

INFORMATION

横浜美術大学のWEBサイトでは、
先輩や教員へのインタビューなど、さまざまなコンテンツを配信しています。



学校や先輩の明るい雰囲気が
気に入っています！

先輩に聞いてみた

「横浜美術大学ってどんなところ？」実際の大学生活
について、先輩の学生にインタビューしました。

詳しくは
こちらから



専門的な指導とゆとりのある
雰囲気

卒業生から知る

どのような仕事に就いているか、どのようなことが
活かされているか、卒業生のお話を紹介します。

詳しくは
こちらから



就職先・進路

進学先や就職先、資格など、さまざま実績を掲載
しています。

詳しくは
こちらから



教員から知る

「横浜美術大学ってどんな教員が、どんなことを教え
ているの？」教員の先生方にお話を伺いました。

詳しくは
こちらから

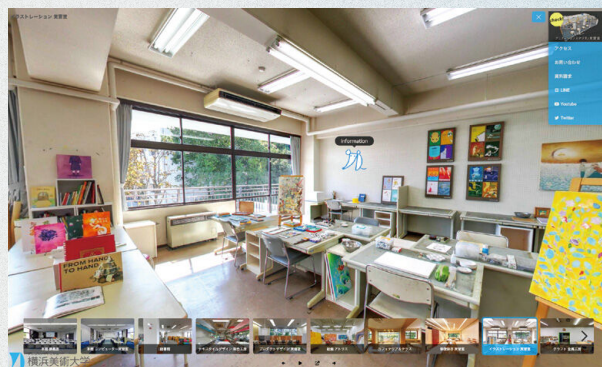


オープンキャンパス

要予約

大学説明会・入試解説をはじめ、進学相談会、各コースの
ワークショップ・展示などの各種プログラムを用意しています。

詳しくは
こちらから



360° パノラマビュー

横浜美術大学の施設などを見学できます。

詳しくは
こちらから



つくりたいを、つくればいい。

ヨコハマ美大で成長した
12 人の先輩たち

VOL. 04

横浜美術大学

YOKOHAMA UNIVERSITY OF
ART & DESIGN





つくりたいを、つくればいい。

何かをつくりたい。その気持ちに素直になろう。

何をつくるか。どうつくるか。

答えはひとつじゃないし、正解もない。

一から学んで、いろんなことを知って、

気持ちが大きく動く、何かを見つけよう。

それがきっと、自分らしさの手がかり。

自分だけの表現になる。

つくりたいを、つくればいい。

教育の仕組み

入学前
教育

美大で学ぶためのウォーミングアップ

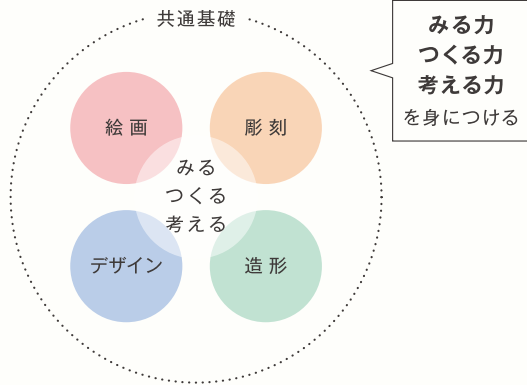
美大生活を円滑にスタートさせるため、入学までの期間を有効活用し、さまざまな実技指導を実施しています。

1年次
教育

主領域と副領域を1つずつ選び、どの分野が向いているかを判断

前期は創造性を養うために必要な「みる」「つくる」「考える」力を養う基礎実技を学びます。後期は「平面」「立体」「視覚デザイン」「映像」から主領域と副領域を1つずつ選び、幅広い横断的な実技を学ぶことで適性を判断します。

Ⅰ 前期



Ⅱ 後期

選択基礎						デジタル・リテラシー科目 (全学必修)
主領域		副領域	※いずれか1つ選択			
平面	+	立体	視覚デザイン	映像	+	デジタル表現
立体	+	平面	視覚デザイン	映像	+	デジタル表現
視覚デザイン	+	平面	立体	映像	+	デジタル表現
映像	+	平面	立体	視覚デザイン	+	デジタル表現

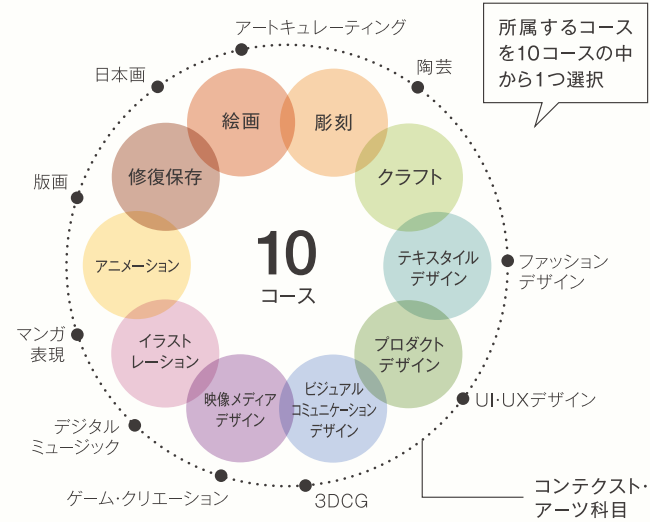
デジタル表現 (全学必修/デジタル・リテラシー科目)
本学では1年次のカリキュラムにおいて、社会で役立つデジタルスキルを学ぶデジタル・リテラシー科目を設けています。

2～3年次
教育

所属するコースを選択する 高度な専門技術と表現力を学ぶ

2年次は10コースの中から所属するコースを選び、表現の基礎づくりに取り組みます。3年次はより高度な表現技術の修得を目指し、知識・技術のほか、思考力・企画力を養います。

コンテキスト・アーツ科目
(2年次～4年次自由選択科目)
所属するコースに関連する周辺の実技を学び専門性をより豊かに広げていきます。



4年次
教育

社会に適応した表現を実践

4年次では12専攻に分かれ、社会に適応する表現に昇華させることを目標に、少人数教育の中で専門性をさらに高めています。学生一人ひとりが「社会が必要とする表現とは何か」を追究し、実践していきます。

取得できる資格

- 中学校教諭・高等学校教諭一種免許状(美術)
- ウェブデザイン実務士



01

PAINTING

大橋 美沙

MISA OHASHI

出身高校：
私立星槎国際高等学校

私の4年間

今までで1番楽しい学生生活でした！先生方が親身になって教えてくださったおかげでとても充実した4年間でした。絵に集中できた学生生活に戻りたいと思う時もあるけれど、仕事を頑張れるのもあの時間があったからだと思います。仕事は大変ですが、充実しています。



4年間の教育選択

A系※ → 絵画コース → 絵画専攻

卒業後の進路

今後は絵画教室の先生として働きながら絵を制作しています。先生の大変さ、面白さ、楽しさを体感できて、毎日とても刺激的です。

4年次

絵画専攻



卒業制作

課題

4年間の集大成として、200号以上の大きさ、制作量に挑戦する。最終的に卒業制作展を開催。

講評

全長5mを超える大作で、目の前に立てばその世界に吸い込まれてしまいそうなほどの力作です。作者自身の記憶や思い出が溢れんばかりに画面いっぱいに埋め尽くされ、それらが渦を巻くように観る者をも巻き込み、魅了してしまうそんな作品です。

1年次

A系



絵画Ⅰ／静物油彩

課題

大型の台に組まれた静物モチーフをF15号のキャンバスに油彩で描く課題。基本的な油彩技法を学ぶ。

講評

物の量感や空間に対する描写はまだ不十分ではありますが、鮮やかな色使いや配色など、色彩感覚についてはすでに目を見張るものが垣間見えています。実直に観察し、素直に表現しているところに大変好感がもてます。

2年次

絵画コース



絵画基礎Ⅰ／風景

課題

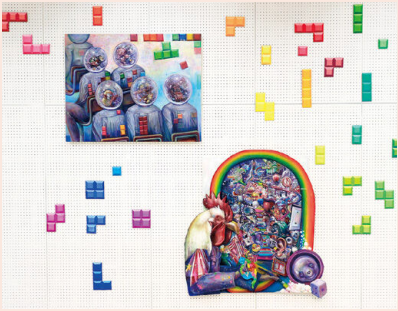
屋外の風景を油彩で描く課題。コロナ禍により、自宅から見える窓の風景や室内風景を描く対象とした。

講評

自宅の窓からの風景を描いた作品ですが、家の屋根や壁の描写には作者の細部への強いこだわりが表れています。のちの卒業制作でみられる魅力的な細部描写のはじまりがここにあります。楽しんで描いている感じが伝わる作品です。

3年次

絵画コース



絵画表現Ⅲ・Ⅳ／進級制作

課題

自身の作品の方向性を模索しつつ、展示の仕方や展覧会方法などを学ぶ、プレ卒業制作展として進級制作展を開催する。

講評

さまざまな表現方法を模索している時期の作品です。シェイプト・キャンバスやインスタレーションに挑戦し、自身の表現と作品形態の在り方について独自の視点で見つめ、捉えようとしているところに面白みがあります。

総評

彼女自身、天真爛漫な性格で、それがそのまま作品に表れています。自身の中から湧き上がる記憶や思い出を、作品の素材として表現に落とし込み、独特の色彩感覚と細部描写によって独自の絵画世界が生み出されます。そんな大橋さんの作品はこれからもたくさんの人たちを魅了することでしょう。

02

SCULPTURE

赤星 雄貴

YUKI AKAHOSHI

出身高校：
熊本市立必由館高等学校

私の4年間

制作環境が整っていたので、大学では自身の制作に集中することができました。先生方も親身にアドバイスしてくださり、各素材の加工技術だけではなくコンセプトやテーマの考え方についても教えていただき、さまざまな面で成長することができたと思います。



4年間の教育選択

A系※ → 彫刻コース → 彫刻専攻

卒業後の進路

彫刻専攻を卒業後、横浜美術大学基礎実技科目研究室助手として、日々大学業務に努めています。

1年次

A系

絵画・彫刻Ⅱ／細密模刻

課題

日頃履いている靴を細部まで観察し、粘土で造形する。表面の造形と、内にある大きな形を両立させながら、粘り強く作り込む忍耐力を身につける。

講評

モチーフとなったスニーカーを丁寧に観察し、人口革の張りや靴紐の柔らかさなど、異なる質感の差を見事に表現しています。1年生の頃から根気良さと丁寧な仕事ぶりが光っていました。



2年次

彫刻コース

彫刻基礎Ⅳ／木彫

課題

木の持つ物質性や印象、植物という意味合い、不便利性、あるいは木彫という技法やジャンルなどに注目し、木だからこそ可能な造形を制作する。

講評

シンプルな形と有機的な形の対比が面白い作品です。さらにアニメのような大きな目を施すことで、三次元と二次元を横断し、複層的な世界観が生まれています。サブカル的な表現を木彫で行っている点も魅力です。



3年次

彫刻コース

彫刻表現Ⅳ／等身人体塑像

課題

セミヌード塑像に途中で粘土の衣をつけ、着衣像にしていくことで、人体の構造を理解しながら、着衣の自然な人体表現を学ぶ。

講評

課題では最大となる等身大の作品です。等身大となると全身を使って制作することになり、制作時の身体感覚がこれまでとは違ってきます。持ち前の丁寧さと根気良さで、全体に意識が行き届いた誠実な作品になっています。



卒業制作

課題

4年間の集大成として、自己表現の確立としての作品を制作し、社会にメッセージを発信する。

講評

これまでの要素が詰まった集大成というべき作品です。人物像部分の塑造的な技術にも磨きがかかりましたが、ウレタンフォームを用いた有機的な形を加えることで、赤星さんらしい対比的な表現に落とし込んでいます。



総評

4年間を通じて課題に真摯に取り組んでいました。彫刻の課題制作以外に学内行事などでも活躍し、その経験が彼の作品の中で生きているように見えます。着実に積んだ経験により、人間としても大いに成長したと思います。

※2022年度まで実施していた従来のカリキュラムモデルの呼称です。

03

CRAFT

丸山 遥

HARUKA MARUYAMA

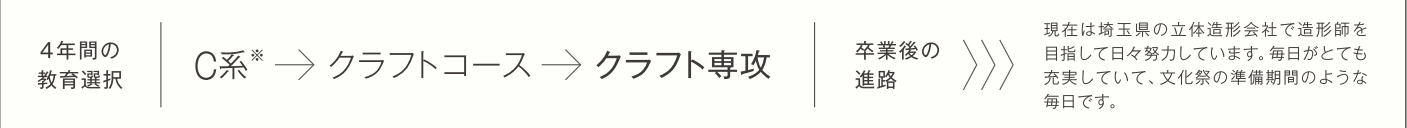
私の4年間

学生生活の中で好きなことを突き詰め、まっすぐ素直に制作に打ち込みました。制作中に沢山の壁にぶつかりましたが、全てやり切った時、この経験が人生の大きな糧となると同時に、諦めなければ願いは叶うことを実感しました。

出身高校:

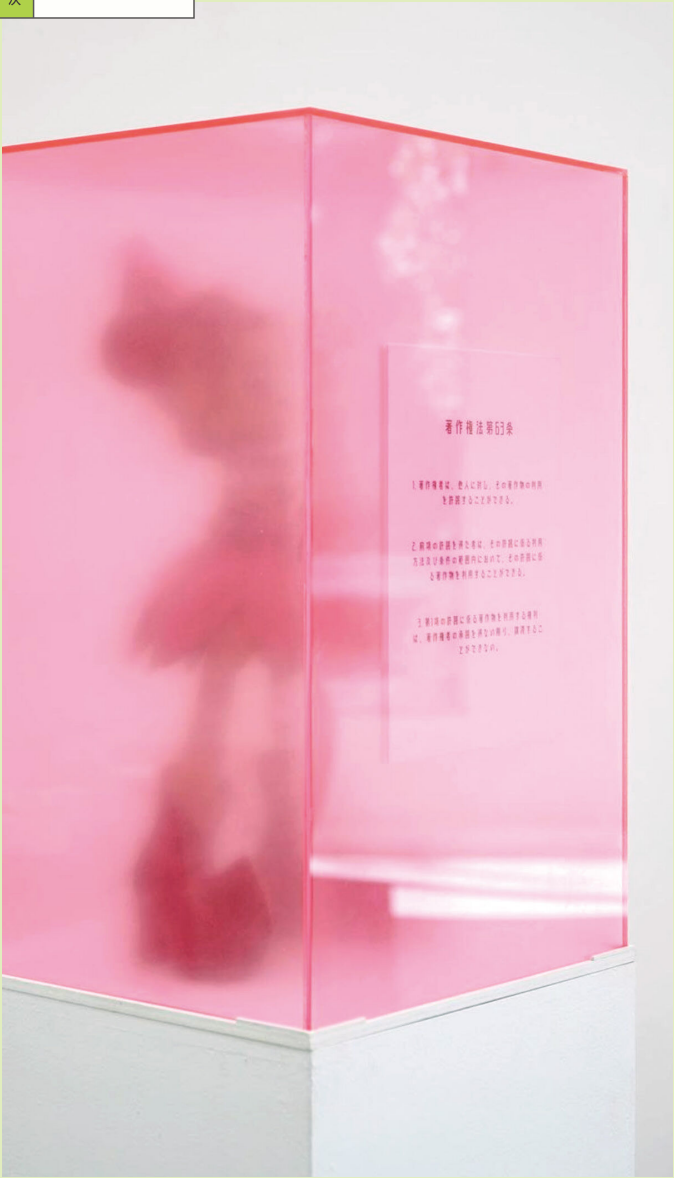
私立アレセイア湘南高等学校





4年次

クラフト専攻



卒業制作

課題

4年間の集大成として、自己表現を確立させた作品を制作し、社会にメッセージを発信する。

講評

ピンクの箱の中には漆で制作した某キャラクターが隠されています。幼少の頃からこのキャラクターが好きで、アニメの容姿を忠実に再現したフィギュアが存在しないと嘆き自身で制作しました。著作権的に自由に出品できない現実を知り、何度か許諾を得る交渉をしたが断念することに。作者は発想を転換し、見せたいものをあえて隠すことで逆に興味をそそられる作品に昇華させました。

1年次

C系

クラフトデザインⅢ／抽象立体

課題

木や金属で立体作品を制作。切削作業、研磨作業など基本的な作業を通して道具の扱い方や素材の特性を学ぶ。

講評

人体に興味を持っていた作者は、あばら骨と肺をイメージして制作しました。研磨して浮き出た木目が臓器のような生命感の「動」の印象を与え、鉄を短冊状に切り並べられた骨は「静」の印象を与えています。素材や造形の対比が面白い作品です。

2年次

クラフトコース

クラフト基礎Ⅳ／銅鍋

課題

一枚の銅板を金鋸で叩いて銅鍋を制作。金属を立体的に造形する技術と表現力を学ぶ。

講評

銅の板を金鋸で叩いて造形していく鍛金技法で作られたお鍋です。加工技術も高く丁寧に叩かれており、鍋として人が使用するイメージや使い勝手を十分に理解した造形力が評価されました。

3年次

クラフトコース

クラフト表現Ⅲ／入れもの

課題

金属、木、漆の中から素材を選択し「入れもの」をテーマとして各自のコンセプトのもと制作する。

講評

これまでクラフトコースで学んだ技術を軸に曲げわっぱを制作しました。3年次から漆の素材を扱いはじめたことで、作者の作品は華やかになりました。漆の黒や朱といった伝統的な色だけでなく、現代の感覚に映える漆の魅力を発信しています。

総評

ものづくりがとても好きで、課題以外にも自主制作で立体作品に取り組んでいました。漆という素材に出会い、乾漆技法を身につけてからは自由に造形する楽しさに夢中になり、高い造形力の才能をさらに開花させてくれました。

04

TEXTILE DESIGN

金 珉辰

HYUNJIN KIM

私の4年間

4年間テキスタイルを学び、課題を一つ一つ果たすことで、作品制作の視野が広がりました。色々な分野の先生のアドバイスや指導を通じて卒業制作に向けて多様な実験ができ、その中で成長することができました。



4年間の教育選択

C系※ → テキスタイルデザインコース → テキスタイルデザイン専攻

卒業後の進路

東京藝術大学大学院工芸専攻染織分野に進学します。大学院では、卒業制作で使った「友禅染」の技法をもっと深く研究しようと思います。

4年次

テキスタイルデザイン専攻

卒業制作

課題

4年間の集大成として、自己表現を確立させた作品を制作し、社会にメッセージを発信する。

講評

自身の線に対する記憶と成長が題材。コンセプトが非常にはっきりしており、表現手段、作品形態に拘り、自由に柄が描ける手描き友禅技法と記憶(過去)を手練る作業とがシンクロし、作者は制作を通し確実に成長しています。



1年次

C系



クラフトデザインⅣ／綴れ織り

課題

織り実技 / 野菜や果物をモチーフにデザインし、織り機を使った綴れ織り技法で表現する。

講評

長ネギをモチーフに「ネギの断面の層」から得たネギのイメージをシンプルなボーダーで表現しています。ボーダーの巾やゆがみ方・質感・色それぞれがバランスよくまとまり、ネギらしさを上手く表現しています。

2年次

テキスタイルデザインコース



テキスタイルデザイン基礎Ⅲ／インクジェットプリントとマッピング

課題

染め実技 / 花をモチーフにしたインクジェットプリントによるリピート柄を制作する。

講評

オニユリをモチーフにしたが、花そのものではなく花の模様を抽出したうえで花弁や葉の特徴を最小限で表現しています。地白型の模様だが白が清潔な空間になっており、好感が持て、カラーバリエーションも適切です。

3年次

テキスタイルデザインコース



テキスタイルデザイン表現Ⅳ／自由制作

課題

3年間で習得した技法の中から選択し、自由制作を行う。

講評

平面でありながら立体でもある着物は、友禅染の制作知識と技量、着尺13mを染める覚悟が必要です。柄の大胆さ、量し、色と白場の関係に積極的な性格と感覚の良さが表れています。技術的には荒削りですが気持ちのいい作品に仕上がりました。

総評

初めて扱う友禅技法を短い期間で習得し、自己表現ができるまでになりました。染色の細分化された工程全てが思うようにできるまでは、今後も多くの作品を制作し発表することが大切です。染色だけではなく広い視野で多領域の世界から表現する方法を学び、成長できる能力を有していると思います。これからの更なる成長を期待しています。

※2022年度まで実施していた従来のカリキュラムモデルの呼称です。

05

PRODUCT
DESIGN

笠谷 翔

KAKERU KASATANI

私の4年間

豊富なコース選択でものづくりを幅広く学べ、年次を重ねていくにつれて専門性の高い分野教育を受けることができました。全年度を通して興味のあることには積極的に取り組み、最後の卒業制作においては最優秀賞を受賞し、その過程でさまざまな人との関わりが生まれました。

出身高校:

神奈川県立横須賀大津高等学校



4年間の
教育選択

C系※ → プロダクト
デザインコース → プロダクト
デザイン専攻

卒業後の
進路

》》》

卒業後は株式会社メガハウスに就職。主に
ロボット、特撮キャラクターのフィギュア
企画開発業務を行っています。

4年次

プロダクト
デザイン専攻

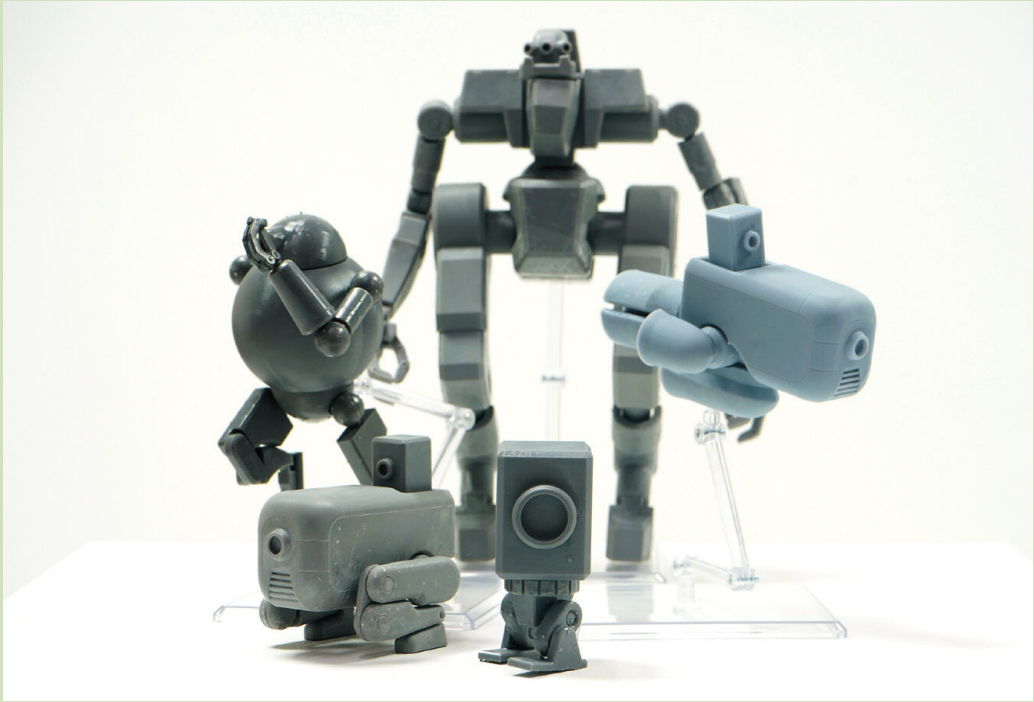
卒業制作

課題

4年間の集大成として、自己表現の確立としての作品を制作し、社会にメッセージを発信する。

講評

ユーザー体験を基に、サービス全体の流れを考え、キット難易度設定や造形メソッドの習得法を提示しました。制作にあたり、各業界へのインタビューや提携交渉も自身で行った事も含め、精度の高い提案となりました。



1年次

C系

クラフトデザインⅠ/
てとかたち

課題

自身の手で握り込んだ形から発想する「用途」を意識した造形課題。

講評

経験の量に関わらず「人と関係するカタチ」が完成する課題。握る行為に必要な量感と、薄さと鋭さを持った形状の対比が印象的な作品となりました。形を美しく整える過程と完成度を高める喜びを体感し、その後の制作へ取り組む姿勢ができました。

2年次

プロダクト
デザインコース

プロダクトデザイン基礎Ⅱ/
段ボールスツール

課題

段ボールを使用した、実際に座れるスツールを制作する課題。

講評

ユーザーの知覚発達を促しつつ、実使用上の配慮がなされた提案として、高く評価できます。実使用上の強度もあり、プロダクトデザインの基本的な考え方を忠実に体现した模範的な提案作品と言えます。

3年次

プロダクト
デザインコース

プロダクトデザイン表現Ⅱ/
シェア・ツール

課題

合板とデジタルファブリケーションを使用した、少数間での共用ツールを考え具現化する課題。

講評

共有空間でプライバシーを確保しつつ最低限の交流を促すこの提案は、見る人にコロナ禍での空間共有のあり方を考えさせます。構造とコンセプトに合致した有機的表現が、人と人との境界にあるモノとして好感が持てます。

総 評

プロダクトデザインの手法を幅広い対象で学ぶことで、趣味の模型制作が各課題で趣味を超えた普遍的な価値として提案できました。4年間、自身の興味で邁進したことが、卒業後の進路に繋がったと思います。

06

VISUAL
COMMUNICATION
DESIGN

藤本 里菜

RINA FUJIMOTO

私の4年間

ものづくり、デザインの基礎をしっかりと学びながら、自身のやりたかったことを突き詰めた4年間でした。卒業制作では今まで学んできた技術や手法を用いて、自分が1番目指していたものを作り上げることができました。

出身高校:

私立トキワ松学園中学校高等学校



4年間の
教育選択

V系※ → ビジュアル
コミュニケーション
デザインコース → ビジュアル
コミュニケーション
デザイン専攻

卒業後の
進路

》》》

大学卒業後は、エンターテインメントコンテンツ
に関連するプロダクト・サービスメーカーで
デザイナーとして活動しています。

4年次

ビジュアル
コミュニケーション
デザイン専攻

卒業制作

課題

4年間の集大成として、自己表現の確立としての作品を制作し、社会にメッセージを発信する。

講評

郷土玩具を現代風にリ・デザインし、縁起物としての付加価値を付けた新たなキャラクター・ブランドの提案です。美大受験の中で培った企画力と親しみやすさの追求により、即戦力のあるブランドを完成させました。



1年次

V系

ビジュアルデザインⅣa/
言葉のイメージ構成

課題

指定された言葉の意味を調べた上で、そのイメージをロゴタイプと平面構成で表現する。

講評

多くの意味を持つ単語のイメージを、自分なりの解釈でデザインしたロゴタイプです。この年は遠隔授業による自宅作業が続き、画材の扱いに戸惑いを感じる部分もありますが、真摯に課題に向き合い完成させています。

2年次

ビジュアル
コミュニケーション
デザインコース

ビジュアルコミュニケーションデザイン基礎Ⅱ/
キャラクターデザイン

課題

「自分の友達」をコンセプトに、その性格や特徴を可視化したキャラクターを企画立案、デザイン制作を行う。

講評

キャラクターデザインへの強い興味と関心が伝わる作品です。身近なモチーフを掛け合わせ、楽しく問題解決につなげるデザイン思考があることがわかります。自身の嗜好や大学入学前までの学習成果も伝わります。

3年次

ビジュアル
コミュニケーション
デザインコース

ビジュアルコミュニケーションデザイン表現Ⅳ/
ブランディングデザイン

課題

関連のある地域のオリジナル・ブランドを企画立案し、ロゴマークと必要なアイテムのデザイン制作を行う。

講評

地元地域の活性化と集客を目的とした新たなイベントを企画し、ブランドデザインを行いました。普段脇役である大根をメインに、地産地消を絡めた新鮮な企画立案と客観的目線での優れたデザイン提案ができています。

総 評

さまざまなデザイン学修に取り組み、卒業後の目標を明確にしながら成長しました。キャラクターグッズのデザインや販売など、学外制作を続けながら粘り強く就活できたことも、希望の就職先の決定に大きく影響しています。

07

IMAGE AND
MEDIA DESIGN

新藤 彩音

AYANE SHINDO

私の4年間

教授との面談で映像メディアデザインコースを勧められて、
コース変更しました。私の作品は、主に絵画、絵画モチーフの
映像、MVの順になっていて、絵画から映像への移り変わりが
作品にも反映されているように思います。

出身高校：

神奈川県立横浜立野高等学校



4年間の
教育選択

A系※ → 映像メディア
デザインコース → 映像メディア
デザイン専攻

卒業後の
進路 >>> 春からテレビ関係の会社で、ADとして働き
ます。この大学で学んだことを活かして頑
張ります！

4年次

映像メディア
デザイン専攻



卒業制作

課題 4年間の学修及び制作研究の集大成として、映像
メディアデザインにおける各自のテーマに基づく
明確なコンセプトや目的をもって制作を行う。

講評 童話からの引用・実写を中心とした複数メディアの
併用等、彼女のこれまでの取り組みの集大成的な
作品であると同時に、作曲における生成AIの活用
等、新しい要素にもチャレンジしています。これまで
培ってきた実写撮影の経験を活かし、出演者の魅力
的な表情を引き出すことに成功しています。

1年次

A系

絵画Ⅰ/
静物課題

課題 ①絵画表現の理解②
絵画素材と実際のな知
識の獲得③静物を対象
とした制作を通して実
践力の獲得を図る。

講評 彼女が絵画を学んで
いた時期の作品です。
モチーフの観察と画材の習熟に重きを置いた基礎的な課題で
すが、このような課題で培った描写力やじっくり腰を据えて
制作に臨む姿勢は、後の映像制作にも繋がっていきました。

2年次

映像メディア
デザインコース

映像メディア
デザイン基礎Ⅱ/
ストーリー映像表現

課題 イソップ童話のシナリ
オを提示し、オリジナル
のキャラクターで構成
して制作を行う。

講評 提示された共通のストーリーに基づき制作に臨む課題ですが、
登場するオリジナルキャラクターの表情には、ポップでユニーク
な彼女の世界観がすでに片鱗をのぞかせています。

3年次

映像メディア
デザインコース

映像メディア
デザイン表現Ⅳ/
最終進級課題

課題 これまでの学びをベ
ースとし、コンセプトから
ストーリー・展示形式
等、全て学生本人で企
画・立案し制作を行う。

講評 複数の出演者を配しての実写作品に挑戦し、見事に形にして
います。ポップな作風を基調としつつ寓話的でもある、彼女
独自の世界観がこの頃から確立されました。小道具や衣装
へのこだわりが、その世界観を支えています。

総 評

彼女の明るく前向きで、誰とでも分け隔てなく接する人間性が、実写作品制作におけるチームワークに結実しました。常に新しいものに敏感な感性
が、社会においても一層発揮されることを期待します。

08

PHOTO

佐々木 明里

AKARI SASAKI

私の4年間

大学4年間は自分のやりたいことを明確にし、コンセプトに
沿って作品作りができました。4年次の写真専攻では、自らが
被写体になったり、最後の卒業制作では友達を撮って自分の
伝えたいメッセージを写真で表す取り組みをしました。

出身高校：

私立トキワ松学園中学校高等学校



4年間の
教育選択

V系※ → 映像メディア
デザインコース → 写真専攻

卒業後の
進路 >>> 静物写真撮影スタジオでアシスタントをし
ながら、自主制作では前撮りを含む人物撮影
も行っています。

4年次

写真専攻

卒業制作

課題 4年間の学修及び制作研
究の集大成として、写真
表現における各自のテ
ーマに基づく明確なコ
ンセプトや目的をもって制作
を行う。

講評 4年間で共に過ごした友
人たちをモデルとして撮
影された作品です。衣装
や撮影環境にもこだわり
抜き、彼女のこれまでの
大学生活を集大成的な作
品として昇華させました。
モデルとの親密な関係性
を感じさせると同時に、
彼女・彼らの新たな側面
を引き出すことにも成功
しています。



1年次

V系

ビジュアルデザインⅣc/
「要素」を取り入れたイラストレーション

課題 「遠近法」を画面の要素として表現する。
そして「心象風景」という事を発想の基と
して画面を表現し制作していく。

講評 「遠近法」「心象風景」という課題で提示され
た要素を取り入れつつ、丁寧な描写によつて
仕上げられた作品です。「動物好き」な自分
の内面世界と、そんな動物たちの生が脅か
されているという現実世界の問題を結び
つけた、テーマ設定の光る一作です。



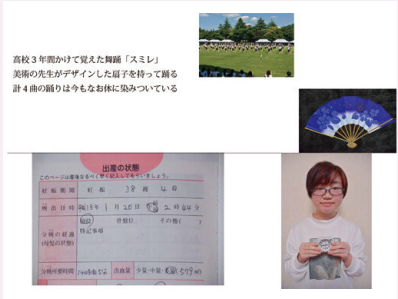
2年次

映像メディア
デザインコース

映像メディアデザイン基礎Ⅳ/
2年次代表課題

課題 コンセプトを自ら立案し、作品形態やメ
ディアも自分で選択し制作を行う。

講評 彼女は臍げな幼少期の記憶を過去の写真
を通して探りつつ、その痕跡を形に残す
ためにこの作品を制作しました。一度自身
の半生を振り返り、客観視することが、創作
の次のステップへと踏み出すきっかけと
なりました。



3年次

映像メディア
デザインコース

映像メディアデザイン表現Ⅱ/
ミュージックビデオ制作

課題 映像表現のコンセプトを設定した上で、ミュージ
ックビデオの制作を行う。撮影・データ整理・編集という
映像制作のプロセスを実践を通し学んでいく。

講評 楽曲の分析からコンセプトを練り、彼女自身
の心情も感じさせる完成度の高いミュ
ージックビデオとなりました。ストリートを切り
取る瑞々しい感性や、モデルの魅力を引き
出す撮影手法からは、後の写真表現への
繋がりも見えて取ることができます。



総 評

彼女の4年間は常にカメラと共にありました。そんな彼女にとって写真を撮ることはコミュニケーションの手段であり、写真を通して一歩ずつ成長
してきたことが、作品にも現れています。これからも写真によって人生を切り拓いていくことでしょう。

※2022年度まで実施していた従来のカリキュラムモデルの呼称です。

09

ILLUSTRATION

新井 晴

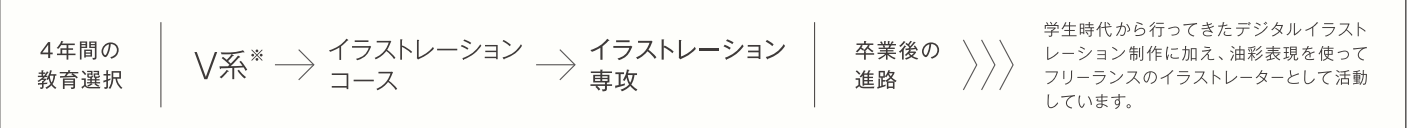
HARU ARAI

私の4年間

大学で特に身に付いたのは多様な表現方法の知識でした。課題で毎回色々な目的や媒体で表現することで、未知の世界に一步踏み込むことができました。さまざまな表現方法を知ったことで、必要ときに引き出したり、体験したことがなくても可能性を探ることができるようになりました。

出身高校:

東京都立片倉高等学校



4年次

イラストレーション専攻

卒業制作

課題

4年間の集大成として、自己表現の確立としての作品を制作し、社会にメッセージを発信する。

講評

3部作となる卒業制作には、4年間学んだ全てが込められています。伝統的アカデミズム的研究の集大成でもあり、同時に彼女自身の個性的な表現が加わることで独特のファンタジックな世界が現れました。

1年次

V系

ビジュアルデザインIVc／イラストレーション

課題

「遠近法」を画面の要素として取り入れ、「心象風景」をテーマとした自由な発想でイラストレーションを制作する。

講評

各自が想像する空間に自分自身の思いを表現できる課題です。油彩を用いて絵画的表現を探究したこの作品では、色彩の統一を図りつつ光の演出を加えることで空間が自然に表現されています。

2年次

イラストレーションコース

イラストレーション基礎Ⅱ／ストーリー

課題

変化や経過の要素を加え、各自が自由なテーマで大型のイラストレーション作品をアナログ画材を用いて表現する。

講評

西洋の古典絵画の表現技法研究を行い、自分自身のテーマに落とし込むことでスタイルの確立を目指しました。この作品では昔を懐かしむ人物の物語をシンプルで見事な構成で表現し、静かで美しい作品となっています。

3年次

イラストレーションコース

イラストレーション表現Ⅰ／メッセージをもつイラストレーション

課題

伝えたい任意のテーマを各自で設定し、視覚的に伝わるように表現方法も含め工夫し、大型のイラストレーションを完成させる。

講評

1年次から一貫して油彩技法を用い、古典的表現を研究していましたが、この作品では色彩の幅が明るく広がり、また昭和の少女漫画を思わせる表現が加わることでオリジナリティのあるイラストレーションと なって結実しました。

総 評

アカデミックな研究姿勢に加え、自分自身の個性的な世界観をしっかり持っている彼女は、クリエイティブで自立したイラストレーターに求められるオリジナリティ表現がしっかりと確立されています。今後の活躍が期待されます。

10

PICTURE BOOK

杉崎 泉

IZUMI SUGIZAKI

私の4年間

多方面の先生たちと近い距離感で接することができ、日々発見が多かったです。4年間、さまざまな作品を制作していく中で、自分の絵柄にぴったりの画材や技法を見つけることができたし、卒業後の制作活動でも核となっていくようなテーマとも出会うことができました。

出身高校:

神奈川県立藤沢総合高等学校



4年次

絵本専攻

卒業制作

課題

4年間の集大成として、自己表現の確立としての作品を制作し、社会にメッセージを発信する。

講評

何度も試作を重ねて、アナログとデジタルの融合表現による7冊の文字なし絵本と、絵本の世界に読者を誘うディスプレイを制作しました。「のんびり、ゆったりしよう」とユーモラスでおだやかなひとときをもたらしてくれる作品です。

1年次

V系

ビジュアルデザインIVc／イラストレーション

課題

「遠近法」を画面の要素として取り入れ、「心象風景」をテーマとした自由な発想でイラストレーションを制作する。

講評

レストランの楽しいひとときを描きました。壁面の広告やアイテム、ユニークで愛情あふれるキャラクターの表情、美味しそうな食べ物などワクワクするモノにあふれています。その後の制作の原点となる記念碑的な作品です。

2年次

イラストレーションコース

イラストレーション基礎Ⅱ／「ことば」からイラストレーションを描く

課題

楽曲の歌詞から抽出した「ことば」からイメージをふくらませてイラストレーションを描く。

講評

都会の風景を歌った楽曲の歌詞から、「のっぽのタワー」ということばを選び、まったく新しい世界を生み出しました。ブルーの線描を使った明るく明快な色彩、キャラクターたちの表情などすみずみまで見て楽しい構成が魅力的です。

3年次

イラストレーションコース

イラストレーション表現Ⅰ／連作イラストレーション

課題

2枚のイラストレーションに対比や連続などを取り入れて物語性のある連作を制作する。

講評

今までは平面的で彩度の高いイラストレーションが特徴的な作風でした。この作品を通じて強いアウトラインのみに頼らない色面や柔らかな色調のテクスチャーを試し、奥行きのある空間構成とメッセージ性のある表現に発展しました。

総 評

4年間すべての課題について、全力で向き合ってきました。自ら調べ、教員にアドバイスを受け、膨大なスケッチをし、さまざまな表現技法の実験を行い、研究し前進し続けました。その中でオリジナリティのある絵本表現を確立していききました。あたたかさやユーモアあふれる彼女の絵本は、現代社会の人々の心に広く深く響いていくことでしょう。

11

ANIMATION

中村 嵩羽

SHU NAKAMURA

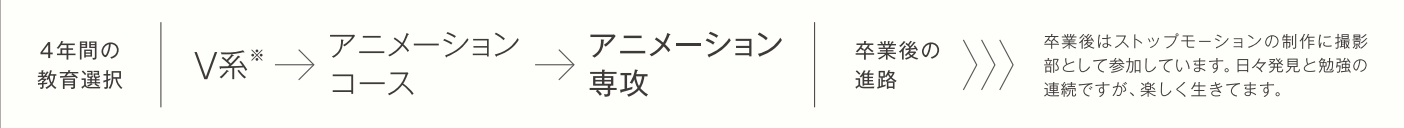
私の4年間

この4年間のなかで特に濃かったのは2、3年次でした。自分が作りたい制作をより追求できたと思います。3、4年次ではコロナ禍で一番受けたかった授業がリモートになりましたが、主体的に自身の制作を同時に進めたことで、アートの可能性が広がったことを実感しました。

出身高校:

私立東京学館船橋高等学校





4年次

アニメーション専攻

卒業制作

課題

4年間の制作・研究の集大成として、アニメーション作品を制作する。

講評

13分に及ぶ2Dイラストレーションによるコマ撮り作品。壮大なシナリオとそれを実現するための多くの調査研究、試作を繰り返し完成した大作です。ほぼモノクロで構成されているにも関わらず、非常に豊かな表情を見せるキャラクターの仕草や、個々のテクスチャー、影の動きが秀逸である。正に卒業制作に相応しい大作となりました。



2年次

アニメーションコース

アニメーション基礎Ⅰ／ゾートロープ

課題

19世紀前半に発明されたゾートロープの制作を通し、絵が動いてみえる仕組みを理解する。またゾートロープの技術を使い、新たな表現を模索する。

講評

ゾートロープの仕組みをよく理解し、自己表現へと繋げた作品。個々のキャラクターごとにコマ数を変え、それぞれが関係し合い、有機的に動くよう計算されている秀逸な作品です。一部うまくアニメーションしない部分も見られますが、造形力の向上とともに解決されると期待します。



3年次

アニメーションコース

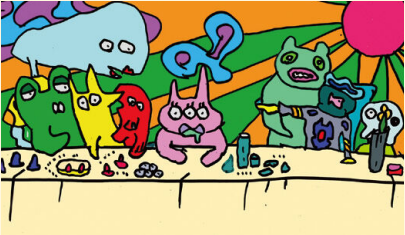
アニメーション表現Ⅱ／2Dアニメーション

課題

企画からシナリオ作成、作画、彩色、編集と、アニメーション制作の工程を学び、オリジナルの2Dアニメーションを制作する。

講評

独自の世界観をもった2Dアニメーション作品。デジタルでのフリーハンド手法を使い、キャラクターごとの表情、仕草、性格までも表現した力作。音声とセリフ(言語らしきもの)も自作で録音編集し、絵とともに独特の世界観を構成しています。



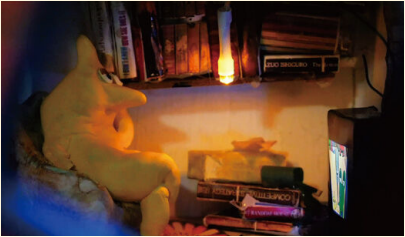
アニメーション表現Ⅲ／ジオラマ・コマ撮りアニメーション

課題

撮影・照明の技術を学び、自らが制作したジオラマセット・キャラクターを用いてコマ撮りアニメーションを制作する。

講評

不思議なキャラクターの一日を描いたジオラマコマ撮り作品。独特なキャラクターの表情、仕草、不思議なしゃべりは、2年次同様ここでも健在です。家外、家中、夜中、テレビ前などシーンごとに計画された照明が秀逸であり、彼の独特な世界観を非常にうまく表しています。



総評

独特な世界観と魅力的なキャラクターを追求し続け、その積み重ねが卒業制作へとつながりました。絵に命を吹き込むというアニメーションの真髄を見せてくれた学生です。これからも素晴らしい作品を作り続けてくれるに違いありません。

12

ART RESTORATION AND CONSERVATION

渡邊 千尋

CHIIRO WATANABE

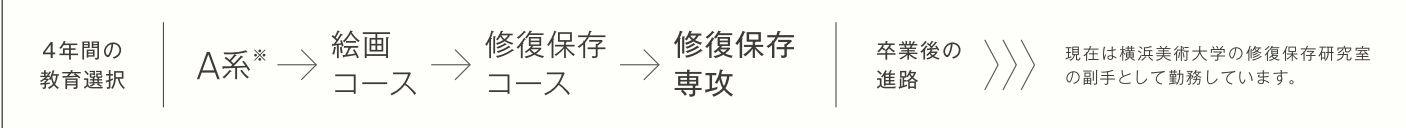
私の4年間

多種多様な作品の修復や保存方法を学ぶことで、作品制作以外での芸術への関わり方と、美術作品を守る視点・大切にするための考え方を得ることができました。現在も大学で学んだ美術作品への知識を活かして働いています。

出身高校:

熊本市立必由館高等学校





4年次

修復保存専攻



卒業制作

課題

修復理論ならびに技術と、技法・材料に関する学びをもとに、自らの研究を深め、卒業制作(制作、ポスター展示、論文)に結実させる。

講評

「イタリア古典絵画における金箔技法の研究」というテーマで、3年次でのテンペラ画作成時に感じた金箔技法への疑問を解決するための研究を行いました。古典技法の比較研究を行い、実験結果から、現代でも再現可能な金箔技法を探りました。

1年次

A系

絵画Ⅰ／静物油彩

課題

設定された静物モチーフを描くことを通して、油彩画の特性や基本的な手順について習得する。

講評

油彩画(静物)に初めて取り組む授業です。物の見方や質感表現に未熟さはあるものの、油絵具特有の物質感や筆致を楽しんでいることが感じられる作品です。



2年次

絵画コース

絵画基礎Ⅰ／静物油彩

課題

モチーフの持つ意味と構図・構成、生み出される表現との関係を考慮しながら、自ら静物モチーフを配置し、作品を制作する。

講評

1年次に制作した静物油彩の中で、特に困難に感じたリボンや布を描くことを目的にモチーフを組み、制作に取り組みました。それぞれのモチーフが持つ質感を熱心に追いかけて、布の表現に成長を感じられます。



3年次

修復保存コース

修復保存Ⅲ／黄金背景テンペラ画制作

課題

あらゆる作品の修復保存に関する基礎知識・技術を学ぶとともに、技法・材料への理解を深めるための研究を行う。

講評

美術作品に使用される材料及び技法の基礎を学ぶこの授業では、黄金背景テンペラ画という14世紀イタリアで用いられた絵画技法を学びます。金箔の扱いに苦労しましたが、この経験から研究課題を見出し、4年次の卒業制作につなげています。



総評

3年次に感じた古典技法に対する疑問点を卒業研究に反映させ、熱心に取り組んでいました。特に問題に対する探求力が卒業研究に大いに活かされたものと考えます。持ち前の情報収集力と行動力で、問題解決まで結びつけた点を評価します。