

——背景一枚の制作スピード

先輩からは1日10枚と言われてたけど実際は描けて4〜5枚。空とか簡単な時は20枚くらい描いてました。当時は単価が3千円〜良くて5千円の世界で、大変ではあったのですが若さこの世界でやっていきたいという情熱が描くスピードを上げる訳です。強くなりますよね。自分は少し難しい絵を要求されてたので、2、3日かかる絵もありました。

昔は映像が完成したら背景は焼却処分が普通だったんですが、自分が居た会社は絵を回収して倉庫に置いてました。本当は持出不可なんだけど、会社を辞める時に社長が「再就職に必要だろうから」と融通利かせてくれて、残ってるのが今これだけ。

背景はカット分必要で、映画なら大体1700カットくらいになることが多いので基本的にはカット数分の1700枚の背景が要る。なので単価安って驚くかもしれないけど予算を割ったらそうなりますよね。MAPPAさん含めアニメ会社はそこと戦っているんです。単純にアニメはお金や手間がかかる。沢山の人間が描くので、デジタル化された今も大変は大変ですよ。デジタル化されたことでコピペやコマンドZ(直前の作業を取消)など、作業は凄く楽になった部分もあるのですが、ち密さを要求されるようになりました。

——『まぼろし工場』の原作小説も6月に発売されました。制作はどのように進んだのでしょうか。

脚本・監督の岡田麿里さんが原作小説を書き上げたのはアニメ制作もかなり進んだ段階でした。アニメを制作する上でプロット、シナリオはあって、自分達はそれを渡されて「そういう世界観なんだ、じゃあどうしようか」って所から会話を始める訳です。余談ですが最初は製鉄所じゃなくてセメント工場だったとか、そういう所から話し合いを重ね、右往左往して脚本もたくさん稿を重ねていました。

岡田さんの中には、情景というか欲しい世界観があるけど絵を描く人ではないので、それを色んな雑談や下らない笑い話も含めて、話をしてから



過去の作品を見ながら、エピソードを話す東地氏。

下は「まぼろし工場」に登場する製鉄所内にある高炉を描いた「美術設定」。

これを元に、右のシーン「昼(写真上)」や「夜(写真下)」のような、時間や天気、またそのシーンの空気感を反映した風景に仕上げていく。



欲しい世界を引き出して、キャッチボールしながら詰めていきます。彼女の凄い所は、絵は見えてなくても「これだ」っていう世界が明確にあるんですよ。だから『まぼろし工場』でもボードをいっぱい描いて、今回だけじゃなく前作の『さよならの朝に約束の花をかざろう』(以降『さよ朝』)でもそうだったけど、「こんな感じかな」ってボードを出すと、彼女が見た瞬間の表情で判断できます。ピタッと来たやつは「ああ!これこれ!」って、そういうラインが確実にある人なので、ブレが無い。さっき自分から生み出すものなんてなかったって話をしたけど、岡田さんは溢れるものが色々ある、生み出せる人なんです。だから自分は絵、世界観でそのお手伝いができればいいなと。そういう、役割かなと思ってます。

——美術監督の仕事について

色んなパターンがあるけど、基本的には監督が要求する世界を描く。最初の工程は美術設定、つまり設計図ですよ。イメージとしては線画のようなものを描きます。今回『まぼろし工場』では、自分は主要になる部分を設計して、あとは若い子に指示を出しながら作画してもらいました。架空の建築なので、見栄え優先だし鉄筋の数とか強度計算は要らないのでその点はやりやすいですけどね。

以前携わった作品では美術設定という設計屋さんがいたので、私は色の専門でした。コンテに書いてある「夕方、夜/朝のシチュエーション」といった状況に合わせて「夜/昼はこの色、教室はこの色」というのを見本としてボードで描く。ガチガチに決め込んだ作品から緩い作品まで様々ですが、自分は絵のスタイル上、リアルめの作品が多いので、大体の作品は東西南北が決まっています。なので「こういう絵が欲しい」と言われた時に「(方角的に)そこには光は差さないです」といった矛盾が起きてしまう場合があるのですが、「そこは見栄えを優先して光を入れましょう」と判断をする時もあります。

同じ背景のシーンなのですが、キャラクターに寄ったカットが沢山あるとすると、背景の全体像から「この部分」と位置を指示して背景スタッフに渡します。工場のシーンが100カットあったとして、それを5人の背景スタッフが描くと当然ですが、



やっぱり個性が出るから絵柄がバラつくんです。それを私の方で順番にカットで見ながら、隣の絵とのバランスを取っていきます。その中で「一生懸命描いてくれるけどごめんね」って思いながらディテールを消したり、足したりして背景を並べていき、物語に沿って流れるように絵を整える事が美術監督の仕事かなと思ってます。

——背景では個人の癖は出さない？

自分自身は手癖を消したくしょうがない時期がありました。特に私は自然物を描くときには手癖が出るんです。他のインタビューでも答えたんですが、今敏さんに(劇場用アニメ映画『パプリカ』の監督)「個性なんて邪魔。誰が描いたか分かるような背景はダメなんだ」「絵に気持ちを込めるなんてアホだ」と言われたんです。衝撃を受けました。「お前が用意する絵はからっぽでいい。でもお客さんは自分の都合で自分の感情をその絵に詰め込んでくるから、絶対に壊れない器を作れ」って。

今はあれから年月が経って、描く側の気持ちも大事だなとは思っています。まあ入っちゃいますよね。ただ今さん(今敏さん)の言葉もやはり真実で、だから、どう見られても耐えられる絵にしようって思うんです。

——『王立宇宙軍』の描き切った世界感に繋がりますね

そうですね。今見ても凄いと思うし、目指す所です。技術が進歩してもやっぱり、さっき作り手の気持ちも大事と言ったのがその事で、伝わるかどうかって作り手の気持ち次第なんですよ。

——今年再上映された『さよ朝』は冒頭から圧倒されました

あの冒頭は死ぬほど苦労したんです。織り機が交差するのと上から見た横系のシャトルが移動するカットがあったじゃないですか。あれ3Dじゃないんです。忘れもしない背景880枚。井上俊之さんが原画/動きを描いて、それに自分が糸を張って、フ



ルアナログでどうやってら織機を表現できるか、結構究極のことをやりました。色も黒に拘ったんです。黒ってデジタルだと特に、黒の狭い範囲に段階を作るのが難しいんですよ。監督の岡田さんからも「黒を使って欲しい。闇を描いて欲しい」とオーダーがありました。

岡田さんからは「東地さんの絵はリア充感が無いのが良い」と言われました。それって誉め言葉なの?って思うんだけど(笑)。あと、視点が岡田さんとは違っていて、自分は最初脚本を読んだ時に何をやりたいのか意味が分からなかったりするんです。だけど、映像、コンテが出来ていく内に「これがやりたかったんだ!」って分かるんですよ。絶対自分からは出てこない発想。

——監督が見ている世界を皆で作っていく

アニメっていうのは、監督が思い描くものを全てのスタッフがどれだけ忠実に用意できるかで出来栄えが変わる。特に岡田さんの脚本は凄いのと違って、アニメーションの脚本は木で例えると根っこなんです。根が丈夫ならどんな木が生えても倒れない。逆に脚本という根っこがゆるゆるだと、どんな立派な木でも倒れちゃう。だから、その土台を作れる人はやはり凄い。そして背景は、幹とか枝、その先に咲く花がキャラクターで、お客さんは当たり前だけど花を見に来て「わあきれい!」って花に感動する。だけど、それを支える根っこと枝って大事なんですよ。そういう意識で、常に描いています。

——そう考えると作品はその時のスタッフ全員で作った奇跡ですね

アニメって一期一会なんです。前はP.A.WORKSさんで作ったけど、今回はMAPPAさんじゃないですか。スタッフが全然違って、背景だけ見ても若い子が沢山参加してくれている。各々が必死で描くわ



手書きの頃のアニメーション背景作品。

けで、その子なりに色んな思いが入った絵が来るんですよ。

それを自分が地ならしする訳だけど、無責任には出来ない。直すにしても、この作品の為に良い流れにする覚悟でやらないと。お陰で出るのが遅くなって(笑)。でも、その情熱をちゃんと受け止めて出来た世界観は、受け取り方はお客さんの自由だけど、何かしら伝わるだろうなって思います。

——2018年に京都精華大学で背景の講義をされています。学生さんの反応はどうでしたか？

音響監督の若林さんという方が教授をやってる伝手で、一度だけ講義しました。京都精華は女の子が元気でしたね。実はこの業界でもその現象は起こっていて、岡田麿里監督も総作画監督の石井百合子さんも女性。女の子が多いんです。自分からは思い浮かばない考え方が出てくるので、さらなる表現の広がりが生まれるんです。

——アニメ制作の醍醐味とは？

狙い通りかは分からなくても出来上がった作品で感動して、お客さんにきちんと届いている瞬間は快感です。一人の作家として描いた絵で伝える事は無理でも、自分の実力だけでは到底行けない領域をチームでやれる。そういうアニメーションの面白さを、絵でメシを食っていきたいと思ってる子達に伝えられたらいいなと思います。正直厳しい世界です。実力主義で縛りたくないけど、残る子と残らない子は当然出ちゃう。でも、もし興味があるなら来て貰えたらありがたいです。自分が昔、目指したように。

——これからやりたいことは何でしょう？

今はもう『まぼろし工場』が無事離陸するように、本当にそれだけ。自分は一個一個タイプなんです。稼ぐことを考えると何本か作品を並行した方がいい。背景スタッフが描き上げてくれた絵を並べるだけ並べて...ってやれば三本掛け持ちもできて、そしたら給料も三倍。そういうやり方もあるけれど、自分はそれだったらやる意味がないと思うんです。奥さんには苦労かけますけど、お陰様でこうやって劇場作品の美術をやらせて貰えるようになって、とてもじゃないけど自分の実力だけで来たとは思ってないです。色んな人の出会いとか支

えて、今ここに立たせてもらってる。

——世代の繋がりを感じます

『パプリカ』で知り合った人達は未だに付き合いがあります。で、悲しいかな、やっぱり同世代同士で動いていくから、当たり前だけど親子ほど年の離れた若い子が次にプロデューサーに立った時に、私を呼んでくれるかというのと多分難しい。それはもうしょうがないと思うんです。自分達もそうだったから。ただ、今は有難いことに最前線に立たせて貰っているんで、今は全力で走ろうと。まあ徐々に世代は入れ替わっていくから、その時は変に足搔かずに行こうと思ってます。とか言って「若い奴には負けん!」とか足掻きまくってるかもしれない(笑)。



ひがしじ かずき「アニメーション美術監督

1974年三重県生まれ。大学卒業後アニメーションの背景会社へ入社。『攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX』(2002)、『パプリカ』(2006)などの美術監督補佐を経て、現在はフリーランスの美術監督として活躍。『AngelBeats!』(2010)、『花咲くいろは』(2011)、『TARI TARI』(2012)、『風のあすから』(2013)等、数多くのP.A.WORKS作品の美術背景を手掛ける。初めて見るのどこか懐かしいような印象的な町並みや海、空など、物語を感じさせる世界観が絶大な支持を得ている。2017年『Earth Colors東地和生美術監督作品展』(アーツ千代田)を開催。2023年9月には『アリスとテレスのまぼろし工場』(脚本・監督=岡田麿里、美術監督=東地和生、制作=MAPPA)が劇場公開。

取材協力=株式会社MAPPA
©新見伏製鉄保存会

“古道具に思いを巡る” 山田さおりさん

33期卒 デザイン学科
造形実験コース

名古屋駅北東に位置する西門頓寺商店街に「古道具めぐる」の店舗があります。
新しさど古さが混ざったようなエリアに店を構えた山田さん。
なぜ古道具なのか、仕事のご苦労など、お話いただきました。

——先日東別院の「暮らしの朝市」にお邪魔しました。山田さんの店舗もとても盛況でした。こちらの実店舗は定期的に開けてらっしゃるんですか？

中々開けられてなくて(笑)。買取が頻繁にあるので、仕入れの度に荷物を置くので、ここがすぐ倉庫状態になってしまってます。倉庫は別にあるんですが、小さなものはこの店舗に置くので、スペースが埋まっちゃうんですね。

東別院では手頃な価格のものを置いています。マルシェは蚤の市と違って、アンティークフリークが来るイベントではないので、興味が無い方でも、手に取りたくるような価格帯を目指しています。東別院の朝市などのマルシェイベントは、現在は私が出店していますが、スタッフが採用できたら、後々はスタッフに出店してほしいと考えています。先程お話しした通り、蚤の市と違ってマルシェは買いやすい雑貨的な商品を中心に置いてるので、古物に対しての知識がない駆け出しの方でも出店しやすいイベントです。特に東別院の朝市はとても人気があるので、お客さんもたくさん来ますし、販売の勉強にはなると思います。



東別院で出店中。客が絶えない。

——京都の「平安蚤の市」も出店していますね。

京都は古物・骨董の本場なんですね。業者の方でもたくさん買いに来ます。玄人さんが集まるので、名古屋ではニーズが少ない商品でも京都なら売れるというものもあります。

前回は民芸品を販売しましたが、どんな古物のジャンルでも京都なら届く層がいるので、場所によって持っていくものは変えています。

名古屋は古物についての教養や文化の醸成がまだまだかなと思います。ただ仕入れる場所としては、とても良いところです。

——倉庫を含めてなかなか管理が大変ですね。

そうですね。ちなみにこのインタビューをお引き受けした目的は、採用に繋がればと。(笑)

——サイトでも募集してらっしゃいましたね。

切羽つまって人が欲しいわけではありませんが、今一人でやっていて仕事がキャパオーバーしてるので。

例えば名古屋芸大を卒業した方で、やってみたい方が居ないかなと。古道具屋を営んでいる方で美大出身の方は結構たくさんいます。一からものを作る仕事ではありませんが、古いものは美術的視点が無いと扱えない仕事なので、美大生は向いていると思います。あと環境的に3Kな職場で、汚れ仕事も多いのですが、そういうのも嫌がらなさそうのも美大生かな(笑)とは思っています。

実は以前募集したのですが、10人以上の方から応募が来ました。びっくりです。でも、続けられそうだなと思う方がほとんどいなくて。古道具の仕事は想像以上に大変です。表だけ見るとおしゃれで素敵な仕事と思っている人が多いのかもしれませんが、実際は汚れ仕事かつ体力仕事です。

この業界、弟子入りするような感覚で来てくれないと難しいです。向こうから門を叩いてくるような子じゃないと続かないよと、同業の方にも言われました。運ぶ作業がとにかく多いので半分引越し屋みたいですね。冷暖房も無い環境が多いです。女性にはキツイ職業かと思います。

かといって体力だけでなく、センスもないとできない仕事ではありません。多くの商品を見ても、その価値がいつまでも判断できない人もいます。詳しい知識まではいらないけど、値付けをする為には大事な所です。



レトロな食器や古時計が息を吹き返し、店内に飾られている。



——西門頓寺商店街にあるお店をスタートさせたのは2017年とのことですが、そもそもこの古民家(長屋)を借りようと、ご自分で探されたのですか？

都会で古民家っていうギャップが良いなと思っていて、名古屋駅周辺がいいなと考えていました。以前勤めていた制作会社もここから近くて、すぐ近くの四間道周辺なども良く回ってましたが、案外古い家が多く、今ほど円頓寺や四間道が人気になっていなかった頃は、空き家の古民家もたくさんありました。

なので、空いている古民家を賃してくれないかなと思って、古い家を名古屋駅周辺で探し始めました。フリーになることも見込んでいたので、フットワークを軽くしたくてアクセスの良いところに住みたかったのもあります。

更に可能なら古道具屋もやってみたいと思ってたので、在庫が置ける家で古道具が合う家ってなんだろうと考えた結果、この場所で古民家だったんですね。最初足で物件を探してましたが、貸してくれる人がいなくて。この物件は知人を通じて借りられました。

——古民家、懂れる方いらっやると思います。もうどれくらい住んでらっしゃるんでしょう？

7年以上ですかね。この家は2015年夏から借りて、その翌年には住んでいます。借りた時は壁もボロボロだったんです。下地だけ左官屋さんに頼んで、後は自分でやっています。この家は何をやるのも良い、改装自由という条件で入りました。

——この長屋には飲食のお店もいくつかあり、どこも素敵に改装されてます。お隣の飲食店「大島屋」さんとは、金継ぎのワークショップも一緒にされていますね。

大島屋の店主さんは、普段土日に色々なワークショップを講師の方を呼んで開催しています。そこで、金継ぎのワークショップをやりたいので相談をしていましたが、金を塗って途中乾かす時間が必要あってどうしようと。じゃあその間食事で出しましょうかと提案があり、食事付き企画になりました。

この金継ぎをやり始めたのは、勿体無いという気持ちです。商品を仕入れて来ると、ふちが欠けたり、ヒビが入っているものが多い。

そこで欠けたまま売るよりは、金継ぎしてあったほうが、買いやすいと思って、方法~材料を調べて、金継ぎをやり始めました。金継ぎしたものも店頭などで販売しています。そのノウハウをワークショップで皆さんと共有できると良いなと思って企画しました。とても人気で毎回応募すると数時間で満席になります。



また、当店の強みは、直接買取できる場所で、あらゆるものを仕入れられることができます。この強みを活かして、古い家から出るいろんな素材で何かオリジナルのアップサイクルのプロダクトを作ってみたいというのは前から思っています。以前陶器の破片でピアスを作ったりしました。結構好評だったんですが、今は作る時間がなくてやめちゃっていますが。

古いものを売るだけではなく、ワークショップやアップサイクルのプロダクト作りなど、古いものを活かした新しい取り組みができると良いなとは思っています。

倉庫にも山になってるのですが、実は今もう一軒常滑の方に倉庫があって、家具屋をやりたいと思っています。

——家具屋?!常滑で？

ひとまず家具とかを販売したくて。元々は古い家具が好きで、実は食器なんかは後から好きになっていったところがあります。それでその物件を買いました。

——買った!?!すごい!オフレコで、¥...!?

広さは200坪くらいあります。ずっと木造の倉庫が良くて不動産サイトで探していましたが、なかなか出なくて。1年ぐらいずっと見てたんですが、自分好みばっちりの倉庫が現れて!かつ金額も高級車一台分くらいだったので、もうこれは買ってしま

おうと。

場所は常滑と想定よりちょっと遠かったんですが、物件の良さに勝てませんでした。でも、ボロなので、修復と残置物の廃棄が大変です。

——商品の仕入れなどはどのように？

「古道具めぐる」という店名とは別で、買取専用サイトを運営していて、そちらから頻繁に問い合わせがあるので、問い合わせが入ったら出張買取しています。ほとんどが解体前の古い家なのですが、解体前の古い家というのは、残置物で溢れていたり、あらゆる年代のものがあるので、その中から流通可能なものや価値のあるものを選んで買い取ってくるのは、知識も体力も必要です。そのため、私は協力者を募って、古美術や骨董品に詳しい先輩と一緒にしています。

どんなものでも査定できるようになりたいとは思ってますが、経験と膨大な知識が必要な仕事のため、一朝一夕では身につくものでもないの、先輩とともに勉強させてもらいながら買取しています。

今まで買取に行かせていただいたお家の中には、歴史的価値のある素晴らしい古民家などもあって、壊してしまうことに残念に思いつつも、こういったお家から出る古いものは家同様貴重なものも多く、そういったものと巡り会えることがとても楽しいです。普通の人ではできない経験や体験ができるのが、この仕事の面白さですね。本職はウェブデザイナーですが、最近では買取の問い合わせが多く仕入ればかりしてるので、在庫が増えて、古道具の仕事が多くなってしまっています。キャパオーバーなので、誰か仕事をお任せできる人が居ると良いのですが…。今のところワンオペ過ぎて、全部自分でやっているため、古道具屋の仕事に興味ある人いたら連絡ください。根性は必要ですけど。(笑)

——仕組みづくりというのは、「古道具めぐる」という店名にも意味がありますか？道具が巡っていくというようなイメージです。

そうですね、いわゆるサスティナブル的な意味もあります。家の解体と共に捨てられるのを待っているモノたちを、救い出せる仕事古道具屋だと思っています。古道具屋はきっかけで、価値のない＝捨てられる寸前のものに価値をつけて世の中に流通させるそんな仕組みづくりをしていきたいです。日本のものしか扱わないつもりだったので、横

文字や英語は使わずに、店名はひらがなで、覚えやすく、3文字くらいと考えてたら、意外とありそうで無い感じの「めぐる」という言葉が思いついて、ぴったりかなと。

——まずは常滑の倉庫のオープン準備ですか。

日程は未定ですが。(笑)お店と一緒に大きくしてくれるような気概がある方が「働いてみたいです」と来てくれないかな。この仕事は過去の経歴や職歴スキルなどはあまり関係ないですが、その代わり根性と謙虚さが必要かなと思っています。(笑)

あと割とアウトローな業界でそういう人ばかりが働いていますが(笑)、その分面白さや魅力のある仕事です。



やまださおり: 愛知県生まれ。卒業後、いくつかのウェブ制作会社で働いたのち、フリーランスのウェブデザイナーに。古物買取のモットーは「持主様と取り壊されるお家に敬意を払い、買取ること」

「古道具めぐる」に興味がある方はお問い合わせください。古物・古道具に興味がある方、リサイクルショップやDIYがお好きな方、お問合せください。

ホームページ <https://meguru-furudogu.com/>

同窓会賞 受賞者のその後～

宇留野 圭 48期卒芸術学科美術領域洋画コース
+大野高輝 45期卒美術学科洋画2コース

2021年の卒業制作展にて、「同窓会賞(美術領域)」を受賞した宇留野圭さん。その後、大学院美術研究科に進み、現在美術領域の助手をしながら精力的に制作・発表を続けています。公募展でも入選、またアーティストへの奨学・助成のプログラムも受け、順調に活動を続ける宇留野さん。そして今回マネージメントとして展覧会参加した大野高輝さんにもお話を伺いました。

会場風景。卒制時の作品《17の部屋-耳鳴り》★

——卒業してからの、ご自身を振り返ってみてどうですか?何か変化はありましたか?

宇留野 卒業後は制作費、発表の場や機会を得るために公募や助成にとにかく応募していました。学生の間は制作や勉強に集中していましたが、卒業してからは自力で活動していく他ないので、よりアーティストとしての自覚は高まっていました。仕事をしながらの制作は大変ですが、より作品について考える時間は増えたと思います。

——宇留野さんは機械部品の鋳造メーカーで5年勤めた後、仕事を辞め入学されたこと知り、勇気のいる決断だったと思います。

宇留野 仕事はとても好きでしたし、5年務めた会社を辞めて、先行きが不透明な芸術の道を進むのはとても勇気のいることでした。しかし、趣味で続けていた芸術をもっと突き詰めたい、もっと勉強したいという衝動に駆られて、この道を進むと決断してからは迷いなく自分のやるべき事に集中できました。多くの時間を芸術に費やせる

事はとても幸せなことでした。

——今年7月にBankART Station(横浜市)で行われた公募展『BankART Under 35』では、同じく洋画を卒業した大野高輝さんをマネージャーとして応募し、見事開催となりました。

大野 今回は宇留野くんから声をかけてもらい参加しました。自分が担当していた主な業務としては、冊子や広報物についてのやりとりや、宇留野くんが希望したLPレコード制作のために、業者選び・発注などを担当しました。

宇留野 横浜での展示は初めてで、多くの方に観えていただいて反響も多くいただきました。BankARTはとても広いスペースで展示自体の自由度も高く、天井に張り巡らされたダクトなどのインダストリアルな空間が作品との相性が良く、今までにない作品の見せ方ができたと思っています。今回の公募は以前から魅力的だと思っています。今回の公募は以前から魅力的だと思っています。今回の公募は以前から魅力的だと思っています。

——大野さんは学部卒業後、秋田公立美術大学大学院に進学なさいました。今回のように、作品制作というより、キュレーターや企画、アートマネジメントにシフトしてらっしゃるようになります。何か転機がありましたか?

大野 劇的な出来事があってシフトしたわけではなく、様々なきっかけや経験が重なって今に繋がっています。

学部ではプラトニックに絵を描いていました。が、果たして「絵を描く」ということが、今自分の考えていることを表現するための一番いい方法なのか、という疑問が常にありました。院のカリキュラムは画材に縛られない、これまでの決まり事の枠を超え、学生の興味関心に合わせるために設計されたシステムでした。

ただ決まり事がないからこそ大変なこともあ



オープニングパーティーの様子★



りました。(笑)自分たちで新たに境界線を引き直す連続はとても楽しかった反面、方向性の違いで同級生と揉めることは日常飯茶事。おそらく自分の中で譲れないものは名芸在学中に育まれたものだと思います。

2022年1月から活動をしている「project space hazi」(愛知県岩倉市)は、アーティストの取り組みを現代において最も刺激的で重要なものと捉え、企画展やレジデンスを中心に、共に実践していくことを目標として活動しています。もしかしたら、名芸在学中に感じていた疑問「考えを表現するための一番いい方法」を様々な人と関わりながら探っているのかもしれない。

また、(こう言った活動が増えているのは)自分が作品を作り続ける未来にあまりピンと来なかったのもあるのかなと思っています。(笑)

——これから応援しています。今後のスケジュールを教えてください。

宇留野 10月に東京で個展、11月に東京で二人展、来年は金沢をはじめとして、個展が続きます。これからも発表の機会や幅を広げていき、精一杯活動していきたいです。

制作は、ずっと続けていくことが一番難しいことです。現代美術の世界では私はまだまだ若手で新人なので、初心を忘れずにこれからも地道に制作を続けていきます。



会場での二人★



うるのけい/1993年岐阜県生まれ
工業高校卒業後、機械部品の鋳造メーカーを経て美術製作を始める。
2021年 名古屋芸術大学芸術学部芸術学科美術領域洋画コース 卒業
2023年 名古屋芸術大学大学院美術研究科同時代表現コース修了

個展
2019年「The pilot」(YEBISU ART LABO/愛知)
2021年「ESCAPE」(金沢アートグミ/金沢)
2023年「書庫と構造」(書庫と〇〇/愛知)
2023年「KEY WAY」(BankART Under35)(BankART Station/横浜)
グループ展
2019年「C Laboratory Aichi(愛知トリエンナーレ連携プロジェクト)」(Art Lab Aichi/愛知) 2021年「あわいの視点vol.2」(愛知県美術館ギャラリー) 2021年「DELTA」(KAYOKOYUKI、駒込倉庫/東京) 2021年「non-painting 絵画の忘れ方」(YEBISU ART LABO/愛知)
2022年「CAF賞2022入選作品展覧会」(代官山ヒルサイドフォーラム/東京)
2023年「ART AWARD TOKYO MARUNOUCHI 2023」(新丸ビル3F/東京)
主な受賞歴
2021年 名古屋芸術大学卒業制作展 最優秀賞
2022年 CAF賞2022 名和晃平審査員賞
2023年 ARTIST'S FAIR KYOTO 2023 マイナビ ART AWARD 最優秀賞
2023年 ART AWARD TOKYO MARUNOUCHI 2023 木村絵理子審査員賞

>>>アーティストホームページ www.keiurno.com



おおのこうき/1994年愛知県生まれ。
2018年名古屋芸術大学美術学部美術学科洋画2コース卒業。
2020年秋田公立美術大学大学院複合芸術研究科修了。
展覧会のコーディネイトや作品のインストールなどに携わる。愛知県岩倉市「Project Space hazi」ディレクター。キュレーターとしての主な展覧会に「R.E. Award」(ASP、hazi/インドネシア、愛知、2022-2023)、「タムラに突撃!!」(hazi/愛知、2022-2023)、「スタートからいちばん近いゴール」(hazi/愛知、2022)

>>> project space hazi
愛知県岩倉市本町上郷裏32
instagramアカウント @hazi_iwakura

★写真協力 ©BankART1929(撮影 中川達彦)

第50回卒業制作展 同窓会賞受賞者ご紹介

2022年度の第50回名古屋芸術大学卒業・修了制作展(2023/2/17~26)にて、企業賞として同窓会賞(学部生対象)を2名選出致しました。美術領域の受賞者は金城琉斗さん[芸術学部芸術学科美術領域コミュニケーションアートコース]の《生まれた椅子》、デザイン領域・受賞者は奥岡夢乃さん[芸術学部芸術学科デザイン領域メタル&ジュエリーコース]の《桃源郷》となりました。

受賞後のお二人に、作品制作の苦労や思いを語っていただいたインタビューを同窓会のYouTubeチャンネルにアップしていますので、ぜひご覧下さい。受賞おめでとうございました!

YouTubeの検索キーワード

『名芸大美術・デザイン同窓会ページ』

QRコードはこちら📱



スマートフォンのカメラ機能で
読み取りアクセスしてください



第51回 名古屋芸術大学卒業制作展

第33回 名古屋芸術大学大学院修了制作展

会期:2024年2月16日[土]—25日[日]

今年度も卒業制作展/修了制作展が2024年2月16日(土)—25日(日)の日程で、学内開催する予定です。会期中は講演会なども企画され、学内のあちこちに展示された卒業制作とイベントで一日楽しめる内容になることでしょう。ぜひ、足をお運びください。
※開催日程については現段階での予定です。詳細については、大学のHPにて広報されますので、以下のサイトもご参考の後日再確認をお願いいたします。



昨年度卒業制作展での学内展示の様子。
同窓会役員が一つずつ作品を見て周り、同窓会賞を決定する。

写真は全て
昨年度に行われた
第50回卒業制作展の様子

卒業制作展・修了制作展についての情報は
大学ホームページや以下でも随時掲載予定です
●アート&デザインセンターHP www.nua.ac.jp/center/artdesign/index.html
●アート&デザインセンターInstagram www.instagram.com/adc_nua/