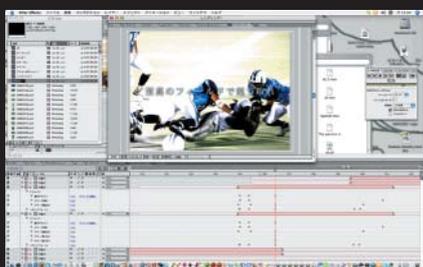
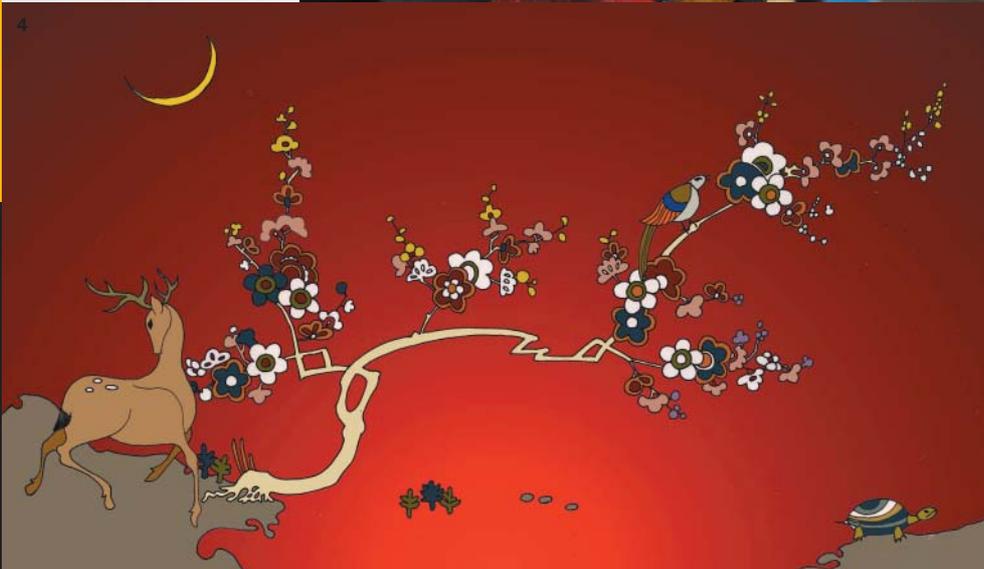


- 1 TACOROOM (青木純、恵土敦、小柳祐介、八山健二)「ホーム」
- 2 フレーム3
- 3 ボロボロボパンツ
- 4 幻想庭園
- 5 久保田絵美「おでかけメェメ」
- 6 映像制作



クラブ・

サークル

訪問

第4回

# 映像美術部

学外への発信も活発で受賞も多い「映像美術部」。多種多様な部員、役割分担、ものづくりへの団結力で映像というメディアを通じて今日もさまざまな人へのコミュニケーションをはかる。

反響が制作への原動力になる

蛭沢あゆみ

東京芸術大学映像美術部は、美術学部、音楽学部の学生ら総勢六十四名からなる芸大のなかでも規模の大きいクラブです。一九八〇年代に動画部として成立し、その名前と方針を変えて二〇〇三年に現在の映像美術部となりました。昨年は映像美術部員六人からなるグループが、短編クリエイアニメーションで多くの賞を受賞しました。現在も映像美



部室にて



- 7 青木純「コタツネコ」
- 8 青木純「将棋アワー」
- 9 青木純「奈良鹿物語」

術部内で個人やグループに分かれて制作をし、クラブ全体としては情報交換の媒体的な性格となっています。

映像と一言で言っても表現方法は手描きアニメーション、クレイアニメーション、実写映像などさまざまありますが、映像美術部は多種多様なバックグラウンドを持った人で構成されているので、あらゆるジャンルの映像制作が可能となっています。美校の学生は主に映像の画像部分を担当し、音校の学生は映像につける音を担当し、他校の学生はそのもとでサポートを担当してもらうなど、役割分担がしっかりできているのも映像美術部の特徴ではないでしょうか。近年の映像美術部の活動ではアニメーションの制作が目立ちます。アニメーションは莫大な量と緻密な作業が広範囲にわたって要求されます。コマ数だけを見ても、一秒間に二十コマ以上撮影しなければいけません。それを可能にするのは、このような多種多様な部員と、役割分担、そしてものづくりへの部員間の団結力だと思います。

そのようにして制作された映像を学内でまとめて見られるのは、年に一回の藝祭での上映のみとなります。むしろ、その成果は外に向けて発信するように心がけています。私たちの作品は多くのコンペティションをはじめ、テレビを通じて一般の方々に見ていただいています。作品を上映した時に、反響が直に自分に返ってくる、それが映像の魅力の一つです。そういった反響が次の制作への原動力となるのです。

映像というメディアを通じてさまざまな人とコミュニケーションを図れればと思いつつ、今日も地道な制作に励んでいます。

(えびさわ・あゆみ／美術学部デザイン科四年)