

TAMABI NEWS

Tama Art University News Magazine

vol. 99

表現で人の心を動かし感動を呼ぶ

エンタメで輝く力

劇場アニメ映画監督／俳優・監督／舞台美術家／ダンサー・振付師

企業人事・卒業生に聞く

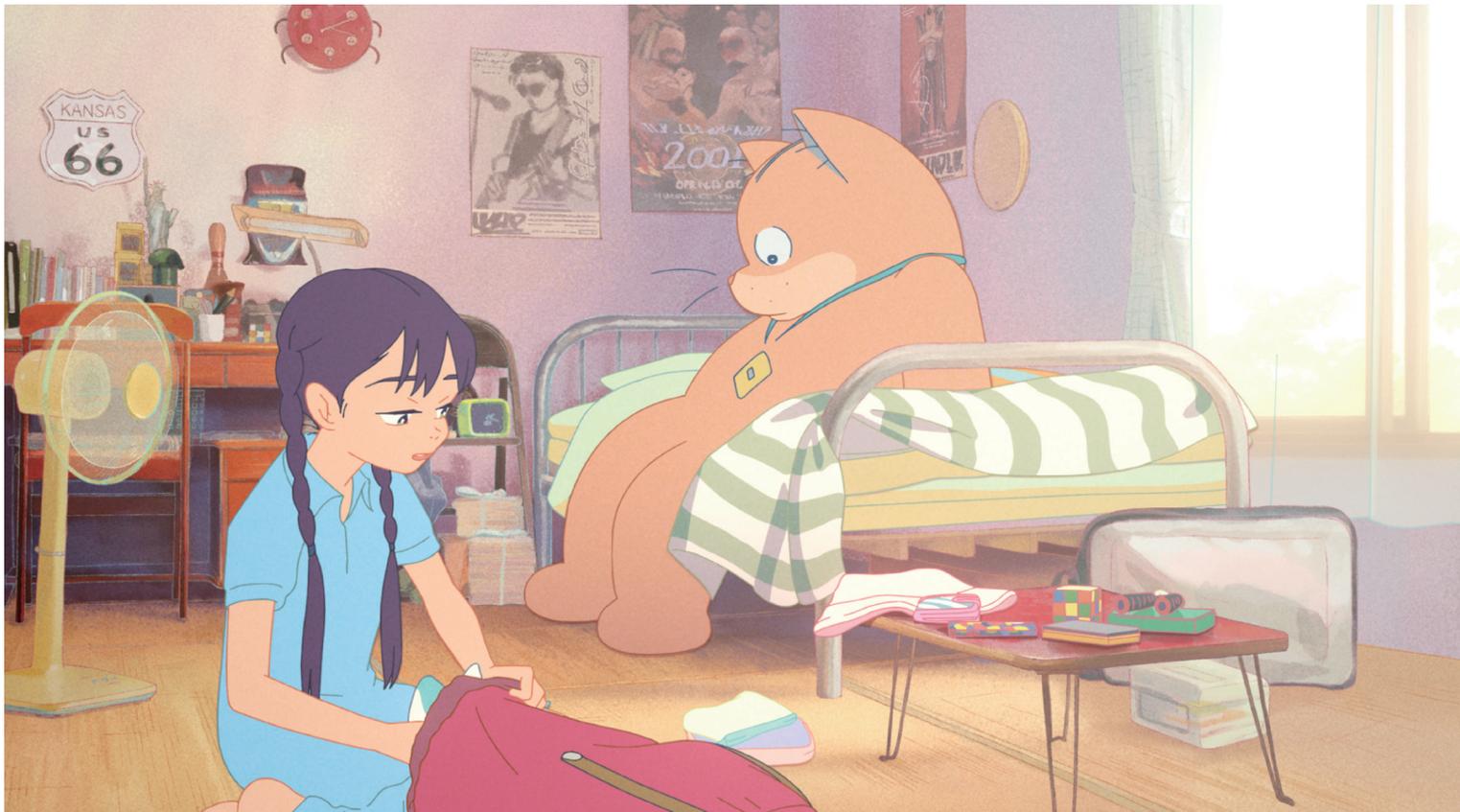
タカラトミー／KDDI／日立製作所



感動を呼ぶ
人の心を動かし
表現で

エンタメで

表現によって社会に新たな価値を創り出す人材を、数多く輩出してきた多摩美術大学。映画やドラマ、舞台などエンターテインメントの世界でも、多くの卒業生が新たな表現・感動を生み出し続けてきました。今回は、エンタメの世界で表現する道を選び、それぞれの分野で輝きを放つ卒業生たちに話を聞きました。



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』(2024年7月劇場公開)。原作にない「かりんちゃん」のキャラクターデザインも手掛ける。11月15日からGKIDS配給にて北米でも公開予定 ©いもしろたかし・講談社/化け猫あんずちゃん製作委員会

劇場アニメ 映画監督

初監督作『化け猫あんずちゃん』がカンヌ国際映画祭「監督週間」に選出

久野遥子 KUNO Yoko | 13年グラフィックデザイン卒業

初めての商業アニメの現場で 挑戦できる余地を感じた

今でこそアニメーション作品に携わる機会も増えてきましたが、大学時代は自分の進みたい道が定まっていませんでした。どちらかというと実写の世界に興味があり、卒業後はCMの制作会社に就職。その後、岩井俊二監督のアニメーション映画『花とアリス殺人事件』にロトスコープアニメーションディレクターとして携わる機会を得ました。

初めて参加する長編アニメーションの現場

で感じたのは、大規模であるがゆえの調整の難しさでした。多くの制限がある中で、実現できないアイデアもある。しかし、私はむしろそこに挑戦できる余地を感じました。不可能なことを工夫によって可能に変えることができるのではないかと思ったんです。その点、通例とは異なる制作になったので苦労もありましたが、長編作品の作り方がひとつではないことを知ったことで、映画としての「アニメーション」に興味湧き始めました。

仕事においてエンタメ作品としての“見せ方”を意識したのは、フリーランスになってから関わった『ガラピコぶ〜』です。NHK E

テレの幼児向け番組内で放送されていた人形劇で、私はオープニング映像を担当しました。当然ながら、その映像を観るのは小さい子どもたちです。それまで観客を絞った作品をつくる機会が少なかった私にとって、“子どもたち”という特殊な対象を見据えながらの制作は新鮮で、多くの学びがありました。



『花とアリス殺人事件』
BD&DVD好評発売中/発売・販売：ポニーキャニオン/©花とアリス殺人事件製作委員会

輝く力



左: CuusheのMV『Airy Me』、中: NHK『おかあさんといっしょ』人形劇「ガラピコぶ〜」オープニングタイトル、右: 『化け猫あんずちゃん』は、世界最大規模のアニメーション映画祭であるアヌシー国際アニメーション映画祭2024「長編コンペティション部門」へも出品された

そうした経験を経て、今の私が大切にしているのは「サービス精神」です。もちろん、一部の観客に深く刺さる表現は重要だと思いますし、私が追求してきたことでもあります。しかし、さまざまな制作を通じて、観る人の幅を狭めずに、各作品のテイストに応じた“盛り上がるポイント”を入れ込みたいと思うようになりました。それが明るい表現ばかりだとは限りません。ダークな表現であっても作品のイメージとマッチしていて、多くの観客の心に何かを残すことができる。そんなエンタメ的な表現を提供したいと考えています。

監督としてこだわったのは リアルよりもリアリティのある表現

今年公開されたアニメーション映画『化け猫あんずちゃん』では、山下敦弘監督と共同で監督を担当しました。この作品でも『花とアリス殺人事件』と同様に、実写の映像をトレースしてアニメーションを制作する「ロトスコープ」という手法を活用しています。初めて長編映画の監督という大役を担うことになり、制作スタッフを取りまとめるうえで複雑なルールに悩まされることもありましたが、ただ、ロトスコープは国内において前例の少ない手法ということもあり、手探りの部分も多かったぶん、かえって気楽に挑戦できました

た。制作スタッフとのコミュニケーションに関しては従来のノウハウを参考にしつつ、表現については柔軟に新しい技法を取り入れる。その両面があったからこそ、満足できる作品に仕上がったのだと思います。

表現の面でこだわったのは、アニメーションとしてのリアリティです。ロトスコープでは、初めに役者の方々の演技があります。それをアニメーションで再現していくのですが、不思議なことに、実写を忠実に再現しすぎるとかえってリアリティを感じにくくなるんです。例えば、キャラクターが驚いている様子を表現する場合。役者の方の演技よりも過剰に驚いているアニメーションをつけることで、ようやく実写と同じ印象の“リアルさ”を演出することができます。役者の方の表情と、アニメーションになったときのキャラクターの表情。そのふたつの印象がぴったりと重なる瞬間を探して制作に取り組みました。

これまでさまざまな私たちの制作に挑戦しましたが、こうした「現実との距離感」は自分の作品に共通する特徴だと考えています。身の回りにある現実をじっと眺めていると、まったく知らないもののように感じられる瞬間ってありますよね。反対に、現実よりも誇張した表現のほうが、むしろ現実に近い感覚を与えることもある。私はその感覚がすごく好きで、自分の作品でも現実との「近さ」

と「遠さ」が入り混じったような景色を描きたいと考えています。

多摩美で過ごした時間を振り返ってみると、本当に自由に制作に打ち込んでいたなと実感します。膨大な作業が必要なアニメーションの制作に挑戦した結果、それが卒業制作になってしまったり(笑)。そんなときも、先生は止めることなく続けさせてくれました。一方で、自由だったことで鍛えられた部分もあります。自分の頭をひねって、「もうこれ以上ない!」というところまでアイデアを突き詰める感覚。それを経験していたことで、社会に出てから自分の限界や可能性を知ったうえで仕事に取り組むことができています。



学生時代に制作したCuusheのMV『Airy Me』で数々の賞を受賞。その後、岩井俊二監督『花とアリス殺人事件』へ参加。初の単行本『甘木唯子のツノと愛』にて、文化庁メディア芸術祭新人賞を受賞。NHK『おかあさんといっしょ』内の人形劇『ガラピコぶ〜』OPアニメを制作。アニメーション作家、イラストレーター、漫画家として幅広く活動している。

『化け猫あんずちゃん』多摩美生限定試写&久野遥子・山下敦弘監督トーク会開催

実写をアニメに落とし込むロトスコープによる制作過程などを語る

カンヌ国際映画祭、アヌシー国際アニメーション映画祭にも出品された、日仏合作アニメーション映画『化け猫あんずちゃん』の多摩美生限定試写会を、6月29日に八王子キャンパスのレクチャーホールで開催しました。あわせて、久野遥子監督と山下敦弘監督によるスペシャルトークイベントも開催。

本作は、実写で撮影した映像をトレースしてアニメーションにする「ロトスコープ」という手法で制作されました。アニメーションパートの監督を久野遥子さん、実写パートの監督を山下敦弘さんが務めています。

試写の後には、久野監督の恩師であるグラフィックデザイン・野村辰寿教授の司会進行により、久野監督と山下監督のスペシャルトーク会を実施。俳優の実写の芝居をデフォルメされたアニメーションのキャラクターに落とし込む表現法の探りかたなど、数々の制作秘話が披露されました。

また、この日に合わせて学生たちから「猫」をテーマにした作品を募集し、平面や映像など制作ジャンルを問わず集まった作品の中から、久野監督と山下監督が「お気に入り」の作品を選び、特別講評も行われました。



トークイベントを行った久野遥子監督(左)と山下敦弘監督(右)



NHK連続テレビ小説『らんまん』で通信省鉄道庁の役人・相島圭一役で出演する森岡さん。左は主人公の妻・横野寿恵子役の浜辺美波さん (写真提供：NHK)

俳優・監督

NHK『らんまん』など俳優として活躍しながら映画監督としても活動

森岡 龍 MORIOKA Ryu | 11年映像演劇卒業

卒業制作で賞を獲得するも 焦りを感じていた若手時代

現在は俳優と監督の両面で映像作品に関わっていますが、もともとは制作側に携わりたという思いがありました。ただ、当時の自分は映画業界にどのような職種があるのかも理解していなかった。そこで、高校に入学する前に、映像製作も行う芸能プロダクションに手紙を書きました。「自分は映画に関わりたいのですが、何から始めればいいのでしょうか？」という内容でした。当然ながら、高校生が映画業界の裏方として働くことはできません。しかし、役者であれば年齢を問わず現場を知ることができるということで、高校生役のオーディションを受けることを勧められました。その選考を運良く通過することができ、僕は石井克人監督の映画『茶の味』で役者としてのキャリアをスタートさせることになりました。

高校入学後も、いくつかの撮影現場に参加しました。普段は会えない大人たちに囲まれ

る現場がとにかく楽しくて、たくさん刺激を受けていたことを覚えています。その大人たちのカッコいい姿を見て映像制作の道に進もうと決意し、多摩美の映像演劇学科（2014年4月より演劇舞踊デザイン学科）に入学しました。

多摩美では、現在も一緒に仕事をする仲間に出会うなど、充実した学生生活を送っていました。ひたすら映画監督の顔を観察する石田尚志先生の講義や、演劇のムーブメントを読み解く宮沢章夫先生の講義など、ユニークな授業が多かったことも印象に残っています。並行して、自分の作品を世の中に届けるために、高い意識を持って制作に打ち込む毎日。その結果、卒業制作でもある映画『ニュータウンの青春』は、ぴあフィルムフェスティバルで賞を獲得することができました。

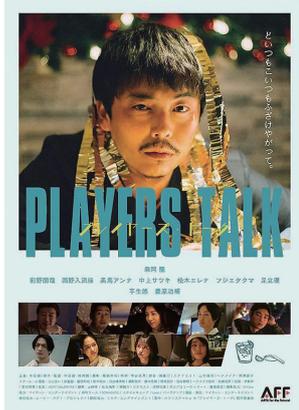
しかし、大学を卒業したタイミングで、監督として一種のスランプに陥りました。早く認められたいという気持ち先走り、同級生が就職していく様子を見て焦りを覚えたんです。大学の4年間ですべてを出し尽くし、もう自分には描けるものがないと追い詰められ



学生時代に制作し、劇場公開を果たした映画『ニュータウンの青春』

てしまった。そんな時、当時の事務所の社長から「しばらくは役者に専念しなさい」というアドバイスももらいます。それが的確なアドバイスで、役者として活動を続けるうち、次第に自信を取り戻すことができました。その後、映像制作や俳優の育成を手掛ける会社を立ち上げて独立することになります。

左：10年ぶりの監督作となった2022年の映画『北風だったり、太陽だったり』、右：監督・脚本・出演を務めたオムニバス映画『プレイヤーズ・トーク』



キリン「一番搾り」など、俳優としてCMにも数多く出演している

参加作品を選ぶ基準は 自分がワクワクできるか

監督・俳優として、決まったスタイルがないことが自分のスタイルだと思っています。昔はウェス・アンダーソン監督のように、独自の世界観が展開される映画に憧れていたこともありましたが、そうした映画は、言うなればスパイスにこだわった専門店のカレーです。しかし、今の自分としては、もう少しフラットなお茶漬けのような作品をつくりたいと思っています。自ら個性を打ち出すのではなく、完成した結果、作品から個性が滲み出るような映画づくりですね。個人的には、スタイルは持っていないでもいいし、むしろ毎回変えていくことが理想的だと思っています。

もうひとつ、特に俳優として大切にしているのは、自分がワクワクする作品に関わることです。駆け出しのころは、つまらないと感じる作品でも、せっかくならあった機会

だからと参加することがあると思います。しかし、そんな気持ちで参加しては、失敗することが目に見えています。とにかく自分の心が動くことしかやらない。現場に関わるうえで、そのマインドは重要だと考えています。

演技の面で成長するためには、映像作品だけでなく演劇に挑戦することをおすすめします。映像の世界では、カメラが身体表現よりも優先されます。というのも、撮影や編集によって、拙いお芝居でも上手に見せることができます。一方の演劇では、舞台上で繰り広げられる挙動の一つひとつが直接的に観客に届きます。僕自身、演劇を経験したことで身体の見せ方を強く意識するようになりました。ここで学んだことは、映像作品に関わる上でも大いに役立っています。

僕が若いころは、「役者はアルバイトをするな」という風習が業界に蔓延していました。しかし、僕自身が教える立場になった今では、「融通の利くアルバイトを早く見つけなさい」と伝えています。これは、役者、または映画

監督1本では成功できないというネガティブな意味ではありません。映画業界では金銭的な面も含め、過去の悪習に対してさまざまな改善が進められており、未来は明るく思っています。ただ、その過渡期にある現在、役者や監督を続けていくための覚悟として、別の収入源を持つておくことは重要です。カジュアルに俳優業や監督業を続けながら、いい作品をつくったりいい作品に出演したりすることでキャリアアップしていく。そんな柔軟な感覚が、これから映像作品に関わって生きていくうえで必要な心構えだと思っています。



1988年、東京都出身。2004年、映画『茶の味』で俳優デビュー。以降、さまざまな映画・ドラマに出演する傍ら、映画監督としても活動。大学の卒業制作でもある『ニュータウンの青春』は、びあフィルムフェスティバルでエンタテインメント賞（ホリプロ賞）を受賞し、釜山国際映画祭の「アジアの窓」部門に出品され、劇場公開も果たした。

大学と演劇界をつなぎ、演劇表現の可能性を探る

野田秀樹名誉教授による演劇特別ワークショップを開催



野田秀樹
名誉教授

11月18日より上野毛キャンパスにて、大学と演劇界のプラットフォームの役割を果たす取り組みとして、野田秀樹名誉教授による5日間の演劇特別ワークショップを開講します。

このワークショップは、野田名誉教授が教授として在籍中（2008年～2022年）に学部の授業として展

開してきたワークショップを、学外の方に向けても門戸を開いたもので、大学と演劇界の架け橋としても機能し得る、多摩美術大学ならではのオープンクラスです。全5回のワークショップでは、本学演劇舞踊デザイン学科の学部生、大学院生だけでなく、学外の方も受講できます（今回の募集は終了しています）。受講生はプログラムを通じて自身や仲間と向き合いながら研鑽を積み、演劇表現の新たな可能性を探ります。

演劇舞踊デザイン学科は「演劇」「舞踊」「劇作」「演出」「舞台美術」などを横断的、かつ専門的に学び、創造性や思索を深化させ、上演芸術を担う多様なキャリアにつながる学びを展開してきました。時間と体感の共有から生み出される演劇表現を通じて、現代社会に新たな価値を提案することも同学科の使

命と考えています。

今後も修学環境と生涯教育の機会を提供し続け、演劇表現を試行錯誤し、身体表現の可能性を広げる場として、本ワークショップを継続的に実施していく予定です。



2023年度のワークショップの様子

宮本亜門演出作品のデザインによるトニー賞ノミネートなどを経て 紫綬褒章を受章

松井るみ MATSUI Rumi | 85年グラフィックデザイン卒業

多摩美で舞台表現を探求し 劇団四季などで技術を習得

私が多摩美に入学したのは、80年代の小劇場ブーム真っ只中の時代です。鴻上尚史さんや野田秀樹さんが活躍していたところで、多摩美も劇団活動が盛んでした。私は高校時代から数々の小劇場に足を運んでいたこともあり、入学後はすぐに劇団活動に参加。学内外の劇団で舞台美術を担うようになりました。

学生時代はとにかくお金がないので、各自持ち出しで大道具をつくるのも、ゴミや廃品をもらって再利用するのも当たり前。いかにお金を使わずに舞台美術を実現させるかについて知恵を出し合い、工夫を凝らしていました。偶然通りかかった工事現場で「足場の資材を貸してください」とお願いしたこともあります。今となっては考えられないかもしれませんが、おおらかな時代だったんでしょうね。私たちのことを面白がって協力してくれる人がたくさんいました。日中は資材集めや舞台づくりに没頭し、夜にはお酒を飲み交わしながら団員と演劇や作品コンセプトについ

て夜通し語り合いました。熱量の高いメンバーたちと一緒に舞台表現を突き詰めていく日々は、お金にならずとも楽しいものでした。そんな学生時代の経験が、現在の仕事の原点になりました。

とはいえ、舞台美術を生業にすることは決して容易ではありませんでした。大学卒業を前に舞台美術を仕事にする方法を模索し始めたものの、当時は舞台美術家の求人なんて全くない時代でした。そんななか、タイミングよく劇団四季の募集を見つけ、迷わず応募。無事に入団することができました。身銭を切って自分たちなりの表現を突き詰めていた学生時代から、劇団の一員としてお金をいただきながら舞台美術に携わる生活へ。そのシフトチェンジは、自分にとっての転換点になりました。というのも、劇団四季が公演を行うような大きな劇場ではより高度な技術的知識が求められます。例えば、舞台と観客を区分けするプロセニウム（額縁）のあるプロセニウムステージの場合は、そのシステムを考慮した舞台美術をデザインしなければなりません。そういった技術的なノウハウを現場で叩



『ラビット・ホール』(写真)などの美術で、第31回読売演劇大賞の最優秀スタッフ賞を受賞

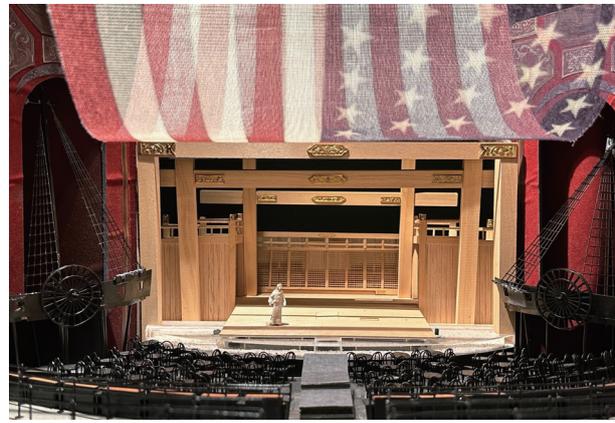
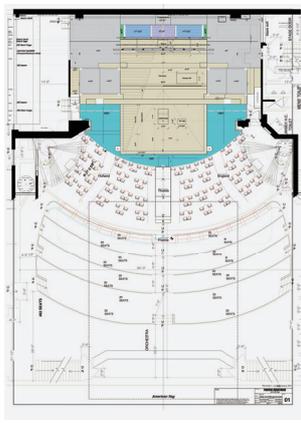
き込まれた経験が、小劇場から大劇場へのステップアップを後押ししてくれました。

劇団四季で3年間の修業を積んだ後、イギリスに留学することを決めました。世界的な舞台美術家であるマリア・ビョルンソンが手がけた『オペラ座の怪人』の模型と図面をこの目で見たことがきっかけです。当時は、外国の舞台作品を映像で見られる機会もなければ、舞台の図面や模型もデータ化されていないような時代でした。日本で得られない知見を習得するには現地へ行くしかないと、ロンドンにある芸術学校で1年ほど学びました。

留学先の学校では、舞台美術のデザインにおける新たな視点を獲得できました。そのひとつが、What you want、つまり自分がしたいことをまっすぐに伝えることです。日本では、個々の考えや主張よりも全体の調和が優

東京で公演中の劇団四季のミュージカル『ゴースト&レディ』。2025年、名古屋・大阪でも公演予定(撮影:上原タカシ)





第59回トニー賞舞台美術賞にノミネートされた宮本亞門演出『太平洋序曲』の舞台(左)、図面(中)、模型(右)

先される場面が往々にしてあると思います。しかし、いい作品づくりで重要なのは、劇団員への配慮や技術的な問題は切り離して、まず台本に必要なものを考えること。それがデザイナーの仕事なのだと言われたので、私が現在も変わらず大事にしている姿勢です。

作品づくりの現場で生まれる 総合芸術ならではのシナジー

これまで600作品を超える舞台美術を手がけてきましたが、宮本亞門さん演出の『太平洋序曲』は、今なお強く記憶に残っています。開幕当初の評判はさっぱりだったのですが、私自身は「すごいものができた」と思えた作品でした。上演初日に亞門さんとふたりで、その手応えを分かちあったことを覚えています。同作は後にブロードウェイでも上演

され、トニー賞にノミネートされました。私が手がけてきた舞台美術のデザインは、作品の制作過程で出会う人々や出来事からインスピレーションを受けたものばかりです。最初は文字だけの台本から、舞台美術で世界観が表現され、楽曲や照明が加わり、俳優の演技が乗って立体的に構築されていく。そして公演初日を迎え、お客さんの反応を体感する。その積み重ねが、アイデアの着想につながっています。お互いに刺激を与え合いひとつの作品をつくりあげていく過程の面白さは、総合芸術である演劇ならではです。

私は若いころから衝突や失敗を重ねてきたからこそ今の自分があると感じています。一方で、学生の皆さんのなかには、集団で踏み込んだ議論ができずに遠慮してしまう人、失敗が怖くて動けない人もいます。でも、無難な選択をし続けるのでは、人を感動させるような作品づくりはできないように

思います。逆に失敗を通して得た発見や学びは、きっと人の心を動かす力に変わるはず。必ずしも演劇に正解はありません。ぜひ失敗を恐れずに、何事にも一歩を踏み出す勇氣を持ってください。



劇団四季を経てロンドンへ留学。帰国後、舞台美術家としての活動を始める。2004年、『太平洋序曲』(宮本亞門演出)でブロードウェイデビューし、同作品デザインで第59回トニー賞にノミネート。2007年、OISTATより“世界の最も名誉ある舞台デザイナー12人”に選出。読売演劇大賞最優秀スタッフ賞、紀伊国屋演劇賞個人賞、伊藤嘉朗賞、菊田一夫演劇賞、紫綬褒章などを授けられる。



徹底した基礎の磨き上げで型破りな舞台美術が生まれる

金井勇一郎 先生
演劇舞踊デザイン教授 / 金井大道具株式会社代表取締役

日常生活での興味関心から クリエイティブな発想が育つ

上演芸術というのは、演者、衣裳、音響、照明、舞台美術、そして観客の存在によって成り立つ総合芸術です。我々が手がける舞台美術は、作品が上演されることで初めて存在意義を発揮するという点で、自分ひとりで完結する作品づくりとは異なる性質を持っています。演出家や各セクションと連携しながらの制作が求められるため、お互いを思いやるコミュニケーションも欠かせません。舞台美術のデザイン制作において、私は「スタディ&リサーチ」を何より大事にしてきました。作品における時代背景や文化、思想などを徹底的に学ん

でから制作に取り組むのです。このように基礎を積み重ねていくことは、デザイン制作において大きな意義を持ちます。これは三代目市川猿之助さんから言われたことなのですが、基本がなっていない状態で個性を出そうとしても、それは「型破り」ではなく「型なし」になってしまいます。基礎を習得しているからこそ、型破りが可能になります。斬新で個性的なデザインを生み出すにも、まずは基礎固めを徹底することが不可欠なのです。

多摩美の演劇舞踊デザイン学科には、基礎の習得から実際の作品上演に至るまで、段階を踏んで実践的に学べる環境が整っています。1年次の授業では舞台を観劇し、さらにその舞台裏を知ることができます。2年次以降はそれぞれの専門性を深めていき、3年次以降のゼミや卒業制作では、既存や学生創作の脚本をもとに演劇公演に取り組めます。学生は演劇舞踊コースと劇場美術デザインコース合同での制作と稽古を通して、ときに衝突や失敗を繰り返しながら成長していくことができます。

上演芸術を仕事にしたい学生には、ぜひ在学中に

自分の好きなものや適性を模索してもらえたらと思います。どの業種に就くとしても「これが好き」と思える気持ちが肝心です。こうしたポジティブな気持ちは、あらゆる壁を乗り越える原動力となります。また舞台はもちろん、街に出て美術館や博物館に足を運んでみてください。身近な景色や自然に目を向けるのもいいと思います。日頃からさまざまな物事に関心を持って観察することが、クリエイティブな制作の土台となってくれますよ。



金井先生がプロダクションマネージャーを担当した舞台『ハリー・ポッターと呪いの子』



木皮さんが主宰するダンスカンパニーデベイズマンの舞台作品『#FAFAFA - ファウスト』(撮影:金子愛帆)

ダンサー・ 振付師

CMや演劇作品の振付や、グローバルなダンスパフォーマンスで活躍

木皮成 KIGAWA Sei | 13年映像演劇卒業

独学でのスタートから 活躍の幅を広げた若手時代

ダンスという身体表現に興味を持ったきっかけは、偶然テレビで観たお芝居でした。中高時代、野田秀樹さん率いる『野田地図(NODA・MAP)』の舞台映像を観たことから、その面白さにどハマりしたんです。その後、野田さんが多摩美の教授をしていること、学生の中からも数名がアンサンブルの一員として舞台『パイパー』に出演していることを知りました。自分も野田さんのもとでお芝居がしたいという一心で多摩美の映像演劇学科に進学し、念願の舞台活動をスタートしました。



入学後は実際に野田さんのもとでお芝居に打ち込んでいたのですが、当時の僕は未熟さと熱量の高さから空回りしていたんですよ。稽古などで周囲と衝突してしまう場面もあり、当時のプロデューサーさんから「木皮はプロとして現場に出るには早すぎる」と言われてしまいました。それが決定打になり、2年次以降は役者から身を引くことを決意。そこで改めて自分は、舞台表現のどういうところが面白いと思っているのかももう少し細かく見つめ直してみたいんです。そうすると身体で表現することに強い魅力を感じていることに気づきました。同タイミングですが、近藤良平先生の授業も受講していて、ダンスに対するマインドが変わったのは近藤先生のおかげです。近藤先生の授業は、ダンスの固定観念にとらわれず、さまざまなアプローチで身体の可能性に気づかせてもらうものでした。

身体表現を仕事にしたいと決意してからは、ちゃんと時間と労力をかけました。リサーチのために、舞台公演やダンスのイベントなど年間200ステージ以上は観に行っていました。商業シーンでのエンタメ色の強いダンス、アートシーンでのコンテンポラリーのようにじっくり味わうダンス、コミュニケーションの

場でアーティストの技術が提供されるダンスと、自分の中で仮定していた3つのカテゴリーから、自分の適性や可能性を考え、当初はコンテンポラリーダンスシーンで作品を発表していきました。

大学3年次には、多摩美の糸井幸之介先生が参加する劇団・FUKAIPRODUCE羽衣の作品で初めて振付を考案しました。僕にとって2作目となる『サロメvsヨカネーン』の公演では、観劇してくださった野田さんからも褒め言葉をいただき、これを仕事にしていこうと覚悟が決まりました。公演で振付を見てくださった広告ディレクターとのご縁で、テレビCMの仕事も経験できました。瀧本美織さんが披露するダンスの振付を考案したソニー損保のCMが、初の大仕事になりました。

ダンサーだけでなく振付家として活躍の幅が広がったのは、改めてストリートダンスを習得したこと、そしてカンボジアへの渡航経験が大きいように思います。大学卒業後は、子ども向けダンス教室で働き始めました。というのも、2012年に中学校でダンスの授業が必修になったことで、当時はストリートを中心とするダンス教室のニーズが高まっていたんです。独学による技術力でその流れに追い

近藤良平先生と一緒にいった地域連携活動の様子(撮影:湯越慶太)

つくのは難しいと感じ、ストリートの習得に心血を注ぎました。ダンス教室のアシスタントとして1年働いた後は、仕事仲間からの誘いでカンボジアへ渡りました。現地では若者に振付を教えるだけでなく、映像作家と協力しながらの動画撮影、動画編集、ディレクションを行っていました。現場全体を俯瞰し、映像として映える作品制作に取り組んだ経験は、振付家として大きな強みになっています。カメラの寄り引きなど、動画ならではの特性を活かした振付もできるようになりました。

人を思う気持ちを原動力に 優しさを生み出す表現を模索

最近ダンサー・振付家に限らず、演出家として作品制作に携わることなども増えてきました。そのほか多摩美の非常勤講師をしながら、さまざまな地域や人を対象にしたダンスのワークショップも開催しています。どんな仕事においても、誰かを思う気持ちが原動力であることに変わりはありません。動画撮影の現場では、監督や演者のことを思う気持ちがモチベーションになります。一方で、自分なりの表現を追求し続けることも意識しています。クリエイティブ欲を爆発させたい日には、自分が借りている畑に行き、自然に身を委ねて好きなだけ踊るんです（笑）。商業的に求められるダンスと、自らの表現活動を突き詰めるダンス。それぞれのチャンネル分けと相互作用で、自分のオリジナリティが担



左上・左下：カンボジアでダンス活動を行っていたころの1コマ、右：畑で自由に踊る木皮さん（撮影：藤原 薫）



保されています。

僕にとって畑で踊ることは、商業で求められる合理性とは真反対にある身体表現と向き合う時間でもあります。SNSのショート動画が流行しているこの時代は、端的でわかりやすい表現が好まれる傾向がありますよね。しかしそれは複雑なものへの理解を遠ざけ、小さな声や表現を取りこぼすことになりかねない。必ずしも振付が揃わなくてもいいし、全く動かない時間があってもいい。ときにはそんな瞬間を大切に、寛容な優しさを生み出す身体表現を模索し続けたいです。



1990年、和歌山県出身。多摩美術大学在学時から「アジア舞台芸術祭2010」への参加、小劇場演劇の振り付けなどを経験。カンボジアでのダンス活動などを経て、ダンスカンパニーデベイズマンを立ち上げ、国内外で作品を発表。振付師としてソニー損保のCMや乃木坂46などを担当。多摩美術大学演劇舞踊デザイン学科の非常勤講師も務める。



多摩美は幅広い表現のクロッシングが起こる場所

近藤良平 先生

演劇舞踊デザイン教授／彩の国さいたま芸術劇場芸術監督

無意識の身体の動きについて 改めて観察することの重要性

近年、SNSをはじめとする発信の場が増えたことで、踊りや振付が広く世間に浸透したと感じています。一方で、アニメなどのバーチャルな表現がエンタメ界を席巻しているという現状もあります。身体的な制限から解放されたバーチャルな世界では、現実では不可能な動きを自由に表現できます。その結果、現実の身体的表現が見劣りするものになってしまう。しかし、実際には現実の肉体でしかもたらすことのできない感動があります。そのポイントを探ることが、表現者にとってこれからはますます重要に

なると考えています。

私が現体制の多摩美で教え始めてから約1年半が経ちます。この期間中、さまざまな手法を模索しながら授業をつくり上げてきました。私の授業では、身体の動かし方といった技術面のみならず、コミュニケーションの手法についても重点的に伝えています。例えば、誰かと握手をするとき、人は無意識に身体を硬直させたり、視線を動かしたりします。自分では気づいていない身体の動きを知っておくことが、表現においては非常に重要なんです。同様の理由で、手足の動きの限界や表情のパターンについても改めて観察してもらっています。

分野を横断することで 新しい可能性に出会える

私が舞台に携わるうえで意識しているのは、表現のクロッシングです。音楽、ダンス、演劇、映像……。幅広い表現が混ざり合うことによって、新し

い見せ方を提示することができる。そんな考え方が当たり前ようになっていけばいいと思っています。

さまざまな表現方法を探求する学生が集まる多摩美は、クロッシングにおいて理想的な環境であるといえます。私の授業にも、多様な分野に関心を持つ学生がいます。そうした環境下で、映像制作に注力してきた学生が振付に興味を持つこともありますし、その逆も起こりうるでしょう。私としても学生の新たな可能性を広げるため、それぞれの素質に応じて個別の課題を与えるようにしています。

単純にパフォーマンスを学びたいだけであれば、世の中にはたくさんある学校がありますよね。しかし、多摩美で上演演劇を学んだという実績は、さまざまな芸術分野に触れてきたことの証明になります。これからダンスや演劇を学びたいと考えている方には、全力で踊り、叫び、自分のマックスを見つけてほしいと思います。そうした経験を通じて、他者と一緒に表現を楽しみたいと思うなら、ぜひ多摩美にきていただけたら嬉しいです。

メーカー

タカラトミー

「トミカ」や「リカちゃん人形」などの玩具、雑貨、カードゲーム、乳幼児関連商品の企画・製造及び販売を行う玩具メーカー。

人に「伝える」「届ける」力で 企画やアイデアを 実現させてくれる存在



人財戦略室人財開発部人財開発課

守谷 彩さん

創業100周年を迎えた今年、事業の起点を「おもちゃ」から「アソビ」へ進化させ、モノだけにとらわれず、心躍るようなアソビに関する事業を提供していきたいと考えています。

訪日外国人のインバウンド需要も増え、「キダルト」といった子ども心を持つ大人の購入もあり、おもちゃ市場は1兆円規模へと拡大しています。

採用活動を担う立場として感じたのは、多摩美術大学生の企画への熱量、プレゼン力の高さです。授業の質や多様な課題によるものだと思いますが、特にプレゼン力は社会に出ると重要なスキルです。なぜなら、商品のアイデアがあっても社内プレゼンが通らなければ、商品を出すことができないからです。



Hitsビジネス本部 ファッションエンターテインメント事業室
ファッションエンターテインメント事業部 企画開発課

西山 桐さん

(15年大学院プロダクトデザイン卒)

入社以来、長く関わったキャラクターが「リカちゃん」です。私はもともと興味の幅が広いので、リカちゃんの商品開発が人形だけでなく、車、お家や病院など彼女の世界を丸ごとデザインする点は、大きなやりがいでした。しかも、誕生以来、多くの方に愛されてきたキャラクターで、57年の歴史があります。時代を継ぐブランドを作りあげる醍醐味も感じました。

入社後2年半、リカちゃん事業部のマーケティング課で商品全般のプロモーションやSNSなどの広報業務に携った経験は、商品開発業務の際に役立ちました。商品をどう作れば手に取ってもらえるか、子どもの気持ちやリカちゃんの世界観をより深く理解できたからです。

思い返してみると、マーケティングは大学時代の課題制作のリサーチと通ずるところがありました。何かをつくるためには世の中の流れやニーズを調べ、そこから解決やよりよい方向に導くためにデザインしていくからです。大学で安次富隆先生から言われた「アルミホイールや身の回りのもの、なんでもいいから形をつくっていこう」という言葉は、会社に入ってデザイン業務に取り組む上でもスピーディなアウトプットにつながり、今でも日頃から意識するようになっています。

私は大学3年生まで、「やりたい特定のプロダクト」がなく、車や家電メーカーなど入学時から志望先が決まっている同級生を見るとブレッ

シャーを感じる時もありました。しかし、大学でさまざまな分野に興味を持ちチャレンジしていく中で、自分のやりたいことが見つかり、道が開けました。だから、学生のみならず早くから焦ったりする必要はないと思います。



Hitsビジネス本部 FEキャラクター事業部
企画開発課

内田 愛子さん

(24年グラフィックデザイン卒)

新卒で入社し、研修を経て6月からFEキャラクター事業部で『ひみつのアイプリ』の企画開発に携わっています。実は小学生のときから親しんできたプリティーシリーズの作品なので、とても愛着を感じています。出展イベントで子どもたちがアイテムを身につけ、カードで遊ぶ姿を見ると「こんなにもたくさんの子たちに届いている」と実感でき、ファンの生の声に触れると、仕事の意欲がいつそうかき立てられます。今はまだ商品開発の流れを勉強している身ですが、今後自分の開発したものが出せたらより一層仕事の楽しさを実感できると思います。

大学時代はグラフィックデザイン学科に在籍し、同級生はデザイナーやイラストレーターを目指す人が多かったのですが、私自身、そうしたビジョンをつかめない時期がありました。そんな中、「自分らしさを出すこと」について、授業で学んだ経験が自分の将来につながったと思います。「人と違うところはどこか」、授業や課題を通して自分では気づけない点を周囲から気づかされ、刺激に満ちた4年間でした。その結果、「アイデアや企画を考えるのが好き」と、自分の道が見えてきたんです。

1~2年生のときは基礎的な実習からポスター制作、映像や写真まで、さまざまな課題がありました。そのおかげで広い視野を持てるようになり、自分らしさの輪郭ができあがっていったと思います。

特に広告的な考え方を学ぶ授業では、作品をつくるだけでなく、作品についてプレゼンする機会があり、「人に伝える」言葉の重要性を学べたことは大きな財産です。仕事でも商品企画にキャッチコピーをつけて、売



るポイントをプレゼンする流れがありますが、これは学生時代、課題に対して行っていたことと同じことで、「つくってから伝えるまで」を課題で学べた経験は大きかったです。



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。



IT KDDI

「au」ブランドを中心とした携帯電話事業、固定電話事業、インターネット関連事業などを展開している電気通信事業者。

専門領域にとどまらず 広くビジネスに興味を持ち、 デザインの力を発揮してほしい



パーソナル事業本部 マーケティング本部
デザインセンター センター長

金山由美子さん

KDDIは通信事業を軸にしなが、金融やエネルギー、エンタテインメントなどライフデザインに関わるサービスを幅広く手がけています。デザインセンターでは、事業部門や開発部門と連携して、そうしたライフデザインサービスのデザインを担っています。

UXデザイナーは、サービスや事業の企画構想する戦略フェーズから、サービスをつくり上げて市場に出して育てるところまで、チームの一員として関わります。課題を抽出し、みんなで目線をそろえていくためにも、それをロジカルに可視化できるデザインの力は大きいです。ビジネスに興味を持ち、専門領域からはみ出して興味を広げながら、チームでものづくりができる方に、デザインを担っていただきたいと期待しています。



パーソナル事業本部 マーケティング本部
デザインセンター | デザイン2G コアスタッフ

村端和津さん

(19年日本画卒)

私は、新規のビジネスのUXリサーチに幅広く取り組んできました。中でも特に関わりが深かったのはauオンラインショップの顧客体験設計です。オンライン上で端末の購入やプラン契約などのサービスを提供し、快適に利用していただくための顧客体験の検討を主に行っていました。UXリサーチからお客様の潜在的なニーズと課題を掘り起こしコンセプトを立て、さまざまな部門と連携してサービスの認知から利用、再利用に至るまでの一連の体験を磨いていきます。ビジュアルデザイン以外のスキルが求められるので、大変だと思ったりもしますが、戦略からアウトプットまで一貫して関わること、とてもやりがいを感じています。

多摩美では、既存の枠にとらわれず、0から新しいコンセプトや価値を創出する思考法を学びました。日本画の課題で静物画のテーマが与えられた場合、まず静物の構造や成り立ちを本で調べ、対象を理解します。その後、スケッチを通して自分の表現したい世界観を構想しながら構図を決め、実際に筆を取って表現していききました。現職でも、UXリサーチを通じて潜在ニーズを分析し、顧客を深く理解した上で、事業と顧客の双方から考えたコンセプトに基づいて、あるべき体験を設計しています。



IT・メーカー 日立製作所

データとテクノロジーでサステナブルな社会を実現する社会イノベーション事業を推進。ITやOT、プロダクトを活用するLumadaソリューションを通じて社会課題の解決に貢献。

柔軟な対応力と絵という アウトプット力が チームで創り上げるデザインを支える



研究開発グループ デザインセンター
UXデザイン部 リーダ主任デザイナー

中島一州さん

日立製作所には家電のイメージを持つ方が多いと思いますが、ITやエネルギー、産業機器、公共交通システムなど、社会全体をサポートする事業に領域を広げています。デザインセンターは、デザイナーだけでなく研究者なども含めたチームで、これらの商品・サービス全般に関わっています。業務の幅が広く、それぞれが複数の案件に関わることも多いので、新たな業務に臆せず取り組むことが求められますが、多摩美の卒業生はそういうマインドセットが上手い印象があります。幅広い分野に触れ、学んできたことがこうした柔軟性につながっているのでしょうか。また、伝わりにくい価値や概念などを、絵にしてアウトプットできる力は美大出身者の強みです。柔軟な対応力と画力を持った方々が、デザイン部門で活躍しています。



研究開発グループ デザインセンター
ストラテジックデザイン部 デザイナー

安村 透さん

(17年大学院情報デザイン修了)

今まで社内外の多数の案件に取り組んできましたが、現在は行動変容デザインのチームに所属し、社内HR向けのアプリケーション開発にメインに関わっています。さまざまな働き方や特質を持つ従業員について、チームでデータ分析したり、直接インタビューしたりして課題を見つけ出し、その人に応じて適切に行動を促すサポートができるアプリを目指すものです。その効果の検証まで行き、学会発表もさせていただきました。私は多摩美の経験デザイン領域の出身ですが、このように、人の気持ちに寄り添って行動を促せるようにデザインすることは、まさに大学時代に学んできたことでした。

また、地域包括ケアのソリューション開発に関わった際には、介護者向けの情報共有のプラットフォームを構築する上で、根幹となるサービスの将来像をつくることにも参画しました。多摩美では専門以外にも幅広く学ぶことができ、こうした新しい案件やビジョンの考案に携わるとき、そこで得たスキルを活用できていると感じます。特に、ストーリーテリングの授業で、人の話を傾聴する大切さや、人の気持ちをつかむにはどうしたらよいかを学んだことは、コアスキルとして役立っています。



上月財団第21回クリエイター育成事業に 在學生と卒業生が選出

コナミグループ株式会社創業者の運営財団、上月財団が文化助成の一環で実施している第21回クリエイター育成事業にて、油画3年・横尾麻里さん、グラフィックデザイン4年・玉ノ井福穂さん、同2年・染野涼架さん、24年大学院グラフィックデザイン修了・林礼菜さん、19年メディア芸術卒業・上原明日香さん、および22年同卒業・岡本もなみさんが助成対象に選出されました。染野さん、林さんは昨年に続き2年連続、上原さんは3年連続の選出となりました。この助成制度はデジタルアーティスト・イラストレーター・漫画家などのクリエイターを目指す若者を支援するもので、2024年度は137名からの応募がありました。



横尾麻里『黒い君に誘われて』

卒業生の三原康裕さんが 毎日ファッション賞大賞を受賞

97年染織デザイン卒業・三原康裕さんが、2024年（第42回）毎日ファッション賞の大賞を受賞しました。同賞は、ファッションに携わる人々の優れた業績を称えるとともに、新たな才能を発掘し、より充実したファッション情報の発信を続けることで、ファッション界のさらなる振興および文化の育成に貢献することを目的に、1982年に毎日新聞創刊110年を記念して創設されました。三原さんが受賞した大賞（GRAND PRIX）は、年間を通じてファッションという文化活動のなかで最も優れた成果をあげた人（デザイナー、経営者、コーディネーターなど）に贈られます。

卒業生の久野遥子さんが監督を務めた作品が カンヌ国際映画祭「監督週間」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カンヌの「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。また、同作は世界最古かつ最大規模のアニメーション映画祭であるアヌシー国際アニメーション映画祭2024「長編コンペティション部門」へも出品されました。



©いましるたかし・講談社/
化け猫あんずちゃん製作委員会

卒業生の雪下まゆさんが「Forbes JAPAN 世界を変える30歳未満の30人」に選出

「Forbes JAPAN 30 UNDER 30（世界を変える30歳未満の30人）2024」が8月23日に発表され、ART & STYLE 部門に、18年グラフィックデザイン卒業・雪下まゆさんが選出されました。「30 UNDER 30」は、世界を変革する未来のイノベーターの発掘を目的にForbes JAPAN社が2018年から毎年実施しているアワードです。7回目となる今年には、各分野で活躍するプロフェッショナル80名以上からなるアドバイザリーボードの推薦を受け、Forbes JAPAN編集部により受賞者が決定しました。「Forbes JAPAN」はグローバルビジネス誌『Forbes』の日本版として各国版の記事をキュレーションし、日本オリジナル記事とともに発信しています。



統合デザイン学科の有志フリーペーパー『in』が Student Freepaper Awards 2023にて金賞を受賞

学生フリーペーパーの向上と昂揚の後押しを目的とした学生フリーペーパーの祭典「Student Freepaper Awards 2023」にて、統合デザイン学科のフリーペーパーサークル『in』編集部の『in』vol.14が金賞を受賞しました。『in』vol.14のテーマは「間」で、「私達の身の回りに存在している『間』に私達は知らないうちに動かされている。いったいそれはどんな力を持っているのだろうか。『間』の世界をのぞいてみよう」と問いかけています。



『in』vol.14

大学院2年の鈴木遼弥さんが 第9回山本鼎版画大賞展準大賞を受賞

第9回山本鼎版画大賞展において、大学院版画2年・鈴木遼弥さんが準大賞、同1年・民谷茜さんがサクラクレパス賞を受賞しました。山本鼎版画大賞展は、版画の芸術的価値をいち早く認め、その確立と普及に努めた版画家・山本鼎の業績を記念し1999年より3年に一度開催。現代の作家たちに版画の発展と新たな可能性を追求した「版による芸術表現」を世に問う場所を提供することを目的に、独創的で野心的な作品を募集する公募展です。今回は新たに募集対象となった「平置き」作品をはじめ、全国から選ばれた157人の作品が展示されています。



鈴木遼弥『day count : 91』

卒業生の伊東ケイスケさんが5年連続でベネチア国際映画祭XR部門にノミネート

10年グラフィックデザイン卒業でXR（エクステンデッドリアリティ）アーティストの伊東ケイスケさんが監督した新作VRアニメーション『Pudica』が、第81回ベネチア国際映画祭のXR部門「Venice Immersive」にノミネートされました。伊東さんは2020年から毎年ノミネートされており、同じ監督による本映画祭XR部門への5年連続でのノミネートは世界初となります。XRとは、現実世界と仮想世界を画像処理技術などを用いて融合することで、現実にはないものを知覚できる技術やクリエイティブの総称で、拡張現実（AR）、仮想現実（VR）、複合現実（MR）などの表現手段を用いた没入型作品を指します。



『Pudica』
イメージショット

第2回BUG Art Awardファイナリストに卒業生が複数選出

第2回BUG Art Awardにおいて、21年油画卒業・宮林妃奈子さんと23年油画卒業・矢野碧登さんがファイナリストに選出され、9月25日から10月20日にBAG Art Awardファイナリスト展が開催されました。BUG Art Awardは、制作活動年数10年以下のアーティストが応募対象の、新しい表現への挑戦やアーティストのキャリア形成のバックアップを目指したアワードです。本グループ展示は応募総数265件のうち、二次審査を通過したファイナリスト6名によるものです。



演劇舞踊デザインの近藤良平教授が第42回「ニムラ舞踊賞」を受賞

演劇舞踊デザイン・近藤良平教授が、第42回「ニムラ舞踊賞」を受賞しました。同賞は、大正から昭和中期にかけてニューヨークを中心に、欧米各地で活躍した舞踊家・ニムラエイイチ氏の「祖国日本で後進育成のために貢献したい」という意思により、親友であり良き理解者でもあった故藤原正男氏を通じて託された寄付金をもって、1973年に基金が創設されました。以来、広く日本の舞踊界を対象として、前年までにもっとも優れた成果をあげた舞踊家、舞踊関係者に贈られます。授賞式は12月1日にニムラエイイチ氏の生まれた諏訪市で行われる予定です。



©福山楡青

元客員教授の新垣幸子さんが人間国宝に認定

生産デザイン学科テキスタイルデザイン専攻にて2008年から2019年まで客員教授を務めた新垣幸子さんが7月19日、「工芸技術の部 八重山上布」(各個認定)保持者として重要無形文化財(人間国宝)に認定されました。新垣幸子さんは熊本県生まれ。沖縄県で大成志津子氏と石垣英富氏のもとで染織技法を学び、八重山上布の工房を開設しました。新垣さんの作品は、伝統的な八重山上布の調査・研究の成果と復元事業で得た技術をもとに、多様な植物染料を生かした色彩と、括染(くくりぞめ)ならではの自由な柄模様特徴で、これまで数多くの展覧会で作品を発表しています。また、後進の指導・育成にも尽力しており、沖縄県指定無形文化財「八重山上布」保持者として、八重山上布保存会の代表を務めています。

勅使川原三郎客員教授が日本芸術院の新会員に

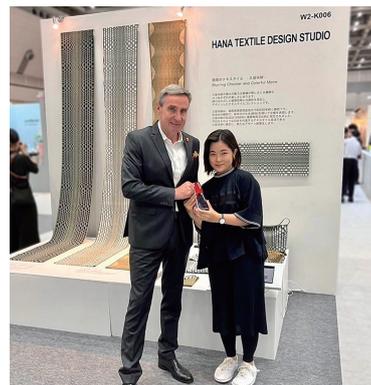
日本芸術院は、芸術活動で顕著な功績があったとして、演劇舞踊デザイン・勅使川原三郎客員教授が新会員に選ばれたと発表しました。勅使川原客員教授は東京生まれ。空間を質的に変化させる独創的な身体表現で海外デビューしたのち、これまでに国内外問わず多くの作品を発表しています。平成19年芸術選奨文部科学大臣賞受賞、平成29年フランス芸術文化勲章オフィシエ受章、令和4年文化功労者選出、令和4年ヴェネツィア・ビエンナーレ・ダンツァ金獅子功労賞受賞など、多数の功績が認められています。演劇舞踊デザイン学科立ち上げ当初の2014年より本学教授に着任し、現在は同学科客員教授を務めています。



photo by Hiroshi Noguchi (Flower)

光井花非常勤講師がYoung Designer Award 2024を受賞

テキスタイルデザイン・光井花非常勤講師が、2024年6月12日から14日まで日本の東京ビッグサイトにて開催された国際インテリア・デザイン見本市「インテリアライフスタイル2024」に出展し、次世代のインテリア・デザイン業界を担う若手に贈られる「Young Designer Award」を受賞しました。福岡県八女市の久留米絨の機屋、下川織物との協業により実現した絨のヨコ糸のブレの美しさを活かした錯覚の絨の生地、生地から製作した製品見本を展示。同展示内容は、今年の4月にイタリアミラノにて開催されたミラノデザインウィークの「Salone Satellite2024」でも展示、発表されました。



受賞の様子

二子玉川ライズとの地域連携・共創アートプロジェクトを 10月に二子玉川ライズで開催

二子玉川ライズとの地域連携アートプロジェクト「タマリバース」を、10月12日、13日の2日間、世田谷区玉川の二子玉川ライズ ガレリアで開催しました。広場演劇『ミテル?』の上演のほか、学生が作ったアート作品のチャリティー販売や、近隣の保育園とのコラボレーション企画も実施。

「タマリバース」は、世田谷区に二子玉川ライズが開業した2011年から毎年開催している、二子玉川ライズと多摩美術大学による地域連携アートプロジェクトです。同じ世田谷区にある上野毛キャンパスの統合デザイン学科と演劇舞踊デザイン学科が協力し、企画の立ち上げからコンセプトの設計、脚本、演出、衣裳、小道具、さらにWEBコンテンツやポスターなどのメディア展開まで、学生が主体となって実施しています。2016年度からは本学のPBL (Project-Based Learning) 科目として、産学連携のカリキュラムを展開しています。

PBL科目は全学科の学生が履修可能で、専門領域や学年、キャンパスの隔たりを超えた授業参加形態として多数の学生が履修しています。多様な分野の知識を深めながら思考の幅や視野を広げるとともに、企業や地域と連携した産官学共同のプロジェクトを通じて、社会とのつながりや分野を超えた交流を体験できる講座を開講しています。



広場演劇『ミテル?』の当日の様子



留学生と親睦を深める、 春の国際交流パーティーを開催

毎年恒例の国際交流パーティーが、今年は5月24日、八王子キャンパス・東学食堂にて開催されました。本パーティーは、海外提携校から来た交換留学生のお披露目と国籍を問わず学生同士が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。当日は学生約200名が参加し、軽食を食べながら英語を使ったゲームや会話を楽しみ、互いの文化の理解を深めました。次のパーティーは11月15日を予定しています。



ひとりひとり自己紹介を行い、自国と専攻分野について説明しました

海外で活躍したい学生のための 英語プレゼン研修を実施

多摩美術大学では、日本のみならず世界で広く活躍するクリエイターの輩出を目指し、外国語授業の充実や学生の語学力向上に向けた様々な取り組みを行っています。その一環として、8月6日から8日の3日間、国際交流センター主催で、英語によるプレゼンテーションスキルの向上を目指した特別研修を八王子キャンパスにて開催。研修は、ネイティブスピーカーの外部講師によりすべて英語で実施されました。



受講学生がプレゼンテーションを行う様子

八王子キャンパスで オープンキャンパスを開催

7月13日、14日、八王子キャンパスで夏のオープンキャンパスを開催しました。昨年同様完全予約制とし、作品展示や授業公開、教員や職員との相談に特化した「大学での学び」を体感してもらうことを重視。2日間で合計12,339名の参加者があり大変にぎわいました。6月9日にはオンライン版、9月29日には進学相談会メインのオープンキャンパスも実施しました。



オープンキャンパスの様子

日本郵船株式会社との共同研究の 最終成果報告会を実施

日本郵船株式会社とプロダクトデザイン専攻Studio3とで行ってきた循環型社会を目指すプロジェクト「すてるデザイン『KRAFT & LOOP~船員のウェアデザイン』」の最終成果報告会が、3月13日に日本郵船本社で行われました。大型船舶の運航を支える船員のウェルビーイングの一助として提案されたウェアデザインの内、選定された2つのウェアが社会実装に向けた開発に進んでいます。



最終成果報告会の様子

日本医科大学多摩永山病院にて 学生作品が壁面アートに

6月4日、日本医科大学多摩永山病院のエントランスに、油画4年・桂あいさんの絵画作品を原画として制作した壁面アートが設置され、壁画披露セレモニーが開催されました。このアート作品は、同病院の牧野浩司院長から、同じ多摩地域に立地する美術大学である本学の学生作品で病院を彩り、院内を明るくしたい、との依頼を受けて制作されたものです。セレモニーでは桂さんの原画作品も病院に寄贈され、後日壁面アート近くに展示されました。



NHKとの産学共同研究の第一歩 インクルーシブ教育特別講義開催

7月19日、生産デザイン学科プロダクトデザイン専攻の学生を対象とした特別講義が、八王子キャンパスレクチャーホールにて開催されました。本講義は、多様化する社会のニーズに合わせ、幅広いフィールドに向けてデザインを学ぶStudio2とNHKが進めている産学共同研究の第一歩として企画されたもので、様々な特性を持つ子どもたちが、障がいの有り無しを超えて、みんなで一緒に同じ目標に向かうことの意義を学習します。



特別講義の様子

野田秀樹名誉教授による 演劇ワークショップを開催

野田秀樹名誉教授(2023年度より就任)の特別ワークショップを今年も開催いたします。野田秀樹名誉教授のワークショップは、俳優たちと演劇表現を試行錯誤する現場です。本学在任中(2008~2022)に学部の授業として展開してまいりましたそのワークショップを、このたび、在校生にとどまらず、広く学外にも門戸開放いたします。大学と演劇界のプラットフォームとしても機能し得る、多摩美術大学ならではのオープンクラスです。



2023年開催の特別ワークショップの様子(写真中央:野田秀樹名誉教授)

紀南AW総合プロデューサー 藪本雄登氏による特別講義を開催

9月4日、八王子キャンパスアートテークにて、紀南アートウィーク総合プロデューサーである藪本雄登氏による特別講義を開催。本講義は、多摩美術大学の大学院生を対象とした特別プログラム「エクスペリメンタル・ワークショップ(EWS)」の一環であり、11月にアピチャポン・ウィーラセタウン特任教授が紀南で開催するEWS集中ワークショップのスタートアップとして、すべての大学院生・学部生を対象に企画されたものです。



講義を行う藪本氏

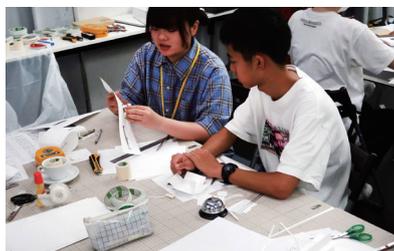
メディア芸術コースの 授業で制作した映像を公開

情報デザイン学科メディア芸術コース「イメージラボ」の2023年度授業で制作した映像作品を、大学公式YouTubeにて公開しました。イメージラボは、既存の映像表現である映画・写真・アニメーション・CGといった学びだけでなく、空間を使ったインスタレーション・VR・漫画なども含めた多面的な作品制作に挑戦。その授業の一環として、毎年、「身体と映像・音響」をテーマにビデオダンス作品を制作する撮影ワークショップを実施しています。



中学生がデザイン体験する サマースクールを開催

統合デザイン学科は、8月20日から22日の3日間、都内の中学生を対象としたサマースクールを開催しました。今回のサマースクールはデザインやもの作りに関心を持つ中学生に、創造力を育むワークショップを通じて、デザインの楽しさや美術大学で学ぶことの魅力を体験してもらうことを目的としています。また、社会に新たな価値を生み出す力を養うことも目指しており、12名の中学生が参加しました。



サマースクールの様子

連携校の高校生68名が 多摩美で美術・デザインを学ぶ

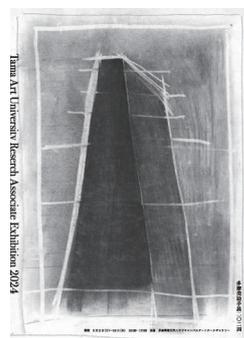
7月13日、8月1日、2日の3日間、八王子キャンパスで、2024年度多摩美術大学高大連携授業が行われました。これは高校生に大学の実習や講義を受講する機会を設ける取り組みで、2004年から毎年実施しています。今年は連携校の東京都立片倉高校、東京都立八王子桑志高校、東京都立工芸高校、神奈川県立相模原弥栄高校、東京都立世田谷総合高校、千葉県立幕張総合高校、工学院大学附属高校の生徒68名が参加しました。



多摩美術大学助手展2024を 八王子キャンパスにて開催

9月2日から18日まで、多摩美術大学に助手として所属する作家らによる展覧会「多摩美術大学助手展2024」が開催されました。本学の助手は、様々な経緯で美術を学び、研究室の補助業務を担う一方、それぞれの専門領域で作家・アーティスト・研究者として活躍しています。本展覧会は、各専門領域に助手・副手として所属する有志により構成され、研究結果を示す場として2018年度より開催しています。

多摩美術大学助手展
2024キービジュアル



芸術学科の家村珠代教授が キュラトリアルアドバイザーに就任

芸術学・家村珠代教授が、2025年5月にイタリアで開催される「第19回ヴェネチア・ビエンナーレ国際建築展」日本館展示のキュラトリアルアドバイザーに就任しました。キュレーターは建築・環境デザイン・青木淳客員教授が務め、04年彫刻卒業・砂山太一さんが参加する建築ユニット「砂木」も出品。「中立点 - 生成AI との未来」をテーマに生成AIの進化と社会に及ぼす影響や不安に着目した展示が行われます。



ヴェネチア日本館 改修イメージ図 © 藤倉麻子+大村高広

『おうえんしナイト』にて 多摩美術大学が紹介されました

ニッポン放送が発信する『受験生を“みんな”で応援! おうえんしナイト』で多摩美術大学が紹介されました。お笑い芸人・ランパンプスのお二人が、八王子キャンパスで広報スタッフと学生にインタビューしています。『受験生を“みんな”で応援! おうえんしナイト』とは、全国の受験生を応援するために、受験や教育と縁が深いランパンプスと一緒に様々な情報をWebコンテンツとして発信していく企画です。



任命

キャンパス設計室
犬飼基史(室長補佐)
(2024年7月1日付)
※ただし、2026年3月31日
までとする

訃報

伊藤孚 名誉教授

1977年～
非常勤講師
1981年～
講師(美術学部デザイン
科立体デザイン専攻)
1984年～
助教
1991年～
同教授
1998年～
教授(美術学部工芸学科)
2009年～
名誉教授
2024年6月4日
逝去 84歳

謹んでお悔やみ申し上げます。
ご冥福をお祈りいたします。

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

10/5 (土) - 11/11 (月)

色を選べるっていいな

色の持つ表情や色々な場面で生きる絵、残した色のことを細かく感覚的に捉えて決め、作品に落とし込みながら、色が何を覚えて何を決めるのかについて考える展覧会。

出展作家 = ENDOE、ダイヤ、Lee Yueh Chen



11/18 (月) - 12/20 (金)

マチに穴があいている

現代の都市や生活の中にある“中間のもの、空虚なもの、沈黙しているもの、抑圧されているもの、目に見えないもの”から得た制作要因を作品によって示し、都市(マチ)との向き合い方を問う。

出展作家 = 伊藤健太、オンレー、倉知朋之介、ネータン・タン、速水一樹、ハンス・チュウ、東山真蔵



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

11/11 (月) - 11/27 (水)

仮説〈説〉と検証

11/13 (水) - 11/22 (金)

宮崎光弘・上田社一

退職記念展「デザインを読む。」

※11/17 (日) 開館 ※開館時間 10:00-19:00

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の利用方法のほか動画などのコンテンツもご覧ください。

2025/3/1 (土) 13:30~16:30

第7回多摩美術大学アートアーカイヴシンポジウム・NCARシンポジウム004
「マルセル・デュシャン《大ガラス》4つのレプリカをめぐって」(仮称)

前期: 2025/3/1 (土) - 15 (土) 後期: 2025/4/1 (火) - 5/17 (土)
「デュシャンの東京《大ガラス東京ヴァージョン》アーカイヴ」展(仮称)

10:00~17:00 | 休場: 日曜、3/17 (月) - 31 (月)、5/1 (木) - 4 (日) | 入場無料

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、オープンイン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

10/15 (火) - 11/4 (月)

Tama Design University 研究展 「デザイン:5つのエリア」

「人の豊かさとは何か?どのような未来を築くべきか?」現代社会の様々な課題に対処する中で直面する根本的な問いに対し、デザインの5つのエリアから、理論と実践を通じた多角的なアプローチを共有し、来場者と共に新しいデザインの可能性を探求する展覧会です。



12/2 (月) - 2025/1/13 (月) ※12/28 (土) - 1/6 (月) は休館

デザインの風が最初に触れる場所

風が草原に触れるときに新たな景色が生まれるように、デザインが新たな形や概念として現れる瞬間、そこにはまだ見ぬ可能性が広がっています。これからデザインはどこを目指すべきなのか、我々にもその答えはありません。その中でもTama Design Universityの5つのディビジョンを通して、デザインの新しい地平を見出そうと試みています。活動を通じて微かに見出されるデザインが、私たちのこれからの世界をどう形作り、切り拓いていくのか、その風を感じていただければと思います。



2025/1/18 (土) - 1/29 (水)

つくりたいのずっとさき展

我々は従来のサーキュラーエコノミーの枠を超え、日本の土着文化や生活習慣に根ざした循環型社会に目を向けます。美術の視点から、楽しさや気持ちよさを土台にした持続可能な取り組みを提案し、デザインの視点をを用いて人々の互助を通じた作品づくりを実践します。ここにおいてアートとデザインは手を組み、双方の特性を活かした形で作品として結実させるのです。拡張されたサーキュラーの概念を大学内外に伝え、「サーキュラー×アート×デザイン」の融合した取り組みを発信していきます。



EXHIBITION & THEATER

8/3 (土) - 11/10 (日)

東京都現代美術館
企画展示室 1F/B2F

日本現代美術私観:

高橋龍太郎コレクション

油画・石田尚志 教授 (出展作家)、
油画・村瀬恭子 教授 (出展作家)、
油画・千葉正也 准教授 (出展作家)、
油画・O JUN 客員教授 (出展作家)

11/7 (木) - 11/21 (木)

大阪府、愛知県、東京都

リーディングアクト

「一富士茄子牛焦げルギー」

2024年上演版

演劇舞踊デザイン・野上絹代 講師 (脚本)

2025/1/22 (水) - 2/2 (日)

本多劇場

音楽劇『詩人の恋』

演劇舞踊デザイン・加納豊美 教授 (衣裳プランナー)

8/3 (土) - 11/10 (日)

東京都現代美術館 企画展示室 3F

開発好明 ART IS LIVE

一ひとり民主主義へようこそ

彫刻・版画・開発好明 非常勤講師

9/14 (土) - 12/1 (日)

大阪中之島美術館 5階展示室

塩田千春 つながる私

大学院・塩田千春 教授

11/2 (土) - 12/1 (日)

GALLERY CAPTION

「正方形の」

工芸・尹熙倉 教授

2025/2/16 (日) - 3/2 (日)

世田谷パブリックシアター

ダブルビル『ポルノグラフィ』『レイジ』

演劇舞踊デザイン・加納豊美 教授 (衣裳プランナー)

2025/3/1 (土) - 5/25 (日)

THE NATIONAL MUSEUM IN GDANSK, POLAND

大矢雅章展 -Mysteries of nature-

版画・大矢雅章 准教授

BOOK



はじまりの風
五十嵐威暢のことばのいぶき 通常版
五十嵐威暢 著 (名誉教授)
篠原紙工
7月20日刊
1,980円 (税込)



若い読者のための美術史
大島徹也 監訳 (芸術学教授)
すばる舎
8月23日刊
3,960円 (税込)



最後に、絵を語る。
奇想の美術史家の特別講義
辻 惟雄 著 (名誉教授)
集英社
8月5日刊
2,530円 (税込)



石田尚志 絵と窓の間
石田尚志 著 (油画教授)
ケンエレブックス
8月30日刊
2,970円 (税込)



DESIGN SCIENCE_02
深澤直人 著 (副学長)、
中村勇吾 著 (統合デザイン教授)
学芸みらい社
8月19日刊
4,400円 (税込)



マイブック-2025年の記録-
大貫卓也 企画・デザイン
(グラフィックデザイン教授)
新潮社
9月30日刊
473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10月30日発行 第33巻 第2号 通巻99号
発行: 多摩美術大学 広報部 東京都八王子市鎌水2-1723 電話: 042-676-8611 (代表)

