

[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:浅野家(写真クラス卒業生)
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:2021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

本書からの無断転載を禁じます。
また掲載内容は、2021年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 2021

1st 4/18 (日) 2nd 6/6 (日) 3rd 7/25 (日) 4th 8/29 (日) 5th 10/10 (日)

[ACCESS]

京都から20分 JR湖西線普通 JR七尾温泉駅

大阪から46分 JR京都線新快速・JR湖西線普通

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

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2022

SEIAN UNIVERSITY OF
ART AND DESIGN
GUIDE BOOK 2022



情報デザイン領域のサイトはこちらをご覧ください。



エクスperimentalデザイン

竹田愛海
Inking Microbes

センサーやプログラミングを使った電子工作を学んだことで、さまざまな機材・ソフトを応用的に工夫して、インタラクティブな作品制作の可能性を広げることができました。

「インクの中に微生物がいたら」というテーマで、体験者が選んだカラーチップを差し込み、センサーに反応した色味の微生物を観察するという世界観を仮想的に表現しました。無機質な研究所をイメージさせる白を基調とし、対比して有機的かつラフなチップが目立つように心がけました。



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 竹田愛海、P.05 有村泰志、P.07 新井田 萌 / プログラミング:真下武久

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。

2-3

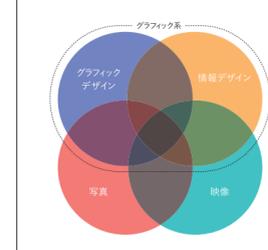
コース独自の学びとコース共有の学びを組み合わせ、
変化する時代に対応できるよう、幅広く学びます。

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

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デザイナー技術
 - 映像編集

- 3年**
- Webアニメーション
 - Webデザイナー企画
 - 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

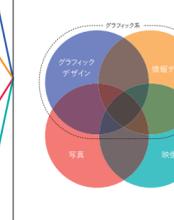
人と社会、情報システムとの相互作用を探究する、新しい
グラフィックデザイン分野です。インターネットを利用した広告、
サービス、アートなどを対象に、観察分析手法やコンセプト構築、
インタラクティブな表現技術を修得し、ビジネスや社会課題を
可視化して新たな仕組みを提案します。



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



テーマ研究 卒業制作



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。



- 撮影技術
- プリント技術
- 写真作家研究
- 写真表現研究
- 社会性と自己研究



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



教員紹介サイト



領域の客員・招聘教員

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

卒業後の進路

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/
大学院/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 Natsumo



■ 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



劇映画「アディクトの優劣感」2008(監督)

情報デザインコースでは、経験デザイン・サービスデザインの分野や、ARやAIなどの情報技術を使ったインタラクティブな作品制作に挑戦しています。「UI/UXデザイン」授業で制作したアプリや、「ARアプリケーション」授業で制作した作品を紹介します。



UI/UXデザイン
井原七海
myNEMU

セラピストらしくまと一緒に、睡眠改善をゆくり目指すスマートウォッチアプリです。既存の睡眠アプリの問題点(分析情報の過多・改善方法の不明・睡眠の質の低下)を踏まえ、グラフィカルなスコアと認知行動療法を用いたユーザーの睡眠改善を目標にしました。パートナーのしるくまくんには、アニマルセラピー効果を期待できます。また、分析レポートは目覚めの気分ごとに確認でき、より自分に適した睡眠習慣を取り入れることが可能です。



おなかのおうち



UI/UXデザイン
富田怜奈
おなかのおうち

食べたものをかわいいアバターに変換し可視化することで、ゲーム感覚で楽しみながら食事管理ができるアプリです。お腹の中に見立てた部屋に食べたものが変身した家具アバターが置かれるという仕組みになっています。「ヘルスクエアの課題を解決するサービス作り」をテーマにした授業で、既存の食事管理サービスの「楽しくないから続かない」という問題を解決するため、コレクションゲームの要素を取り入れて制作しました。



食事登録

アイテム
変換

ホーム

記録

写真撮影からAIがご飯を分析

食べたものがランダムでかわいい家具に変身

おなかのなかに見立てた部屋に家具が置かれる

胃の「なう」を楽しく記録＆観察!



AR MY JOURNEY

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できます。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」というところから。
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。一般的なものは、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。

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



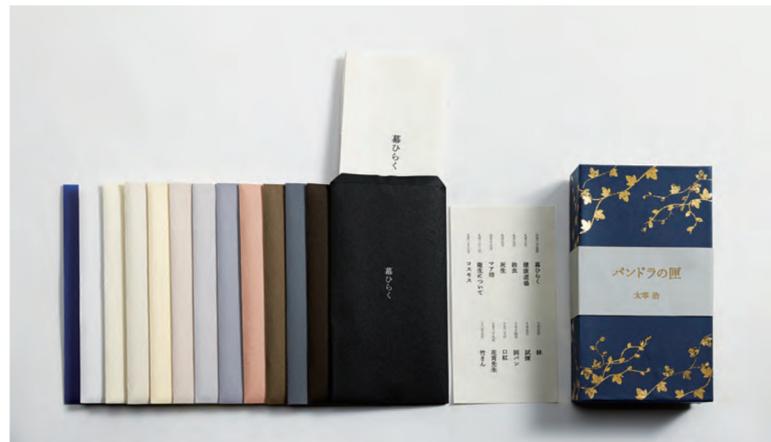
西谷きなり
エディトリアルデザイン
—書籍のリ・デザイン
山田悠介「スイッチを押すとき」

既存の本をリ・デザインすることを通して、本が紙であるからこそその価値や意味について考える授業。書籍の編集の技術や本の構造を理解すると共に、どんな本であれば読者にとって新しい価値や体験を感じるものにできるのか、というLUXデザインの側面を学ぶ事ができました。



金光彩花
エディトリアルデザイン—書籍のリ・デザイン
せきしろ×又吉直樹「まさかジープでくるとは」

文字組みや製本方法などひとつの本が出来上がるまでの全てを学術し、自分の手で製本しました。学んだ内容を基礎に、しかし、そこに囚われることなく、書籍の持つイメージをひっくり返すような自由なアウトプットが可能だったのは、手作業で行う、この授業ならではの学びです。



タイポグラフィ

山崎未朱希
卒業制作
漢字の和

漢字を覚えることと遊びとして楽しむことの両方を成立させるにはどうすればいいかを意識して、何度も計画を練り直しました。小学生向けの簡単な遊びにするため最低限の情報を文字表記なしで表現し、自主的な学習に繋がるような仕組みの作り方を学びました。



桑江 翼
エディトリアルデザイン—書籍のリ・デザイン
太宰治「パンドラの匣」

本の表紙だけでなく、その本をどんな人に手に取ってもらいたいのか、なぜ本なのか、そのためにどんな風にも本の印象を伝えるのかを考えて制作しました。本文まわりのデザインについても教わりましたが、そちらは細かい作業が多くて、頭がこんがらがったり…。大変な作業になりました。

パッケージデザイン・ブランディング



西岡杏子
卒業制作
cacao stamp

フェアトレードや持続可能性についての社会問題に向き合ったチョコレートショップを考えました。普段何気なく食べているチョコレートは、もしかすると児童労働によって生産されたカカオを原料としているかもしれません。身近なものからこうした問題に気づき、考えるきっかけになってほしいです。

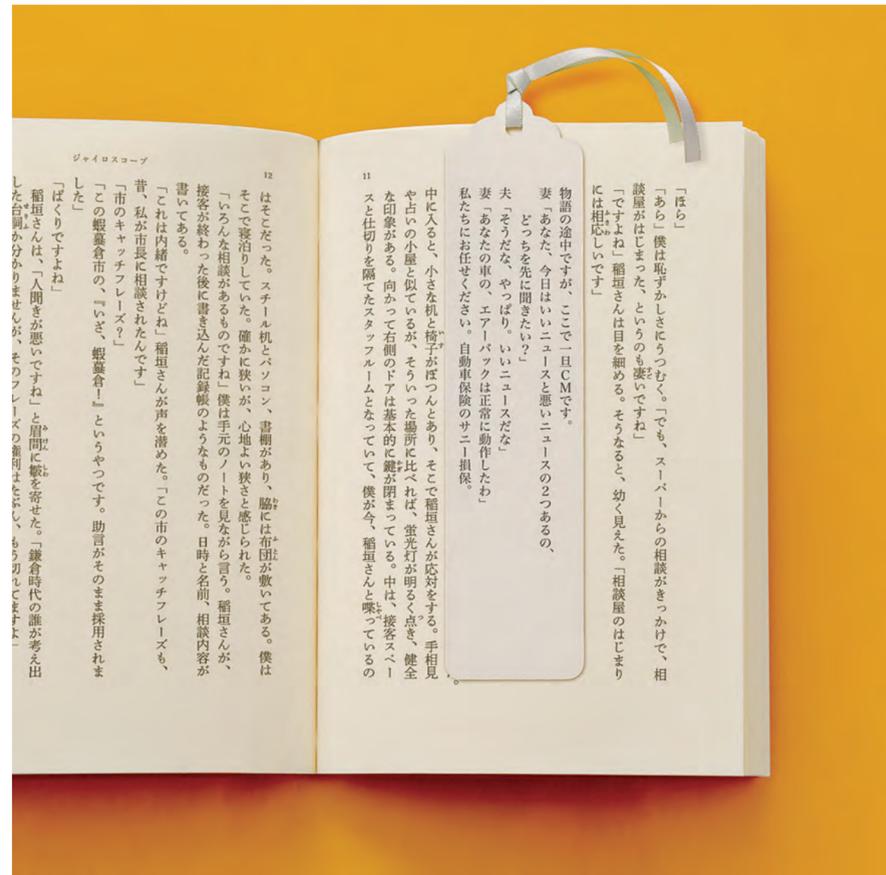


写真



橋本七虹
写真中級—写真集制作
減りの美学

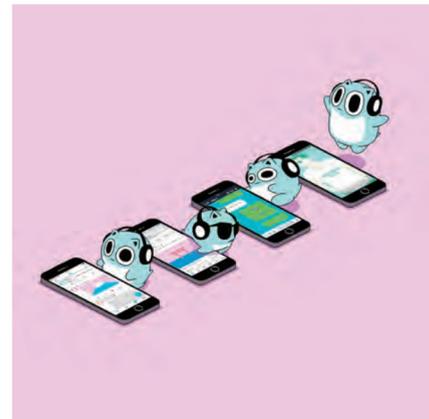
自己表現や広告などの職業に結びつく、写真を使ったさまざまな表現を実現するための授業です。カメラ等の撮影機材の基本操作や撮影した写真の調整・編集などを学びました。



1 CMを挟むしおり



4 小さなシンセサイザー楽器(ブルーハムハム)



5 SNS四重奏(ブルーハムハム)



2 日本人の感性



3 感情色鉛筆



6 文房具四重奏(ブルーハムハム)

デザインの本質は「工夫すること」。
SNSが起点になって仕事が広がってきました。

有村泰志

ARIMURA Taishi

現在のお仕事や所属について教えてください。
新卒で入社したデザイン事務所から移籍し、現在はCHOCOLATE Inc. に所属しています。YouTubeチャンネルやボードゲーム、映画など様々なコンテンツを作っている会社です。元々はデザイナーとして入社したのですが、個人でやっていたSNSアカウントがバズり始めたことで、現在はこれをビジネスとして大きく育てていくためのコンテンツ作りを行っています。作品を作って投稿したり、グッズ制作やイベントの監修が主な仕事です。

SNSへの投稿から新しい流れが始まったのですか？
ありがたいことに現在はSNSの投稿からお仕事に繋がることがほとんどです。オリジナルキャラクターを作るとグッズ化のご相談をいただいたり、アイデアを考えると商品化のご相談をいただいたり…。自分が純粋に作りたいたいものを起点としているため、モチベーションも高いですし、何より楽しいですね。元々のづくりが好きなので、今は完全に仕事と趣味の境目がなくなっています。

海外のクリエイターとのコラボも増えていますね。
去年から作り始めた“ブルーハムハム”というキャラクターは海外ファンも多く、コラボも増えてきました。好きなアーティストにフォローされていたので、試しにDMで「コラボしませんか?」と送ってみたら快くOKしてくれた時は驚きました。実際にコラボが作品を作って投稿すると「AMAZING!」とコメントをいただいたり…。世界的クリエイターと簡単に繋がってコミュニケーションができる、SNSというものの凄さを実感しています。

デザインを学び始める学生さんに一言お願いします。
デザインの本質は「工夫すること」だと考えています。これはデザイナーに限らずあらゆる仕事・場面に役立つ技術で、実際、僕自身も今は学生時代には想像もつかなかった仕事をしていますが、当時学んだデザインの考え方が大きな軸になっています。皆さんも、これからたくさん「工夫すること」の楽しさや味わってみてください。

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キャラクター制作を担当している。

YouTube: <http://bit.do/fPDgU>
Twitter: <https://twitter.com/15424578268>
TikTok: https://www.tiktok.com/@arimura_taishi



1. JO1/別冊カドカワScene
別冊カドカワ Sceneという雑誌で撮影させていただいたJO1の皆さん。時間のなかで大人数の撮影でしたが、メンバーの皆さんはワイワイとしながらも撮影時にはシッパキメていただきました。プロフェッショナルな皆さんだからできた撮影でした。
2. 武田玲奈/週刊少年マガジン
武田玲奈さんと長崎 五島列島にて行った撮影。東京の喧騒をはなれ、時間がゆっくりと流れ落ちた雰囲気の中で撮影をさせていただきました。光が綺麗に差し込む午後の時間、リラックスされる武田さんの一瞬を切り取った写真になりました。
3. PUNPEE/アーティスト写真
雑誌の撮影をきっかけにアーティスト写真の撮影依頼を頂きました。ご本人と色々お話ししながら撮影に使用するテレビを選んだり、現場も楽しかったです。現場が深夜になっても楽しく撮影に臨んでくれるaikoさんの人間力に何よりも感動した撮影でした。またいつかご一緒したい本当に素敵なアーティスト。
4. aiko/「ハニメモーター」CDジャケット
aikoさんの40th シングルジャケットの撮影。ずっと聴いてきたaikoさんのジャケット撮影ができたことが何よりも嬉しかったです。現場が深夜になっても楽しく撮影に臨んでくれるaikoさんの人間力に何よりも感動した撮影でした。またいつかご一緒したい本当に素敵なアーティスト。
5. マカロニえんぴつ/アーティスト写真
マカロニえんぴつのアーティスト写真ですが、ポールのはっとりさんを雑誌で撮影したのがきっかけです。こちらはMV現場での撮影という制約がありましたが、光の綺麗な瞬間を狙った撮影になりました。

神藤 剛

SHINTO Takeshi

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ョー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、写真の道に進みたい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。

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。私が提案しながら撮影を進めることもあれば、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った方向性をするのか。とても興味深く、この仕事の魅力だと感じています。

「これから必要な力」とはどんなものでしょうか？
行動力。技術の発展とともに表現方法の幅も広がりました。そうすると、方法を探る前に自分がどう動きたいかが大切になってくると思います。自分が行動すれば運も味方してくれるでしょう。受け身にならず、いつも何かに向かってほしいですね。

1983年、大阪生まれ。
2007年成安造形大学写真コース卒業後、松浦スタジオ入社。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/>

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あったアイデアです。在日韓国人3世である私が「自分はいつかこの誰なのか」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いか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、写真だけではなく、映像やデザインなどに触れたことですね。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衝撃的でした。「日々感じていることを作品にしていんだ!」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年朝陽研究生修了。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。

「写真新世紀」でグランプリ受賞。
写真家として国内外の展覧会で作品を発表。



「結婚」(2020年制作)



双頭の白蛇



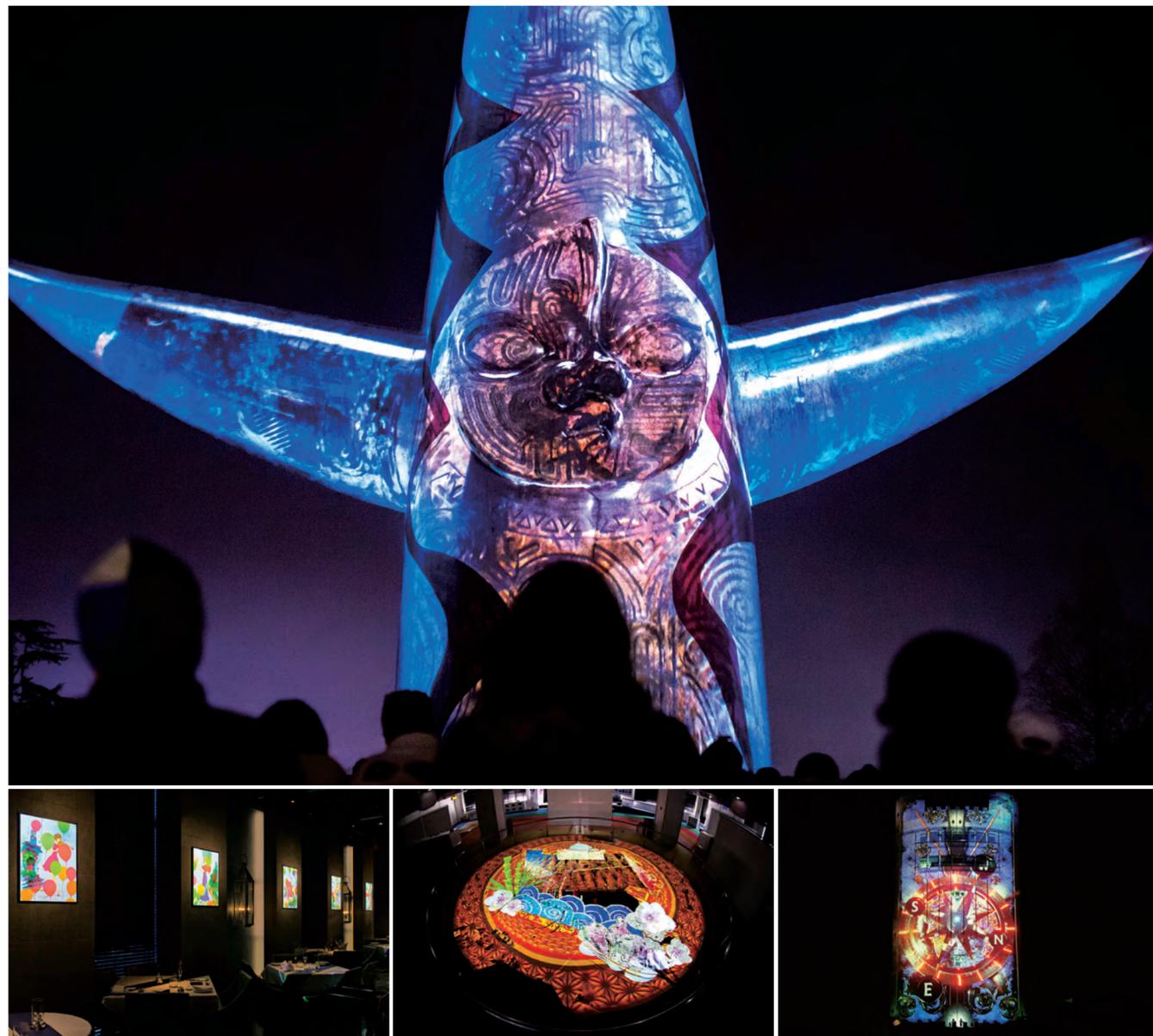
侵略者



オニ

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。過去に齋川実花氏、野口里佳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。

【白頭の白蛇】(2019)
「物語」シリーズの中の一つです。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、アフリカに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きます。三世代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。



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は熱い。

1
2 3 4

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きたこともあり、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、空間にいるみんなが驚きを共有し、ワイワイと楽しむ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合わせて映像を作らないといけません。そのため映えてみてわかることもあり、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「やってきて良かった」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る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。卒業後は株式会社ケナカで映像クリエイターとして活躍中。

大内清樹
OUCHI KIYOKI

- 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」百瀬里菜
「第15回マイアミ・ニューメディア・フェスティバル」(アメリカ)他、3か国で入選、上映。

2-5. ドラマ「Rainlily」2019 百瀬里菜
「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・アート・フェスティバル IVAHM2019」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/336322996>



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。

百瀬里菜
MOMOSE Rina



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追求し、既存の演出手法や価値観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、本学のコスチュームデザインコースやイラストレーション領域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つの映画祭での受賞と7つの入選を果たしました。
【受賞】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。この映画祭は21歳以下の作家を対象とした国際学生映画祭です。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・村山匡一郎氏ら5名でした。
【入選】2019年5月にマドリードのネオムデハ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・アート・フェスティバル IVAHM2019」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。

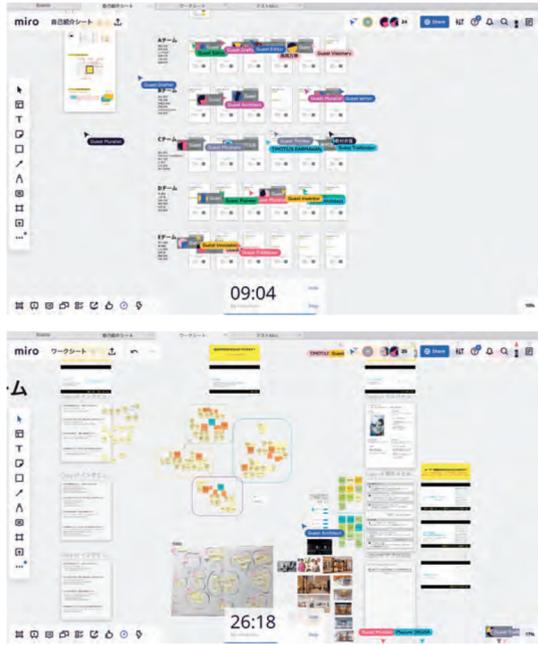
百瀬さんに作品制作についてインタビューしました。

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しています。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、消え方かなあと私は思います。

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。
全身真っ白のLilyというキャラクターは、初めどこでもリボンを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。このなんとで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。

ドラマ「CRADLE LILYBLUE」は、2020年にアメリカで開催された映画祭「第15回マイアミ・ニューメディア・フェスティバル」の他、スペイン、フィンランドの3か国で入選し、上映されました。



2020年度のオンライン集中授業の様子



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な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、といっ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。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ト、働き方や作業分担を考えること、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は、デザインという考え方の一部だと思うんです。最近一般的になっ

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の人格を考えるときか？……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があるまでよりもっとしっかり考えて体験を構築する必要があります。……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ということですから、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。

オンラインでの授業はいかがでしたか？ 今回はコロナという状況の中で対面の授業が難しいことを予想していました。一方でこの状況だからこそできる



展覧会・地域連携プロジェクト—Students' Works

展覧会

写真コースでは、2年次にグループ展を、3年次に個展開催を推奨しています。他のコースの学生も学内・学外のギャラリーでの展覧会を多数開催しています。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。



グループ展や個展にもチャレンジ

森内春香 写真コース3年
今年2月に初の個展を京都の恵文社ギャラリーで開催しました。テーマは「Humor(ユーモア)」。2020年はCOVID-19の影響で以前のような撮影活動が難しくなりました。そんな中で近所の景色や、日常の中にある「自分なりのおもしろさ」を見つけていこうと考えたのがきっかけです。例えば、道に落ちていたゴミを見つけたとき、(落ちてはいることは)決して良いことではないけれど、私は「おもしろい」と感じたんです。こんな風に見る人の感性でさまざまな想像してもらえたらと思い、作品づくりを行いました。作品は額装なしで、インスタレーション形式で展示。標識の写真はボールに付いたり、花の写真は床に置いてみたり。展示方法でも「ユーモア」を表現してみました。期間中には、同テーマの写真集も販売。自分でデザインし、印刷の仕様などにもこだわった力作です。今回の個展に関連して、大学でのたくさんの学びが役に立ちました。中でも一番印象に残っているのが、暗室作業の授業です。手作業で色を調整する技術は、デジタル編集・加工においても考え方の基礎となっています。これからも写真家になる目標に向けて頑張りたいと思います。



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。



イベントPR
ポスターコンペを通して
効果的な情報発信手段を学びます

「国民健康保険料納付啓発」ポスター
滋賀県国民健康保険団体連合会からの依頼:
国民健康保険の仕組みについて学び、納付
強調期間と完納期間をアピールするポスター
を制作。
採用:情報デザインコース 3年 中谷 陸



「びわ湖の日」40周年キャンペーンポスター
滋賀県琵琶湖環境部環境政策課からの依頼:
夏休みにびわ湖と自分の生活との関わりについてリサーチし、その経験をベースにポスターを制作。
採用:情報デザインコース 3年 池元真白

マルシェ

温かな気持ち広がる
学生主導のマルシェイベント

2020年の6回目のマルシェ(「マルシェ」と「シェア」を掛け合わせた言葉)は、前例のないオンラインでの開催となりました。「マルシェ繋」のテーマのもと、ウェブサイトやSNSを通して、厳しい社会情勢の中でも人・場所・心を繋ぐことができる場づくりを実現。サイトや動画の制作、オンラインショップの運営、発送作業など、全て学生主体で行われています。日本各地の出店者や消費者が参加し、動画配信型のワークショップやZoomを用いた似顔絵イベントなど、オンラインの利点を活かした新しい形のマルシェとなりました。



課外活動—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課外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み創造性と個性あふれる団体を紹介します。



ミタリ

多岐多様な個性派のエンターテイメント集団
高校生向けのイベントでYouTube配信を実施

「おもしろいことをしたい!」と集まった、成安造形大学情報デザイン領域と総合領域の学生3人。それぞれが全く違った分野、個性を持ち寄り、2019年6月に発足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、プロジェクト「終炎祭」を「Water and Light Project」とのコラボレーションにより開催、YouTubeでの動画配信や学内イベントの企画など、さまざまなエンターテイメントを提供しています。昨夏に実施した高校生に向けたオンラインイベント内での「入展」は、コロナ禍における展示方法に独創的にアプローチしたライブ配信の動画企画。グループ展でありながら全作家の作品は同時に展示されず、入れ替わりで作家が搬入にやってくる様子をライブ配信しました。



「ミタリ」の活動について教えてください。



スケ:大学の所属領域に関係なく、分野や範囲を絞らずに自分たちのやりたいことをメンバーで話し合っていて、いろんなことを行っています。YouTubeのチャンネルを持っていて、そこで活動しています。レン:グリム童話について調べて、夜の公園で雑談する動画をアップしたり。もともとが「おもしろいことをしたい」「俺も、したい」「俺も」って集まった3人なんです。だから、どんな活動でも基本OKです。

一では、「入展」に携わった経緯を聞かせてください。レン:自分たちでやりたいことをやるだけでなく、クライアントからオーダーをもらってプロジェクトを進めていく力も必要なんじゃないかと思、一度、制限の中でやってみよう」と、大学の入試広報センターからの依頼を受ける形でイベントに参加しました。

一オーダーに沿ってつくイベントで苦労した点は? レン:もう、めちゃくちゃ考えました(笑)今でも自分たちの中で考えることはしていたけれど、僕らが思ったことをするのは、想像以上に難しく、本番の内容は、最初の企画提案とは全く違うものになったくらいです。

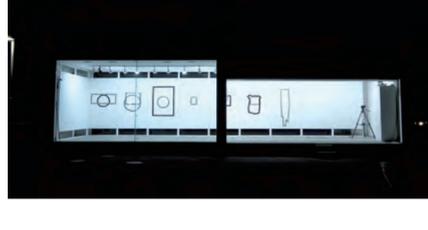
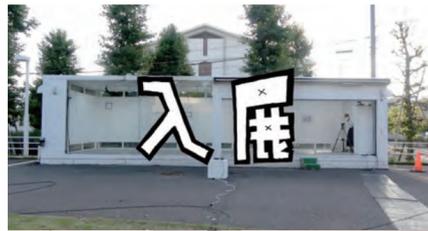
一YouTubeのライブ配信をすることが条件だったと聞きました。ナツハ:当初、フェイクとリアルがオーバーラップするような違和感のある動画を提案したら、「映像作品のようだから、もう少し生配信を意識してほしい。コロナ禍で作品展が中止になったり人が集まることができない中、成安の受験を考える高校生に今の成安や成安生のリアルが伝わる何かを見せられないか」という要望が返ってきました。レン:それで考えたのが、作品を展示するだけではなく、搬入の現場を見せたらおもしろいかもって。ナツハ:最初はタイムアタックみたいにバラエティの要素を取り入れて、制限時間が来たら強制撤収みたいなことも考えたり。レン:でも、それは「作家へのリスペクトが足りないなあ」と。そこから作家さんが見せたい形で、搬入の様子を見せられる内容に決まりました。

一搬入と搬出を配信で見せ続けるのは、大変ですよね? ナツハ:4台のカメラを3時間回しっぱなしにして、僕はカメラのオペレーションを。2人は映像のスイッチャーをしてくれました。スケ:僕は、途中でマスクをかぶって作業のお手伝いに出たり(笑) ナツハ:手伝いに来てくれた友人がカメラを動かしたり、色々とサポートをしてくれました。

一今回のプロジェクトを企画・実施してみた感想を聞かせてください。ナツハ:本番前には、機材のオペレーションを何回もやって、セッティングを何度も調整しました。ものすごく映像配信の勉強になりました。「入展」を経験してから、配信がスムーズに行えるようになったことは大きな収穫です。スケ:参加してくれる作家さんへの交渉と連絡等を担当していました。僕自身、写真作家を目指しているの、いろんな方の作品を見たり、やりとりをする中で自分の勉強にもなりました。レン:僕は、企画書を作ったり、内容の詰めをしたり。話すのが好きなこともあり、ミーティングでは司会をしたり、アイデア出しを行ったり。そんな役割でした。

一配信を見た人からの反応は? レン:作家さんたちは、出演後も近くで見てくれていました。その感じがすごく良かったです。スケ:出身高校の後輩がこの配信を見てくれていたみたいです。それを聞いて、大学の受験生向けのイベントとして、発注者である広報職員さんの要望もクリアできたかなと思いました。

一これからミタリの活動は? レン:今年は、学内のクリエイティブキャンパス計画に参加することが決まっています。昨年の大学祭のとき、一緒に作品を創ったことが今の信頼感につながっているように思うんです。一緒に何かをしたり、定期的に会うことで、次のおもしろい何かが出てくるはず。期待しててください。



成安造形特撮部所属キャラクター

成安チロルチョコ同好会

チロルチョコを
楽しむ文化を創造

チロル擬人化作品展や、全校生徒参加可能なチロルイベントを精力的に行っています。普段は週に1回集まり、チロルチョコの味や食感、パッケージについて語り合っています。コロナ禍においても、グループLINE上でチロルチョコの感想を言い合ったり、情報交換を行ったりして活動中です。2020年秋には、リモートで制作した作品を持ち寄り、学内のバストップギャラリーに展示しました。さらに、情報デザイン領域の部員が制作したwebサイト上でのオンライン展覧会も同時開催。チロルチョコYouTuberチロリストちあ吉によるポート動画など、会場に足を運ばなくてもチロルチョコの世界観の魅力に触れられるよう創意工夫を重ねました。チロルチョコのパッケージデザインやブランディングから学ぶことは多く、同好会の活動を音段の制作に活かしています。



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「〇縛り」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活かしています。



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

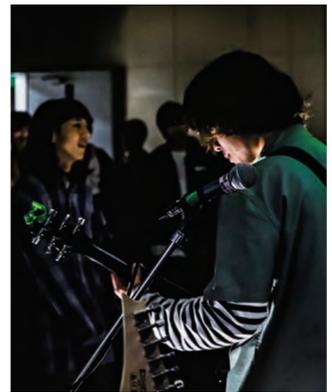
成安造形大学内新聞「こえ」を年3回発行。企画、取材、撮影、編集、デザイン、入稿まで全てが学生が担当し、学生の「声」を届けるために活動しています。週に一度はzoomでのオンライン企画会議を行い、夏には座談会も開催。作業は主にAdobe IllustratorやInDesignを使用してスキルアップにも繋がっています。また、誌面とコラボしたイベントを企画・主催するなど、多くの人に読んでもらえる工夫をしなが頑張っています。



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

不定期で撮影会を行っており、これまでに京都水族館や南禅寺など様々な場所に出かけて撮影してきました。また大学祭やサークルイベントの記録撮影を担当することもあります。年に1度開催しているグループ展では、専攻や学年の異なる部員たちの個性豊かな写真作品を発表していますが、コロナ禍で活動が制限された3回目の展覧会は、オンラインで開催しました。



軽音部

演奏だけでなく、
音響や広報でも実践的に活動

学内や学園祭でのライブをメインに、ライブがない日は、部室を使った練習やライブに向けてのミーティングを行っています。軽音部には、ステージで演奏するメンバーのほかに、ライブをサポートする音響メンバー、ライブの告知ポスターを作る広報メンバーがいます。「楽器を始めたい!」という初心者や「ライブをサポートしたい!」という方も大歓迎です。現在は新型コロナウイルスの影響で活動を制限されていますが、再開できるようにしたら大学を盛り上げていくのでよろしくお祈りします!