

NEWS LETTER

【Vol.1】

2017年6月発行



注目の白熱講義FILE 2017

Part1 この人に学べ!

【特殊映像美術】

「エイリアン」をはじめ、ハリウッド映画の特殊メイクを手がける
スクリーミング・マッド・ジョージ



【アートサイエンス学科プロジェクト型授業】

日本にプロジェクションマッピングを定着させたトップランナー
村松 亮太郎(NAKID Ink.代表)



【フィギュア制作実習】

フィギュア制作の世界的トップメーカー・海洋堂 代表取締役が直接指導
宮脇 修一



【声優学概論】

青二プロダクションに所属する“国民的声優”陣が直接指導
杉山 佳寿子・真地 勇志他(青二プロダクション)



Part2

このメソッドに学べ!

【デザイン基礎Ⅰ】

リンゴとは何か?を熟考し、デザインセオリーの言語化・標準化する
「APPLE」(三木 健/グラフィックデザイナー・アートディレクター)



【コミック・プロデュース論】

テキストを絵とストーリーに置き換えて、マンガ表現の可能性を広げる
「マンガデザイン®」(吉良俊彦/マンガデザイナーズラボ総合プロデューサー)



Part3

この設備 & 機材で学べ!

【中継実習】

2015年に導入された最新機材で実習や外部イベント協力も行う
ハイビジョン中継車



【写真制作】

4Kプロジェクター設置、VR映像の表現、プラネタリウムなどの新たなコンテンツ開発も
実験ドーム



Part4

大阪芸術大学短期大学部
Osaka University of Arts Junior College

総合芸大のエッセンスを2年間で学べ!

【フィギュア制作実習Ⅱ】

「TVチャンピオン 第1回フィギュア王選手権」の初代フィギュア王に学ぶ
寒河江 弘



【研究指導Ⅰ】

まずは体験してから、適性に合った専攻分野を選択「学びたい領域」と「コース選択」のミスマッチを防ぐ
デザイン美術学科



この **人** Part1
 に学べ！

特殊映像美術

 [映像学科 客員教授] **スクリーミング・マッド・ジョージ** (特殊メイクアップ・造形アーティスト)

映画「エイリアン」をはじめ、ハリウッド映画の特殊メイクを手がけた世界的クリエイターが直接指導するワークショップ。

サルバドール・ダリの絵を観てシュールリアリズムに没頭したというジョージ氏。「あり得ないものをいかにリアルに制作するか?」。そのテーマに沿って特殊映像美術を指導している。

表現において最も重要な技術は「リアリズム」であり、ことさら映像の世界では、このリアリズムがより高いレベルで求められるとするジョージ氏。SFやホラー映像に登場する「あり得ないエイリアンや怪物」たちが、さも実在しているように表現することは、映画のクオリティ、そして興業の成否を大きく左右する。

授業では、ジョージ氏がハリウッドで身につけた特殊メイクや特殊造形の技術、つくり物を本物と錯覚させるほどのリアリズム、想像したイメージをリアルに実現させるための造形技術をワークショップ形式で講義。投げたりんごが突然大きくなる!というシーンの制作(デジタル合成演習)など、実践的なカリキュラムが組まれている。


スクリーミング・マッド・ジョージ
<おもな制作作品>

●『ポルターガイスト2』(1986年) ●『エルム街の悪夢4』(1988年) ●『ガイバー』(1991年)

<Profile>

特殊メイクアップアーティスト/造形アーティスト。18歳で渡米、ニューヨークの芸術大学を卒業後ハリウッドへ。『ポルターガイスト2』(1986年)で映画界入りし、1987年に特殊メイクの会社を設立。『エルム街の悪夢4』など多くの映画をはじめ、マリリン・マンソンのミュージックビデオの特殊メイク・造形も担当。

**アートサイエンス学科
プロジェクト型授業**

 [アートサイエンス学科 客員教授] **村松 亮太郎** (NAKED Inc.代表)

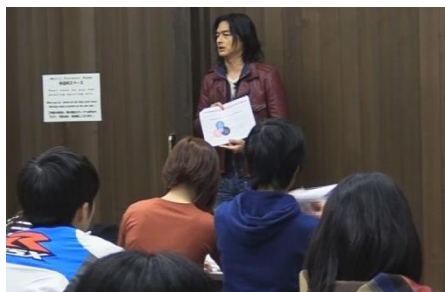
日本にプロジェクションマッピングを定着させたトップランナーが、話題のイベントをケーススタディに、実践的な授業を実施。

この数年で全国各地に広まった「プロジェクションマッピング」。「TOKYO HIKARI VISION」など、大きな話題となった作品の多くに関わるのが、村松氏だ。

投影される映像はもちろん、音や光などを加え、空間全体を一つの作品として成立させるプロジェクションマッピングにおいて、村松氏は「周りの環境・建物の色味・質感の3つ」が重要であると語る。

昨年開催の「OSAKA光のルネサンス」のプログラム、大阪市中央公会堂のプロジェクションマッピングでは、村松氏の指導の下、デザイン学科の現役学生や公募の高校生たちと共に制作した作品を上映。多くの来場者が訪れたリアルイベントを通じて、学生たちに様々な気付きを提供した。

最新の技術を駆使しながらも、「テクノロジーは絵を描く筆のようなもの」であり、それを使って「何ができてはなく、何をしたいかを考えることが大切」と語る村松氏。今後も実践的な授業が期待される。


村松 亮太郎
<おもな制作作品>

●東京駅3Dプロジェクションマッピング
『TOKYO HIKARI VISION』演出
東京国立博物館特別展
「京都-洛中洛外園と障壁画の美」
『KARAKURI』演出
NHK大河ドラマ
『軍師官兵衛』タイトルバック

<Profile>

1971年大阪府生まれ。クリエイティブカンパニー NAKED Inc. 代表。テレビ、広告、MV、空間演出など、ジャンルを問わず活動。

この人 Part1

に学べ!

フィギュア制作実習

[キャラクター造形学科 教授] **宮脇 修一** (株式会社海洋堂 代表取締役)

ファンから熱烈な支持を得るフィギュア制作の世界的トップメーカー・海洋堂
そのクリエイティブ集団を率いる代表取締役自らが、造形ワークショップを展開。

ガレージキット・フィギュア・食玩などを制作する海洋堂。「チョコエッグ」の大ヒット以来、業界を牽引する最大ブランドとなり、ファンからも熱烈な支持を得ている。「フィギュア制作実習」では、そのクリエイティブ集団を率いる代表取締役社長・宮脇修一氏を講師に迎える。授業では、キャラクターづくりの歴史や現状などの基本となる知識を学んだうえで、第一線で活躍するスタッフの指導のもと、フィギュア制作の専門技術を初歩から習得していく。さらに、キャラクタービジネスの世界に必要なプロデュース、マーケティングなどの知識も学習。フィギュアに関わるさまざまな仕事のほか、玩具や模型メーカーへの進路も見据えた知識や技能が身につくカリキュラムとなっている。フィギュア制作を専門に学べる4年制大学は、全国でも稀有。フィギュアデザイナー、原型師、彩色を行う「フィニッシャー」としてフィギュアメーカーや玩具・模型メーカーに就職、あるいは、フリーランスの造形作家としての活躍をめざす。



宮脇 修一

<おもな制作作品>

●チョコエッグ ●カプセルQ ●シン・ゴジラ レプリカ

<Profile>

株式会社海洋堂 代表取締役。ガレージキット(1980年代自主制作規模から誕生したハイクオリティー模型に端を発するフィギュアの大ムーブメント)のバイオニアにして最大手であり、近年のホビー(フィギュア)業界の方向性や景色を激変させた海洋堂を築き上げた。

声優学概論

[放送学科 教授] **杉山 佳寿子・真地 勇志** 他 (声優/青二プロダクション)

青二プロダクションに所属する“国民的声優”陣が直接指導
独自に、大阪芸術大学と大阪芸術大学短期大学の学生のためだけにオーディションも開催。

4年制大学で声優の専門のコースがあるのは大阪芸術大学だけ。放送学科声優コースでは、『アルプスの少女ハイジ』ハイジ役の杉山佳寿子教授や、『世界ふしぎ発見!』『世界の果てまでイッテQ!』など数多くの番組でナレーションを担当する真地勇志教授などが教鞭を振っている。

「声優学概論」では、学生らがプロと同じ舞台上に立ち、共演する。シンポジウムとして行われ、約1300人の来場者が見守る中、朗読劇やアテレコを通して実力と心を鍛える。

そして毎年12月頃には、声優界でも大きな影響力のある、神谷浩史さんや小野坂昌也さんの所属する青二プロダクションによる、大阪芸術大学と大阪芸術大学短期大学の学生のためだけのオーディションが実施される。ここで毎年、数名がジュニアタレントとして採用され、声優界へと羽ばたいていく。



青二プロダクション/主な所属声優

杉山佳寿子

<Profile>

『アルプスの少女ハイジ』ハイジ役、『うる星やつら』テンちゃん役など。2009年度声優アワード功労賞受賞。

真地勇志

<Profile>

『一億人の大質問!? 笑ってコラえて!』『世界の果てまでイッテQ!』『秘密のケンミンSHOW』などでナレーションを担当。

このメソッド Part2

に学べ!

デザイン基礎 |

[メソッド] APPLE

いま世界が注目する白熱授業。第18回亀倉雄策賞をはじめ国内外のデザイン賞を多数受賞。
 考え方・作り方・伝え方・学び方。気づきに気づくデザインの発想法。

『APPLE』は、リンゴを題材として「デザインとは何か」と問いかける授業。まずテーマを正確に「理解」する。既成観念や偏見に捉われ、物事の理由や原因や意味を正しく知らない人が多い。何となくは知っているが、よくは知らない。知らないことを自覚していない。そこで対象をしっかり『観察』する。源を見つめ、関係性を探り、真実を積み上げていく。続いてその情報を元に目的に応じて立体的に思考を組み立てる。それが仮説を立てるといって『想像』の行為。そこでは対象と目的を結ぶ内容に必然性が求められてくる。必然性がなければ『分解』し再構築をする。そして『編集』。独自の視点からコンセプトを導き、明解なコンテンツを立て、活動の方針を物語化していく。最後に『可視化』。理念を分かりやすく見える化することをデザインという。この授業は『理解→観察→想像→分解→編集→可視化』の全てのプロセスを通じて『気づきに気づく』構造になっている。



デザイン学科 教授

三木 健

<おもな制作作品>

- 日本アイ・ビー・エム『ThinkPad i Series』プロモーション
- ベルメゾン・大阪薬科大学・京急百貨店のシンボルマーク

<Profile>

グラフィックデザイナー。三木健デザイン事務所主宰。話すようにデザインを進める「話すデザイン」と、モノやコトの根源を探る「聞くデザイン」で物語性のあるデザインを展開。「気づきに気づく」をテーマに静かな表現の中にエモーショナルなコミュニケーションを潜ませる。第18回亀倉雄策賞をはじめ国内外で多くのデザイン賞を受賞。著書多数。

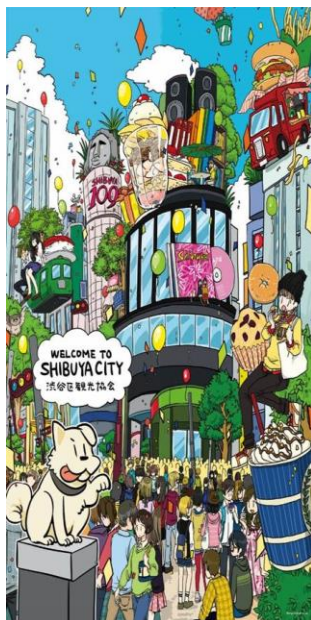
コミック・プロデュース論

[メソッド] マンガデザイン®

マンガデザイン® = 「世界観の描写」×「ストーリーでの訴求」×「キャラクターの確立」
 テキストを絵とストーリーに置き換えて制作効率を高め、マンガ表現の可能性を広げる。

今や「日本発世界文化」の代表ともなったマンガ。喜怒哀楽などの感情を揺さぶりやすく、伝えたいことが伝わりやすいマンガは、優れたコミュニケーション手段の一つである。そのため、商業広告においても急速にニーズが拡大している。しかし、マンガ家自身は商業広告制作者ではなく、また著作権などの法的制限などもあるため、商業的な要求に応じた「マンガ広告」を作ることは、技能的にも時間的にも支障が多かった。

そこで生み出された考え方が、「マンガデザイン®」である。まずは、「世界観の描写」「ストーリーでの訴求」「キャラクターの確立」といったアプローチから“読まれる(売れる)マンガの要素”を抽出して言語化・標準化。それらをテキスト、絵、ストーリーに置き換える(デザインする)ことで、スピーディーにかつ優れた「マンガ広告」の提供が実現できる。WEBや映像など、メディアも多様化するなか、授業を通じて、新たなマンガ文化を担うことができる人材を育成することをめざしている。



デザイン学科 客員教授

吉良 俊彦

<著書>

- 「広告0円」(宣伝会議)
- 「1日2400時間吉良式発想法」(プレジデント社)
- 「嘘の破壊」(プレジデント社) など多数

<Profile>

マンガデザイナーズラボ マンガデザイン®プロデューサー、ターゲットメディア・ソリューション代表取締役。2011年にマンガデザイナーズラボを設立し、マンガの新しい市場を開拓。マンガデザイン®プロデューサーとして「マンガデザイン」による広告のプロデュースを手がけ、日本文化であるマンガをコンテンツとしてビジネスに活用している。

この設備 & 機材 Part3 で学べ!

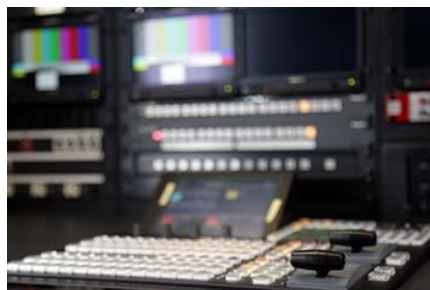
中継実習

[機材] ハイビジョン中継車

他では類を見ない大学所有の新型ハイビジョン中継車
食博覧会メインステージのビジョン投影や、大阪国際室内楽フェスタなどの技術協力も。

大阪芸術大学では2004年からSD(標準画質)の中継車を導入していたが、2015年にはハイビジョン中継車を導入し世代交代している。この中継車にはHDTVポータブルカメラが3台、23倍ズームレンズ2式と14倍ショートズームレンズ1式。各カメラの映像を決めるスイッチャーや、音声を調整するオーディオミキサー、映像を記録するXDCAMのレコーダーはもちろん、その場で映像の編集ができるノンリニア編集機、ストリーム配信が行える機器なども搭載されている。

中継車とスタジオを結んでの中継実習のほか、大学の入学式や卒業式でも式典の様相をキャンパス各所へ生中継。また舞台や演奏会などの大学のイベント収録のみならず、学外実習の一環として食博覧会や全国高等学校総合文化祭、大阪国際室内楽フェスタなどの技術協力も行っている。



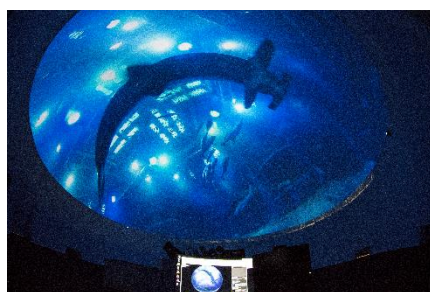
写真制作

[設備] 実験ドーム

国内の大学が所有する最大規模の実験ドーム
4Kプロジェクター設置、VR映像の表現、新しいプラネタリウムのコンテンツ開発も。

音響実験や映像実験の場として活躍する実験ドーム。国内でドーム施設を保有する大学は数少なく、中でも大阪芸術大学の実験ドームは最大規模。壁面はプロジェクターの明るさに合わせたスクリーントーンになっており、4Kプロジェクター(JVCケンウッド製)2台の「対角ブレンド投影」が可能。ドーム映像の研究を進め、VR映像の表現方法や、今までにない新しいプラネタリウムのコンテンツ開発などを行っている。この最先端かつ最大規模の実験施設により、映像表現の可能性が大きく広がり、新たなコンテンツクリエイターが創出されていく。

2020年の東京五輪の開催時をめざし、観客席に360度カメラを設置し、全国に300あるプラネタリウムでパブリックビューイングを実施するための研究が、この実験ドームにおいて今まさに進められている。



総合芸大のエッセンスを

大阪芸術大学短期大学部の魅力は、4年制総合芸術大学だから実現できる幅広いジャンルのアートを対象として、人脈やネットワークを活かした濃密な授業を2年間学べること。4年制大学で培われた教育システムや指導ノウハウのエッセンスが、授業に凝縮されている。

フィギュア制作実習 II

 [デザイン美術学科 客員教授] **寒河江 弘**

「TVチャンピオン 第1回フィギュア王選手権」の初代フィギュア王に学ぶ フィギュアのオールラウンダー育成マジック。

平面のモノを立体に起こす。造型家の三枝徹氏に師事し、模型のノウハウを学び1991年に原型師デビューを果たした寒河江弘さんからその技術を徹底的に学ぶ。

1年次は型どりの実習などを通してフィギュア制作の基礎を身につける。引き続きフィギュア制作を選択すれば、2年次から卒業制作に向かって、自分の作りたい作品に挑戦。必要な技術はもちろん、美術史を通して、フィギュアという新たな文化のこれから先の在り方なども伝えている。マンガやアニメと同じ、万人が知り、楽しむジャンルの表現としてフィギュアがあることをめざしている。

3Dプリンターをはじめ、デジタル造形の技術も生まれてきた今、「造形師」に求められることは何か。プロとして作品を世に送り続ける寒河江弘さんから、2年間を通してスピーディかつ丁寧で濃密なフィギュア制作を学ぶ。



寒河江 弘 〈おもな賞歴〉

- テレビ東京
「TVチャンピオンフィギュア王選手権」優勝
- バンプレスト
「造形天下一武道会3」優勝(人造人間18号)

〈Profile〉

1966年大阪生まれ。大阪芸術大学で彫塑を専攻。1991年にフィギュア原型師デビュー。海洋堂、BANDAI、MAXファクトリー等、各社の商品原型を担当。国内外の受賞歴多数。また特撮映画の美術や造形スタッフとして、「平成ガメラ」シリーズ等に参加するなど雑誌やTV、映画等、様々なメディアでフィギュアやミニチュアを制作、発表している。

研究指導 I

 [開講学科] **デザイン美術学科**

まずは体験してから、適性に合った専攻分野を選択 「学びたい領域」と「コース選択」のミスマッチを防ぐ

多種多様化した、大学の学科やコースの名称だけで、将来の希望職種に直結する進路を選びぬくことは簡単ではない。自身の向き・不向きを極め、的確な進路選択ができる高校生がどれほどいるだろうか。

そこで大阪芸術大学短期大学部では、基礎の実習授業の他、1年前期の授業「研究指導 I」にて、実際に7コース10専攻※の先生方のゼミを週ごとに受講し、体験や相談の上で後期以降の専攻分野を決定できる。この取り組みは大阪芸術大学短期大学部ならではの。

専攻をまたいで受講できる学校は珍しくはないが、基本的には受験時に科やコースを選択決定しなければならない。体験しないと良さやおもしろさは分からない！！

※グラフィックデザイン・イラストコース、空間演出デザインコース、アートサイエンスコース(仮称、2018年4月新設予定)、キャラクター・マンガ・フィギュアコース、デジタルアートコース、工芸・立体デザインコース、絵画・版画コース

