

1 なぜ、学科を超えて続々と映像作家が生まれるのか

2 企業が多摩美に期待すること

AC部



林響太郎 13年情報デザインコース卒
DRAWING AND MANUALに参加し、映像作家/撮影監督/写真家/アーティストなどとして活動。近時はTadidas Running | ALPHABOUNCEBEYOND 日本版、[2018 MUSEE ALWAYS FRESH] TVCMの監督などを手掛けるヴェネツィアビエンナーレ特別賞受賞。

学生時代に得たことは、良いものを見る、感じることのできる「時間」「環境」がたくさんあったことです。直接的には「グループワーク」の授業が、また、授業にかかわらず有志の集まりなども、今の撮影現場などにすごく生かされていると感じています。監督という立場で何をすべきか、どう立ち振る舞いをすべきか。一つのプロジェクトを進めていくことを学んだ気がします。それを教えてくれたのは宮崎光弘教授を筆頭に年間を通して気付きをくれた教授、講師陣だと、卒業してからよく感じます。社会に出たら「時間」が極端になくなっていきます。時間をかけて何かをできるのは今だけかもしれません。今の「時間」を大切にいろんな人と楽しんでほしいです。



RADWIMPS
「Shape Of Miracle」
MVディレクター

MUSEE [2018 MUSEE ALWAYS FRESH編] CM監督

ALWAYS FRESH.

NIKE [NIKE AIR MAX DAY 2018] インスタレーション 参加アーティスト

持田寛太 16年メディア芸術コース卒
映像作家/フリーランスのジェネラリストとして活動。実写映像、3DCGなどの映像制作を中心に、インタラクティブアートやインスタレーションの制作も行う。近時は、NIKE AIR MAX DAY 2018に合わせた映像インスタレーションにアーティストとして参加。

映像をやりたくて、多摩美に入学しました。そこで久保田晃弘先生と出会い、考えや行動、実行力、アカデミックな環境ならではの社会とのコネクションといった意味で、多くの言語を学ばせてもらいました。映像全盛期時代で、3DCGもノートPCで作れてしまうこの時代。技術やビジュアルはもちろん必要ですが、それ以上に大切なのは絵に落とし込み前の発想や考え方、これが優れていないと面白いモノは生まれません。技術を教えられて育った学生よりも考え方を植え付けて育った学生の方が、今の時代一番輝ける人材になるでしょう。学ぶ環境が一番大切だと思います。自分にとって素晴らしい環境だったと今でも思います。



学科の枠を超えて、なぜ、多摩美から続々と映像作家が生まれるのか

日々進化し続ける映像表現の世界でいま、多くの本学卒業生が活躍しています。多様な映像分野で、世の中に影響を与える作品を生み出す視点と思考は、どのように鍛錬されたのか。第一線で活躍する卒業生や多摩美における映像への入り口にスポットを当て、なぜここから映像分野の優れたクリエイターが続々と生まれるのか、その理由を探ります。



NHK Eテレ 「ニャンちゅう!宇宙!放送チュー!」アニメーション制作

大谷健太郎 89年芸術卒
在学中、映像演出研究会で制作した8ミリ映画、「青緑」が1988年のびあフィルムフェスティバルに入賞。1991年に「私と他人になった彼は」で同3部門を受賞。1999年「avec mon mari アベックモンマリ」で劇場用映画デビューを果たす。『約三十の嘘』(2004年/監督兼共同脚本)、大人気漫画の映画化「NANA」(2005年)など。

映画 **黒執事** 監督

『映像作家100人 2018』に、多数の多摩美卒業生が登場
毎年、優れた映像作家を100人選出する「映像作家100人2018」(株式会社ビー・エヌ・エヌ新社)に、情報デザインの谷口暁彦講師をはじめ、時里充さん、ひらのりょうさん、衛藤隆世さん、冠木佐和子さん、ぬQさん、山田遼志さん、佐伯雄一郎さん、代田栄介さん、稲葉まりさん、北村みなみさん、岸本威さん、AC部、持田寛太さん、でんすけ28号さん、久野遥子さんら多数の多摩美卒業生が選ばれ、紹介されています。

特設サイト=https://eizo100.jp/

情報デザイン学科情報デザインコースは、2019年度より実技試験のない「センター試験のみ」でも受験できるようになりました。(映像・舞台美術などの演劇舞踊デザイン学科劇場美術デザインコースも、同じく「センター試験のみ」でも受験可能となります)

GRAVITY CAT [GRAVITY DAZE 2 GRAVITY CAT 重力的眩暈子猫] 映像監督

柳沢翔 05年油画卒
絵画とアニメの技法をベースとした映像表現で、CMを中心に活動。2016年「星が丘ワンダーランド」で映画監督デビュー。2015年、養生堂「High School Girl? メーク女子高生のヒミツ」、任天堂「Pokémon GO」、2017年「重力猫」ムービー「GRAVITY CAT」など、手掛けた作品はネット動画再生数でも話題に。

本ページで紹介している柳沢翔さんのインタビュー記事が「TAMABI NEWS 76号」でご覧いただけます。また、6月15日に劇場公開される「ニンジャバットマン」のキャラクターデザインを手掛ける岡崎能士さん(97年彫刻卒)のインタビューも、同号に掲載されています。

田中裕介 01年グラフィックデザイン卒
CAVIAR所属。秀逸なデザインセンスと映像制作のスキルに遊び心を加味した独創性を武器に、多くの話題作を手掛け、CMやMusic Videoの映像演出を軸に、グラフィックデザイン、アートディレクション、舞台演出など、その活動の幅は多岐にわたる。

専門的な知識や技法だけでなく、現在の制作活動において、地下水のように脈々と流れている根本的なこと。それは、当時自分と同じように迷いそして未完的な表現者がたくさんいて、その中に社会的な経験を多く積んだ表現者がいるような環境に身を置き、そこで自分が溶びた情報や刺激を受けて昇華させ構築されていった、表現する上での基本スタンスみたいなものです。

サカナクション 「パンハの旋律を夜に聴いたせいで。」 MVディレクター
OK Go 「Obsession」 MVディレクター

加藤久仁生 01年グラフィックデザイン卒
アニメーション作家。2009年に短編アニメーション「つみきのいえ」で第81回アカデミー賞短編アニメーション賞を受賞。ほか絵本、イラストレーションなどを制作している。

3年で故・片山雅博先生に出会ったことが大きいです。授業では世界中のアニメーション作品を浴びるように観て、年代ごとに細かな解説つきでその広大さを知りました。例えば好きなバンドを見つけたらまず楽器で真似てみるように、アニメーションも手取り足取り習うものではないと思います。自身で試行錯誤しながら作っていく、その過程自体が重要な気がします。

つみきのいえ アニメーション制作他



きゃりーぱみゅぱみゅ 「ふりそでーしょん」 MVディレクター

田向潤 05年グラフィックデザイン卒
映像ディレクター/グラフィックデザイナー。きゃりーぱみゅぱみゅのMVを多く手がけるほか、くるりやSMAP、SEKAI NO OWARIのMV、ヤフオク!、レオパレス21、Newニンテンドー3DSのCMなどに携わる。

社会におけるクリエイティブな仕事とは、全て「デザイン」と言える。そのような意味で、多摩美での学びは映像というフィールドでも常に生きています。在学中は手を動かすよりも「デザイン」とは「みたいなことを考えており、そして先生方はそんな学生たちに真摯に向き合い、デザインの本质を説いて下さいました。技術を教えるよりはるかに大変な教えかもしれません。

映画 **SEKAI NO OWARI** [RPG] エンディング作画他

クレヨンしんちゃん
映画クレヨンしんちゃん 爆盛!カンフーボーイズ〜拉麺大乱〜 エンディング作画他

久野遥子 13年グラフィックデザイン卒
アニメーション、漫画を中心に活動。Eテレ「人形劇ガラピコぽ〜」OP、岩井俊二監督作「花とアリス殺人事件」、TVアニメ「宝石の国」のスタッフ参加など。2017年初コミックス「甘木唯子のツノと愛」を刊行。

広告やアニメーションの授業など、私が選択した授業は「自由に作って良い」という課題が多かったことが良かったです。現在携わっている仕事は商業的なものが多いのですが、そういった現場で、技術も経験も足りない自分がなんとか席を置かせてもらえる理由は、学生の時に自由に作れた体験やそれを認めてもらった瞬間が生きているのではないかと思います。

Cuushe 「Butterfly Case」 MVアニメーション制作他

Butterfly
Cuushe

学科を超えて開かれる、映像表現への入り口

枠を設けず、手法または概念として捉える多摩美の映像授業

多摩美には、多岐にわたる映像分野の第一線で活躍する教員陣の下、基礎から本質、先進性まで学べる授業科目や、創作をサポートするメディアセンターなど、多くの映像への入り口があります。そこに共通するのは、単に技術の修得だけを目的とするのではなく、作家としての着眼点や思考力を重視する学びへの考え方です。

【映像授業①】

映像というメディアに何を仲介させるのか 問い直しから創作を

情報デザイン学科 メディア芸術コース「エンターテインメント論」「シナリオデザイン」「イメージラボⅠⅡ」

寺井弘典 (情報デザイン学科 教授)

1985年多摩美術大学油画卒業。フリーディレクターとして活動後にMTV JAPANに入社、ステーションIDコンテストを主宰する。2001年株式会社ボックス設立。メディアの垣根を超えて活動に取り組む他、NHK-BST1 デジタル・スタジオAMや文化庁メディア芸術祭審査委員 (04～06、10～12年) を務めるなど、若手の育成にも力を注ぐ。P.I.C.S.クリエイティブディレクター <https://www.pics.tokyo/>

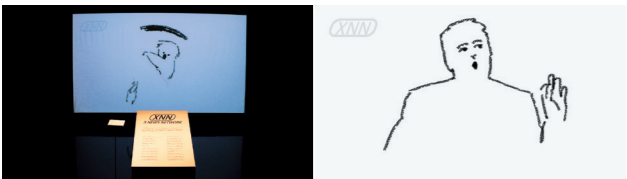


2年次の選択演習科目「シナリオデザイン」は、アニメーション・映画・ドキュメンタリーなど作品中の物語構造を分析し、物語構造のある映像作品を創作する方法論について学びます。課題「REMtv」で行う悪夢の映像作品化は、本人だけの非論理的で奇妙なイメージを他者に披露し共有する実践ですが、創作のヒントは外部や明解な論理構造を持つ対象ばかりに目を向けるのではなく、内部の記憶の古い層や、非論理的対象にもあることに気づいて欲しいのです。「イメージラボⅠⅡ」は写真・映像を中心として、立体作品、観客体験型インスタレーション作品、パフォーマンスなどあらゆる芸術表現への取り組みを視野に入れて制作と展示に関する先駆的な取り組みを目指しています。前期後期を通して、テーマの設定、フィールドワーク、リサーチ、企画立案とプレゼンテーション、制作といったプロセスの実践を通して、独自の表現方法を確立してほしいです。最近の傾向としては鑑賞者に生理的、知覚的に体験させるサイトスペシフィックなインスタレーション作品が増えていますが、まずプロトタイプを作り、様々な検証が重要です。

【映像授業②】

プログラミングやゲームエンジンは新しい映像表現にとって欠かせない要素

情報デザイン学科 メディア芸術コース「メディア芸術演習Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳ」



「xnn ニュース」17年卒 柴田真歩さん 手描きアニメーションとプログラミングが融合した作品。Maxというプログラム言語で制御されており、手描きアニメーションで書き起こされた実際のニュース映像の断片が、プログラムによって現実には存在しない嘘のニュースへ組み替えられ、無限に生成されます。現在のSNS上で伝播する情報の信じよう性や、フェイクニュースの問題を深く考える作品です。

谷口暁彦 (情報デザイン学科 講師)

2008年多摩美術大学大学院デザイン専攻修了。自作のデバイスやソフトウェアを用い、メディア・アート、ネット・アート、ライブ・パフォーマンス、映像、彫刻作品など、さまざまな形態で作品を発表する。主な展覧会に[[「インターネット アート これから」——ポスト・インターネットのリアリティ。(NTT ICC、2012年) など。



「メディア芸術演習」では、「キネティック・アート」「インタラクティブ・アート」「サウンド・パフォーマンス」「アンビエント・インターフェース」というメディアアートのための4つの基礎実習を行っていますが、実はその中に、直接映像を扱う内容はないんですね。しかし、これらの授業でプログラミングがとても重要な要素になっています。例えば「キネティック・アート」ではモーターなどの駆動部品をArduinoという小型のコンピュータで制御するのにプログラミングを用います。「アンビエント・インターフェース」ではUnityというゲームエンジンを用いて仮想空間の中における美術作品を制作します。プログラミングは、映像以外の領域でも使われるものですが、現代の新しい映像表現について考えるには、プログラミングは欠かせない要素になっています。プログラミングや、ゲームエンジンを用いる映像表現では、撮影された映像や、レンダリングされたCGと異なり、常にその場で生成されていて、変化し続けるということが重要です。そうした変化し続けることへの意識は、日々変化するメディアに対しての意識とも重なり合います。これらの授業では、そうした作品制作を通じてメディアを批判的に探究し、結果としての作品を制作するだけでなく、そこに至るリサーチやフィールドワーク、教員や学生同士のディスカッションを重視しています。

授業での実践から、学生と共同制作した学科紹介アプリケーション「メディア芸術3D」専用のスキャナーや、複数枚の写真から凹凸を認識して3Dデータで現実の風景を記録する3Dスキャン技術を活用、ドローンを用いて情報デザイン棟の建物も3Dスキャンで再現されている。 <http://www.idd.tamabi.ac.jp/art/site/opencampus/2017/>

ゲームエンジンを用いた映像表現「ゲーム・アート」 谷口講師が2016年から取り組む、ゲームエンジンUnityを用いた新たな表現。ゲームを素材やモチーフに制作される美術作品の領域についての特別講座「ビデオゲームアートのためのUnity講座」の授業内容がwebで学べる。 <http://okikata.org/gameart/>

メッセージ デジタルネイティブ、スマホネイティブと呼ばれる、物心ついたころからさまざまなメディアに囲まれたみなさんにとって映像メディアを扱うことは抵抗はないでしょう。ですが、普段に接しているマス映像メディアや多様な映像作品がそもそも成立している背景を分析し、根本的に問い直す視点が必要です。それは、受け手側では無く、作り手側になるわけですから、現在、地球上にどんな映像メディアを使った作品が注目されていて、自分の作品と関連する作品はどんなものがあるのか?どんな映像作品の歴史があったのか?など、その水平軸方向と垂直軸方向の思考の交差点に自分が立脚しながら、創作するのだという意識は持っておいたほうがいいでしょう。その意識を持った創作活動の中で、先駆的であり、見たこともない作品が生まれてくるのだらうと思います。



左=シナリオデザイン課題2「悪夢を映像化する REMtv 制作」3年・新妻葵さん 誰もが記憶している、何度も思い返す忘れない「悪夢」を本人がナレーションで語り、映像化。鳥頭男が自殺を迫ってくる。夢と現実の狭間を卓越したアニメーション演出力で無意識に潜む死の恐怖を描き出した。 右=イメージラボⅠⅡ 「小さな街で起きる大きな事件」18年卒業制作石井祐里佳さん ゆっくり走る郊外電車そのものがカメラになっている。すべての移動体がカメラになり、それが社会全体を覗いているという超監視社会の到来を予言しているかのようだ。



プロジェクションマッピングで学生が功績 若手映像クリエイターの登竜門として、東京ビッグサイトの正面に3Dプロジェクションマッピングする国際的なコンテスト、「東京プロジェクションマッピングアワード」。寺井先生指導のもと、2016年3月VOL.0ではでんすけ28号、狩田寛太チーム」が、VOL.1では「青藤公太郎、柴田真、山口新平、油原和記、高橋明裕、荒木久穂チーム」が優秀賞を獲得しています。 <https://paward.jp/>

「擦れた音」16年卒 富樫佳奈さん 幼少期に体験した池袋の交差点を行き交う人の様子を再現した作品。池袋の街で観察した人々を3Dモデルにし、それらがさまざまなバリエーションで交差点を歩く様子をUnityというゲームエンジンを用いて制作。本来ゲームを制作するツールでも、こうした極めて個人的な体験の表現へと用いることに新しい可能性を感じる作品です。

「xnnニュース」『擦れた音』両作品への評価

両作品とも、単にプログラミングやCGが使えろといった技術的なことを超えて、プログラミングやCGを用いるということがコンセプトやテーマと深く結びいている例だと思います。メディア芸術コースではこうした社会へつながる表現のあり方や、個人的でありながらも、その体験の深さゆえに新しい表現へとつながっていく思考を探究しています。



メッセージ いま、巷にはさまざまな映像があふれています。テレビはもちろん、YouTubeやtwitter、Instagramなどの SNS、街頭のデジタルサイネージなど、至る所で映像を目にします。そうした映像は、常に経済的な価値と、集団の行動原理に基づいて生成され続けています。つまり、より多く、より広く、集団へと働きかける指向性です。そうした映像があふれる現在だからこそ、逆に極めて個人的な表現が重要であるように思えてきます。私たちは、学校に通う学生であるとか、企業に勤める社会人であるといった集団である以前に、所属先や宛先のない、何者でもない個人であるはず。そして、そうした何者でもない希薄な個人というのは、社会状況の大きな変化や、マスメディアの中ではいとも簡単に消え去ってしまいます。そうした変化の中で自分の身を守り、個としての危機を表明するためにも映像というメディアは重要に思えます。コンピューターやインターネットは、世界中のさまざまな人と情報を共有し、コミュニケーションできるメディアです。しかし同時に、ネットを介して様々なソフトウェア、プログラミングについて自分で学習し、一人で何でもできるメディアでもあります。つまりそこには、個人的な営みを可能にすること、それをまだ見ぬ世界の誰かと共有できるという二つの可能性があるわけです。いまの時代において重要なことは、そうした個人的な営みから始まり、広い社会へともつながっていくような複数のスケールを横断すること、そうしたことを継続していくことだと思います。

【映像授業③】

社会に具現化していく上で必要な能力の一つ

統合デザイン学科 「デザインベーシック表現Ⅱ インタラクション」「メディア技術概論」「プロジェクトC1、C2」

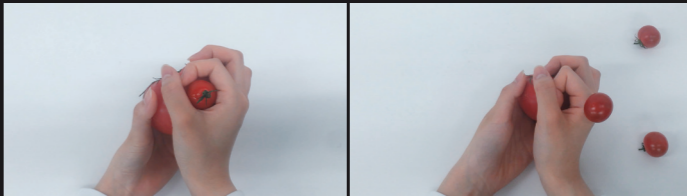
菅俊一 (統合デザイン学科 講師)

コグニティブ・デザイナー／表現研究者／映像作家。慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科修了。NHK EテレT2355 / 06551D映像をはじめとした、人間の知覚能力に基づく新しい表現を研究・開発し、さまざまなメディアを用いて社会に提案することを活動の主としている。



統合デザイン学科では、さまざまなデザイン領域を統合し社会に具現化していく上で必要な能力の1つとして、映像(動的な情報設計)を捉え、いくつかの講義で普遍的な概念を習得するための講義や課題を提供しています。例えば2年生必修の「デザインベーシック表現Ⅱ インタラクション」では、人・環境・メディア間の相互作用を設計する視点を養うため、人の動きを観察しながら作成するコマ撮りアニメーションや、複数のパラパラ漫画を組み合わせることで一つのアニメーション作品を構成する課題を行っています。また、「メディアとアーキテクチャ」という概念を基に新しい表現を生み出す3・4年生向け研究プロジェクトである「プロジェクトC1、C2」では、さまざまなメディア設計のベースとなっている人間の視覚認知メカニズムを学んでいくことで、映像という表現方法を持つ新しい可能性を切り拓くための視点を養う課題制作や、社会に向けて新しい映像の価値を提案することを視野に入れた研究活動を行っています。

メッセージ 映像は、さまざまな情報を動きや変化によって伝える表現です。膨大な情報にあふれ、人間や環境といったさまざまな側面から問題を捉えなければならない現在の社会において、動きや変化をデザインする映像の考え方は、重要なリテラシーの一つになっています。一方で映像を取り巻く技術の進歩はめざましく、わずか1年で基盤となる技術が様変わりしてしまうほどです。このような状況において統合デザイン学科では、単なる制作技術ではなく、概念として映像を捉え教えます。いまも未来も変わらない普遍的な考え方を学び、新しい表現を社会に切り拓いていく人になってください。



課題(ありえない状況)——「トマトの分解」2年・松尾い栗 「コマ撮り」の技術を用いて、トマトを右手で掴まると、顔まわるところからミニトマトに分解されていくという「ありえない状況」を表現した。本課題では、既に定着している表現方法のポテンシャルを見だし工夫することで、どのように新しいコミュニケーションを作り出せるかということを重要視しています。この作品は指で接点を隠しながらミニトマトを挿入することで、「絞り出す」というありえない行為を、自然なものとして表現することに成功しています。

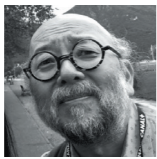
課題(新しい展覧会のデザイン)——「光の質感を読み換える」4年・渡辺光さん 「目の前の封筒に向かってカメラのシャッターを切る」と、封筒の中身が「プロジェクション」によって可視化され、じわじわと消えていく。最初からプロジェクションされているのではなく、「シャッターを切る」という行為を介して光を受容する体験をすることで、単なるカメラのフラッシュではない独特な光の質感を私たちは読み取ることができます。環境・体験・光の関係性が適切にデザインされていくことで、見慣れた物事に新しい質感を見だしてしまうのです。

ビジュアルコミュニケーションの一つとして出会う タマグラアニメーション

グラフィックデザイン学科「基礎デザインII-A」「アニメーション・II」
「アニメーション原論」

野村辰寿(グラフィックデザイン 教授)

1987年多摩美術大学グラフィックデザイン卒業、株式会社ロポット入社。CMディレクターとして活動後、さまざまな手法のアニメーション作品を制作。オリジナルアニメーション作品の他、CM、テレビ番組、展示映像、Web、絵本、イラストレーションなど幅広く活動中。



グラフィックデザイン学科では、2年生全員が履修する基礎課程の「基礎デザインII」において、前期課題「ムーブメント」で15秒のアニメーション作品を、後期課題「映像」で60秒以内の映像作品を、それぞれ制作します。それらの課題を通して、学生にアニメーションおよび映像制作の面白さと可能性を体験してもらいます。その上で興味を持った学生が3年次からの専門課程で「アニメーションI」を履修し、より高度な作画、作話、絵コンテ作法、コンピューター操作など、制作に必要なスキルを学びます。前期課題「ワンセンテンス・アニメーション」は、「誰が、いつ、どこで、何をどうした」といった創作文を考えて、それを基にストーリーのある作品を制作。後期課題「ワンビジュアル・アニメーション」は1枚のイラストなどからイメージをふくらませ、MV、立体アニメ、抽象アニメなど、より自由なアニメーション表現に挑戦します。

「タマグラアニメーション・シアター」とは タマグラアニメーションとは、多摩美グラフィックデザイン、同大学院グラフィックデザイン領域で制作された、アニメーション作品の略称。多摩美HP内「タマグラアニメーション・シアター」で歴代の優秀作品を見ることができます。

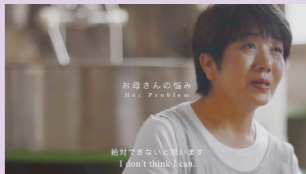
メッセージ 高度で多様な映像表現が求められる時代に対応できる人材を育成するために、アニメーションおよび、CMディレクションの授業を通じて映像教育を進めています。今現在の多摩美には映像学科やアニメーション学科はありませんが、各学科の理念に則った映像表現とその教育がある、ということが特徴です。本学科でも単なる技術者教育ではなく、ビジュアルコミュニケーションができる表現者を育成するためにカリキュラムを考えています。卒業制作でアニメーションを選択する学生の多くは、最初からそれを学びたい、作りたいと思って来ているわけではありません。大半はさまざまなカリキュラムの中で、自身の能力や適性、仕事の面白さや可能性に気付いて自らの将来を決めていきます。グラフィックデザインの仕事の領域は広いだけに、いろいろな体験の中から選べるのが本学科であると思っています。基本は、好きこそ物の上手なれ!です。



『ふわふわの死』18年卒業制作・水間友貴さん 輪廻転生・不滅の愛をテーマに、ポップな色彩でネコとイヌのキャラクターがイマジネイティブに動き回る、MV風に作られた作品。「ギブミー!トモカカ」のペンネームで作家活動をしている彼女の真骨頂。作品テーマに沿って作られたオリジナルソング(13年グラフィックデザイン卒業・松永あさきさん作)に気持ちよくシンクロするアニメーションのなめらかな動きが圧巻です。私がアニメーション指導の中で一番大切にしていることは、オリジナルリティを持ったグラフィック・スタイル。この作品も圧倒的で独創的な世界観と美意識、そして観客を魅了するメジャー感があふれています。

ツールとして授業で活用される映像

映像は作家の表現方法のみならず、本学の授業においては“当たり前”と言っているほど日常的なコミュニケーションツールです。プロダクトデザインや情報デザインコースをはじめとした多くの学科で、課題発表時などに必須の効果的な手段として、映像を用いています。



情報デザイン
情報デザインコース
「活動のデザイン展」より
(宮崎光弘教授)

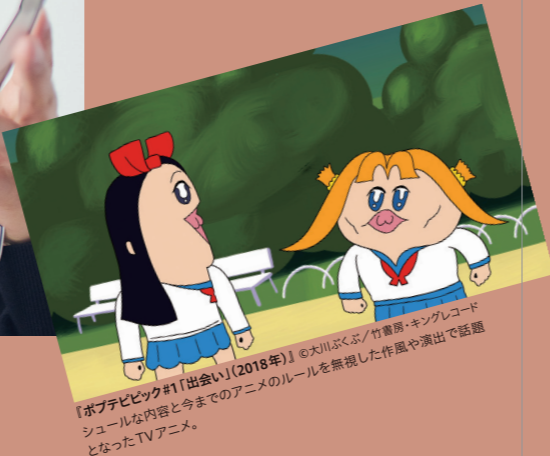
評論のために用いられる映像

芸術学科には、評論を学ぶ中で映像を制作する授業もあります。



AC部

映像分野で活躍するクリエイター
インタビュー 撮影＝高橋聖英



『ボブテピビック#1「出会い」(2018年)』©大川ぶくぶ/竹書房・キムラコード
シュールな内容と今までのアニメのルールを無視した作風や演出で話題となったTVアニメ。

—— 2000年にグラフィックデザイン学科を卒業した二人。AC部誕生から、今の映像制作に繋がる過程を教えてください。安達 僕はもともと漫画家になりたくて美大を選んだのですが、周りにはみんなうまくてカッコイイものを描ける人ばかり。ただうまく描くのでは勝てないな、と。そこでだんだん当時のメンバー安藤君と僕たち3人で、何かしてやろうという思いから「ちょっとおかしいこと」をやり始めたのが2年の終わり。普通の私服を着ていたモデルさんを描くとき、なぜかつい学ランにしちゃったり(笑)。板倉 勝手に空港って設定して、モデルの背後に飛行機飛ばしたり(笑)。

安達 すると講評で並べたときクスクスみたいな笑いが起こり、楽しくなってきた。もちろん最初は、自分が何をどうやっていけばいいかなん

て分からなかったけど、いろんなことを試しているうちに、「何か違和感がある」「気になるもの」を強く意識し始めるようになったのです。そして3年の時、当時あった映像のコースを選択したら楽しくて。モーショングラフィックス(文字やイラストに動きを加える映像表現の一つ)の課題で作った僕たちの作品を大学の芸術祭に出したことが、不特定多数の人に映像作品を見てもらい反響を得るという意味では、AC部活動の始まりですね(P16参照)。

——圧倒的なインパクトを与えた『ボブネミミ』。今の作風に至った経緯と、作品にどう挑んだのか教えてください。

安達 今のような絵は、既に学生時代から描いていました。一応美大生でもありますし、下手くそな絵を描くということでもかなりの葛藤はあっ

たのですが、でも当時は3人でやっていたということもあって、「自分が描いたんじゃないよ」とどまじまじと、程よく責任をなすり付け合いながらやってきました(笑)。板倉 最近の視聴者はただアニメを見るだけでなく、Twitterで「作画崩壊してる」とか言い合ったり、細かいところを拾って弄ったりと、そういう楽しみ方をしますよね。そんな人たちに「どうもっていけば刺激を与えられるか、びっくりさせられるか」ということを考えました。例えば、すごい声優さんたちが参加している中に自分たちが出るということも衝撃になるな、とか。振り返ってみると、常に周りを見て「この中でどう驚かせようか」といったスタンスは、学生時代から変わらずありました。安達 ですので、今回オムニバス形式の制作スタイルということにも燃えたのです。

何か面白いことをやりたい思いで、 いろんな模索をしたことが今に繋がっている

漫画やCGを使った映像でPR動画やMVを手掛け、今年TVアニメ『ボブテピビック』内コーナー「ボブネミミ」で話題を呼ぶなど、今最も注目を集めているクリエイティブチーム「AC部」。5月9日、八王子キャンパス共通教育棟にて行われた、本学の卒業生であるお二人の公開インタビューの様をご紹介します。



会場となった共通教育棟405号室には、平日午後にも関わらず100人以上の学生が集まりました。AC部の名を一躍有名にしたアニメ『ボブテピビック』。その第7話に登場し、国内外から反響を得た高速紙芝居「ヘルシェイク矢野」の実物を前に、学生からは大きな歓声と拍手が。「実際しゃべりながら動画で撮って、それを見て動きなどを練習します(安達さん)」観客がジャンプをするという動きでは、手の形にもこだわっています。でも、動画だと意外と目立たずもったいなかった(板倉さん)」と、裏話を語る二人。

——常に“見る人の目”を意識されてきたんですね。ほか、今への糧となっていることはありますか? 板倉 学生時代のある日、当時の教授に「君たちは、稼ぐことはいくらでもできるよ」と言われたことですね。まだそんなに稼げていないけど(笑)。「そうか、この先明るいんだな」と、パッと目の前が開けた感じがしました。その時は、将来は就職して生活していくというイメージしか持っていなかったのですが、いろんな可能性があるかと気付かされたんです。卒業後、一度はゲーム会社に就職しましたが、あの時の「君たちは」という強い言葉が自信となり後押しとなって、今に至っているように思います。安達 とにかく自分たちが面白いと思うことをやり続けてきたってことです。漫画でもイラストでも、ちゃんとやればいずれそれっぽいものがで

き、うまくできるとうれしくなる。でも、そこで満足するのか、そこから何かないかと掘っていくのかってことですね。掘ったらそのまま道を進める場合もあるし、そうじゃない場合もある。だけど掘り続けられれば、何らかの自分だけの道にいけると今も思っています。AC部だって別に「こんな絵を描きたい」って目指していたわけじゃなくて、やり続けてたらここに来ちゃった(笑)。——最後に、後輩たちへのメッセージを。安達 多摩美で一番良かったと思うのは、周りの空気感ですね。レベルも意識も高い人ばかりの中でどうやっていかと考える、それだけでも大きな価値があった。切磋琢磨とまでは言わなくても、せざるを得ない雰囲気があった。もしここでの経験がなければ、きっと何もできなかったと思います。

こうしなきゃと思うのもうまくいかない、そんなときちょっと考え方を転がしてみると、急に見えてくることもある。常に工夫を忘れないことですね。意外ととんでもないアイデアって、遠くじゃなくて、すぐ脇にあったりします。僕も常に、いろんなことをやろうとチャレンジしています。種をまきまくって、そこから何かが発芽すればいいなって。挑戦を繰り返すという進め方は、学生時代に培われた姿勢ですね。板倉 やりたいことがあったとして、それを思い続けていたらチャンスがポンとやってくる場合があります。でもそれがチャンスだと気付けるかどうかは、その時頑張っているかどうかによる。では何を頑張るかということ、そこは自分で問いつけてきたとき、掴める確率を高めるためにも、頑張るって、頑張り続けてください。

高校生・在学生からAC部への質問

事前に、Twitterで高校生と在学生にAC部への質問を募ったところ、多くの質問が寄せられました。その一部をご紹介します。

Q. スケッチブック作品の制作時間を教えてください(情報デザイン・匿名希望さん)

A. 3~4日程度です。締め切りに追われながら(笑)。ゴール設定をして制作する進め方は、デザインの学科で課題をこなしてきたスタイルが生きていますね。

Q. 影響を受けたものや、キャラクターをデザインする上で気を付けていることを教えてください(高校3年生・ななえさん、掛布さん)

A. 例えば劇画漫画であったり、その時々に関心ある漫画を模写して上澄みを手に入れ、ちょっと勘違いした程度に共感しつつも、「なんかおかしいな」というのを作り出そうとしています。例えば「ボブネミ」も、アニメという枠がある中でどうしたら一番視聴者に刺さるか、違和感が出せるか。ということを考えました。

映像機材やスタジオを全学生が利用できる

最新機材でも初めてでも気軽にサポートが受けられる

多彩なメディアや技術に対応するコア・センターとして2001年に開設されたメディアセンターは、本学全ての学生が利用できる共同施設です。八王子キャンパスには、研究・情報・映像・写真・工作などの施設と設備があり、中でも映像センターには、スタジオや撮影機材の他、3DCG映像編集や3D加工機材の充実、ペンタブレット最大手Wacomより最新情報と製品を取り入れ可能な体制など、業界水準の環境が整い、学生たちは自由にその設備を利用することができます。さらに、経験豊かな技術職員が常駐し、制作をサポートしてくれるのも大きな特徴。単に技術面だけではなく、目的をかなえるための多様な方法や考え方など、気付きを重視したサポートが得られることから、課題制作だけでなく、表現の可能性を広げようという学生たちが日々訪れています。



上=学生たちはおの制作の中で、曾根さんはじめ技術職員の方にサポートしてもらったり、ここで知り合った先輩や仲間と教わりながら技術を高めず。左下=この日初めて訪れたという油面の1年生たち。「これだけの設備を使えるなんて、感激です。途中授業で抜けますが、また後で戻ってきます」。右下=「写真、ビデオとも撮影に必要な機材も潤沢にそろっており、予約すれば誰でも貸出可能です」と語る、技術職員の岸本宏太さん。

八王子キャンパス メディアセンター



「気軽に覗いてみて」

曾根章さん(映像センター技術職員)に聞く

初めてここを訪れ設備を見た学生は、「すごい」と目を輝かせます。ここには大画面液晶タブレットやウルトラワイドモニターをはじめ、アニメーションでもCGでも、あらゆる映像制作をかなえる編集ソフトがそろっている。インターンシップに参加する学生のために、その現場と同じ環境を整えることもあります。これらを用意するとき、一応どんな機材やソフトが欲しいかと学生の要望を聞きますが、僕はさらに、一線活躍する先生や、卒業後もつながっているこのOBたちからプロ先進の情報を得て、それ以上の、日々の進化のその先をゆく環境を用意してやろうと企てます。技術職員として、学生の驚きと期待に満ちた顔を見るのが楽しみです。映像センターには複数の技術職員が常駐し、サポートをします。でも、ここはただ教えるだけの場所ではない。自分のイメージを具現化するためにこの設備をどう使うか、それは学生に委ねます。知り合った学生同士で教え合うなど、学科を超えて、技術だけでなく本質的な共感を得られる仲間と出会う交流の場となることもあります。実際、ここから多くの作品が誕生しています。「東京プロジェクションマッピングアワードVol.0」で優勝賞を受賞したでんすけ28号くん、持田寛太くん(P3、P5参照)もそうですし、「デジスタ」で日本代表となった作品(P9参照)なども生まれました。また、「プログラミングを使ったアニメーションをやりたいが、他ではできない」という理由で、3年次に多摩美に編入してきた学生も、よく利用していました。映像センターをいち早く見つけた学生はラッキー。一度気軽に覗いてみてください。授業とはまた異なる学びや発見が得られることでしょう。

【映像授業⑦】

メディアセンターの施設を使って、ファインアートで学ぶ映像の授業

版画専攻では約10年にわたり、映像の授業を行ってきた実績があります。担当の田所貴司非常勤講師は本学油画を卒業後、モーショングラフィックスやVFX(CGや合成処理による実写映像の加工技術)の分野で活躍しているキャリアから、ファインで学ぶ学生の考え方や目的に合わせた指導を行ってきました。また日本画、油画専攻の1、2年生を対象にした選択制の技法講座でも映像の講座があり、今年も開講を予定しています。授業ではカメラの構造、基礎的な画像処理技術を学ぶほか、コマ撮りアニメーションを制作します。このように、ファインアートで学ぶ学生にも映像への入り口が開かれています。



田所貴司(版画 非常勤講師)

主体的に跳めるものだった映像は、これから限定的な枠やメディアに依存する事がなくなっていくでしょう。映像は既に、「見る」だけの視覚伝達の枠を超えようとしている。自分がこれからどうやって夢を実現していくのか? 考えていくそのそばに必ず映像はある。Globalな視野を養うためには、とても良いツールだと思います。



版画2年(現3年)高荷伊吹さん シンプルだが丁寧に、細かな編集で組み立てられています。ここまで行きつく為には、プランニングからワークフローまで、地味な制作過程において、手を抜かず計画を立てていたからこそ実現できたと感じます。短い編集は、1フレームを意識しながらも、細かな音を拾っている、制作者のセンスを感じます。(版画「特別講座II」より)

“メディアセンター”

”映像の新たな技術を習得したい、もっと知識を広げたい、イメージをさらに形にしたい。そう思ったとき、メディアセンターには、先進の設備を備える映像センターがあります。

上野毛キャンパス メディアセンター

映像、写真、撮影、録音、機材と、スタジオを中心に設備が整う上野毛キャンパスでは、技術職員の林知明さんを中心に、学生の制作支援を行っています。今年、新たにMCシアターも加わり、発表の場としてもより充実しました。



左=映像スタジオ(上野毛スタジオ)撮影、上映、展示など多目的に利用できるスペース。研究室・部署単位での申し込みにより利用可能。
下=林知明さん(技術職員)



メディアセンター 所長インタビュー

映像のこれから

久保田晃弘(情報デザイン学科 教授)



いまの時代、映像や写真はデフォルトで、入りやすいメディアです。さらに、自動的に被写体のベストな瞬間を撮影するカメラの登場のように、もはや人間が撮る必要がなくなってきました。いま重要なことは、例えばAR(拡張現実)をそのまま使うのではなく、新しいことをするためにARをハックするといった柔軟な思考だと思います。それを後押しするために、各学科内の教育はもちろん、学科の関係を越えるメディアセンターがそのプラットフォーム的な役割を果たしています。多摩美の卒業生が映像分野で活躍できる理由は、固有の映像技術だけを学ぶ学科を設けず、多様な組み合わせが生まれる環境にあると思っています。

竹中直人や大谷健太郎らを輩出したサークル 映像演出研究会

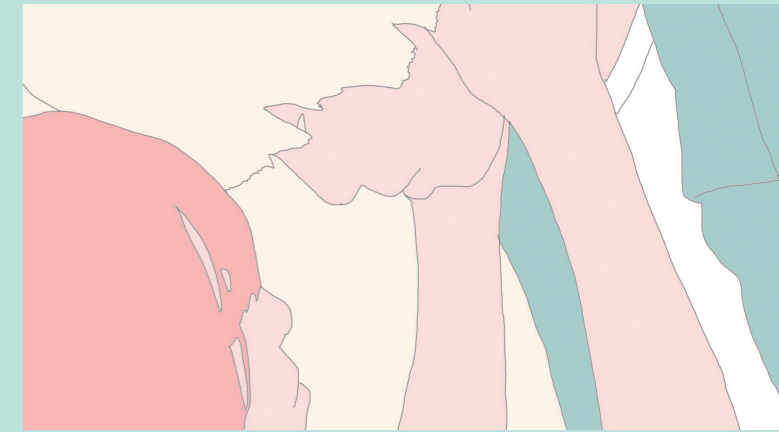
林万季人部長(情報デザインメディア芸術コース2年)に聞く

映像演出研究会(以下、映演研)は1974年に発足し、以来、竹中直人さん、大谷健太郎さん(P2参照)をはじめ、多くの映像作家を輩出してきました。また、「ABUデジスタ・ティーンズ」など多数の受賞歴もあります。現在の部員は55名ほどで、部員同士で共同制作に取り組む人、一人で技術を伸ばそうとする人など、各自が自由に映像制作に取り組んでいます。



竹中直人さん ©ESLIE KEE

映演研の強みは、OBも含め、先輩後輩の関係が強いことです。新人が入部する今年4月には、それぞれ得意な部員が講師となって、「Adobe Premiere Pro」「After Effects」「一眼レフカメラ」の使い方について計3回の講習会を行いました。GWには毎年恒例のキャンプを行い、交流を深めます。映像、CG、実写、アニメなど、みな得意分野が異なりますので、ここでお互いをよく知って語り合うことで、自分がやりたいこと、その力となる仲間を見つけるのです。また、合宿などにOBの先輩も参加し、プロの世界の情報を提供してくださるのも大きな特徴です。部で最大のイベントは、芸術祭。レクチャーホールの大スクリーンで上映できる上、一般の方の評価が得られるチャンスでもあります。僕はメディア芸術コースで、プログラミングを中心に広く映像について学んでいますが、ここならより深く制作に取り組めると思い入部しました。ですが映演研は、学科はあまり関係ありません。今年は油画専攻の新入部員が目立ちました。アニメーションが作ってみたい、知識豊富な仲間と知り合いたい、普段アナログでしか制作したことがないからデジタルに触れたい、など、動機も技量もさまざまです。そんな仲間が情報交換し合いながら自分のやりたい「映像」に向き合えるのが、映演研の魅力だと思います。



上=「conflux sea」江原里奈、越野遥、杉田良真、須田涼介、畑田佳奈、近藤沙紀、林万季人 ロトスコープという、モデルの動きをカメラで撮影し、それをトレースしてアニメーションにする手法を使って制作した共同制作作品。実際の人の動きをアニメーションに描き起こす事でしか生まれない味や、メタモルフォーゼなどさまざまな表現を楽しむことができます。
下=「超特捜警察ぼりちゃん」ほおのみきま イラスト、BGMやEDなどを含む音楽、声優、脚本、動画編集とほぼ単独で制作したギャグアニメ作品。現在第8話までネット上に公開中。

映像演出研究会メンバーの作品はこちらよりご覧いただけます。▶ <http://eienken.sakura.ne.jp/index.html>

「ABUデジスタ・ティーンズ2015」で日本代表に

学科の枠を超えて一つの制作に取り組むという、サークルならではの利点を生かして結果を得た好実績があります。ABU(アジア太平洋放送連合)の教育プロジェクト「ABUデジスタ・ティーンズ2015」で、当時彫刻4年戸嶋優多さん、グラフィックデザイン3年横山那月さん、メディア芸術2年小野映旦さんの「昆虫を造る蟲」チームが制作した3DCG作品「The Best Gift for Mom」が日本代表に選ばれ、ブルネイ王国で開催された国際映像フェスティバルに出場。それに先駆け、NHK Eテレで放映された国内大会には、実写作品「ラバー ONLY KNOES」を制作した工芸3年岩澤侑美さん、情報デザイン2年上妻結人さん、芸術1年樋口泰造さんの「OTAKU侍」も出場しました。

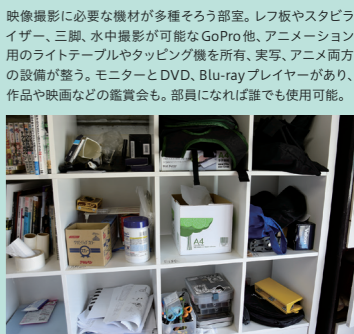


作品はこちらよりご覧いただけます。▶ https://www.nhk.or.jp/abu-digista/index_j.html

学科、学年の枠を超え 刺激し合える場となる部室



メディアセンターの教室で実施した講習会。先輩が講師となって指導にあたる。



企業の人事担当者・卒業生に聞く 多摩美への期待と実績

■ゲーム・エンタテインメント

スクウェア・エニックス

株式会社スクウェア・エニックス=「ドラゴンクエスト」「ファイナルファンタジー」など
ゲームの開発や運営を行うほか、業務用ゲームの企画・開発、漫画雑誌「月刊少年ガンガン」や
ゲーム攻略本の出版など、幅広くエンタテインメント事業を展開する。

後から身につく技術以上に、 考えを表現しうる 基礎力とエネルギーに期待

人事部
松本 麻衣子さん



当社は一貫して、ゲームや漫画といったコンテンツ・サービスを通じて、いかにお客様に新しい「物語」を紡いでいただくか、を追求しています。その物語とは、思い出であったり、新たな体験や感動であったり。一方で、業界を取り巻く環境は日々大きく動いています。技術・サービスに触れていただく環境、展開する地域（グローバル）など。それに伴い変化し続けるお客様の嗜好を捉え、コンテンツを提供し続けるためには、取り組むべき重点テーマや課題も常に変化しますし、我々「人材」にも変化対応力が不可欠となります。例えば、ゲームのグラフィックスを取ってみても、美しい絵や尖ったデザインを追求するのみならず、時代のトレンド・技術の進化を取り入れることや、サービスの継続性・ビジネスプランを踏まえた仕様やデザインの提案が求められるのです。

当社の代表シリーズを始めとして、多数のゲームタイトルの開発において、多摩美の卒業生が活躍しています。『ファイナルファンタジー』シリーズ最新作である、『ファイナルファンタジー XV』を例に挙げると、世界感の素となる背景アート、キャラクターのモデリング、演出効果を考えるエフェクトなど、ゲームの遊びにとって非常に重要なファクターを多摩美の卒業生が担っています。デッサン力、造形力などの基礎力に加え、在学中、イメージやコンセプトを表現するためのトライアンドエラーを繰り返した経験が、そのベースにあるのだと思います。これから入社する方々にも、デジタル・ツールなど後から身につけられる技術的なこと以上に、モノづくりへの胆力、基礎デッサン力や造形力、そして、ゲームに求められているものやコンセプトを表現としてアウトプットできる力を期待しています。

当社は年功序列ではないので、年齢や社歴に関係なく、活躍している会社です。やりがいは大きいでしょう。でも、周囲にいるクリエイターのレベルも高いので、言われたことを言われたままに漫然とやるだけでは、その中で周囲から頭一つ抜けていくことは中々難しいと思います。当社が望む人物像は、言われたことの意図を汲み、的確にアウトプットに反映できる人。また、必要なことを考えて、行動している人。さらに、変化が激しい業界が故に環境がどんどん変わる中であっても、ぶれずに、自分がやりたいことに対する熱意、ビジョン、そしてものごとへの興味とエネルギーを持ち続けられる人。そんな軸を持った人であれば、チャンスをつかみ、活躍していくことができます。

自由に挑戦できる環境が 整っていて、視野を広げ 感性を養うには最適な場所

第9ビジネス・ディビジョン アートディレクター
齋藤 昌大さん (2002年 | 油画卒)



現在は、スマートフォン用アプリ『ディアホライゾン』のアートディレクター (AD) を担当しています。ADとは、ゲームの設計からプロモーションに至るまでの、クリエイティブ全体を管理する仕事。今のチームは少人数の体制で、外部会社との協業でプロジェクトを進めています。入社当初デザイナーとして配属された部署は、百人超の大所帯でした。『キングダム ハーツ』『ファイナルファンタジー』といったビッグタイトルに関わる責任感や、多くのお客様の期待に応える達成感を学ばせてもらいましたが、より全体を管理するような経験を得たいと感じ、自ら希望して今のポジションに就くことができました。

基礎があればどんな仕事にも応用が利くだろうという理由から、大学は美大かつ油画専攻に絞って受験しました。ゲーム業界への就職を意識したのは大学3年生の時です。油画専攻からなぜいきなりデジタルに行けるの?と思う方もいるかもしれませんが、でも、僕が好きなゲームのグラフィックスは、しっかりした陰影やハードな世界観が、実はすごく西洋絵画的なんです。それに、初めてMacを買いペンタブレットで絵を描き始めた時、「なんだ、デジタルでも結構いけるじゃないか」と(笑)。油画で基礎力を養うという選択が、自分に合っていたんですね。僕が今、採用選考に際して学生の作品を見る時には、何よりも画力を見ます。当社が求めるものに対応できる力があるか。それに必要なのは、デッサン力や色味の再現力といった基礎力なのです。

ゲーム業界でデザイナーを目指すなら、まずしっかりした画力と、さらに「どうすればより洗練され、ビジネスとして結果を出せるところまでクオリティを高められるか」を考えて欲しいですね。もちろん、美大以外にも道はあります。でも、多摩美なら油画専攻でもCGがやりたければやれるなど、自由に挑戦できる環境が整っている。また、いろんな感性が集まっているので、視野を広め感性を養うには最適な場所です。学校生活においても、技術だけでなくビジネス面にも役立つ思考やマインドを養うチャンスに恵まれていて、そういう面が、多摩美の強みだと思います。



齋藤さんがアートディレクションを手掛けた『ディアホライゾン』のスクリーンショット © 2017 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

多摩美出身者は、ビジネスの最前線からどのような評価を受けているのでしょうか。また、その卒業生たちが学んだ多摩美での4年間は、ビジネスの現場でどう生かされているのでしょうか。さまざまな業界で活躍する企業人たちに、多摩美に求められる期待と実績について尋ねました。



本記事は、連載企画です。さらに詳しい内容や他企業情報はWebでご覧になれます。

■メディア

朝日新聞社

株式会社朝日新聞社=「朝日新聞(朝刊620万部、夕刊190万部)」の発行と朝日新聞デジタルの配信を中心に、文化催事、高校野球をはじめとするスポーツ催事の主催・運営、その他各種コンテンツ配信などの事業を行う総合メディア企業。

自由な発想で 躊躇なくチャレンジする力を ますます発揮してほしい

編集局デザイン部 部長
山本 桐栄さん



今、報道におけるビジュアルの重要性は、非常に高まっています。デジタル技術の進展とともに、表現方法も多種多様となり、デザイナーのフィールドも広がっています。現在デザイン部には5名の多摩美卒業生が在籍していますが、それぞれ多才かつ多彩。新聞社のデザイナーの仕事とは、「伝える」ことにこだわり、デザイナー自らの発想で、既存の殻を打ち破っていくことだと思いますが、多摩美の卒業生は、自由な発想力を持っていてチャレンジすることに対して躊躇がない。このような突破力が、我々の強みになっています。これからも、変化の時代に、その力をますます発揮してもらいたいですね。

■編集局デザイン部 デザイナー

山本 美雪さん (2012年 | グラフィックデザイン卒)



紙面のエディトリアル、イラストやタイトルロゴの作成、デジタルサイトなど、デザイン部の仕事は多岐にわたります。何よりスピードが求められる仕事。記事は、地図やグラフ、チャートなどで構成されていますが、これらの制作を年間500本以上は手掛けています。タイポグラフィ、ブックデザインなど、在学中に培ったすべての技術が今に生きています。ですが報道デザインとは、それ以上に様々な表現が求められる仕事。「これで表現しきれないが、どうしたら良いだろう?」と悩んだ時、実は、基礎力である教育課程での学びからヒントが引き出されることも多いんです。いろんな引き出しを出したり増やしたりしながらモノを作る今のスタイルが、自分に合っているのでしょう。また、いろんな部署の方と仕事をする上ではプレゼン力が必須ですが、視覚言語デザインの授業で「作る必然性を理論づけで考える」という観点を学んだこと、そして受け身ではなく自ら働きかける姿勢も、多摩美で得た大きな収穫です。後輩の方にもぜひ、1日1日を無駄にせず、自分が何を大事に制作しているのかを日々考えてほしい。これが足りないと思ったら、多摩美にはそれを補うものがあります。少し勇気を出せば、手を伸ばせるはずですよ。



新聞本誌とは別に届けられる別冊の「ボス」のイラストレーション © 2017 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

■メーカー

サントリー

サントリーコミュニケーションズ株式会社=サントリーグループにおけるより高い専門性とスピード化を目的に、2017年4月新設。酒類・食品・健康食品事業など、グループ全体のブランドコミュニケーション支援や、お客様リレーション機能を担う。

デザインに不可欠である 人間力と、培われた思考の トレーニングが生きている

デザイン部 チーフクリエイティブディレクター/デザイン部長
水口 洋二さん



大組織の中でプロジェクトを動かしていくには、高いコミュニケーション能力や革新性、そしてやり抜く力といった「人間力」が不可欠で、それは実際、アウトプットにも表れるものです。現在4名の多摩美卒業生が活躍していますが、共通しているのは、プレゼンの上手さと技術、そして思考力ですね。村井さんは視点の根拠がロジカルで、誰もがその提案理由や目的を共有することができる。思考のトレーニングがよくできていると感じます。社会ではこの「共有」ができないと意味がありません。これからのデザイナーにも、この思考力を期待しています。

■デザイン部 デザイナー

村井 源さん (2016年 | プロダクトデザイン卒)



『BOSS』や『金麦』をはじめ、いろんなブランドを経験させてもらっています。チーム内で僕がデザイナーとして心掛けていることは、開発を俯瞰して見るということ。コンビニの棚を見た時に自分自身がお客さんとして何に惹かれるかを常に思い出しながら提案しています。高校時代に、ものをつくる立場の仕事をしたと思い、一人で作品に向き合うより人と関わりながら仕上げていく制作スタイルに興味を持ったことから、多摩美のプロダクトを選択しました。ここで学んだことで特に今役立っていることがふたつあります。ひとつは、「自分がつくるものが、社会にどう影響を与えるか考える」ということ。表現より先に、何のために作るのか、それを伝えるためにどんなアイデアが必要かを考える習慣が身に付きました。ふたつ目は、デザイナー間だけでなく他の人にも共通言語として使える言葉でコンセプトを構築する、ということです。これらのトレーニングは今の仕事にそのまま生きています。美術やデザインを目指す人はどうしても、アウトプットされたものばかり見えがちです。でも、それより「何でこうなってるの?」といった物事の成り立ちを想像する視点を持てば、もっと見方や考え方が変わるでしょう。このような視点も、学生生活を通して鍛えられた大事な財産です。



BOSS LATTE BASE(無糖タイプ) © 2017 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

日本赤十字社との共同研究 3学科連携で大きな成果

日本赤十字社と本学は、2011年から6年にわたって産学共同研究を進めてきた背景から、児童養護施設「赤十字子供の家（日本赤十字社東京都支部運営、武蔵野市）」が施設の老朽化に伴う建て替え工事を行うにあたり、2年前より共同で『赤十字子供の家プロジェクト』を始動。インテリア部分を環境デザイン・湯澤幸子准教授（推進リーダー）、園庭や沿道部分を同・吉村純一教授と学生たち、他テキスタイルデザイン・高橋正教授、グラフィックデザイン・山形季央教授、同・佐賀一郎准教授と、計3学科・専攻の教員が中心となって提案しました。2月1日に竣工し、既に新たな生活がスタートしています。今回のプロジェクトは、単独の学科ではなく複数の学科を横断したことで、異なる高い専門性を組み合わせる大きな成果を出すことができました。



トピックス

多摩美術大学 卒業制作展2018

社会との繋がりを強く意識し、学生たちが主体的に企画運営を行う卒業制作展が、今年も都心部を中心に30を超える場で開催されました。その一部がWebでご覧いただけます。



海外ブランドで学生作品がアジア唯一の商品化スウェーデンのインテリアファブリクスブランド Svenskt Tennが主催する“Ten Textile Talents”に、18年テキスタイルデザイン卒業・宇都宮琴音さん（実施時4年）と18年大学院テキスタイルデザイン修了・鶴戸春花さん（実施時大学院2年）が参加しました。本企画には、世界から5大学、アジアからは唯一本学が招かれ、各大学2名ずつが参加。本学の2名を含む3名の作品が選ばれ、ファブリックやソファなどに商品化されました。



景観デザインを提唱、民家リノベーション

18年環境デザイン卒業・矢野香澄さんが、卒業制作として丘陵地の自然と調和する景観デザイン『やとみ

三越本店で卒業生24名の グループ展「E.O展」開催

本学を巣立ち、各分野の第一線で活躍中のアーティストによるグループ展「E.O展」が、4月4日～10日、日本橋三越本店で開催されました。第二回となる本展には、俳優・映画監督の竹中直人さん（グラフィックデザイン客員教授 | P7参照）や漫画家のしりあがり寿さん、アニメーション作家の加藤久仁生さん（グラフィックデザイン客員教授 | P3参照）ほか、統合デザイン・深澤直人教授、同・永井一史教授、同・佐野研二郎教授、須田悦弘さん（彫刻客員教授）など、画家だけでなく俳優や漫画家、デザイナーなど、世代もジャンルも超えた幅広い顔ぶれが出品。他にはないラインアップに、多摩美らしい自由な世界が広がる展覧会となりました。実は、本展を担当した日本橋三越本店の石川嵩紘さんも、本学の出身。「反響が大きく、展示販売の方も上々でした」。本展の名前の由来は八王子キャンパス学食の「イイオ食堂」。オアシス的存在であるその名にふさわしく、7日に行われたギャラリートークには出品作家や多くの大学関係者が集まり、学生時代やイイオ食堂の思い出話に尽きることなく花を咲かせました。本展幹事の一人である統合デザイン・大場再生教授は、「時代が変わっても、人の出会いは大切なことです。本展を通して先輩と後輩が出会い、よりつながりが強まっていくよう願っています」と、次なる展開に期待を寄せました。



木嶋教授の作品の前で談笑する大場教授と永井教授

完成披露会が行われ、昭和大学保健医療学部生と下司映一学部長から、本学の学生と教員に感謝状が贈られました。今回新たに誕生したデザインは、グラフィックデザイン4年（実施時3年）・藤井南さんの「まごころ号」と同・山形理美子さん「せせらぎ号」の2台。同・守谷楨さんが時刻表のデザインを担当しました。

八王子キャンパスにセブン-イレブンがオープン

4月4日、八王子キャンパスのグリーンホール棟内にセブン-イレブン多摩美術大学店がオープン。映画の前売券や各種スポーツ観戦・イベントなどのチケット購入、セブンスポットの無料Wi-Fi、ATMも利用できます。平日、土曜ともに8:00～20:00まで営業。



新入生向けにOG・OBがトークセッションを開催

入学時のオリエンテーションで毎年開催される「OG・OBとのTalk Session」。今回はハイパーニットクリエイターの力石咲さん（04年情報デザイン卒業）、着物とオブジェアーティストの重宗玉緒さん（06年テキスタイルデザイン卒業）、劇場アニメーション『この世界の片隅に』で演出助手を務めた三宅寛治さん（06年油画卒業）の3名が招かれ、世界を舞台に活躍する先輩の話に、新入生は熱心に耳を傾けました。

受賞

第7回日経日本画大賞で大賞を受賞

次代の美術界を担う新進気鋭の日本画家を表彰する第7回「東山魁夷記念 日経日本画大賞展」（主催＝日本経済新聞社）で、88年日本画卒業・浅見貴子さんの『桜木影向図』が大賞を受賞。紙の裏から墨で描くという独自の技法によって、偶然性を伴う抽象的な画面展開により高く評価されました。本作品の他、複数の卒業生の作品も入選し、これら入選作品は今年5月、東京・上野の森美術館で展示されました。



浅見貴子『桜木影向図』2015年 撮影＝長塚秀人

五島記念文化賞で美術新人賞を受賞

東急グループ・五島記念文化財団芸術文化財団が、芸術の分野の発展と向上のため、有能な新人および地域において創造的で優れた芸術活動に対し顕彰、助成を行う「五島記念文化賞」にて、現代美術家として活動する04年大学院版画修了・三田健志さんが美術新人賞を受賞しました。

芸術選奨文部科学大臣賞「評論等」部門で受賞

美術、音楽、演劇映画など芸術11部門において優れた業績を挙げた、または新生面を開いた人物に対して贈られる平成29年度（第68回）の芸術選奨文部科学大臣賞に、共通教育・榎木野衣教授の『震美術論』（美術出版社）が「評論等」部門で受賞しました。美術館のあり方や作家の作品世界に批評的視点で真摯に向き合い、揺れる大地の上で営まれるこの国の美術を再考する刺激的な論旨が評価されました。

第2回多摩美術大学×玉川高島屋S・C学生による看板掲示

玉川高島屋S・C主催、多摩美の学生を対象とするデザインコンペ「多摩美術大学×玉川高島屋S・C ART SIGN プロジェクト」の第2弾。今回6作品の中から、演劇舞踊デザイン学科劇場美術デザインコース4年・成瀬袖月さん（受賞時3年）の作品『緑の射光』が受賞しました。玉川高島屋S・C南館外部シースルーエレベーター（駅側）に7月12日まで掲示されています。



JAGDA 新人賞2018を卒業生が受賞

公益社団法人日本グラフィックデザイナー協会（JAGDA）が発行する年鑑『Graphic Design in Japan 2018』にて、06年グラフィックデザイン卒業・福澤卓馬さんが「JAGDA 新人賞2018」を受賞しました。今後の活

躍が期待される有望なグラフィックデザイナーに授与されるもので、今回は福澤さんの他、12年グラフィックデザイン卒業・清水彩香さんを含む6名がノミネートされ、最終選考を経て3名が受賞しています。なお、「JAGDA 新人賞展2018」が6月26日まで、銀座のクリエーションギャラリーG8で開催されています。



文化庁メディア芸術祭 アート部門、マンガ部門で受賞

アート、エンターテインメント、アニメーション、マンガの4部門において優れた作品を顕彰するとともに、受賞作品の鑑賞機会を提供するメディア芸術の総合フェスティバル『文化庁メディア芸術祭』。第21回となる今年は、世界98の国と地域から4192点に及ぶ作品の応募があり、09年大学院デザイン専攻情報デザイン研究領域修了・やんツーさんらのコラボによる『アバターズ』が、アート部門の1968点の応募の中から優秀賞を受賞しました。さらに、マンガ部門の新人賞に13年グラフィックデザイン卒業・久野遥子さん（P3参照）の『甘木唯子のツノと愛』が受賞。6月13日～24日、同受賞作品展が六本木の国立新美術館で開催されます。

上野の森美術館大賞展で卒業生が優秀賞受賞

将来の日本の美術界を担う、個性豊かな作家を顕彰、助成する「上野の森美術館絵画大賞」。36回目を迎える今年、953点の応募作品の中から12年大学院日本画修了・小谷里奈さんの『廻る気色』が優秀賞・ニッポン放送賞を受賞しました。他、複数の卒業生の作品も入選しています。

日本タイポグラフィ年鑑で卒業生らが複数受賞

当年度の優れたタイポグラフィ・デザインの記録として発行される『日本タイポグラフィ年鑑2018』（主催・発行＝日本タイポグラフィ協会）の選考会で、本学関係者が複数受賞しました。受賞したのはベストワーク賞に18年統合デザイン卒業・松本柚紀さん（受賞時4年）、情報デザイン・中野豪雄非常勤講師（2部門）、審査委員賞に12年グラフィックデザイン卒業・直井薫子さんです。

大黒屋現代アート公募展に卒業生が入選

栃木県那須塩原にある創業467年の老舗温泉旅館、板室温泉大黒屋の第13回大黒屋現代アート公募展。応募作品426点（大賞1点/入賞14点）の中から、17年彫刻卒業・洞山舞さんの鉄作品『時とよい』が入選し、今年3月1日～3月30日まで、同旅館にて展示されました。

スパイラル主催のアートフェスで卒業生が受賞

南青山にある複合施設スパイラルが、若手作家の発掘、育成、支援を目的に開催しているアートフェスティバル「SICF（スパイラル・インディペンデント・クリエイターズ・フェスティバル）」にて、準グランプリに、11年大学院工芸修了・大平真梨さん、15年テキスタ

イルデザイン卒業・Mimoko Wakatsukiさん、栗栖良依賞に07年情報デザイン卒業・しかとまいこさんが、それぞれ受賞しました。

日本伝統工芸染織展、東日本伝統工芸展で卒業生らが受賞

芸術的、歴史的にも価値の高い染織工芸技術の保護、育成と、創意ある展開を目的とする「第52回日本伝統工芸染織展」において、87年油画卒業・大高美由紀さんが京都新聞社賞を受賞しました。また、日本の優れた伝統工芸の保存と発展を期し、現代の感性に即する創造性豊かな作品を作ることを目的とする「第58回東日本伝統工芸展」において、63年彫刻卒業・神谷紀雄さん（陶芸）、76年彫刻卒業・松崎幸一光さん（人形）、87年油画卒業・大高美由紀さん（染織）が、入選しました。両展は、公益社団法人日本工芸会が主催するもので、両展覧会のギャラリートークでは、共通教育・外館和子教授が作品解説をしました。

2017年の卒業制作が映像作品の公募展に入選

SKIPシティ 彩の国ビジュアルプラザ 映像ミュージアム（埼玉県川口市）が主催する、映像表現の明日を担う才能の発掘と支援を目的とした公募展「MEC Award-Media Explorer Challenge Award」に、17年情報デザイン卒業・清水はるかさんの、繊細な描線による生き物たちを通して「生きること」に思いをはせるアニメーション作品、『I'm Alive』が入選しました。本作品は2017年卒業制作として制作されたものです。

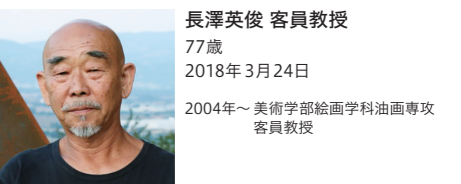
「1_WALL」展に卒業生がファイナリストへ選出

グラフィック界の次世代を担う若手を発掘することを目的に、個展開催の権利をかけた公募展、第18回グラフィック「1_WALL」展で、17年グラフィックデザイン卒業・清水さんがファイナリストの6名に選出されました。1960-70年代のおもちゃの世界観を独自のイラストレーションで展開する作品で、2月には銀座のガーディアン・ガーデンで選出された6名によるグループ展が開催されました。

第6回ヴァニラ画廊大賞で修了生が大賞受賞

アートシーンに新たな息吹をもたらす型破りな力作を求める「第6回ヴァニラ画廊大賞」で、18年大学院工芸専攻陶研究領域修了・今城美美乃（鯨虎じょう）さん（受賞時大学院2年）が大賞を受賞しました。

訃報



長澤英俊 客員教授
77歳
2018年3月24日
2004年～美術学部絵画学科油画専攻客員教授



宮崎進 名誉教授
96歳
2018年5月16日
1981年～美術学部絵画科油画専攻教授
1999年～名誉教授
2007年～多摩美術大学美術館 名誉館長
周南市美術館 名誉館長

謹んでお悔やみ申し上げ、ご冥福をお祈り致します。

人事異動

定年退職

2018年3月31日付で9名の方が定年退職されました。
長い間お世話になりました。

米谷清和 教授 美術学部 絵画学科日本画専攻
多摩美では毎年の様に新しい才能に出会ってちょっと嫉妬したり刺激と勇気を貰った日々だった。
これからそれは続くのだろうか！
だから元気でいようと思います。



室越健美 教授 美術学部 絵画学科油画専攻
私は学生達から、かけがえのない大切なものを、長きにわたり受け止めてきたと感じている。またそのような環境にいられたことを多摩美術大学に感謝したいと思う。去年の秋開催されたアートテークでの退職記念展そして最終講義は、多摩美を退職するという自分にとっての大きな節目を自覚させるものとなった。ありがとうございます！多摩美そして学生達。



高橋幸彦 教授 美術学部 絵画学科油画専攻
恩師、中根寛先生が、つねづね、70才が、絵描きにとって、一番いい時だよと話されていた。定年の年である。今、思うと、どのようなことなのかと聞いてみたかった。自己をありのままに認め、ただただ、描くことができるよということなのだろうと、この頃、そのように思えるようになってきている。絵描きに、定年はない。



渡辺達正 教授 美術学部 絵画学科版画専攻
このたび定年により絵画学科版画専攻を退職致しました。
在職中は皆様のご支援とご協力によりまして充実した48年間を過ごすことができましたことを深く感謝致します。皆様のご健勝をお祈り申し上げます。ありがとうございました。



撮影=小山幸彦

山本博子 教授 美術学部 グラフィックデザイン学科
68年、大学紛争の終焉と共に上野毛キャンパスで青春時代を過ごし、助手・副手、非常勤、専任を経て、40年余りを当大学でお世話になりました。
瞳輝く学生と共に過ごした教員生活が刺激に満ち、愛おしく感ずる年齢になってしまった事に感慨を深くしております。
在職時代、お世話になりました事心から感謝しております。ありがとうございました。



謝珠栄 教授 美術学部 演劇舞踊デザイン学科

近藤秀實 教授 美術学部 共通教育
万華鏡の様な美術大学の姿、幻惑されっぱなしの三十年間でした。今、陶淵明の「帰去来辞」の意味が、身に染みて分かります。
そして、白楽天の「悲哉夢仙人、一夢誤一生」(悲しい哉、仙を夢見る人、一夢、一生を誤る)とは、私の事か。いずれにせよ、残された時間は、余りにも短い。如何せん矣。嗚呼。



松下哲也 参事 附属メディアセンター事務部

入社以来9年間、大変お世話になりました。
業務を通じ、同僚はもとより多くの先生方や学生と触れ合えたのは、私にとってとても貴重な時間でした。
印象的な出来事は、なんとと言っても共通教育センターの耐震に係る問題で、多摩美の底力で乗り切ることができました。多摩美の発展と多摩美生の活躍を心から祈念しております。ありがとうございました。



今野範子 主幹 附属図書館事務部

退職

美術学部

吉川真由 准教授(テキスタイルデザイン)
中野豪雄 講師(情報デザイン)
花牟禮有基(日本画助手)
村上佳苗(油画助手)
三ツ木陽介(油画助手)
渡部吉之(版画助手)
松井雅世(彫刻助手)
鞍谷一樹(彫刻助手)
鈴木泰三(工芸助手)
松田苑子(工芸助手)
堀池真美(グラフィックデザイン助手)
金晃平(グラフィックデザイン助手)
尾形達(プロダクトデザイン助手)
川村紗耶佳(プロダクトデザイン助手)
五味翔太(環境デザイン助手)
金スルギ(情報デザイン助手)
齋藤彰英(情報デザイン助手)
今井里沙(芸術助手)
橋口美佐(統合デザイン助手)
大野藍(共通教育助手)
小野寺史(グラフィックデザイン助手)
古川礼規(プロダクトデザイン助手)
後藤彩華(プロダクトデザイン助手)
松尾彩加(テキスタイルデザイン助手)
若月美萌子(テキスタイルデザイン助手)
松井萌真(テキスタイルデザイン助手)
本圖萌(環境デザイン助手)
青木聖也(情報デザイン助手)
鈴木結実菜(情報デザイン助手)

大学院

松村浩之(助手)
江村忠彦(助手)

附属美術館事務室

吉田公子 主事補

附属芸術人類学研究所

有馬智子 常勤嘱託
藤重菜香子 常勤嘱託
生涯学習センター事務部
嶋田紗千 常勤嘱託
(以上、2018年3月31日付)

附属図書館事務部

生野諭 主事
(2018年4月30日付)

新規採用

美術学部

八木幾朗 教授
絵画学科日本画専攻



高柳恵里 教授
絵画学科油画専攻



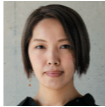
外館和子 教授
共通教育



大矢雅章 准教授
絵画学科版画専攻



清水淳子 講師
情報デザイン学科



山崎雷蔵(日本画助手)
堀田千尋(油画助手)
塚田優(油画助手)
淵脇真理子(版画助手)
岡田育美(版画助手)
迫鉄平(版画助手)
山本直(工芸助手)
横山翔平(工芸助手)
岩本海(プロダクトデザイン助手)
小井沼桃(プロダクトデザイン助手)

柳下恵(テキスタイルデザイン助手)
麻生庸子(芸術助手)
細道航(芸術助手)

相澤なほ(統合デザイン助手)
原淳之助(統合デザイン助手)

小野晃太郎(演劇舞踊デザイン助手)
武田篤(演劇舞踊デザイン助手)
アディリジャンヌリマイマイティ
(演劇舞踊デザイン助手)

寺岡瞳(演劇舞踊デザイン助手)
林晃司(共通教育助手)

堀口慎吾(日本画助手)
柴田彩乃(油画助手)

寺本明志(油画助手)

空閑渉(彫刻助手)
和賀碧(彫刻助手)

中山典大(工芸助手)

石井慎一郎(グラフィックデザイン助手)

石黒芽生(グラフィックデザイン助手)

桑原仁太(グラフィックデザイン助手)

金井千夏(プロダクトデザイン助手)
三浦あかり(プロダクトデザイン助手)
横井絵理子(プロダクトデザイン助手)
藤井真夢(プロダクトデザイン助手)
武智夏依(テキスタイルデザイン助手)
中野経子(テキスタイルデザイン助手)
安藤鋼介(環境デザイン助手)

榊原由実菜(環境デザイン助手)
新井梨沙(情報デザイン助手)

岳明(情報デザイン助手)

坂本千彰(情報デザイン助手)

浜田卓之(情報デザイン助手)

青島綾音(芸術助手)

山田詩音(統合デザイン助手)

遠藤良亮(共通教育助手)

大学院

金井学(助手)

陳凡宇(助手)

(以上、2018年4月1日付)

総合企画室

及川雄貴 書記
(2018年2月1日付)



学生部就職課

石原慎也 書記



附属芸術人類学研究所

新津厚子 常勤嘱託

(以上、2018年3月1日付)

総務部総務課

若松芳 書記

(2018年4月1日付)



昇格

加藤良造 教授(日本画)

栗原一成 教授(油画)

佐竹邦子 教授(版画)

濱田芳治 教授(プロダクトデザイン)

(以上、2018年4月1日付)

美術学部長

野口裕史

大学院美術研究科長

本江邦夫

学科長

日本画=岡村桂三郎

油画=小泉俊己

版画=古谷博子

彫刻=水上嘉久

工芸=井上雅之

グラフィックデザイン=大貫卓也

プロダクトデザイン=和田達也

テキスタイルデザイン=高橋正

環境デザイン=岸本章

情報デザイン=楠房子

芸術=小川敦生

統合デザイン=深澤直人

演劇舞踊デザイン=金井勇一郎

共通教育=諸川春樹

附属図書館長

平出隆

附属アートアーカイブセンター所長

久保田晃弘

附属芸術人類学研究所所長

鶴岡真弓

附属芸術人類学研究所

平出隆(所員)

港千尋(所員)

安藤礼二(所員)

生涯学習センター センター長

海老塚耕一

生涯学習センター

久保田晃弘(プロデューサー)

西岡文彦(プロデューサー)

名誉教授

米谷清和

室越健美

渡辺達正

近藤秀實

(以上、2018年4月1日付)

客員教授

美術学部

日本画=國司華子

油画=安齊重男、塩田純一

版画=天野純治、河内成幸、小林裕児、

山本容子

彫刻=青木野枝、須田悦弘、福永治

工芸=天野裕夫、安藤泉、武田厚、藤田

政利、八田雅博

グラフィックデザイン=葛西薫、加藤久仁

生、カリ・ビッポ、菊竹雪、佐藤可士和、

竹中直人、津山克則、三浦武彦

プロダクトデザイン=アウグスト・グリッコ、

小倉ひろみ、川崎和男、廣田尚子、福市得雄、山中俊治

テキスタイルデザイン=相澤陽介、新垣幸子、伊藤志信、クレア・ジョンストン、

ジャック・レノー・ラーセン、関島寿子、益田文和、皆川明、皆川魔鬼子

環境デザイン=伊東豊雄、塚塚栄喜、中村好文、廣村正彰、藤江和子

情報デザイン=伊藤俊治、上田壮一、小林章、坂根厳夫、四方幸子、西山浩平、

本純一
芸術=菊地信義、酒井忠康、高萩宏、

田窪恭治

演劇舞踊デザイン=謝珠栄

大学院

馬越陽子、横尾忠則

(以上、2018年4月1日付)

評議員退任

室越健美

渡辺達正

近藤秀實

(以上、2018年3月31日付)

評議員就任

岡村桂三郎

小泉俊己

井上雅之

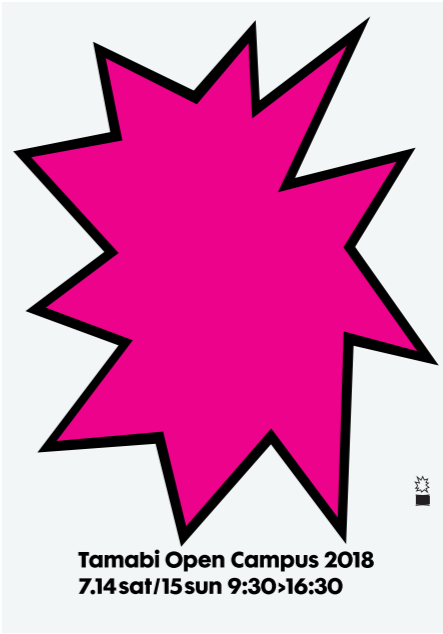
(以上、2018年4月1日付)

2018年度学事日程

4月	4日	入学式
	9日	前期授業開始
7月	14日	オープンキャンパス×進学相談会(八王子キャンパス 15日まで)
	23日	前期末試験(28日まで)
	30日	集中講義・補講(8月3日まで)
8月	3日	前期授業終了
	4日	夏季休業(9月1日まで)
	11日	校舎閉鎖期間(19日まで)
9月	3日	後期授業開始
11月	1日	創立記念日
	2日	八王子キャンパス芸術祭(4日まで)
12月17日		補講(22日まで)
	25日	冬季休業(1月4日まで)
1月	15日	年度末考査(21日まで)
	21日	後期授業終了
	30日	入試に伴う入構禁止期間(2月21日まで)
3月	6日	博士課程展(美術館 23日まで)
	21日	美術学部卒業制作・大学院修了制作展(八王子キャンパス 23日まで)
	23日	学位授与式(八王子キャンパス)

授業調整日について=2012年度より単位制度の関わりから、必要な学修時間を確保するため、全ての曜日において半期15週、過年30週の授業日数を確保しています。2018年度は次のとおり休日に授業を行います。その一部を振り替えて5月1日(火)、2日(水)に臨時休業日を設けました。
授業を行う祝日=4月30日(月)、9月17日(月)、9月24日(月)、10月8日(月)、11月23日(金)

2018年度入試結果



本年のオープンキャンパスのビジュアルデザインを大貫卓也教授(グラフィックデザイン学科)が担当しました。催し内容など詳細は、7月上旬に特設サイト上で公開予定です。



各入試結果はウェブサイト上で公開しています。



多摩美術大学美術館

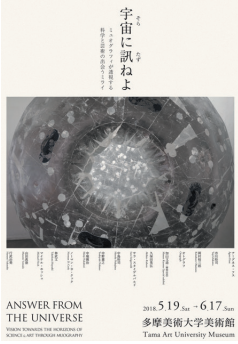
多摩市落合1-33-1 | 10:00~18:00 | 火曜休館 | 大人=300円 / 大・高校生=200円



5月19日[土]~6月17日[日]

「宇宙(そら)に訊ねよ」

21世紀のレントゲン技術といえる「ミュオグラフィ」。宇宙からの素粒子「ミュオン」を用いたこの最新科学が、ファイン・メディア・CG・音響という様々なアートとコラボレーションを果たします。サイエンス&アートの融合世界を発信するart@CMSの米国出身作家が手掛ける、デジタルペインティングによる「ミュオグラフィ絵物語」とも言うべき作品も発表。宇宙と大地そして人智が交差するダイナミックなサイエンスと日本と欧米の感性が響く空間をご体験ください。



アキバタマビ21



タマビが運営する新しい創造の場 3331 Arts Chiyoda内にあるアキバタマビ21は、若いアーティストたちが展覧会を行うスペースです。卒業後のキャリア形成支援を目的としており、企画から広報物・アーカイブ作成まで自ら手掛ける企画展を、年間約8回開催しています。

千代田区外神田6-11-14 3331 Arts Chiyoda 201・202 | 12:00~19:00(金・土は20:00まで) | 火曜休場 | 入場無料



6月15日[金]~7月23日[月]

第69回展 「ANIME SAKKA ZAKKA anthology」

短編アニメーション作品と、それを制作した作家の魅力伝えることを目的に結成したプロジェクト。本展では「ある日(One day)」をテーマに制作した新作を上映し、制作過程も公開します。

出品作家=小谷野萌、竹内泰人、中内友紀恵、やまだみのり、幸洋子、若井麻奈美

表紙について



AC部活動スタートの場 本号の表紙の撮影が行われた共通教育棟3階フロアの窓際スペースは、3年次で『俺は雀鬼』などを披露したのをきっかけに、4年次の芸術祭で『ユーロボーイズ』などの映像作品をループ上映した、思い出の場所。「作品」として見てもらったという意味で、AC部活動スタートの場なのだそうです。「いつも僕たちは行動するのが遅くて(笑)。申請した時には展示スペースが2カ所しか残っていません(板倉さん)。「たくさんの人が立ち止まって見てくれるのを、影でこっそり見ながら喜んでいました(安達さん)」。結果的には、「不特定多数の人の目に留まるフロアで披露できて成功につながった」と、二人は当時を振り返りました。(撮影=高橋聖英)

展覧会・公演



環境デザイン | 伊東豊雄 客員教授

クリエイションの未来展

第15回 伊東豊雄展

「聖地・大三島を護る=創る」

4月12日[木]~6月17日[日]

LIXILギャラリー

日本画 | 岡村桂三郎 教授

岡村桂三郎展——異境へ

4月21日[土]~6月24日[日]

平塚市美術館

彫刻 | 須田悦弘 客員教授

須田悦弘 ミテクレマチス

4月22日[日]~10月30日[火]

ヴァンジ彫刻庭園美術館

演劇舞踊デザイン | 野田秀樹 教授

NODA・MAP第22回公演

「麗作 桜の満開の下」

9月1日[土]~12日[水]

東京芸術劇場プレイハウス(東京公演)

10月13日[土]~21日[日]

新歌舞伎座(大阪公演)

10月25日[木]~29日[月]

北九州芸術劇場 大ホール(北九州公演)

11月3日[土・祝]~25日[日]

東京芸術劇場プレイハウス(東京公演)

演劇舞踊デザイン | 糸井幸之介 講師

木ノ下歌舞伎「糸井版 摂州合邦辻」

2019年2月10日[日]、11日[月・祝]

ロームシアター京都 サウスホール

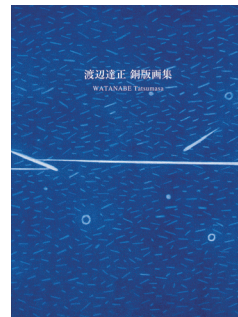
2019年2月15日[金]、16日[土]

穂の国とよはし芸術劇場PLAT 主ホール

2019年3月14日[木]~17日[日]

KAAT神奈川芸術劇場 大スタジオ

新刊



ケルトの想像力

—歴史・神話・芸術—

鶴岡真弓 著

(芸術 | 教授)

青土社

2月23日刊 | 3,600円+税



渡辺達正 銅版画集

渡辺達正 著(名誉教授)

阿部出版 | 3月1日刊 | 6,000円+税

筆ペンで楽しむ

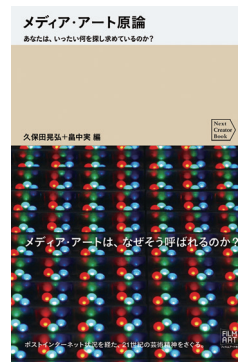
日本画のかわいい動物

千々岩修 監修

(日本画 | 准教授)

エイ出版社

3月19日刊 | 1,200円+税



メディア・アート原論

あなたは、いったい何を探求しているのか?

久保田晃弘 共編(情報デザイン | 教授)

フィルムアート社

3月24日刊 | 1,700円+税



68TH STREET

上田義彦 著

(グラフィックデザイン | 教授)

916 Press

4月21日刊 | 10,000円+税

装飾デザインを

讀みとく

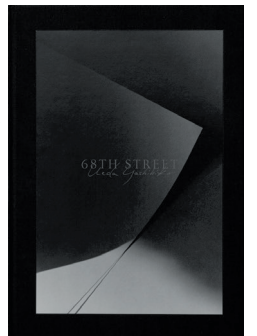
30のストーリー

鶴岡真弓 著

(芸術 | 教授)

日本ヴォーグ社

5月16日刊 | 2,800円+税



「TAMABI NEWS」では受賞や活動報告を募集しています。総合企画室(TEL=03-3702-1168/e-mail=news@tamabi.ac.jp)までお知らせください。



最新情報は

www.tamabi.ac.jp

をご覧ください

多摩美術大学 広報「TAMABI NEWS」2018年6月7日発行 第27巻 第1号 通巻77号
発行=多摩美術大学 東京都世田谷区上野毛3-15-34 電話=03-3702-1141(代表)
編集=総合企画室 デザイン=村松丈彦(表紙、P10~16) 撮影=高橋聖英(表紙)、上原芳子

