

【芸術学部 芸術学科】

総合領域  
イラストレーション領域  
美術領域  
情報デザイン領域  
空間デザイン領域  
地域実践領域



携帯・スマートフォンの方は  
こちらのQRコードから  
アクセスしてください。

【情報デザイン領域 制作メンバー】

デザイン・写真: 遠野 暁 (写真コース卒業生)

取材・テキスト: 岡田 有貴

印刷: 大伴 社

発行: 成安造形大学 入学広報センター

発行日: 2020年4月1日

〒520-0248 滋賀県大津市仰木の里東 4-3-1

Tel: 077 574 2119 Fax: 077 574 2120

E-mail: nyushi@seian.ac.jp URL: www.seian.ac.jp

※卒業生のコース名は現コース名で表記しています。

本書からの無断転載を禁じます。  
また掲載内容は、2020年度3月現在のものであり、一部変更される場合があります。  
なお、最新情報については本学Webサイトをご覧ください。

## OPEN CAMPUS 2020

1st 6/7 [日] 2st 7/26 [日]

【ACCESS】

京都から20分 ..... JR湖西線普通 ..... JR 山科駅

大阪から46分 ..... JR京都線新快速・JR湖西線普通 ..... JR 山科駅

神戸から65分 ..... JR神戸線新快速・JR京都線新快速・JR湖西線普通 ..... JR 山科駅

駅前からは無料のスクールバスで約3分

【 】

成安造形大学

# 情報デザイン領域

グラフィックデザインコース / 情報デザインコース / 写真コース / 映像コース

## MEDIA DESIGN DEPARTMENT

GRAPHIC DESIGN COURSE / MEDIA DESIGN COURSE / PHOTOGRAPHY COURSE / VIDEO AND FILM COURSE

成安造形大学  
大学案内2021

SEIAN UNIVERSITY OF  
ART AND DESIGN  
GUIDE BOOK 2021



情報デザイン領域のサイトはこちらをご覧ください。



ドラマ「Rainlilly (レインリリー)」

監督: 百瀬里菜 (映像コース卒業生)

テーマは夢と現実の境界。主人公のレインは夢の世界に迷い込み、様々な住人と出会う。彼女は夢の世界に徐々に飲み込まれ夢の住人となる。オリジナルの衣装をデザインし、実写とアニメーションの手法をミックスした実験的なドラマ。この作品は本学の3年次のシナリオ/ストーリー設計実習で制作され、アメリカの映画祭などで複数受賞している。



iPhone/iPadをお持ちの方は、  
QRコードから専用のアプリをダウンロードすると  
表紙、P.05-4.5.6、P.07 のビジュアルをAR動画でご覧いただけます。  
映像: 表紙 百瀬里菜、P.05 有村泰志、P.07 新井田朝 / プログラミング: 真下武久

# Media Design Department

情報をデザインの視点から考え、  
次代を切り拓くコミュニケーション表現を探求する。

さまざまな人やモノがネットワークに接続され、  
人・社会・情報の関係がより重視されるようになった現在、  
社会に必要とされているデザインの姿も大きく変化してきました。  
情報デザイン領域では、多様な情報環境の変化に対応できるよう、  
4つのコースで専門的な知識、技術を学ぶとともに、  
時にコースを横断して、柔軟な発想力・造形力・提案力を身につけていきます。

## 1

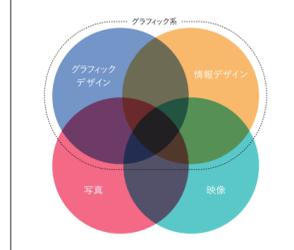
全てのコースの基礎を1年間学んでから  
コースを選択します。

### 共通の学び

[情報デザインとは何かを理解するための学び]

- ・情報デザイン概論
- ・情報の理解
- ・情報の構造
- ・論理的思考
- ・発想法
- ・マーケティングなど

### 情報デザイン領域 共通の学び



[各コースで学ぶための準備／基礎技術]

- ・文字とデザイン
- ・情報のビジュアルライズ
- ・リサーチと情報編集
- ・写真機材の使い方
- ・映像機材の使い方
- ・イメージ表現
- ・アニメーション基礎
- ・絵コンテ
- ・シナリオ
- ・サウンドなど

## 2-3

コース独自の学びとコース共有の学びを組み合わせ、  
変化する時代に対応できるよう、幅広く学びます。

## Graphic Design

### グラフィックデザインコース

広告、エディトリアルデザイン、パッケージデザインなど、  
紙媒体を中心に様々なメディアで視覚情報をコントロールする  
ために、タイポグラフィ、印刷、マーケティングなどの  
知識や技術を学び、総合的な視点でデザインを提案できる  
ディレクション能力を身につけます。



### コース独自

- 印刷のしくみ／版表現
- パッケージデザイン
- アートディレクション
- エディトリアルデザイン
- 広告／ブランディング
- インフォグラフィック



### コース共有

- 2年
- タイポグラフィ／エディトリアル基礎
  - 広告デザイン基礎
  - 広告写真
  - 広告映像
  - ネットワーク配信
  - サウンドデザイン
  - Webアニメーション
  - 映像編集

- 3年
- Webデザイン-1
  - Webデザイン-2
  - ソーシャルデザイン
  - iPadアプリケーション
  - ARアプリケーション
  - ドキュメンタリー
  - エクスペリメンタルデザイン
  - インスタレーション

### 芸術応用科目

- グラフィックデザイン史
- 情報デザイン史
- 写真史
- 映像史

## Media Design

### 情報デザインコース

人と社会、情報システムとの相互作用を探究する、新しい  
グラフィックデザイン分野です。インターネットを利用した広告、  
サービス、アートなどを対象に、観察分析手法やコンセプト構築、  
インタラクティブな表現技術を修得し、ビジネスや社会課題を  
可視化して新たな仕組みを提案します。



- UIデザイン
- UXデザイン
- プログラミング
- ジェネレイティブデザイン



## Photography

### 写真コース

「写真を使って自分が表現したいことは何か？」を常に意識し、  
作品づくりをしっかりと学びます。伝えたいことを、確実な写真技術を  
駆使した上で具現化する表現力を核にし、グラフィックデザイン・  
情報デザイン・映像表現の力も加え、社会に情報発信を行います。  
これらを身につけることによって、社会で活躍できる人材となっていきます。



- 写真中級
- 写真表現研究
- 写真作家研究
- 写真上級
- 社会性自己研究



## Video and Film

### 映像コース

現代における多様な映像表現を学び、専門知識・技術の  
他に企画・制作から発表・配信まで情報を映像として  
トータルディレクションする力を身につけます。  
映画・TVのコンテンツに留まらず、モバイル機器での展開、  
映像インスタレーション等、新しい表現にも挑戦します。



- カメラワークと映像撮影機材
- アニメーション
- 映像作家・映像演出研究
- シナリオ／ストーリー設計
- 映像社会学



### 教員紹介

情報デザイン領域客員教授  
澤田知子 フォトアーティスト

情報デザイン領域客員教授  
源 賢司 UXデザイナー

情報デザイン領域招聘教授  
飯沢耕太郎 写真評論家



## 4

各自のテーマに沿って  
ゼミ形式で学びます。

### 就職業種

グラフィックデザイナー／パッケージデザイナー／  
エディトリアルデザイナー／装丁家／アートディレクター／  
Webデザイナー／UX/UIデザイナー／写真家／  
フォトジャーナリスト／フォトアーティスト／映像プロデューサー／  
ビデオジャーナリスト／映画監督／シナリオライター／  
CMプランナー／プランナー／編集者／メディアアーティスト／  
美術教員／学芸員など

## 卒業生

新しい仕事やスタイルを  
切り開いていきます。

### ■ グラフィックデザイナー

日本デザインセンターにて、  
主にトヨタ自動車のカタログの  
アートディレクション、  
デザインを担当している。



嶋口智洋  
SHIMAGUCHI Tomohiro



### ■ UIデザイナー

株式会社島津製作所で、自社製品の  
UIデザインを担当。  
医師や放射線技師などプロ向けの  
医用製品のデザインを研究している。



御守なつの  
ONMORI Natsuno



### ■ フォトグラファー

フリーランスのフォトグラファーとして、  
スポーツの撮影を中心に  
ライブ、ポートレート、  
ファッションの撮影をしている。



田中伸弥  
TANAKA Shinya



### ■ 監督 (Director)

映画、テレビドラマ、ミュージック  
ビデオなど、撮影に関して全てを  
コントロールする撮影監督の他、  
監督も手がける。



藍河兼一  
AIKAWA Kenichi



グラフィックデザインの授業では、タイポグラフィや印刷技術の修得に留まらず、産官学連携プロジェクトやコンペにも挑戦しています。社会に触れる現地調査なども交え、「何をどのように伝えるのか」を広い視点で考えた上で、デザインでの提示方法を実践的に学びます。

エディトリアルデザイン



富田 真央
書籍のリ・デザイン
『夜行観覧車』
授業では、主に文章の組み方について学びます。既存の文字組みを踏まえてどう読みやすくするのか、より世界観を伝えるためにはどのような表現が効果的なのかを考えました。夜に起きる事件についての物語なので、夜景をイメージしてキュリアスマタルというキラキラした紙を使用しました。物騒な住宅街が変化する様子を、タイトルと作者の名前で見立てた観覧車から見下ろすイメージでデザインしました。



白石 菜津美
書籍のリ・デザイン
『コンビニ人間』
おもしろい中身をさらにおもしろく魅せるにはどうすべきか。五感に響く訴求効果を考えて、実験的なデザインに挑戦することを学びました。「コンビニのものを食べ、コンビニで働き、機械的で周囲から愛と言われる主人公」のメタファーとして装丁を制作しました。表紙にはコンビニ袋を用い、紙は大量生産された個性のないものに、帯は煩わしさを感じさせない楽しい仕掛けにしました。

広告/ブランディング



米田 航、長柄静来、藤村優花
ロゴマーク/ポスター デニム着物
「saigetsu」
ピアリングにおいてブランドの課題や「らしさ」を読み取ることの大切さ、またターゲットを定め、ブランドストーリーなどを固めてからビジュアルにしていこうの重要性を学びました。都会の女性をターゲットにしてブランディングを行ったため、ビルが立ち並ぶ横断歩道で撮影しました。ビジュアルにあわせてコピーも考え、見た人の心を動かせる作品になるように心がけました。

アートディレクション

原田真帆、西岡杏子
滋養の魅力提案 醤油のパッケージ
旅行者に「滋養の魅力」を提案する授業でした。実際に現地に行き、土地柄や暮らしを感じて魅力を発掘します。そしてどうすればそれを人に伝えられるかを考えていきます。私たちは同じ通りに店を構える3軒の醤油屋さんのパッケージを制作することに。醤油の材料である大豆・小麦・塩を各店の商品ラベルに落とし込み、外箱は繋げて並べた時に通りの雰囲気を感じてもらえるデザインにしました。



井原七海
書籍のリ・デザイン 稲垣足穂「飛行機の黄昏」
紙の書籍だけが持つ価値を捉え直し、既存の物を再デザインすることで素材・造本法・紙面計画を学びました。余白の空間をどう演出するかなど、作り手に回ってこそ、気づくことができました。作家の稲垣足穂は天体をモチーフに数々の作品を発表しており、世界観をより味わい深いものにするため、カバーの裏面に星図を描きました。三層のカバーを外していくにつれて飛行機が宇宙へ近づく印象を表現しました。

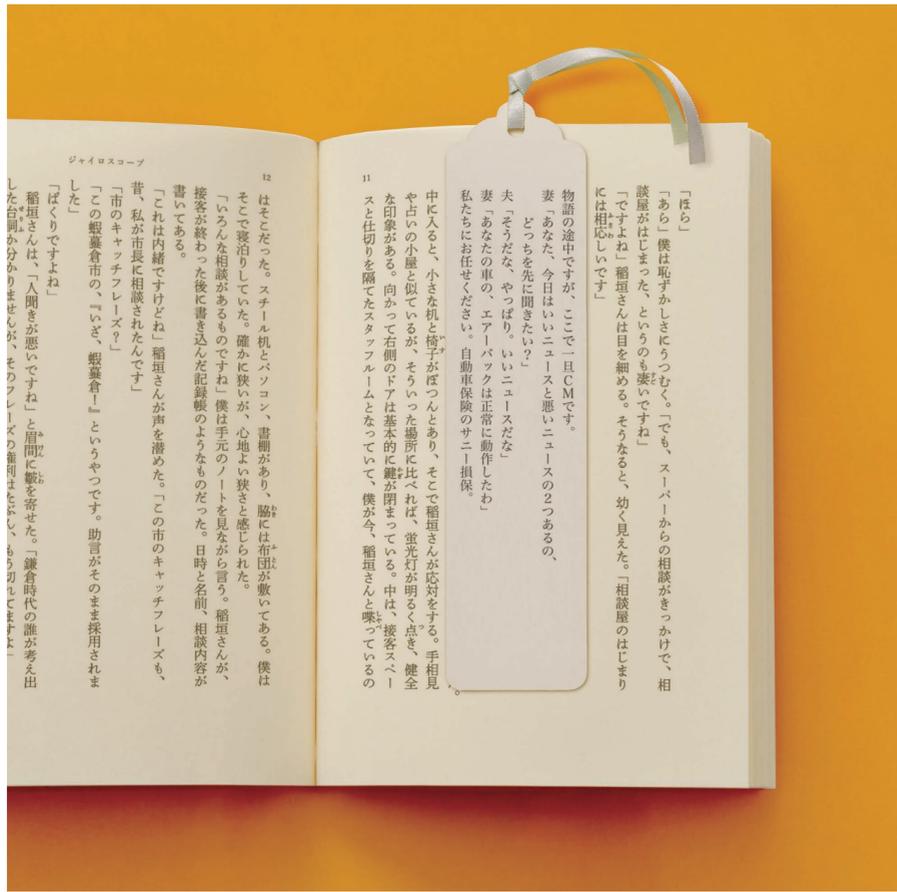


関 灯香
書籍のリ・デザイン 夏目漱石「夢十夜」
既存の書籍をリ・デザインする授業は、電子書籍が一般化している現在において、本そのものへの愛着を形にしようとする多様な解釈が生まれる楽しさがありました。夢を題材とした物語であることから「枕のような本」にしました。短編集なので蛇腹折りでもどこから読んでも良いようにデザインしています。組版や紙選びはもちろん、刺繍にも挑戦し、触覚の伴う読書体験を提案しました。

広告写真



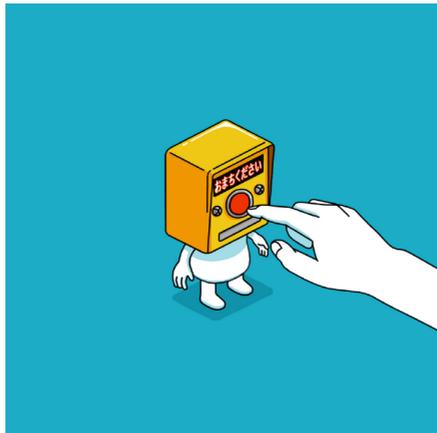
三島千明
写真集制作 KURUKURU
自己表現や広告などの職業に結びつく授業でした。機材・スタジオ設備の使い方から、イメージに合わせた材料の準備、撮影、ライティング、編集などを学ぶことができました。制作した写真集は、ソタ植物、頭のつむじ、螺旋階段など、日常にある様々な「螺旋」を集めたものです。形状の不思議な魅力をより引き出すため、色やコントラストにこだわって編集しています。タイトルにも螺旋の形を取り入れてデザインしました。



1 CMを挟むしおり



4 回転スライダー



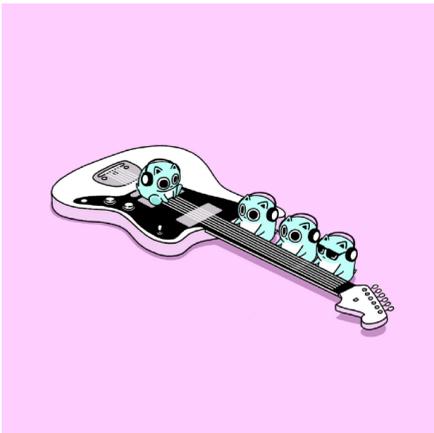
5 押しボタンくん



2 日本人の感性



3 感情色鉛筆



6 小さなギタリスト

自分の作ったものが企業を代表する顔になり、人を動かす原動力に。だからデザインの仕事は楽しい。

有村泰志

ARIMURA Taishi

現在のお仕事を教えてください。
企業のブランディング立案や広告制作などを行う会社でグラフィックデザイナー・ディレクターの仕事をしています。

グラフィックを仕事に選んだ理由を教えてください。
画像やイラスト、文字などさまざまなオブジェクトを組み合わせると、パズルを完成させたときのように一気に魅力がアップする……その瞬間がたまらなく好きなんです。ずっとそんなモノづくりに携わりたいなと思うこの業界をめざしました。

印象に残っているプロジェクトはありますか？
ある大企業の採用広告を担当した際、クライアント側の社長と直接やりとりをさせていただきました。普段、会えないような方と仕事ができる高揚感と同時に緊張感のある案件でした。何度も相手に会い、提案し、ご納得いただけるまでデザインプレゼンテーションを続ける……。学生時代にはなかった泥臭い経験が印象深く、今の自分を支えるひとつの柱になっていると思います。

現在も仕事の合間に個人の作品発表を行っていらっしゃいますね。
基本的に作るのが好きなんです。SNSを発信の場に、2週間に1作品を発表しています。仕事の息抜きとして作っているようで、そちらに没頭してしまうことも(笑)。作品のアイデアは日々気づいたことや、気になることが題材です。普段から感じたことをメモするようにして、そこからアイデアを探したり、インスピレーションを得たものから作品づくりをしたり、自分のペースで楽しんでいます。

学生時代にやっておいた方が良かったことがあれば聞かせてください。
まずはコンペに出品してほしいと思います。学年関係なく、自分の実力がわかります。いい意味で打ち負かされると思うので、またそこから勉強して次のコンペをめざしてほしいです。それと、善手意識をなくして、いろんなジャンルに挑戦することも大切。ひとつの作風に縛られずに制作することは、自分の幅の広さにつながり、社会人になったときに必ず役立ちます。

1993年生まれ、兵庫県出身。
成安造形大学グラフィックデザインコース卒業。
現在はCHOCOLATE Inc.に所属しデザイナー兼プランナーとして主に広告案件やキャラクター制作を担当している。

Twitter: https://twitter.com/15424578268
Instagram: https://www.instagram.com/arimurataishi/



### ユーザーとサービスをつなぐUXデザインを ビジネスの現場で実践・研究する。

今のご自身の肩書きとお仕事の内容について教えてください。

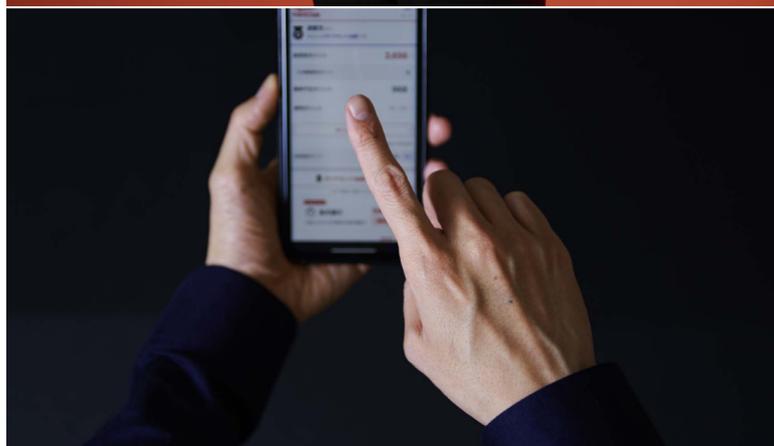
2019年1月に株式会社DMM.comから楽天株式会社に移籍しましたが、肩書は同じUXデザイナーです。UX (User Experience) とは、ユーザーがサービスと関わる上で生まれる体験のこと。私はユーザー体験の設計を活用しながら、事業コンセプトからUIまで広い意味でのデザインを担当してきました。現在所属している楽天では、数多くのサービスを含む全体のプラットフォームという立場からユーザーと楽天の関係のあり方について戦略面から考える業務を行っています。

具体的にはどんなことをされているのでしょうか。現在の業務は国内では最大規模を誇る「楽天ポイント」を軸として、ポイントがユーザーの生活や習慣にどのように影響を与え効果的に機能しているのか、さらに魅力や効果を大きくするにはどうすればよいのか、と聞いたことを考え実行しています。ユーザーのリサーチから、企画戦略、そしてユーザーと対面するUIデザインの検討まで上流から開発に近いところまでを担当しています。

こういった幅広い領域を横断して業務ができるのも、UXデザインや情報デザインといった考え方が柔軟で強力であるからだと感じています。

**UXデザインがビジネスにつながる仕組みとは？**  
UXデザイナーというユーザーのことだけを考えている人と思われがちですが、実際には、ユーザーの要件とビジネスの要件が折り合うところで業務を推進する必要があります。ユーザーが喜ぶことと会社が喜ぶこと、この2つを橋渡しする存在がUXデザイナーです。利益を出すことは当然ですが、直接的な利益にならない場合でも、利用者の信頼を構築して、会社の成長につながるような落としどころを探ることもあります。

**コミュニケーションや観察・分析が中心なんですね。**  
UXデザインや情報デザインで扱う対象は目に見えないものが多いんです。会議のファシリテーター、働き方や作業分担を考えると、データベースの構築なども本来は情報設計。目に見えるグラフィカルなもの、デザインという考え方の一部だと思えます。最近一般的になっ



1. 2019年度の集中授業の様子。(社会人10名と共に受講)  
2. 源教授がデザインしたアプリ「tixeebox」初期UIデザイン(現在は別のデザイン)。

てきた音声のインタラクションの場合は、目に見えないコミュニケーションのデザインをしなくてはなりません。AIが入ってくると、もっと抽象的でクリエイティブなこと……AIの人格を考えると……それも情報デザインになると思います。

**源教授にとっての情報デザインの面白さは？**  
日々、新しい条件が追加されることでしょうか。以前ならスマートフォンが出てきたぞ、ウェブからアプリに移行だ、AI技術が出てきたぞ、とか。オフラインとオンラインの繋がりや今までよりもじっくり考えて体験を構築する必要がある……など、扱う情報、つまり考えるべき事がどんどん増えてきます。けれど、それは人々の自由度が上がることですから、醍醐味になるんです。地球規模で日夜進化していく情報を取り込んでいける面白さがあります。

**大学生に期待することは？**  
大学はひたすら同じものをデッサンし続けるとか、長期間制作に向き合い続けるとか、研究に没頭できる最後

の機会です。深い研究でしか辿り着けない発見が必ずあります。表面上のものだけをすくうのではなく、深い部分に本来あるべき価値が詰まっていますから、学生のうちに濃い時間を過ごしてもらえんのかなと思います。ちなみに私はドイツ語学科出身で、音楽とテニスばかりやってたんですが(笑)、当時取り組んだ哲学や言語学がUXに活かせることもあります。「世の中にある物事とはなにか」、「人が情報を認識するのはどういうことか」。深い研究から得られたものはすぐには役に立たなくとも、時間を経て役に立つこともあると思います。

1981年、石川県生まれ。UXデザイナー、HCD-Net認定 人間中心設計専門家。2004年に獨協大学ドイツ語学科を卒業し、2009年にDMM.comに入社。2019年1月に楽天株式会社に移籍。当初はUIデザインとフロントエンド開発に従事し、後にユーザーへの提供価値とビジネスサイドの要件を繋げる「UXデザイン」を業務の中心とする。デザインの実効性を示すため、既存のデザイン領域に囚われないイベントの登壇や開催を社内外で実施している。2018年度より本領域客員准教授、2020年度より客員教授。



### 新しい情報技術を使って インタラクティブな 作品制作やデザインに挑戦。

ARやAIを使った先端デザイン、UI/UXのような体験デザインなど、ますます広がりを見せる情報デザイン。今、同分野のクリエイターが社会で求められています。情報デザインを学ぶ学生が「ARアプリケーション」授業で制作した作品を紹介します。

**ARアプリケーション**  
**新井田 萌**  
「AR MY JOURNEY」  
自分の旅がARで誰かの体験になる。3年次の授業でトライしたこのAR作品のコンセプトは「切符を通して自分の旅を誰かに体験してもらおう」というものです。2年生の時、イギリスとニュージーランドを訪れ、たくさんの写真や動画を撮影しました。あの刺激的な景色を他の人にも体験してもらいたいと思い、この作品を制作しました。路線図を模した背景ビジュアルは、旅先で実際に利用した電車やバスの路線を組み合わせたものです。駅にピン留めされた切符を手に取り、読み取ると、旅先の動画や写真を見ることが出来ます。ユーザーが触れてこそ作品になるおもしろさ。AR作品の面白さは、「誰かが体験するまでその作品は完成しない」ということです。実際に触って操作されることを前提とし、「体験」をデザインします。制作者だけでなく、ユーザーも作品を形作るひとつの要素であるという部分が興味深く、魅力的だと感じています。

**ARって？**  
拡張現実、Augmented Realityの略。一般的なのは、スマートフォンのカメラ機能で表示された現実世界に対して、実際にその場にはないはずの映像や情報、CGなどを重ねて表示する手法や技術のこと。





自分の撮影した作品が世に出てどんな風に広まっていくのか。  
予測不能なおもしろさがい。

1. Official髭男dism / ROCKIN'ON JAPAN (雑誌)  
ROCKIN'ON JAPANにて初の表紙撮影。Official髭男dismの皆さんはとても気さくで撮影中も終始笑顔。逆にこちらが固くなりすぎてると感じるくらい。ナチュラルで素敵な方達でした。ROCKIN'ON JAPAN初表紙の記念すべき撮影。
2. クリープハイブ / Artistphoto  
フォトグラファーとして活動してから、長く彼らのライブ写真を撮影していました。そんな時期を経て、現バンドメンバー10周年の節目に撮影させていただいたアーティスト写真。夜の六本木の街を4人で散歩しながらの撮影で、バンドの大事な節目にたざされたことがとても嬉しかったです。
3. 岡崎体育 / Artistphoto  
岡崎体育さんのアーティスト写真はデビュー時からずっと撮影させていただいています。今回は実際にモンゴルに行つての撮影。体育さんと撮影しているといつも小さな奇跡が連発します。毎回大笑いしながら、真剣に撮影させて頂いています。いつも楽しい撮影。
4. 宮本浩次 / ROCKIN'ON JAPAN (雑誌)  
個人的に大ファン。もうただそれしかなく、夢中でシャッターを切り続けました。そんな姿を見て、僕のリエクエストに答えてくれた宮本さんは、僕の大きい兄貴のような。更に大好きになりました。最高!
5. 平手友梨奈 / CasaBRUTUS (雑誌)  
雑誌の企画で、瀬戸内芸術祭の紹介をするための撮影。平手さんとは何度も撮影させていただいていますが、このように遠方まで撮影は初めてでした。アート作品がある空間と彼女と一緒に撮れたことが神秘的でした。
6. aiko / 音楽と人 (雑誌)  
雑誌で初めてご紹介させていただいてから、二度目の撮影の写真です。まさか海にここまで入る予定はなかったのですが、撮影中に二人テンションが上がり撮れた一枚。本当にいつも丁寧で、たくさん元気をもらえる大好きな方。
7. 和田雅成 / ザテレビジョンSQUARE (雑誌)  
和田くんとは写真集をキッカに撮影させて頂く事が増えました。この時は「普段とは違う和田君が見たい!」と思い撮影に挑みました。夜の海、波が打ち付ける岩壁に立つことは怖かったと思いますが…頑張ってくれた1枚。もちろんスタッフはずぶ濡れです。

## 神藤 剛

SHINTO Takeshi

写真家とはどのような仕事でしょうか?  
写真にもいろんな仕事があります。雑誌のようなポートレートでは、自分の作風を生かして撮ることがほとんどです。しかし、広告の現場では、クライアントと一般消費者双方の間に立ち、ディレクターとして商品の見せ方をジャッジします。私が提案をしながら撮影を進めることもしばしば、難しいけれど、クライアントから「企業のイメージが変わったと評判です」と言ってもらえたり、とてもやりがいもあります。現場ごとにそれぞれのおもしろさがあると思います。

仕事の魅力は?  
まず、いろんな人とコミュニケーションを取りながら作品を作れること。また、作品が世に出たときの反応が体感できることでしょうか。CDジャケットや広告のように流通しているものであれば、撮影した写真がどういう広がり方をするのか。とても興味深く、この仕事の魅力だと感じています。

現在のお仕事を教えてください。  
フリーランスの写真家として、広告や雑誌、CDジャケット等で使用する人物や商品などを撮影しています。

写真家をめざしたきっかけは?  
縁があって、写真家・瀬尾浩司さんのファッションシューティングの現場に立ち会うことがあり、「こんな現場があるんだ!」と感動して、写真の道に進んだように記憶しています。

当時から今のようなポートレートの撮影を希望していたのですか?  
東京のスタジオで働き始めてから、さまざまなカメラマンの現場の手伝いをしました。その時に「人物っておもしろいな」と感じたのが、人を撮影するようになったきっかけかもしれません。

1983年、大阪生まれ。  
2007年成安造形大学写真コース卒業後、松濤スタジオ入社。写真家・鈴木心氏に師事し、2012年に独立。ポートレートを中心に広告、CDジャケット、雑誌等の媒体で活動中。 <http://shintotakeshi.com/>

「写真新世紀」で2016年度グランプリ受賞  
写真家として国内外の展覧会で作品を発表

## 金サジ

KIM Sajik

現在のお仕事を教えてください。  
写真家をしながら、フリーランスのカメラマンとしても活動しています。

「写真新世紀」でグランプリを取った作品「物語」シリーズについて、教えてください。  
メディアアーティストでもある泊博雅先生に研究生として教わっていた時に出たアイデアです。在日韓国人3世である私が「自分はいったいどの誰なのか」を考える上で、私が今まで出会ってきた物事がミックスされて、作品のイメージが作られていきました。

グランプリを受賞された時はどうでしたか。  
この「物語」シリーズの作品は「写真に写っているものが何なのか」と振り返る作業にかなり時間を使うこともあり、長いスパンでゆっくり作ってこうと思っていました。それが韓国の「2014年度釜山ビエンナーレ」で展示することになり、一気にたくさん形にしたんです。翌年には京都のギャラリーでも展示をしたんですが、東京の反応が知りたくなり、「写真新世紀」に出すことを決めました。審査員の方に「みんなに考えさせて、あなたの写真を見たあと外に出てから「えっ」と思うような、不思議なコミュニケーションが伝わってきます」と言っていたので、すごく嬉しかったですね。

学生の時の経験が今に生きていることはありますか。  
1年生の時に、写真だけでなく、映像やデザインなどに触れられたことですね。あと、泊先生の研究室でダムタイプの「S/N」という映像作品を見た時も衝撃的でした。「日々感じていることを作品にしていいたい!」と思ったのを覚えています。

1981年生まれ。写真家。  
2005年成安造形大学写真コース卒業後、2006年領域研究生修了。これまで参加してきた展覧会に「2014年度釜山ビエンナーレ アジアンキュレイトリアル」、「Voca展2020」など。2020年には京都のTHEATRE E9 KYOTOの劇場空間にて個展「白の虹 アルの炎」を開催。



双子 (前)



役者



オモ



双頭の白蛇

写真新世紀って?  
「写真新世紀」は、カメラや映像機器を製造するキヤノン株式会社主催する、新人写真家の発掘・育成・支援を目的とした文化支援プロジェクト。過去に蜷川実花氏、野口佳世氏などが受賞している。

ダムタイプって?  
1984年に京都市立芸術大学の学生を中心に結成されたグループ。メディアアートやパフォーマンスなどを用いた舞台芸術作品などを発表。泊教授もメンバーのひとり。1992-1996年に発表された代表作「S/N」は、セクシュアリティに関するテーマを扱った伝説的な作品として知られている。

「双頭の白蛇」(2019)  
「物語」シリーズの中の一作品。蛇は世界各地で様々な象徴性を持ったモチーフとして登場します。日本では蛇神様として信仰され、アポリジニでは空に掛かる虹の象徴であり、旧約聖書では禁断の果実をイヴに勧める悪魔の存在として描かれています。そして、桃はアジアでは邪を払い、福を呼び込むとされている縁起の良い植物です。私と母・祖母は、同じ桃の木と蛇を見た記憶があり、その記憶は祖母の故郷の韓国にも接続しています。三世の持つ共通の記憶がベースとなって生まれてきた作品です。



**現在のお仕事を教えてください。**  
映像を使った空間演出やプロジェクションマッピングなど、新しい映像コンテンツに関わる仕事をしています。

**学生時代からこの分野に興味？**  
成安造形大学入学前にインテリア設計や家具職人の仕事をしていたこともあり、映像と空間をリンクさせる表現がおもしろいなぁと感じていました。就職後、さまざまなプロジェクトを経験しましたが、空間にいるみんなで驚きを共有し、ワイワイと楽しめることに改めて魅力を感じています。

**映像の仕事のおもしろさはどこなところでしょうか。**  
空間演出やイルミネーションなどは、映像として制御しているものも多く、グラフィックデザイン、音響、建築などあらゆる分野の要素をうまく融合させながら、各インスタレーションを集約して映像の形でアウトプットする作業がおもしろく、とてもやりがいがあります。また、完成したときの達成感も非常に大きなものがありますね。

**もちろん難しいところも？**  
プロジェクションマッピングは、投影するものの形にあわせて映像を作らないといけません。そのため映してみてもわかることもあり、色やコントラストの調節が度々

必要になります。現場に足を運び、何度も調整を重ねます。ピタリとハマったときの美しさは「やってみて良かった」と思える瞬間です。また、多彩な分野の多くの方々とコミュニケーションを取りながら進める仕事でもあり、人との出会いも仕事のおもしろさにつながっています。

**学生にメッセージをお願いします。**  
今、プロジェクションマッピングやVR動画など、新しい映像コンテンツの需要がどんどん高まっています。先述の通り、クリエイティブのさまざまな分野の知識と要素をギュッと凝縮したコンテンツづくりは、刺激があります。大学には、映像系の機材が豊富にそろっていますし、自分が思うものを表現するための選択肢がたくさんあります。先生たちも親身になってくれるので、どんどん利用していろんなものを作ってほしいと思います。

1981年生まれ。インテリア設計や家具づくりの仕事を経て、成安造形大学へ、映像コースを専攻し、在学中から数々のアワードを受賞。卒業後は株式会社タケナカで映像クリエイターとして活躍中。

新しい映像コンテンツが  
めまぐるしく生まれる今こそ、  
クリエイターの仕事が熱い。

OUCHI Kiyoki  
**大内清樹**

1  
2 3 4

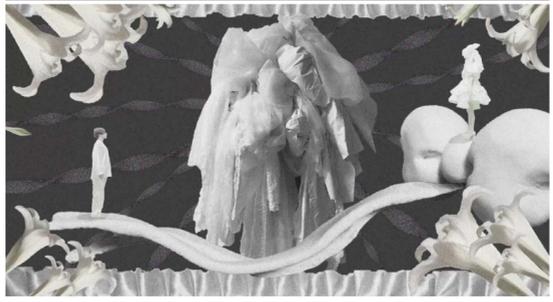
1. 「万博記念公園 イルミナイト万博2017 太陽の塔マッピング」(大阪、2017)
2. 「Casita 青山-表参道 レストラン空間演出」(東京、2018)
3. 「世田谷区教育センター文化体験コーナー ジオラママッピング」(東京、2018)
4. 「のんほいパーク ナイトzoo 展望塔マッピング」(愛知、2017)



1  
2 4  
3 5

1.  
ドラマ「CRADLE LILYBLUE」/2020 百瀬里菜  
成安造形大学 卒業制作展2020  
映像コース優秀賞

2-5.  
ドラマ「Rainlily」/2019 百瀬里菜  
最優秀作品賞「第12回ジョサイア・メディア・フェスティバル」アメリカ  
入選「第8回インターナショナル・ニュー・メディア・アーツ・フェスティバル」(VAHM2019)スペイン



以下から動画を視聴できます。

ドラマ「Rainlily」ダイジェスト版  
<https://vimeo.com/936322996>



ドラマ「CRADLE LILYBLUE」ダイジェスト版  
<https://vimeo.com/394817310>



やわらかなゆりかごのような夢を撮る。  
夢と現実の境界のドラマ。  
アメリカの映画祭で最優秀作品賞受賞。

**シナリオ/ストーリー設計実習**

**百瀬里菜**  
ドラマ「Rainlily(レインリリー)」  
ドラマ「CRADLE LILYBLUE(クレイドル・リリーブルー)」  
2019年度の映像コース卒業生の百瀬里菜さんは独自のドラマの表現を探索し、既存の演出手法や価値感に囚われない作品表現を制作し、国内外で高く評価されています。  
実写とアニメーションで構成される作品は、本学のコストチューム・デザインコースやイラストレーションコースの学生の協力により制作した衣装やタトゥーなどを題材に撮影しています。

百瀬里菜さんが3年次のシナリオ/ストーリー設計実習で制作したドラマ「Rainlily」は2つの映像祭での受賞と5つの入選を果たしました。2019年アメリカのテキサス州で開催された「第12回ジョサイア・メディア・フェスティバル」では最優秀作品賞(実験映画部門)を受賞しました。この映像祭は21歳以下の作家を対象とした国際学生映像祭です。応募された2259作品の中から

4つの部門での1位選出は約560倍の倍率でした。また2020年「第42回東京ビデオフェスティバル」ではTVF2020アワードを受賞しました。審査委員は映像作家・小林はくどう氏、映画監督・大林宣彦氏、映画評論家・村山匠一郎氏ら5名でした。  
入選については2019年5月にマドリドのネオムデハー現代美術館などで開催された国際メディアアート展「第8回インターナショナル・ニュー・メディアアーツ・フェスティバル」(VAHM2019)に入選しました。百瀬さんの作品は応募作品800作品から選出された50作品の1本として上映されました。  
その他、2020年にニューヨークで行なわれた「第14回ニューシネマ・クラブ」での入選の他、イギリス、ポルトガル、メキシコの映画祭を含む5つの入選があります。

百瀬さんに作品制作についてインタビューしました。

**どのような発想でドラマ「Rainlily」を制作したのですか。**  
「Rainlily」は夢と現実の境界をテーマに作られています。それは生と死の狭間であるとも考えます。どち

らにも面している曖昧で不確かな部分、それを私は、やわらかなゆりかごのような場所ととらえています。作品の中に登場する場所はどこも曖昧ですが攻撃的ではありません。やさしさと主人公の気まぐれから作られています。そんな世界に迷い込む主人公は自分そのものです。  
現実と夢の世界を分けていた目覚まし音はついに主人公には届かなくなります。深い眠りに落ちるように現実から手を離すことこそ私の理想としていることです。この作品や次に作る作品の核となっているのは理想の死に方、消え方かなと私は思います。

**リボンが主要なモチーフになっている理由を教えてください。**  
リボンと結んでしまう病気の女の子という設定があり、そこから発展して今の姿となりました。このなんともヘンテコな病気のことを私は気に入っています。作中で多く登場する、リボンやレース、フリルは私にとって当たり前の存在でした。これらは常に私の近くにある

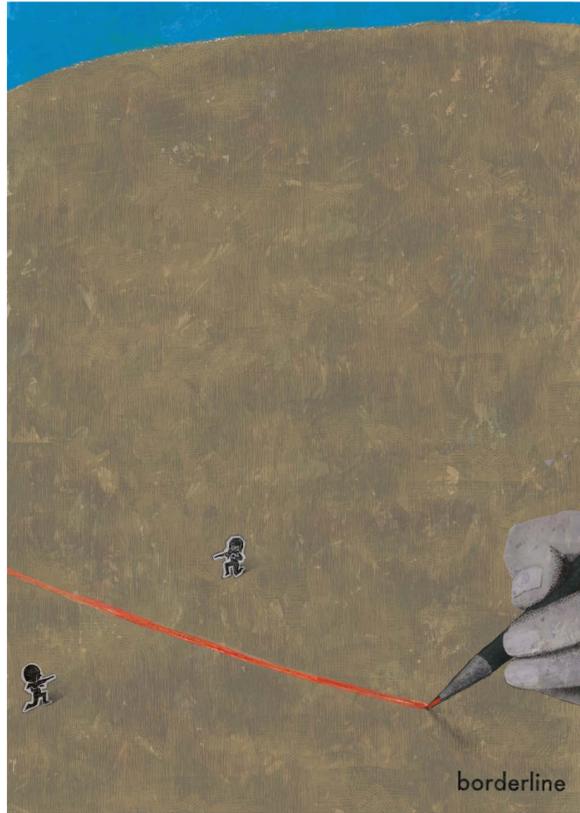
ものなので、私の作る世界にそれらが登場するのは必然であると考えます。

2020年、本学の卒業制作展では新作「CRADLE LILYBLUE」が大学の優秀賞を受賞しました。アニメーションと実写をミックスした手法により生み出される百瀬さん独自の世界が高い評価を受けました。

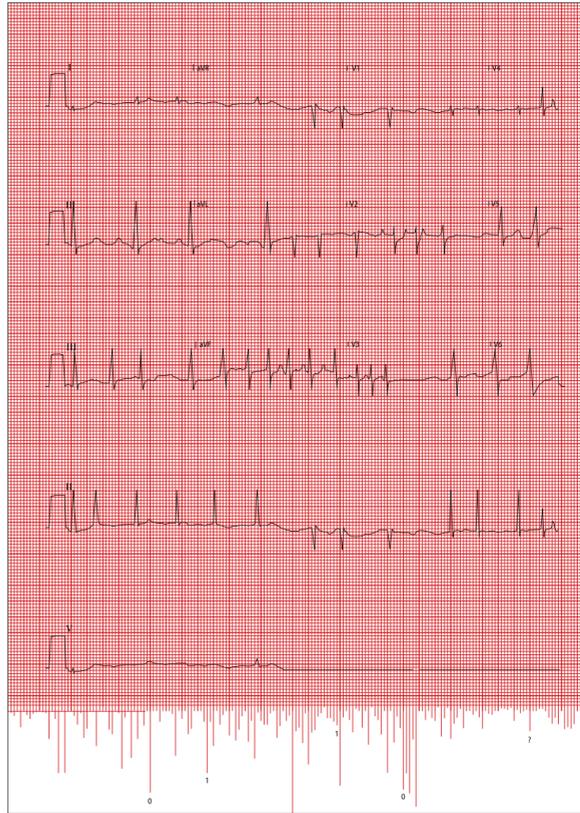
コンペティション入賞・入選作品／展覧会・地域連携プロジェクト—Students' Works

情報デザイン領域では、国内外のコンペティションへの応募、外部のギャラリーでのグループ展や個展、地域と連携したプロジェクト型の授業など、大学から一歩外へ踏み出したチャレンジに数多くの学生が積極的に参加しています。学内での学びを生かしたトライは、作家としての方向性を見定めることや、地域・社会貢献にもつながっています。

**JAGDA国際学生ポスターアワード**  
 日本グラフィックデザイナー協会・JAGDAが主催する、学生対象の国際的なコンペティション。2017年には銀賞を獲得するなど、毎年入選者を出しています。2019年度の課題テーマは「LINE」でした。



JAGDA入選作品 井原七海 “Someone\_drew”



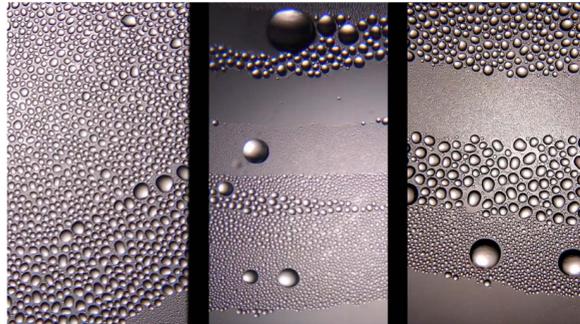
JAGDA入選作品 YU XIANG “LINE”

**ASPacアワード**  
 日本パッケージデザイン協会が主催する「日本・アジア学生パッケージデザインコンペティション」。グラフィックデザインコースの3年生に応募者が多く、過去にはグランプリを受賞した学生も。今年は3名が入選しました。



ASPac入選作品 水田汐香 “mappin”

**DAS学生デザイン賞**  
 総合デザイナー協会(DAS)と毎日新聞社が主催するデザインコンペティションで、デザイン界の人材を発掘と育成を目的としています。



第50回毎日・DAS学生デザイン賞「金の卵賞」  
 沖田莉紗(2018年度映像コース卒業生:卒業制作)「THE COSMOS」

**その他のアワード**  
 この他、SDA(日本サインデザイン協会)日本サインデザイン賞、京都広告賞などを始めとする様々なコンペに参加し、数多くの作品が入賞・入選しています。

**展覧会**

写真コースでは、2年生にグループ展を、3年生に個展開催を推奨しています。展覧会活動は大学の教育後援会から支援を受けることも可能です。



mindpalace(精神の宮殿)

**グループ展や個展にもチャレンジ**

**掛橋早百合 写真コース3年**  
 1年次の授業で強く興味を惹かれた写真をずっと学んできました。写真コースでは、技術だけでなく、写真表現の研究、社会性自己表現などさまざまな学びを通して作品を世の中に発表する力を養います。作家研究の授業では、多くの作家やその作風を知り、過去の作品から新たな可能性を探って自分の作品の方向性の参考にしています。合評では、他者から客観的に指摘されることで、主観的にすりすぎている自分の目線を軌道修正することができました。こうした授業に加えて、外部ギャラリーでのグループ展参加・個展開催へのきっかけやサポートもたくさんあります。現在私は、個展作品を準備中ですが、コンセプトは「私の仮想世界」。元々、好奇心旺盛で、視界に入る様々なものに影響されて、自分の中の世界を膨らませて生きてきました。その中には憧れや願望によって誕生した世界もあり、私の頭の中に広がる「仮想世界」を写真という媒体で表現したいと考えています。(インタビュー:2020.3月現在)



作品制作の様子



**プロジェクト授業**  
 地域連携推進センターを通じて、地方自治体や企業から依頼を受けて制作を行うプロジェクト型の授業(単位認定)が多数開講されています。実社会の課題を授業で身につけたデザインの力で解決することに挑戦します。また、社会とのつながりを通してコミュニケーション能力やプレゼンテーションスキルも磨いていきます。



**はっけん!近江文化プロジェクト(プロジェクト授業)**

写真やデザイン、映像の学びから  
 地域の魅力を発見・発信する活動

歴史作家の司馬遼太郎さんの文献から近江の魅力を発見・発信することを目的に、滋賀県(近江)の土地や文化を調査していくプロジェクト。参加している7名の学生全員が情報デザイン領域の所属です。アートディレクションやブランディング、エディトリアルデザイン、写真、映像など授業で身につけた知識と技術を生かして、冊子、写真、動画、SNSなどのメディアの制作をしたり、地図や写真を使ったワークショップを開催。地域の魅力発信に大学の学びを役立てています。



**マルシェア(プロジェクト授業)**

温かな気持ち広がる  
 学生手動のマルシェイベント

「マルシェア」とは、「マルシェ」と「シェア」を掛け合わせた言葉で、今年で6年目を迎えます。1回目はメディアデザイン(現・情報デザイン)領域の3年生4人がスタートさせたこのイベントは、様々な領域・学年の学生が参加するようになった現在でも、運営・企画はすべて学生が行い、運営班・企画班・広報班に分かれ約半年間活動します。ワークショップの企画やチラシ・パンフレット・ロゴのデザイン、SNSの更新、イベントで放映する映像の編集など、多彩な分野で学生の学びをフィードバックしています。

部活動・サークル活動—Students' Works

情報デザイン領域では、デザイン、写真、映像の考え方や技術、学内の機材を駆使した部活動やサークル活動が活発に行われています。領域の学生が主体的に取り組む創造性と個性にあふれる団体を紹介します。



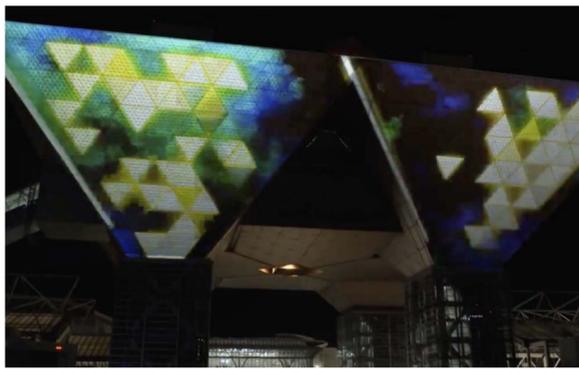
左からメンバーの平井美里さん、永富慎弥さん、中村夏波さん、リーダーの竹ノ内花菜さん

東京国際プロジェクションマッピングアワード vol.4

「雨乞い」が国際コンペティションで優秀賞を受賞しました。

幸せを共有するクラブ

「幸せを共有するクラブ」は、東京国際プロジェクションマッピングアワードvol.4に参加するために集まった4人(竹ノ内花菜:映像コース3年、平井美里:グラフィックデザインコース3年、永富慎弥:3DCGコース3年、中村夏波:情報デザイン領域1年。※学年は制作時)で構成されたグループです。プロジェクションマッピングの制作経験がほとんどなかったため、4か月間の制作期間の中で一から勉強を始めました。一眼レフカメラ、ビデオカメラなどを使用した素材映像の撮影、After effects、CINEMA4Dなどのソフトを使った映像の制作には、メディアセンターや領域の先生にサポートをいただきました。今回の課題テーマであった「unity(調和)」を表現するにあたって、成安造形大学の近くにある仰木の里で、1000年以上も続いている仰木祭の曲目の一つ「雨乞い」にフォーカスを当てました。伝承から読み取れる、感情や衝動を表現することにこだわりを持って制作し、優秀賞をいただくことができました。



アワードに出品するきっかけを教えてください。

中村: 高校生の時に、アワードのチラシを見ていて出品したいなあと思っていました。1人ではできないから、竹ノ内さんに「こんななのやってみない!」と相談したのがきっかけです。

竹ノ内: 中村くんとは、彼が高校生の時から一緒に参加していたイベントがあって、「おもしろそうだから、ぜひやろう!」と。そこから、いい企画を出してくれる平井さんを誘って、でも、私たち3人では心許ないので、3DCGの知識があるイラストレーション領域の永富さんにも声をかけました。

「雨乞い」というテーマですが、地域のお祭りを選んだ理由は?

竹ノ内: メンバーみんなでどういった映像やりたいかと話し合い、「水に関わることがいいなあ」ということになりました。で、「水ってなんだろう?」って考えたときに「雨乞い」というキーワードが出てきました。中村くんが地域に仰木祭というものがあり、その祭の中で行われる仰木太鼓の曲目の一つに「雨乞い」があることを知り、そこからヒントを得ました。

それぞれの役割は?

竹ノ内: みんなで話し合って、相談し合って、全員の見解をまとめながらやっていたので、明確な役割はないんです。永富: 僕と中村くんが3DCGをやります。でも、みんなで教え合いながら作り上げた感じでした。

竹ノ内: ストーリーの作成も、全員集合して黒板にうわ〜と書いて。話し合いながら決めていきました。3DCGは、永富さんに知識があったので教えてもらいながら、ソフトを触りながら手探りでやっていた感覚でしたね。

実際の制作期間はどれくらいですか?

竹ノ内: 4月-5月にコンセプト、コンテ、企画を作りました。実質の作業期間は2週間くらいかな。6月に書類選考を通して、その後、何度か途中提出もあり、10月にペータ版を提出しました。永富: 見所は、一枚絵になるシーンかな。カッコいいです。中村: 音楽とのリンクやタイミング。音楽も先着に作ってもらったので、音楽に合わせて映像が変わっていく部分をこだわって作りました。

会場で自分たちの作品を見たときは、どんな気持ちでしたか?

中村: 44作品のセンターから絞られて13作品が本番の舞台で投影されました。竹ノ内: リハールなしのぶっつけ本番だったんです。登壇していることも忘れて、みんなで「かっこいい!かっこいい!」と盛り上がりっぱなし(笑)

永富: 手応えというか、投影された映像を見て「これはいけるぞ!」と思っちゃったり(笑)。でも、他の作品もとにかくすごくて。自分たちの番が回って来たときは、本当に緊張しました。

会場で名前を呼ばれた時の心境は?

永富: 審査員特別賞から始まって、みんな名前が呼ばれるんですが、僕らは呼ばれなくて。ここまできたら最優秀かなと(笑) 竹ノ内: 私は、皆さんの作品に圧倒されて、ただただ「すごいなあ」と見惚れていました。

中村: 賞は、何か取ればいいなとは思っていましたが。審査員特別賞が4つくらい呼ばれて、優秀か最優秀か、どちらか取れたらって。

竹ノ内: 平井さんとは「結果はどうあれ、自分たちの中でよければ「優勝」でええやんな」と話していました。優秀とか最優秀でなく、「優勝」って言うてくれない、満足いくものが作れたから。

永富: ビックサイトに投影できた時点で、もうすごいことなので。中村: 僕は、気持ちがなんかフワフワしていましたね。竹ノ内: 授賞式後の懇親会で審査員の方が声をかけてくださったんです。「あ、ここを見てもらってたんだ」とか、その時に受賞をやっと実感しました。

最後に、これからも「幸せを共有するクラブ」は続けていく予定ですか?

竹ノ内: 私、永富さん、平井さんは4年生なのでバタバタするんですが、またやりたいと思います。永富: 4人でやりたいですね。竹ノ内: 海外のコンペティションにも出してみたいです。

東京国際プロジェクションマッピングアワード

国内外の若手クリエイターによる日本最大級のプロジェクションマッピングのコンテスト。2019年は、東京ビックサイトで開催される本選に13作品がノミネートされました。



成安造形特撮部所属キャラクター



成安造形特撮部

学内外で活動する  
大学発のヒーロー軍団

主にオリジナルヒーローの制作と、毎年の大学祭でのヒーローショーの開催を目標に活動中です。学内外の他サークルとのコラボショーのほか、学外イベントでのグリーティングなどにも積極的に参加しています。全てのキャラクターデザイン、造形、殺陣の考案、スーツアクター、声優、シナリオの作成を部員が担当。歴代の部長は現・情報デザイン領域の学生で、キャラクターの撮影や動画の編集、広報物の文字の扱いなど、領域で得た知識をフル活用しています。



神戸芸術工科大学特殊造形部との交流イベント

ミタリ

おもしろいことしよう!  
エンターテイメント集団

「おもしろいことをしたい!」と集まった、成安造形大学総合領域と情報デザイン領域の学生3人。それぞれが全く違った分野、個性を持ち寄り、2019年6月に結成したエンターテイメント集団です。大学祭での作品発表を皮切りに、プロジェクションマッピングイベント「終炎祭」を「Water and Light Project」とのコラボレーションにより開催。映像制作の際には、シナリオ作成の授業がとて役立ちました。また、使用した機材はメディアセンターのもので、これだけの機材とそれを扱えるスタッフがそろっているのは、成安の強みだと思います。



ぼぼたいぼ

作る人も見る人も楽しい  
作字をしてTwitterで発表

2年次に開講される文字組の授業を受けて、フォントに興味を持った学生が始めた「作字」のサークル。作品は週に1回、Twitterで発表しています。現在のメンバーは、情報デザイン領域の学生7人。各自が自由に単語を選んで制作しますが、月1回程度「○○縛り」と称して全員が同じテーマで作字するなど、グループならではの活動も。毎週の作字で培われた文字デザインのスキルを使って、授業内で制作するロゴタイプやタイトルロゴに生かしています。



成安写真サークル

学年、領域関係なく活動中  
学内外での撮影やグループ展も

2-3カ月1回のペースで自由参加の撮影会を行い、部員が撮影した写真をTwitterにアップロードしています。他のサークルや学生会から依頼を受けて、学内イベントの記録撮影を担当したり、有志でグループ展も開催しています。写真サークルですが、写真作品以外の制作も大歓迎。グラフィックデザインで使用する広告ポスターの撮影や、プログラミングの技術を使った新たな表現など、各部員が幅広い分野で活動中です。



こえ製作委員会

学内新聞「こえ」を発行  
誌面制作+イベント企画も

成安造形大学内新聞「こえ」を年3回発行しています。企画、取材、撮影、編集、デザイン、入稿までを全て学生たちで行い、学生の「声」を届けるために活動しています。週に一度はごはんやお菓子を食べながら、ゆる〜く企画会議を開催。作業は主にAdobe Illustratorを、最終入稿にはInDesignを使用してスキルアップにも繋げています。また、誌面とコラボしたイベントを企画・主催するなど、多くの人に読んでもらえる工夫をしながら頑張っています。