

〔芸術学部 芸術学科〕

総合領域  
イラストレーション領域  
美術領域  
情報デザイン領域  
空間デザイン領域  
地域実践領域



携帯・スマートフォンの方は  
こちらのQRコードから  
アクセスしてください。

〔空間デザイン領域 制作メンバー〕

デザイン・info(「すずまあい」印刷クラス卒業生・渡邊真由/イラストレーションクラス卒業生)  
写真・増田好郎(表紙、p.06, 07)  
取材・テキスト・西川有紀(「モーラ」(p.06, 07))  
印刷・大神社  
発行・成安造形大学 入学広報センター  
発行日・2020年4月1日  
〒520-0248 滋賀県大津市卯木の里東 4-3-1  
Tel: 077 574 2119 Fax: 077 574 2120  
E-mail: nyushi@seian.ac.jp URL: www.seian.ac.jp

本書からの無断転載を禁じます。  
また掲載内容は、2020年度3月現在のものであり、一部変更される場合があります。  
なお、最新情報については本学Webサイトをご覧ください。

## OPEN CAMPUS 2020

1st 6/7〔日〕 2st 7/26〔日〕

〔ACCESS〕

|                    |                                       |                          |
|--------------------|---------------------------------------|--------------------------|
| 京都から20分            | ----- JR湖西線普通 -----                   | JR<br>おと<br>と温<br>奥<br>駅 |
| 大阪から46分            | ----- JR京都線新快速・JR湖西線普通 -----          |                          |
| 神戸から65分            | ----- JR神戸線新快速・JR京都線新快速・JR湖西線普通 ----- |                          |
| 駅前からは無料のスクールバスで約3分 |                                       |                          |

【 】

成安造形大学

# 空間デザイン領域

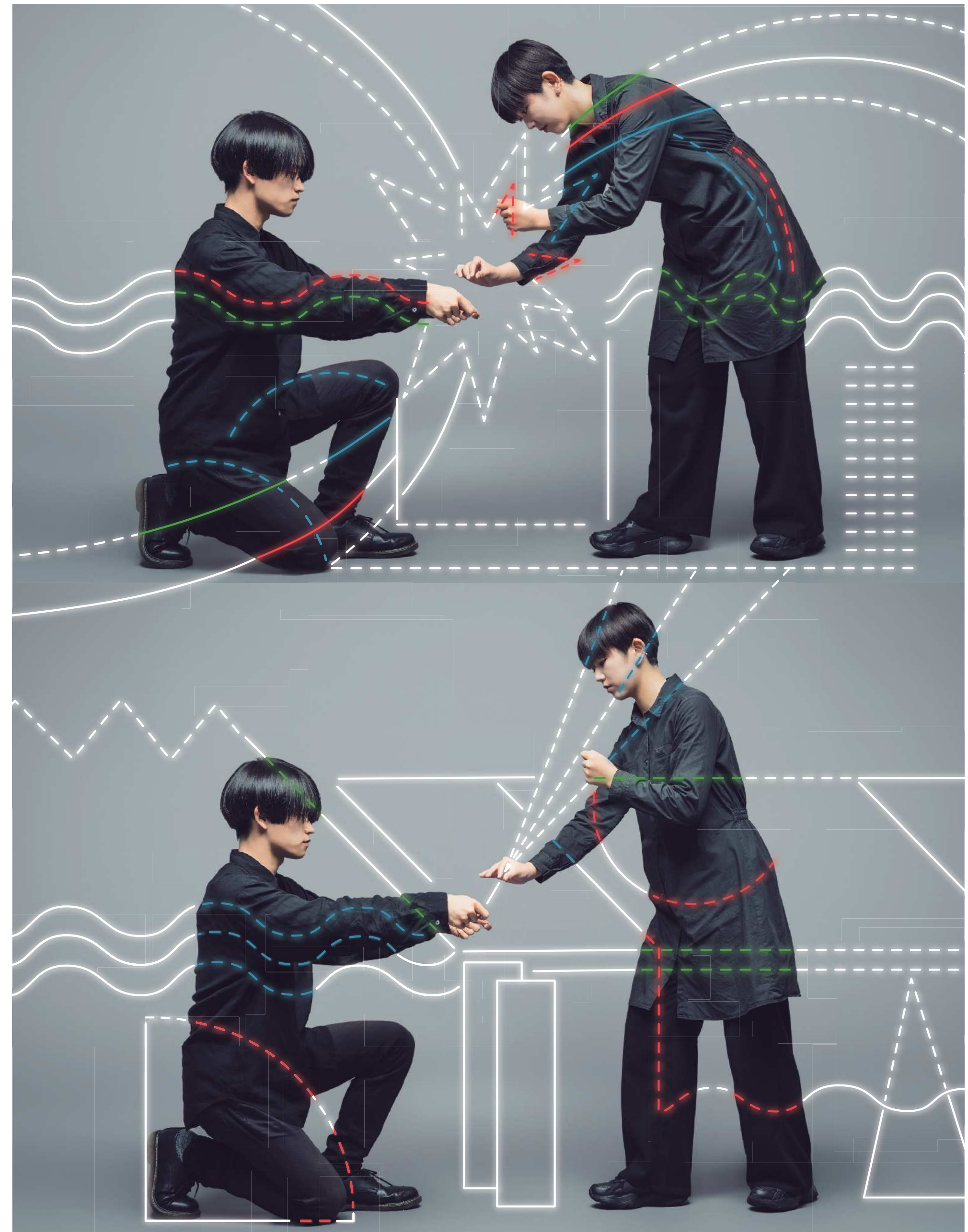
コスチュームデザインコース / プロダクトデザインコース / 住環境デザインコース

## SPATIAL DESIGN DEPARTMENT

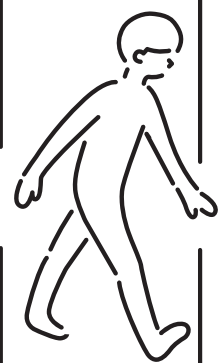
COSTUME DESIGN COURSE / PRODUCT DESIGN COURSE / LIVING SPACE DESIGN COURSE

成安造形大学  
大学案内2021

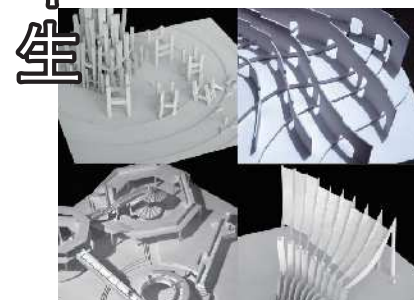
SEIAN UNIVERSITY OF  
ART AND DESIGN  
GUIDE BOOK 2021





空間デザイン領域って  
どんなところ？衣・モノ・住：私たちの生活に欠かせない要素を  
デザインで提案するのが空間デザイン領域の学び

布の立体造形と身体装飾



群造形



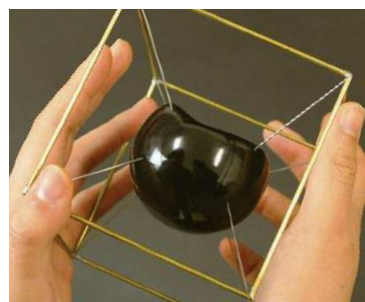
バスケットリーアート



ステンシル



マッピング



脚のある立体造形



ワンボードからつくる家具

1年次では、空間デザイン領域のすべてのコースに通じる基礎を学びます。人とモノと素材を空間的にあつかうこの分野で自由な発想の源を身に付けるためにまず手を動かすことから始めます。実習ではエレメント展開による群造形、人体をテーマにした布の造形、様々な素材に応じた造形体験など、専門に進むための基礎を習得します。加えて演習では主にものごとの考え方やさまざまな見方について学びます。混沌とした世界から独自の視点を見いだすフィールドワークや、専門分野の最先端の考え方を学ぶ講義などがあり、将来、一人ひとりが独自の感性と発想力を獲得するための土台となるものです。



2年生

コスチュームの基礎となる技術や考えを学ぶ

素材研究



オリジナル素材の開発

染色  
プリント技法

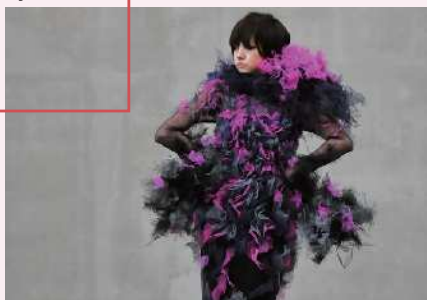
表面装飾としての模様と染色技法を学ぶ

織物技法



織機による制作を通して布への理解を深める

縫製技法

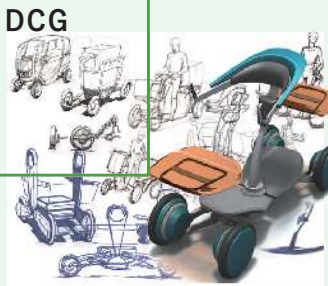
パターン  
技法服づくりにおける  
基礎造形コスチューム  
アートProduct  
Design機構の  
デザイン雑貨の  
デザイン

身近な生活体験からコンセプトを見つけ出す

製図/CAD

意思伝達手段として  
製図・CADを学ぶ

3DCG

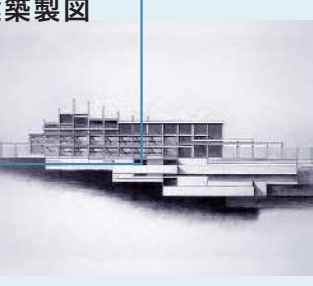
スケッチと  
モデリング

椅子実測

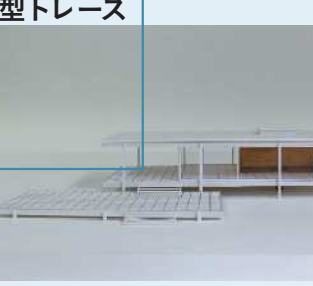
名作椅子を実寸し  
原寸図面を作成するLiving Space  
Designドローイング  
3Gレストラン  
設計

空間・形・素材の基礎を学ぶ

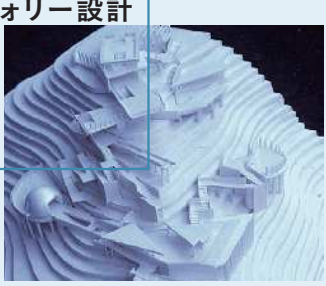
建築製図



模型トレース



フォリー設計



ヨシの造形

素材の特性を理解する

空間・形・素材の基礎を学ぶ  
素材の特性を理解し、形作ることで空間を演出する

3年生

衣装制作を通して独創的な表現を追求する

オリジナル  
コスチューム

テーマ性を重視しオリジナリティーある作品を創作する

ファッション  
ショーインスタ  
レーション

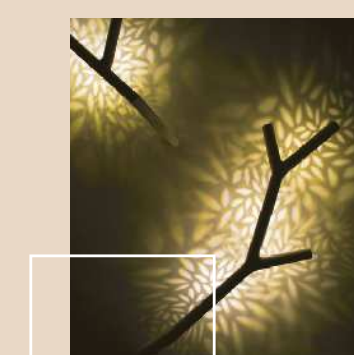
空間展示を想定した作品づくり

Undiscovered × art  
(発見されずにいる、未発見の) (芸術、美術)先端  
デザイン

先端技術は人々の生活をどのように変えるのか

機器の  
デザインユーザー  
インタ  
フェース

行動の理解とデザイン

ユニバーサル  
デザイン

家具制作

空間を引き立たせる家具を  
デザインする家具と  
建築の間遊具・玩具の  
デザインパブリック  
デザイン子供のための  
空間設計

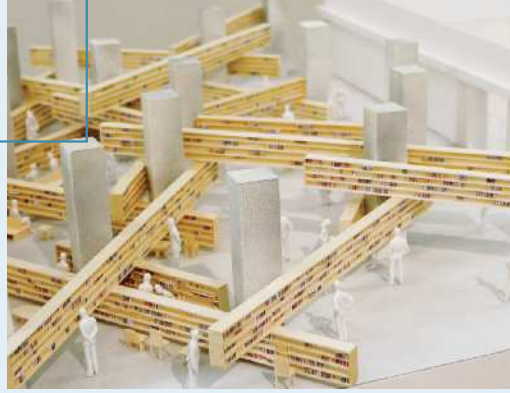
インテリア



透視図法



公共空間



住宅設計

原点から考える表現力を  
モノ・ことの始まりを根拠立てることで造形力を発揮する





景色を着る～季節の景色を想起させるテキスタイルの提案～  
堀口 和之

日本の日常着の重点が和装から洋装へと変わりゆく中、服飾の楽しみ方を考え直す。四季を楽しむ文化の1つである和菓子の「練り切り」から色、形、質感を抽出し、くらしの中にある文化的価値観から発想したテキスタイルを服飾に展開させた。



アシダ 現代の洋装に合う、日本伝統的な新しいはきもの

アシダシューズコレクション  
廣秋 優里



現代の洋装に合う日本伝統的な履物の提案、現代の洋装に合うような女性用の新しい下駄。下駄の台は静岡県内で有名な駿河塗下駄工場の2人の職さんに依頼し、コラボが実現した。日本の伝統工芸が衰退している今日、その存在と良さを若い世代に認識してもらえるきっかけとなるようデザインした。



Koloni ゆとりをつくる庭  
徳丸 ゆうい

普段の生活がどんどん便利になり、様々な情報が手に入りやすい一方、私たちは身の回りに起きた出来事や自身の感情とじっくり向き合う時間を持っていないのではないだろうか。自分を保ち、これからも日々の暮らしを生き抜いていく為に、ゆとりある時間、心のゆとりを持つことを意識するきっかけになってほしい。



心層皮膚  
明石 麻里子

私達は肉体を着込んで“姿”を覆い隠している。それを脱ぎ去ってしまえば、色も形も捉えられない。ただ、私が私の存在を“感じる”という曖昧さが残るだけだ。それを肉体の外へ描き、表してしまいたい。



体の線  
土屋 亜紀子

女性の体は、豊かで多様な線を持っています。一方で、欲望の対象とされ、特定の部分に意味を含み過激とされる面を持っています。単なる像として、女性本来の体の線を捉え、重ね、テキスタイルで表現する。これは、人間の最初の服である「体」、日常では隠されている「体」を着るための服です。



CELLS～EV モーターサイクルの提案～  
中西 陽太



近年、自動車の動力はガソリンから電気へと世界的に移行しており、モーターサイクルの分野においてもこのEV化の流れは訪れると予想される。モーターサイクルは、エンジンや排気管などの機械的な外観が特長であるが、それらが充電電池とモーターに置き換わる際に機能美をどの様にして生み出すかという研究を行った。さらに、スタンドでの充電に多くの時間がかかることが判り、充電電池を小さなユニット（CELL）に分けてユニットごと交換する方法を採用した。そして、ユニットを効率的に格納する幾何学的なアイデアが生まれ、機能的な美しさを外観に与えることができたと思う。



PURI VENDOR VILLAGE 屋台村のデザイン  
ADRYAN SAPUTRA

インドネシアは発展途上国であり、屋台の数が多い。そのため営業スペースが少なく、様々な問題が起きている。建てれば建てるほどグリーンが増えるデザインにより、これまでにない屋台村＋グリーンパブリックスペースの提案を行う。



パワースポット化する別荘  
伊豆諸島各所への別荘点在計画  
地形のディティールを歩く

前中 敦子

自然は美しさや多様性で人を魅了し、時には季節の変化や生きることの厳しさを教えてくれる。人々がそこに魅力を感じるのには力強い生命力があるからだ。壮大な海や山の景色を見て心身共にエネルギーを感じた経験は誰もが持っているだろう。人がより力強い生命力を感じるための場を提案したいと思い、様々な自然の在り方を有する伊豆諸島の一部の島にコンドミニアム式別荘を設計する。



コスチュームデザインコース

久保 李緒

福岡県立太宰府高等学校卒業



**Q.制作している作品のテーマは？** 3年生で参加したファッションショー「SEIAN COLLECTION 2020」で披露した作品は、「死蘇鳥」をテーマに死から蘇る鳥をイメージしてつくりました。授業で見学へ行った織物工場の捨てられてしまう布の耳がすご綺麗で、たくさんの人に見てもらえる機会の作品の素材として使いたかったです。水溶性シートを使って織り布の耳を縫い合わせ、色の組み合わせにこだわりながら1枚の布に仕立てていくのですが、目に触れられないはずのものが布として生まれ変わり、世界に一つしかない作品をつくりあげるのは楽しかったです。

**Q.制作で楽しいこと、大変なことは？** 授業で学んだことを応用して作品をつくるのが楽しいです。水溶性シートも2年生の授業で学びました。布の耳を使って作品にしようと思った時は「難しいかもしれないけどこれは突き詰めれば絶対にいけるっ!」と思いました。毎回悩むのは「どこまで手を加えるか」です。完成に至る道りはやっぱり大変です。

**Q.制作に欠かせないアイテムは？** 祖母から受け継いだヘラや目打などの手芸道具です。祖母が手芸好きで、その影響で小学生の頃に手芸を始めたので今も手縫いが好きです。はさみカバは小学生の時に買ったものを使っています。

**Q.コースの魅力は？** 一人ひとりの考え方を尊重してくれるところです。服だけでなく、織物、染色、布をつかったアートオブジェなど、繊維を素材にどうやって形づくっていくのかを探りながら、自分次第で造形の幅を広げられる自由さがいいです。

**Q.コースの学びで身についた力は？** 自分でレールをひいてゴールにたどり着く力です。言われたことだけをやるだけでは面白いものをつくれないので、自分の視点でどうやって面白いものをつくれるのかを考えられるようになりました。



プロダクトデザインコース

大沼 侑加

岡山県立岡山工業高等学校卒業



**Q.制作で楽しいこと、大変なことは？** 基本つくるのは全部楽しいです。授業の課題でつくった1枚の板から余すことなく部品をとり組みあげたドレッサーは、授業後の時間も使って完成した力作。塗装は凹凸がなくなるまで何度も塗る作業とやすりで仕上げる作業を繰り返したので大変だったけど、振り返るとそれも楽しかったです。

**Q.制作に欠かせないアイテムは？** 最近ほまっているのは課題のアイデアなどを、スケッチブックに茶色のペンで描くこと。自分分的にかわいくなるなって思います。自分の想像の世界とリンクする感じがお気に入りのポイントです。

**Q.影響を受けた人は？** 船の設計をしているお父さんと、掛け軸の表装をつくっていただいたおじいちゃんの影響もあって、つくるのが好きなのだと思います。

**Q.制作の合間の気分転換の方法は？** 最近日本語のゆったりしたラップを気分転換に聞きます。制作の時も音楽はあった必要で、ラップでノレる曲をかけるとはかどりますね。また、服装も大事で、朝起きたときの気分によって決まるので可愛い系やオラオラ系などいろんな服を持っています。

**Q.コースの魅力は？** 椅子やゲームのコントローラーなどプロダクトに関するいろんなものがつくれるのと、実践的な学びが多いのがいいです。

**Q.コースの学びで身についた力は？** つくる力です。大学では常につくっているのと、つくりたいと思ったものをどういうプロセスで進めれば形にできるかが、頭のなかで描けるようになりました。

**Q.将来の夢・目標を教えてください。** 地元の岡山で工房兼お店を持つのが夢です。自分のペースで家具を制作しながら、お店で販売したいです。商品の中には高校や大学の友達が作ったものも一緒に置けたらいいな。

住環境デザインコース

石丸 萌香

山口県立花陵高等学校卒業



**Q.制作している作品のテーマは？** その建物があることで地域がどうしたら良くなるのかを軸に、建築の内・外部の在り方を考えて作品をつくっています。3年生の最終合評で、滋賀県雄等にある古民家の内部空間の施設利用方法からリノベーションを提案する課題があったのですが、実際に近隣の人に聞き込み調査をしながらテーマを考えました。少し離れた場所に新興住宅地があることがわかり、内部を回遊性のあるスキップフロアで区切った1Fがコワーキングスペースとカフェ、2・3Fが託児所の施設を提案。地域の高齢者の方がカフェと託児所で働き、お母さんが仕事に没頭できる環境があれば若い人が集まり、地域のつながりも生れる。地域の起点になる場所にしたいという思いで考えました。

**Q.制作で楽しいこと、大変なことは？** 私は形に至るまでのプロセスを考えるのが好きです。考えるときはノートにキーワードを自由に書くのですが、そこから絞っていく作業が大変で時間がかかります。

**Q.コースの魅力は？** 全学年が一つのフロアで制作をするので学年の壁がないことです。先輩がつくっているものや自分がやった課題を後輩がどんなふうにつくっているかを見られるのは勉強になります。

**Q.コースの学びで身についた力は？** 多様な視点でものごとを考える力です。成安で学ぶようになってから社会情勢が気になるようになり、その解決手段として建築がどう役立てるかを考えられるようになりました。

**Q.将来の夢・目標は？** 1年生のときにコミュニティデザインのプロジェクトに関わってから、地方に興味をもっています。地域の課題を解決できるような、建築の内部空間をつくる仕事に携わりたいです。

Spatial Design Department

空の学生に聞いてみた



あんなこと、こんなこと



コスチュームデザインコース

岩崎 萌森

京都市立銅駝美術工芸高等学校卒業



**Q.制作している作品のテーマは？** 「和服における素材や伝統技法と服との関わり」です。染織は絞り染めを、はた織りはいろんな技法に挑戦しながら、素材づくりから服のデザインに落とし込むまでの一連の中で、自分のつくりたいものを表現しています。次の作品構想は、絞り染めの動きに注目して、「回転と結び」をキーワードに服の形としてアウトプットしたいと思っています。

**Q.制作で楽しいこと、大変なことは？** 完成に近づく瞬間と、どういう技法を組み合わせ、何をコンセプトにするのかを考えるのが楽しいです。2年生のときにカンボジアで開催された「アジアデザイン・アートエキシビジョン」に出展した作品が入選したのですが、自分の作品が世間に見えているのかウズズしている時期だったので、賞をいただいた次の一歩を踏み出すことができました。

**Q.制作の合間の気分転換の方法は？** 京都の路地裏散歩です。歩いていると脳みそが動いて、自分のつくりたいイメージの輪郭が濃くなっていく感覚があります。

**Q.コースの魅力は？** 舞台衣装やパレの服を学ぶ学生がいるなかで、私のように素材開発をする学生もいる。和服や洋服に関わらず、ファッションという大きな枠のなかで横断しながら学び、お互いに刺激し合いながら制作できることです。

**Q.コースの学びで身についた力は？** 横断的に物事を考えられる力です。染織の技術だけでなく、服としての完成形を想像しながら染める視点と技術の両方を磨けます。他領域の授業も選択できるので、メディアデザイン領域の映画の授業を選択しているのですが、自分が映画の衣装にも興味があることに気づくことができました。

プロダクトデザインコース

横田 祐翔

滋賀県立彦根東高等学校卒業



**Q.制作している作品のテーマは？** できるだけスッキリとしたデザインのものをつくりたいと思っています。一筆書きのような三角形のハンガーを課題でつくったのは、昔からフックの部分のデザインが気に入らなかったからです。お気に入りの服をカッコよくみせられるハンガーにしたかったので、形や太さをいろいろ試して時間をかけて取り組みました。

**Q.制作に欠かせないアイテムは？** 大学に入ってからコピックマーカーをよく使っています。陰影をつけて立体的に描けるので、自分のイメージを短時間で視覚化できるアイテムです。

**Q.アイデアにつながるインプットの方法は？** アニメが好きなので、できるだけいろんなアニメを見るようにしています。企業のショールームをデザインする課題で、ソニーのプレイステーションを体験できるショールームをつくったのですが、現実とゲームのバーチャル世界の境界を曖昧に見せるために内装はグラデーションを用いました。その表現は最近みたアニメのワンシーンをもとにしたアイデアで、プロダクトとはぜんぜん違う分野から取り入れることにしています。

**Q.制作の合間の気分転換の方法は？** 友だちとカラオケへ行ったり、お風呂で歌ったりすることでアニメの主題歌が使われているRADWIMPSやBUMP OF CHICKENの曲をよく歌います。

**Q.コースの学びで身についた力は？** コミュニケーション力です。もともと一人で作るのが好きだったのですが、鉄工ラに通ってハンガーを制作したのを機に、先生やアシスタントさんと仲良くなって、いろんなアドバイスをもらえるようになりました。いろんな人を巻き込むことでつくれるデザインの幅が広がることを実感しましたね。

住環境デザインコース

松田 理暉

京都芸術高等学校卒業



**Q.制作している作品のテーマは？** 建築の概念に捉われない、一癖あるものをつくるのが好きです。例えば床は水平という概念ですが、そこに意味を持たせることができれば、歪んだ床があってもいいと思っています。映画鑑賞が好きで、SFからドキュメンタリーまでジャンルを問わず観るのですが、特に影響を受けたのが『ハウルの動く城』です。今手掛けている作品も建物の床下が上下する動く家をつくっています。

**Q.制作で楽しいこと、大変なことは？** 頭の中であれこれアイデアを出しているときが楽しいです。そこからつくっていく中で壁にぶつかることもあります。授業で発表をしてみんなから意見をもらおうと、頑張ってる良かったと思えるので制作はやっぱり楽しいです。

**Q.コースの魅力は？** 3つのコースの中で圧倒的につくるものが多いので、その分考えるボリュームが多いことです。1年生のときに学ぶ3コースの総合的な視点を活かして考えることが必要だと感じています。

**Q.コースの学びで身についた力は？** 相手のことを考える力です。成安で学ぶようになってから、相手がどう思うか、何を考えているのかに深く興味を抱くようになりました。高校生までは人見知りで、自分から話しかけるのが苦手でしたが、成安に入ってから人は人しゃべりたいなって。建築を学ぶ中で相手のことを考えるのは重要な部分なので、思考が変わると行動が変わることを実感しています。

**Q.将来の夢・目標は？** 将来はやはり建築に関わる仕事になりたいです。住宅よりも、公共施設などを手がけてみたいですね。よりたくさんの人に喜んでもらえるようエンタメ的な要素を取り入れて、生活に刺激が与えられる建築物をつくりたいです。



pdfelement

試用版





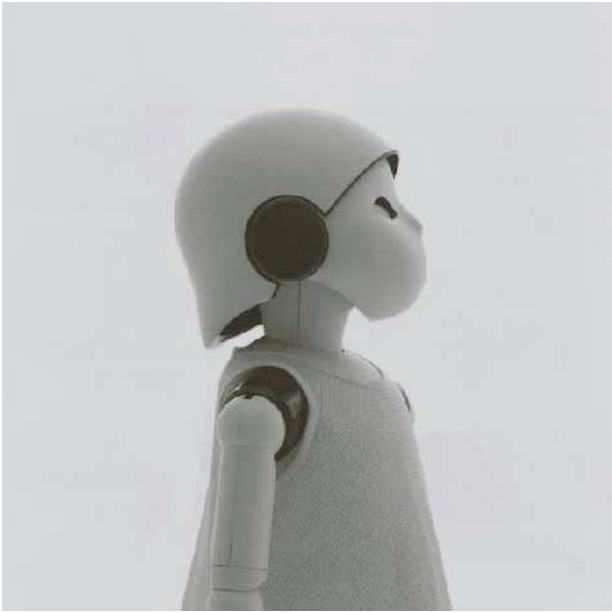
客員教授  
前田文子  
舞台衣装デザイナー

日本を代表する舞台衣装デザイナーとして多忙を極め、演劇、オペラ、ミュージカルなど舞台芸術の幅広いジャンルで活躍する。舞台衣装家・緒方規矩子氏に師事。文化庁派遣芸術家在外研修員として渡英、ウエルシュナショナル・オペラ、ロイヤル・シェイクスピア・カンパニーなどで研鑽を積む。伊藤薫朗賞、橋秋子クリエイティブスタッフ賞、読売演劇大賞優秀スタッフ賞を二度、2018年には衣装デザイナーとして初めて紀伊国屋演劇賞を受賞するなど受賞多数。近年の作品：『ピアフ』主演：大竹しのぶ、演出：栗山民也／『英国王のスピーチ』演出：鈴木裕美／『ハムレット』『メディア』『トロイアの女たち』演出：蜷川幸雄／『タイタニック』『グランドホテル』演出：トム・サザーランド、『ルドルフ〜ザ・ラスト・キス〜』『ETERNAL CHIKAMATSU』『黒蜥蜴』『音楽劇「道」』演出：デヴィッド・ルヴォーほか多数。



客員教授  
藤野高志  
建築家

生物建築舎という設計事務所を主催する建築家。活動の拠点にしている群馬県高崎市から世界へと建築作品を発表している。活動は建築設計のほか、芸術祭への参加、絵本の出版、各種講演会など多岐に渡り、イタリア、イギリス、フランス、韓国など海外の展覧会へ作品を出品している。生物建築舎の事務所となっている「天神山のアトリエ」は、本来建築の外側にある動的な自然環境を建築の内側に取り入れ、その変化に包まれながら創作活動をしたいという藤野の想いから生まれたものである。藤野は東北大学修了後、清水建設時代には銀座の中銀カプセルタワーに、はりゅうウッドスタジオ時代には会津の山間部でセルフビルドの小屋で暮らしたことで、都市や自然の大きな外の世界の流れの中に自分自身が在ることを、建築の力によって感じたという。日本建築学会作品選集新人賞、SDレビュー朝倉賞など受賞多数。



客員教授  
松井龍哉  
ロボットデザイナー

ロボットデザインの第一人者。1991年日本大学藝術学部卒業後、丹下健三・都市・建築設計研究所員を経て渡仏。科学技術振興事業団 ERATO 北野共生システムプロジェクト研究員としてヒューマノイドのデザインを研究。2001年フラワー・ロボティクス株式会社を創業。「ロボットを日常の風景にする」という企業理念のもと自社ロボットの研究開発から販売までを手掛けている。2014年松井デザインスタジオを設立し、幅広いデザインプロジェクトを展開。作品：フラワーガールをコンセプトとしたヒューマノイドロボット「Posy」(2001)、マネキン型ロボット「Palette」(2002)、「スターフライヤーのトータルデザイン」(2006)、「アルフレッドダンヒル銀座本店」(2007)、「U.T.Palette」(2009)、家庭用ロボット「Patin」(2014～)など受賞：Good Design 賞(日本)ACCプロンズ賞 iFデザイン賞(ドイツ)Red Dotdesign 賞(ドイツ)第六回日芸賞 グッドデザイン賞審査委員 (2007-14)

Spatial Design Department

空間デザイン領域の先生たち



Product Design  
石川泰史  
プロダクトデザイナー

誰かに何かを伝えたいとします。この時代に大切に思うこと、暮らすこと、気づくこと。それらを文章で伝えるのは「物書き」、描いて伝えるのは「絵描き」、ものづくりで伝えるのが「プロダクトデザイナー」、…人を幸せにする人になろう。

空間デザイン領域主任。プロダクトデザインコース担当。京都工芸繊維大学意匠工芸学科卒。専門は量産を前提とした機器およびUIのデザイン。



Costume Design  
田辺由子  
テキスタイルアーティスト

布は人類最大の発明品です。この世に布がなかったら、とイメージしてみてください。そんな想像力が創造力とともにものづくりには大切です。

コスチュームデザインコース担当。京都市立芸術大学大学院美術研究科修了。1998年芸術祭「京・公募「京を創る」大賞受賞。



Living Space Design  
三宅正浩  
建築家

素晴らしい「空間」には「人」に対して大きな影響力があります。建築デザインを学習することで、住環境に心地良い「空間」を創造することのできるデザイン力を身につけ、「空間」の持つ力で人々を笑顔にしましょう。

住環境デザインコース担当。大阪市立大学工学部卒業。建築設計事務所y+M design office(ワイエムデザインオフィス)代表。



Product Design  
西尾幸子  
インテリアデザイナー

モノのデザインを考えることは、人を考えることです。大学の4年間でぜひトータルなデザイン力を身につけて、自信を持って社会で活躍できるデザイナーになってください。

プロダクトデザインコース担当。デンマークデザインスクール卒業。マスター取得。インテリアショップalletak(アレタック)代表。



Costume Design  
田中秀彦  
コスチュームデザイナー・舞台演出家

日常で消費される為だけの服ではなく、自分の手から生まれる世界でひとつのファッション=コスチュームを探す事を大切にしています。既成の固定概念に捉われず、自由な発想で創作に挑みましょう！

コスチュームデザインコース担当。成安造形短期大学服飾文化学科服飾芸術コース卒。衣装デザイナー、舞台演出家。芸術表現学会、日本舞台美術家協会、会員。

様々なスペシャリストが学びをサポートします。

非常勤講師

Living Space Design  
吉田裕枝  
建築家



一級建築士事務所ミラボ(3--lab)代表。イェール大学大学院建築学部修了。環境科学博士(滋賀県立大学)

Living Space Design  
山根健太郎  
建築家



京都工芸繊維大学大学院博士前期課程修了。武田憲人と共にデザイン事務所「expo」を設立。その後、一級建築士事務所「expo」設立、代表を務める。

Costume Design  
山田憲  
シャツ縫製士



成安造形大学ファッションデザイン卒。一点ものにこだわったカジュアルシャツ専門店コトイロシャツ代表で、シャツの全縫製を行う丸縫い職人。

Costume Design  
大野知英  
コスチュームアーティスト



成安造形短期大学ファッションアートコース卒。演劇・ダンス・パフォーマンスなどの舞台衣装、モデル衣装など多数。

Living Space Design  
木村準  
建築デザイナー



(株)都市居住文化研究所所属。主に設計監理及びコンストラクションマネジメント業務や都市計画、景観形成、居住文化等の調査研究を行っている。

Living Space Design  
越前良太  
建築家



成安造形大学卒。森村政悦一級建築事務所を経て、越前良太デザイン研究所を設立。

Product Design  
八田晃  
インタフェースデザイナー



株式会社ソフトデバイス代表取締役。情報アーキテクトとして携帯電話からコックピットまで様々な機器の先行開発に携わる。

Product Design  
中谷眞司  
エンジニア



近畿車輛(株)車両設計部を経てプランニング・エス設計事務所を設立。アーバンライナー、京都市地下鉄車両、営団地下鉄、E257系「あずさ」など、車両の設計を多数手がける。

Product Design  
立神まさ子  
インテリアデザイナー



ショップ、ショールームなどのインテリアデザイン多数。

Costume Design  
望田真  
ファッションデザイナー&パタンナー



デリーウェア、コスチューム、産学連携作品など、教育現場で24年間の指導実績と、多数の指導受賞歴を持つ。

Product Design  
石井聖己  
プロダクトデザイナー



SEIKI DESIGN STUDIO代表。情報と人の営みをデザインで結ぶアプローチで、家電製品から伝統工芸まで幅広くデザイン開発に携わる。

Product Design  
竹下俊也  
プロダクトデザイナー



京都市立芸術大学卒。シャープ株式会社社務を経て現在 aja! design studio所属。

Living Space Design  
水野和子  
建築家



一級建築士事務所アトリエ桜、共同主宰。

Costume Design  
林塔子  
織作家



成安造形短期大学卒。主に裂織の技法で平面・立体作品やアクセサリ等を作成。2010年京都府美術工芸新鋭展～2010京都工芸ビエンナーレ～(読売新聞社賞)他、個展・グループ展等多数。

Product Design  
高杉昭吾  
プロダクトデザイナー



高杉昭吾デザイン事務所代表。使う人の気持ちに働き掛けるプロダクトデザインを軸に様々なデザイン業務を行う。独自ブランド「illum」を立ち上げ、インスリン治療用の商品展開を行う。

Living Space Design  
大原歩  
リサーチコーディネーター



成安造形大学卒。主に景観形成・住環境・民俗文化の調査研究を行う。現在「里山の自然資源」「地域参加型研究」をテーマにした他大学との共同研究を実施。

Living Space Design  
京谷友也  
建築家



長野工業高等専門学校環境都市工学科卒業。東京大学大学院工学系研究科建築学専攻修了(都市史・都市建築史)。機軸を経てkotoarokuda architect office 一級建築士事務所 代表。

Living Space Design  
奥田紘太郎  
建築家



個人住宅の設計や商業建築を手がける。成安造形大学住環境デザイン卒業。株式会社～kotoarokuda architect office 一級建築士事務所 代表。





### 滋賀県立びわ湖ホールでオリジナルミュージカル上演プロジェクト！ 衣装、美術、映像から出演まで！

成安造形大学と滋賀県立びわ湖ホールが提携し、劇場のプロスタッフと学生が共同でひとつの舞台をつくりあげるプロジェクトを実施しています。空間デザイン領域の学生を中心に、全コース全学年の学生が参加できる選択自由型の授業で、「舞台美術」「舞台衣装」「小道具」「映像」「音楽」「演技出演、ダンス出演」など全てのパートで学生が関わります。プロスタッフのアドバイスと指導を受けながら、一年間を通して制作するプロジェクト授業です。

### びわ湖大津館のイングリッシュガーデンに 光のアート作品を！

2017年にびわ湖大津館の開館15周年を記念しスタートした本学との連携事業「光のアートプロジェクト」。湖畔のイングリッシュガーデンに冬限定で光のアート作品を制作します。前期の授業で、現地調査やコンセプトづくりを中心にデザインし、冬期の開催を目指します。2019年度は「おもちゃ」をテーマに、お子様からお年寄りまでお楽しみいただける「光のおもちゃの世界」を表現しました。学生たちは、企画・デザイン・制作の実践の場として緊張感と責任感をもってこのプロジェクトに取り組みました。



### オーガンジーのような金属 “ステンレスメッシュ”で 新たなデザイン提案

まるでオーガンジー布のような美しい透明感を持つ金属【ステンレスメッシュ】。本来はスマートフォンなどの電子機器の内部や印刷スクリーン、工業生産工程でのふるい・ろ過に使われるなど私たちの目に触れる事が殆ど無い「影の活躍者」です。そんな魅力を持つ素材と向き合い、その特性を活かしつつ新たな視点で再構成を試みるデザインプロジェクト！美しいステンレスメッシュを世界一の精密さで織り上げる技術で、広く世界に挑戦を続けておられるアサダメッシュ株式会社の全面的なご協力により実現致しました！

協力：アサダメッシュ株式会社



### 「手のソウゾウ展～ホワイトタイム～」 空間デザイン領域 1 年生前期課題作品展

7月～8月にかけて、本学ライトギャラリーにて、空間デザイン領域 1 年生の基礎実習で制作された作品を展示しています。ヒトが生活する空間、ヒトを包み込む空間、ヒトが装う空間を固い素材と柔らかい素材を使い、手で想像し、手で創造すること。色彩を使用せず形と陰影、素材感だけで構成された空間展示です。課題である「柱、壁、床、屋根、光と開口の群造形」は住環境デザインの基礎構造を理解した上で建築模型という手法でイメージを展開させ、「布の立体造形」は、身近な服飾素材である布を自由に捉え身体を装飾します。



### YKKファスニング アワード 優秀賞受賞！

コスチュームデザインコース4年生の内野菜摘さんが、第19回(2019年度)YKKファスニングアワードのファッショングズ部門において、バッグ作品「HEXAGON/SHRINK」で優秀賞(準グランプリ)を受賞！「YKKファスニングアワード」は、ファスナー・面ファスナー・バックル・スナップ&ボタンなどの“ファスニング商品”

に焦点を当てた、学生対象のユニークなファッションコンテスト。応募総数は、全国57校より6,486点。グズ部門では、応募総数1,446点のデザイン画から最終的に10点に絞り込まれ、実作品による最終審査に挑みました。内野さんは1年生からバッグ制作に力を入れており、2年生から続けている幾何学デザインと融合させて、3年生では正六角形を展開させたコレクションとバッグを発表。続いて、シリーズを発展させ今回のヘキサゴンバッグの完成に至りました。六角形の構成に面ファスナーを使用した、内容量を変化できるバッグバッグです。多くの試作と失敗を繰り返しながらも試行錯誤を重ね、長年の透徹した研究姿勢が実を結びました。おめでとうございます！



### HEPオリジナルファッションコンテストに 3年連続入選 FIVE賞・準グランプリを2年連続受賞！

ファッションデザインコース卒業生の小角綾さんが在学中に、第37回HEPオリジナルファッションコンテストでFIVE賞を、そして翌年の第38回では準グランプリを受賞し、2年連続の入賞を果たしました！個性溢れるオリジナリティーの高い、丁寧な手仕事と美意識のバランスが評価された受賞となりました。そのまた翌年、先輩に続けと同じくコスチュームデザインコース卒業生の中田佳津季さんが、在学中に第39回の同コンテストに入選。プロモデルによるファッションショー形式で実力を問われる大きなステージで貴重な経験となりました。



### 毎日・DAS学生デザイン賞・金の卵賞受賞

本学卒業生の谷藤百音さんの卒業制作「Pieces」が、第48回毎日・DAS学生デザイン賞(大学生の部)金の卵賞を受賞しました。ファッション＝布といった既成概念をはずしテキスタイルとファッションが見事に融合、常識を覆した近未来の身にまとう素材への開発が評価されました。ファッション&テキスタイル部門賞には当時3年生の中田佳津季さんが選ばれました。



### 大学祭オリジナル ファッションショー

1年生にとって初めての大学祭で、セルフプロデュースのファッションショーを行いました！思いっきり自由な発想で創作されたコスチューム作品を自分たちがモデルとなってパフォーマンス！美術セットやエントランスのインсталレーションまで全て手作りでプロデュース。観客の前でのウォーキングやポーズが初めての学生もたくさんいましたが、堂々と作品イメージを表現しきって大満足！



### リデザインプロジェクトで 学生作品が商品化！

リデザインプロジェクトとは、繊維産業が盛んな尾張地方のメーカー、商社から提供されたB級布などを活用し、障害者施設で製品化することを目的とした学生対象のデザインコンペです。本学ではプロジェクト実習として取り組み、初年度は大賞を受賞、翌年は参加学生の半分が入賞、入選を果たし、千代真史奈さんの「ふくろうバッグ」(写真はサンプル製作)は商品化されました。



### ジャパンテキスTYT展に参加

東京ビックサイトで行われたジャパンテキスTYT展2019(日本インテリアファブリック協会主催)にて、テキスタイルを学ぶ全国の学生たちによるヤングテキスタイル展が開催され、本学からは3年生の岩崎萌森さんが参加しました。初日にはアーティストトークも行われ、インテリアトレンドショーの出品企業の方やデザイナー、大学関係者、若いアーティスト達の交流の場となりました。





# TOPICS

実践的なプロジェクトが豊富な住環境デザイン



## 古民家をワークショップによって 地域交流施設とゲストハウスに！



築100年以上の古民家を地域交流施設とゲストハウスにするために、ワークショップを開催し、地元の中生や地域の方々と協力しながら、リノベーションのお手伝いをしました。“つくる”ワークショップではウッドデッキテラスやフローリング、天井の解体を。“考える”ワークショップでは地域の魅力や施設の使い方についてディスカッションしました。DIYによるリノベーション方法や地域でのまちづくりに実際に触れることで貴重な経験を得ることができました。



## 「第13回 西の湖ヨシ灯り展」で県知事賞を受賞！

住環境デザインではこの15年余り、ヨシを活用して様々な作品作りに取り組んできました。制作物はオブジェや照明器具、家具やディスプレイなど多岐にわたり、近年では比叡山延暦寺のお盆の行事にあわせ、根本中堂を中心に灯りの展示を行いました。また、滋賀県安土町で開かれる「西の湖ヨシ灯り展」や京都の「東山花灯路」といった催しにも毎年欠かさず参加しています。



## 堅田駅西口広場のデザインに学生アイデアを！

堅田駅西口広場のバス乗り場のデザイン提案を学生たちが行いました。地域住民の意見を聞きながらデザイン案をプレゼンテーションしました。実際に使ってみることで、不便さを感じ取れたようです。アンケートコメントや評価の高かったアイデアを元に、実際の設計が行われ、堅田駅西口広場は、住環境デザインコースの三宅正浩准教授が自ら設計しています。



## 成安造形大学 学生専用アパートメント 「YOHAKU」のプランに 私たちのアイデアを！

大学に隣接して建つ成安造形大学の学生専用アパートメント「YOHAKU」は、住環境デザインコースの三宅正浩准教授が設計しました。プランニングには住環境デザインコースの学生たちも参加し、他の学生からのアンケートデータを基に自分たちのアイデアを反映させました。アプローチの石敷きは、地元の穴太衆にご指導いただき、学生たち自身の手で造られています。



## 「琵琶湖博物館マイクロアクアリウムプロジェクト」 にてオリジナルチェアをデザイン！

成安造形大学と琵琶湖博物館が協働で取り組んだ「マイクロアクアリウムプロジェクト」にて、マイクロワールドシアターに設置する「微生物をモチーフとしたオリジナルチェア」を学生たちがデザインしました。琵琶湖で微生物を採取し、顕微鏡などを使いながら観察を行い、スケッチをしてイメージを膨らませ、2016年にマイクロワールドシアターとしてリニューアルオープンしたスペースで使用されています。



# TOPICS

地域や企業とコラボレーションする  
プロダクトデザイン



## ストリートファニチャデザインプロジェクト

ストリートファニチャデザインプロジェクトは、学生の手によるキャンパス環境の整備、ストリートファニチャのデザイン、実制作をおこなうプロジェクト。キャンパスの動線を考え、軸となるメインストリートにグリーンライン（芝生の径）で印象づけ、3種類のベンチを計画しました。「枕木ベンチ」は枕木のもつ粗削りで力強い存在感を活かしたシンプルなベンチ。枕木の座と鋼の脚からなり、コントラストの強い材料を用いることで、互いの素材感を強調。「プランターベンチ」は大きなプランターと一体化したベンチ。樹木の下で休んでいるような気持ちになれるかも。「展望ベンチ」は大階段上から琵琶湖を眺めるために、後方に傾斜した低い座のベンチを制作。肉厚のステンレス板を曲げてできるシンプルでシャープな、折り紙を想わせるフォルムが特徴。



## 【成安造形大学×かわらミュージアム】プロジェクト

近江八幡市にある瓦の博物館「かわらミュージアム」と連携して学生たちが地域の活性化のために様々なアイデアを提案して実施する取り組みを展開しています。これまでも、瓦素材を用いた生活雑貨やノベルティー商品を開発し提案を続けてきました。4年目を迎える今回は、施設の話題づくりに焦点をあて、SNSのスポット「瓦割リ写真スポット」の提案や「オリジナルフィギュア・トイカプセル」の制作をおこないました。



## 「新しい祈りのかたち」 地場産業彦根仏壇×学生提案

滋賀県の地場産業である彦根仏壇、長浜・黒壁ガラス工房と学生が「新しい祈りのかたち」をテーマに共同制作をおこない、仏壇製作の各工程を見学したのち従来のかたちにとらわれないスタイルの提案をおこないました。※1「HAND BOOK」フォトフレームのような姿で、板を開くと仏手石をモチーフにした救いの手が現れます。手を合わせる対象をやや抽象化して、仏足石やへまで用いられている文様を表しました。単身赴任や老人ホームなどで家族から離れて暮らす人に使ってほしいとのことでした。※2「仏さまのお住まい」というタイトルの仏壇。工房見学の際に耳にした言葉、「仏壇は言わば仏さまのお住まい」からシンボリックな家のかたちで表しました。ドールハウスのような外観は、小さな子供に祈りへの興味を持ってほしいとの意図から生まれました。



## お茶の京都博「一坪茶室展」にて独創的な茶室を デザイン・制作しました！

お茶の京都博「一坪茶室展」にて木津川市とのコラボレーションで、豊かな自然や文化と一体となるための茶室「膳庵（おぼろあん）」をデザイン・制作しました。展示場所である宇治市や木津川市の美しい景色を背景としながら、宇治川・木津川とゆかりの深いヨシによるおぼろげな輪郭を持つ茶室は、木陰の中での野点のように心を宇治の川へと解き放してくれます。イベントでは多くの方々に新感覚の茶室を体験いただきました。



# FUTURE

## 卒業後の専門分野

空間デザイン領域の横断的な学びは

デザインの視野を大きく広げます。

生活の基本要素、衣・モノ・住の分野を見わたすことから

多彩な発想が生まれます。

大学4年間で得た経験を、

あなたはどんなフィールドで活かしますか？



卒業生  
土屋 亜紀子 2017年度卒業  
株式会社ウィックス 勤務 デザイナー

### 現在のお仕事を教えてください

ファッションからライセンスのキャラクターまで幅広く取り扱う靴下の会社で企画をしています。

### 大学での学びがお仕事でどう生かされていますか？

大学生活は幅広い課題の中で、自分なりに納得できる表現を見つける日々でした。時に辛くても真正面からのづくりに向き合った4年間は、企画の仕事をする上で常に揺るぎない強みとして生かされています。現在は、編み柄という表現で、いかにお客様に手に取ってもらえる靴下を作るか、を見つける日々です。自分が夢中になれる事を仕事にできたのは、大学での学びがあったからです。

### 新入生へ、メッセージやアドバイスをお願いします

私は3年生の時に交換留学制度を利用して9ヶ月間イギリスの美大に留学していました。日本と海外では物作りへの考え方が大きく違い、制作への向き合い方や、生きる上での考えの幅がぐっと広がりました。留学中に得た濃密な体験は、常に頭の片隅にあり卒業した今でも私の人生に影響を与え続けています。皆様も成安ならではの制度や施設、先生を最大限に利用して自分の幅をどんどん広げていってください。



卒業生  
北川 明寿香 2008年度卒業  
スタイルム株式会社

### 現在のお仕事を教えてください

繊維専門商社で、アパレルメーカーが企画、デザインしたものをOEM (Original Equipment Manufacture) 生産しています。

### 大学での学びがお仕事でどう生かされていますか？

アットホームな環境で、幅広く学べ、色々チャレンジできたことは、今の仕事の業務にも繋がっています。入社2年目で、新規事業立ち上げの課に配属され、企画、営業、生産管理と経験してきました。

### 新入生へ、メッセージやアドバイスをお願いします

大学生活は、長いようで大変短いものです。たくさん学び、たくさん遊び、自分と向き合ってください。意志あるところに自ずと道は開けてきます。



卒業生  
前嶋 章吾 2008年度卒業  
フリーランス コスチュームデザイナー

### 現在のお仕事を教えてください

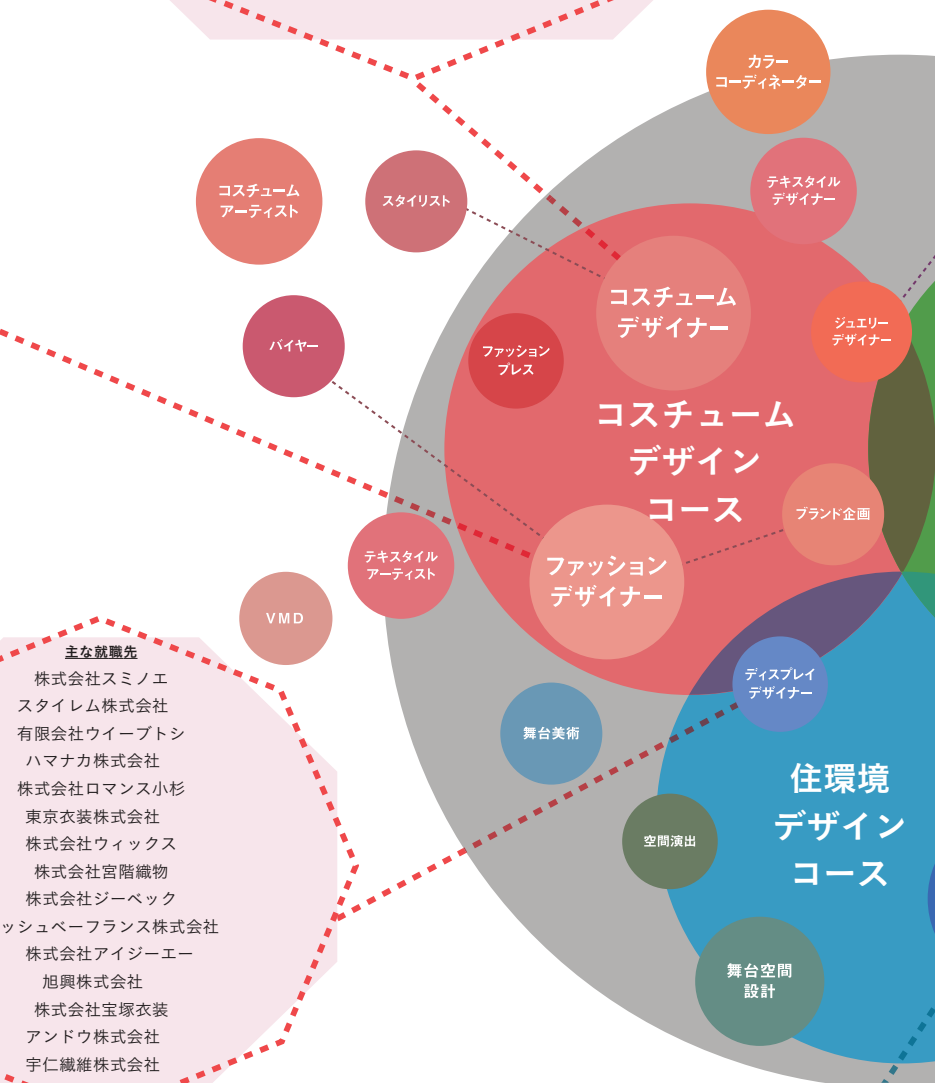
衣装デザイン、製作。主に映像、舞台の衣装デザインです。

### 大学での学びがお仕事でどう生かされていますか？

映像、舞台の衣装は、音楽、照明、着用する人間、様々な要素の一つです。必然的に多種多様な表現方法をされる方々とコミュニケーションを図って一つの作品を作っていきます。自分は学生時代に他領域の仲間と共同制作をしていました。そういった経験が他分野の方と仕事をする上で役立っています。

### 新入生へ、メッセージやアドバイスをお願いします

在学中、衣服以外の作品制作もしていたことが自分の価値観を広げられた理由の一つだと思います。大学ではいろいろな形の表現を学んでいる人がいます。同じ表現をする者同士、積極的に人と交流を持ち、自分が専攻していること以外にも目を向け、どんどん首をつっこんでいってください。方法も手法もいろいろなやり方で自分達がわくわくすることを存分にやりきってください。



卒業生  
桑原 秀彰 2007年度卒業  
株式会社設計組織アモルフ所属

### 現在のお仕事を教えてください

建築設計事務所勤務です。

### 大学での学びがお仕事でどう生かされていますか？

自分のやっている事に夢中になれる事だと思います。少人数の大学のため、他のクラスの同級生や先輩と接する機会を多く持つ事ができて、多くの刺激をもらえたこと、雄琴という京都から少し離れた静かな環境で、思う存分に課題に取り組めたことの二つが、自分の夢に夢中になるという、仕事をする上で一番重要な部分を育む事ができたのだと思います。

### 新入生へ、メッセージやアドバイスをお願いします

自分でやりたいと思った事は少しでも多く挑戦し、夢中になって過ごして欲しいと思います。僕は在学中に追われるように課題を制作して過ごしていましたが、卒業して振り返るともっとあの時あすれば良かったなあ、なんて欲張ってしまいます。それでも今は、そんな大学での時間は今の自分を支える大きな芯として残っているように思います。



卒業生  
高杉 昭吾 2009年度卒業  
高杉昭吾デザイン事務所 プロダクトデザイナー

### 現在のお仕事を教えてください

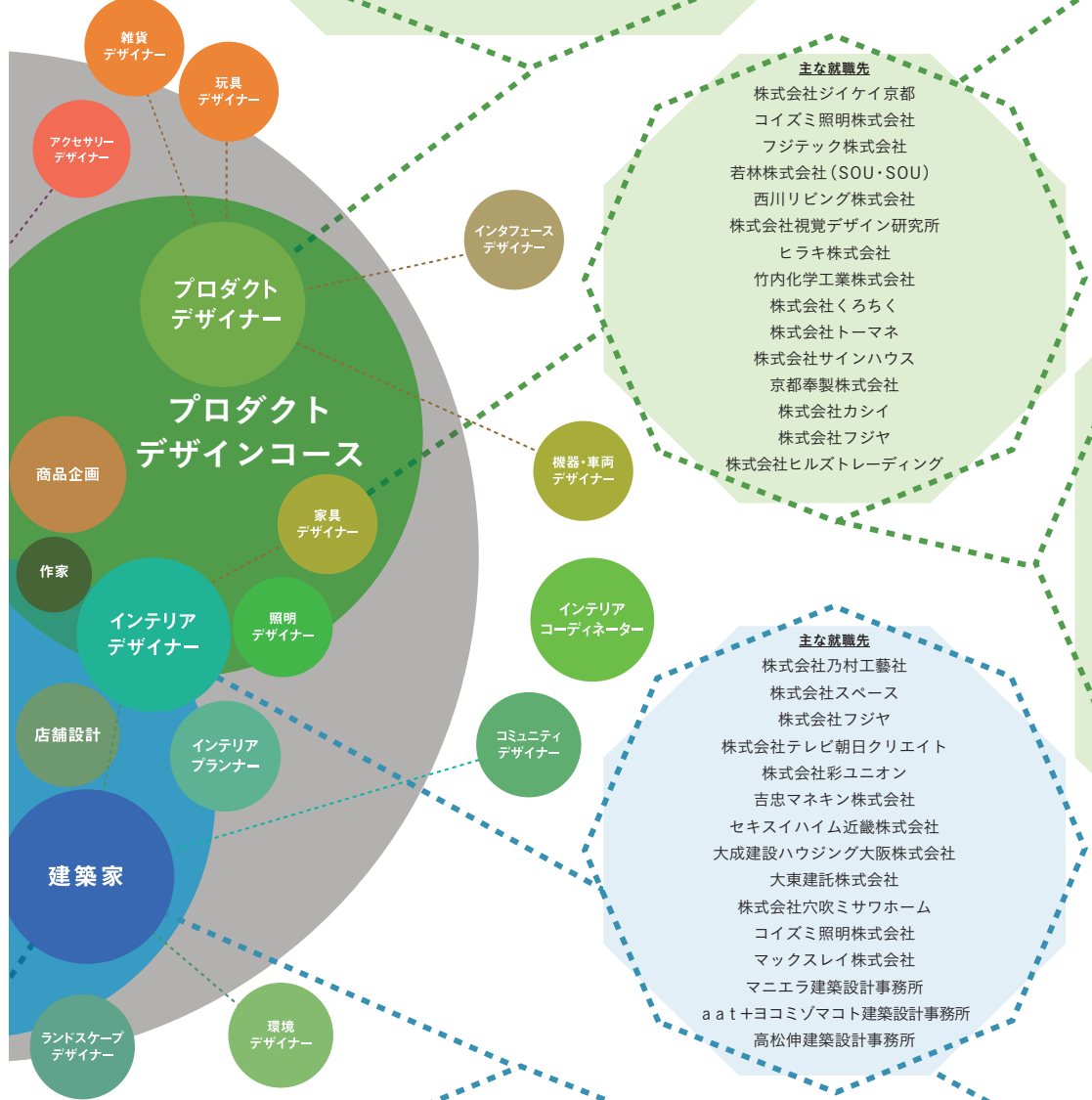
プロダクトデザインを中心に、商品に必要なグラフィックやWebサイトや映像なども包括して行うデザイン事務所を運営しています。同時にインスリン治療用の革製ポーチなど、まだデザインが及んでいない分野の商品を開発・販売するブランドの運営もしています。

### 大学での学びがお仕事でどう生かされていますか？

大学時代に授業や趣味で身につけた技術、知識、人間関係が、そのまま仕事に結び付いています。自分の好きな事を軸にして、それをもっと魅力的にするために、その周りも学んでいきました。

### 新入生へ、メッセージやアドバイスをお願いします

学んでいくうちにどんどん変わっていく自分を楽しんでください。あと、クリエイティブなことをするにはとにかく体力と気力が必要です。適度に運動しつつ、好きなことだけは絶対にあきらめないようにしていれば、大体なんとかなります。



卒業生  
松本 直也 2004年度卒業  
松本直也デザイン デザイナー

### 現在のお仕事を教えてください

現代を生きる人間の思考や行動をヒントにして、インテリアを主にデザインしています。そこで必要とされる家具やプロダクト、ひいては建築のデザインもしています。

### 大学での学びがお仕事でどう生かされていますか？

学生の時は様々なジャンルの授業を受け、また授業以外のことにもチャレンジしてきました。そのときに、全力で考え制作していたことが表現のアーカイブとなっています。そのおかげで、広い視野で物事を考えることができる柔軟な姿勢が身についたと考えています。

### 新入生へ、メッセージやアドバイスをお願いします

学生生活ではよく学びよく遊ぶことが大事です。とにかく行動すべきです。損することはありません。自分自身が本気で真心と遊び心を持って行動していると、周囲の人々はそれを素直に受け止めてくれます。コミュニケーションはもちろん大事ですが。社会に出て、物事を考えるという行為は、想像以上に楽しいものです。頑張ってください。



卒業生  
梶井 理帆 2015年度卒業  
竹内光学工業株式会社 勤務 デザイナー

### 現在のお仕事を教えてください

メガネフレームの設計、デザインが主な仕事です。一からデザインを考えることはもちろん、他社で作成された図面を社内で製造できる形に修正するなど、設計要素の強い仕事があれば、広告やカタログなどのグラフィックの仕事をしたりすることもあります。

### 大学での学びがお仕事でどう生かされていますか？

オールラウンドに技術を求められる仕事なので、大学でプロダクトデザインをはじめ様々な分野のデザインを学べたことが今とても力になっています。メガネは医療機器ですが、ファッションアイテムでもあり、建築デザインに通ずるところもあります。学生時代に他の領域やコースのデザインに触れられたことで、メガネひとつとってもデザインの幅が大きく広がりました。

### 新入生へ、メッセージやアドバイスをお願いします

好きなことを諦めないでいて欲しいです。大学という場所や、学生のときにしかできないことがたくさんあると思います。やってみたいこと、興味があること、学業以外のことも、今できることはできるだけ挑戦してみてください。すべてが未来に繋がります。応援しています！



卒業生  
御子 神健太郎 2010年度卒業  
株式会社フジテック デザイナー

### 現在のお仕事を教えてください

エレベーターやエスカレーター、動く歩道などの専門メーカーであるフジテックという会社で、デザイナーとして働いています。エレベーターは子供からお年寄り、体の不自由な方など、様々な人が使うものなので、誰にでも使いやすいモノを目指して日々頑張っています。

### 大学での学びがお仕事でどう生かされていますか？

エレベーターのデザインは建築デザインのトレンドに大きく影響されます。プロダクトデザインの知識だけではなく、建築デザインの知識も必要になってきます。成安はコースや領域の垣根が低いので、違う分野の先生にも気軽に話を聞く事ができ、様々な知識を得る事ができました。成安で得た幅広い知識は今の仕事で大活躍です！

### 新入生へ、メッセージやアドバイスをお願いします

将来の自分を想像して、それに向かって全力で学び、たまには全力で遊んで欲しいと思います。大学という場所は、自分が学ぶ気さえあればいくらかでも学ぶ環境を用意してくれます。先生や仲間から多くのスキルを得て、多くの思い出を作ってください！



卒業生  
谷 玲実 2016年度卒業  
株式会社 カフェ

### 現在のお仕事を教えてください

ディスプレイデザイン会社勤務です。主に、展示会のデザインや百貨店等の空間装飾を行っています。

### 大学での学びがお仕事でどう生かされていますか？

自分の物事を考える手法のベースが作れたことです。私は課題制作する際、模型をいくつも作り、その物作りから発想が生まれていくことがほとんどでした。今でもその考え方は大事にしており、仕事ではパソコンに向かって時間がほとんどですが、デザインを整理する際には一旦ラフに模型を作ったり、ゆる〜い絵を描いてみたり、実際に物を触ってみたりして手から物事を考えるようにしています。

### 新入生へ、メッセージやアドバイスをお願いします

自分で取り組んでいることに粘りつずに、少しでも興味や気になることがあれば、まず取り組んでみるのが大事のように思います。