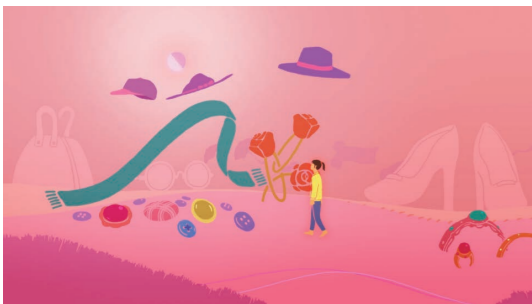
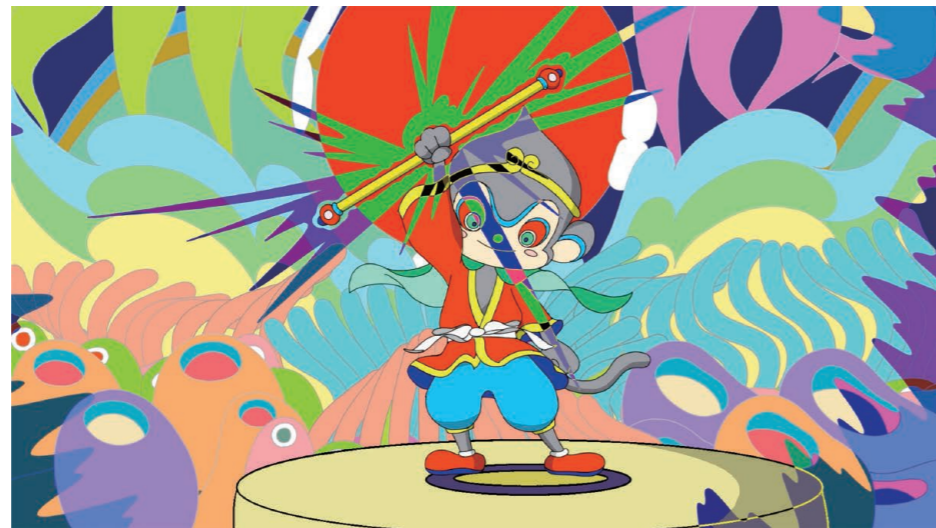


メディアや領域を超えて拡大する アニメーションの可能性





みんなのうた『Gifts』
加賀遼也 16年グラフィックデザイン卒



長編『水江西遊記(仮)』(製作準備中)@MIRAI MIZUE
水江未来 メディア芸術コース非常勤講師/07年大学院グラフィックデザイン修了



『LET YOUR BEAUTY GLOW』
| Synchro Skin Glow Foundation | Shiseido |
稲葉まり 02年グラフィックデザイン卒

『東アジア文化都市2019豊島』
プロモーション映像
久野遥子 13年グラフィックデザイン卒



『ようこそぼくです4』
～ようこそぼくですってなんですか?～
姫田真武 11年グラフィックデザイン卒



スマホ
持って
イルカイ?
イルカイルカ



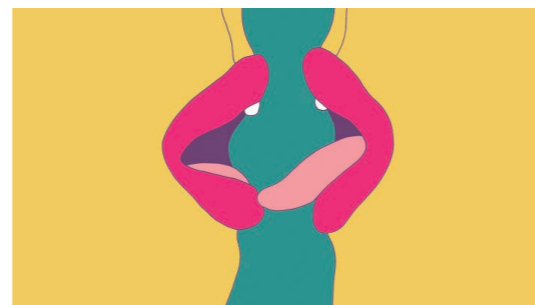
メディアや領域を超えて拡大する アニメーションの可能性

今や日本を代表するコンテンツの一つ、アニメーション。多様な領域でその価値を求められ、可能性を広げています。独自の作家性を武器に、国際映画祭での受賞をはじめ、世界規模で作品を展開するクリエイター。国や企業などのPRに、メディアを横断して強みを発揮する作品。超話題作と呼ばれる作品などにも、さまざまな形で卒業生が関わっています。これらの活躍と、その背景についてご紹介します。

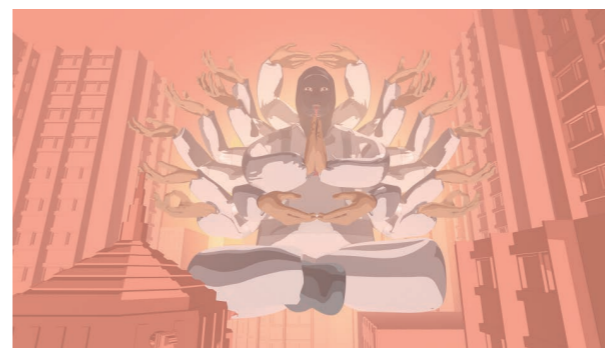


NHK Eテレ『オトツペ』
藤田純平 05年グラフィックデザイン卒

『夏のゲロは冬の着』
冠木佐和子 13年グラフィックデザイン卒



高山美乃里 19年日本画卒
研修期間中に高山さんが描いた風景画



『Qiezi Mabo loves PUNPEE』
- Qiezi Mabo Forever (Fried Chicken Mix) |
でんすけ28号 16年メディア芸術卒

『つみきのいえ』
加藤久仁生
グラフィックデザイン学科客員教授/01年グラフィックデザイン卒

『アップリンク吉祥寺』
マナー動画

ぬQ 12年大学院グラフィックデザイン修了



海外でも評価される独自の作家性

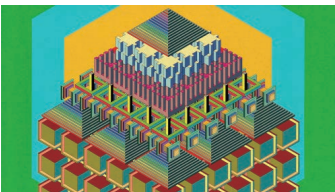
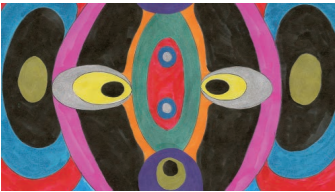
「人生において大切なものは、全て多摩美で得たような気がしています」

水江未来

メディア芸術コース非常勤講師
07年大学院グラフィックデザイン修了



Mizue Mirai 1981年生まれ。在学中より『細胞アニメーション』と呼ばれる抽象・幾何学図形をモチーフにした作品を制作。ベルリン国際映画祭、ヴェネチア国際映画祭でのノミネート歴や、アヌシー国際アニメーション映画祭で2度の受賞歴を持つ。日本アニメーション協会・理事。



上 = 『WONDER』(2014年制作) @MIRAI MIZUE アヌシー国際アニメーション映画祭2014にてCANAL+Creative Aid賞受賞 下 = 『DREAMLAND』(2018年制作) @MIRAI MIZUE アヌシー国際アニメーション映画祭2018にてクロージング上映

多摩美におけるアニメーション表現の可能性

アニメーションを必要とする場の拡大に、対応できる作家性が重要

作家としてだけでなく、メディア芸術コースの非常勤講師として学生を教えている水江さんはアニメーション表現に期待されている現状を踏まえ、こう語ります。「現在、商業アニメーションだけではなく、さまざまなジャンルの表現としてアニメーションが活用されています。言い換えるならば、アニメーションが生かされる場が拡大しているのです。近年は、将来アニメーションの制作に携わりたくて入学してくる学生もいます。それだけに学生たちには、職業や職種を問わず、作家性を持った人になってほしいと思っています。『自分の作家性とは何だろうか?』と考えることが、大学時代に一番大事にすべきこと。自分が主体的に動きさえすれば、興味を持ったことを追究していける環境が多摩美にはあります」

独自の作家性を培う多様な環境

多摩美術大学は、アニメーション作家および関連するクリエイターを数多く輩出しています。専門の学科があるわけではなく、各学科がそれぞれの目的に応じたアニメーション教育を行っています。例えば、情報デザインコースでは、2年次にストップモーションアニメに比重をおいた「時間表現演習」という授業があります。これは、実写撮影によるさまざまな手法のアニメーション演習です。撮影用に人形を作り、それを用いて短尺作品を制作します。映像表現の可能性を知るとともに、映像を制作する際に基礎となる考え方や知識を得ることを目的としています(そのほかの学科について詳しくはP10-11「多摩美で磨くアニメーションの表現力」参照)。このようにさまざまな教育を通して、独自の作家性を培い、表現の可能性を広げています。



長編『水江西遊記(仮)』(製作準備中) @MIRAI MIZUE

アニメーションに目覚める きっかけとなった授業と恩師の存在

世界4大アニメーション映画祭の全てにノミネート経験があり、数々の受賞歴を持つアニメーション作家である水江未来さん。現在は情報デザイン学科メディア芸術コースの非常勤講師として学生の指導にもあたっている。国際的に高い評価を得ている水江さんだが、アニメーション作家を目指してグラフィックデザイン学科に入ったわけではなかったという。

「僕は2001年入学なのですが、今と違ってアニメーション制作を目的に入学した人は、ほとんどいなかったと思うんですよ。グラフィックデザイン学科でアニメーションを学べるとも思っていなかった。当初はキャラクターデザイナーやイラストレーターとか、そういう方向で何かしらの存在になりたいと漠然と考えていました」

そんな水江さんがアニメーションの面白さに目覚めたのは、2年次に受けたアニメーションの授業とそれを教える故・片山雅博教授の存在からだった。「最初の授業の時に、世界初のアニメーションから最新のものを数かずつないだ特別編集の映像を見せていただいて『こんな面白いものがあるんだ』と驚いたんです。活動弁士のように名調子な片山先生の解説もすごく面白くて。片山先生に魅了された部分も大きかったですね。その後、細胞を描いた細

密画を見ていただいたところ、『すごく面白い。この絵を動かしてみるといいよ』と言われたことがアニメーションづくりのきっかけになりました」

否定的ではなく肯定的な教育が 可能性の扉を開けた

水江さんは在学中に片山教授からかけられた言葉の数々を今も鮮明に覚え、大切にしているという。「アニメーション課題の講評会で、僕の作品を見終わった片山先生が『お前の未来は明るい』と言ったんですよ。恥ずかしかったのですが、手放して褒めてもらうことに飢えていたのでうれしかったですね。居場所をつくっていただいた気がしました。自分の持ち味をどういう方向に持っていけば開花するのか、自分で全て判断するのは難しいけれど、片山先生は『こっちに行くんだよ』と示してくれた。だから、安心して作品作りに没頭できたのだと思うんです。また、『ソフトウェアに頼り過ぎる表現をしてはダメだ』と。面倒でも手間暇を積み重ねた表現が大事だと常におっしゃっていて、その言葉は今も大切にしています。そう考えると多摩美に入学した意味というのは、片山先生と出会うことだったんだと思うんです。僕の場合、人生において大切なものは、全て多摩美で得た気がしています」

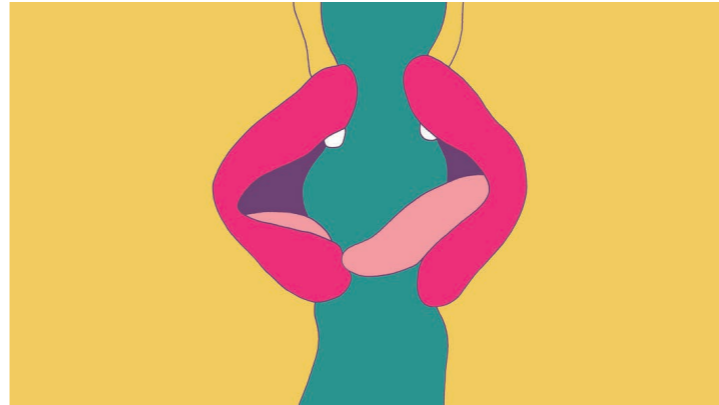
学生の自由な発想と個性を尊重する片山教授の教育方針が、水江さんの未来を方向付けたのである。

学生の自由な発想と表現を尊重する多摩美からは、独自の世界観を持つアニメーション作家が多く誕生しています。そうした作家性は海外でも高く評価され、国際的なアニメーション映画祭で数々の賞を受賞しています。

人間の営みを独自の映像表現で描き出し、数々の受賞

『夏のゲロは冬の着』

冠木佐和子 13年グラフィックデザイン卒



世界4大アニメーション映画祭の一つ「アヌシー国際アニメーション映画祭」の日本アニメーション特集で作品が上映されたほか、世界各国の映画祭でのノミネートや多数の受賞歴を持つ、冠木佐和子さん。彼女の独特な世界観と映像表現に世界が注目している。

「グラフィックデザイン学科では、2年次にアニメーションを作ることが必修だったので仕方なく作りました。その後、3年次に進級する際、水曜日に履修したい授業がなくて仕方なくアニメーションの授業を選択。

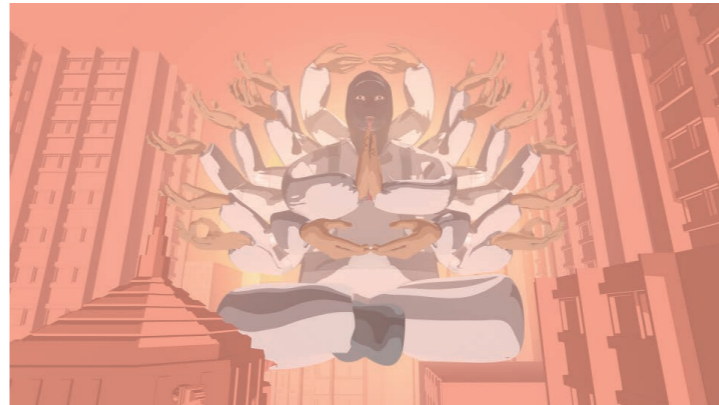
4年生に進級する際、飲み会の席でみんなから『卒制もアニメにしよう!』と言われ、仕方なくアニメを作りました。その卒制作品が、たまたまいろんな映画祭に入選したり受賞したりして調子に乗りました。それで新卒で入社した会社を辞め、アニメーションの世界に戻って来て、今、って感じです」

Kabuki Sawako 13年にグラフィックデザイン学科を卒業後、就職するがすぐに退職。その後、多摩美術大学大学院を修了し、作家活動をスタート。卒業制作作品『江戸の重苦 Ketsujiru Juke』が「アヌシー国際アニメーション映画祭」ノミネート、「ザグレブ国際アニメーションフェスティバル」学生部門グランプリを受賞。

ビデオゲームのバグをモチーフにした世界観に海外から制作の依頼が

『Qiezi Mabo loves PUNPEE - Qiezi Mabo Forever (Fried Chicken Mix)』

でんすけ28号 16年メディア芸術卒



でんすけ28号さんは、在学中さまざまなコンペに作品を出品していたところ、作品が海外のダンス・エレクトロニックバンド『Your Gay Thoughts』の目に留まり、ミュージックビデオの制作を依頼される。それをきっかけに卒業後、フリーランスの映像作家・アートディレクターとして活躍の場を広げている。「運がいいことに大学時代に制作した映像

作品を見てくれた多方面の方々から仕事のお誘いがあり、もしかしたら就職せずに生活できるのではないかと確信のない希望を信じて卒業後からフリーランスで活動

し、そのまま現在に至っています。世間や周囲の評価を気にしたり狙ったりするよりも、結局のところ自分自身が見たり体感したいモノを求める姿勢が作品づくりにおいて重要であるということを通して痛感しました。今でもその信念は崩れていません」

Densuke 28 16年に大学を卒業すると同時にフリーランスの映像作家として活動を開始。3DCGを用いた独自の表現で映像ディレクションやグラフィックの制作を行っている。アーティストネームの「でんすけ28号」は、小学生の頃にやってたオンラインゲームでのハンドルネームとのこと。

企業広告やミュージックビデオなど多岐にわたるメディアで活躍中

『LET YOUR BEAUTY GLOW』

| Synchro Skin Glow Foundation | Shiseido |

稲葉まり 02年グラフィックデザイン卒



海外で展開された資生堂のCMなど、言語を用いずに切り絵、ドローイングを駆使してアニメーションやグラフィックデザインを手掛ける稲葉まりさん。時代を担う作家を紹介する書籍『映像作家100人』に08年、12年、17年、18年に続き今年も選出されています。「4年生の夏休みに、知人の紹介で東京を拠点に活動を展開していたニュージーランド出身のデビッド・デュバル・スミスとイギリス出身のマイケル・フランク率いるクリエイティブユニット『生意気』にポートフォリオを見てもらい、アルバイトをさせていただくように

なり、卒業してからも4年ほどスタッフとして働いていました。その間に知り合った人とのつながりは今に至るまで大きいと思います。独立してからは前職のつながりでお仕事や企画のお話をいただくようになり、書籍やウェブメディアなどで紹介していただける機会に恵まれたりして今に至ります」

Inaba Mari 卒業後、クリエイティブユニット「生意気」に勤務し、印刷物、ミュージックビデオ制作などに関わり、2006年に独立。切り絵を用いたコマ撮りアニメーションやイラストレーション制作を行う。18年よりNHK Eテレ『シャキーン!』にて「まつりばなし」を馬喰町バンドと手がけている。

アニメーションとパフォーマンスを融合させ、モスクワでも大反響

『ようこそぼくです4』

～ようこそぼくですってなんですか?～

姫田真武 11年グラフィックデザイン卒



自作自演の歌とアニメーションを融合させた『ようこそぼくです』シリーズで注目を集める姫田真武さん。アニメーションに生身の人間が参加し、音楽に合わせてアニメキャラクターとして動くワークショップを各地で開催。2018年にはモスクワでも、このワークショップを開催し話題を呼んだ。「大学ではジャンベ民族楽部に所属し、

ほぼ毎日のようにジャンベを叩いたり、アフリカダンスを踊ることに熱中していました。地域のイベントや学園祭などに出演することも多々ありました。そのおかげで、

Himeda Manabu 自作自演の歌とアニメーションを制作。デビュー作の『ようこそぼくです』は、「子どもアニメーションフェスティバル」グランプリ、「第17回学生CGコンテスト」審査委員賞を受賞。『ようこそぼくです2』は、2013年「オタワ国際アニメーションフェスティバル」学生部門にノミネートされ特別賞を受賞。

ジャンルを超えて伝わる強さ

「広告会社で培った
アイデアと
デザインを駆使した
アニメーション制作が
自分ならではの強み」



NHK Eテレ『オトッベ』。『オトッベ』の世界はアニメにとどまらず、公式アプリを使っていろいろな音を録音し、その音と連動して出現するキャラクターを集めるという楽しみ方もできる。「身の回りの音に耳を傾け、「聴察力」を育む」という次世代コンテンツ。

藤田純平
05年グラフィックデザイン卒



Fujita Junpei アートディレクター。大学卒業後、博報堂に入社。主な仕事にNHK Eテレ『オトッベ』の楽曲作詞・キャラクターデザイン、漫画『BIBLIOMANIA』の脚本など。文化庁メディア芸術祭 アニメ部門/マンガ部門入賞・入選。ACC CM FESTIVAL金賞・個人賞受賞。キャラクター開発業務を中心に、幅広いジャンルで活動中。

アニメーションの課題制作で 気付いた自分の適性

広告のみならずテレビ番組やWEBメディアなど幅広いジャンルでアニメーションを駆使した作品を発表し、これまでにない新たなアートディレクターとして注目を集めている藤田純平さん。イラストレーターやデザイナーとして活躍している先輩たちへの憧れからグラフィックデザイン学科に入ったが、すぐに高い壁に直面したという。

「絵にしてもデザインにしても、同級生たちの作品のレベルの高さに『どうしたらいいのかわからない』と危機感を覚えていました。そんな時に課題で作ったアニメーション作品が同級生に『いいね』と言われ、教授からも褒められたんです。作っていてすごく楽しかったですし、それまで大人にあまり褒められたことがなかったので、これは僕に向いているかもしれないと思いました(笑)。しかし、その後アルバイト先のアニメ制作会社先で、作家として活動されているプロの仕事を見て、また挫折しました(笑)。自分との画力の差があまりにも大きく、断念せざるを得ませんでしたね。ただ、ずっと広告にも興味があったので、アニメーションを使った広告表現なら自分にも何かできるのではないかなと思って、博報堂を受けようと考えたんです」

三井のリハウス『みんなの声鉛筆』。住まい・不動産に関するさまざまな悩みを、アニメーションとピクシレーションを融合させた独特のタッチで分かりやすく表現したWEB CMシリーズ。CL=三井不動産リアルティ



SACLA『未来光子 播磨サクラ』。『未来光子 播磨サクラ』は、X線レーザー施設(SACLA)をPRする目的で、同施設を主人公『播磨サクラ』として擬人化。SFアニメなどに展開し、世界最先端の施設が持つ魅力が分かりやすく紹介した。CL=国立研究開発法人 理化学研究所 放射光科学研究中心



「異色のアートディレクター」を育んだ 自由度の高い多摩美での学び

入社後、数年間はアートディレクターのアシスタントとして下積みを経験。その後、アニメーションを用いた数々の動画広告が社内外で評価され、藤田さんは「異色のアートディレクター」としての地位を確立していった。

「自分の絵は、当然ながらアニメーション業界で働くプロの方には全くかないません。ただ、広告アニメのキャラクターデザインやNHK Eテレで放送中の『オトッベ』のような物語世界を構築する際、広告会社で培った企画力やデザイン力を生かせば、『面白い』と多くの方が感じてくれることに気がきました。さまざまなお題に対して『どうすればアイデアが強く伝わるか』をその都度、多様にそして柔軟にデザインするのが自分の存在意義なのかも、とも感じています。そう考えられるようになったバックボーンは大学時代の学びにあると思うんですね。課題に対して、学生がさまざまな手法の作品を提出しても、それぞれの良さを肯定して認めてもらえる文化でしたから。表現の“多様性”の大切さを教授の方々から教えていただいたのが、大学で得た一番大きな学びだったと思っています」

独特な世界観、オリジナリティ溢れる作風を武器に、広告やテレビアニメ、ミュージックビデオから国家プロジェクトのPR動画などまで、幅広いジャンルをフィールドにして活躍している卒業生たちを紹介します。

「自分たちが面白いと思ふことをやり続け、探求してきた結果、今がある」

AC部(安達亨、板倉俊介) 00年グラフィックデザイン卒

在学中の1999年に結成された安達亨さん、板倉俊介さんによるクリエイティブチーム。高速紙芝居『安全運転のおしり』(2014年)、東京都選挙管理委員会の依頼で制作した『18歳選挙権』PR動画など、多くの話題作を生み出している。

アバンギャルドな作風が 公共広告でも注目を集める

在学中に制作した映像作品『ユーロボーイズ』が、NHK「デジタル・スタジアム」2000年度年間グランプリを受賞したのを機に、本格的な制作活動を開始。以降、イラストやCGを用いた映像でPR動画やミュージックビデオなどを多数制作。TVアニメ『ポプテピピック』内のコーナー『ポプネミミミ』も大きな話題を呼んだ。シュールでアバンギャルドな作風だが、JR車内のトレインチャンネルで『イルカのイルカくん』による忘れ物防止注意喚起動画がヘビーローテーションで流されるなど、メジャーな企業や公共広告でも活躍の幅を広げている。

『クレヨンしんちゃん』から国家プロジェクトのPR動画までを手掛ける

『東アジア文化都市2019豊島』 プロモーション映像

久野遥子 13年グラフィックデザイン卒



卒業制作作品であり、第17回「文化庁メディア芸術祭」新人賞受賞作品で、今も名刺代わりになっているという映像作品『Airy Me』をはじめ、岩井俊二監督作品『花とアリス殺人事件』のロトスコープアニメーション制作やTVアニメ、自作の漫画『甘木唯子のツノと愛』などメディアやジャンルの枠を超えた活躍を続けている久野遥子さん。国家プロジェクト『東アジア文化都市2019豊島』のPR動画(山下敦弘監督と共同制作)ではアニメーション監督を担当した。「大学の時に選択した授業は、アニメーションであれ広告であれ、自由に作って良い課題が多く、のびのびと作品を作っていました。現在、商業作品に携わることが多いのですが、まだ技術も経験も十分とはいえません。それでも現場に呼んでいただける理由があるとしたら、学生時代に自由に作品づくりができた体験や、それを認めてくださった先生たちのおかげだと思います」

Kuno Yoko イラストレーション、立体物、アニメーションなどを制作。『映画クレヨンしんちゃん 襲来!! 宇宙人シリリ』のキャラクターデザイン、NHK Eテレ『おかあさんといっしょ』の人形劇『ガラビゴボ』のオープニング映像を担当するなど多ジャンルで活躍。



上=『イルカのイルカくん』©AC部
下(左・右)=昨年、さいたまスーパーアリーナで開催された、世界最大のアニソンライブイベント「Animelo Summer Live」にAC部が出演し、約2万7千人の前で、TVアニメ『ポプネミミミ』に登場する高速紙芝居を披露。
©Animelo Summer Live 2018

修了制作作品が国内外で評価されて、そのまま作家に 『アップリンク吉祥寺』マナー動画 ぬQ 12年大学院グラフィックデザイン修了



大学院修了制作のアニメーション作品『ニュー〜東京音頭』が、第18回「学生CGコンテスト」最優秀賞を受賞、第16回「文化庁メディア芸術祭」審査委員会推薦作品に選出され注目を集めた。その後、CM、ミュージックビデオ、イラストなど商業作品も多く手掛けるアニメーション作家のぬQさん。「私が多摩美で得たものは、時代と共に書きさされるような細かい表面上の知識や技術というよりも、作家としての姿勢や根本の部分です。『ものづくり』とは何なのか、そして『ものづくりで生きていく』とはどう

Nu Q『ニュー〜東京音頭』が国内外で注目されて以来、pixiv Zingaro や TETOKA等のギャラリーで個展を開催するなど、幅広い活動を展開。水曜日のカンパネラなどのミュージックビデオやNHK Eテレ「しゃべり」クイズコーナーのアニメーション制作なども。18年には、メディア芸術コースにて特別講義を実施。

大きな注目を集める作品を生み出す

昨年、スタジオジブリの採用試験に合格し、宮崎駿監督の最新作を製作中

高山美乃里
19年日本画卒



Takayama Minori 栃木県出身。小・中・高校と卓球部に所属。美術部に所属した経歴はなく、高校での選択科目も美術ではなく書道を選ぶ。高2の夏から地元の画塾に通い、日本画専攻に合格した。



多摩美出身の美術監督・吉田昇さんのアニメーション背景画『借りぐらしのアリエッティ』©2010 Studio Ghibli・NDHDMTW



研修期間中に高山さんが描いた風景画

美術監督を務める大先輩から直接指導を受け最新作『君たちはどう生きるか』に取り組む日々

3年次の春、スタジオジブリが約10年ぶりに、若干名の採用募集を行っていることを同級生から教えられた高山美乃里さん。子供の頃から大好きだったジブリ作品に参加できるかもしれない。そんな憧れから採用試験を受け、見事合格。大学や家族と話し合い、さまざまな条件がクリアできたことから、3年生の10月より契約社員として勤めだし、無事卒業した現在は宮崎駿監督の最新作の背景を描く美術担当の一人として、日々作画を行っている。臆することなく、無垢な気持ちでチャレンジした結果、今がある。「合格するとは思っていなかったため、採用試験を受けることを両親にも話していなかったんです。当時は、多摩美の卒業生がジブリにいることも知りませんでした」

面接官として高山さんの前に現れたのが、『ハウルの動く城』、『崖の上のポニョ』など数々の宮崎作品の美術監督で知られる、吉田昇さん(88年油画卒)だった。面接の場で吉田さん本人から、自分も多摩美出身であることを聞かされて驚いたという。その後、合格通知を受け取った高山さん

は大学に籍を置きながら契約社員として勤務を始めるが、制作の都合から約1年半を研修期間として過ごす間は、吉田さんによる直接指導を受けていたという。

「研修期間の前半は、過去のジブリ作品のコピーを見ながらの模写。後半は日本画の課題みたいにスケッチを基に好きな絵を描いていいよと。入社してからジブリ作品を見直したんですが、吉田さんの描いた背景は1枚の絵として見られるほどのクオリティだったことに改めて気づいて驚きました。たぶん、今までは凄すぎて雰囲気だけで背景を捉えていなかったんだと思うんです。あの絵が数秒で流れて行ってしまふのはもったいないと思ってしまふほどです」

この春から、宮崎監督の最新作『君たちはどう生きるか』の本制作がスタート。高山さんはその背景の作画に、日々取り組んでいる。

「今は毎日楽しいし、うれしいです。でも、それと同時にもっと絵が上手くなければダメだなとも思っています。将来のことはまだ分かりませんが、大学に入ったことで描きたい絵の方向性が見つかったと思っていますので、自分の中にあるテーマを絵として描いていければと考えています」



©ROBOT

第81回米国アカデミー賞 短編アニメーション賞を受賞

日本人監督として初の栄誉に輝く、世界が認めた短編アニメーション

加藤久仁生

グラフィックデザイン学科客員教授／01年グラフィックデザイン卒

Kato Kunio 2001年に映像制作会社の株式会社ロボットに入社。主なアニメーション作品に『或る旅人の日記』『つみきのいえ』『憧憬』など。17年よりフリーランスとして活動。主な著書に、絵本『つみきのいえ』、『あとがき』(白泉社)などがある。

映画『つみきのいえ』が国内外の映画祭で20の受賞

短編アニメーション『つみきのいえ』が、2008年に「アヌシー国際アニメーション映画祭」で短編作品に与えられる最高賞のアヌシー・クリスタル賞を受賞し、2009年には日本人監督としては初の栄誉となる第81回米国アカデミー賞短編アニメーション賞を受賞。日本のアニメーションのクオリティの高さを世界に知らしめた加藤久仁生さん。現在はフリーランスとなり、アニメーション制作に加え、絵本の執筆など活動の場を広げている。

アニメーション作家として独自の活動を展開する卒業生がいる一方、制作会社などに勤務しながら日本中のメディアで話題となるような注目作品を世に送り出す卒業生もいる。作品に対する関わり方こそ違えど、両者に共通するのは多摩美で培った自由な発想力である。

1年目でNHK『みんなのうた』Superflyの曲『Gifts』のアニメーションを担当

加賀遼也

16年グラフィックデザイン卒

Kaga Ryoya 卒業後、映像制作会社の株式会社ロボットに入社。アニメーション・ディレクター。アニメーションを中心に、WEBやテレビCM、子供向け番組などの制作に携わる。

即戦力となる技術を学ぶより

経験を作品の幅に生かすほうが夢への近道になることも

グラフィックデザイン学科在学中よりアニメーションを学び、株式会社ロボット入社1年目の2018年夏に、NHK『みんなのうた』でSuperflyの曲『Gifts』のアニメーション制作を担当した。

そんな加賀遼也さんは多摩美時代、「撮影台や録音スタジオなど、学内設備を自由に使って制作できたことが大きかった」と話す。そして夢は映像作家としての領域を広げることと語る。「作家を目指す時、即戦力となる技術を学ぶ道もありますが、それよりもリアルな表現力を鍛えたり、物事を観察する時間を持ち、作品の幅を広げるために生かすほうが、夢への近道になることもあると思います」



加賀さんがアニメーションを担当した、みんなのうた『Gifts』(初回放送2018年8〜9月) ©NHK/ROBOT

ゲーム、TVアニメなどから、メディアを横断するキャラクターを生み出す

『妖怪ウォッチ』をはじめ、『イナズマイレブン』など数々の超人気キャラクターを創出

株式会社レベルファイブ 長野拓造

03年日本画卒

Nagano Takuzo 2005年に株式会社レベルファイブ入社。入社1年目から『レイトン』シリーズのキャラクターデザイナーに抜擢される。現在までに手掛けた作品は『レイトン教授』のほか、『イナズマイレブン』『妖怪ウォッチ』『スナックワールド』各シリーズなど。レベルファイブIPのキャラクターデザイナーとして多くのタイトルを手掛ける。

紙と鉛筆から生まれたキャラクターがメディアの枠を超越するコンテンツに

今やゲームの枠を超え、子供から大人にまで愛される国民的コンテンツとなった『妖怪ウォッチ』。同シリーズを最初から担当し、数々の人気キャラクターを生み出したのが、株式会社レベルファイブのデザイナー・長野拓造さん。そのほか『レイトン』『スナックワールド』シリーズや、ゲームソフトからTVアニメ、コミック、玩具などクロスメディアに展開されている『イナズマイレブン』のキャラクターデザインも長野さんが手掛けている。長野さんが描く絵はジャンルを超えたキャラクターとして複数のメディアを席巻している。



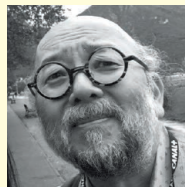
『妖怪ウォッチ』シリーズ『ジバニャン』

『レイトン』シリーズ『カトリーエイル・レイトン』

『イナズマイレブン』シリーズ『稲森明日人』

多摩美で磨くアニメーションの表現力

自分のグラフィックスタイルを意識した作品に——グラフィックデザイン学科



グラフィックデザイン学科
野村辰寿 教授
87年グラフィックデザイン卒

独自のグラフィックスタイルやオリジナル性を持った人材が育つ理由

「アニメーション」を冠する学科や専攻を持つ美術大学も多くある中、現在の多摩美には映像学科もアニメーション学科もありません。にもかかわらず、業界に多くの人材を輩出しているのが、多摩美の特徴的なところであると野村教授は言います。

「最近アニメーションを学びたくて入学する学生も見受けられるようになりましたが、ほとんどの学生は2年次のカリキュラムを通じてアニメーションの面白さや可能性に触れて進路を決めていると思います。また、多摩美の校風にも通じるのですが、自由な作品づくりをしてもらいながら、その人の個性をどう伸ばすかに指導の主眼を置いています。だからこそ、独自のグラフィックスタイルやオリジナル性を持った人材が育つのではないかと思います」

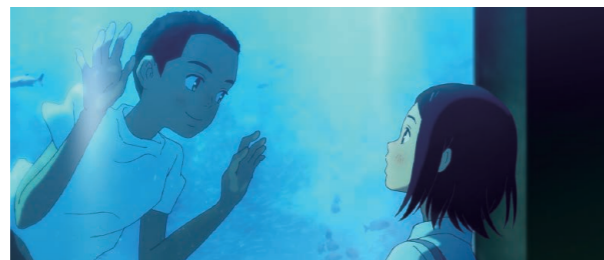
2年生全員が、自由課題のアニメーション制作に取り組む

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～30秒のアニメーション作品を制作し、教室内にて発表します。

「15秒のアニメーションを作るにも最低120枚の絵を描かなければならないので、なかなか大変なんです。そのため課題の制約としては、15秒以上30秒以内として音楽を任意で付け、冒頭もしくはラストに作品タイトルと自分の名前、使用楽曲のクレジットを付ける。基本的に内容は自由なのですが、グラフィックデザインの一つのアウトプットとしての映像表現ということなので、自分のグラフィックスタイルを意識して作品をつくるよう伝えています」

この課題を通してアニメーション制作に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、より高度な作画や作話、絵コンテ作法、コンピューター操作などのスキルを身に付けていくことになります。

映画卒業の五十嵐大介さん原作漫画『海獣の子供』映画化に伴う臨時講義を開催



6月7日、グラフィックデザイン学科のアニメーションクラスにて、映像集団STUDIO4°Cクリエイターによるメイキング臨時講義&STUDIO4°C最新作『海獣の子供』の冒頭15分特別プレビューが行われました(P.15トビックスコーナーにも掲載)。
©2019 五十嵐大介・小学館/『海獣の子供』制作委員会
記稿：東宝映像事業部



「映像制作スタジオ AVA」=アニメーション映像制作のためのスタジオで、3つの立体アニメーション撮影ブース、4つの線画台のほか、音響録音室や各種LED照明機材も設置されており、常時ここで学生が制作している。

『adoration』 龍見沙弥さん グラフィックデザイン学科2年



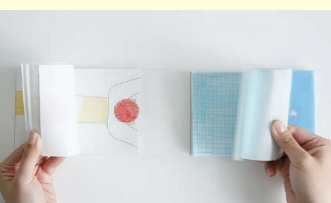
「基礎デザインⅡ」前期課題「ムーブメント」で作成された課題作品

情報を伝える表現の一つとして——統合デザイン学科

2年次必修のカリキュラムでアニメーション作品を制作

さまざまなデザイン領域の課題を通じて統合的な思考力とスキルを学び、デザイン全体を「プロジェクト」として実行することを目的とする統合デザイン学科。

同学科では、2年次必修の「デザインベーシック表現Ⅱ インタラクション」の授業課題においてアニメーション制作を行っています。



2年次「デザインベーシック表現Ⅱ インタラクション」で作成された課題作品「2冊のフリップブック」同時にめくって再生した時に、お互いに情報(意味)のやりとりが成立するような、2冊のフリップブックを制作する課題。人間の行為をきっかけとして発生するメディア同士の情報のやり取りを設計することで、インタラクションデザインに関する基礎的な考え方を身に付けます。

この授業の目的は、人・環境・メディア間の相互作用を設計する視点を養うこと。そのため、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の制作や、2冊のバラバラ漫画を同時に再生することで一つのアニメーション作品として成立させるなどの課題を実施しています。単なる制作技術を学ぶのではなく、概念として映像を捉え、さまざまな情報を伝える表現の一つとしてアニメーション教育を行っています。

映像の意味を知り表現の幅を広げる——日本画・油画・版画

日本画・油画・版画の学生も学べる「映像」の授業

デザイン系の学科だけでなく、絵画学科の3専攻(日本画・油画・版画)でも映像表現の一つとしてアニメーションを学べる授業があります。毎年夏、1・2年生を対象に3専攻共同で開講している「技法講座」の一つ「映像」がそれに当たります。デジタルの時代、あえてfilmによるキネカリアニメーションやフォトグラムの制作を行うほか、実際にムービーfilmカメラで撮影したものを自家現像するなどして、映像の1コマ1コマの意味について学びます。

さらに、こうして出来たアブストラクtnな光によるアニメーションをデジタルで再撮影し、コンピューターで編集。最終的にはプロ



ジェクターでそのイメージをインスタレーションとして作品化させ、アナログからデジタル、二次元から空間へ映像を展開させます。

3DCGの基礎は身に付けておくべきスキルの一つ——メディア芸術コース

情報デザイン学科 原田大三郎 教授

原田教授推薦作品

「MOWB」油原和記さん 19年メディア芸術卒
世界で初めてExpanded Animationとして全天球に2Dアニメーションを投影した作品。鑑賞者はヘッドマウントディスプレイを通してアニメーションを鑑賞することができる。第23回JPPA AWARDS 2019学生部 映像技術部門(カテゴリー:CG・アニメーション)にて最優秀賞を受賞。



撮影：萩原美太郎

ゲーム業界志望者に人気の高い授業 『3Dアニメーション』などを開講

情報デザイン学科メディア芸術コースでは、2年次にアニメーション制作に関する選択演習科目として『3Dアニメーション』、『シナリオ・デザイン』、『ジェネラティブ・アニメーション』の授業を設けています。そこで、メディア芸術コースにおけるアニメーションの学びについて、原田大三郎教授にお話を伺いました。

「情報デザイン学科では、2年次からイラストレーション領域の中の一つの位置付けとして、全ての学生がアニメーション制作を学びます。ほとんどの学生が初めてアニメーションを作る機会を得るわけですが、そこでアニメーションの面白さを知ったり、意外と自分に向いているんじゃないかと気付く学生もいるのではないかと思います。最近はゲームメーカーへの就職を希望する学生が増えています。そんな学生にとっても習得しておくべき技術や考え方が授業の

中に含まれていると思います」
原田教授が担当する『3Dアニメーション』の授業は、その名称通り、3DCGの基礎を学ぶためのものです。「ある課題を通して、Cinema4Dという汎用性の高い3DCGソフトの使い方を学ぶことが基本となります。メディア芸術コースの学びにおける基礎の一つ、身に付けておくべきスキルの一つですね。特にゲームメーカーにおいては3DCGソフトを使えることが大きなメリットになりますので、必須と言っていいでしょうね。そして、課題を完成させるまでが2年次での学びとなります。ただし、技術はあくまでも技術に過ぎません。専門学校ではなく美大で学ぶのですから、最終的な表現として自分が作りたいものは何か、伝えたいことは何かを考えてほしいですし、学生たちの自由な発想を大切にしながら指導しています。社会に出たら大変な毎日が待っているのですから、せめて大学にいる間はのびのびと過ごしてほしいですね」

学科を超えて活動を展開する学内同好会『GIF部(GIFアニメ研究会)』

実写や手書きアニメ、3DCGなどの技法で制作したりGIFアニメの制作ワークショップを開催

作品の発表だけではなく、部員たちのスキルアップも目的に

『GIF部』は、Twitterの公式アカウントをプラットフォームとして、部員が制作したGIFアニメを学内外で発表しているほか、学内にGIF制作ワークショップを開催するなど、活動をしています。現在、部長の江原里奈さん(メディア芸術3年)、副部長の高野黎さん(油画3年)を中心に、情報デザイン、テキストデザインなどさまざまな学科

の学生7名が所属。それぞれの部員が得意とする実写や手書きアニメ、3DCGなどの技法を用いながらGIFアニメーションを作り、その制作を通して部員間の活発な交流が行われているとか。また、部員から希望を募って、コマ撮りアニメ体験、シネマグラフ体験を行うなど、学科を超えてアニメーションを学び、表現の可能性を広げる場となっています。



昨年の芸術祭では、おばけの遊園地をモチーフにした作品『GIFおばけランド』を発表。

今も進化を続ける「タマグラアニメーション・シアター」の作品群

「タマグラアニメーション」とは、グラフィックデザイン学科(大学院含む)の学生たちが制作したアニメーション作品の略称です。多摩美の公式YouTubeチャンネルのほか、大学サイト内でも過去の作品を見ることができます。https://www.tamabi.ac.jp/tamagraanime/



早稲田大学創造理工学部を卒業後、多摩美でアニメーションを学ぶ学生も

これまで「タマグラアニメーション」を経て、多くの優れたアニメーション作家や映像クリエイターたちが世に出ています。公式サイトには2012年から毎年選抜者作品が公開されており、作品に感銘を受けて多摩美を目指す人もいます。右で作品を紹介している金子さんは早稲田大学創造理工学部出身。シュウさんは中国の大学で映像制作を学んだ後、多摩美への留学を果たしました。



学生たちの名作を収録したDVD

野村教授によってセレクトされた2011年4月から2018年3月までの7年間の秀作を収録した『The Beginner's Guide』と、同期間の作品の中から強烈な個性を有する優秀作品を収録した『The Cutting Edge』。共に非売品。

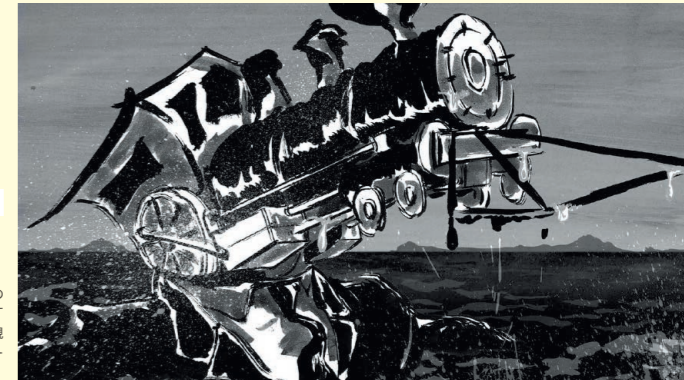
野村教授推薦作品

『LOCOMOTOR』 金子勲炬さん 大学院2年

機関車を生命体に見立て、走り続けることの困難さをテーマに制作。筆と墨で1枚1枚丁寧に描かれた絵が暴力的な迫力を持って、観る者に無言のメッセージを伝える。アヌシー国際アニメーション映画祭2019にて上映。

『星々/Twinkle twinkle』 シュウショウリンさん 研究生

中国の現代詩からインスパイアされ、紙やビニール、木材などの素材を用いて作品化した切り紙アニメーション。物語を紡ぐのではなく、登場人物の心情を感じ取るように描いた映像詩的な作品。いくつかの国際アニメーションフェスティバルで入選。



未来社会に貢献する、 新たな大学文化の創造 多摩美がその先駆的な存在を担う

学校法人多摩美術大学
青柳 正規 理事長



多摩美の伝統と特性を生かした 大学文化の創造を目指して

—— 本年度から理事長に就任されましたが、日本の大学の現状を踏まえ、多摩美術大学の課題ならびに未来を、どのようにお考えでしょうか。
青柳 これまで東京大学などに身を置く“大学人”として過ごしてきた中で思うことは、いま大学は大きな転換期を迎えているということです。世界的に見ても、アメリカや日本、イタリアなどは、ドラスチックな変わり目にあります。例え

ば、アメリカでは2000年代に入ってから政府が『STEM教育』という施策を打ち出しました。これは、サイエンス(科学)・テクノロジー(技術)・エンジニアリング(工学)・マスマティクス(数学)の頭文字をとったもの。つまり、理科系重視の教育研究の推進を唱えたものでした。ところが、この教育施策だけでは未来社会に向けた大学の貢献は期待できないとなり、最近では『STEAM教育』へと移行しつつあります。こちらは、サイエンス・テクノロジー・エンジニアリング・マスマティクスに、芸術やリベラルア

ツなども含む「アート」が加わったものとなります。そういう方向に変わりつつある。一方、日本の大学事情はもっと深刻な状況にあると私は考えています。戦後から2000年を超える頃まで日本では工学部が主導でした。いわゆる、ミッション・オリエンテッド・アプローチ(理念重視志向)な学問が先導し、工学部の人たちは“ものづくり立国日本”を旗印に日本を牽引しようとしていました。ところが、90年代に入るとものづくりにおける日本の国際競争力が衰退していることは誰の目にも明らかだったにもかかわらず、

見て見ぬふりをして方向転換をしてこなかったわけです。さらには、国立大学の法人化が始まった頃から、旧来の大学文化が壊れてしまいました。新しい大学のあり方にとって最も重要なのは新しい大学文化を創造していかなければならないことなのですが、新たな大学文化を生み出していただけの環境とエネルギーがなくなってしまっている。それが現状なのです。ところが、理事長として多摩美術大学へきてみると、ファインアートとデザイン、演劇舞踊という身体表現のそれぞれが本来的な存在価値を持って活発に展開されていました。この3つをうまくコラボレートしながら、さらに発展していくような方向性を提示できれば、今後大きく変貌していくであろう日本の大学の中で、数少ない勝者になれるのではないかと考えています。しかし、そのためには世界のさまざまなアート&デザインに関係するカレッジやインスティテュート、あるいは大学の動向と同時に、デザイン界や美術界、身体表現の分野の動きや方向性を見定める必要がある。それが理事長および理事たちに課せられている最大の使命であると感じています。

学生たちが持つ多様な可能性を 発揮できる環境を整備する

—— これまで客観的にご覧になっていた時の多摩美と、理事長に就任されてからとでは印象に変化がありましたか。
青柳 私は多摩美術大学の理事長を務める一方、東京藝術大学の特任教授を兼務しているため、国立大学、私立大学それぞれを代表する美大2つを俯瞰することができるのですが、藝大で教える立場から眺めていた時は、教育研究環境で言うならば多摩美術大学を羨ましく感じていました。また、多摩美術大学の教師の多くは、あらゆる現場の第一線で活躍している優秀

Aoyagi Masanori 1967年東京大学文学部美術史学科卒、1972年博士課程退学。博士(文学)。東大文学部助手、1991年教授、東京大学総合研究資料館長、文学部長、副学長を経て、2005年退職。2005年4月国立西洋美術館長。2008年独立行政法人国立美術館理事長。日本学士院会員。2013年～16年文部科学省文化庁長官。2017年山梨県立美術館長。2006年紫綬褒章受章。2007年日本学士院会員。2013～17年国際学士院連合副会長、2017年4月瑞宝重光章受章、同年7月Torquato Tasso賞受賞。2019年4月より学校法人多摩美術大学理事長に就任。



な卒業生たちが顔を並べています。母校愛の強さが多摩美術大学の特徴であると思っていました。今、理事長に就任して感じるのは、恵まれた環境と素晴らしい指導者たちはいるけれども、横の連携がやや足りないことです。もっと学科の枠を超えて、お互いの特質を評価しながら、それをうまく組み合わせ、一つのチームとして新しいものを創り出すことに積極的に取り組んでもいいのではないかと考えています。
また、多摩美術大学には日本を代表する洋画家の故・宮崎進氏のような、すごい先生がいたように、「あの先生がいる大学で学びたい」と思ってもらえるようなスター的な存在が、もっと出てくる必要があるとも思っています。そのためには大学が、特にファインアート系の先生たちをバックアップする必要性を感じています。先述したように、多摩美術大学は素晴らしい環境、優れた教師陣が揃っています。しかし、それらを十分に活用しきれていない。その点が、理事長に就任して見えてきた印象の違いです。
—— 多摩美術大学の卒業生は母校愛が強いというお話がありました。理事長は多摩美術大学の伝統や校風を、どのようにお感じでしょうか。
青柳 多摩美術大学の出身者には芸能界へ行ったり、美術を専攻していたけれどもパフォーマンス系に進んで活躍するなどユニークな人材がたくさんいます。それは、この大学が持つ自由な校風が影響していると思うのです。その人の将来を縛ることなく、たとえ違分野へ進んだとしても新しい発想で対応できる力を身に付けることができる。それが多摩美術大学のとても素晴らしいところだと思っています。この校風は崩すことなく大切に守り続けなければいけないと感じています。
また、施設面で素晴らしいと感じているのは、八王子キャンパスにあるギャラリー機能を持った『アートテーク』をはじめとして、先輩や仲間た

ちの作品を見られるようなスペースをいくつも有していること。巨匠と呼ばれるような作家の展覧会を見に行きつて学ぶこともありますが、もっと自分に近い人たちの作品を見て「ここまでやれるのか」と刺激を受けることが、自身のレベルアップにつながります。それが八王子キャンパスでは、かなり可視化されています。さらには、学生たちが持っている多様な可能性を發揮できる条件が、ある程度揃っているところも多摩美術大学の非常に良い点であると思っています。
**他の大学にはない個性的な
多摩美スタイルの確立を目指して**
—— 現在、上野毛キャンパスでは隣接する道路の拡幅に伴う大規模な整備計画が予定されていますが、八王子キャンパスを含め、今後の活用や位置付けについて、どのようにお考えでしょうか。
青柳 上野毛キャンパスは、東京都世田谷区の住宅街に1万2000平方メートルもの敷地を有しています。ですから扉で閉ざして隔離するのではなく、近隣地域との親和性を大切にしたいと考えています。そうした目的を達成でき、地域貢献に寄与できるような、未来型のキャンパスを計画中です。今、私立大学の多くが盛んに設備投資を行い、立派な建物を造っていますが、そこに大学の思想が反映されていないように思うのです。そうであるからこそ我々は、建物の形体のみならず、他の大学にはない多摩美スタイルを具現化したいと考えています。
また、2つのキャンパスの位置付けですが、上野毛キャンパスは社会との接点となるような機能を持たせたいと考えていますし、八王子キャンパスはより創作活動に集中できる良好な環境を整備したいと思っています。そして、学生たちが4年間を、あるいは大学院で過ごす中で、「多摩美に来て良かった」と思えるような大学にしたいですね。

加藤諒主演の『劇場版「パタリロ!」』が公開

原作漫画そのままの世界観が繰り広げられた『舞台「パタリロ!」』が映画化。主演で多摩美卒業生の加藤諒さんにお話を伺いました。

『パタリロ!』は総合エンターテインメント

僕、正直パタちゃん(主人公のパタリロ)と似てるなんて思ってなかったんです。だから最初に舞台化のお話をいただいた時は不安だったんですけど、上演後ものすごく反響があって。今回の映画化でもっとたくさんの人に知ってもらえるのが嬉しいですし、コスプレをして何役も演じたり、フルCGでのお芝居に初挑戦したりと、いろんなテイストが詰まった総合エンターテインメント的な作品なので、本当にやりがいがありました。白組さんのCGだからクオリティが高くて、こだわりや職人技が光っている作品だなと思いましたね。西岡徳馬さんや哀川翔さんなど超御所の方々にゲスト出演していただいています。舞台をやっている時から「これ、小劇場でやる芝居だね」ってみんな言っていて。昭和の時代って小劇場が一大ブームだったし、昭和のギャグがいっぱい盛り込まれているので、そのテイストが『パタリロ!』という作品に合ってるのかなと思います。

学内だけでなく、学外でも活動を

月1でレギュラー出演している『俳句さく咲く!』(NHK Eテレ)のスタッフさんや、よくロケに行かせていただいている『嵐にしやがれ』(日本テレビ系列)ディレクターの前川瞳美さんも多摩美出身で、卒業生とお仕事させていただくことが多いんです。学生時代に低気圧ボーイ(ズ)という劇団と一緒に活動していた



加藤諒(かとう・りょう) 俳優、タレント。12年映像演劇卒業。2000年に当時10歳で出演した『あっぱれさんま大先生』で芸能界デビュー後、数々の映画、ドラマ、舞台、バラエティ番組に出演。近年の映画公開作品に『翔んで埼玉』『ギャングス』『ニコイ』『PRINCE OF LEGEND』など。

『劇場版「パタリロ!」』TOHOシネマズ 新宿ほか全国公開中! 配給=HIGH BROW CINEMA © 滝夜峰央・白泉社/劇場版「パタリロ!」製作委員会 2019

トピックス

入学式に卒業生の片桐仁さん登壇

4月4日に行われた美術学部・大学院入学式にて、96年版卒業生・片桐仁さんが校友会代表として登壇し、祝辞を述べました。片桐さんは、学生時代の話や、グラフィックデザイン学科の卒業生である竹中直人さんとのエピソードなどを披露。会場全体が笑いに包まれた祝辞となりました。



プロダクトデザイン、テキスタイルデザイン学生が「SPEED FLAT」展に参加

未来のものづくりを考えるデザインプロジェクト「SPEED FLAT」展が、4月24日～6月8日まで女子美アートミュージアムにて開催されました。本学のほか、金沢美術工芸大学、首都大学東京、湘南工科大学、女子美術大学、法政大学、武蔵野美術大学の各研究団体が、社会性の高いテーマを設定し、イメージネーションを膨



伊藤衆人^{*1}とは、今でも連絡を取りますね。

在籍していた映像演劇学科^{*2}では野田秀樹さんの授業を受けていたんですが、勉強というよりも遊びながら作り上げていくという感じがあってすごく楽しかったですし、野田さんのワークショップ^{*3}を大阪に受けに行ったら、そこに黒木華さんがいたんですよ。そういう場に自分が立ち会えたことも印象深いですね。NODA MAPの『ザ・キャラクター』という舞台に呼んでいただいたこともあって、去年野田さんとお会いした時に「瞬発的なお芝居はすごくいいんだけど、全体的に説得力のあるお芝居ができるようになったらいい」というお話をしてくださって、もっと頑張らなとあと決意を新たにしました。僕は役者として出演するだけではなく、舞台セットを作ったりもしていたので、裏方の思いや大変さを知ることができた経験は今にも生かされていますね。

在学中から感じていたことですが、学内でしか活動しないのではなく、外に出て活動している人たちのほうが今でも強いなという印象です。学内の設備を使えるのって学生のうちだけだから、卒業してから活動しなくなる人が多いんですよ。それはすごくもったいないことなので、どんな作品でもいかにらんどんどん作って、外に発表していくべきだと思います。

*1 株式会社ロボット新風、乃木坂46のPVやCMを手がける。*2 2014年度に募集停止。なお2019年現在、野田秀樹氏は演劇舞踊デザイン学科教授。*3 大阪市立芸術創造館と映像演劇学科による共催(2009年12月)。

らませ、それぞれの専門領域を生かしたデザインを発表しました。

ノルウェー大使館で『Connecting Wool』プロジェクト成果発表

18年10月より実施しているオスロ国立芸術大学デザイン学科との国際交流プロジェクト『Connecting Wool』の成果発表が、3月29日ノルウェー大使館で開催されました。本プロジェクトはノルウェーの北方固有種「ワイルド Sheep」の毛の新しい素材活用方法を探究するもので、プロダクトデザイン専攻、テキスタイルデザイン専攻が参画。プロジェクトは21年まで行われ、学生相互派遣、joint studio3&4の交流プログラム、協力企業でのインターンシップなどが予定されています。



仏のカーペットメーカー BALSAN 社との産学共同研究講演会を開催

4月25日、BALSAN 社との産学共同研究「~Dare Your

Dream~ 商業空間におけるカーペットデザイン」の講演会が行われ、テキスタイルデザイン専攻4年生のプロジェクトメンバーが参加。学生は半年間かけ、ホテルに敷かれることを想定したカーペットデザインを研究。「和」をテーマにした鯉や平仮名など日本らしいモチーフのデザインは、今後 BALSAN 社より販売されます。

中野嘉之名誉教授の原画を基にした 昭和大学の緞帳がお披露目

5月8日、包括連携協定大学である昭和大学の上條記念館竣工式が開催され、日本画家である中野嘉之名誉教授の原画を基に製作された上條ホルの緞帳が披露されました。また、緞帳のデザインディレクションおよび照明演出はプロダクトデザイン・安次富隆教授が担当しました。



プロダクトデザイン「屋台トーク」イベント開催

5月16日～18日、アートテーク1階ギャラリースペース

にて、プロダクトデザイン専攻 第2スタジオのトークイベント・作品展示会が開催されました。17日に開かれたトークイベント「屋台トーク」には、学外からも早稲田大学や昭和大学の先生方、30社を超えるインハウスデザイナーたちなどが来校しました。

五十嵐大介さん原作漫画『海獣の子供』が映画化 93年油画卒業・五十嵐大介さん原作の映画『海獣の子供』が6月7日に全国公開されました。原作は、第38回日本漫画家協会賞優秀賞、第13回文化庁メディア芸術祭マンガ部門優秀賞を受賞した海洋冒険物語。



公開日には、制作を手がけたSTUDIO4°Cの臨時講義をグラフィックデザイン学科のアニメーションクラスで開催、映画本編の冒頭15分が特別プレビューされました(P10にも掲載)。

©2019 五十嵐大介・小学館/『海獣の子供』製作委員会 配給=東宝映像事業部

OB・OGが新入生と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「OB・OGとのTalk Session」。今回は、映像作家の**ですけ28号さん**(16年メディア芸術卒業)、染色アーティストの**大竹夏紀さん**(08年大学院テキスタイルデザイン修了)、小説家の**高山羽根子さん**(01年日本画卒業)が参加。「なぜ本学を選んだか」「学生時代に力を入れたこと」などのトークや質疑応答のほか、セッション後には個別質問も飛び交い、貴重な交流の場となりました。

受賞

「JAGDA 賞2019・JAGDA 新人賞2019」で卒業生が受賞

各年度の優れたグラフィックデザインを表彰・記録する「JAGDA 賞2019」で、07年グラフィックデザイン卒業・川腰和徳さんの作品「SINCE 1995」(共同作)が受賞しました。川腰さんは『History of The Internet』でも同賞を受賞しています。また、今後の活躍が期待される、優秀な若手グラフィックデザイナーに授与される「JAGDA 新人賞2019」で、15年グラフィックデザイン卒業・小林一毅さんが受賞しました。



川腰和徳『History of The Internet』

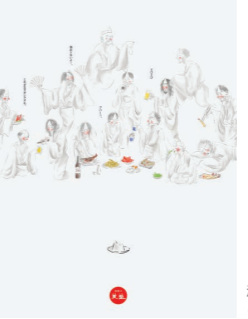
「第24回鹿沼市立川上澄生美術館木版画大賞」で卒業生が大賞受賞

次世代を担う木版画作家の発掘を目的に開催されている「第24回鹿沼市立川上澄生美術館木版画大賞」にて、18年大学院版画修了・杉山衿香さんの作品『Bet in the Dark』が大賞を受賞しました。さらに、18年同修了・伊藤三園さんが川上澄生特別賞、14年同修了・岡田育美さんが奨励賞、18年同修了・土屋未沙

さんが審査委員特別賞(小林敬生選)を受賞。そのほかにも12名が入選を果たしました。

「第86回毎日広告デザイン賞」で学生が最高賞受賞

新聞社が主催する広告賞の中でも長い歴史のある毎日新聞社主催「第86回毎日広告デザイン賞」一般公募・広告主課題の部で、グラフィックデザイン3年・浜口



汰虎さんが最高賞を受賞しました。また、同3年・市原雅章さん、13年同卒業・野口真優子さんが優秀賞を受賞、17年情報デザイン卒業・釣瓶昂右さんが共同作で奨励賞を受賞しました。

浜口汰虎『天壇「赤穂の天壇」』(15dカラー2点シリーズ)

「2019年日本建築学会賞(作品)」を卒業生が受賞 86年建築(現・環境デザイン)卒業・武松幸治さんが手がけた「新豊洲 Brillia ランニングスタジアム」が、

「2019年日本建築学会賞(作品)」を受賞。同スタジアムは、障がい者スポーツのトレーニングや研究など、人々が集まり地域のコミュニティを育む最新施設として設立。「近年類まれに見る“必然の美しさ”を十二分に感じさせるものであり、清潔感溢れる爽やかな“人の居場所”を創出させている」と評価されました。



Photo=Nacasa & Partners

「第37回上野の森美術館大賞展」で学生が受賞 37回目を迎える「上野の森美術館大賞展」にて、843点の応募作品の中から、油画3年・渡邊小桃さんの『こころ』が優秀賞 ニッポン放送賞に選ばれました。

この賞は、日本画・油絵・水彩・アクリル・版画などの素材の違いや具象・抽象にかかわらず、既成の美術団体の枠を越えて清新な絵画作品を公募、日本の美術界を担う有望な作家の参加を期待するものです。



渡邊小桃『こころ』

「SICF20」EXHIBITION 部門で準グランプリを受賞

東京・南青山にある複合文化施設「スパイラル」が、若手クリエイターの発掘・育成・支援を目的として2000年から開催しているアートフェスティバル「SICF20」。20回目となる今年、ブース出展形式のEXHIBITION 部門にて、12年工芸卒業・奥直子さん

が準グランプリ、17年大学院情報デザイン修了・日辻さんが菅野薫賞を受賞しました。

「第22回文化庁メディア芸術祭」で受賞

今年で22回目の「文化庁メディア芸術祭」で、4,384点に及ぶ世界102の国と地域からの応募作品の中から、アート部門で、07年大学院情報デザイン修了・平川紀道さんが優秀賞、18年メディア芸術卒業・(euglena)さんが新人賞、エンターテインメント部門で、09年グラフィックデザイン卒業・大森歩さんが新人賞を受賞。6月1日～16日には受賞作品展も開催されました。



平川紀道「datum」

「第3回瀬戸・藤四郎トリエンナーレ」で塩谷良太非常勤講師がグランプリ受賞

「第3回瀬戸・藤四郎トリエンナーレ」にて、工芸・塩谷良太非常勤講師がグランプリの藤四郎賞を、00年大学院工芸修了・中田ナオトさんが審査員特別賞を受賞しました。「瀬戸・藤四郎トリエンナーレ」は、瀬戸市内の陶土採掘場で“自ら土を採集し”“自ら採集した土で粘土をつくり”“自らその粘土で制作する”、同じ素材を使って競い合う公募展です。

「第16回芸術評論募集」で卒業生が佳作受賞

「美術手帖」創刊70周年を記念して5年ぶりに行われた「第16回芸術評論募集」にて、78年彫刻卒業・沖啓己さんが佳作を受賞しました。前回の69件を大きく上回る112件の論考が寄せられ、今回審査員を務めた共通教育・榎木野衣教授、版画・清水積寛員教授らによる厳正な選考が行われました。

ポーランドで開催の国際コンペでテキスタイルデザイン修了生が受賞

18年大学院テキスタイルデザイン修了・タカハシノリコさんが、ポーランドで開催されている「3rd Young Textile Art Triennial」のTextile Art部門にて、「The award of the Rector of the Strzemiński Academy of Fine Arts Lodz」を受賞。「Young Textile Art Triennial」は、国際タピスリートリエンナーレ開催に伴い、若い作家を対象とし企画されているものです。

訃報

関根伸夫 元客員教授

2019年5月13日 76歳

1991年～ 特別講師

1999年～ 客員教授(環境デザイン学科)

本江邦夫 名誉教授・美術館館長

2019年6月3日 70歳

1998年～ 教授(共通教育)

2004年～ 大学院美術研究科科長

2019年～ 名誉教授・附属美術館館長

謹んでお悔やみ申し上げ、ご冥福をお祈り致します。

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 / 大学・高校生=200円
(本学学生および教職員は無料、卒業生も校友会カードの提示により無料)



6月1日[土]~7月15日[月・祝]
古布
—無名の妙—坂田和貴・蒐集の審美

7月27日[土]~10月14日[月・祝]
エターナル・アフリカ*森と都市と革命
—アミルカル・カブラルの革命思想と
ジョージ・リランガの芸術—

当館所蔵の白石顕二アフリカコレクションより、タンザニアを代表する芸術家ジョージ・リランガ(1943-2005)の作品を展示。森羅万象と人間をつなぐ「精霊=シェターニ」がモチーフ。リランガに影響を与えたギニア出身の農業技術者・革命家アミルカル・カブラルの思想とともに紹介。

『この男は首が長いので立ち上がれません。助けてもらいます』ジョージ・リランガ

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がける企画展を、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[土]~7月21日[日]
第77回展「転回する与太話」
“与太者”が日常を揺るがし、常識を変転させるように、鑑賞者に働きかけることを企図した展覧会。
出品作家=山縣俊介、倪力(Ni-Li)、井上瑞貴、渡邊尚

7月27日[土]~9月7日[土]
第78回展「絵画たらしめる」
出品作家=飯田翔之介、千葉大二郎、中野由紀子、渡部未乃

アートテーク



八王子キャンパスの中心に位置する、知と創造の多面的複合施設 アートテーク(Art-Theque)は2015年、旧図書館跡地に建設された施設です。ギャラリー、自由デッサン室(石膏室)、大学院博士後期課程アトリエ、アートアーカイブセンター、収蔵庫などで構成されています。

八王子キャンパス内 | ギャラリー開館時間10:00~18:00 | 日曜・祝日休館 | 入館無料

以下は、ギャラリーで開催予定の展覧会です。

7月1日[月]~7月6日[土]「**交叉する→**」展
芸術・野田尚稔非常勤講師によるPBL科目成果展

7月20日[土]~8月3日[土] **多摩美術大学助手展'19「Poly」**
多摩美の助手・副手による第2回作品展

9月5日[木]~9月18日[水]「**外のちから**」展
油画・野田裕示教授の退職記念展

9月24日[火]~10月8日[火]「**作法・黒体・INGOT**」展
彫刻・村井進吾教授の退職記念展

9月27日[金]~10月5日[土] **版画五美大 ポートフォリオ版画集展**
東京五美大の版画研究室による学生の作品展

アーケードギャラリー

八王子キャンパス図書館内 | 9:00~20:30(土・短縮開館日は17:00まで) | 日曜休館 | 入場無料

6月28日[金]~7月14日[日] (期間中土曜日と最終日は17:00まで、6月30日[日]・7月7日[日]休館)
渦巻の大世界(マクロコスモス) —ユーロ=アジア文明をつらぬく生命デザイン—

展覧会・公演

グラフィックデザイン | 葛西薫 客員教授
グラフィックトライアル2019
4月13日[土]~7月15日[月・祝]
印刷博物館P&Pギャラリー

大学院 | 横尾忠則 客員教授
人食いザメと金髪美女
—笑う横尾忠則展—
5月25日[土]~8月25日[日]
横尾忠則現代美術館

彫刻 | 高山陽介 非常勤講師
高山陽介 個展「ひろば」
6月8日[土]~7月6日[土]
ANOMALY

油画 | 鮫島大輔 非常勤講師
鮫島大輔「FISH GONG」
6月24日[月]~7月6日[土]
Hideharu Fukasaku Gallery Roppongi

グラフィックデザイン | 佐藤直樹 教授
本と美術の展覧会 vol.3
佐藤直樹展：紙面・壁画・循環
6月29日[土]~10月20日[日]
太田市美術館・図書館

統合デザイン | 菅後一 講師
版画・メディア芸術 | 永田康祐 非常勤講師
メディア芸術 | 小田原のどか 非常勤講師、
クワクポリョウタ 非常勤講師
あいちトリエンナーレ2019
8月1日[木]~10月14日[月・祝]
愛知芸術文化センター、名古屋美術館ほか

新刊



七十人訳ギリシア語聖書 士師記
秦剛平 訳(名誉教授)
青土社 | 2018年12月18日刊
3,800円+税



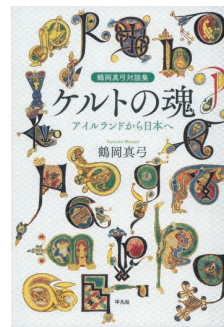
展覧会の挨拶
酒井忠康 著
(芸術 | 客員教授)
生活の友社 | 4月10日刊
3,500円+税



世界が変わる「視点」の見つけ方
未踏領域のデザイン戦略
佐藤可士和 著
(グラフィックデザイン | 客員教授)
集英社新書 | 4月17日刊
780円+税



デザインの知恵
情報デザインから社会のかたちづくりへ
須永剛司 著
(元情報デザイン教授)
フィルムアート社 | 4月26日刊
3,000円+税



鶴岡真弓対談集 ケルトの魂
アイルランドから日本へ
鶴岡真弓 著(芸術 | 教授)
平凡社 | 4月26日刊 | 3,600円+税



わたしは保護犬モモ
~モモの歩んだ365日
佐原龍誌 著(共通教育 | 教授)
角田真弓 絵(90年油画卒)
合同フォレスト | 5月10日刊
1,200円+税

「TAMABI NEWS」では受賞や活動報告を募集しています。総合企画部(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」2019年7月1日発行 第28巻 第2号 通巻82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=総合企画部 デザイン=村松丈彦
[表紙:P14]ヘアメイク=堀川貴世 スタイル=東正晃 カメラマン=高橋聖英

