# TAMABI NEWS

Tama Art University News Magazine

vol. 98

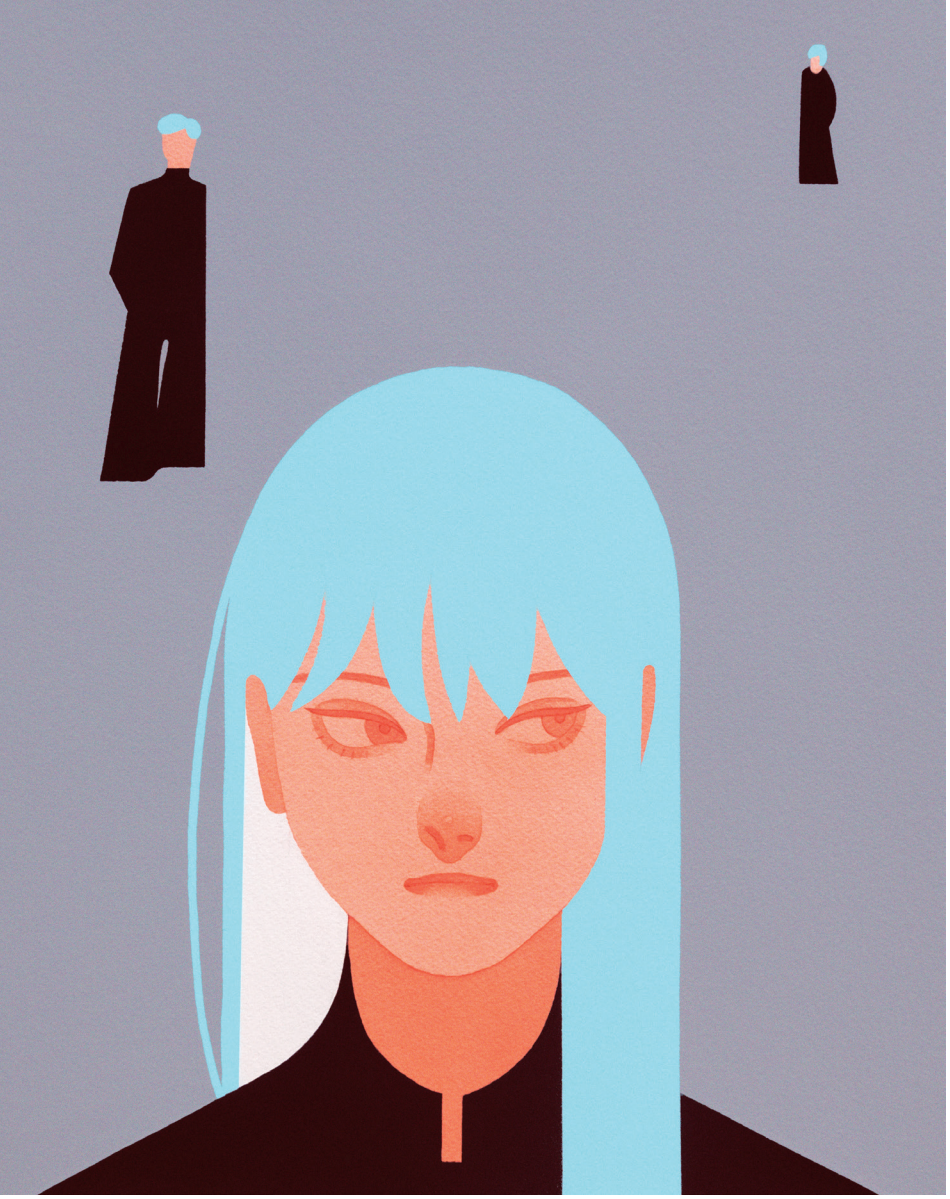
# 描くという生き方

赤／藤ちょこ／さいとうなおき／雪下まゆ／あだちなみ／こた

企業人事・卒業生に聞く

テレ朝クリエイト／デロイトトーマツ／ドワンゴ

赤『ブルー・マンデー（Skyblue Monday）』



個展にて発表された作品『イラストレーション』

# 描くという生き方

**機能や役割まで考えたイラストで書籍や広告を彩る**

## 魅力的な表情にこだわりながら言葉でも説明できるイラストに

絵を描くことが好きで多摩美に入学し、技術やセンスを磨いたとしても、職業にすることは簡単ではありません。作家やイラストレーターとして活躍する卒業生たちは、多摩美で何を学び、どのように「描くという生き方」を選択し、継続してきたのでしょうか。

**イラストレーター／グラフィックデザイナー**

**赤**　18年グラフィックデザイン卒業

多摩美在学中に『第17回グラフィック1_WALL』で審査員奨励賞を受賞した赤さん。現在は書籍や広告、CDジャケットなど多様な分野で活躍しています。魅力的な表情が印象的な作風はどのように生まれたのでしょうか。

### イラスト制作の原点は入試課題の「色面構成」

僕は中学高校と運動部での活動に熱心な学生だったんです。高校3年間もひたすらスポーツに打ち込んでいて、進路選択で初めて美大への進学を考え始めました。子どもの頃から絵や漫画を描くことが好きだったことに立ち返り、漫画家になろうと思ったのです。浪人して通い始めた美術予備校の先生に「漫画家になるなら、グラフィックデザイン学科という選択肢もある」と教えてもらい、多摩美のグラフィックデザイン学科を目指すことを決めました。

その入試課題になっていた「色面構成」が、現在僕が描いている絵の原点です。もともとは漫画家志望でしたが、何ページにもわたって根気強く描き続けなければならない漫画よりも、1枚絵に集中して注力しきるほうが自分の性に合っていると感じたんです。何より鮮やかな色彩に塗り分けて描いていくこと自体が楽しく、夢中になりました。このときの「楽しい！」という感情の延長で、今も描き続けている気がします。

無事に多摩美に入学してからは課題を真面目にこなしつつ、2年時から自主制作も始めました。1カ月に3枚ほどの無理のないペースで、日記を更新するような感覚でSNSに投稿していましたね。InstagramやX（旧Twitter）のほか、Tumblr（タンブラー）というWebサービスにも作品をまとめていました。その積み重ねもあってか、大学卒業後すぐの2018年に、林真理子さんの『下衆の極み』の装画を描かせていただくことに。これが、個人として初めて受注した仕事になりました。

## クライアントワークでは
## 言語化し伝える力も重要

装画を手がけた書籍、文芸誌。左から：林真理子『下衆の極み』（文藝春秋）AD：木村弥生、『相棒 season19 上巻』（朝日新聞出版）、『別冊文藝春秋（2021年9月号）』（文藝春秋）

大学時代から今まで、イラストの描き方はほとんど変わっていません。ただ唯一、顔の塗り方や表情の描き方は何度も調整を繰り返してきました。自主制作を始めた当初は、人物の顔も背景も全てアクリルガッシュで描いていたんです。アクリルを使うと鮮やかでパリッとした表現ができるのですが、その分、顔の表情の柔らかさが出せないという悩みがありました。そこで陰影を出しやすくかつ温かみのある画材として使い始めたのが、当時課題で使っていた水彩絵の具です。顔部分には水彩絵の具を使用することで、生き生きとした柔らかい表情を描き出せるようになりました。人物の表情をいかに魅力的に描くかは、今も意識しているところです。

作風が変わらないがゆえに、周りからは「よく飽きないね」と言われることもあります。でも、これが全く飽きないんですよね（笑）。同じ作風でも長い年月をかけてより精緻に、より洗練されてきた感覚があります。デザイン次第で見え方が変わることも、飽きが来ない理由です。人物の顔と厚塗りの背景というミニマムな表現は、実はデザイン面でかなり応用が利くものでもあります。装画、屋外広告、web広告など、媒体に合わせた調整がしやすいので、自分の絵がさまざまな形で世に出ていくのが面白いですね。こうした自由にデザインしやすい作風という、デザイナーさんにとっての使い勝手の良さが、イラストを採用いただける理由のひとつになっていると思います。

イラストレーターのなかには、自分の絵についてあれこれ言われるのが苦手な方もいるかと思います。その気持ちもよくわかるのですが、僕の場合、ディレクターやデザイナーの素朴な疑問や意見を反映していくことで、より良い絵になっていく手応えを感じています。その意味で、自分はクライアントワークが向いているタイプだと思いますね。ひとりで描くよりも楽しいと思う瞬間があるくらい、みんなで一緒にものづくりをしていく過程が好きです。僕の役割は素材となるイラストを提供することなので、自分の表現にはそこまで固執しません。仕事では常に、求められている機能や役割におけるベストな絵は何かを探ることを大事にしています。また、クライアントワークでは、自分の絵を言葉で説明し、伝える力が求められます。ラフを説明するのに「なんとなくこう描きました」では、提案は通りませんよね。「このターゲットをイメージして描き、このテーマに合わせてこの色を選びました」と、わかりやすく意図や思いを伝えることを意識しています。

自分の作品を言語化して説明するスキルは、多摩美時代の課題発表で培われたように思います。今学生のみなさんにとっては「なぜこれをやる必要があるんだろう？」と思う課題や発表もあるかもしれません。僕自身もそうでしたが、卒業して仕事をするなかで点と点だった学びがつながっていき、重要な基礎力になっていると気づきました。必要な学びは課題に取り組むことで自然と得られるはずなので、自分には必要ないと切り捨てずに取り組んでもらえたらと思います。イラストレーターを目指すなら、自主制作に取り組みつつ、自分なりの戦略を考えておくことも重要です。腹をくくって最初からフリーランスとして活動するのもありですが、一度就職してみるのもいいかもしれません。例えばデザイン会社に勤めてみると、イラストが実際にどのように使われるのかを知ることができます。納品する側ではなく、される側の視点を持って描けることは、イラストレーターとして大きな強みになるはずです。

大学卒業後は、今以上に時間がないと感じるようになるものです。ぜひ今のうちに自分とじっくり向き合う時間をつくって、心からやりたいことや、楽しく続けられそうなことを見つけてみてください。

1994年、北海道生まれ。2018年に多摩美術大学グラフィックデザイン学科を卒業し、広告や書籍を中心にさまざまな媒体にイラストレーションを提供している。2017年に「第17回グラフィック1_WALL」にて審査員奨励賞を受賞。個展・企画展にも多数開催・出展している。東京イラストレーターズ・ソサエティ会員。

ポスター、新聞広告、ウェブ広告など、広告ビジュアルも多数手がけている。左から：サンケイビル「LEFOND」、「BAT japan」、「ZOZOCOSME 3rd ANNIVERSARY」

『藤ちょこ画集 彩幻境』（玄光社）カバーイラスト

**ゲームや小説などのキャラクター、世界観を創り出す**

# 作品を積極的に世に出すことで成長の機会やきっかけをつかむ

イラストレーター
## 藤ちょこ　13年油画卒業

極彩色で描き出す幻想的な世界観のイラストが人気の藤ちょこさん。ライトノベルやソーシャルゲームで活躍し、初音ミク「マジカルミライ 2020」ではメインビジュアルも担当しています。

### 自分の表現を大事にしつつ流行やニーズを徹底的に研究

美大を目指そうと決めたのは、高校2年生のときです。その根底にあった思いは「絵を仕事にしたい」ということ。当時は漫画家に憧れていましたが、イラストレーターや美術教師、ゲーム会社に就職する道も考えていました。在学中に自分の可能性と方向性を見極めようと、多摩美の油画専攻に進学しました。

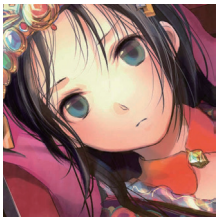
学生時代は、とにかく作品を世に出し続けていましたね。イラスト投稿雑誌に始まり、pixivが登場してからはWebサービス、さらにはSNSと時代変化に合わせた媒体で投稿を続けていました。今振り返ると、人の目に触れる場所に積極的に作品を出すことはすごく重要だったと感じます。実際に大学生の頃にいただいた仕事の多くは、pixivにアップした作品を見てもらったことがきっかけでした。

私は制作において、世の中の流行やニーズ、自分の作品に対するフィードバックを研究し続けてきました。pixivに作品を投稿していたときには、サイト内のランキング上位の作品から好まれる傾向を分析し、たくさんの人に絵を見てもらうにはどうしたらいいか考えていました。そのため現在と学生時代のイラストを見比べると、流行が反映されやすいキャラクターの顔の描き方などはだいぶ変わっていたりします。とはいえ、世間の流行やニーズばかりを取り入れていたら、今度は自分のイラストの芯がなくなってしまいます。自分の描きたい要素と、世の中が求める要素。このバランスは今も悩むところですが、この2つが重なるようなイラストを描きたいと思っています。最近注力している水や透明感の表現は、まさに自分の描きたい気持ちと昨今の流行が合致したポイントでした。

多摩美で特に印象に残っているのは、自由な表現を認めてもらえたことです。当時、自分の描きたいものが明確になってきたことで、課題でもデジタル作品を提出したことがありました。それに対し、先生方は戸惑いつつも否定せず、平等に評価をしてくれました。逆に、無理にファインアートに寄せた表現をして提出したアナログ作品に対して「デジタルの方が奥行きがあって魅力的に見える」と言われたこともありました。絵に込めたものは伝わるし、見抜かれるんだなと。自分が突き詰めたい表現を真摯にやっていこうと思いました。自由に作品づくりに打ち込める環境は、多摩美ならではの魅力です。制作した作品はしまいこまずにとにかく世に出して、チャンスを広げていってもらえたら嬉しいです。

©2020 Pokémon. ©1995-2020 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.
ポケットモンスター・ポケモン・Pokémonは任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリークの登録商標です。

© SEGA/© CP/© CFM



千葉県生まれ。ライトノベルやソーシャルゲームなどのイラストや、バーチャルライバーのキャラクターデザイン、ライブ＆企画展「マジカルミライ2020」メインビジュアルなどを手がける。画集として『極彩少女世界』（株式会社ビー・エヌ・エヌ）、『彩幻境』（玄光社）も発売されている。

左から：株式会社ポケモン「ポケモンセンターカナザワ」オープン記念商品の「デッキシールド」（※現在は販売終了）、スマホゲーム『プロジェクトセカイ カラフルステージ！ feat.初音ミク』内のユニット「25時、ナイトコードで。」4th Single『ロウワー/トリコロージュ』ジャケットイラスト、自主制作イラスト

NFTで出品したイラストが700万円で落札

## プレゼントを贈るような気持ちで クライアントワークに取り組む

イラストレーター／YouTuber

# さいとうなおき

05年グラフィックデザイン卒業

『ポケモンカード』の作画などで知られるさいとうなおきさん。近年はYouTuberとしても活躍し、自身のノウハウを積極的に発信しています。2021年からNFTアート販売に挑戦。翌年作品が700万で落札されました。

### 自己の内面ではなく、人に喜ばれる表現と向き合った

小学生の頃、僕が熱中していたゲームのキャラクターデザインを手がけたあきまん（安田朗）さんがテレビに出ているのを見て、ラフな服装で仕事をしているにもかかわらず、多くの人から尊敬されている姿に釘付けになりました。絵の技術で生活できる、「イラストレーター」という魅力的な職業があるのだとそのときに初めて知りました。僕にとって、それが現在の仕事を志した瞬間でした。

大きな転機が訪れたのは、大学１年生のとき。Web上に掲載していた作品を見た方から、人気カードゲームである『デュエル・マスターズ』のイラストを描いてほしいという依頼があったんです。学生からすれば大きな報酬を受け取り、絵を描いて暮らす将来像を明確にイメージし始めるきっかけになりました。

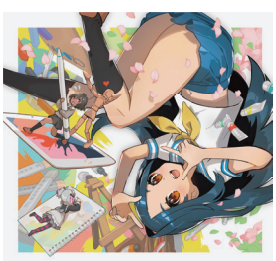
卒業後は企業でゲームの3Dモデリングに携わっていましたが、あるとき、「自分は一生この仕事を続けていくのだろうか？」という疑問が湧きました。その後、イラストレーターとして成功する可能性を閉ざしたくないと退職。フリーランスになると、数珠つなぎのようにイラスト制作の依頼が舞い込みました。『ポケモンカード』の仕事も、僕のキャリアを大きく後押ししてくれたと感じています。

僕がクライアントワークにおいて大切にしているのは、先方の希望に寄り添ったイラストを描くことです。単純なことかもしれませんが、これが意外と評価されるポイントなんです。多摩美では多くの天才が自己表現する様子を見て、商業的なイラストを描く自分との間で葛藤することもありました。ただ、僕の場合は自己の内面を掘り下げたところで、空っぽの自分にたどり着くだけだった。商業的なイラストであれば、求めてくれる企業やユーザーがいます。そして、企業の要望を反映した先に残る自分らしい絵柄を評価してもらうことができる。だからこそ、クライアントワークを手がける際は、先方の思いや作品のコンセプトを尊重し、プレゼントを贈るような気持ちで誠実に取り組んでいます。

一方で、最近は自分の表現と向き合いたいという思いも強くなっています。YouTubeでの発信やオリジナル作品の制作などは、そうした気持ちの表れですね。イラストレーターは、いつ世の中から受け入れられなくなってもおかしくない厳しい仕事。だからこそ、ビジネスの幅を広げておきたいと考えました。

僕にとって最大のモチベーションは、褒められることです(笑)。そのため、多くの人から評価してもらえる商業的なイラストが天職になりました。ただ、絵を続ける動機は人によって異なります。在学中にさまざまな世界に触れ、自分だけの“絵を描く理由”を見つけてください。それがきっと、作品づくりを続けるうえで大きな力になってくれるはずです。

1982年、山形県生まれ。大学卒業後、株式会社コナミデジタルエンタテインメントへ入社。退社後、イラストレーター、漫画家として活動を開始。「ポケモンカード公認イラストレーター」としてポケモンカードゲームのキャラクターデザインなどを手がける。また、2019年から開始したYouTuber活動も注目を集めている。



左：オリジナル作品『Remember your color of passion』、上・中：NFTプロジェクト「MEGAMI」キャラクターデザイン、下：オリジナルキャラクター「Kちゃん」、右上：著書『7日間で上達！ さいとうなおき式お絵描きドリル』（KADOKAWA）、右下：オリジナル作品を手にするさいとうさん

『同志少女よ、敵を撃て』など
話題作の装画を多数手がける

## いそうでいない、どこか目を引く……大事なのは作品内に潜む違和感

アーティスト／ファッションデザイナー

# 雪下まゆ

18年グラフィックデザイン卒業

雪下まゆさんは、写実的ながらもデフォルメされた画風が人気のアーティスト。2022年本屋大賞受賞作品の『同志少女よ、敵を撃て』では、装画を担当しました。書籍やCDジャケット、広告などで幅広く活躍しています。

装画を手がけた、逢坂冬馬『同志少女よ、敵を撃て』（早川書房）

### 多摩美で学んだデザイン視点と“生々しさ”への意識

多摩美では、グラフィックデザイン学科に在籍していました。絵が好きで「とにかく絵を描きたい！」と進学したのですが、入学後はすぐに壁に直面しました。周りの学生がみんな知っているようなデザイナーさんを私は全く知らなかったし、授業の意味もよく理解できなくて。自分にデザインは向いてないと思い、油画への転科を考えたこともありました。

でも3年生のときに受けた大貫卓也先生や服部一成先生の授業で、グラフィックの印象が一変しました。それまでは、自分の個性や特徴を出さないデザインを生み出すことがプロだと思っていたんです。でもおふたりの作品には“アーティストらしさ”ともいえる個性が垣間見えて、すごくかっこよかった。こういうデザインがあってもいいんだと、グラフィックの楽しさを教えていただきました。

グラフィックデザインの勉強は今のお仕事にも活かされていて、学んでよかったと思っています。書籍の装画やCDジャケットのイラストでは、絵を描く力だけでなく、デザイン視点で考える力が求められます。目を引く構図を考える、ターゲットないしコンセプトに狙いを定めて描くうえで、当時の学びは非常に役立っています。

また、澤田泰廣先生の授業で今も記憶に残っているのが「目は臓器だ」という言葉です。これを聞いてから、目も生々しさを意識して描いています。そのためか、作品を見た方から、目が印象的だったと言っていただくことも多いです。

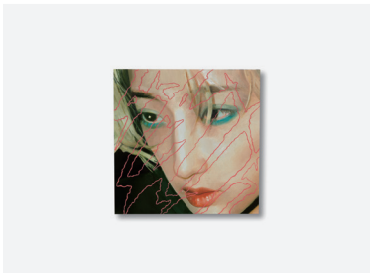
制作において変わらず心がけているのは、自然と目を引きつけるような「違和感」ですね。実在しそうでしない人物の違和感、もっと言えば写実的でリアルな描き方とデフォルメ感が、自分の画風だと思っています。違和感の表現という側面では、これまで観てきた映画の影響が大きいかもしれません。私は、映画好きで、高校生の頃からは映画のファンアートを描いていました。なかでも好きなのが、デヴィッド・リンチ監督の作品です。ダークで謎めいた雰囲気や目を釘付けにするような演出に、多くのインスピレーションをもらいました。

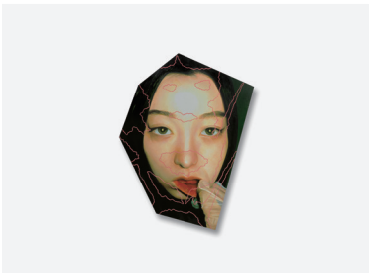
またこれは無意識なのですが、今まで描いてきた女の子を見ると、私自身によく似ていることに気づかされます。日常生活では誰よりも自分の顔を見るからこそ、似てきてしまうのかもしれません。

辻村深月『傲慢と善良』（朝日新聞出版）装画

同時に、絵にはそのときどきの自分のマインドや悩みも反映されています。例えば、大学生の頃はパステルカラーを使い、ガーリーで可愛らしい女の子をよく描いていました。これは当時の恋愛の悩みなどが反映されていたからだと思っています。その後は年齢とともにマインドや悩みが変わるのに合わせて、作画も少しずつ変化していったような気がします。

今のようにより現実的なモチーフを描くに





左上：「東京モード学園」CMイラスト、左下：浅倉秋成『六人の嘘つきな大学生』（KADOKAWA）、『ミュージック・マガジン』（ミュージック・マガジン）装画、右上・右下：個展「I wanna talk about my mind」にて発表された作品

至ったのは、美醜やルッキズムから離れた絵を描きたいという思いからです。以前は自分の内面に意識を向けて描くことが多かったのですが、最近は外側の社会へと意識が向くようになりました。「あのとき苦しかったのは、こういう社会システムだったからなんだ」と、自分の悩みの根源が見えて腑に落ちる経験が何度かあって。そんな社会への思いも絵に反映するようになりました。今年開催したwatabokuさんとの2人展「分身」の作品では、生きづらい社会で未来に向けて生き延びていくことへの思いを表現しました。

## 他分野への新たな挑戦がアートとの向き合い方を変えた

私はずっと「絵で生きていけないのなら死ぬ」と思うほど絵にのめり込む人生を送っていたんです。昔は絵を描きたくてたまらなくて授業中にも落書きしてしまうような、純粋な好きの気持ちだけで絵を描いていました。しかし、大学在学中にお仕事をいただきフリーとして活動を始めてからは、それが難しくなってしまいました。結果、同じ熱量で絵を好きと思えないことに悩んだ時期もあります。しかし、今は制作に対して以前とは異なる向き合い方ができています。あえてアートとは別の活動にも挑戦してみることで、絵を冷静に眺めて、ちょうどいい距離感で付き合えるようになったんです。

ここ数年はファッションブランドを立ち上げてみたり、DJをやってみたり。文章の執筆依頼も引き受けました。以前は「私には絵しかない」と自分で首を絞めているところがあったので、すごく気が楽になりましたね。絵だけでは表現できないことを別の領域でできるのも楽しいです。ファッションブランドでつくったコンセプトがイラスト制作につながるなど、相互作用でいい循環が生まれているのを感じています。

仕事ではありがたいことに私の画風を理解して依頼してくださるクライアントさんばかりなので、一貫して自分のスタイルで描き続けることができています。東京モード学園のTVCMをはじめ、原宿駅の看板で展開したヘア化粧品ミルボンの広告、小説『同志少女よ、敵を撃て』の装画など、多くの人に知っていただける仕事にも恵まれました。たとえ1年後の目標を決めても想像通りの未来がやってきた試しがないので、今後の具体的なビジョンは決めていません。そのかわり、今もこれからも、いただいた仕事に全力で取り組もうと決めています。

また、クライアントワークと合わせて、自主制作も続けていきたいです。普段の仕事はデジタル派ですが、個展では油画の作品を描いています。アナログで“もの”としても価値のある作品を定期的に出し続けることで、いち作家としてのキャリアも高めていきたいと考えています。

1995年生まれ。写実的でありながら個性的なデフォルメとラフなタッチを残した個性的な画風で人気を集め、書籍の装画や広告などを多数手がける。2020年にはファッションブランド「Esth.（エスター）」を立ち上げ、デザイナーを務めている。

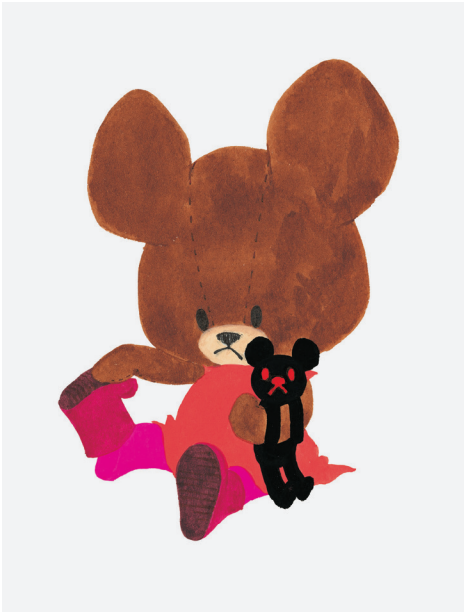
『くまのがっこう』など絵本の世界を
イラストで描き出す

# 創作とビジネスの間で突き抜けるのは ブレずに描き続けるという気持ち

絵本作家／統合デザイン学科非常勤講師
**あだちなみ** 98年グラフィックデザイン卒業

シリーズ累計220万部越えのロングセラー絵本『くまのがっこう』の作画を手がけた絵本作家・あだちなみさん。絵本作りに込めた思いと葛藤、そしてこれからの表現活動について聞きました。

絵本『くまのがっこう』（ブロンズ新社）©BANDAI


「誕生15周年くまのがっこう展」記念イラスト
「ジャッキー with チャッキー」

## あらゆる展開に備える緊張感 人気作品を描き続ける葛藤

子どもの頃から、ファッション誌や着せ替え人形、そしてもの作りが大好きでした。多摩美に入学してからも、動物の人形を作ったり課題以外にも常に何かを制作していました。卒業後は、自分の好きなものを仕事にしたいとリカちゃんで知られる（現）タカラトミーに入社、その後転職先のバンダイで、長く愛されるキャラクターを生み出すための新たな部署が発足。私もその一員として絵本制作に携わることになりました。そこで生まれたのが「くまのがっこう」シリーズです。

絵本作りでは、自分が得意とする配色や構図にこだわり抜いてきました。絵本の中の絵は細かい部分まで全て商品化に使われるため、もう隅から隅まで作品作りとはまた別の緊張感も持って描いていました。そんな側面もあり、当時は絵本とキャラクタービジネスという中での作品作りに葛藤していました。そんな悩みを少し楽にしてくれたのは、2013年に開催されたスヌーピー展です。スヌーピーは世界的に愛されるキャラクターでありながら、アートとして作品として成り立っています。私はそこで作者のシュルツさんの姿が見えてきて「作者がブレずに作品を描き続ければそれでいいんだ」と、前向きな力をもらいました。今はどのページも大切な1枚の絵として飾りたくなるものに仕上げることと、お話から読み取れない部分も含めて描き、世界観を丁寧に作っていくことを大切に描いています。

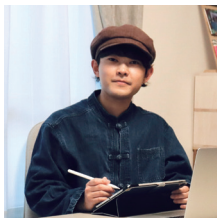
退職後も変わらず絵本制作を続け、現在は多摩美で非常勤講師もしています。授業では1日1枚の絵を描く課題を出しており、私も実践しています。積み重ねてできる物の力を少しでも体感してほしい。実際に「くまのがっこう」を描くことで積み重ねてきた時間は、今の私の大きな味方になってくれています。また学生のみなさんには、その人自身の見方や感じ方がその人だけの魅力になり創作の源になってくれること、こうあるべきなんてことは何もないよと伝えています。

2024年には初心に立ち返る気持ちで個展を開催しました。制作では今の自分を正直に描くことに専念しました。丸裸状態のような緊張もありましたが、私が大切している部分を大切にしてくださる方たちと一緒にできて、見てくださった方々の反応にも力をもらいました。今回の制作は「私が好きなものってなんだっけ」と改めて自分に問いかける機会にもなりました。そんな問いを続けながら、これからはさらにしっかり踏み締めて、でも愉快で軽やかに人の温度を感じられるような自分の表現と向き合っていこうと思います。

左下：マクドナルド「ハッピーセット」用に作られた『くまのがっこう』の絵本（※展開は終了しています）、左中：「Little chef」パッケージイラスト、右下：個展「しましまと植物」にて発表された作品

1974年、岐阜県生まれ。大学卒業後、株式会社タカラ（現・タカラトミー）、株式会社バンダイを経て独立。『くまのがっこう』シリーズ（ブロンズ新社）の作画など絵本作家として活動するほか、幅広くデザインやイラストを提供している。

左から：絵本『わくわく科学ずかん 古生代水族館』（大泉書店）、絵本『ユメノシティ』（フレーベル館）、個展「こた展」の様子



2001年、新潟県生まれ。多摩美術大学在学中に絵本作家としてデビュー。著書に『わくわく科学ずかん古生代水族館』（大泉書店）、『たべもののまちABCity』（小学館集英社プロダクション）、『ユメノシティ』（フレーベル館）がある。2023年には初の個展「こた展」を開催した。

**在学中に絵本作家としてデビューし、3冊の絵本を出版**

# 授業で出会った絵本作りが絵本作家への道につながった

絵本作家／イラストレーター

## こた　23年グラフィックデザイン卒業

こたさんは、空想力に富んだ可愛らしいイラストや緻密な都市を描くイラストで注目を集める絵本作家・イラストレーターです。多摩美在学中より絵本を出版し、SNSでも幅広い年齢層の人々から支持されています。

### 幼少期から描いてきた海の生き物や架空の街

絵に関して言うと、やっていること自体は子どもの頃から何も変わっていないんです。祖父が趣味で絵を描いていたこともあって、僕も物心がついたときには画材を手に取っていました。最初は現実に存在するものを題材にしていたのですが、現実のものは限りがあるので、それよりも無限に遊べる架空の世界を描くことに興味が移り、空想をイラスト化することにのめり込んでいきました。

学校では友だちと遊んだり部活動に取り組んだりしていて、絵を描くことは完全に個人的な趣味でした。家に帰るとひたすら没頭して描いていましたが、周囲の人に自分の絵を見せたりすることも特になかったです。褒められたりしたいというよりも、ただ好きだから描いているという日々が続きました。

絵本を作り始めたのは、多摩美での課題がきっかけです。1年次に「エディトリアル」という課題があり、写真集やイラスト集など自由に本を制作することができたのですが、僕はそこで絵本を選びました。その作品をSNSに投稿したところ、出版社の方が声をかけてくれて。正直、当時は絵本作家として生きていく覚悟を決めていたわけではありません。しかし、1冊目を制作している間にも出版の依頼をいただき、自分に向いているのかもしれないと考えるようになりました。

僕がこれまでに制作してきた絵本では、海の生き物や架空の街など、自分が昔から大好きだったものをテーマとして扱っています。幼少期から夢中で描いていたイラストの延長線上にあるものなので、とにかく楽しく取り組むことができ、それが絵本作家を続ける自信につながっていきました。好きなものをイラストに落とし込んでいる点は、作品作りにおける強みにもなっていると思います。好きだからこそ、マニアックなものであってもわかりやすく表現することができる。「海の生き物が好き」というところから派生して川の生き物や古代生物を描いてみるといったように、自分の興味の幅を広げたことで、世代を問わず多くの読者から親しみを持ってもらうことができたのだと感じています。

現代の絵本作家やイラストレーターにとって、SNSは重要な発信の場です。僕もコメントや感想をもらえるのが嬉しくて、それが大きなモチベーションになっています。ただ、SNSの評価を気にしすぎる必要はないとも思っています。楽観的なマインドを忘れずアクティブに行動することが、創作を仕事として続けていくためのコツなのかもしれません。

第11回

# 企業の人事担当者・卒業生に聞く

## 多摩美への期待と実績

制作会社

## テレビ朝日クリエイト

テレビ番組を中心とした美術プロデュースやCGアニメーション、リアルタイムCG、VFX、バーチャルセットなどCGの企画・デザイン・制作など、テレビ朝日の番組だけでなく映像コンテンツ全般を手がける制作会社。

### 多摩美生は技術やセンスに個性と発想力をプラスして、確実にゴールまでたどりつく

CG制作局 CG制作2部
部長
**戸枝誠憲さん**
（ビジュアルコミュニケーション卒）

CG制作1部では主にテレビ朝日の局内のニュースやウェザーのCG、バーチャルセット、スポーツ中継のテロップ送出などを手がけています。我々が所属するCG制作2部ではテレビ番組のデザイン全般を担うほか、テレビ朝日以外のCGデザイン、ドラマ・映画のVFX、イベントや展示の映像、ARやメタバースなど、幅広いジャンルのコンテンツを制作しています。

CG制作ではおそらく学生時代には使ったことがないソフトや機材を使うことが多いのですが、皆、2〜3年ほどでいつの間にか使いこなすようになっていて、技術とセンスを兼ね備えたデザイナーになっています。多摩美生はそこにさらに自分の個性や発想力をプラスして、確実にゴールまでたどりつける、軸がしっかりしたクリエイターが多い印象です。白紙のプランを渡されてもまったく困らないし、むしろ生き生きとゼロからイチを作り出していますね。プレゼンテーション能力も高く、社内コンペなどでも自分の考えやアイデアをしっかり伝えることができるので、周囲の人も納得して賛同する、そんなシーンをよく見かけます。何年か後には自分がやりたい仕事を自ら作り出していく立場になっていくはず。それが今から楽しみです。

CG制作局 CG制作2部
**金眞直希さん**
（18年グラフィックデザイン卒）

VFXやイラスト、アニメーション、プロモーション動画、映画のCG制作などに携わっています。美術館や博物館の展示映像制作に関わることもあり、幅広いジャンルを経験しながらアウトプットしていくことに、やりがいや楽しさを感じています。2022年に公開された小泉堯史監督の映画『峠　最後のサムライ』では、タイトルロゴのデザインを担当しました。まさに多摩美のグラフィックデザイン学科の入試に出るような技術を使って、スケッチからデザインを起こして、映画のイメージに合わせたオリジナルフォントを考えました。

また、2022年には、新潟県佐渡市のPR動画を制作しました。金山を掘っていた当時の様子を浮世絵のようにCGで再現したショートムービーで、実際の役者さんや建物のイラストなどを3D空間になじむように工夫しています。当時の人がどんな服装でどんなふうに働いていたか、専門家の方にも時代考証をしてもらい、現代の人が当時にタイムトリップをして実際に旅しているかのような没入感を目指しました。

多摩美のグラフィックデザイン学科で、手法にとらわれずさまざまな表現に挑戦させてもらったことは、今の仕事でも、新しいことに飛び込んでいく力や、表現の引き出しの多さにつながっていると感じています。特に3・4年次に専攻したアニメーションの授業で野村辰寿教授に教わったキャラクターの動きの付け方などの映像表現は、まさに今の仕事と直結しています。当時はよくわかっていなかったお話も、今になって「このことだったんだ！」と理解できるようになりました。野村先生にいつお会いしても恥ずかしくないように、映像制作の仕事をこの先もずっと続けられたらと思っています。

CG制作局 CG制作2部
**平田 英さん**
（20年情報デザイン卒）

私はとにかくテレビが好きで、なかでもテレビ朝日系列で年末に放送される『M-1グランプリ』が大好きで、大学の課題でも漫才のセリフをビジュアル化した立体作品を制作し、就職活動ではその作品を持ってテレビや漫才に対する情熱を訴えました。その思いがかない、入社以来、毎年『M-1』のCGデザイン制作に携わらせてもらっています。昨年は「爆笑が爆発する」というテーマで、『M-1』のロゴが爆発して燃え上がるような激しいイメージをCGで表現しました。スタジオセットも当社が担当しているので、私もリハーサルに足を運び、当日の本番にも立ち会っています。好きなこと＝仕事というのはものすごくやりがいがありますし、楽しいし、嬉しいです。

多摩美在学時は平面の作品を作っていましたが、ゼミで指導してくださった宮崎光弘教授は、私の制作に対する情熱を受け入れてくれて、さらに良いかたちでアウトプットできるようにサポートしてくださいました。学生時代に作りたいものを全部作れたので、心置きなく今の仕事に専念できているのだと思います。グループワークで「いろんな人がいるんだな」と知れたことも大きかったです。社会人になるともっといろんな考えや価値観を持った人たちがたくさんいますが、学生時代にそうした状況に慣れていたので「じゃあこうやってみようか」と対処することができています。

私はとにかく「行動を起こすこと」が大事だと思っています。合うとわかるのも、合わないとわかるのも、どちらも大事な経験で、数をこなして場慣れすることで、自分の考えもまとまってきます。多摩美はいろんなことをやれる環境なので、いろいろやって、やり切ることが大事だと思います。

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。

コンサルティング

## デロイト トーマツ コンサルティング合同会社

デロイト トーマツ グループの一員として日本のコンサルティングサービスを担い、戦略の立案から実行までを一気通貫で支援。高い専門性、豊富な経験を武器とし、クライアントとともに経営課題や社会課題の解決に取り組む。

### デザイン思考が企業の課題解決に役立ち、新しい価値を生み出す

Customer & Marketing
Creative Director
**大髙絵理さん**
（映像演劇卒）

近年、デザインの力をブランドの構築やイノベーションの創出に活用する「デザイン経営」が多くの企業で提唱されています。私たちのコンサルティングサービスでもデザイン経営の視点を取り入れることに注力しており、戦略立案などに活かし、クライアントの課題を解決する有効なソリューションのひとつと捉えています。

UX/UIに特化した私の所属チームは、半数が多摩美出身者です。多摩美生は皆、学生時代の興味や学びがいまの仕事に精通している印象を受けます。表現や、美術・デザインに関する知識や経験を根底に、ユーザー体験を高める優れたアイデアを生み出しています。また、何より楽しんで取り組んでいるところがいいですね。

エンタープライズテクノロジー・パフォーマンス
コンサルタント
**赤星 萌さん**
（22年統合デザイン卒）

現在入社2年目で、コンサルタントとして主にDX（デジタルトランスフォーメーション）の分野でクライアントの課題を解決する部署に所属しています。「多摩美でデザインを学んでいながら、なぜデザイナーではなくコンサルタントなの!?」と思う方もいらっしゃるかもしれません。多摩美の統合デザイン学科では、プロダクトやUI/UXなどのデザインについて幅広く学ぶことができるのはもちろん、ブランディングや企画力、プロデュース力を養う授業もたくさんあり、当時から将来の進路の一つとしてコンサルタント職を意識していました。

そのきっかけとなったのが、3年次に所属していた永井一史先生のゼミで、新しいもの/ことを生み出すという課題に取り組んだことです。コンセプトを組み立てるところからスタートするアプローチの仕方に面白さを感じ、デザインをもう少し広く捉えたいと思うようになりました。

数ある業界の中からコンサルを選んだのは、デザインの思考法やスキルの需要が高そうだと感じたからです。実際に入社してみると、現場でのデザインのニーズの高さは想像していた以上でした。いろいろなプロジェクトを任されるなかで、上司から「デザイン的にどう思う？」などと聞かれることも少なくありません。デザインを学んだことが強みになっていますし、期待されるのはうれしいです。現在は官公庁の案件で社会課題を解決するプロジェクトに関わっており、とてもやりがいを感じています。

エンターテインメント

## ドワンゴ

1997年設立。東京都中央区に本社を置くIT関連企業。日本最大級の動画サービス「ニコニコ」を中心とした多彩なウェブサービスのほか、イベント、クリエイターサポート、ゲーム、教育など幅広い事業を展開する。

### 発想力の高さを活かし、デザインの力でニコニコのクリエイティブを支える

ニコニコサービス本部
デザインコミュニケーション室 室長
**高橋憲司さん**

当社のサービスやプロダクトの大半は社内に在籍する約60名のデザイナーが手がけています。さまざまな事業を展開するうえでデザインは大きな役割を担っていますし、我々デザイナーもその認識でいます。

多摩美出身のデザイナーは、点だけではなく、点と点を組み合わせて「線」として考える力が非常に高いという印象です。例えば、デザインのブレインストーミングの際に、一つの視点だけでなくさらにその先を見据えて複数の視点を掛けあわせたような、皆がハッとするようなアイデアを出す場面を多く目にし、その発想力の高さにいつも驚かされています。ニコニコのUI/UXを中心に臨機応変に活躍してもらっており、ありがたいですね。

ニコニコサービス本部 デザインコミュニケーション室
生放送デザインセクション Webグループ デザイナー
**森田七星さん**
（22年情報デザイン卒）

現在は「ニコニコ生放送（ニコ生）」のチームに所属し、UI/UXデザインやウェブサイトのデザイン、ノベルティの制作などをしています。ニコ生でアバターを使って配信する放送者のためにアバター用のTシャツをデザインしたり、「ニコ生ゲーム」のイベント特典のイラストをデザインしたりと、ドワンゴ独自のアウトプットも手がけています。

仕事をするうえで大切にしているのは、ユーザーの声に耳を傾けることです。良いコメントは励みになっていますし、逆に、厳しいコメントにもサービスを好きだからこその熱量があり、改善すべき点をしっかりと受け止め、次につなげるようにしています。

こうしたユーザー体験を考える基礎は、多摩美での学生時代に培われたものです。所属していた宮崎光弘教授のゼミでは、まずはプロトタイプをつくり、周囲の人たちに見てもらって客観的な意見を聞いたうえで再度思考し、さらにブラッシュアップを重ねるという、思考とアウトプットの両軸を交互に行き来するものづくりの手法を教わりました。自分が良いと思ったものをつくるだけでなく、他者との考え方の違いを意識して制作できるようになりました。この感覚はいまも自分の根幹にあります。

## 卒業生のアーティストキャリアの支援と多彩な芸術表現の発信拠点「Up & Coming」をオープン

本学では卒業後のアーティストキャリア形成支援を目的としたオルタナティブ・スペース「アキバタマビ21」を運営してきましたが、入居先の閉館に伴い外苑前に移転し、名称を新たに「Up & Coming」として2024年4月6日、第1回展「合図」で再出発しました。「新進気鋭の」を意味するUp & Comingは、これから躍進しようとしている新しく刺激的な才能を発見できる場所であることを表明したものです。
アーティスト自身が展覧会をプロデュースするアキバタマビ21の運営方針はそのまま継承し、アーティスト活動継続のためのヒントとなる情報提供などのサポートを拡充。加えて様々な団体との連携事業を展開することで、アートの受け手との関係性構築にも努めます。より一層多くの人びとへ創造のよろこびを伝え、新たな時代精神を生み出す場となることをめざします。

第1回展「合図」展覧会風景　撮影：大石一貴

## 卒業生が第31回読売演劇大賞最優秀スタッフ賞を受賞

2023年の演劇文化の振興と、演劇界の成果を顕彰する第31回読売演劇大賞で、85年グラフィックデザイン卒業で舞台美術デザイナーの松井るみさんが『ドリームガールズ』『ラビット・ホール』『ラグタイム』の美術で最優秀スタッフ賞を受賞しました。松井さんは、劇団四季を経てロンドンへ留学。舞台美術デザイナーとして活動を開始し、2004年『Pacific Overtures』（宮本亞門演出）でブロードウェイデビュー、同作品で第59回トニー賞舞台美術賞にノミネートされました。2003年・2012年読売演劇大賞最優秀スタッフ賞、紀伊國屋演劇賞個人賞、伊藤熹朔賞、菊田一夫演劇賞など多数受賞し、2019年には秋の紫綬褒章を受章しました。

舞台『ラビット・ホール』

## 上野の森美術館大賞展で在学生が優秀賞を受賞

将来の日本の美術界をになう、個性豊かな作家を顕彰助成する「上野の森美術館大賞展」。42回目を迎える今年、1,010点（768名）の応募作品の中から大学院油画1年・夢 周周さんの『Skin Painting (8)』が優秀賞 フジテレビ賞に選ばれました。また、複数の在校生、卒業生・修了生の作品が入選を果たしています。この展覧会は、日本画・油絵・水彩画・アクリル画・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、21世紀にふさわしい清新な絵画作品を公募し、日本の美術界をになう有望な作家の積極的な参加を期待するものです。

優秀賞 フジテレビ賞の夢周周
『Skin Painting (8)』油彩 F100

## 第29回学生CGコンテスト（CGC29）で油画卒業の鈴木創大さんが優秀賞を受賞

2月22日に開催された、第29回学生CGコンテスト（CGC29）の受賞発表イベント「CGC29 MEETING」にて、アート&ニューメディア部門の入選作品（15作品）の中から、最優秀賞1作品・優秀賞4作品・奨励賞2作品が発表され、22年油画卒業・鈴木創大さんが優秀賞を受賞しました。7月末まで開催中のオンライン作品展では、厳正な審査を経て選ばれた受賞作品を含む47作品の入選作品を鑑賞することができます。

鈴木創大『Gate』

## プロダクトデザインの学生が新規事業発案コンテストで受賞

2月20日、プロダクトデザイン2年・海野凪咲さんが、WASEDA-EDGE人材育成プログラムが主催するコンテスト「第6回 WASEDA-EDGE Demo Day」で医療サービスを受ける人々に高い便益をもたらす事業の創案に贈られる「ソレイジア・ファーマ賞」を受賞しました。同コンテストは法人設立及び事業立ち上げを検討している学生がアイデア・プロジェクトを発表するもので、本年度で6回目の開催です。今年度は全18チームが参加する中、海野さんは東京医科歯科大学および早稲田大学の学生と共に3名で構成される合同チームを組み、『寝たきりの療養者の採尿時の苦痛を軽減する採尿パッド』を開発。同賞を受賞し、起業資金50万円を授与されました。

ソレイジア・ファーマ賞授与の様子

## やまなしメディア芸術アワードで学生がファイナリストに選出

山梨県が主催する、デジタル技術と柔軟な創造性で未来を構想する表現者たちのための公募展「やまなしメディア芸術アワード2023-24」にて、メディア芸術4年・亀井里咲さんがファイナリストに選出されました。同アワードは、高い表現力や想像力、あるいは高度なデジタル技術の技能を有する人材育成を目的としており、独創性の高い作品を顕彰するとともに、未来を構想する表現者たちのプラットフォームと位置づけられています。

## 第20回ACジャパン広告学生賞を大学院生が受賞

2023年度の大学院講義「芸術学特殊研究I」（担当：多田伶非常勤講師）の一環として、本学大学院生のグループが食品ロスをテーマに制作した作品『完食ですか?』が、第20回ACジャパン広告学生賞「新聞広告部門」で奨励賞を受賞しました。本コンテストは若い世代が広告制作を通して公共広告への理解を深め、「公」への意識を育むことを目的に2005年に設立されたものです。

『完食ですか?』

## APAアワードで大学院生が東京都知事賞を受賞

1961年より開催されている歴史ある写真の公募展「APAアワード2024」の入賞作品が発表され、写真作品部門で、大学院情報デザイン2年・中村羽菜さんが東京都知事賞を受賞しました。同展は、実際の広告を対象とした「広告作品部門」と、写真家の新たな表現への挑戦を募集する「写真作品部門」の2部門から構成され、APAアワード2024の写真作品部門には1,377作品3,955枚の応募があり、12名の作品が入賞作品に選考されました。

中村羽菜『Stratum in the closet』

## JAPAN TEXTILE CONTESTにて大学院生がシーズ賞を受賞

大学院テキスタイルデザイン2年・中村瑛美さんが、「JAPAN TEXTILE CONTEST 2023」にてシーズ賞を受賞しました。JAPAN TEXTILE CONTESTは、「次代のテキスタイル産業を担う人材の発掘・育成」をテーマに、テキスタイル産業における技術力・デザイン力・マーケティング力などの強化と、それを支える人材の育成を図り、ビジネスチャンスの拡大とものづくりの魅力発信を目的とした事業です。

中村瑛美『hug』

## 令和5年度八王子学生CMコンテストで大学院生が審査員賞を受賞

学生ならではの視点で八王子市の魅力を30秒のCMにした作品を募集する「八王子学生CMコンテスト」で、大学院演劇舞踊1年・奥山樹生さんが審査員賞を受賞しました。奥山さんは令和4年度に続き、2年連続での受賞となります。八王子地域の大学・短大・高等専門学校25校が加盟する「大学コンソーシアム八王子」主催の同取組は、学生の皆さんに八王子が持つ多様な魅力を知ってもらうことなどを目的に毎年開催されています。

奥山樹生『夢へ』

## 彫刻卒の池田亮さん第68回岸田國士戯曲賞受賞

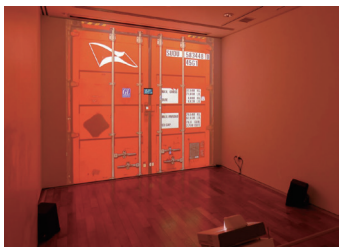
演劇界に新風を吹き込む新人劇作家の奨励と育成を目的として開催された、「第68回岸田國士戯曲賞」で15年彫刻卒業・池田亮さんの『ハートランド』（上演台本）が受賞作に決定。同賞は新人劇作家の登竜門であることから「演劇界の芥川賞」とも称されています。最終候補に12年油画卒業・メグ忍者さんの『ニッポン・イデオロギー』（上演台本）も選出されました。

『ハートランド』

『ニッポン・イデオロギー』
撮影：前澤秀登

## 卒業生の鈴木創大さんがCAF賞2023審査員特別賞を受賞

公益財団法人現代芸術振興財団が主催する学生対象アートコンペ「CAF賞2023」にて、22年油画卒業・鈴木創大さんが木村絵理子審査員賞を受賞しました。同賞は学生の創作活動の支援と日本の現代芸術の振興を目的に開催し、日本全国の高校・大学・大学院・専門学校の学生、および日本国籍を有し海外の教育機関に在籍する学生の作品を対象としたアートアワードです。



鈴木創大『Gate』

## 湯浅良介准教授が「住宅建築賞2024」を受賞

建築・環境デザイン・湯浅良介准教授が設計を担当した『FLASH』が、住宅建築賞2024を受賞しました。一般社団法人東京建築士会が主催するこの賞は、新人建築家の登竜門としても知られ、その入賞作品を通して住宅建築に対する理解をさらに深め、近年多様化している「すまい」の新しい可能性を見出そうとするものです。8月20日からは、受賞作品展も開催されます。

湯浅良介『FLASH』（内観） 撮影：高野ユリカ

## 須藤玲子客員教授が芸術選奨文部科学大臣賞を受賞

テキスタイルデザイン・須藤玲子客員教授が、令和5年度（第74回）芸術選奨の美術部門で文部科学大臣賞を受賞しました。芸術選奨は1950（昭和25）年から続く文化庁主催の顕彰制度で、芸術の各分野において優れた業績を挙げた方に贈ることによって芸術活動の奨励と振興に資することを目的としています。須藤先生は、国際巡回展「須藤玲子：NUNOの布づくり」ほかの成果が評価されての受賞となりました。

Photo by Masayuki Hayashi

## 留学生との親睦を深める春の国際交流パーティー開催

5月24日、東学食堂にて春の国際交流パーティーが開催されました。国際交流パーティーは、提携校から来た交換留学生のお披露目と、国籍を問わず親睦を深めることを目的に、毎年春と秋に開催されています。学生対象の事前参加登録では180名ほどのエントリーでしたが、当日はそれを上回るおよそ200名が参加。本学学生と交換留学生たちは国籍に関係なく、皆積極的にコミュニケーションを取っていました。

## 「ポケモンと考えるアート・環境教育展2」開催

多摩美術大学 TUBでは、財団法人ポケモン・ウィズ・ユー財団の協力を受けて、3月28日から4月6日に「ポケモンと考える アート・環境教育展２」を開催。昨春に引き続き開催された同展の目的は、ポケモンを通してアート教育の育む感性や創造性、環境教育を学んでいく機会の提供です。会場ではプロダクトデザインStudio3の学生たちが、身のまわりにある様々なモノを材料に制作したポケモン「POKÉMON UPCYCLE SCULPTURE」を展示しました。

## 「すてるデザイン」がテーマの企画展を開催

多摩美術大学TUBでは、5月24日から6月2日、GOOD DESIGN Marunouchiにて、企画展「すてるデザイン〜サーキュラーな社会の構築を目指して、見えてきた課題とアプローチ」を開催しました。「すてるデザイン」とは、2021年度より廃棄物の課題と真摯に向き合っている複数企業と多摩美術大学TUBの共創プロジェクトです。本展では、プロダクトデザインと統合デザインの学生が参加したプロジェクトの中間成果である作品をご紹介しました。

## 演劇舞踊デザイン学科スプリングスクール2024を開催

4月29日「演劇舞踊デザイン学科スプリングスクール2024」が上野毛キャンパスで開かれました。演劇と舞踊と劇場美術の世界を体感する1日！高校生など、これから受験を考えている方々が多数参加し、「空間デザイン基礎」や「身体表現基礎」などの公開授業を受けたり、進学相談会に参加して受験相談をしたり、実際に学ぶ学生の話を聞いたりしました。

## 5つの最先端のテーマを研究するプラットフォームを始動

2021年に多摩美術大学 TUBで立ち上げたヴァーチャル大学「Tama Design University」。その枠組みを展開させ、2024年度は、先端領域を扱うプラットフォームを立ち上げます。「AIとデザイン」「サーキュラーデザイン」「ストラテジックデザイン」「デザイン人類学」「遊びのデザイン」を5つのテーマとして掲げ、これからの社会を共に考える様々なプログラムを実施。より幅広い層に向け、長期的に様々なプログラムの発信を行っていきます。

## オンラインデザイン講義シリーズ「新価値創造アカデミー」を開始

誰でも無料で聴講可能なオンラインのデザイン講義シリーズ「NVCA: New Value Creation Academy（新価値創造アカデミー）」をTama Design University内で公開します。東京工業大学、多摩美術大学、一橋大学が共同で運営する文部科学省の価値創造人材育成拠点の形成事業「Technology Creatives Program（通称：テックリ）」において制作された講義コンテンツで、新しい価値の創造ができる人材の育成を通じて、「人や組織の創造性を活かす社会の実現」を目指して生まれました。

## 卒業生の久野遥子さんの監督作カンヌ国際映画祭に選出

13年グラフィックデザイン卒業・久野遥子さんが監督を務めた日仏合作アニメーション映画『化け猫あんずちゃん』が、第77回カンヌ国際映画祭「監督週間」に選出されました。作家性を重視した作品が選ばれる「監督週間」は、世界で活躍する映画監督の登竜門です。日本の長編アニメーション作品としては、『かぐや姫の物語』（高畑勲監督）、『未来のミライ』（細田守監督）に続き、6年ぶりの選出となりました。

『化け猫あんずちゃん』

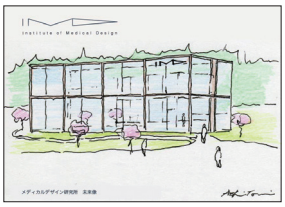
## 須藤玲子客員教授による特別講義を開催

4月15日、八王子キャンパスのレクチャーホールにて、テキスタイルデザイナーの須藤玲子客員教授による特別講義が開催されました。テキスタイルデザイン主催により、学科オープンで行われた講義には、多様な学科の100名を超える学生が参加しました。この講義は、須藤客員教授の功績が認められ、令和5年度（第74回）文化庁芸術選奨の美術部門で文部科学大臣賞を受賞したことを記念して開催されたものです。

須藤玲子客員教授

## 安次富隆教授が昭和大学メディカルデザイン研究所の所長に就任

昭和大学と本学は2016年10月に包括連携協定を締結して以来、積極的な連携活動を行っています。2024年4月、昭和大学横浜キャンパス内に昭和大学メディカルデザイン研究所が開所し、初代所長にプロダクトデザイン・安次富隆教授が就任しました。同研究所は、病院内のQOL（「Quality of Life〈クオリティ・オブ・ライフ〉」の略称で、「生きがい」や「満足度」という意味）を向上させることを研究の目的としています。




昭和大学メディカルデザイン研究所の未来像

# 人事異動

## 定年退職

2024年3月31日付で7名の方が定年退職、1名の方が選択定年で退職されました。長い間お世話になりました。

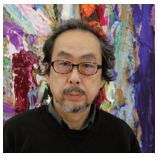
### 木嶋正吾 教授 | 油画専攻

このたび32年間お世話になった多摩美術大学を定年退職することになりました。素晴らしい先生たちと才能あふれる学生に出会い充実した日々を送ることができました。感謝しかありません。特に印象に残っているのは2011年の東日本大震災です。当時、学生部長をしていて対応に追われたことが今でも思い出されます。苦しいこともありましたが、素晴らしい経験をさせていただいたと思っています。母校でもある多摩美術大学の益々の発展をお祈りしています。

### 吉村純一 教授 | 建築・環境デザイン学科

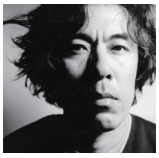
美術大学での学びに対して憧れともいえる想いを持っていた私にとっては、指導することと自分の学びが同等のものであったように思えます。また、垣間見える他学科の制作風景はとても楽しみなものでした。私の学生への指導は、仕事をとおして感じたこと、日常生活の中においてランドスケープアーキテクトとして何をみているのかを学生たちに伝えることだったと思います。非常勤を含め22年間の多摩美の時間は大きな財産となりました。ありがとうございました。

### 中村一美 教授 | 油画専攻



在職期間は、ほんの10年でしたが、学生や同僚の教員の皆様との貴重な体験をさせて頂いた事に感謝致しております。大学に在職しなければ決して会うことのできなかった多くの人々が私のやる気をも刺激し続けて参りました。約半分の期間をコロナ禍の影響を受けましたが、今となっては「光陰矢のごとし」という言葉をしみじみと感じます。退職後は、展覧会等を行うなど本来の画家の仕事に専念しつつ、余裕のある時間には趣味のオートバイを疾駆させつつ若さを保てたら幸いです。また皆様と再会の機会が持てますことを楽しみにしております。

### 原田大三郎 教授 | 情報デザイン学科



死んだお袋が生前「大ちゃんはやっている事がさっぱり分からないし、何を考えてるかよく分からないので、多摩美でお世話になれると、本当にありがたい！」と言っていたそうです。多摩美が変な所だという訳ではないのですがお袋の言う通りになりました。個人的にはノイズ的な要素を謳める“大らかな大学”であって欲しいと思います。新しい時代を迎え大変な時期が続くとは思いますが頑張ってください。本当に長い間お世話になりました。

### 川越悟 教授 | 彫刻学科

多摩美術大学には10年間お世話になりました。
色々と思い出深い事がありましたが、彫刻を志す学生達と共に切磋琢磨しながら過ごせた事が何より幸せであったと思います。
長い間本当にありがとうございました。
多摩美術大学彫刻学科の 益々の発展を願っております。

### 深澤直人 教授 | 統合デザイン学科

※定年退職後、副学長として引き続き在籍されています。

### 池本一三 教授 | 工芸学科

旧立体デザイン科の非常勤から34年間、これまで続けてこられたことは、教職員の皆様の多くの支えによるものだと深く感謝しています。工芸学科が設立された当時のことを振り返ると、立派な設備の下、学生と一緒にワクワクした授業の情景が強く記憶の中に焼き付いています。この工芸学科の立ち上げメンバーも私が最後の一人となり、次の世代の工芸学科が始まりました。今後とも工芸学科をよろしくお願いします。ありがとうございました。※選択定年退職

### 中村隆夫 教授 | リベラルアーツセンター

「誰も同じ川に二度入ることはできない」とヘラクレイトスは言った。万物流転である。水は入れ替わり、姿も変わっていく。多摩美術大学もひとつの川である。外部にいて多摩美術大学を思うとき、25年間の思い出という記憶を手繰り寄せるのか、水は絶えず入れ替わるためイデアとしての多摩美を思うのか。四半世紀ものあいだ、多摩美大学の水の流れの一部であった私は、多摩美という川がいつまでも滔滔と流れ続けることを願っています。

## 新規採用

行武治美 教授（工芸）
越後谷卓司 教授（芸術学）
詫摩智朗 教授（統合デザイン）
雨宮庸介 准教授（油画）
髙山陽介 准教授（彫刻）
大竹海 准教授（建築・環境デザイン）
田嶋豊 准教授（建築・環境デザイン）
湯浅良介 准教授
（建築・環境デザイン）
諏訪未知 講師（油画）
オウジェームス 講師
（リベラルアーツセンター）
小林亜起子 講師
（リベラルアーツセンター）

## 任命

**学長参与**
常盤豊

**教務部長**
和田達也（ただし、1年任期とする）

**学部長**
小泉俊己

**学部長補佐**
高梨美穂

**学科長**
武田州左（日本画）
吉澤美香（油画）
大島成己（版画）
髙嶺格（彫刻）
尹熙倉（工芸）
大貫卓也（グラフィックデザイン）
武正秀治（プロダクトデザイン）
柏木弘（テキスタイルデザイン）
松澤穣（建築・環境デザイン）
佐々木成明（情報デザイン）
安藤礼二（芸術学）
長崎綱雄（統合デザイン）
金井勇一郎（演劇舞踊デザイン）

**センター長**
佐藤達郎（リベラルアーツセンター）

**キャンパス計画室**
松澤穣（室長）
湯浅良介（室長補佐）

**附属図書館情報センター**
安藤礼二（センター長）

**附属メディアセンター**
石田尚志（所長）

**附属アートアーカイヴセンター**
光田由里（所長）

**附属美術館**
建畠晢（名誉館長）
大島徹也（館長）

**生涯学習センター**
木下京子（センター長）
久保田晃弘（プロデューサー）
佐竹邦子（プロデューサー）
木村剛士（プロデューサー）
原美湖（プロデューサー）

**名誉教授**
池本一三
木嶋正吾
中村隆夫
原田大三郎

**客員教授**
● 大学院
沓名美和、馬越陽子、横尾忠則
● 美術学部
**日本画**
町田久美

**油画**
オウジュン、藏屋美香、塩田純一、松浦寿夫

**版画**
秋山伸、大西伸明、オノデラユキ、清水穣

**彫刻**
金巻芳俊、木村絵理子、福永治、フロリアンクラール

**工芸**
関井一夫、武田厚、八田雅博、藤田政利、ルパートフォークナー

**グラフィックデザイン**
葛西薫、加藤久仁生、カリピッボ、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**
岩佐十良、ヴァーリヘイユディト、小倉ひろみ、廣田尚子、山中俊治、山本秀夫

**テキスタイルデザイン**
相澤陽介、安東陽子、池田祐子、伊藤志信、上原利丸、鈴木マサル、須藤玲子、関島寿子、ヘレナハイヴァネン、皆川魔鬼子

**建築・環境デザイン**
青木淳、小泉誠、田根剛、団塚栄喜、中村好文、廣村正彰、藤江和子

**メディア芸術**
伊藤俊治、グリフィスキオ、四方幸子

**情報デザイン**
上田壮一、小林章、西山浩平、暦本純一

**芸術学**
祖父江慎、本間孝、山梨俊夫

**統合デザイン**
佐々木正人

**演劇舞踊デザイン**
高萩宏、勅使川原三郎
（以上2024年4月1日付）

## 多摩美術大学 TUB

“まじわる・うみだす・ひらく”をコンセプトに、オープンイノベーションによる価値の創出、幅広い層に向けたデザインやアートのプログラムの提供、学生作品の展示・発信を通してデザインとアートの持つ創造性と美意識を社会とつなぐ場を提供しています。

港区赤坂9-7-1ミッドタウン・タワー5F（東京ミッドタウン・デザインハブ内）｜11:00〜18:00｜日曜・月曜・祝日休場｜入場無料

**7/10（水）ー7/25（木）**

### マテリアル・デザイン・クッキング成果報告展

「マテリアル・デザイン・クッキング」とは、CMTEL主催、東レ株式会社協力のもと行われる学生自由参加型ワークショップで、参加者は同社が開発したスエード調人工皮革Ultrasuede®端材を自由に実験・加工し、その魅力を再発見していく実験的な取り組みです。6月11日に学内にて行われた成果報告会の作品が展示されます。

**8/10（土）ー8/11（日）**

### MIDTOWN SUMMER WORKSHOP 夏の特別ワークショップ 描いて動かす! 紙の歯車カードを作ろう!

紙でできた歯車に絵を描いたりスタンプで模様をつけたりして、まわして動かす、世界に一つだけのカードを作ります。誰でも気軽に参加できる無料のワークショップです。※東京ミッドタウン・アトリウムで開催

【主催】東京ミッドタウン

【協力】多摩美術大学 TUB、多摩美術大学 プロダクトデザイン専攻

### Tama Design University

2021年に多摩美術大学 TUBで立ち上げたヴァーチャル大学「Tama Design University」。その枠組みを展開させ、2024年度は、先端領域を扱うプラットフォームを立ち上げます。「AIとデザイン」「サーキュラーデザイン」「ストラテジックデザイン」「デザイン人類学」「遊びのデザイン」を5つのテーマとして掲げ、これからの社会を共に考える様々なプログラムを実施してゆきます。

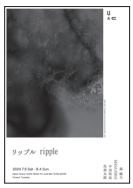
## Up & Coming

Up & Comingは卒業生の発表活動を支援し、新しい表現を発信するオルタナティブ・スペースです。アーティストの自己プロデュースによる企画展によって、多くの人びとへ創造のよろこびを伝え、新たな時代精神を生み出す場となることをめざしています。

渋谷区神宮前3-42-18｜12:00〜19:00（金曜・土曜は20:00まで）｜火曜休場｜入場無料

**7/6（土）ー8/4（日）**

### リップル




写真表現と絵画表現の対比関係における作為と無作為に着目した展覧会。

出展作家＝苅部太郎、中田拓法、MANA HIRAI、森綾乃

**8/28（水）ー9/28（土）**

### SIGNIFICANT BAGATELLES

出展作家＝上村可織、草野温子、立岩有美子、橋本若葉

## アートテークギャラリー

八王子キャンパス内｜ギャラリー開場時間10:00〜17:00（展覧会による）｜日曜・授業日以外の祝日休場｜入場無料

› 最新情報は大学HPでご確認ください

**9/2（月）ー9/18（水）**

### 多摩美術大学助手展 2024

## 多摩美術大学 アートアーカイヴセンター

本学に蓄積されてきた芸術資源を保存・管理・公開していく研究教育拠点として、2018年4月に設立されました。現在18の資料体を有し、授業での利用や、学生のみなさんの制作や研究に役立てていただける生きた教材とするため、各種資料を整理してアーカイヴを構築しながら公開しています。アートアーカイヴセンターウェブサイトで利用方法のほか動画などのコンテンツもご覧ください。

**6/19（水）ー7/20（土）**

多摩美術大学アートアーカイヴセンター所蔵資料展5

### 瀧口修造文庫 「瀧口修造 I ART BOOK」展

詩人・美術評論家として同時代美術へ深く関わった瀧口修造（1903-1979）は、1930年頃からシュルレアリスム研究を始め、海外の前衛美術を日本へ紹介しました。本学では1986年に瀧口修造文庫が設立され、旧蔵書を中心に、会議資料類、写真、自身が制作したデカルコマニー、デッサン等を所蔵しています。本展では、多摩美術大学学内共同研究会「アートアーカイヴセンター所蔵資料の授業利用の課題と実践」に参加する5名の教員が瀧口修造文庫から選出した詩画集、写真集、絵本など貴重なアートブックを中心にご紹介します。

主催：多摩美術大学アートアーカイヴセンター

10:00〜17:00｜日曜日、7／15（月・祝）休場｜入場無料

※7/13（土）、14（日）は10:00〜16:00

## EXHIBITION & THEATER

**6/6（木）ー6/23（日）**

けんちくセンターCoAK

**TEMPO ++**

建築・環境デザイン・湯浅良介 准教授

**7/6（土）ー9/9（月）**

MOA美術館

**ポケモン×工芸展 ―美とわざの大発見―**

工芸・池本一三 教授（出展作家）

**7/13（土）ー9/28（土）**

神奈川県立近代美術館 葉山館

**絵と窓の間**

油画・石田尚志 教授

**7/13（土）ー11/10（日）**

越後妻有地域（新潟県十日町市、津南町）

**大地の芸術祭 越後妻有アートトリエンナーレ2024**

油画・雨宮庸介 准教授（参加作家）

**8/17（土）ー9/29（日）**

ふなばしアンデルセン公園 子ども美術館

**ねんどやきもの劇場 2024**

工芸・塩谷良太 准教授（プロデュース）、中村錦平 名誉教授（発案／監修）

**8/20（火）ー8/28（水）**

建築会館ギャラリー

**住宅建築賞2024入賞作品展**

建築・環境デザイン・湯浅良介 准教授

**8/24（土）ー11/24（日）**

ROKKO森の音ミュージアム、六甲ケーブル、六甲高山植物園ほか

**神戸六甲ミーツ・アート2024 beyond**

油画・雨宮庸介 准教授（参加作家）

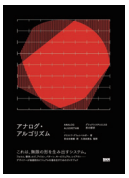
**9/28（土）ー10/6（日）**

吉祥寺シアター

**劇団青年座公演『諸国を遍歴する二人の騎士の物語』**

演劇舞踊デザイン・加納豊美 教授（衣裳プランナー）

## BOOK




**ANALOG ALGORITHM アナログ・アルゴリズム グリッドシステムによる形の探求**

久保田晃弘 監修（メディア芸術教授）

ビー・エヌ・エヌ

3月21日刊

5,280円（税込）

**わからない彫刻 みる編**

峯村敏明（名誉教授）、留守玲（工芸准教授）ほか著

武蔵野美術大学出版局

3月25日刊

2,640円（税込）

**アブソリュート・チェアーズ 現代美術のなかの椅子なるもの**

石田尚志 出展作家（油画教授）

平凡社

3月27日刊

3,300円（税込）

**ルール？本 創造的に生きるためのデザイン**

菅俊一（統合デザイン准教授）ほか著

フィルムアート社

5月18日刊

2,640円（税込）

**なんだか今日もダメみたい**

竹中直人 著（グラフィックデザイン客員教授）

筑摩書房

6月24日刊

1,815 円（税込）

「TAMABI NEWS」では受賞や活動報告を募集しています。

› メール（news@tamabi.ac.jp）あるいは右のQRコード「受賞・活動報告 投稿フォーム」からお知らせ下さい。

Tama Art University

多摩美術大学 広報誌「TAMABI NEWS」2024年7月1日発行 第33巻 第1号 通巻98号

発行：多摩美術大学 広報部 東京都八王子市鑓水2-1723 電話:042-676-8611（代表）