

# KOBE DESIGN UNIVERSITY

特集 デザインユニット TORQ インタビュー

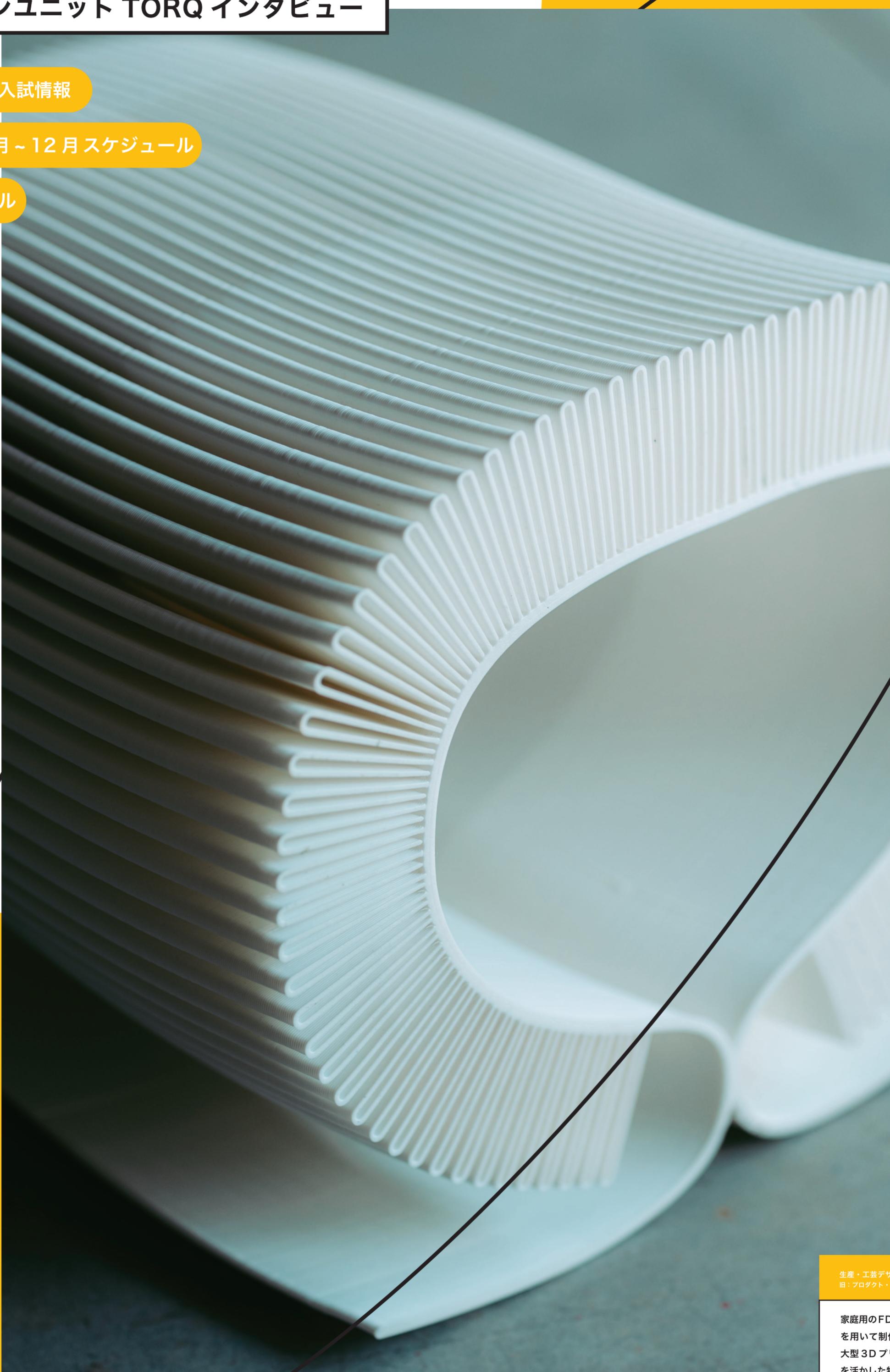
出願期間 9月～11月の入試情報

オープンキャンパス 9月～12月スケジュール

芸工塾 11月スケジュール

09

INFORMATION



Architecture and Environmental Design  
Product Design and Crafts  
Visual Design  
Media Arts

生産・工芸デザイン学科  
旧：プロダクト・インテリアデザイン学科 伊藤陽介さん

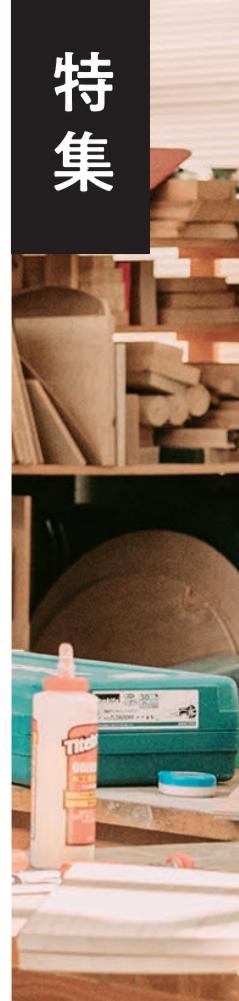
家庭用のFDM(熱溶解積層)法式の3Dプリンタを用いて制作。家庭用を用いることで、工業用の大型3Dプリンタではなし得ない、細かいピッチを活かした特徴的な意匠を表現することができた。プラスチックによるねじれたブリーツ構造は、重さがかかることで締まり、体を支える。FDM方式の3Dプリンタは樹脂を溶かし積層することで造形。そのシンプルな工程の中に見た、粘り強さや弾性、樹脂が溶けることで生まれる艶感を造形に取り込んだ。本制作は、最も流通している3Dプリンタである家庭用のFDM方式のものを用いて家具スケールの作品を制作することで、上記のツールを用いたデザイン・制作の可能性の拡張を試みた。

title : OMEGA



# INTERVIEW

特集  
神戸芸工大から誕生したデザインユニット「TORQ」



## 多角的視点から生まれる唯一無一のプロダクト

未瀬駿人さん 川島凜さん 伊藤陽介さんの3人はプロダクト・インテリアデザイン学科(現・生産・工芸デザイン学科)の同級生。在学中に取り組んだ演習などをきっかけに「デザインユニット「TORQ(トルク)」を結成。卒業後の2024年春より本格的な活動をスタートさせました。今は3人在学中の思い出や、ユニットについてお聞きしました。

神戸芸工大に入学されたきっかけは?

未瀬さん 「生活に寄り添うものづくりがしたい」と考え、辿り着いたのが家具。神戸芸工大の卒展で学生たちの作品を見たときに作品のクオリティの高さや熱量に圧倒され、自分もこの環境で学びたかったと思いました。

川島さん 高校時代に建築や家具のデザインに興味を持ち、自身の手で家具が作れる環境が整っている神戸芸工大を選みました。

伊藤さん 僕は高校の総合学科出身。大学ではより深くものづくりして学びたいと考え、兵庫県内で「デザイン」を学べるこの大学を選びました。

未瀬さん ドイツのギール・ムテジウス芸術大学との共同ワークショップに参加したことや、デザインの壁や文化の違いを感じながらもデザインという共通の言語でコミュニケーションを取って、共同で作品を作り上げる貴重な経験ができました。同じ分野を学んでいたも当然考え方や制作プロセスが違ったり、逆にびっくりするほど同じところもあるので、それがすごく面白くて、閉ざされた中でデザインに取り組むのではなく、オープンな環境・マインドでデザインに向き合いたいと考えるきっかけになりました。

川島さん 3年次に所属していた「デザインインイル」の出展ですね。イタリア・ミラノサローネへの出展目的で、2010年から取り組んでいるプロジェクトで、学生がプロの「デザイナーたちとファブリックに評価や批評してもらえるという、またない機会」その年はコロナの影響で現地での出展は叶わなかったのですが、東京での展示で初めて一般の方々に作品を見てもらう評議を頂けるなど、刺激的な経験になりました。

伊藤さん 僕は3Dプリンターとの出会いです。大学では使い方だけでなく、それらを活用した新しい作品制作に欠かせない存在として、その後の作品制作に欠かせない存在になりました。はじめてまだ1年ほどですが、作品の幅がどんどん広がっている気がします。

未瀬さん 設備の充実度やサポートの手厚さ、技術だけでなく「誰に届けるのか」というコン

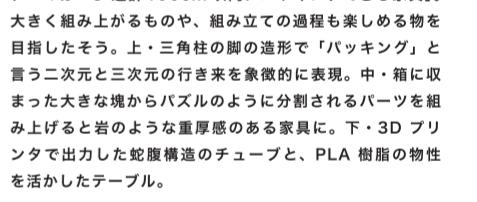
セプトの部分もしっかりと学ぶのが、神戸芸工大の魅力だと思います。そこで物を作ることで、手で物を作つて考えるというプロセスが根強いと感じています。特に「プロダクトデザイン」の分野ではそれが顕著。手で物を作ることで、頭の中を考えていたもののが、実際に形になるという実感を得ることができます。その過程で思わず発見があったり、アイデアが生まれたりすることも、以前は、デザインは頭の中で完結するものだと思っていましたが、大学での経験を通して、試行錯誤を繰り返しながら手を動かして作つていけるのだと学びました。

川島さん 特に、実際に作品を作れる環境は、他では経験できない貴重なもの。実際に作品を制作することで自分たちのアイデアが形になつて、完成したものを発表することで、新しい発見やアイデアを得ることもできました。

以前は、デザインは頭の中で完結するものだと思っていましたが、大学での経験を通して、試行錯誤を繰り返しながら手を動かして作つていけるのだと学びました。

川島さん 特に、実際に作品を作れる環境は、他では経験できない貴重なもの。実際に作品を制作することで自分たちのアイデアが形になつて、完成したものを発表することで、新しい発見やアイデアを得ることもできました。

以前は、デザインは頭の中で完結するものだと



テーマは「3辺寸100cm以内にパッキングできる家具」。大きく組み上がるもののほか、組み立ての過程も楽しめる物を目指します。上: 三角柱の脚の造形で「パッキング」と言う二回折と三次元の行き来を象徴的に表現。中: 箱に収まった大きな塊からパズルのように分割されるパーソンを組み上げると岩のような重厚感のある家具。下: 3Dプリントで出した蛇腹構造のチューブと、PLA樹脂の物性を活かしたテーブル。



川島さん 強く印象に残っているのは、作品を見てくれた方に何度も「日本のだね」と言われたことです。今回の作品は、そのうたのコソニマルさや緻密な造形が、海外の人の目に日本的に見えるそう。

未瀬さん デザインに対する見やアピールを得ることもできました。

川島さん 強く印象に残っているのは、作品を見てくれた方に何度も「日本のだね」とと言われたことです。今回の作品は、そのうたのコソニマルさや緻密な造形が、海外の人の目に日本的に見えるそう。

未瀬さん デザインに対する見やアピールを得ることもできました。