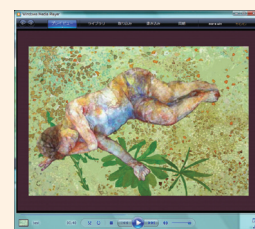
金魚が水面を泳ぐさまを描いた油彩画を使いました。シルエットで表現した金魚の動きを、水の流れや揺らぎを考えながら画面構成を念入りに組み立てて、油彩作品が持つ静かな情景を動画に変化させることができました。

(指導教員: 上岡秀拓)



「Japanese Paintings」橋田 真季(日本画3年)

今まで描いた日本画の作品の中から人物や動植物を切り取って動かし、自作品のプロモーション映像として纏め上げました。丁寧に描かれた絵の繊細さが、動画としての構成でも生きています。曲のテンポに合わせて画面が徐々に変わり、別の日本画になっていくという工夫も凝らしています。(指導教員: 圓山茂子)



彫刻

講評 市川 悦也

卒業制作賞 4年 西村 大喜 「黒い花びら」

卒業制作に着手するにあたり、能勢の石材店で4tを超す黒御影石を見付け、交渉の末、破格の安価で入手。荒彫りを同石材店の敷地を借り、工具を借りして運送可能な2t大に分割して本学グラウンドに搬送して以来4ヶ月、黙々と制作を継続出来ました。最終段階の水磨ぎでは寒風吹き荒ぶ中での作業でしたが、最後まで音を上げる事も無く頑張りました。作品の完成度も素晴らしいが、それ以上に得たモノの多い事に何れ気付く日が来ると思います。卒業制作に取り組む彫刻コースの鑑と言え制作姿勢に感動しています。

銀賞 1年 赤島 宣弘 「エーデルワイス」

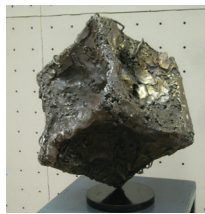
課題は「思い出の詰まった品物」赤島さんは履きこんだ登山靴を選びました。枯れ切った染井吉野材、通常は彫刻材として使用する事は稀な素材ですが、固く頑固で捻くれた素材と長時間を掛けて癖を飲み込んだ頃合いで完成出来ました。見事な木彫作品として存在感を示しています。無欲に彫り上げた秀作は一生の宝物になると思います。

金賞 2年 矢田部 泰輔 「風が見ている」

課題は「塑像課題で制作した友人の頭像(石膏作品)を別の切り口で鉄溶接に表現する」でしたが、課題を踏み台にしてより高度な表現を模索しました。このスタンス・姿勢をブレさせる事の無い様に制作に邁進してください。

3年 加世田 悠祐 「雑音的な自我」

金賞受賞作は2点出品したもう一つの「変わりゆく事」が選ばれたが、洒落っ気のある受賞作よりも、私はこちらの作品が好きです。3年次後期の自由課題作品ですが、制作中は出口が見えなくて、のたうち回っていたけれど会場に展示が終わってみて多分自分でも気付いていた事だと思います。費やした時間の重みが作品を支えてくれる事実があるのです。



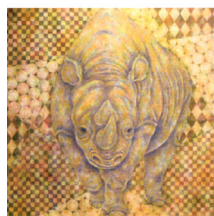
日本画

講評 曲子 明良

卒業制作賞 4年 阪田 智世

「Deux coins」

題名はフランス語で二本の角を意味するらしい。作者は今までも色々な動物を描いてきたが、その表現方法は写生から掘んだ実在感と、イラストのようなデザイン感覚とが上手く融合した優しさや温かみがある独特の画風で、数々の秀作を発表してきた。この絵もその流れの中の一作で彼女らしさが良く出た作品である。



卒業制作賞 4年 阪田智世

金賞 3年 城戸 啓吾 「CARD」

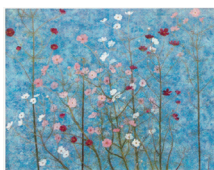
男が一人トランプで占いに興じている。画面の中のテーブルが少し傾いている構図で、心の不安定感を上手く醸し出している。作者の自画像であろうか、その姿を真上から第三者の目で俯瞰した構図と色彩表現はこの作者の非凡な才覚を感じさせる。これからの可能性を大いに期待させる作品である。



金賞 3年 城戸啓吾

金賞 2年 松井 優美 「秋桜」

コスモスを丁寧な筆致で素直に表現している。この絵はブルーの背景に工夫を凝らしている。水干絵具の水溶液を微妙に色合いを変えながら、新聞紙を丸めて幾重にも幾重にも叩き付けていく。新聞紙はすぐにぼろぼろになってしまうので、その都度取り替えて続ける根気のいる仕事である。素直で爽やかな絵である。



金賞 2年 松井優美

金賞 1年 横濱 佐央里 「素描」

課題の素描作品。1年次生のうちは写生を徹底的に教え込む。アトリエに水槽を置いて金魚を飼育している。飼育担当は1年次生の仕事。自分たちで世話をしていると愛情も湧いてくる。そんな気持ちが何となく伝わってくるような作品である。



金賞 1年 横濱佐央里

全体の印象としては、各自それぞれに日本画の新しい可能性と言う目的意識を持って制作しており、これから楽しみである。

ビジュアルデザイン&アドタイジング

講評 山崎 昌久

3年次生の作品は実社会において十分に実践できると思わせる作品もあり、真面目に取り組んだ中身のあるしっかりした作品群であった。

「change」、「movie」、「Dream」のジャンル毎の課題作品は真剣な取り組みが見て取れて力量とも大変評価できる。金賞の白桃里美さんの「宝箱」は、四国の時代物の実家の取り壊しと建替えを、祖父母を絡めるドキュメントタッチでシャッターを押し続けて編集し製本した作品で、家族や村人の温かい絆が伝統行事と相俟って、すばらしい表現に仕立てられた優秀なものであった。プレゼンも手製の覗き眼鏡風にして、作品内容に見事合致していた。なお写真展も地元で開催し新聞にも大々的に取り上げられた。2年次はブランドデザインやDTP関連、グラフィックなど多彩な内容で、デザインが何であるか、どのようにあるべきかを真剣に問い掛けているように十分に努力の跡が見られた。金賞の板倉亜果利さんのブランドデザインはブランド構築の重要項目を丹念に設定してシミュレーションし、最終的にはオリジナルネーミングとロゴ設定のもとポスターの制作、ブランド内容とビジュアル表現に適確性と表現技能の優秀性が大きく評価され、そのオリジナル性も秀でていた。1年次はイラストレーションの絵本、サイン・ピクト、新聞広告、包装紙・ショッピングバッグ、双六、バーコード、タイポと内容は多彩でビジュアルデザインの手始めとして楽しめる内容であったが金賞の山崎知美さんのタイポグラフィは丹念な仕上げと創造性が全体の感性を高めていたことが高く評価された。既成の枠にはまらない自由な発想と表現はのびのびして清々しく、今後の創作活動にも大切な要素となるだけに大事にしたい。

金賞の上西祐佳さんの「格言カレンダー」はパソコンの立ち上げ画面の場を利用した機知に富んだ作品で、「1年間の人の人生に見立てて、視覚的に人間の精神世界の成長を表現するもの」を企画の中心に置き、内容としては長い間に人々の経験から生み出された格言を用いて、日常化したパソコンの使用を想定した上で、日々接することで自身の成長を促すツールとしたアイデアと、幻想的な光による色彩を活かして美しく創作され、表現は新鮮でインパクトのあるものであった。卒業制作作品の全体的には表現技術は良好であったが、テーマの掘り下げが少し弱く感じられた。



造形展



造形展



卒業制作展



卒業制作展

環境トータル&建築デザイン

講評 李 映一

金賞 3年 山下 翔平

この作品は、細長い住宅が並ぶ短冊形の敷地の条件から光の取り入れ方をうまく工夫し、斜めの壁を多く使っているのが特長である。斜めの隙間から入ってくる光によってそれぞれの異なる質の空間がうまく表現されている。

