

科目名 美の考察

必修 【両コース共通】

開講年次：1年次1期

講義

単位：2単位

■科目のねらい

「衣の造形」をなぜ美術の場で研究するのか。それは、美術の場においては創作者が自ら「美」の発見を行いながら創作を行っており、服飾の場においてもその意識の育成が必要であるという考えからである。

ここで重要なのは、今自分が保有している美の基準に頼るのではなく、「美」の幅の広さや深さを獲得することであり、そのための柔軟な姿勢である。

では、「美」の発見はどこで成されるのか。それは日常のありとあらゆる状況やジャンルにおいてである。そこで我々は、確定された芸術作品やデザイン物の美の基準を“なぞる”のではなく、日常において、自らの意志で、視点で「美」の発見を行い、感性の具現化に繋げる。この授業では、意識の化学変化といえるそのきっかけや気づきを、授業担当者とともに研究していく。

「美」を発見することから始め、それをそれぞれの創作の礎とし、また活性剤としていく。そしてここで獲得されなければならないのは、美学のための美ではなく、創作の道筋を確かなものにするための「美」の力なのである。

■到達目標

ゼロからの創作のための基礎体力、つまり「美」を発見する能力を身につけること。そして発見された「美」を言語化し、他者に伝えるために「感性の理論」を獲得することを目標とする。

■担当教員

瀬古 徹

■修了認定・学位授与の方針と該当授業科目の関連

「創作表現コース」、「3D デジタルモデリングコース」共に修了認定に必要な科目である。「創作研究Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ」、「創作技法研究Ⅰ、Ⅱ」、「修了制作」に向けて、研究の基礎体力ともいえる創作者自身の「美」の基準を、理論的、実践的に獲得していき、「衣の造形」作家として、制作の姿勢と作品の水準の向上を図り、修了制作におけるプレゼンテーション、インスタレーション、パフォーマンスと言った表現への足がかりとすることを目的とする。

■授業計画・内容

	授 業		
	内 容	目 標	準備
第1回	・『美の考察』について ・「衣」の造形表現の可能性 ・「言葉」を、手を使い書き止め、声に出して伝えることの意味、つまり「ノートを取る」こと、「直接」のプレゼンテーションの意義 ・「研究倫理に関して」共に考えながら始めて行く（主に、ディフェンスとして） 身体-①「美術における身体表現」	諸々、イントロの後、我々はこの「生きている造形表現」を行うこととなる。先ず、身体は主役と成り得るのか。物質との係わりは。形態に重きを置き、服飾表現を軸に造形表現全般に広げ「身体」についての問いかけを行う。	筆記用具、ノート
第2回	身体-②「虚構か、現実か」	マンガ、アニメーションにおける“肉体なき”身体について考える。 (各自、マンガ、アニメーション作品のプレゼンテーション)	筆記用具、ノート、PC
第3回	身体-③「かわいい-1」	例えば、ある表現を受動して、なぜ「かわいい」と感じるのか。それは、その作品にあるのか、鑑賞者の中にあるのか。そもそも造形における「感情の表現」とは何か参考；「ネオテニー」 (各自「かわいい」もの、ことのプレゼンテーション1回目)	筆記用具、ノート、PC
第4回	身体-③「かわいい-2」	「視点」、「切り口」の強化、強調。シナリオの解体、読むのではなく観るものに再構築する (各自「かわいい」もの、ことのプレゼンテーション2回目ブラッシュアップ)	筆記用具、ノート、PC
第5回	言葉①「食レポート」	文章のみによる食のレポート。いかに美味しさは「伝わる」か。「見立て」について考える (各自PCを使わない「食レポート」、プレゼンテーシ	筆記用具、ノート

		ン)	
第6回	言葉②「詞・詩-1」	感情を、そのための状況をいかに言葉で「伝える」か。また、言葉はリズムによって「活きる」のか。 (各自 PC を使わない「詞・詩」のプレゼンテーション)	筆記用具、ノート
第7回	言葉②「詞・詩-2」	「書かない」ことで「書き」、「言わない」ことで「言う」。余白を考える。 (PC を使わない「詞・詩」のプレゼンテーション 2 回目ブラッシュアップ)	筆記用具、ノート
第8回	「好き」について①「私的基準」	自分の「好き」なもの・ことに関して説明する。まずは自らの基準で。“趣味”とは何か。 (各自「好き」なもののプレゼンテーション①)	筆記用具、ノート、PC
第9回	「好き」について②「他者的基準」 -「他者的」と「客観的」の違い-	多くの人が「好き」なもの・ことに関して説明する。他者的、或いは社会的基準で。流行とどのように関係していくか。(各自「好き」なもののプレゼンテーション②)	筆記用具、ノート、PC
第10回	「好き」について③「客観的基準-1」	自分の「好き」なもの・ことを他者、或いは社会において強固なものとしていくためのシステムを考える。 (各自「好き」なものの強化のためのプランニングのプレゼンテーション)	筆記用具、ノート、PC
第11回	「好き」について④「客観的基準-2」	自分の「好き」なもの・ことを他者、或いは社会において強固なものとしていくためのシステムを使い「表現」していく。 (各自「好き」なもののプレゼンテーション③)	筆記用具、ノート、PC
第12回	表現の強さ①「クリエイターの魅力の分析-1」	自分が魅力を感じる創作者(デザイナー、アーティスト)の魅力を分析する。造形力、社会的影響力、物語性を含めた人物力、人格、思想等なぜその表現は「強い」のかへ意識を向ける。 (各自、好きなクリエイターについてのプレゼンテーション)	筆記用具、ノート、PC
第13回	表現の強さ②「クリエイターの魅力の分析-2」	名作の「作品要素」に関して考察する。 (各自、好きなクリエイターの「作品要素」についてのプレゼンテーション)	筆記用具、ノート、PC
第14回	表現の強さ③「作品」	自らの表現に関して分析し、方向性を画策する。 (各自の研究テーマの強化のためのプランニングのプレゼンテーション)	筆記用具、ノート、PC
第15回	レポート及びプレゼンテーション 表現の強さ④「情報の調整」	1) それぞれの研究科における研究テーマの内容のレポートを作成し、プレゼンテーションを行う。 2) アンチグローバル、ローカルな位置の肯定。あえて“閉じる”ことによって得る創作者としての「強さ」を考える	筆記用具、ノート、PC

■研究のための時間外準備

第1回 受講後；

1) 記録の身体化 → 今回のみならず今後ずっと創作・表現者としてアナログの記録方法に拘る。逆の言い方をすると、安易な、考察のない、表層的な、利便性だけを理由とした記録方法(パッドやスマートフォンによる撮影等)を禁止する。ノートとスケッチブックによる実践を行い、「ことば」や「かたち」の意味を問いながら記録をして行く習慣をつける

2) それぞれの表現とシンクロした「マンガ」、または「アニメーション」の画像の準備。それらの中に描かれている人体の分析的模写ドローイングなど 90分

第2回 受講前；それぞれの表現とシンクロした「マンガ」、または「アニメーション」の画像の準備。それらの中に描かれている人体の分析的模写ドローイングなど 講評プレゼンテーションとそのディスカッション(講評とフィードバックへ) 90分

受講後；「かわいい」と心動かされる「もの」の画像の準備。それらについての分析レポートの作成 90分

第3回 受講前；「かわいい」と心動かされる「もの」の画像の準備。それらについての分析レポートの作成 講評プレゼンテーションとそのディスカッション(講評とフィードバックへ) 90分

受講後；意識の絞り込みの上で、再び「かわいい」と心動かされる「もの」の画像の準備。それらについての分析レポートの作成 90分

第4回 受講前；意識の絞り込みの上で、再び「かわいい」と心動かされる「もの」の画像の準備。それらにつ

- いての分析レポートの作成、そのブラッシュアップ、90分
 受講後；ステレオタイプなものに関するリサーチ 60分
 雑誌等での食のレポート記事を読んでおく 90分
- 第5回 受講前；「食」後のレポート文の作成 講評プレゼンテーションとそのディスカッション（講評とフィードバックへ） 120分
 受講後；感覚化した言葉を集め、組み立て、崩し、再構成し、削り、活かし、強調し、或いは弱体化させ、伸ばし、尖らせ、凹ませ、詩・詞をつくる 120分
- 第6回 受講前；詩・詞をつくる、プレゼンテーションとそのディスカッション（講評とフィードバックへ） 120分
 受講後；「書かないこと」、「言わないこと」等、大きな含みを持つ言葉を意識し、言葉と言葉の間に生まれる「余白」を認識した上で再び詞・詩をつくる 120分
- 第7回 受講前；「書かないこと」、「言わないこと」等、大きな含みを持つ言葉を意識し、言葉と言葉の間に生まれる「余白」を認識した上で再び詞・詩をつくる 120分
 プレゼンテーションとそのディスカッション（講評とフィードバック） 90分
 受講後；自分の作品分析の文章記録 60分
- 第8回 受講前；1)自分の趣味を含めた「好きなこと・もの」の素材準備 2)「好きなこと・もの」の紹介文作成 講評とそのディスカッション（フィードバック） 90分
 受講後；「主観」の客観的分析 60分
- 第9回 受講前；前回紹介した「好きなこと・もの」を他者的、社会的視点で「分析」した文章の作成 講評とそのディスカッション（フィードバック） 90分
 受講後；「社会性」と「主観」の比較分析 60分
- 第10回 受講前；自分の「好きなこと・もの」を他者に強固に伝える（説得する）方法を模索した文章の作成-1 講評とそのディスカッション（フィードバック） 90分
 受講後；「主観的」と「客観的主観」の区別を考える 45分
- 第11回 受講前；自分の「好きなこと・もの」を他者に強固に伝える（説得する）方法を模索した文章の作成-2 講評とそのディスカッション（フィードバック） 90分
 受講後；「主観的」と「客観的主観」の区別を考える 45分
- 第12回 受講前；自分の魅力を感じる（或いは敬愛する）創作者（ジャンルは問わない）に関してのリサーチ、プレゼンテーションの準備 講評とそのディスカッション（フィードバック） 120分
 受講後；創作者、表現者としての「強さ」の分析 45分
- 第13回 受講前；自分の魅力を感じる（或いは敬愛する）創作者の作品に関してのリサーチ、プレゼンテーションの準備 講評とそのディスカッション（フィードバック） 120分
 受講後；作品の「強さ」の分析 45分
- 第14回 受講前；自分の研究テーマプランの“再”作成 講評とそのディスカッション（フィードバック） 120分
 受講後；自分の研究テーマプランの調整 60分
- 第15回 受講前；自分の研究テーマの再作成 講評とそのディスカッション（フィードバック） 90分
 受講後；「情報の調整」に関して考察、方法論の模索 90分

■教科書・参考文献等

参考文献

- 中尾喜保著『新版／生体の観察』 メヂカルフレンド社
 中尾喜保、宮永美知代著『美術解剖学アトラス』 南山堂
 ウィリアム・A・ユーイング著『THE BODY』 那須孝幸、渡辺純子訳 美術出版社
 STEPHEN LONGSTREET: *the Figure in Art*. BORDEN PUBLISHING COMPANY
 ロラン・バルト著『明るい部屋—写真についての覚書—』 花輪光訳 みすず書房
 ロラン・バルト著『表徴の帝国』 宗左近訳 ちくま学芸文庫
 アメリア・アナレス『なぜ、これがアートなの？』 福のり子訳 淡交社

■成績評価基準と方法

レポートとプレゼンテーションのかたちで評価する。

試行錯誤を経て深く絞り込んだ「視点」、そこからの「方法論」を持ったものを高評価の対象とする。形式的な（あるいは、表面的な）技巧のみのプレゼンテーションを行った場合は、再考を要求しやり直しをしてもらう。

課題・制作への取り組みの姿勢（経緯）	25%	ex. プレゼンテーションのシナリオをメインとしたレポート
授業内試験等、作品、レポート、プレゼンテーション（結果）	75%	ex. プレゼンテーション
外部専門家評価	0%	

■研究倫理への取り組み

担当 瀬古；

初回の授業にて「研究倫理」に関する提案を行う。今授業では主に制作者、表現者の専門職として起こり得るで

あろう問題点を大まかに想定しつつ、そのための「ディフェンス」としての姿勢（構え）について提案したい。この「ディフェンス」としての姿勢とは、それが作者の「創作の根幹」を表すものであると同時に、それ自体が「創作の証明」に繋がるもの、と思っている。言い換えると、創作の場において「concept（基本概念）」を表すものが、社会的には「証拠」として成立させることが可能なのではないかと考えている。

提案の後、そのことに関する院生それぞれの実践を経て、改善、強化を図って行きたい。

■学生へのメッセージ

講義内容を一つの契機と考え、創作における自己の美の基準の構築に役立てること。

科目名 映像表現

必修【両コース共通】

開講年次：1年次1期 集中

演習

単位：1単位

■科目のねらい

現在、スタンダードな情報伝達手段となった映像は様々な分野で活用されている。この授業では当たり前のように触れてきた映像について、制作体験と演習を通してあらためて考察することに主眼を置く。スタジオ環境を活用し技術としての側面と表現としての側面の両方からアプローチすることで、専門領域やコースを横断しながら、それぞれの表現に応用・展開していくこととなる。

■到達目標

創作表現コース：

- 1) 作品としての映像表現について技術と考え方を得ることが可能となる。
- 2) 表現を支え・伝えるための手段としての映像について技術と考え方を得ることが可能となる。

3D デジタルモデリングコース：

- 1) 空間シミュレーションにおける映像表現の基礎となる技術と考え方を得ることが可能となる。
- 2) 表現を支え・伝えるための手段としての映像について技術と考え方を得ることが可能となる。

■担当教員

千代崎寛

■修了認定・学位授与の方針と該当授業科目の関連

修了認定に必要な科目である。

本科目は「創作表現コース」「3D デジタルモデリングコース」に共通する映像表現についての基本的な考え方と技術を通して、自身の表現に結び付けていくことを目標とする。

■授業計画・内容

	内 容	授 業 目 標	準備
第1回	オリエンテーション・授業概説と導入 課題：テーマ1「日常の記録-1」 演習①カメラワーク	ビデオ、シネマカメラなど機材の特性を知る。基礎的な考え方（フレーム、フレームレート）。ロケーション撮影での配慮（著作権・プライバシー）について。	DSRC（デジタル一眼レフカメラ）、PC、資料ノート
第2回	課題：テーマ1「日常の記録-2」 演習②レンズワーク	レンズの特性を知る 画角、構図とフレーミング、ブレと動き	
第3回	課題：テーマ1「日常の記録-1・2」プレゼンテーション 課題：テーマ2「ショートムービー-1」 演習③スタジオワーク（ライティングテクニク-1）	スタジオでのライティングについて考察する。映像編集、絵コンテ、ストーリーボード。ロケーション撮影での配慮（著作権・プライバシー）について確認と修正。	
第4回	課題：テーマ2「ショートムービー-2」 演習④スタジオワーク（ライティングテクニク-2）	絵コンテ、ストーリーボードからスタジオでの撮影企画書の作成。撮影許可申請を含めたプランニングについて。	
第5回	課題：テーマ2「ショートムービー-1・2」プレゼンテーション。 課題：テーマ3「作品制作-1」 演習⑤スタジオワーク（ライティングテクニク-3）	映像編集からモンタージュ（映像における文法）タイムラインを考察する	
第6回	課題：テーマ3「作品制作-2」 演習⑥サウンドワーク（機材と環境）	MA・音声・録音、マイク、ミキサー、収録と編集、ナレーションとテロップ。音源などの著作権について。	
第7回	課題：テーマ3「作品制作-1・2」プレゼンテーション。 課題：テーマ4「プロジェクト-1」 演習⑦空間演出（舞台、セット）	プロジェクト（応用編）映像とインスタレーション（展開編）。展示空間での配慮と方法について。	
第8回	課題：テーマ4「プロジェクト-2」 課題：テーマ4「プロジェクト-1・2」プレゼンテーション まとめ 応用と展開	映像表現の応用・展開から、専門領域への接続を図る。クレジットなどの表記に関しての確認と修正。	

■研究のための時間外準備

- ・〔準備研究〕＝予習・受講前　・〔継続研究〕＝復習・受講後　・集中授業のため1回分を1・2回と表記
- 第1・2回　〔準備研究〕：自身が触れてきた映像表現の（鑑賞、撮影・編集など）について俯瞰するための資料ノートを作成する。
〔継続研究〕：課題 テーマ1「日常の記録-1・2」制作。資料ノートの整理、レファレンスとして活用するための準備。自分のカメラを使いこなせるよう日常の場面で積極的に活用する。
- 第3・4回　〔準備研究〕：課題 テーマ1「日常の記録-1・2」プレゼンテーション準備。課題 テーマ2「ショートムービー-1・2」のためのリサーチ。資料ノート整理、レファレンス整理。
〔継続研究〕：課題 テーマ2「ショートムービー-1・2」制作。制作プロセスの記録資料準備。スタジオでの撮影企画書作成
- 第5・6回　〔準備研究〕：課題 テーマ2「ショートムービー-1・2」プレゼンテーション準備。課題 テーマ3「作品制作-1・2」のためのリサーチ。資料ノート整理、レファレンス整理。
〔継続研究〕：課題 テーマ3「作品制作-1・2」制作。制作プロセスの記録資料準備。
- 第7・8回　〔準備研究〕：課題 テーマ3「作品制作-1・2」プレゼンテーション準備。課題テーマ4「プロジェクト-1・2」のためのリサーチ。資料ノート整理、レファレンス整理。
〔継続研究〕：制作プロセスの記録資料を継続して活用する。

■教科書・参考文献等

授業内容に応じて適宜配布または提示する。

■成績評価基準と方法

授業は作品の発表とディスカッション、フィードバックが主な内容であり、そこに短時間の演習を含めた形で進めていく。課題である作品制作（企画・撮影・編集）は授業以外の時間を活用することになる。また、レファレンスや制作プロセスの記録は日常的に継続していかなければならない。この科目での成績評価の基準は結果としての作品ではなく、その制作プロセスの質を評価する。

課題・制作への取り組みの姿勢（経緯）	80%	エスキースと制作プロセスを記録したノート、レファレンス資料の質と量による
授業内試験等、作品、レポート、プレゼンテーション（結果）	20%	作品とプレゼンテーションによる
外部専門家評価	0%	

■研究倫理への取り組み

担当 千代崎；

特に映像表現における倫理観（感）に関する“意識”と“考え方”に重点を置く。実際の制作を通じて Input（撮影段階）から edit（編集段階）を経て、output（発表段階）に至るまでの様々なケースについて考察していく。

■学生へのメッセージ

過去に“観た”イメージが、現在の創作活動の基盤となる。“みた”ことが無いものは“みる”ことが出来ない。
※集中授業として実施する。授業日程についてはオリエンテーション時に相談し決定する。
※コースを問わず DSRC（デジタル一眼レフカメラ）は必須となるので所持することが望ましい。

科目名 創作技法研究Ⅰ

必修【創作表現コース】

開講年次：1年次1期

演習

単位：4単位

■科目のねらい

この授業では、試行錯誤をしながら「直接」の「衣」の創作を行っていく。
すでに学部で行ってきた設計図先行の造形の基礎の上に、あえてそれを無意識下に置き、「解放」の創作を行うことを目的とする。ここで研究されるべき技法とは、創作を完成させる方法としての技法ではなく、様々な角度から創作の発動を促すための技法である。従って、ここで行われる研究は、すべて創作実践の上に展開して行く。

・モデリング制作法

—立体造形の可能性を探る—

「表現者」として必要な経験は、圧倒的な量の蓄積である。ひとつの成功の裏には膨大な量のトライ&エラーが欠かせない。プロフェッショナルと素人の違いはここにある。この科目ではひとつの課題に時間をかけ、ひとつの答えを導き出すための時間と労力を惜しまない情熱を育むことと、圧倒的な量をこなすことを目的とする。また、デザインやアートの定義はカタチの美しさと思われがちだが、もっと大きな観点から考える「ベースとなる思想」が必要だということを理解することで、将来の創作活動に役立てる。

修了制作時において、エスキースの重要性の理解と、核となる造形力を身につける。

今回は「トルソー」を支持体とし、彫刻としての服をディレクションする。

[担当：桐山征士 14回]

・マテリアル演習

金属を用いて様々な造形体験をする。様々な素材を知り、基本的な技術を身につけることで表現の幅を広げる。ただし、素材や技法に束縛され、発想の幅が狭くなることは避ける。

服飾において、アクセサリは必須アイテムである。後期のモデリング制作で行うアクセサリ制作の基礎体験が目的である。修了制作時の造形の幅を持たせることが狙いである。

[担当：桐山征士 6回]

・古典技法研究

「衣」の造形の形態(フォルム)の創出の目的のもとに、「身体が布を纏う」という原点に回帰の方向での造形技法に重点を置いた古典研究を行う。ここで行うのは、それぞれの時代の身体を支持体としながら、①身体そのものに沿い活かすのか、という「曲線」の集合体が表現する衣服造形、或いは②身体から離れ、隠すのかという「直線」の集合体が表現する衣服造形である。「身体造形」としての「衣」の創作技法研究である。

[担当：北折貴子 7回]

・作家研究

(オムニバス、集中)

現在の「衣」の造形作家の造形的な視点、社会に於ける表現の可能性などの研究とそこからの構想法の研究を行う。

[担当：瀬古徹 3回]

以上の4つの視点を縦横に行き来しながら、創作の研究を進行して行く。

■到達目標

何もないところから出発し、その造形すべきものの芯をとらえ、自ら方法を模索し、素材に関しての試行錯誤を繰り返しながら、すべてを同時進行で行う創作能力を養う。

■修了認定・学位授与の方針と該当授業科目の関連

修了認定に必要な科目である。

本科目は創作技法研究Ⅱ、創作研究Ⅱ、Ⅲ、および修了制作に向けて、創作者として必要な創作に費やすトライ&エラーを含めた圧倒的な「量」の経験、表層的なカタチの美しさに止まるのではなく「ベースとなる思想」の必要性の理解(モデリング制作法)、素材の物質的特性体験からの創作方法の研究(マテリアル演習)、「衣」の歴史の変遷を辿り、そこに展開される現代の衣の表現の源泉としての素材や表現技法の探求(古典技法研究)、プロフェッショナルとしての人、作品、そして「今現在」行われている創造からの直接的な感受、発見(作家研究)等を通して、「衣の造形」作家としての制作姿勢の基盤づくりとその作品水準の向上を図り、修了制作におけるプレゼンテーション、インスタレーション、パフォーマンスといった表現への足がかりとすることを目的とする。

■担当教員

桐山征士、北折貴子、瀬古徹

■授業計画・内容

	授 業	そ の 他	
第1回	▼モデリング制作法 課題説明	▼マテリアル演習 ①脱“衣”素材	研究計画提出 →確認、面接

	コンセプトの起案 (桐)	マテリアルの限りない可能性 金属の解説 金属加工 切る、曲げる、削る、 穴をあける (桐)	研究テーマ
第2回	// コンセプトのディスカッション① (桐)	// 金属加工 接合、研磨 リング制作① (桐)	
第3回	// コンセプトについてのディスカッショ ン② (桐)	// リング制作② 表面処理 第11回で制作するバングルのエ スキース (桐)	
第4回	// コンセプトのビジュアル化① (桐)	▼古典技法研究 過去の作品からデザイン考案する 際の著作権について ①曲線の集合体としての造形 →導入 (北)	
第5回	// コンセプトのビジュアル化② (桐)	// →展開 (北)	
第6回	// エスキース(平面) (桐)	// ②直線の集合体としての造形 →導入 (北)	
第7回	// ボディーを用いたエスキース(立体)① (桐)	// ③中世時代の衣装 (北)	
第8回	// ボディーを用いたエスキース(立体)② (桐)	▼作家研究 テーマ①素材と「自然」=「有機的」 な形態(フォルム)との関連性 (瀬)	
第9回	// コンセプトに沿った表現になっている か確認 エスキースの完成 型紙取り (桐)	// テーマ②「伝統」の構造的解釈に 基づいた創作研究 (瀬)	
第10回	// 紙による立体造形 切り替え① (桐)	// テーマ③「身体のあり方」への挑 戦としての創作研究 (瀬)	
第11回	// 紙による立体造形 切り替え② (桐)	▼マテリアル演習 バングル制作① イラストレーターによるデータ制 作 プロッターによるマスキング 制作 腐食 (桐)	
第12回	// 紙による立体造形 切り替え③ 試作完成 試作のブラッシュアップを 行う。 (桐)	// バングル制作② 切り出し、切削、研磨 (桐)	
第13回	// ブラッシュアップした作品の制作① (桐)	// バングル制作③ 表面処理 (桐)	
第14回	// ブラッシュアップした作品の制作② 完成 (桐)	▼古典技法研究 ④直線の集合体としての造形 →展開 (北)	
第15回		// ⑤イタリアルネッサンスの衣装 →導入 (北)	
第16回		// ⑥イタリアルネッサンスの衣装 →展開・確認 (北)	

■研究のための時間外準備

詳細シラバス参照

■教科書・参考文献等

参考文献

・モデリング制作法

尾川 宏著『紙のフォルム』 求龍堂

・マテリアル演習

金属の素顔にせまる 住友金属テクノロジー株式会社・編著

溶接法 職業訓練研究センター・編

工作マニュアル ジャパンマシニスト社

・古典技法研究

Jean Charbonneau, Roland Martin, Francois Villars 共著 村田数之亮訳『ギリシャ・クラシック美術』1973 新潮社

Bianchi Bandinelli 著 吉村忠典訳『ローマ美術』1974 新潮社

赤沢英二著『日本の中世絵画の新資料とその研究』 中央公論美術出版社

日本経済新聞社編『池田重子コレクション、日本のおしゃれⅠ、Ⅱ、Ⅲ』 日本経済新聞社

■成績評価基準と方法

技法研究という名称の授業ではあるが、ただ既存の衣服制作技法の“なぞり”は評価しない。体験する様々な技法は、飽くまでも創作そのものの出発点であり、既存の創作概念を打ち破るものでなくてはならない。従って、そのための解放に向かう創作姿勢に評価の重きを置くこととなる。

成績評価基準は詳細シラバスにて確認のこと。

■研究倫理への取り組み

・モデリング制作法、マテリアル演習 担当 桐山；

自らの研究発表(彫刻家としての展示会等)を通して、模倣とオマージュの違いを明確にし、法的な著作権「意匠権」にとどまらず、倫理的な著作権に関して考察していきたい。

模倣(真似る・流行を追う・学習や練習を目的とする)とオマージュ(尊敬や賞賛の気持ちを込めて発展させる・既存の作品や表現を参考にしながらも、新たな創造性を加える)は、どちらも創作活動において重要な要素だが、意図や目的を明確にすることで、より効果的に活用する。

・古典技法研究 担当 北折；

過去の作品から現代のオリジナル作品を制作するにあたり、調べた資料の著作権について、また盗作にならないようにする注意点などを制作する前段階で説明し理解させる。

・作家研究 担当 瀬古；

本授業はプロフェッショナルのクリエイター、デザイナーに直接授業を行なってもらうものである。従って、本人の肖像権、制作された作品(製品)の著作権(版権)、それらを出版物等に掲載したものに対する二次的著作権等様々なことが考えられるが、受講に際してはそれらに最大限の配慮を行う必要があると考えている。

当然だが、授業担当者の許可なくしてスマートフォンやタブレット等での撮影は禁止である。特に、観光旅行の様な意識での受講は絶対に許されるものではない。一期一会の緊張感の中での受講があつてこそ何歩か(或いは、何万歩か)先に行く先輩クリエイター達から得るものがあるのではないだろうか。

■学生へのメッセージ

授業時間は飽くまでも、課題確認、作品講評の時間であり、当然それ以外の自習時間のそれぞれの使用方法が問われることとなる。この自習時間(=創作時間)の積極的な使い方を考えておくように。

	[瀬・千]	[土]
第3回	〈A.表現構想研究〉② 【情景】-1 →写真。街に出る。“質”を集める [瀬]	「テクスチャー表現 2」 → (色材の特性、見え方) [土]
第4回	〈B.デジタルツール研究〉① プリントメディア演習_1 作品資料・プロフィールの制作① [千]	「テクスチャー表現 3」 → (材料の特性、見え方) [土]
第5回	〈C.展示・発表〉② 確認-1 [瀬・千]	「テクスチャー表現 4」 → (色彩と質感の構成) [土]
第6回	〈B.デジタルツール研究〉② プリントメディア演習_2 作品資料・プロフィールの制作(2) [千]	「テクスチャー表現 4」 → (色彩と質感の構成) [土]
第7回	〈A.表現構想研究〉③ 【身体】-2 ドローイング。観察、検証、展開→「直接表現」 [瀬]	「素材からの色彩造形」 →身近な素材を利用した色彩造形表現 [土]
第8回	〈B.デジタルツール研究〉③ Web メディア演習_1 プリントメディア演習_1、2 の Web 上への展開① [千]	「素材からの色彩造形」 →身近な素材を利用した色彩造形表現の記録 [土]
第9回	〈B.デジタルツール研究〉④ Web メディア演習_2 プリントメディア演習_1、2 の Web 上への展開② [千]	「身体に関係づけた立体造形 1」 →人体の色、質感、形態、構造をふまえた立体造形 [土]
第10回	〈C.展示・発表〉③ 確認-2 [瀬・千]	「身体に関係づけた立体造形 2」 → (構想) [土]
第11回	〈A.表現構想研究〉④ 【情景】-2 →写真。街に出る。記号を集める [瀬]	「身体に関係づけた立体造形 3」 → (材料選択) [土]
第12回	〈B.デジタルツール研究〉⑤ 映像メディア演習_1 [千]	「身体に関係づけた立体造形 4」 → (色材選択) [土]
第13回	〈B.デジタルツール研究〉⑥ 映像メディア演習_2 [千]	「身体に関係づけた立体造形 5」 → (色彩、材料の組み合わせ) [土]
第14回	〈C.展示・発表〉④ 搬入・展示 [瀬・千]	「身体に関係づけた立体造形 5」 → (人体とのかかわり) [土]
第15回	〈C.展示・発表〉⑤ プレゼンテーション [瀬・千]	「身体に関係づけた立体造形 5」 → 総合講評 [土]

■研究のための時間外準備

詳細シラバス参照

■教科書・参考文献等

参考文献

・造形表現構想法

中尾喜保著『新版／生体の観察』メヂカルフレンド

中尾喜保、宮永美知代著『美術解剖学アトラス』南山堂

STEPHEN LONGSTREET: *the Figure in Art*. BORDEN PUBLISHING COMPANY

ウィリアム・A・ユーイング著『THE BODY』那須孝幸、渡辺純子訳、美術出版社

赤瀬川原平著『正体不明』東京書籍

飯沢耕太郎著『深読み!日本写真の超名作 100』パイインターナショナル

田中浩也(編・著)『FabLife - デジタルファブ리케이션から生まれる「つくりかたの未来」』オライリージャパン

田中浩也(著)『Fab - パーソナルコンピュータからパーソナルファブ리케이션へ』オライリージャパン

Fabの本制作委員会(編・著)『実践 Fab プロジェクトノート・デジタルファブ리케이션のアイデア 40』グラフィック社

藤幡正樹(編・著)『カラー・アズ・ア・コンセプトーデジタル時代の色彩論』美術出版社

・色彩表現法

日経デザイン編『素材とデザインの教科書』日経 BP 社

Andy Goldsworthy: A Collaboration with Nature. Harry N. Abrams

Andy Goldsworthy: Time. Harry N. Abrams

Tara Donovan, Lawrence Weschler, Nicholas Baume, Jen Mergel: *Tara Donovan*. Monacelli Press

Tokujin Yoshioka, Paola Antonelli, Elisa Astori, Kozo Fujimoto, Ross Lovegrove, Ingo Maurer, Issey Miyake and Ryu Niimi: *Tokujin Yoshioka Design*. PHAIDON

Sarah E. Braddock Clarke, Marie O'Mahony: *Techno Textiles 2*. Thames & Hudson

Anne Varichon 著 河村真紀子、木村高子訳『色-世界の染料・顔料・画材 民族と色の文化史』マール社

■成績評価基準と方法

正に自立した造形作家の根幹を成すものを探求する授業である。従って、“課題”という意識でのみの取り組みは適さない。積極的に自らの視野を広げる姿勢とそのためのリサーチ能力を評価ポイントとする。

成績評価基準は詳細シラバスにて確認のこと。

■研究倫理への取り組み

・造形表現構想法 担当 瀬古、千代崎；

初回の授業で“研究倫理”に関する講義を実施する。また複数回の授業課題を通して院生自身がどのように考え実践していくのかを検証する期間に位置付ける。

・色彩表現法 担当 土屋；

過去の事例をもとに作品制作や引用において著作権等のルールを踏まえた創作活動が行えるようリテラシーを身につける取り組みを行う。

■学生へのメッセージ

視野を広げるために、自分の専門領域以外のジャンルに対する興味を暖めておくこと。

授業時間は飽くまでも課題確認、作品講評の時間であり、当然それ以外の自習時間のそれぞれの使用方法が問われることとなる。この自習時間(=創作時間)の積極的な使い方を考えておくこと。

また、「造形表現構想法〈デジタルツール研究〉」は、単にデジタルに依存したスキル教育では無い。自身の内部にあるモノ・ゴトを外部へ取り出すための方法・考え方を研究することにある。何よりも“生身の身体(アナログ)”による(input)と(output)を経由することを前提とする。

「色彩表現法」では、既成の手段や概念にとらわれることなく、常に柔軟な発想で実験的な試みを積極的に行うこと。幅広い分野において素材、色彩、技法、表現に関するリサーチを行い、オリジナルな自己表現に結びつける積極性を必要とする。授業時間は飽くまでも課題確認、作品講評の時間であり、当然それ以外の自主的な時間の使用方法が問われることとなる。

科目名 創作技法研究Ⅱ

必修【創作表現コース】

開講年次：1年次2期

演習

単位：4単位

■科目のねらい

この授業は、試行錯誤をしながら「直接」の「衣」の造形を行う「創作技法研究Ⅰ」の発展である。

「創作技法研究Ⅰ」と同様に「解放」の創作を行うことを主たる目的としながら、さらにそれぞれの創作目的に対応した技術の探求を行う。引き続き、様々な角度から創作の発動を促すための技法を通し、創作実践の上に研究を展開して行く。

・モデリング制作法

ーモックアップー多種素材による立体造形演習ー

造形イメージの発想のための、立体的なドローイング或いは彫刻におけるの塑造のような可塑性を前提とした多種素材による造形演習を行う。(布によるフリースタイルのクロスワークも含む。)この創作研究は継続性を重視し、絶えず、組み立てと解体を反復しながら進行する。従って、途中経過の画像記録によるその記録化を行うことを標準とする。

造形的な「発見」と、それを自らの「感性」の鋭敏さに繋げていくダイナミックな造形力を求め、「創作技法研究Ⅰ」の継続と発展を行う。

テーマ：

- 各自の研究テーマを思考のベースとし、アクセサリーを制作する。アクセサリーは服飾・美術のどちらからのアプローチも可能であり、修了制作時に作品として制作する可能性も大いにある。
コンセプトの立案のプロセスはどのような造形にも共通した概念である為、大学院での研究に直接的に関連した学習である。また、基礎的な金属加工の技術を習得することによって、衣の造形に幅を持たせることが可能となる。 [担当：桐山征士 6回]
- “木質素材”と“木工技術”を応用した造形体験によって、身体との関係性を探る。構造的な技法を体験的に学ぶことで多様な造形表現への“手掛かり”とする。 [担当：千代崎寛 6回]
- 既知の布素材に新たな視点を与え、素材の変形や技法について自分なりの表現方法を考えることはこれからの「衣」を造形するために必要なことであると考え、改めて布素材の可能性の探求を行う。 [担当：北折貴子 3回、安部智子 3回]

・マテリアル演習

「衣」の造形の、ある時は物質的出発点であり、ある時は構造的出発点であり、又感性的出発点であるマテリアルとそこから創作研究を行う。「創作技法研究Ⅰ」においての様々なマテリアルの可能性の探求をもとに、既存の衣服素材としての布に縛られることなく、2次元(平面)から3次元(立体)への展開、そして反復を特性として持ち合わせたマテリアルの体験的探求とそのマテリアルからの「衣」形態(フォルム)の造形的可能性を求める。また、従来の衣服素材であるテキスタイルとの相互の関係性を探り、協調関係における「衣」の造形を行いながら「創作技法研究Ⅰ」の継続と発展を行う。 [担当：田口雅子 6回]

・古典技法研究

「衣」の造形の形態(フォルム)の創出の目的のもとに、「身体が布を纏う」という原点に回帰の方向での造形技法に重点を置いた古典研究を行う。ここで言うのは、それぞれの時代の身体を支持体としながら、①身体そのものに沿い活かすのか(例えばドレープ型のフォルチュニィやバイヤスから生まれるドレープが特徴的なヴィオネの衣服造形)、或いは②付属物の追加や装飾により身体から離れ、隠すのか(詰め物やファーゼンゲールーfarthingale 腰を極端に膨らませた形状の総称ーで形づけられた衣服造形など)という、「身体造形」としての「衣」の創作技法研究である。「創作技法研究Ⅰ」の継続と発展を行う。 [担当：北折貴子 6回]

以上の3つの視点を縦横に行き来しながら、創作の研究を進行して行く。

■到達目標

何も無いところから出発し、その造形すべきものの芯をとらえ、自ら方法を模索し、素材に関しての試行錯誤を繰り返しながら、すべてを同時進行で行う創作能力を養う。

■修了認定・学位授与の方針と該当授業科目の関連

修了認定に必要な科目である。

本科目は、創作研究Ⅲ、および修了制作に向けて、創作技法研究Ⅰの経験をさらに深め、創作者として必要な創作に費やす圧倒的な「量」の蓄積、「ベースとなる思想」の明快化、造形認識の“再発見”を、人の身体や生活とごく近い位置にある金属素材(モデリング制作法a)、“木質素材”と“木工技術”(モデリング制作法b)、既知の布素材に新たな視点を与える(モデリング制作法c)、「衣」の造形の基盤をなす一分野である繊維、糸、布などの素材に触れ、その特質を理解し、加工していく過程、表現された結果の確認等素材の物質的特性体験からの創作方法の研究(マテリアル演習)、「衣」の歴史の変遷を辿り、そこに展開される現代の衣の表現の源泉としての素材や表現技法の次段階探求(古典技法研究)等を通して、「衣の造形」作家としての制作姿勢の基盤づくりとそ

の作品水準の向上を図り、修了制作におけるプレゼンテーション、インスタレーション、パフォーマンスといった表現への足がかりとすることを目的とする。

■担当教員

桐山征士、北折貴子、千代崎寛、安部智子、田口雅子

■授業計画・内容

	授 業	
第1回	▼モデリング制作法 a テーマ a-① アクセサリ制作① 各自の研究テーマをアクセサリに転換する。 (桐)	▼マテリアル演習 ①第2の皮膚としての「布」の可能性(導入) →-1「繊維を纏う」 (田)
第2回	▼モデリング制作法 b テーマ b-① →導入 【身体・添う】 「木質素材の技法“引く”」 (千)	② “ ” →-2「織物を纏う」 (田)
第3回	▼モデリング制作法 C テーマ C-① →導入 【布素材の造形 1】 「やわらかい」 (安)	③ “ ” →-3「色を纏う」 (田)
第4回	テーマ a-② アクセサリ制作① 各自の研究テーマを掘り下げる (桐)	④ “ ” →-1 素材からの表現 (展開) (田)
第5回	テーマ b-② →導入 【身体・象る】-1 「木質合板の技法“足す”」① (千)	▼古典技法研究 ①フォルチュニイの「衣」の造形 著作権とオマージュ、盗作について説明 →導入 (北)
第6回	テーマ C-② →展開 【布素材の造形 1の展開】 「やわらかい」 (安)	“ ” ②ポール・ポワレの「衣」の造形 →展開 (北)
第7回	テーマ a-③ アクセサリ制作③ エスキース完成 (桐)	“ ” ③ヴィオネの「衣」の造形 →展開 (北)
第8回	テーマ b-③ →展開 【身体・象る】-2 「木質合板の技法“足す”」② (千)	▼マテリアル演習 ⑤第2の皮膚としての「布」の可能性(展開) -2 素材からの表現 (田)
第9回	テーマ C-③ →まとめ 【布素材の造形 1】 「やわらかい」 (安)	⑥第2の皮膚としての「布」の可能性(展開) -3 素材からの表現 (田)
第10回	テーマ a-④ アクセサリ制作④ (桐)	▼古典技法研究 ④ステータスを技法によって表現した衣服造形→ 導入 (北)
第11回	テーマ b-④ →導入 【身体・覆う】-1 「木質合板の技法“積層”」① (千)	“ ” ⑤伝統工芸とファッション →展開 (北)
第12回	テーマ C-④ 【布素材の造形 2】→導入 「かたい」 (北)	“ ” ⑥日本の伝統技法を使った衣服造形 →確認 (北)
第13回	テーマ a-⑤ アクセサリ制作⑤ (桐)	
第14回	テーマ b-⑤ →展開 【身体・覆う】-2 「木質合板の技法“積層”」② (千)	
第15回	テーマ C-⑤ 【布素材の造形 2】 「かたい」 (北)	

第16回	テーマ a-⑥ アクセサリ制作⑤ 表面処理 完成 (桐)	
第17回	テーマ b-⑥ →まとめと展開 【身体・すがた】 (千)	
第18回	テーマ c-⑥ 【布素材の造形 2 の展開】 →まとめ 「かたい」 (北)	

■研究のための時間外準備

詳細シラバス参照

■教科書・参考文献等

・モデリング制作法

テーマ a

500 Pendants & Locketts: Contemporary Interpretations of Classic Adornments (500 Series)

500 Earrings: New Directions in Contemporary Jewelry (500 (Lark Paperback))

500 Necklaces: Contemporary Interpretations of a Timeless Form (500 (Lark Paperback))

1000 Rings: Inspiring Adornments for the Hand (Lark Jewelry Books)

テーマ b

鳥海義之助著『図解木工の継手と仕口』 理工学社

Gary Rogowski: *The Complete Illustrated Guide to Joinery*. Taunton

濱島 正士編『継手・仕口—日本建築の隠された知恵』 INAX 出版

テーマ c

Roberto Capucci: *Roberto Capucci Creativita al di la del tempo*. Istituto nozionale per il Commercio Estero

Collet Wolff Krause: *The Art of Manipulating Fabric*. Publications Iola U.S.A 1996

Sharon Sobel: *Draping Period Costumes*. Focul Press

・マテリアル演習

Mabel Ross: *the essentials of Yarn Design for handspinners*. Mabel Ross

Ann Sutton&Diane Sheehan: *IDEAS IN WEAVING*.

Sarah E.Braddock AND Marie O'Mahony: *Revolutionary Fabric for Fashion and Design*. Thames&Hudson

The Textile Design Book A&C Bkack

藍から青へ 建築資材研究所

・古典技法研究

Xavier de Salas: *VELAZQUEZ*. 1972. Phaidon Press

森洋子著『ブリューゲルの子供の遊戯』1989年 未来社

Betty Kirke 著『VIONNET ヴィオネ』 求龍堂

R・ターナー・ウィルコックス著 石山彰訳『モードの歴史』文化出版社

三宅一生著:『ISSEY MIYAKE BODYWORKS』 小学館

■成績評価基準と方法

技法研究という名称の授業ではあるが、ただ既存の衣服制作技法の“なぞり”は評価しない。体験する様々な技法は、飽くまでも創作そのものの出発点であり、既存の創作概念を打ち破るものでなくてはならない。従って、そのための解放に向かう創作姿勢に評価の重きを置くこととなる。

評価基準は詳細シラバスにて確認のこと。

■研究倫理への取り組み

・モデリング制作法 担当 桐山；

自らの研究発表(彫刻家としての展示会等)を通して、模倣とオマージュの違いを明確にし、法的な著作権「意匠権」にとどまらず、倫理的な著作権に関して考察していきたい。

模倣(真似る・流行を追う・学習や練習を目的とする)とオマージュ(尊敬や賞賛の気持ちを込めて発展させる・既存の作品や表現を参考にしながらも、新たな創造性を加える)は、どちらも創作活動において重要な要素だが、意図や目的を明確にすることで、より効果的に活用する。

・モデリング制作法 担当 千代崎；

作品資料を活用していく中での著作物(他者と自己)の扱いについて、主に表記方法から考察し実践していく。

・古典技法研究、モデリング制作法 担当 北折；

フォルチュニニなど過去作品のオマージュと著作権侵害や盗作について議論し、作品を作る際の研究倫理について考えさせ、理解を促す。

・モデリング制作法 担当 安部；

院生が資料として収集する「他者の作品の意匠権」について、院生とのディスカッションを含め研究倫理としての理解を深めていきたい。

・マテリアル演習 担当 田口；

院生の発想が独自の視点となるようにディスカッションを重ね、院生と共に研究倫理に関して考察して行きたい。

■学生へのメッセージ

授業時間は飽くまでも、課題確認、作品講評の時間であり、当然それ以外の自習時間のそれぞれの使用方法が問われることとなる。この自主研究時間(=創作時間)の積極的な使い方を考えておくように。

科目名 創作研究Ⅱ

必修【創作表現コース】

開講年次：1年次2期

演習

単位：4単位

■科目のねらい

この授業では「創作研究Ⅰ」の様々な演習を基盤とし、それぞれのテーマ立ての上、「衣」の造形の作品制作を行う。

また、「創作技法研究Ⅰ、Ⅱ」の流れを受け、創作の意識を実験的「解放」から、それぞれのテーマによる形態の創出へと徐々に展開して行く。まとめとしての作品そのものの制作のみならず、コンセプトワーク、ビジュアルイメージ、マテリアルイメージなど作品を成立させる様々な要素を着実に意識化することを重要視する。

そして、プレゼンテーションの可能性の探求を通し、作品を表現の領域まで高めて行く。

前期から引き続き、つくりあげた造形作品を「外部意識」に対照することにより、作品の内的衝動に止まることなく、客観的な表現力を身につけることに向かう応用課題を行う。

・作品制作

ーテーマ、コンセプトワーク、マテリアルワーク、ビジュアルイメージ展開ー

与えられたテーマ上での、創作の骨格となるコンセプトの確立とそこからの「衣」の創作への展開を狙う。

ここでも「なぜ」「衣」の造形を行うのかの根本を試行しながら、発想、構想、モックアップなどによる形態(フォルム)の試行錯誤、素材研究など造形作家としての様々な創作過程や要素を統合した創作研究を行う。

後半には創作研究Ⅲに向けてのグループ分けを行う。

[担当：桐山征士、北折貴子、千代崎寛、安部智子、瀬古徹 14回]

・プレゼンテーション演習 - 1

ープレゼンテーションプランニング、インスタレーションー

作品のプレゼンテーションの方法とその技術の研究を行う。具体的には、写真、映像作品によるイメージ化、空間模型、設置、ライティングの可能性の上で探求して行く。

[担当：瀬古徹、千代崎寛 14回]

・応用課題

ープレゼンテーションー

公的な審査、或いは審美眼に自らの作品を照らし合わせ、個人の「主観性」と社会の「客観性」の対比のもとに、造形作家としての創作意識と作品そのものの強化を行う。

[担当：瀬古徹 2回]

以上の3つの実践的方法論により、創作の研究を進行して行く。

■到達目標

創作を意識的に「作品化」、そして「表現」へと向かわせ、「衣」の造形作家としての礎を成す。

■修了認定・学位授与の方針と該当授業科目の関連

修了認定に必要な科目である。

本科目は創作研究Ⅲ、および修了制作に向けて、それぞれの造形研究テーマに基づき、エスキース及びマケット等から作品を構想し、自らの制作プロセスの試行錯誤を行いながら創作研究を行い(作品制作)、作品を表現するために必要な様々な角度を持った切り口を「どのように伝えるか」ということをアナログとデジタルの双方から実験・研究・考察し(プレゼンテーション演習-1)、その二つの研究を統合し、外部の専門的な視点からの批評、評価を受け(応用課題)、「衣の造形」作家としての制作姿勢の基盤づくりとその作品水準の向上を図り、修了制作におけるプレゼンテーション、インスタレーション、パフォーマンスといった表現への足がかりとすることを目的とする。

■担当教員

瀬古徹、千代崎寛、桐山征士、北折貴子、安部智子

■授業計画・内容

	授 業		
	▼作品制作	▼プレゼンテーション演習 - 1	▼応用課題
第1回	→導入 「創作技法研究Ⅱ」で提出の研究テーマの確認	【インスタレーションの可能性1】 →導入 (瀬、千)	
第2回	→コンセプトワーク・マテリアルワーク。企画書とマケット①	【インスタレーションの可能性2】 →現代美術作品の考察 (瀬)	
第3回	→コンセプトワーク・マテリアルワーク。企画書とマケット②	【インスタレーションの可能性3】 →ニュートラルスペース、ライテ	

		イング研究。置く、掛ける、吊るす、目の高さ、視点の研究、撮影(瀬)	
第4回	→制作1	“雰囲気”を考える →画像、映像記録 (瀬)	
第5回	→制作2	→【編集の可能性-1】デジタルツール・メディアによる表現①「画像」 (千)	
第6回	→制作3	【プレゼンテーション-1】 →ツールを使う① (千)	
第7回	→途中講評1 ビジュアル化へのなげかけ	【インストールの可能-4】 →ニュートラルスペース、ライティングの研究。置く、掛ける、吊るす、目の高さ、視点の研究、撮影(2) (瀬)	
第8回		【プレゼンテーション-2】 →ツールを使う② (千)	
第9回	→制作4	【編集の可能性-2】 →デジタルツール・メディアによる表現②「作品資料」 (千)	
第10回	→制作5	【編集の可能性-3】 →デジタルツール・メディアによる表現③「作品資料」 (千)	
第11回	→途中講評2 確認、検証	【編集の可能性-4】 →デジタルツール・メディアによる表現④「Web上への展開」 (千)	
第12回	→制作6 完成へ向けて	【プレゼンテーション-3】 →身体を使い、「伝える」 (瀬、千)	
第13回	→制作7 再度コンセプトの確認	【編集の可能性-5】 →デジタルツール・メディアによる表現⑤「Web上への展開」 (千)	
第14回	→制作8 ビジュアルイメージの作成	→まとめ。プレゼンテーションの可能性について 作品集編集に向けて (瀬、千)	→〈創作技法研究I〉の作品のプレゼンテーション、外部審査員を含めた審査、講評①
第15回	→講評、まとめ		→〈創作技法研究I〉の作品のプレゼンテーション、外部審査員を含めた審査、講評②

■研究のための時間外準備

・作品制作

- 第1回 各自研究テーマのポートフォリオによる確認〔準備研究〕 90分
当日ディスカッションによるフィードバック
- 第2回 作品のコンセプト案(エスキース、マケット等)作成〔準備研究〕 240分 当日ディスカッションによるフィードバック
- 第3回 作品のコンセプト案(エスキース、マケット)の改善〔準備研究〕 240分 当日ディスカッションによるフィードバック
- 第4回 作品「発想」の具体化〔→第7回においてプレゼンテーションの講評にてフィードバック〕、素材等の準備〔準備研究〕 240分 当日ディスカッションによるフィードバック
- 第5回 発想を構想化した制作プロセスの確認〔準備研究〕 240分 当日ディスカッションによるフィードバック
- 第6回 作品「構想」に軸を置いた制作〔→第7回においてプレゼンテーションの講評にてフィードバック〕〔準備研究〕 360分
- 第7回 作品構想のプレゼンテーション準備〔準備研究〕 120分 当日講評にてフィードバック
作品構想の評価の分析、問題点の解決〔→第8回以降においてディスカッションにてフィードバック〕 240分

- 第9回 表現としての造形に重きを置いた制作〔準備研究〕 360分 当日ディスカッションによるフィードバック
- 第10回 素材による技法を意識した制作〔準備研究〕 360分 当日ディスカッションによるフィードバック
- 第11回 途中講評における評価の分析と、問題点の解決。それぞれの制作プロセスの確認と制作実践〔→第15回、及び「応用課題」においてプレゼンテーションの講評にてフィードバック〕〔継続研究〕 480分
- 第12回 制作プロセスの確認、展開〔→第15回及び「応用課題」においてプレゼンテーションの講評にてフィードバック〕〔継続研究〕 480分
- 第13回 制作プロセスの確認〔→第15回及び「応用課題」においてプレゼンテーションの講評にてフィードバック〕 480分
- 第14回 作品構想のプレゼンテーション準備〔準備研究〕、作品構想の評価の分析、問題点の顕在化と解決〔→第15回、「応用課題」においてプレゼンテーションの講評にてフィードバック〕〔継続研究〕 480分
- 第15回 1)作品表現の方向性の確認 2)1)に伴う制作プロセスの確認 3)作品展示方法の研究と確認〔→「応用課題」及び、2年次「創作研究Ⅱ—作品制作—」にてフィードバック〕〔継続研究〕 480分

・プレゼンテーション演習 - 1

詳細シラバス参照

・応用課題

- 1) 「作品制作」において制作した作品の完成〔準備研究〕 600分
- 2) 「作品制作」において制作した作品のプレゼンテーションの準備〔準備研究〕 240分
- 3) 外部審査員（造形作家）に関するリサーチ〔準備研究〕 90分
- 4) 作品評価の分析、問題点の解決〔→2年次「創作研究Ⅱ—作品制作—」にてフィードバック〕 240分

■教科書・参考文献等

参考文献

・作品制作

『身体の夢 ファッション or 見えないコルセット』京都国立近代美術館他編集、京都服飾文化研究財団発行

『MAISON MARTIN MARGIELA STREET special edition volumes1&2』青木正一発行、ストリート編集室、メゾンマルタンマルジェラ

Luc Derycke and Sandra Van Veire: *BELGIAN FASHION DESIGN*, LUDION

Hussein Chalayan, Caroline Evans, Suzy Menkes: *HUSSEIN CHALAYAN*, Nai Uitgevers Pub

・プレゼンテーション演習 - 1

Stefan Horn, Rudolf Netzelmann, Peter Winkkels: *Signs of the city —metropolis speaking—*. jovis

Bronwyn Cosgrave 編『SAMPLE —100 ファッションデザイナー - 010 キュレーター』ファイドン

Vivian Van Saaze: *Installation Art and Museum: Presentation and Conservation of Changing Artworks*.

Amsterdam Univ Pr

■成績評価基準と方法

正に自立した造形作家であるという自意識を確立するための授業である。従って、“課題”という意識でのみの取り組みは適さない。積極的に自らの創作力と表現力を広げる姿勢を評価ポイントとする。

・作品制作

課題・制作への取組の姿勢（経緯）	60%	エスキースの物量、取り組みの量と質
授業内試験等、作品、レポート、プレゼンテーション（結果）	40%	途中講評会における作品、プレゼンテーション
外部専門家評価	%	

・プレゼンテーション演習 - 1

瀬古担当

課題・制作への取り組みの姿勢（経緯）	50%	研究テーマによるコンセプト、制作のプロセス、エスキース、それらがわかるレポート
授業内試験等、作品、レポート、プレゼンテーション（結果）	50%	作品とプレゼンテーションによる
外部専門家評価	0%	

千代崎担当

課題・制作への取り組みの姿勢（経緯）	70%	研究テーマとコンセプト、制作プロセスの記録（エスキース、ポートフォリオ）の質と量による
授業内試験等、作品、レポート、プレゼンテーション（結果）	30%	作品とプレゼンテーションによる
外部専門家評価	0%	

・応用課題

課題・制作への取組の姿勢（経緯）	15%	「作品制作」における取組の姿勢。制作の経緯。
授業内試験等、作品、レポート、プレゼンテーション（結果）	15%	作品、プレゼンテーション
外部専門家評価	70%	専門家の視点でのプレゼンテーション、作品それぞれの社会における質との比較による

■研究倫理への取り組み

・作品制作、プレゼンテーション演習 - 1、応用課題 担当 瀬古；

「作品制作」においては、特にコンセプトの強化を担っているエスキースの実践と、そのプロセスのポートフォリオとしての保存の推奨を行い続けたい。これが創作者の権利の保障の一端となることを信じて、「ディフェンス」としての研究倫理と位置付けたいと思っている。

「プレゼンテーション演習 - 1」においては、共同担当の千代崎教授との共通認識の範囲から、主に著作権、著作権物への配慮を中心に取り組みを進めていきたい。

「応用課題」においては、プロフェッショナルのクリエイター、デザイナー、アーティストに直接授業を行ってもらうものであるため当然、本人の肖像権、制作された作品（製品）の著作権（版権）、それら出版物等に掲載したものである二次的著作権等に対する様々な配慮が必要となって来る。勿論、授業担当者の許可なくしてスマートフォンやタブレット等での撮影は禁止であり、観光旅行の記念撮影の様な意識での受講は絶対に許されるものではない。一期一会の緊張感の中での受講があつてこそ何歩か先を行く先輩クリエイター達から得るものがあるのではないだろうか。

これは、院生を含めての研究倫理の社会実践であると思っている。

・作品制作、プレゼンテーション演習 - 1 担当 千代崎；

前期「創作研究Ⅰ」造形表現構想法にて投げかけた“研究倫理”に関して、院生自身がどのように考え実践していくのかを検証する期間に位置付ける。作品集などの著作権表記を通して自身の“考え方”を育てていく。

・作品制作 担当 桐山；

自らの研究発表（彫刻家としての展示会等）を通して、模倣とオマージュの違いを明確にし、法的な著作権「意匠権」にとどまらず、倫理的な著作権に関して考察していきたい。

模倣（真似る・流行を追う・学習や練習を目的とする）とオマージュ（尊敬や賞賛の気持ちを込めて発展させる・既存の作品や表現を参考にしながらも、新たな創造性を加える）は、どちらも創作活動において重要な要素だが、意図や目的を明確にすることで、より効果的に活用する。

・作品制作 担当 北折；

講評会において著作権や肖像権について意見交換を行う。

・作品制作 担当 安部；

院生が資料として収集する「他者の作品の意匠権」について、院生とのディスカッションを含め研究倫理としての理解を深めていきたい。

■学生へのメッセージ

視野を広げるために、自分の専門領域以外のジャンルに対する興味を暖めておくこと。

授業時間は飽くまでも、課題確認、作品講評の時間であり、当然それ以外の自習時間のそれぞれの使用方法が問われることとなる。この自習時間（＝創作時間）の積極的な使い方を考えておくこと。

何よりもまず、自身の“視野”を広げるため、日常の在り方を問い直すこと。例えば、カメラは単に記録するためだけに在るのではなく、レンズを通して、あらためて世界を“見る”ことを可能にする。しかし、それらは自らの欲求によってはじめて“視えた”ことになる。

自らが「造形作家」であるという意志のもとで研究展開を行うこと。

科目名

メディアと造形表現

自由【両コース共通】

開講年次：1年次1期

講義

単位：2単位

■科目のねらい

ファッションの造形表現を「ファッションとアートの接点」という観点から追ひ、その歴史の流れと現在の状況、さらには、メディアの中におけるファッションの造形表現の展開を分析。なぜ、ファッションには、造形表現が必要なのか？ ファッションとアートの関係は？ メディアを通して伝わる影響とは？ エシカル・ファッション、クラフツマンシップ、デジタルも含めて、ファッションの進化に欠かせない「造形表現」について考察を重ねる。

■到達目標

ファッションの造形表現がいかにファッションの進化に影響をもたらしたか？ 新たな造形表現こそが、ファッションを進化させる原動力であるという視点を歴史、現状、メディア効果を通して明らかにしていく。ファッションとアートの関係性、及びファッションの歴史的な流れ、メディアの役割を理解できるようになる。

■修了認定・学位授与の方針と該当授業科目の関連

修了認定要件科目ではないが、造形研究の視野をより広げるために必要な科目と位置づけている。

■担当教員

田居克人、生駒芳子

■授業計画・内容

- 第1回 「ファッションとアート」 ファッションとは？アートとは？
我々の生活にとってファッションはどんな意味を持っているのか、アートはどんな意味を持っているのか。ファッションはアートなのか。ファッションとアートの関係性を探る。
[田居]
- 第2回 「ファッションとアート」 20世紀そして21世紀は
20世紀はファッションとアートとの境界線があいまいになった時代だ。20世紀のファッションを、アートからの影響やアートとの関係性を考えながら考察し、デジタルの世界が革命をおこしつつある現在、21世紀のファッションとアートを考える。 [田居]
- 第3回 「ファッションとアート」 ファッション・デザイナーの流れ
ヴィオネから現在にいたるまで、時代を代表したデザイナーたちを年代順に紹介し、現代のデザイナーまでの流れをたどる。またその歴史のなかでのデザイナーとアートの関係を紹介、またその社会的背景を考える。 [田居]
- 第4回 「ファッションとアート」 ファッション・メディアの役割
ファッションは、映画や写真、舞踊や漫画、アニメなどととも20世紀を特徴づける芸術文化の1ジャンルとなった。そのために大きな貢献をしたのは雑誌というメディア。21世紀のファッションとアートにおけるメディアの役割を考える。 [田居]
- 第5回 「ファッションとアート」 コレクションとは？その意味は？
ファッションデザイナーの造形表現の発表の場であるコレクションの存在意義は？ 20世紀から21世紀になり、コレクションの発表形態が大きく変わりつつある。フィジカルもありデジタルでの表現もある現在のコレクションのあり方と、これからを考える。また都市によるコレクションの違いを考える。 [田居]
- 第6回 「ファッションとアート」 大量消費社会におけるファッションとアート
一部の特権階級のものだったファッションが20世紀から21世紀になり大きくその構造が変わった。またアートも、とくに現代アートの市場は活況を呈している。それによりファッションはどう変質したか、またファッションの持っていた意味性はどうなったのか。現代アートとファッションとの関係を探る。 [田居]
- 第7回 「ファッションとアート」
デジタルが主流となった現代において、これからファッションはどうなっていくのか、ファッションビジネスの近未来を考え、またアートの新しい動きを探る。 [田居]
- 第8回 第一部「ファッションとアート」 21世紀の状況
21世紀に入り、ファッションとアートは急速に接近を強めた。アート・プロジェクト、美術館構想、アート・コラボレーション・アイテムなど、最新状況を探る。
第二部「縄文・弥生時代のファッション」日本のファッション史を古代から辿る、その第一弾 [生駒]
- 第9回 第一部「ファッションとアート」歴史編 VOL.1 「20世紀初頭のムーブメント」
ソニア・ドローネー、ジャン・コクトー、マン・レイ、パウハウスなど、ファッションとアートの境界線上での表現を開拓した永遠に古びないアーティストたちの表現を追う。
第二部「奈良時代・平安時代」のファッション=十二単について [生駒]
- 第10回 第一部「ファッションとアート」歴史編 VOL.2 「イヴ・サンローラン」

ファッションにアートを取り込んだ開拓者の一人、イヴ・サンローランの偉業を追う。モンドリアン、ゴッホ、ブラック、レジェ、ドラクロワ、ベラスケス……。多くの画家にインスピレーションを受けた作品を発表しつつも「モードはアートではない」と語った。

第二部「中世、侍の妻たち」北条政子や淀君など、侍の妻たちのファッションとは？ [生駒]

第 11 回 第一部「ファッションとアート」歴史編 VOL.3 「草間彌生」

アートの世界で、もっとも如実にファッションとのコラボレーションに挑んだ草間彌生の足跡を追いつつ、現在の展開を追跡。草間流「からだの美しい部分を見せる」ファッションとは？

第二部「江戸時代の女たち」吉原の女たち、大奥の女たちに見るファッションとは？ [生駒]

第 12 回 第一部「ファッションとアート」歴史編 VOL.4 「三宅一生」「コムデギャルソン」「ヨウジヤマモト」

70, 80 年代から現在に至るまで日本人デザイナーは一貫して、ファッションの造形表現の先端に立ち続けてきた。クリエイションの芸術性、ファッションの展覧会の開拓について。

第二部「明治時代のファッション」川上貞奴に代表される東西ミックスのファッション。 [生駒]

第 13 回 第一部「ファッションとアート」歴史編 VOL.5 「ミウッチャ・プラダ」「トム・フォード」

「エディ・スリマン」「マーク・ジェイコブス」から「アレクサンドロ・ミケーレ」まで、90 年代から 21 世紀にかけて、次々出現したトップ・クリエイターたちは、揃ってアートへの強い興味を掲げ、コラボレーションを展開。いかにして彼らは時代を築き、何を得たのか？

第二部「モダン・エイジ」大正ロマンから昭和初期へ、岡本かな子、白洲正子など。 [生駒]

第 14 回 第一部「エシカル・ファッションについて」

21 世紀のファッションの鍵である、エシカル・ファッションについて考察する。

第二部「戦後ファッション」川久保玲、sacai など、前衛に生きるファッション。 [生駒]

第 15 回 第一部「ものづくりの原点〜クラフツマンシップについて」

伝統工芸やハンドメイドなど、クラフツマンシップの存在意義について考察する。

第二部「現代から未来へ」アバターから人工知能のファッションへ。 [生駒]

■研究のための時間外準備

(田居担当)

時間外準備は

20 世紀のファッションの歴史について調べる

海外有名ファッション誌の歴史や、編集者について調べる

ファッション・デザイナーの哲学やクリエイションについて書かれた書籍を読む

現代アートの流れについて書かれた本を読む

準備に必要な時間は 1 日 2 時間読書で 1 週間ほど

文献検索及び購読 120 分×7

書籍については書店で本を探す、見つけるという癖をつけてほしい。

若い人は本を読まなくなっているという現状を踏まえ、自分で書店へ行き、テーマにあった本を探すという習慣を持ってほしい。

第 1 回 ①美術史において肉体表現に優れた歴代のアーティストを調べる。

②肉体表現に優れた作品について調べる。

第 2 回 ①ファッション・デザイナーの誕生から現在まで、その流れを調べる。

②流れの後ろにある時代背景を調べる。

第 3 回 ①ファッションが時代と密接な関係をどのように構築してきたか調べ、また考える。

②なぜプレタポルテが隆盛になり、今またオートクチュールが注目されるのかを考える。

第 4 回 ①現代社会におけるコピー商品の意味及びオリジナルの重要性を考える。

②ファッションとアートの近似点、及び違いを調べる。

第 5 回 ①都市とファッションの関連性を考える。

②各大都市のファッションの違いを調べる。

第 6 回 ①メディアはファッションに対してどのように関わってきたか調べる。

②ファッション雑誌の歴史を調べ、存在理由を考える。

第 7 回 ①雑誌はこれから先生き残れるのかを考える。

②デジタルメディアと紙メディア、強さと弱さを考える。

(生駒担当)

第 8 回 ① 20 世紀初頭のファッションにおいて、重要と思われるデザイナー、表現者について調べる。

(60 分)

② 縄文・弥生時代のファッションについて調べる。(60 分)

第 9 回 ① 20 世紀初頭のアートにおいて、重要と思われるアーティストについて、その歴史を調べる。

(60 分)

② 奈良時代・平安時代のファッションについて調べる。(60 分)

第 10 回 ① イヴ・サンローランの存在について、主にアートとの関連について、調査・研究。(60 分)

② 中世の日本女性のファッションについて調べる。(60 分)

第 11 回 ① 草間彌生の世界とコラボレーションするプランを作成・提案。(60 分)

② 江戸時代の女性(吉原、大奥)のファッションを調べる。(60 分)

- 第12回 ①三宅一生、コムデギャルソン、ヨウジヤマモトについて造形性についての分析レポート作成。(60分)
 ②明治時代の女性のファッションについて調べる。(60分)
- 第13回 ①GUCCI, PRADA, LOUIS VUITTON, HERMES の変遷について調査・研究。(60分)
 ②大正ロマンから昭和初期にかけての日本女性のファッションについて調べる。(60分)
- 第14回 ①「エシカル・ファッション」について、今後の可能性を調査・提案。(60分)
 ②戦後ファッションー川久保玲や sacai など、前衛の流れについて調べる。(60分)
- 第15回 ①「クラフツマンシップ」がファッションに与える影響について 調査・研究。(60分)
 ②現代から未来へーファッション×デジタルで、ファッションの未来を占う。(60分)

■教科書・参考文献等

- 「モードの迷宮」(鷲田清一著、筑摩書房刊)
 「衣服は肉体に何を与えたか」(北山晴一著、朝日選書)
 「日本、その心とかたち」(加藤周一著、ジブリ library)
 「名画に見るモード」
 「プリーツプリーズ」(編集ディレクション北村みどり、タッセン刊)
 「モードの体型」(ロラン・バルト著、佐藤信夫訳、みすず書房)
 「川久保玲とコムデギャルソン」(ディヤン・スジック著、生駒芳子訳、マガジンハウス刊)
 「ファッションの20世紀」(ダイヤモンド社刊)
 「イタリアン・ヴォーグ」
 「ファッションと哲学」(アニェス・ロカモラ、アネケ・スメリク=編 | 蘆田裕史=監訳、フィルムアート社)
 「ダイアナ・ブリーランド」
 「ファッションが教えてくれること」(板倉巖一郎著、RJカトラー著、映画総合教材)
 「創造する未来」(尾原蓉子著、織研新聞社)

■成績評価基準と方法

田居担当

課題・制作への取組の姿勢(経緯)	50%	参考資料の内容を把握しているか、資料内の重要箇所を質問。
授業内試験等、作品、レポート、プレゼンテーション(結果)	50%	ファッションとアートに対する深い興味と知識を抱かせるために、さまざまな書籍・展覧会を紹介する。 ⇒さまざまな書籍・展覧会を紹介するが、ファッションとアートに対する深い興味と知識を抱いたかどうかをプレゼンテーションで判断する。
外部専門家評価	0%	

生駒担当

課題・制作への取組の姿勢(経緯)	50%	授業中の聞き取り及び理解することへの取り組み、質疑応答、事前の資料の読み込みなど ⇒授業中の聞き取り及び理解することへの取り組み、事前の資料の読み込みなどを質疑応答で判断する。
授業内試験等、作品、レポート、プレゼンテーション(結果)	50%	授業内でのプレゼンテーション、レポートやイメージボードの作成、質疑応答への対応など ⇒時間外で作成されたイメージボードと共に授業内で行うプレゼンテーションによって、判断する。
外部専門家評価	0%	

レポート提出、イメージボード提出。少人数のクラスなので、わからないことがあれば質問を

■研究倫理への取り組み

担当 田居;

大学院とは言え、学生時代に培った価値観や社会への関心、多様性のへの理解、人権への配慮などはその人物の人格形成においても非常に重要と考える。特に留学生の割合が高い大学院では、実際に育った環境も違い価値観も

違う可能性のある人間とともに学び話すことで、実際に多様性の重要性を肌感覚で身に着ける機会だと思う。また現代のファッションが、革新性と持続可能性という視点なしには評価されないということを理解、認識し、革新的な精神と責任ある行動をとれる学生を育てるべく指導したい。

担当 生駒；

「倫理」ということに関して言えば、私自身（生駒）は、日本エシカル推進協議会の会長を務めており、エシカル各分野の専門家とともに、エシカルの推進活動を行なっています。この協議会では、エシカル基準を策定しており、8項目にわたる基準を紹介しています。環境問題から人権、動物福祉、地域への貢献など、企業の経営や、個人の消費行動において、より良い社会や地球環境を作るための行動指針を示しております。この基準を、研究倫理にも応用して考えることはできるかと思われます。教える立場と教わる立場の人間関係におきましては、ハラスメントやダイバーシティ、内部告発者の保護など、通常の企業で行われている倫理的な人権的配慮を、教育の現場でも考えることが重要です。また、作品を作る上では、環境に負荷のかかる素材は使わない、CO2 排出を抑える、できるだけ水を使わない、資源を無駄遣いしない、廃棄物を出さない、動物由来の材料はトレーサビリティに注意するなど、さまざま配慮する点があります。そのような点に関して、指導をしていければと思っております。

■学生へのメッセージ

リアルクローズが溢れる世の中となったいま、ファッションの世界はダイナミックにパラダイムシフトを始めている。いまここで、ファッションの「造形表現」を考察することは、ファッションの未来への道筋に至る鍵を探り当てていくきっかけとなるはずである。アートからデジタル、エシカル・ファッション、クラフツマンシップまで、こちらとしては伝えられることはできるだけ伝えたいと思っているので、貪欲に授業に臨んでほしい。また将来的なことでも一緒に考えることはできるので遠慮をしないで質問、相談を寄せてほしい。

創作技法研究 I・II

創作研究 I・II

授業計画詳細

科目名

創作技法研究Ⅰ（モデリング制作法）【創作表現コース】

■科目のねらい

「表現者」として必要な経験は、圧倒的な量の蓄積である。ひとつの成功の裏には膨大な量のトライ&エラーが欠かさない。プロフェッショナルと素人の違いはここにある。この科目ではひとつの課題に時間をかけ、ひとつの答えを導き出すための時間と労力を惜しまない情熱を育むことと、圧倒的な量をこなすことを目的とする。

また、デザインやアートの定義はカタチの美しさと思われがちだが、もっと大きな観点から考える「ベースとなる思想」が必要だということを理解することで、将来の創作活動に役立てる。

修了制作時において、エスキースの重要性の理解と、核となる造形力を身につける。

今回は「トルソー」を支持体とし、彫刻としての服をディレクションする。

■到達目標

デザインは学習することで習得できる。ディスカッションを繰り返し、ディレクション能力を高める。切り替え等技法を体験する。トータルでの「造形力」を身につける。

■担当教員

桐山征士

■授業計画・内容

	授 業		
	内 容	目 標	準備
第1回	課題説明 コンセプトの起案	アートとデザインの違いを考察する。 コンセプトの起案法を学ぶ。	パソコン 筆記用具
第2回	コンセプトについてのディスカッション①	どうすれば相手に自分の考えがよく伝えられるのか、言葉という道具の操り方を考える。	パソコン 筆記用具
第3回	コンセプトについてのディスカッション②	どうすれば相手に自分の考えがよく伝えられるのか、言葉という道具の操り方を考える。	パソコン 筆記用具
第4回	コンセプトのビジュアル化①	どうすれば相手に自分の考えがよく伝えられるのか、ビジュアルという道具の操り方を考える。	パソコン 筆記用具
第5回	コンセプトのビジュアル化②	どうすれば相手に自分の考えがよく伝えられるのか、ビジュアルという道具の操り方を考える。	パソコン 筆記用具
第6回	エスキース(平面)	ひとつの答えを導き出すための時間と労力を惜しまない情熱を育むことと、圧倒的な量をこなすこと。	パソコン 筆記用具
第7回	ボディーを用いたエスキース(立体)①	ひとつの答えを導き出すための時間と労力を惜しまない情熱を育むことと、圧倒的な量をこなすこと。	パソコン 筆記用具、ボディー、セロテープ、ハサミ、カッター、定規
第8回	ボディーを用いたエスキース(立体)②	ひとつの答えを導き出すための時間と労力を惜しまない情熱を育むことと、圧倒的な量をこなすこと。	パソコン 筆記用具、ボディー、セロテープ、ハサミ、カッター、定規
第9回	コンセプトに沿った表現になっているか確認 エスキースの完成型紙取り	大きな観点から考える「ベースとなる思想」が必要だということを理解する。	パソコン 筆記用具、ボディー、セロテープ、ハサミ、カッター、定規
第10回	紙による立体造形 切り替え①	紙という2次曲面を用いて3次曲面を構成する。切り替えを理解する。	パソコン 筆記用具、ボディー、セロテープ、ハサミ、カッター、定規
第11回	紙による立体造形 切り替え②	紙という2次曲面を用いて3次曲面を構成する。切り替えを理解する。	パソコン 筆記用具、ボディー、セロテープ、ハサミ、カッター、定規
第12回	紙による立体造形 切り替え③ 試作完成 試作のブラッシュアップを行う。	ブラッシュアップによる、問題解決型コンセプト起案法を学ぶ。「ベースとなる思想」の重要性を理解する。	パソコン 筆記用具、ボディー、セロテープ、ハサミ、カッター、定規、ボディー

第13回	ブラッシュアップした作品の制作 ①	ブラッシュアップする能力を身につける	パソコン 筆記用具、ボディー、セロテープ、ハサミ、カッター、定規
第14回	ブラッシュアップした作品の制作 ② 完成	作品を客観視し、良し悪しの判断力を身に付ける。 完成した作品を鑑賞しながらディスカッションすることで客観的な判断力を養う。	パソコン 筆記用具、ボディー、セロテープ、ハサミ、カッター、定規

■研究のための時間外準備

・モデリング制作法

- 第1回 デザインとアートの違いについて考察する 第2回のディスカッションでフィードバック
準備研究 120分
- 第2回 コンセプトの情報収集 コンセプト確立の準備 第3回のディスカッションでフィードバック
準備研究 60分
- 第3回 コンセプトの情報整理及び分析 第4回のディスカッションでフィードバック 準備研究 60分
- 第4回 コンセプトのプレゼン準備 第5回のディスカッションでフィードバック 準備研究 120分
- 第5回 イメージボード作成準備 コンセプトの準備 第6回のディスカッションでフィードバック 120分
- 第6回 数のエスキース 立体エスキース用のボディーに紙を貼る 第7回の制作アドバイスでフィードバック
準備研究 60分
- 第7回 第8回 立体エスキースのアレンジ 第8回、第9回の制作アドバイスでフィードバック
継続研究 120分
- 第9回 型紙の精度を上げる 第10回の制作アドバイスでフィードバック 継続研究 120分
- 第10回 第11回 立体造形を進め、問題点の洗い出しをする 第11回、第12回の制作アドバイスでフィードバック
継続研究 60分
- 第12回 ブラッシュアップに必要なリストを作る 第13回の制作アドバイスでフィードバック
継続研究 180分
- 第13回 第14回 立体造形を進め、問題点の洗い出しをする 今後の制作や修了制作のアドバイスでフィードバック
継続研究 180分

■教科書・参考文献等

紙のフォルム 尾川宏著 求龍堂

■成績評価基準

各自の研究テーマに対する独自の視点とその体现。美術作家である教員とのディスカッションを通して、思考の密度をどこまで掘り下げられるかがポイント。自分の研究テーマをどこまで具現化できるか。造形としての美しさをどこまで追求できるか。

課題・制作への取り組みの姿勢（経緯）	50%	独自の視点と思考の密度の高さ
授業内試験等、作品、レポート、プレゼンテーション（結果）	50%	各自の研究テーマに対する具現化のレベル。
外部専門家評価	0%	

■学生へのメッセージ

表現を「カタチ」と捉えがちだが、本来は大きな観点から考える「ベースとなる思想」が必要だということを理解してほしい。また、コミュニケーションを取ることで、自己の能力を高め、プレゼンテーションでモノの価値が変化することを知ってほしい。

科目名

創作技法研究Ⅰ（マテリアル演習・古典技法研究・作家研究）【創作表現コース】

■科目のねらい

この授業では、試行錯誤をしながら「直接」の衣の創作を行っていく。すでに学部で行ってきた設計図先行の造形の基礎の上に、あえてそれを無意識下に置き、「解放」の創作を行うことを目的とする。ここで研究されるべき技法とは、創作を完成させる方法としての技法ではなく、様々な角度から創作の発動を促すための技法である。従って、ここで行われる研究は、すべて創作実践の上に展開して行く。

【マテリアル演習】

金属を用いて様々な造形体験をする。様々な素材を知り、基本的な技術を身につけることで表現の幅を広げる。ただし、素材や技法に束縛され、発想の幅が狭くなることは避ける。

服飾において、アクセサリは必須アイテムである。後期のモデリング制作で行うアクセサリ制作の基礎体験が目的である。修了制作時の造形の幅を持たせることが狙いである。

【古典技法研究】

衣服造形の形態（フォルム）の創出の目的のもとに、「身体が布を纏う」という原点に回帰の方向での造形技法に重点を置いた古典研究を行う。ここで行うのは、それぞれの時代の身体を支持体としながら、①身体に沿って活かすのか、という「曲線」の集合体が表現する衣服造形、或いは②身体から離れ、隠すのかという「直線」の集合体が表現する衣服造形である。「身体造形」としての衣服の創作技法研究である。

【作家研究】

現在の衣服造形作家の造形的な視点、社会に於ける表現の可能性などの研究とそこからの構想法の研究を行う。

■到達目標

【マテリアル演習】

基本的な金属加工を習得する。金属は扱いにくい素材であるという認識を払拭する。

【古典技法研究】

古典の衣服造形の代表的な形状として①曲線の集合体であるギリシャやローマの衣服造形②直線の集合体であるビザンチン帝国の衣服や日本のきもの造形を模倣する。その過程で身体と布の関係、布と技法との関係によって構成される衣服造形を実践的に研究することを目的とする。

【作家研究】

社会に出てからの、プロフェッショナルとしてのものづくりに必要な視点、方向性、姿勢を身につけることを目標とする。

■担当教員

【マテリアル演習】 桐山征士

【古典技法研究】 北折貴子

【作家研究】 瀬古徹

■授業計画・内容

	授 業		
	内 容	目 標	準 備
第1回 マテリアル演習	金属の解説 金属加工 切る、曲げる、削る、穴をあける 担当：桐山	基本的な金属加工の技術を学ぶ。	筆記用具 糸鋸・ヤスリ・ボール盤・シャーリング・ベンダー・コンターマシン
第2回 マテリアル演習	金属加工 接合、研磨 リング制作① 担当：桐山	金属素材の特徴を知る。 基本的な加工法を学ぶ。 実際にリングを制作することで、最後の始末を学ぶ。	筆記用具 真鍮線・バーナー・銀ロウ・ヤスリ・電磁バレル・バフ・サンドブラスト
第3回 マテリアル演習	リング制作② 表面処理 第11回で制作するバングルのエスキース 担当：桐山	表面処理（酸化防止及び着色）を学ぶことで、第11回からのバングル制作に役立てる。第11回、ですぐに制作に入れるようにエスキースをする。	ダイシルバー（銀メッキ液）・エレカラ（セラミック電極メッキ）・カラメル（紫外線硬化樹脂）
第4回 古典技法研究	①【曲線】-1 ギリシャ女性の衣服造形の模倣	キトンやヒマティオンなどのギリシャを代表とする女性の衣服素材がどのような方法で作られているのか検証する。古典の技法を現代衣装にどのように生かしているのか、研究倫理（著作権）と共に考える。同時代の衣服造形のキトン	定規、ノート・筆記用具 ボディー、ウール生地・洋裁用具

		やヒマティオンなどのギリシャを代表とする女性の衣服造形の中から1点選択して、模倣しボディーに着装した形で表現する。その過程で経験的に発見する造形技法を研究し、体験することを目標とする。レプリカとオリジナル作品について議論する。	
第5回 古典技法 研究	②【曲線】-2 ローマの男性の衣服造形の模倣 担当：北折	ローマ時代の男子服トーガの製図から布の大きさを確認し、織布条件を考察する。上記の衣服造形の中から1点選択して、模倣しボディーに着装した形で表現する。その過程で経験的に発見する造形技法を研究し、体験することを目標とする。自己の表現についてディスカッションを行う。	定規、ノート、筆記用具・洋裁用具、ボディー、シルク生地
第6回 古典技法 研究	③【直線】-1 ビザンチン帝国の王・后たちが着装している衣服造形の考察・模倣 担当：北折	体から離れ、直線で表現されている特徴ある衣服造形と装飾について資料の解説をし、素材について考察する。 1点選択して、模倣しボディーに着装した形で表現する。その過程で経験的に発見する造形技法を研究し、体験することを目標とする。	当時の服装の観察、分析する。概略的な造形をつかむ。 定規、ノート、筆記用具・洋裁用具、ボディー、各自素材
第7回 古典技法 研究	④中世時代の衣装の研究 担当：北折	中世時代の衣装を解説し、素材と造形について考察する。 身体にフィットしている部分と緩やかに着装する部分とのバランスで全体が構成されている。特徴ある衣服造形に着目し造形観察をする。その過程で経験的に発見する造形技法を研究し、表現のための技法を体得する事を目標とする。 中世衣裳のパターンから身体を纏う表現を学び、現代衣裳との相違を研究する。	定規、ノート・筆記用具、ボディー、シーチング・洋裁用具
第8回 作家研究	①素材と「環境」=「有機的」な形態(フォルム)との関連性を軸とした創作研究を行う。 担当：瀬古	造形が「環境」や「社会」とどのように関連性を持って成立するかを、作家研究を通し考察する。	作家に関してのリサーチをしておくこと
第9回 作家研究	②「伝統」、「文化」の構造的解釈に基づいた創作研究を行う。 担当：瀬古	造形が「歴史」や「環境」とどのように関連性を持って成立するかを、作家研究を通し考察する。	作家に関してのリサーチをしておくこと
第10回 作家研究	③「身体への挑戦」としての創作研究を行う。 担当：瀬古	造形が自己言及としての「服飾」と「身体」との関係性にどれだけの揺さ振りをかけることができるかを、作家研究を通し考察する。	作家に関してのリサーチをしておくこと
第11回 マテリア ル演習	バングル制作① イラストレーターによるデータ制作 プロッターによるマスクング制作 腐食 担当：桐山	金属の腐食(エッチング)を体験する。	塩化第二鉄、真鍮、STEKA(カッティングマシン)、パソコン 糸鋸、すり板、やすり
第12回 マテリア ル演習	バングル制作② 切り出し、切削、研磨 担当：桐山	バングル制作を経て、金属加工の工程を体験する。	糸鋸、すり板、やすり
第13回 マテリア ル演習	バングル制作③ 表面処理 担当：桐山	金属の表面処理を体験する。 ・全ての金属は空気に触れることで酸化(サビ等)し皮膜ができる。人工的に皮膜をつけることによって酸化及び変色を防ぐことを知る。	ダインスルバー、エレカラ、カラメル、バフ、研磨剤
第14回 古典技法	④【直線】-2 日本の中世絵画における男性が着	身体から離れ、直線で表現されている特徴ある衣服造形の中より日本の中世絵	筆記用具、製図用具・洋裁用具、ボディー、シーチン

研究	装している衣服造形あるいは明治時代から昭和初期のキモノの考察・模倣 担当：北折	画におけるその後変化し、成立した現代のキモノの素材と技法について解説する。1点選択して、模倣しボディーズに装着した形で表現する。その過程で経験的に発見する造形技法を研究し、体験することを目標とする。曲線と直線の衣の違いについてディスカッションを行う。	グ
第15回 古典技法 研究	⑤イタリア ルネッサンスの衣裳 担当：北折	ルネッサンス期の衣裳をドレーピングで試作することにより、現代にない技術を体験する。(北折)	ノート、筆記用具 ボディーズ、シーチング・洋裁用具、製図用具
第16回 古典技法 研究	⑥イタリア ルネッサンスの衣裳 -2上衣 ヴィステュ コルセットの考察 担当：北折	身体のパーツによって衣服も分かれ着装によって一体化する。部分と部分を結ぶ。部分から全体を捉える観点について考察する。 身体を拘束し、変形させる衣服のパターンと試作を行うことにより、身体に纏う衣服に対する新たな考え方を模索する。コルセットについて解説を行う。コルセットとパニエについて身体拘束と美への追求についてディスカッションを行う。	概略的な造形をつかむ。 ノート・筆記用具

■研究のための時間外準備

・マテリアル演習

- 第1回 第1回で使用した工具や機械の使用法を練習し、第2回のリング制作にフィードバックする。
〔継続研究〕 120分
- 第2回 第2回で制作したリングを表面処理ができる状態まで仕上げしておく。第3回の表面処理でフィードバックする。〔準備研究〕 120分
- 第3回 第11回で制作するバングルのデザインを進める。第11回バングル制作のエスキース時のディスカッションでフィードバックする。〔準備研究〕 180分
- 第11回 表面処理の方法を決めておく。〔準備研究〕 60分
- 第12回 第12回で制作したバングルの表面処理ができる状態まで仕上げしておく。第13回の表面処理でフィードバックする。〔準備研究〕 120分
- 第13回 後期作品制作、修了制作に向けての作品構想として授業内容を整理しておく。〔継続研究〕 120分

・古典技法研究

- 1)提示してある時代の作品及び背景に関するリサーチ〔準備研究〕 90分×7回
- 2)1)に基づく研究ポイントの準備、質問事項の準備〔準備研究〕 45分×7回
- 3)授業で学んだことや試作に関する客観的分析〔授業終了後まとめ〕 60分×7回
→全ての回において、授業時にディスカッションによるフィードバックを行う。

・作家研究

- 1)「作家」の作品及び活動に関するリサーチ〔準備研究〕 90分×3回
- 2)1)に基づく研究ポイントの準備、質問事項の準備〔準備研究〕 45分×3回
- 3)「作家」の作品及び活動に関する客観的分析〔授業終了後まとめ〕 60分×3回
→授業時に「作家」とのディスカッションによるフィードバック

■教科書・参考文献等

【マテリアル演習】

金属の素顔にせまる 住友金属テクノロジー株式会社・編著
溶接法 職業訓練研究センター・編
工作マニュアル ジャパンマシニスト社

【古典技法研究】

Jean Charbonneaux, Roland Martin, Francois Villars 共著 村田数之亮訳『ギリシャ・クラシック美術』1973 新庁舎
Bianchi Bandinelli 著 吉村忠典訳『ローマ美術』1974 新潮社
赤沢英二著『日本の中世絵画の新資料とその研究』中央公論社
日本経済新聞社編『池田重子コレクション、日本のおしゃれⅠ、Ⅱ、Ⅲ』日本経済新聞社

【作家研究】

特になし

■成績評価基準と方法

【マテリアル演習】

制作への積極的な取り組み。完成度の高さ。

課題・制作への取り組みの姿勢（経緯）	50%	加工法の理解 精度 集中力 こだわり
授業内試験等、作品、レポート、プレゼンテーション（結果）	50%	作品の完成度(技術力ではない)
外部専門家評価	0%	

【古典技法研究】

創作技法研究の古典技法研究において事前課題に取り組む姿勢と模倣研究で表現された造形を評価する。また授業内でプレゼンテーションとアクティブラーニングにおける学生と教員のディスカッションにより課題をより良いものに改善していき、最終授業でプレゼンテーションを講評し評価する。事前学習レポートと試作作品の写真をファイルに入れ、最終回に提出する。その後評価コメントを入れて返却する。

課題・制作への取り組みの姿勢（経緯）	40%	事前に課題に対して調べたもの、レポートとエスキース。
授業内試験等、作品、レポート、プレゼンテーション（結果）	60%	授業最終日にプレゼンテーションで発表と作品写真と制作工程などのポートフォリオをA4ファイルで提出したものを評価する。
外部専門家評価	0%	

【作家研究】

作家のコンセプトを「読み」、自分をそこに置き、その作家の構想方向を借りながら制作プランを練り上げる能力、そしてそれをプレゼンテーションする能力を評価対象とする。

課題・政策への取組の姿勢（経緯）	30%	作家に関するリサーチ、それに基づく授業内での質問等ディスカッションによる
授業内試験等、作品、レポート、プレゼンテーション（結果）	70%	作家のコンセプトの解釈、それと自分研究との比較、それらのレポートによる
外部専門家評価	0%	

■学生へのメッセージ

【マテリアル演習】

技法というものは、基本さえ押さえれば、応用することで大抵のことはこなせる。また、必要な技法はその都度習得すればいいし、自分でできなければ、外注すればいい。要は「やったことがないからつukれない」という考えは捨ててほしい。技法に阻まれて表現が狭くならないように。

【古典技法研究】

課題とその周辺領域のリサーチ、文献を調べ分析することを積極的に行い記録する習慣を養うこと。

【作家研究】

作家を通し、現実の外部に視野を広げること。それを自らの将来構想に繋げること。

科目名

創作研究Ⅰ（造形表現構想法）【創作表現コース】

■科目のねらい

この授業では、様々な演習を経て「衣」の造形の根拠の確立を行う。

ここではテーマを大きく「身体」、「情景」、そして「外部意識」とする。

「身体」では、ドローイングや身体形態の認識を通して、「情景」では写真などを通して、それぞれの造形の出発点をより意識的にすることにより、コンセプトの強化へ向かう。また、つくりあげた造形作品を「外部意識」に対照することにより、作品の内的衝動に止まることなく、客観的な表現力を身につける。まさに、なぜ“つくるのか”を己の中に問い、向き合い、探り、その基盤をつくりあげる研究である。

「造形表現構想法」では、〈A.表現構想研究〉（瀬古）、〈B.デジタルツール研究〉（千代崎）、〈C.展示・発表〉（瀬古、千代崎）の3本の軸による様々な演習を経て「衣の造形」創作の根拠の確立を行う。

〈A.表現構想研究〉

ここではテーマを大きく「身体」、「情景」の二つとする。

「身体」では、主に人体形態の確認とともに、その身体的（或いは直接的）表現の日常化と展開を図り、「情景」では視覚的に、或いは意味的にイメージリサーチを行い、自分は「なぜ」造形をするのかの根本を試行しながら、造形イメージの発想力及びその構想力の探求を行う。

〈B.デジタルツール研究〉

アナログとデジタルを行き来しながら「ものづくり」を俯瞰する視野を獲得するための「環境」を準備することができる。

〈C.展示・発表〉

各自の造形研究の初期段階から客観的視点を通した表現方法の実践を行い、作品表現の強化を行う。

■到達目標

〈A.表現構想研究〉

創作における根拠のある（たとえ言語化はできなくても存在は確実である）コンセプトの確立を行う。

〈B.デジタルツール研究〉

デジタルツールを利用して、作品（output）と視点（input）のフィードバックを繰り返し行う。作品のアイデア・発想と同時に構想までを準備できる視野を養う。

〈C.展示・発表〉

創作の初期段階に於いて、自らの感性のみに頼らない客観的視点を通した表現力の第一歩を身につける。また、そこから戻り発想力、構想力の強化を行うことを可能とする。

■担当教員

瀬古徹、千代崎寛

■授業計画・内容

	授 業		
	内 容	目 標	準備
第1回	【研究倫理に関して】 導入。制作・研究や表現活動における著作権の考え方について。 → ディフェンス（自身と他者を守るため）オフェンス（他者へ自身を伝えるため）両側面から考察する 担当：瀬古、千代崎	“自身の研究倫理感”の確認。 著作権の基本的な理解。将来を見据えた視点から自身の研究倫理に対する姿勢について具体的なイメージを想像する。	筆記用具
第2回	〈C.展示・発表〉① 導入 担当：瀬古、千代崎	各自の作品展示の設定を通し、まずは作品のその場に於ける視覚的効果を考察する。そこから展示プランを組み立てていく。	各自の研究計画書、デジタルカメラ
第3回	〈A.表現構想研究〉② 【情景】-1 →写真。街に出る。“質”を集める 担当：瀬古	「質感」をテーマに、街に撮影取材に出る。	デジタルカメラ、取材
第4回	〈B.デジタルツール研究〉① プリントメディア演習_1 作品資料・プロフィールの制作① 担当：千代崎	印刷メディアについての概観を考察（input）しながら、実践的な資料の作成を学ぶ。制作ノート、ポートフォリオなど作品資料の“記録方法”について	PC、デジタルカメラなど

		て。	
第5回	(C. 展示・発表) ② 確認-1 担当：瀬古、千代崎	各自の作品展示の視覚的効果を前提に、物理的問題点を考察する。引き続き展示プランを組み立てていく。また、プレゼンテーションの準備も行う。	各自の作品、展示プラン、メジャー、デジタルカメラなど
第6回	(B. デジタルツール研究) ② プリントメディア演習_2 作品資料・プロフィールの制作② 担当：千代崎	印刷メディアについて実践的な制作(output)を通して考察する。制作ノート、ポートフォリオなど作品資料の“記録方法”について確認する。	PC、デジタルカメラなど
第7回	(A. 表現構想研究) ③ 【身体】 ドローイング。観察、検証、展開 →「直接表現」 【情景】-1の講評 担当：瀬古	人体の直接表現の実践。例えば「足型」により、自らの地上での存在を表現する。その他、ドローイングによる存在自己証明を行ってみる。	スケッチブック、ドローイング素材、【身体】-2の作品群
第8回	(B. デジタルツール研究) ③ Webメディア演習_1 プリントメディア演習_1、2のWeb上への展開① 担当：千代崎	造形作家として自身のサイトをWeb上に公開・運用していく準備を行う。画像・テキストの編集とWebページのデザインへ展開する。自身の作品を世界へ発信するための心構え・準備について。	PC、デジタルカメラなど
第9回	(B. デジタルツール研究) ④ Webメディア演習_2 プリントメディア演習_1、2のWeb上への展開② 担当：千代崎	造形作家として自身のサイトをWeb上に公開・運用していく準備を行う。Webページからサイト全体のデザインへ展開する。表現の公開についての問題や在り方を考察する。自身の作品を世界へ発信するための心構え・準備について確認する。	PC、デジタルカメラなど
第10回	(C. 展示・発表) ③ 確認-2 担当：瀬古、千代崎	各自の作品展示の視覚的効果、物理的問題点等を踏まえた展示プランを組み立て展開して行く。また、プレゼンテーションの検討も行う。	各自の作品、展示プラン、プレゼンテーション草案
第11回	(A. 表現構想研究) ④ 【情景】-2 →写真。街に出る。記号を集める 【身体】の講評 担当：瀬古	「記号」をテーマに、街に撮影取材に出る。(講評、フィードバックは希望者に時間外に行う)	デジタルカメラ、取材、【情景】-2のポートフォリオ
第12回	(B. デジタルツール研究) ⑤ 映像メディア演習_1 担当：千代崎	プレゼンテーションにおける映像表現の可能性を探る。作品の撮影手法と編集からプロジェクションまでを考察する。素材としての画像・映像、音楽・音などの扱い方について。	PC、デジタルカメラなど
第13回	(B. デジタルツール研究) ⑥ 映像メディア演習_2 担当：千代崎	映像表現の可能性を実験的な手法と編集から考察する。素材としての画像・映像、音楽・音などの扱い方について確認する。	PC、デジタルカメラなど
第14回	(C. 展示・発表) ④ 搬入・展示 担当：瀬古、千代崎	各自の作品の搬入、展示の実践を行う。また、プレゼンテーションのリハーサルも行う。展示におけるキャプションなどの表記について。	各自の作品、展示プラン、プレゼンテーション原稿
第15回	(C. 展示・発表) ⑤ プレゼンテーション 担当：瀬古、千代崎	各自の作品の展示発表、プレゼンテーションを行う。	プレゼンテーション、資料等の準備

■研究のための時間外準備

第1回 受講前：表現に関係する著作権の事例をニュースや新聞などで調べておく。

受講後；自身のポートフォリオなど記録資料の再確認、修正。

第2回 受講前；研究計画書の確認、修正。180分

受講後；作品制作。展示のプランニング（エスキース、展示想像イラストレーション等）[→第5回の経過報告プレゼンテーションの講評にてフィードバック] 1440分

- 第3回 受講前；デジタルカメラの露出機能、絞り優先機能の確認 30分
 受講後；「質感」をテーマにした写真集1冊分（プリント100枚）〔→第11回においてプレゼンテーションの講評にてフィードバック〕 360分
- 第4回 〔継続研究〕印刷メディアのリサーチと収集。画集や作品集、ポートフォリオなどの“記録方法”と“著作権の表記”について他者の例を収集し分析してみる。（→第6回に向けて）〔準備研究〕デジタルカメラによる「イメージ」の収集と編集デザインを通じた紙媒体（印刷物）の作成〔→第6回に向けて〕〔フィードバック〕デジタルカメラによる「イメージ」の収集課題の講評とディスカッションによる確認を通して展開を図る。180分
- 第5回 受講前；作品制作。展示のプランニング（エスキース、展示想像イラストレーション等） 1440分
 受講後；作品制作の継続。展示のプランニング（エスキース、展示想像イラストレーション等）、ボディーの使用、取り付け金具等の研究、プレゼンテーション草案作成〔→第10回の経過報告プレゼンテーションの講評にてフィードバック〕 1440分
- 第6回 〔継続研究〕印刷メディアのリサーチと収集（→第8回に向けて）、〔準備研究〕Webサイトのリサーチ。“著作権の表記”について他者の例を収集し分析してみる。〔→第9回に向けて〕、〔フィードバック〕、印刷メディアとしての作品とリサーチ資料の提出後の講評とディスカッションによる確認を通して展開を図る。 180分
- 第7回 受講前；可塑性のある素描素材の準備、確認 30分
 受講後；直接的表現による存在自己証明を目的としたドローイング作品の数点制作〔→第11回においてプレゼンテーションの講評にてフィードバック〕 90分
- 第8回 〔継続研究〕Webサイトのリサーチと資料作成。（→第9回に向けて）、〔準備研究〕自身のWebサイトのプランニング〔→第9回に向けて〕〔フィードバック〕、リサーチ資料の提出後の講評とディスカッションによる確認を通して展開を図る。 120分
- 第9回 〔継続研究〕Webサイトの制作。著作権表記などの確認（→第12回に向けて）、〔準備研究〕プレゼンテーションにおける映像表現のリサーチ〔フィードバック〕、Webサイトの作品とリサーチ資料の提出後の講評とディスカッションによる確認を通して展開を図る。〔→第12回に向けて〕 180分
- 第10回 受講前；作品制作の継続。展示のプランニング継続、ボディーの使用、取り付け金具等の研究、プレゼンテーション草案作成 1440分
 受講後；作品制作の継続。展示のプランニングの継続、プレゼンテーション構想継続〔→第14回のプレゼンテーションリハーサルの講評にてフィードバック〕 1440分
- 第11回 受講前；「記号」の意味のリサーチ 60分
 受講後；「記号」をテーマにした写真集1冊分（プリント100枚）〔→第15回においてプレゼンテーションの講評にてフィードバック〕 360分
- 第12回 〔継続研究〕映像メディアによる制作（→第13回に向けて）、〔準備研究〕映像表現のリサーチ〔→第13回に向けて〕〔フィードバック〕、映像メディアによる作品とリサーチ資料の提出後の講評とディスカッションによる確認を通して展開を図る。 180分
- 第13回 〔継続研究〕映像メディアによる制作とWebサイトの更新。クレジットと著作権表記の確認、修正。〔1年次後期「創作研究Ⅱ—プレゼンテーション演習—1—」にてフィードバック〕、映像メディアによる作品とリサーチ資料のプレゼンテーション後の講評とディスカッションによる確認を通して展開を図る。 180分
- 第14回 受講前；作品制作の継続。展示のプランニングの継続、準備、プレゼンテーション構想継続〔→第15回のプレゼンテーションの講評にてフィードバック〕 1440分
 受講後；プレゼンテーションの準備、リハーサル、修正〔→第15回のプレゼンテーションの講評にてフィードバック〕 180分
- 第15回 受講前；プレゼンテーションの準備、リハーサル、修正 180分
 受講後；後期作品制作、そして2年修了制作に向けての作品構想の「絵」、「写真」による実践の提案、デジタルツールの実践提案〔後期及び2年次に向けて〕、1年次後期「創作研究Ⅱ—プレゼンテーション演習—1、—作品制作—」にて研究計画書の修正、提出、講評（フィードバック） 360分

■教科書・参考文献等

〈A. 表現構想研究〉

- 中尾喜保著『新版／生体の観察』メヂカルフレンド社
 中尾喜保、宮永美知代著『美術解剖学アトラス』南山堂
 STEPHEN LONGSTREET: *the Figure in Art*. BORDEN PUBLISHING COMPANY
 ウィリアム・A・ユーイング著『THE BODY』那須孝幸、渡辺純子訳、美術出版社
 赤瀬川原平著『正体不明』東京書籍
 飯沢耕太郎著『深読み！日本写真の超名作100』パイインターナショナル

〈B. デジタルツール研究〉

- 田中浩也（編・著）『FabLife - デジタルファブ리케이션から生まれる「つくりかたの未来」』オライリージャパン

田中浩也（著）『Fab ーパーソナルコンピュータからパーソナルファブリケーションへ』 オライリージャパン
Fabの本制作委員会（編・著）『実践 Fab プロジェクトノート・デジタルファブリケーションのアイデア 40』 グ
ラフィック社
藤幡正樹（編・著）『カラー・アズ・ア・コンセプトーデジタル時代の色彩論』 美術出版社

■成績評価基準と方法

正に自立した造形作家の根幹を成すものを探求する授業である。従って、“課題”という意識でのみの取り組みは適さない。積極的に自らの視野を広げる姿勢とそのためのリサーチ能力を評価ポイントとする。

課題とプレゼンテーションにて評価が行われる。

瀬古担当

課題・制作への取り組みの姿勢（経緯）	50%	研究テーマ、エスキース、作品のプロセスがわかるレポート等の質
授業内試験等、作品、レポート、プレゼンテーション（結果）	50%	作品による
外部専門家評価	0%	

千代崎担当

課題・制作への取り組みの姿勢（経緯）	70%	研究テーマとコンセプト、制作プロセスの記録（エスキース、ポートフォリオ）の質と量による
授業内試験等、作品、レポート、プレゼンテーション（結果）	30%	作品とプレゼンテーションによる
外部専門家評価	0%	

■学生へのメッセージ

視野を広げるために、自分の専門領域以外のジャンルに対する興味を暖めておくこと。

授業時間は飽くまでも課題確認、作品講評の時間であり、当然それ以外の自習時間のそれぞれの使用方法が問われることとなる。この自習時間（＝創作時間）の積極的な使い方を考えておくように。

また、〈デジタルツール研究〉は、単にデジタルに依存したスキル教育では無い。自身の内部にあるモノ・ゴトを外部へ取り出すための方法・考え方を研究することにある。何よりも“生身の身体（アナログ）”による（input）と（output）を経由することを前提とする。

科目名

創作研究Ⅰ（色彩表現法）【創作表現コース】

■科目のねらい

「衣」の創作の出発点として広く美術的な視点や人体の「色彩」を軸とし、それを視覚的、触覚的、そして構造的にとらえ、また逆に役割を与えた色彩の再構築によつての創作研究を行う。

従来の形態(フォルム)と色彩の分化を行わず、直接「色彩」によつて形態(フォルム)の造形を行う。ある時は色材としての紙や布のような可塑性のある素材によつて、ある時は光によつて、またある時は独立した色彩の「意味」によつて直観的な創作過程を体験し、それらの過程の記録画像や映像による検証を経て、自らの運動神経にも似た造形能力の確認と強化へ向かう。

■到達目標

創作における説明可能な根拠のあるコンセプトの確立を行う。特に色彩、材質、形態を一括りにした総合的な質に対する表現の思考能力と応用力を強化する。

■担当教員

土屋純一

■授業計画・内容

	授 業		
	内 容	目 標	準備・素材
第1回	→授業趣旨と準備 (色彩表現に必要な知識や技法を確認) ・ 導入「質の変化」 時間の経過や環境の変化、または破壊体などの行為によつて変化する色と質感、形態の記録と検証。	最終目標を見据えた研究計画をたてる。 素材の特徴を生かした質感の変化について考察する。 結果は技法別のサンプル資料にする。	基本用具〈ファイル、カッター、カッターマット、はさみ、アクリル絵具、筆、パレット、接着剤〉
第2回	【テクスチャー表現1】 →異なる特性の材料による色彩を伴った材質表現／エンボス加工による実験研究(圧縮による)、講評	紙素材を圧縮することで生まれる色彩や質感、形態の変化から表現とデザインの可能性を追求する。結果を資料にまとめる。	基本用具 +紙素材、布、サンドペーパー、他
第3回	【テクスチャー表現2】 →(色材の特性、見え方)／エンボス加工による実験研究(多種多様な素材を用いてエンボス加工の実験を行う)、講評	素材別に結果を資料化し、材質面からの色彩表現への応用を確認できるようにする。テクスチャーと、その機能の変化について考察する。	基本用具 +アルミ箔、ビニール素材、ダンボール素材、他
第4回	【テクスチャー表現3】 →(材料の特性、見え方)／色彩と質を抽出する実験研究、講評	転写により身近な色と物質の関係をダイレクトにとらえることで、素材に対する意識を高め、表現の可能性を探る。 色彩と質感の両面から資料化する。	基本用具 +植物、他
第5回	【テクスチャー表現4】 →(色彩と質感の構成) ／身近な素材を集積させることで生まれる質感と色彩の変化について実験を行う。	質感と色彩をマイクロとマクロの両視点から捉えた表現方法についての意識を身につける。	基本用具 +各種素材、他
第6回	【テクスチャー表現4】 →(色彩と質感の構成) ／素材の特性を生かした表現の実験研究。	各種素材が持つ色彩や性質を有効に利用するための表現方法を、体験を通して身につける。	基本用具 +デジタルカメラ等、各種素材、他
第7回	【素材からの色彩造形】 →身近な素材を利用した色彩造形表現 「テクスチャー表現4」講評	自分を取り巻く様々な自然現象や素材について色彩と材質感のサンプリングを行い、色彩の連鎖や構造について考え、それを基にしたインスタレーションや立体表現の可能性を探る。	基本用具 +各種素材、他
第8回	【素材からの色彩造形】 →身近な素材を利用した色彩造形	インスタレーションおよびその記録を取り、資料化する。	基本用具 +各種素材、メディウム、

	表現の記録。		デジタルカメラ等、他
第9回	【身体に関係づけた立体造形1】 →人体の色、質感、形態、構造をふまえた立体造形／皮膚の色と質感のサンプリング。 「素材からの色彩造形」講評	皮膚の質（質感、色彩、他）を再現する。 透過、反射する光による色の効果と物質感を重層構造で表現する。 透過する色彩についての考察を行う。	基本用具 ＋各種素材、メディウム、樹脂粘土、他
第10回	【身体に関係づけた立体造形2】 →（構想）／皮膚のデザイン 「資料ファイル」中間講評	皮膚の質をデザイン（表現）する。 人体から派生する皮膚のイメージ（衣服を含む）を素材化する。	基本用具 ＋各種素材
第11回	【身体に関係づけた立体造形3】 →（材料選択）／人体の着色 人体の着色に最適な媒材を選択するための実験、研究。	様々な分野の着色材料を研究し、人体への着色実験を行う。結果をデータベース化し、最適な媒材制作のための資料とする。また、多様な質感を演出できる着色材を考案、制作する。	基本用具 ＋顔料、染料、食品色素、アラビアゴム、各種樹脂、グリセリン、小麦粉、卵、化粧品、他
第12回	【身体に関係づけた立体造形4】 →（色材選択）／人体の着色 研究結果をもとに調合した絵具によりボディペイントによる表現を行う、講評	制作過程を含めて記録にまとめる。 社会、環境などの外部との繋がりや「もの」との関係を意識した演出を行う。	基本用具 ＋各種素材、デジタルカメラ等、他
第13回	【身体に関係づけた立体造形5】 →（色彩、材料の組み合わせ）／制作した皮膚のイメージから派生したデザイン素材を元に作品を制作、またはインスタレーションを行う。 中間講評	現在の研究テーマに関連させた作品展開を行う。	基本用具 ＋各種素材、デジタルカメラ等、他
第14回	【身体に関係づけた立体造形5】 →（空間とのかかわり）／空間を意識した作品構成。中間講評	空間を意識した作品の提示方法について考える。	基本用具 ＋各種素材、デジタルカメラ等、他
第15回	【身体に関係づけた立体造形5】 → 総合講評／研究成果のまとめ	今後の作品展開の可能性を提案する。	基本用具

■研究のための時間外準備

- 第1回 「色彩」や「材質感」及び「質の変化」に対する考察〔→第1回、第6回に向けての準備研究〕30分
「質の変化」のサンプル資料のまとめ〔→第2回に向けての準備研究〕60分
- 第2回 「エンボス」の為の材料リサーチ〔準備研究〕60分、エンボス加工によるサンプル資料のまとめと展開〔→第5回に向けての準備研究〕60分
- 第3回 第2回の結果を踏まえた「エンボス」の為の材料リサーチ〔準備研究〕60分、金属素材等によるエンボス加工によるサンプル資料のまとめ〔→第5回に向けての準備研究〕60分、人体における「皮膚の色」のサンプリング〔→第9回に向けての準備研究〕180分
- 第4回 素材から「色」を抽出するための材料研究〔準備研究〕60分、抽出した色のサンプル資料のまとめと展開〔→第5回に向けての準備研究〕60分
- 第5回 集積構造のリサーチ〔準備研究〕60分、エンボスや圧縮、集積による複合素材の資料化〔→第10回に向けての準備研究〕60分
- 第6回 第5回の実験を踏まえて材料の再検討〔準備研究〕60分、記録資料のまとめと展開〔→第10回に向けての準備研究〕60分、web教材の試聴 30分
- 第7回 資料、指定書籍を参考にした色彩造形の計画〔準備研究〕60分、記録資料の制作120分、web教材の試聴 30分
- 第8回 計画に基づく実作品制作、記録資料のまとめ 120分
- 第9回 基底材の制作〔準備研究〕60分、課題「皮膚の質」の制作〔→第13回に向けての準備研究〕300分
- 第10回 「皮膚のイメージ」に関する資料収集〔準備研究〕120分、「皮膚のイメージ」素材の資料化〔→第13回に向けての準備研究〕60分
- 第11回 配布資料をもとにした色材に関する調査、オリジナルな着色材の予備実験、計画〔準備研究〕120分、制作した着色材のサンプル資料のまとめと応用〔→第12回に向けての準備研究〕60分
- 第12回 「人体の着色」に関する資料収集〔準備研究〕60分、web教材の試聴 30分、ボディペイントの記録資料のまとめ〔→第13回に向けての準備研究〕120分
- 第13回 身体に関する「色」「質」「形」に関する資料収集〔準備研究〕60分、素材の資料化〔→第14回に向けての準備研究〕60分、web教材の試聴 30分
- 第14回 「身体を使った表現」の資料収集〔準備研究〕60分、記録資料のまとめと展開〔→第15回に向けての準備研究〕120分

第 15 回 記録ファイルを完成させる〔準備研究〕 180 分、演習内容と各自の今後の研究テーマを含めた展望〔→ 創作研究Ⅱ・作品制作、修了制作に向けての準備研究〕 60 分

■教科書・参考文献等

基本的な参考資料は授業内でのプリント配布や専用 web で配信を行う。

日経デザイン編『素材とデザインの教科書』日経 BP 社

Andy Goldsworthy: A Collaboration with Nature. Harry N. Abrams

Andy Goldsworthy: Time. Harry N. Abrams

Tara Donovan: Fieldwork. Nora Burnett Abrams. Rizzoli Electa.

ヨーガン レール、小池一子著 『ヨーガン レール On the Beach 1』 HeHe

Anne Varichon 著 河村真紀子、木村高子訳 『色-世界の染料・顔料・画材 民族と色の文化史』 マール社

■成績評価基準

授業準備の内容と課題を独創性のある視点から応用展開できているか。そして最終課題の完成度と各課題のまとめ（ファイル）を基準に総合評価する。

課題・制作への取り組みの姿勢（経緯）	30%	実験や考察、展開が授業外で積極的に行われているか。
授業内試験等、作品、レポート、プレゼンテーション（結果）	70%	各課題、ファイル、最終作品評価の内容。
外部専門家評価	0%	

■学生へのメッセージ

既成の手段や概念にとらわれることなく、常に柔軟な発想で実験的な試みを積極的に行うこと。幅広い分野において素材、色彩、技法、表現に関するリサーチを行い、オリジナルな自己表現に結びつける積極性を必要とする。授業時間は飽くまでも課題確認、作品講評の時間であり、当然それ以外の自主的な時間の使用方法（展開、応用）が問われることとなる。常に自己の創作活動と結びつけて考え、課題消化のみに終始しない姿勢が必要である。

科目名

創作技法研究Ⅱ（モデリング制作法）【創作表現コース】

■科目のねらい

・テーマ a

各自の研究テーマを思考のベースとし、アクセサリーを制作する。アクセサリーは服飾・美術のどちらからのアプローチも可能であり、修了制作時に作品として制作する可能性も大いにある。

コンセプトの立案のプロセスはどのような造形にも共通した概念である為、大学院での研究に直接的に関連した学習である。また、基礎的な金属加工の技術を習得することによって、衣の造形に幅を持たせることが可能となる。

・テーマ b

高度に分化する以前、人は、糸や布と同じく金属や木材、紙などと共に歩んできた。我々はここで一度、素材や技法について「遡る」必要がある。自らの身体をとおして“未分化”な状態を経験しなくてはならない。“木質素材”と“木工技術”は、人の身体・生活と「つかず離れず」共に存在してきた。これらに触れることによって、自らの造形認識が“再発見”されることを望む。

・テーマ c

人は布を纏い「服」とするが、「衣」を造形する素材は様々である。既知の布素材に新たな視点を与え、素材の変形や技法について自分なりの表現方法を考えることは、これからの「衣」を造形するために必要なことであると見え、改めて布素材の可能性の探求を行う。

■到達目標

・テーマ a

各自の研究テーマを掘り下げることができる。

表現として金属を用いた作品を制作することが可能になるので、修了制作時の選択肢に幅を持たせることが可能となる。

・テーマ b

“木質素材”と“木工技術”を応用した造形体験によって、身体との関係性を探ることが可能となる。木質素材が持つ“手触り”からスタートし、構造的な技法を体験的に学ぶことで多様な造形表現への“手掛かり”とすることが可能となる。

・テーマ c

“布素材”の持つ特性の中から「やわらかい」「かたい」に視点を置き、改めて学び、素材の特性について造形体験を通して理解することで、新たな自分の造形表現方法を見つけるきっかけとすることが可能となる。

■担当教員

テーマ a 桐山征士

テーマ b 千代崎寛

テーマ c 安部智子、北折貴子

■授業計画・内容

	授 業		
	内 容	目 標	準備
第1回	テーマ a-①アクセサリー制作① 各自の研究テーマをアクセサリーに転換する。 担当：桐山	造形プロセスに沿って、各自、作品の方向付けの重要性を理解する。	パソコン、筆記用具
第2回	テーマ b-① →導入 【身体・添う】 「木質素材の技法“引く”」 木質素材を様々な技法によって任意の形態に加工する（切断・切削） 担当：千代崎	テーマ b では、すべての課題作品（3点）を“身体スケール”の仮設空間に設置することを前提に制作していく。 身体の部分を選ばず、課題ごとの「テーマ」とする。 木質素材と道具・工具に慣れ親しみ、素材の性質と道具の原理を体験し考察する。	パソコン、筆記用具
第3回	テーマ c-① →導入 【布素材の造形1】 「やわらかい」 担当：安部	予め課してある事前調査を通し、自分にとって「やわらかい」布素材について考察する。事前調査についてプレゼンテーションを行い、各自の「やわらかい」布素材についてのイメージを、ディスカッションを通して模索する。	事前調査をまとめたファイル、縫製用具、筆記用具
第4回	テーマ a-②	各自の研究テーマの掘り下げが作品の	パソコン、筆記用具

	アクセサリ制作② 各自の研究テーマを掘り下げる イメージボード制作 担当：桐山	クオリティーに直結することを理解する。	
第5回	テーマb-② →導入 【身体・象る】-1 「木質合板の技法“足す”」① 木質合板を様々な技法によって任意の形態に加工する制作体験と理解（接合・接着・切削） 担当：千代崎	木質素材と道具・工具に慣れる。 素材の性質と接合・接着の方法を体験し“物理的な構造”について考察する。 第1課題【身体・添う】作品のプレゼンテーション・講評による確認を通して展開を図る。	【身体・添う】課題提出 「作業着」 切出しナイフ・空研ぎペーパー 接合材料（ボルトナット・釘・楔子） 接着材料（タイトボンド） 「制作ノート」提出
第6回	テーマc-② →展開 【布素材の造形1】 「やわらかい」 担当：安部	「やわらかい」布素材の造形を研究し、素材の特性を活かした自分なりの造形表現方法を検討・試作する。ディスカッションを通し、各自の造形を探求する。	縫製用具、筆記用具
第7回	テーマa-③ アクセサリ制作③ エスキース完成 担当：桐山	研究テーマが適切にカタチとなっているかの確認と理解をする。	パソコン、筆記用具
第8回	テーマb-③ →展開 【身体・象る】-2 「木質合板の技法“足す”」② 木質合板を様々な技法によって任意の形態に加工する制作体験と理解（接合・接着・切削） 担当：千代崎	“物理的な構造”の認識と感覚の強化を図るために「垂直・水平」や「面取り」など身体外部の基準“ものさし”から考察する。 木質素材と道具・工具に慣れる。 素材の性質と接合・接着の方法を体験し“物理的な構造”について考察する。	「作業着」 切出しナイフ・空研ぎペーパー 接合材料（ボルトナット・釘・楔子） 接着材料（タイトボンド） 「制作ノート」
第9回	テーマc-③ →まとめ 【布素材の造形1】 「やわらかい」 担当：安部	「やわらかい」布素材の造形をまとめ、その特性を写真撮影し記録する。作品はプレゼンテーション、講評及びディスカッションを行うことで作品を振り返り、「やわらかい」布素材の特性とそのかたちについて考察する。	プレゼン資料提出、筆記用具
第10回	テーマa-④ アクセサリ制作④ 担当：桐山	各技術の習得。仕上げに向けて適切な作業工程の選択能力を身につける。繰り返し行うことで選択能力向上を図る。 仕上げ前の処理能力向上。	作業着 （素材や形状・加工法に合わせて、その都度用意） 素材や加工法に合わせた道具、および工具を各自選択。 安全具着用。
第11回	テーマb-④ →導入 【身体・覆う】-1 「木質合板の技法“積層”」① 不定形・非幾何的な形態の技法“曲げ加工”の制作体験と理解（積層・接着・切削） 担当：千代崎	“服型”のテンプレートを引用した展開から「衣の造形」への手がかりを得る。同時に必要不可欠な「治具【jig】」を設計・制作し考察する。 第2課題【身体・象る】作品のプレゼンテーション・講評による確認を通して展開を図る。	【身体・象る】課題提出 「作業着」 切出しナイフ・空研ぎペーパー 接合材料（ボルトナット・釘・楔子） 航空合板 接着材料（タイトボンド） 「制作ノート」提出
第12回	テーマc-④ →導入 【布素材の造形2】 「かたい」 担当：北折	「かたい」素材の特性を活かした身体を覆う造形物を研究し、表現する。かたいの特性を生かした形状を考え、空間におけるボリュームを考える。各自のエスキースからディスカッションを通して素材と各自の造形表現を模索する。	ボディ 縫製用具 スケッチブック 筆記用具
第13回	テーマa-⑤ アクセサリ制作⑤	各技術の習得。仕上げに向けて適切な作業工程の選択能力を身につける。繰り返し行うことで選択能力向上を図る。 仕上げ前の処理能力向上。	作業着 （素材や形状・加工法に合わせて、その都度用意） 各自テイストにあわせた仕上げ用機器。例：セラミ

		担当：桐山	ック電極メッキ。ペンメッキ。バフ。紫外線硬化塗料。
第14回	テーマb-⑤ →展開 【身体・覆う】-2 「木質合板の技法“積層”」② 不定形・非幾何的な形態の技法“曲げ加工”の制作体験と理解 (積層・接着・切削)	担当：千代崎	「作業着」 切出しナイフ・空研ぎペーパー 接合材料 (ボルトナット・釘・楔子) 航空合板 接着材料 (タイトボンド) 「制作ノート」
第15回	テーマc-⑤ 【布素材の造形2】 「かたい」	担当：北折	ボディ 縫製用具
第16回	テーマa-⑥ アクセサリ制作⑥ 表面処理完成	担当：桐山	作業着 仕上げ用機器。例：セラミック電極メッキ。ペンメッキによる金属メッキ及びタッチアップ、バフによる研磨、紫外線硬化塗料による細部の着色の技術の習得。
第17回	テーマb-⑥ →まとめと展開 【身体・すがた】 木質素材と技法をとおして「衣の造形」を考察する。	担当：千代崎	【身体・覆う】課題提出 講評 「制作ノート」提出
第18回	テーマc-⑥ 【布素材の造形2の展開】→まとめ 「かたい」	担当：北折	ボディ 作品とプレゼン用具

■研究のための時間外準備

テーマa

- 第1回 ターゲットの行動範囲まで幅を広げたりサーチ 第4回のイメージボード制作でフィードバックする。
〔準備研究〕 120分
- 第4回 イメージボード制作のための情報整理 下案制作 第7回のアクセサリ制作においてフィードバックする。〔準備研究〕 180分
- 第7回 完成までを逆算し、必要な作業を進めておく。第10回の制作でフィードバック〔継続研究〕 180分
- 第10回 第13回の表面処理に必要な準備を進める。第13回の表面処理でフィードバックする
〔準備研究〕 120分
- 第13回 修了制作に向けての作品構想として授業内容を整理しておく〔継続研究〕 120分

テーマb

- 第2回 〔継続研究〕課題作品の制作と制作ノートによるプロセスの確認 (→第5回プレゼンテーションに向けて)、〔準備研究〕身近に存在する木質系素材と技法の研究、エビデンスに活用するための記録資料(リファレンス・エスキースなど)を準備する。〔→第5回に向けて〕、〔フィードバック〕第1課題【身体・添う】作品のプレゼンテーション後の講評とディスカッションによる確認を通して展開を図る 180分
- 第5回 〔継続研究〕課題作品の制作と制作ノートによるプロセスの確認 (→第8回プレゼンテーションに向けて)、〔準備研究〕身体感覚の延長としての家具・用途の研究〔→第8回に向けて〕、〔フィードバック〕第2課題【身体・象る】作品のプレゼンテーション後の講評とディスカッションによる確認を通して展開を図る 180分
- 第8回 〔継続研究〕課題作品の制作と制作ノートによるプロセスの確認 (→第11回プレゼンテーションに向けて)、〔準備研究〕接合・接着の研究と実験〔フィードバック〕第2課題【身体・象る】作品のプレゼンテーション後の講評とディスカッションによる確認を通して展開を図る 180分
- 第11回 〔継続研究〕課題作品の制作と制作ノートによるプロセスの確認 (→第14回プレゼンテーションに向けて)、〔準備研究〕仕上げ・塗装・塗料の研究と実験器具準備〔→第14回に向けて〕〔フィードバック〕第3課題【身体・覆う】作品のプレゼンテーション後の講評とディスカッションによる確認を通して展開を図る 180分

第14回 [継続研究] 課題作品の制作と制作ノートによるプロセスの確認 (→第17回プレゼンテーションに向けて)、[準備研究] 仮設空間への設置とプレゼンテーション準備、著作権表記などの確認 [→第17回に向けて]、[フィードバック] 第3課題【身体・覆う】作品のプレゼンテーション後の講評とディスカッションによる確認を通して展開を図る 180分

テーマc

第3回 [準備研究] 「やわらかい」布素材とはどのようなものであるか考察し、事例およびその際に使用されている素材や技法について研究し、収集資料を作り、プレゼンテーションの準備を行う。また、各自が「やわらかい」と考える布素材の実物サンプル(10cm×10cm以上)を3種類以上準備する事。

[継続研究] 課題作品の「やわらかい」布素材について検討・試作。制作過程の記録。120分

第6回 [準備研究] 課題作品の試作・検討。[継続研究] ディスカッションの結果を踏まえて課題作品の制作。制作過程の記録。90分

第9回 [準備研究] 作品をまとめプレゼンテーションに向けての準備。作品は制作過程を含め文章・画像として記録し、ディスカッションの結果を踏まえて資料としてまとめ提出する。120分

第12回 「かたい」をテーマに「自立する形状」と「寄り添う形状」をリサーチして、事例およびその際に使用されている素材について研究し、エスキースを描く 180分

第15回 自分が使用する素材の特性について研究し、適した素材と表現を考える。

復習：プレゼン資料のまとめと作品制作及びプレゼンの準備 90分

第18回 衣の造形作品として完成させ、画像として資料化する。

復習：自分の作品と講評内容に対して振り返りを行う 30分

■教科書・参考文献等

テーマa

500 Pendants & Locket: Contemporary Interpretations of Classic Adornments (500 Series)

500 Earrings: New Directions in Contemporary Jewelry (500 (Lark Paperback))

500 Necklaces: Contemporary Interpretations of a Timeless Form (500 (Lark Paperback))

1000 Rings: Inspiring Adornments for the Hand (Lark Jewelry Books)

テーマb

鳥海義之助著『図解木工の継手と仕口』 理工学社

Gary Rogowski: *The Complete Illustrated Guide to Joinery*. Taunton

濱島 正士編『継手・仕口—日本建築の隠された知恵』INAX 出版

テーマc

Roberto Capucci: *Roberto Capucci Creativita al di la del tempo*. Istituto nozionale per il Commercio Estero

Collet Wolff Krause: *The Art of Manipulating Fabric*. Publications Iola U.S.A 1996

Sharon Sobel: *Draping Period Costumes*. Focul Press

■成績評価基準

制作への積極的な取り組み。課題への取り組み姿勢を「制作ノート」によって評価。プレゼンテーションによって作品の評価とする。

・テーマa

各自の研究テーマに対する独自の視点とその体現。美術作家である教員とのディスカッションを通して、思考の密度をどこまで掘り下げられるかがポイント。技術力ではなく、完成度を上げようとする姿勢を基準とする。

課題・制作への取り組みの姿勢(経緯)	50%	独自の視点と思考の密度の高さ
授業内試験等、作品、レポート、プレゼンテーション(結果)	50%	作品の完成度(技術力ではない)
外部専門家評価	0%	

・テーマb

“木質素材”と“木工技術”をとおした制作への姿勢と研究のプロセスを記録した「制作ノート」によって評価する。作品の評価は特にプレゼンテーションに重きを置く。

課題・制作への取り組みの姿勢(経緯)	60%	エスキースと制作プロセスを記録した「制作ノート」の質と量による
授業内試験等、作品、レポート、プレゼンテーション(結果)	40%	作品とプレゼンテーションによる
外部専門家評価	0%	

・テーマc

北折担当;

事前の課題について取り組み、授業内でプレゼンテーションとアクティブラーニングにおける学生と教員のディスカッションをすることにより課題をより良いものに改善していき、最終授業日に作品プレゼンテーションを行い講評で評価する。その後作品写真とポートフォリオをA4ポケットファイルに入れて提出し、授業後に評価コメン

トを付けて院生に返却する。

課題・制作への取り組みの姿勢（経緯）	40%	事前に課題に対して調べたもの、エスキース。
授業内試験等、作品、レポート、プレゼンテーション（結果）	60%	授業最終日にプレゼンで発表と作品写真と制作工程などのポートフォリオをA4ファイルで提出したものを評価する。
外部専門家評価	0%	

安部担当；

「やわらかい」布素材でできる表現の可能性に対し、どれだけアプローチできるか。プレゼンテーションやディスカッションなどを通して他者に伝えることが評価において重要である。そのためには各自の研究や他者とのディスカッションを通して、自分の考えを明確に言語化し、作品をブラッシュアップしていくが必要である。作品は制作プロセスと共に資料（含む作品写真）としてまとめ提出する。提出資料は評価コメントを付けて授業後に返却する。

課題・制作への取り組みの姿勢（経緯）	40%	制作プロセスを記録した資料の質によって評価する
授業内試験等、作品、レポート、プレゼンテーション（結果）	60%	作品とプレゼンテーションによって評価する
外部専門家評価	0%	

■学生へのメッセージ

テーマ a

このカリキュラムは「時間」と「場所」を提供する場所である。ただ「居る」だけでは時間がぼんやりと過ぎていくだけである。

「時間」と「場所」の中には様々なチャンスが転がっている。そのチャンスを君たちは自らの意思とエネルギーで獲得しなければならない。待っていても何も手に入らない。努力と結果は比例しないが、努力しなければ結果は希望に近づかない。しっかりとしたテーマを持ち、研究や体験を重ね、成果を作品として表現できなければならない。教員は自らの研究を学生に還元しながら、諸君らの近くで常に見守っている。

その教員の扉を開くのも学生の積極性にかかっている。

テーマ b

制作は常に危険と隣り合わせであることを理解し、十分な準備と細心の注意を持って臨むこと。

自らの手によって“かたち”が産み出される出来事にひたすら没頭して欲しい。

テーマ c

画像や人、街など自分の身の回りにあるものに目をむける。常に疑問を持ち、考察し、手を動かすことで自分なりの答えを導き出す努力と好奇心に期待している。

科目名

創作技法研究Ⅱ（マテリアル演習・古典技法研究）【両コース共通】

■科目のねらい

この授業は、試行錯誤をしながら「直接」の衣の創作を行う「創作技法研究Ⅰ」の発展である。「創作技法研究Ⅰ」と同様に「解放」の創作を行うことを主たる目的としながら、さらにそれぞれの創作目的に対応した技術の探求を行う。引き続き、様々な角度から創作の発動を促すために技法を通し、創作実践の上に研究を展開して行く。

【マテリアル演習】

「衣」の造形の、ある時は物質的出発点であり、ある時は構造的な出発点であり、又感性的な出発点であるマテリアルとそこからの創作研究を行う。「創作技法研究Ⅰ」において様々なマテリアルの可能性の探求をもとに、既存の衣服素材としての布に縛られることなく、二次元（平面）から三次元（立体）への展開、そして反復を特性として持ち合わせたマテリアルの体験的探求とそのマテリアルからの衣服形態（フォルム）の造形的可能性を求める。また、従来の衣服素材であるテキスタイルとの相互の関係性を探り、協調関係における「衣」の造形を行いながら「創作技法研究Ⅰ」の継続と発展を行う。

修了制作に向けての作品構想として、様々な素材に触れる。

【古典技法研究】

「身体が布を纏う」という原点に帰り、造形技法に重点を置いた古典研究を行う。ここで行うのは、それぞれの時代の身体を支持体としながら、①身体そのものに沿い活かすのか（例えばドレープ型のフォルチュニイやバイヤスから生まれるドレープが特徴的なヴィオネの衣服造形）、或いは②付属物の追加や装飾により身体から離れ、隠すのか（詰め物やベルチュガタン（vertugadin）腰に極端に膨らませた形状の総称一で形づけられた衣服造形など）という、「身体造形」としての衣服の創作技法研究である。「創作技法研究Ⅰ」の継続と発展を行う。

■到達目標

【マテリアル演習】

何も無いところから出発し、その造形すべきものの芯をとらえ、自ら方法を模索し、素材に関しての試行錯誤を繰り返して行う。テーマ（コンセプト）と素材との関係と造形への可能性を探りながら創作能力を養うことを目的とする。

【古典技法研究】

「創作技法研究Ⅰ」では布の大きさ・形をそのまま（裁断をしないあるいは少ない）使用した古典の衣服造形の模倣を課題とした。その継続と発展として、社会的地位・技法・美意識などが顕著に表現している衣服の造形を模倣する。布に裁断や表面の二次的な加工を施し、「何を表現したのか」「何を表現しなかったのか」「衣服造形によって何が表現されたのか」などの技法研究を目的とする。

■担当教員

【マテリアル演習】 田口雅子

【古典技法研究】 北折貴子

■授業計画・内容

	授 業		
	内 容	目 標	準備・素材
第1回 マテリアル演習	①【第2の皮膚としての「布」の可能性Ⅰ】 繊維を纏う 担当：田口	フェルト造形： ウール繊維を固めてシートを作ること で可能性を広げ、布への認識の拡大を図 ることを目標とする。	作業着、500ml 程度の瓶
第2回 マテリアル演習	②【第2の皮膚としての「布」の可能性Ⅱ】 織物を纏う1 担当：田口	織物造形： 糸をつくり、短く細い繊維が長い糸となる 経験をする。織物の構造を理解し糸との 関係を探ることを実験的に行い、布の 可能性を広げること、意識の拡大を図 ることを目標とする。	糸、はさみ、定規
第3回 マテリアル演習	③【第2の皮膚としての「布」の可能性Ⅲ】 色を纏う 担当：田口	彩色： 様々な染色方法について探る。本時では 布をたたんで防染し、色彩や模様がどの ように表れるかなどの、布との関係、表 現について考察する。	はさみ
第4回 マテリアル演習	④【第2の皮膚としての「布」の可能性】 素材からの表現1 担当：田口	①～③で体験した技法をサンプルとし、 そこで得た構造や素材の特徴を元に、オ リジナルの要素を加えた実験的な布の 制作を行う。	各種素材、制作道具

第5回 古典技法研究	①【考案した技法による造形表現】 フォルチュニイ 担当：北折	フォルチュニイが提案してきた服飾造形の代表的作品を提示し、技法について解説する。デルフォスシリーズの中より1点選択して衣服造形を研究し、部分の表現を試作、ボディーに着装した形で表現する。その過程で経験的に発見する造形技法を研究し、身体と布、布と加工との関係で考察する。「何を表現したのか」を体験することを目標とする。	記用具・洋裁用具、ボディー 資料配布（フォルチュニイ）
第6回 古典技法研究	②【考案した技法による造形表現】 ポール・ポアレ 担当：北折	コルセットの解放から直線のシルエットを研究する。その時代に行われた万国博覧会やゴッホなどの絵画、ジャポニズムと衣装について研究し、新たな素材の使い方と衣服造形について考察する。直線的シルエットを表現するために必要な素材と技術の関係を試作する。	薄物素材1m程度、製図用具、ノート・筆記用具・洋裁用具 資料配布（ポール・ポアレ、ジャポニズム絵画）
第7回 古典技法研究	③【考案した技法による造形表現】 ヴィオネ 担当：北折	ヴィオネの代表的な作品に使用されているパイヤスの素材特性について解説する。生地の方角と素材特性について考察する。ヴィオネのパイヤス生地を使用した衣服の中より1点選択して衣服造形を模倣し、ボディーに着装した形で表現する。その過程で経験的に発見する造形技法を研究し、身体と布の裁断技法、裁断と衣服造形の関係で考察する。「何を表現したかったのか」を体験することを目標とする。	定規、分度器、ノート・筆記用具・洋裁用具、ボディー 資料配布（ヴィオネ）
第8回 マテリアル演習	⑤【第2の皮膚としての「布」の可能性】 素材からの表現2 担当：田口	テーマ、素材、技法の関連性を考察し、材料としての布を越えた、布として独立した表現を試みる。	各種素材、制作道具
第9回 マテリアル演習	⑥【第2の皮膚としての「布」の可能性】 素材からの表現3 担当：田口	実験的な布の制作を通し、改めて布の可能性を自らに問い、衣服の材料である布への意識の拡大を図ることを目標とする。	各種素材、制作道具
第10回 古典技法研究	④【ステータスを技法によって表現した衣服造形】 ベラスケスの肖像画によるスペイン17世紀の衣服造形 担当：北折	ベラスケスが描いたスペイン王室の衣服の中でベルチュガタンを着装したドレスがある。その時代のステータスを表現した服飾造形を可能にした下揃えの素材との関係を考察する。 上記の衣服の中から立体衿を模倣し、ボディーに着装した形で表現する。その過程で経験的に発見する造形技法を研究し、「何が表現されたのか」を体験することを目標とする。	立体衿制作材料 製図用具、ノート・筆記用具・洋裁用具、ボディー 資料配布（ベルチュガタン着装図、リボン）
第11回 古典技法研究	⑤【伝統工芸とファッション】 ホースヘアー、竹細工 皮工芸 金属アクセサリー プラスティック（イミテーション） 担当：北折	伝統工芸の技術を探ることにより、新たな表現方法を模索する。また、伝統的、代表的な日本の意匠について研究し、技法・意匠の表現を考察する。プラ板による技法を試作し、各自で人体の一部に沿う形を表現する。	製図用具、ノート・筆記用具・洋裁用具 資料配布（日本の伝統工芸、プラ板）
第12回 古典技法研究	⑥【日本の伝統的技法を使った衣服造形】 イッセイ・ミヤケの仕事	アービング・ペンによるミヤケの造形表現からその源流が日本のどのような伝統的技法を根拠にしているかを求め、研究する。その過程で経験的に発見する造形技法を比較し、守るべき技法とイノベーションした創作技法を考察する。古典技法を使用するにあたり、著作権について議論する。箔素材を布に貼る技術を学	製図用具、ノート・筆記用具・洋裁用具 資料配布（イッセイ・ミヤケ、金箔・布用糊）

■研究のための時間外準備

・マテリアル演習

授業は実験的要素がある。材料が持つ特性について考え、表現することを試み、その目的と結果について説明ができるよう準備を行う。そのため、第1～3回目の授業後には必ず作品の観察を行い、表現方法の考察を行う。

第1回 授業後：布の構造について復習する。また、繊維・糸・布と衣服との関係について考察し、どのような材料があるのか調査する。200分

第2回 授業前：織ることを想定し、既存の枠にとらわれず糸・ひも状のものを探し準備する 45分

第3回 授業前：布の彩色についてリサーチし、彩色について考察する 40分

第4回 授業前：1～3回の授業のまとめをし、テーマを設定した布の制作をするためのリサーチを行う。テーマについて具体的に説明し、その後制作ができるよう材料などの準備をする。100分
授業後：制作計画を行う。

第8回 制作前：テーマを表現する方法を検討し、より具体的にするための方法を考える 100分

第9回 授業後：制作により得られた内容を伝えるという観点から効果的にまとめる。150分

・古典技法研究

1) 提示してある時代の作品及び背景に関してのリサーチ〔準備研究〕 90分×6回

2) 1)に基づく研究ポイントの準備、質問事項の準備〔準備研究〕 45分×6回

3) 授業で学んだことや試作に関しての客観的分析〔授業終了後まとめ〕 60分×6回

→全ての回において、授業時にディスカッションによるフィードバック

■教科書・参考文献等

【マテリアル演習】

Mabel Ross: *the essentials of Yarn Design for handspinnners*. Mabel Ross

Ann Sutton&Diane Sheehan: *IDEAS IN WEAVING*.

Sarah E.Braddock AND Marie O'Mahony: *Revolutionary Fabric for Fashion and Design*. Thames&Hudson

The Textile Design Book A&C Black

藍から青へ 建築資材研究所

【古典技法研究】

Xavier de Salas: *VELAZQUEZ* 1972 Phaidon Press

森洋子著 『ブリュッゲルの子供の遊戯』1989年 未来社

Betty Kirke 著『VIONNET ヴィオネ』求龍堂

R・ターナー・ウィルコックス著 石山彰訳『モードの歴史』文化出版社

三宅一生著『ISSEY MIYAKE BODYWORKS』小学館

■成績評価基準と方法

【マテリアル演習】

課題に取り組む姿勢と作品、プレゼンテーション、レポートを評価する。テーマ設定から制作に至る中での、発見、考察について反映されていること。

田口担当

課題・制作への取り組みの姿勢（経緯）	50%	自ら考察し、材料の準備や、狙いを持って取り組むための準備と質があるか
授業内試験等、作品、レポート、プレゼンテーション（結果）	50%	授業内プレゼンテーション、最終提出レポートの内容
外部専門家評価	0%	

【古典技法研究】

創作技法研究の古典技法研究において事前課題に取り組む姿勢と模倣研究で表現された造形を評価する。また授業内でプレゼンテーションとアクティブラーニングにおける学生と教員のディスカッションにより課題をより良いものに改善していき、最終授業でプレゼンテーションを講評し評価する。事前学習レポートと試作作品の写真をファイルに入れ、最終回に提出する。その後、評価コメントを入れて返却する。

課題・制作への取り組みの姿勢（経緯）	40%	事前に課題に対して調べ、エスキースを行う。
授業内試験等、作品、レポート、プレゼンテーション（結果）	60%	授業最終日にプレゼンテーションで発表と作品写真と制作工程などのポートフォリオをA4ファイルで提出したものを評価する。

■学生へのメッセージ**【マテリアル演習】**

既にある布にとらわれず自由な発想で布について考える。材料と向き合い実験的な試みをするにあたり、準備をすること。また、発見につなげること。自習時間の積極的な使い方を考えておくこと。

【古典技法研究】

課題と周辺領域に関するリサーチ、分析を積極的に行い知識やイメージを造形として表現できる能力を養う。そのプロセスを習慣づける。

科目名

創作研究Ⅱ（プレゼンテーション演習－1）【創作表現コース】

■科目のねらい

この授業では「創作研究Ⅰ」の様々な演習を基盤とし、それぞれのテーマ立ての上、「衣」の造形の作品制作を行う。

また、「創作技法研究Ⅰ、Ⅱ」の流れを受け、創作の意識を実験的「解放」から、それぞれのテーマによる形態の創出へと徐々に展開して行く。まとめとしての作品そのものの制作のみならず、コンセプトワーク、ビジュアルイメージ、マテリアルイメージなど作品を成立させる様々な要素を着実に意識化することを重要視する。

そして、プレゼンテーションの可能性の探求を通し、作品を表現の領域まで高めて行く。

前期から引き続き、つくりあげた造形作品を「外部意識」に対照することにより、作品の内的衝動に止まることなく、客観的な表現力を身につけることに向かう応用課題を行う。

「プレゼンテーション演習－1」では、プレゼンテーションプランニング、インスタレーション、作品集への展開の可能性を探りながら、作品のプレゼンテーションの方法とその技術の研究を行う。

また、作品展示における設置、ライティング、写真、映像による作品のイメージ化などを探求する。

■到達目標

様々な表現方法の実験を通して“視野”を拡張し、同時に“視点”を定めることへ繋げ、創作を意識的に「作品化」、そして「表現」へと向かわせ、「衣」の造形作家としての礎を成す。

■担当教員

瀬古徹、千代崎寛

■授業計画・内容

	授 業		
	内 容	目 標	準備
第1回	【インスタレーションの可能性-1】 →導入 担当：瀬古、千代崎	まず、自分の作品が「どう見えるのか」、そしてそこから「どう見せたいのか」を考察する。	自分の作品、スケッチブック、記録機器、他
第2回	【インスタレーションの可能性-2】 →現代美術作品の考察 担当：瀬古	特に、余白、空白との関係など「どのように存在するか」に重きを置き、現代美術作品を研究する。	現代美術作品の資料
第3回	【インスタレーションの可能性-3】 →ニュートラルスペース、ライティングの研究。置く、掛ける、吊るす、目の高さ、視点の研究、撮影(1) 担当：瀬古	ニュートラルスペースにおける、「もの」(レディメイド)のシンボリックな存在を、撮影を通し考察する。また、「もの」の在り方が鑑賞者にどのような心理的効果を与えるかの実験を行う。	カメラ、レディメイド
第4回	【“雰囲気”を考える】 →画像、映像記録 担当：瀬古	画像→カメラの機能および画像エフェクトによる「錯覚」の表現への応用とその「断片の集積」の収集(input)	デジタルカメラ、取材、他
第5回	【編集の可能性-1】 →デジタルツール・メディアによる表現①「画像」 担当：千代崎	画像による「断片の集積」とその編集(印刷を含む)を日常的に行い継続した課題とする。記録と表現についての実験と考察を繰り返す行う。	PC、デジタルカメラなど
第6回	【プレゼンテーション-1】 →ツールを使う① 担当：千代崎	シナリオ(時間)構成、ツール操作方法などの研究。	【編集の可能性-1】の作品、それを発表するツール
第7回	【インスタレーションの可能性-4】 →ニュートラルスペース、ライティングの研究。置く、掛ける、吊るす、目の高さ、視点の研究、撮影(2) 担当：瀬古	ニュートラルスペースにおける、「作品」のシンボリックな存在を、撮影を通し考察する。また、「作品」の在り方が鑑賞者にどのような心理的効果を与えるかの実践を行う。	カメラ、自分の作品
第8回	【プレゼンテーション-2】 →ツールを使う② 担当：千代崎	シナリオ(時間)構成、ツール操作方法などの研究、その展開	自分の作品、それを発表するツール
第9回	【編集の可能性-2】 →デジタルツール・メディアによる	画像による「断片の集積」とその編集を経て、自身の作品資料の編集・制作を行	PC、デジタルカメラなど

	表現②「作品資料」 担当：千代崎	う。編集をとおして造形作家としての現在を俯瞰する。	
第10回	【編集の可能性-3】 →デジタルツール・メディアによる表現③「作品資料」 担当：千代崎	自身の作品資料の編集・制作を行う。製本の過程や装丁をふまえた編集をとおして造形作家としての現在を俯瞰する。あわせてエビデンスとしての資料作成につなげていく。	PC、デジタルカメラなど
第11回	【編集の可能性-4】 →デジタルツール・メディアによる表現④「Web上への展開」 担当：千代崎	「作品資料」をベースにWeb上への展開をはかる。各自の制作コンセプトに合わせたインターフェイスデザインの考察と継続した運用のための準備を行う。	PC、デジタルカメラなど
第12回	【プレゼンテーション-3】 →身体を使い、「伝える」 担当：瀬古、千代崎	「発言」方法、シナリオ（時間）構成、パフォーマンス、ツール操作方法などの研究のバージョンアップ。	自分の作品、それを発表するツール
第13回	【編集の可能性-5】 →デジタルツール・メディアによる表現⑤「Web上への展開」 担当：千代崎	「作品資料」をベースにWeb上への展開をはかる。各自の制作コンセプトに合わせたインターフェイスデザインの考察と継続した運用のための準備を行う。自身の作品についての著作権表記の確認。	PC、デジタルカメラなど
第14回	→まとめ。プレゼンテーションの可能性について 作品集編集に向けて 担当：瀬古、千代崎	外部へ向けて 「作品」の在り方、そして伝え方	自分の作品の記録データ、他
第15回			

■研究のための時間外準備

- 第1回 受講前；現在制作進行中の自分の作品の資料の準備 90分
受講後；自分の作品の展示イメージのスケッチ〔→第2回においてプレゼンテーションの講評にてフィードバック〕 90分
- 第2回 受講前；現代美術作品の展示イメージ（画像）のリサーチ 60分
受講後；受講前リサーチを参考にした自分の作品の展示イメージのスケッチ〔→第3回においてプレゼンテーションの講評にてフィードバック〕 90分
- 第3回 受講前；ニュートラルスペースでの展示（例えば、美術展）の画像リサーチ 60分
受講後；ニュートラルスペースにおける「もの」（レディメイド）の撮影実験〔→第4回においてプレゼンテーションの講評にてフィードバック〕 90分
- 第4回 受講前；所有するカメラの機能の確認 30分
受講後；カメラのエフェクト機能の応用による「もの」の撮影実験・画像による「断片の集積」とその編集に向けて画像選定〔→第5回においてプレゼンテーションの講評にてフィードバック〕 120分
- 第5回 〔継続研究〕自身の作品の記録（画像とテキストによる）と資料制作のためのノートによるプロセスの確認（→第9回に向けて）、〔準備研究〕作品資料制作に向けて作品集、写真集などのリサーチ〔→第9回に向けて〕〔フィードバック〕資料制作のためのノート提出後の講評とディスカッションによる確認を通して展開を図る 600分
- 第6回 受講前；プレゼンテーションのためのシナリオ、ビジュアルボード作り 90分
受講後；ビジュアル表現を軸としたプレゼンテーションのバージョンアップ〔→第8回においてプレゼンテーションの講評にてフィードバック〕 60分
- 第7回 受講前；所有するカメラの機能の更なる確認 30分
受講後；ニュートラルスペースにおける「作品」（自分の）の撮影実験〔→第9回においてプレゼンテーションの講評にてフィードバック〕 90分
- 第8回 受講前；プレゼンテーションのためのシナリオ、ビジュアルボード作り、自分の作品発表に適したツールの選択、操作練習 90分
受講後；発音等の身体表現とツールの操作を軸としたプレゼンテーションのバージョンアップ〔→第14回においてプレゼンテーションの講評にてフィードバック〕 60分
- 第9回 〔継続研究〕自身の作品の記録（画像とテキストによる）と資料制作のためのノートによるプロセスの確認（→第10回に向けて）、〔準備研究〕作品資料のためのエスキース、印刷物：作品集、写真集などのリサーチ〔→第10回に向けて〕〔フィードバック〕資料制作のためのノート提出後の講評とディスカッションによる確認を通して展開を図る 180分
- 第10回 〔継続研究〕自身の作品の記録（画像とテキストによる）と資料制作のためのノートによるプロセスの確

- 認（→第11回に向けて）、〔準備研究〕造形作家などのWebサイトのリサーチ〔→第11回に向けて〕〔フィードバック〕資料制作のためのノート提出後の講評とディスカッションによる確認を通して展開を図る 180分
- 第11回 〔継続研究〕自身の作品の記録（画像とテキストによる）と資料制作のためのノートによるプロセスの確認（→第13回に向けて）、〔準備研究〕制作課題（作品資料とWebサイト）のプレゼンテーションに向けての準備〔→第12回に向けて〕〔フィードバック〕資料制作のためのノート提出後の講評とディスカッションによる確認を通して展開を図る 300分
- 第12回 プレゼンテーションのためのシナリオ作り、発声の練習、自分の作品発表に適したツールの選択、操作練習〔準備研究〕、発音等の身体表現とツールの操作を軸としたプレゼンテーションのバージョンアップ〔他の授業に於けるプレゼンテーションに向けて〕
- 第13回 〔継続研究〕自身の作品の記録（画像とテキストによる）と資料制作のためのノートによるプロセスの確認（→第14回に向けて）、〔準備研究〕Webサイトの記録と検証〔フィードバック〕資料制作のためのノート提出後の講評とディスカッションによる確認を通して展開を図る 120分
- 第14回 受講前；自分の作品の記録データのまとめ 90分
 受講後；修了作品発表のためのリサーチ（①ギャラリー ②小作品集）〔2年次に向けて、「創作研究Ⅲープレゼンテーション2ー」にてのプレゼンテーションの講評にてフィードバック〕 180分

■教科書・参考文献等

Stefan Horn, Rudolf Netzelmann, Peter Winkkels: *Signs of the city –metropolis speaking–*. jovis
 Bronwyn Cosgrave 編『SAMPLE —100 ファッションデザイナー - 010 キュレーター』ファイドン
 Vivian Van Saaze: *Installation Art and Museum: Presentation and Conservation of Changing Artworks*.
 Amsterdam Univ Pr

■成績評価基準と方法

正に自立した造形作家であるという自意識を確立するための授業である。従って、“課題”という意識でのみの取り組みは適さない。積極的に自らの創作力と表現力を広げる姿勢を評価ポイントとする。

「プレゼンテーション演習 - 1」は課題にて評価が行われる。

瀬古担当

課題・制作への取り組みの姿勢（経緯）	50%	研究テーマによるコンセプト、制作のプロセス、エスキース、それらがわかるレポート
授業内試験等、作品、レポート、プレゼンテーション（結果）	50%	作品とプレゼンテーションによる
外部専門家評価	0%	

千代崎担当

課題・制作への取り組みの姿勢（経緯）	70%	研究テーマとコンセプト、制作プロセスの記録（エスキース、ポートフォリオ）の質と量による
授業内試験等、作品、レポート、プレゼンテーション（結果）	30%	作品とプレゼンテーションによる
外部専門家評価	0%	

■学生へのメッセージ

視野を広げるために、自分の専門領域以外のジャンルに対する興味を暖めておくこと。

授業時間は飽くまでも、課題確認、作品講評の時間であり、当然それ以外の自習時間のそれぞれの使用方法が問われることとなる。この自習時間（＝創作時間）の積極的な使い方を考えておくように。

何よりもまず、自身の“視野”を広げるため、日常の在り方を問い直すこと。例えば、カメラは単に記録するためだけに在るのではなく、レンズを通して、あらためて世界を“見る”ことを可能にする。しかし、それらは自らの欲求によってはじめて“視えた”ことになる。

自らが「造形作家」であるという意志のもとで研究展開を行うこと。