
変身！ゴミに第二の人生を

～ゴミからモノへ。

モノから人へ。～

第1章 プロジェクトの概要など

1. プロジェクトの名称、目的など

(1)プロジェクト名

変身！ゴミに第二の人生を

～Mechanical Trash Device～

(2)目的

大学で大量に廃棄されるゴミを収集し、
美術の力で作品に変え、人に届けること。

2. 代表者および構成員

・代表者

平田健輔 教科教育専攻 院1回生

・構成員

大崎笙子 美術領域専攻 4回生

中みつき 美術領域専攻 2回生

藤浦巧人 美術領域専攻 2回生

3. 助言教員

谷口淳一先生 (美術)

4. その他

撮影協力 西浜、井上、寺島

第2章 内容や実施経過など

1. 動機

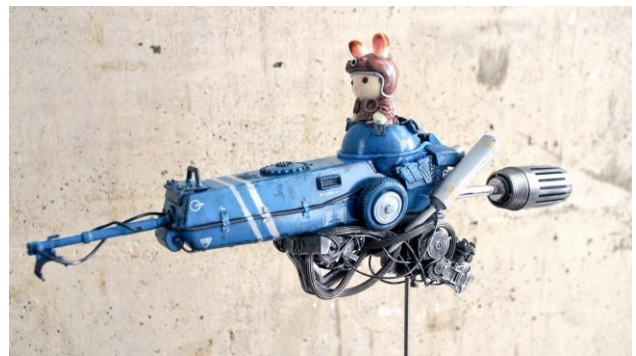
(1) 2016年に研究室の大掃除があり、整理をしていると、昭和時代の壊れた8mmフィルムビデオカメラが出てきた。非常に面白い形をしており、マイクの部分を取り外して持ち帰った。その形状が、自

分には宇宙船のように見えたので、宇宙船を制作することにした。

(2) ガシャポンのカプセルなどと組み合わせ、宇宙船のベースを制作する。



さらに畳用のゴムやパーツなどを張り付け、シルバニアファミリーのパイロットを制作。塗装をすると面白いものができた。



この時期から、捨てられゆくゴミや工業製品の可能性を感じるようになり、プロジェクトとして提案することにした。

2. 目的意識・方針の設定と共有 2017.6月

(1) 大学で大量に廃棄されるゴミを収集し、美術の力で作品に変え、人に届けること。

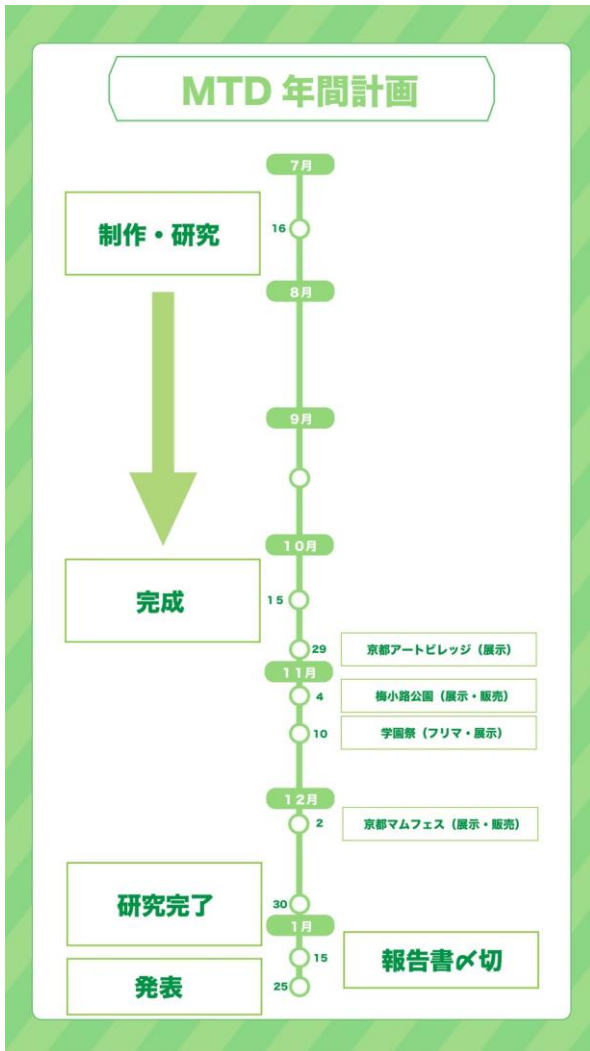
まず、目的や方針をチーム全体で設定し、共有する。チーム全体で制作を進めていく上で最も重要な工程。これを共有することで、各々で制作をしても、統一感が生まれる。

(2) 「人に届く」「工業製品の形状を活かす」という二点を特に重要視して制作することに決定。

3. 年間計画・発表場所設定

7月

(1) 方針や目的に沿って、年間計画を設定する。
当初の年間計画は以下のものになる。



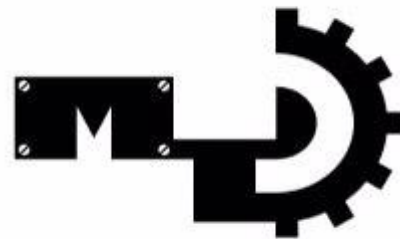
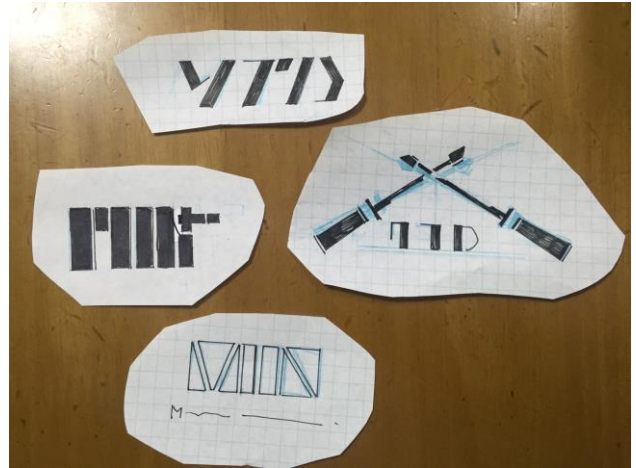
アートビレッジと梅小路公園での展示は、予算とスケジュールが合わなくなり、断念。その分、学際や岡崎公園で行われる「京都マムフェス」に注力することに決めた。

また、京都マムフェスに決めた理由としては、**京都府教育委員会**が後援している点と、**家族連れのお客さん**が多い点である。

(2) 発表の場所に関しては、展示販売が可能な場所を設定した。目的のひとつである、「人に届ける」ということを達成するためには、必要不可欠であった。それらをふまえて、今回は学園祭のフリーマーケットと京都マムフェスに設定した。

4. 制作ラフスケッチ 8月

(1) 作品を制作していくにあたって、**全体のイメージやフォルムを出力**することは、何を作るにおいても重要な工程である。まずは、チーム全体のシンボルとなる「**ロゴマーク**」を全員で作ることにした。**コンペ形式**で提示し、良いと思ったものをブラッシュアップしていく。以下はそれらのラフである。



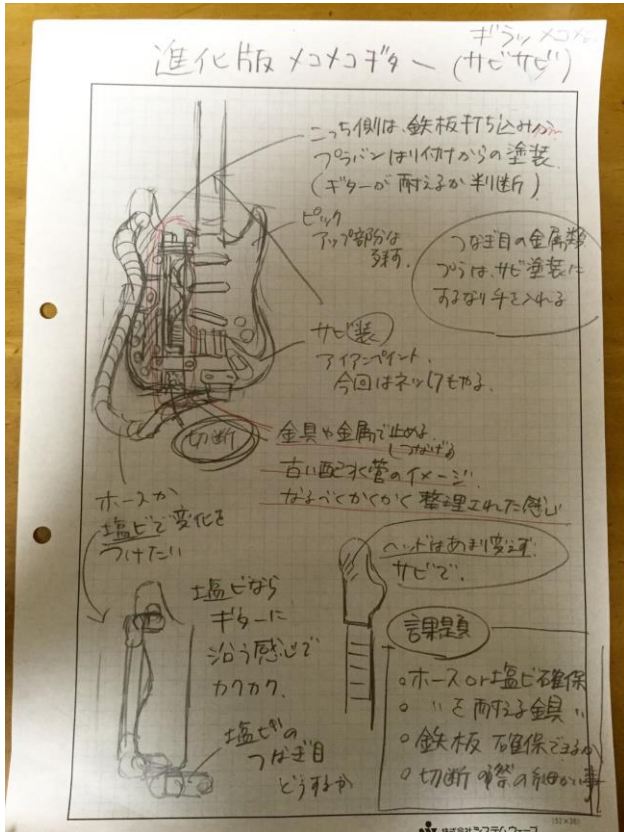
(2017.8.25)

そしてラフを基に Adobe Illustrator で仕上げる。今回は**未来感**を出すためにシンプルかつ丸みを帯びたタイポグラフィに、**ゴミを思わせない清潔感**を演出できるよう、青を基調としたデザインにした。



ブランドのようなロゴの存在は作り手にも、受け手にも、好印象を与える。と考えている。

(2) 作品のイメージを固めていく。販売できる小さめのもの、展示のみの大きなものをそれぞれイメージし、提案しあう。以下はそれぞれのラフスケッチである。



こうしたスケッチを提案しあうことで、新たに自分のアイデアが浮かぶことがある。それこそが、チームで取り組むことの良さである。

(3) スケッチなどを基に、必要になってくるものを考え、大学側に購入を要請する。工具類、塗装スプレー、エアブラシなどが主な購入品となった。



5. 制作① 9月

(1) ロゴやラフ、必要なものがそろってきたところで、制作に入る。プロジェクトが採択されてから、幾度となくゴミ捨て場へ行き、気に入った資材を持ち帰っていた。その数は最終的に30点以上にもなる。例えば、ドライヤーの中身はこうなっている。分解しないとわからないことがたくさんある。



(2) ここでは、物販用ではなく、展示用の作品をいくつか記したいと思う。まずは、MTDのキービジュアルとなるVR装置である。もともと600円ほどで投げ売りされていた、スマホを差し込むタイプのVRヘッドセットである。



これにカメラのレンズやスマホの充電コード、PCのファンやマウスの基盤などを張り付けて塗装。それをモデルにつけてもらい、撮影。そこにロゴや文章を入れて、Photoshopで編集。そして、仕上げてキービジュアルが完成した。



こちらは12月の展示用のポスターである。

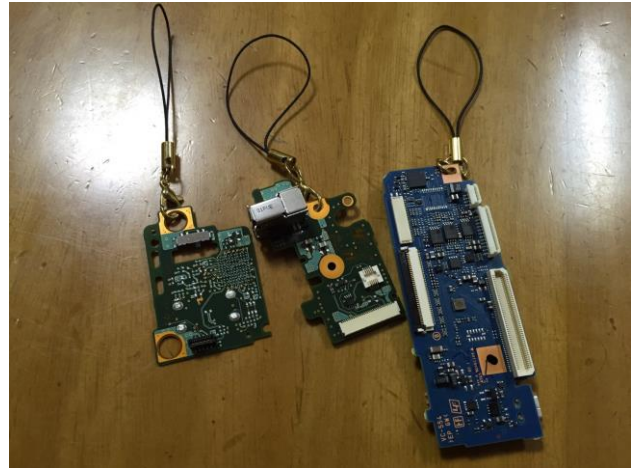


他のメンバーも、ギターなどを改造して、アンティークな作品を制作した。

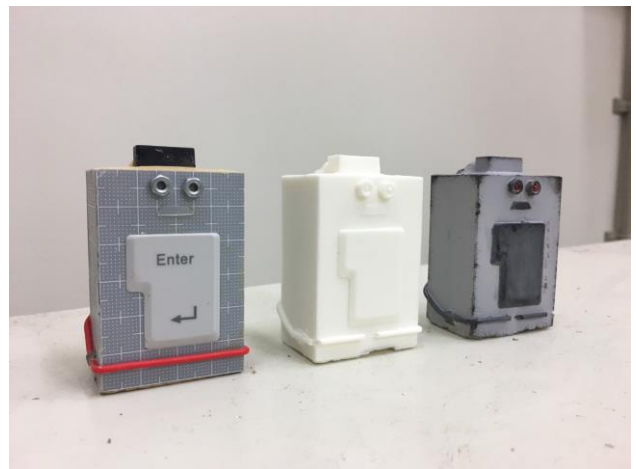
6. 制作② 10月

(1) ②では、展示販売を目的とした、小さめの作

品を採り上げる。価格をできるだけ抑えつつも、工業製品の良さ、塗装や組み合わせの面白さを堪能できる作品作りを目指す。例えば、シンプルな例でいえば、PCなどの基盤を切削してそのままキーホルダーにしたもの。



(2) また、シンプルなものに対して、ゴミを素材にして造形した作品も制作した。エンターキーやネジを素材に、USBを指して置けるオブジェを制作した。



このとき、同じ造形をいくつも作ることができないので、シリコンやレジンキャストという素材を使って「複製」を試みた。すると、上手く形をとることができ、加工もしやすくなった。

7. 展示・販売 11月

(1) 2017.11.4の京都マムフェスにて展示販売を行った。当日は寒い日だったが、岡崎公園は人が多く、また多くの出展者でにぎわっていた。初参加ではあったが、主催者をはじめ周りの出展者ともコミ

コミュニケーションでき、とてもいい場になった。



(2) 2017.11.11 の京都教育大学の学園祭フリーマーケットにおいても、作品を展示販売した。

(3) 2017.12.18～は学内の D 棟 1 階、「ギャラリーあなぐら」にて 22 まで展示を行った。

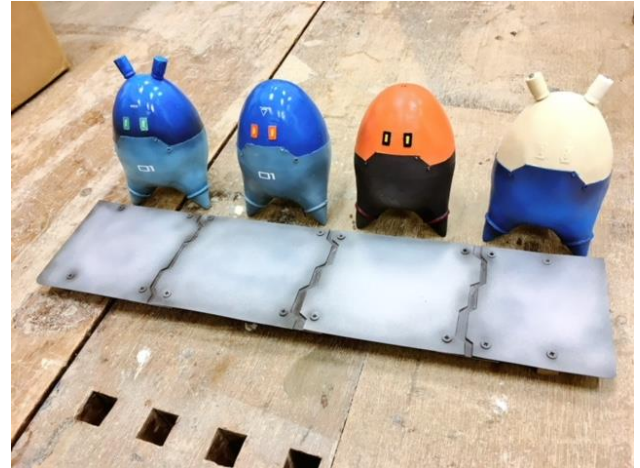
第 3 章 結果や成果など

1. 技術・作品としての結果

(1) いくつかの作品をイメージから仕上げまでを一貫して行うことにより、今までとは違う**技術が能動的に身についた**。さらに、お互いの制作における**技術を共有することにより**、一定の期間により多くの情報や技術を得ることができた。これは、個人では得ることのできない点であり、**チームで活動することの意義**が感じられた。さらには、造形だけでなく広報ポスター制作やロゴマーク制作などにおいて、Photoshop や illustrator などの技術も大幅に向上した。自分が「やりたい」と思っ**た表現**を WEB から探し、**実際に試してみる**ことで、そのスキルは確固たるものになる。教え込まれるのではなく、自分の興味関心から探す、試すことこそ、本当の学びであると痛感した。

(2) 作品の結果としては、多くのゴミから部品を発見、分解し、再構築することで、作品に生まれ変わらせることができたように思う。作品の種類はおよそ **10 種類**、展示販売した点数は約 **50 点**にもなった。上記にも記したように、作品が増えていくにつ

れて技術や知識も向上し、作っていくうちに、よりよい作品ができていったように思う。1 回目の制作では見えなかったことが 2 回目の制作で活かせるようになり、クオリティがアップした。カラーバリエーションを豊富に試すことができ、同じ形状でも違った表情の作品を多く生み出すことができた。



作品「うさ丸」 ↑ 「キーボードピアス」 ↓



2. 展示・売上としての成果

(1) 京都マムフェス、学園祭フリーマーケットと合わせると、**46 点**が我々の手元から旅立ち、購入してくださった方々の元へと渡った。売上総額は **15,250 円**となった。**販売したものの 90 パーセント**ほどの作品を購入していただくことができ、非常に嬉しかった。「**届けたい**」という**想いが「届いた」瞬間**であり、このプロジェクトの目的を達成することができたと感じている。

(2) 展示中のコミュニケーションに関して。販売していない作品は持ってみたり、実際に装着する k

ともできるので、装着してもらったりもした。



まだ一般的に普及していない VR は初体験の人も多く、子供から大人まで楽しんでもらえた。また、VR を見ていない人も、改造した VR 装置を撮影したりして楽しんでいたので、良かったように思う。

(3) 12月の学内あなぐら展示会では、ノートにいくつかコメントをいただいたので記載する。

・廃材を使っているとは思えないデザイン性を感じた。

- ・過程が見えると作品に親しみが持てる
- ・ポスターもかっこよく好き
- ・キャプションもかっこいい

などのコメントをいただいた。後にも記載するが、自分たちで最初から最後までこだわり抜いた「デザイン性」が見てくれた人に伝わった瞬間だと感じた。レイアウトひとつ、文字フォントひとつ、ポスターひとつ、すべてにデザインを感じられるよう、こだわったため、そういったコメントは非常にありがたく、参考になった。

(4) もうひとつ、興味深い結果として、あまり塗装などの手を加えないほうが、逆に見る人の興味を引く場面も多くみられた。例えば、キーボード型のピアスなどは、塗装したものより、そのままの文字盤の方が人気が高かった。おそらく、日常に存在するキーボードをピアスとして切り取るだけでも、面白いものとして目に映るということではないかと考える。

(5) 支出

プロジェクト名: 変身! ゴミに第二の人生を Mechanical Trash Device 【様式8】

研究経費出納帳

月	日	勘定科目 コード	科目名	摘要	使用金額	差引残高
		1	今年度研究費			150,000
7	13	3	備品	コンプレッサ、塗装ブース	24,015	125,985
7	13	2	消耗品	防毒マスク等	12,785	113,200
7	18	2	消耗品	デブコンET樹脂等	36,785	76,415
9	14	4	印刷費	ポスター印刷	8,709	67,706
9	21	2	消耗品	レジンキャスト他	14,428	53,278
10	22	2	消耗品	カラスプレー等	10,344	42,934
10	22	4	印刷費	カード印刷	1,307	41,627
11	13	2	消耗品	レジンキャスト他	7,214	34,413
11	29	4	印刷費	ポスター印刷	9,876	24,737
12	25	11	雑費	マムフェス出店料	4,998	19,739

収入は販売利益の 15,250 円となり、募金予定。

第4章 まとめと反省、今後の展望など

1. まとめ

(1) 美術や工作の技術・アイデア次第で、捨てられる運命にあったゴミの運命をいくつか変え、作品として仕上げ、提示し、人に届けられるということを実証できた。

(2) 発案→制作→展示販売→研究発表というシンプルな流れの中で、視覚的情報を重視し、「デザイン」と「ユニークさ」を一貫して全ての工程に盛り込むことができた。そして、それらはしっかりと見る人に伝わっているということがわかった。

(3) ゴミを作品に変えるときと同じくらい、広報や全体のバランスにこだわった。それは、「目を引かない情報は誰にも知られずに終わる」からである。どれだけいいものを作っても、知られなければ人の

興味すら得られない。それらはこの研究だけでなく、e-Project 全体にも言えることである。今回、竹友会さんのロゴマークや全体発表会の告知デザインも担当させていただいた。もっとプロジェクト同士で横断的にお互いを高め合う機会やコミュニケーションの場があってもよいのではないかと感じた。

2. 反省

(1) まず、工業製品を使いつつも、ビジュアル面でしか効果を発揮できなかったことが挙げられる。理工学的な知識を持つ人と協力すれば、見た目と新たな機能を両立できるのではないかと考えた。

(2) 次に、自分たちの造形力の無さが挙げられる。作りながらレベルアップは着実にしていたものの、感性するたびに「もっとできたのではないか」という思いをすることがたびたびあった。作品づくりとレベルアップとはそういったトライ&エラーの繰り返しではあるが、また作る際にはさらなるクオリティのものを提示したいと考えている。

3. 今後の展望

来年度のプロジェクトはまだ考えていないが、今回の「あるもの」からものづくりをするプロジェクトに対して、最近普及している 3D 造形と 3D プリンターを利用した、「無いものづくり」を提案しようと考えている。