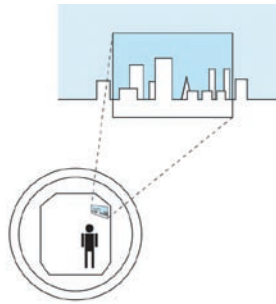
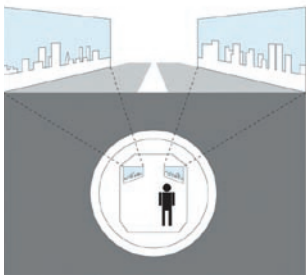
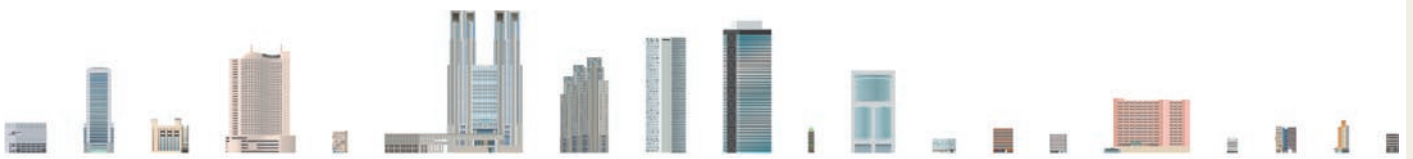


都営交通をテーマにした藝大生によるデザイン提案 「藝大デザインプロジェクト」



イマドコ (特許出願中)

地下鉄の窓には暗い長いトンネルが映るだけで、乗客はどのあたりを走っているか確認できないということから発想したナビゲーションシステム。

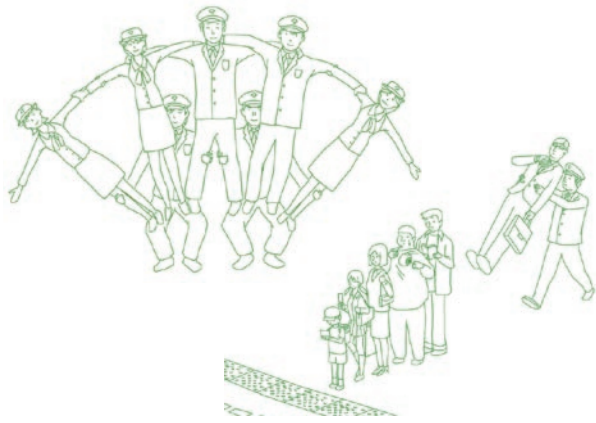
地下鉄の車両内に備えつけたディスプレイに、リアルタイムで地上の様子を表示することで、走っている列車の現在位置を確認できるようにする。ディスプレイに表示されるのは、事前に作成した3Dの建物などで、これらの3D映像の中に、ラッピングバスやアドバルーンなどの広告媒体を作り込むことにより、広告展開も可能となる。



ちかてつどうぶつえん

都営大江戸線の上野御徒町駅から新しくつくられた地下通路を利用すると、東京都交通局が運行する日本初のモノレール「上野動物園モノレール」がある上野動物園までは意外と近いことがわかった。そこから「都営線を使って動物園に行こう!」という、キャンペーンを企画立案。

参加者は立体レンズ付きの動物のお面 (= 地下鉄、モノレールの乗車券 + 動物園の入場券) をかぶり、大江戸線各駅のホームや、上野御徒町から伸びる地下通路で、立体的な飛び出す動物の絵を探しながら動物園に向かう。



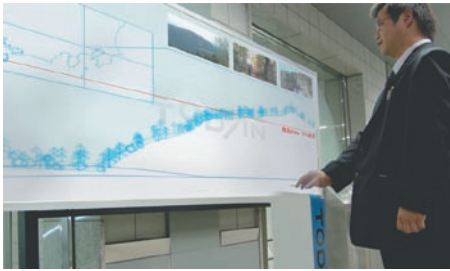
イチョウさん

親切で思いやりのある「イチョウさん」という地下鉄駅員のキャラクターを作り、新人駅員が都営交通全体のイメージアップにつながるような接客を身につけるためのマニュアルを作成。イチョウさんの活躍する姿を描いたユーモアあふれる「接客マニュアル」とともに、日々の接客での出来事を記録し、年数を重ねるごとに、銀杏の葉が色づいていくようなデザインのダイヤリーや、実際の銀杏の枝で気持ちをこめて作ったペンをセットにした「イチョウさんセット」を作成した。

my つりかわ展

日本の電車のつり革は同じ形ばかりで個性がないが、世界中の電車にはさまざまな形をしたつり革も数多く存在していることがわかった。そこで、自分専用のつり革があってもいいのではと、藝大生を対象につり革のアイデアを募集。

応募作品 89 点全てを展示し、その中で優れた作品を実際の形にして展示した。



TODAN

(特許出願中)

地下鉄利用者に階段利用者が少ないことから、「駅から地上への移動空間」を少しでも楽しいものにできないかという発想から考案。

改札で使用するパスモ等の IC カードを、地下鉄駅の階段に設置したパネルにタッチすることで、利用者が何メートル階段を登ったかという情報が累積され、その情報を登山に置き換えることで、バーチャル登山を体験することができる。



東

京藝術大学デザイン科では二〇〇六年度より、大学院修士課程一年生、約三十人の授業として、専門領域を横断したチーム編成による「デザインプロジェクト」を立ち上げてきた。

これまでの三年間は、「足立区」との連携・協力により、グラフィック、プロダクト、空間、環境、映像、描画といった研究領域の垣根を越えて、複合的なデザインを開発・発表してきたが、四年目となる二〇一〇年度は、「東京都交通局」をテーマにプロジェクトに取り組みることとなった。

東京都交通局と云えば「都営地下鉄」のイメージが強いが、ほかにも都電、バス、新交通、モノレールという多彩なインフラがある。それらと、さまざまなデザインフィールドを組み合わせて具体的な提案を行うという、実践的なプロジェクトだ。

五つのチームが、都営交通の現場を体験し、調査を積み重ねてプロジェクトを構築し、その成果は二〇〇九（平成二十一）年十月十八日から同二十日まで新宿西口広場イベントコーナーで発表された。初日には出展作品のプレゼンテーションも実施された。

学生の指導にあたったデザイン科（空間・設計）の橋本和幸准教授は、「デザイン科で学ぶ学生は、藝大の中でも特に社会性やリアリティが求められます。調査から提案まで半年弱しかないのにもかかわらず、各チームのリーダーが中心となって、藝大生ならではの、ユニークでオリジナリティ溢れるものが揃いました」と言う。

「イマドコ」は、地下鉄車内の地上ビジュアルナビゲーション。「ちかてつどうぶつえん」は、都営大江戸線を利用して上野動物園へ行く！ というキャンペーン。「イチョウさん」は、思いやりのある地下鉄駅員のキャラクター「イチョウさん」を使った接客マニュアル。「my つりかわ展」は、自由な発想のつり革アイデア展。「TODAN」は、都営大江戸線の階段で IC カードを使用した仮想登山。どれも藝大生らしい創意と工夫に富んだ提案ばかりである。

身近で不可欠な公共交通をどのようにデザインし、実際に活用できるものにするか。「イマドコ」と「TODAN」は特許を出願中というように、「藝大デザインプロジェクト」は、社会と連動する藝大を、学生自らがアピールする絶好の機会となっている。

神秘の国・ミャンマーの伝統音楽を紹介 藝大21「アジア・躍動する音たち'09」



		1	
5	3		2
	4		

1. 龍のモチーフをあしらった黄金色に光り輝く「サインワイン」の演奏風景
2. 演奏に合わせて舞台上で踊るマリオネット(操り人形)
3. 4. 5. ミャンマーの伝統楽器の数々



演

奏楽センターでは、「藝大の響き」、「奏楽堂シリーズ」、「藝大21」を三本の柱としてそれぞれメッセージを込めた企画演奏会を展開してきているが、広いパースペクティブで「今」という時代を見つめる「藝大21」企画として、さまざまなアジアの音楽を紹介する「アジア・躍動する音たち'09」を二〇〇九(平成二十二年)十一月一日に奏楽堂で開催した。

今回の演奏は、ミャンマー伝統音楽合奏団を招き、神秘の国・ミャンマーの伝統音楽を紹介したもので、「サインワイン」という形態による演奏は、主に王宮における各種儀礼や王が登場する場面で演奏し、民間では芝居とともに演奏されてきた。奏楽堂のステージ上には、サインワイン(龍のモチーフをあしらった黄金色に光り輝くいくつかの楽器)が設置され、そこに七人の奏者らがミャンマー独特の民族衣装に身を包んで演奏を繰り広げた。披露されたのは、歌謡を中心とした二拍子の七曲。まばゆい伝統楽器やマリオネット(操り人形)を駆使した神秘的なリズムに会場に集まった観客は魅了された。

また、本公演には視覚障害者一五〇名(補助者を含む)をご招待し、演奏を楽しんでいただくという、本学にとっても初の試みがなされた。

この試みについて、主催した演奏芸術センターの松下功教授は、「まだ誘導などごちんさがあるが、今後も研究を重ね、いつでも演奏会場へ足をお運びいただけるよう経験を重ねていきたい」と、こうした試みを今後も続けていくと語った。

アジアの音楽を紹介する「アジア・躍動する音たち」。次回は二〇一〇(平成二十二年)五月七日にブータンの音楽を紹介する予定となっている。

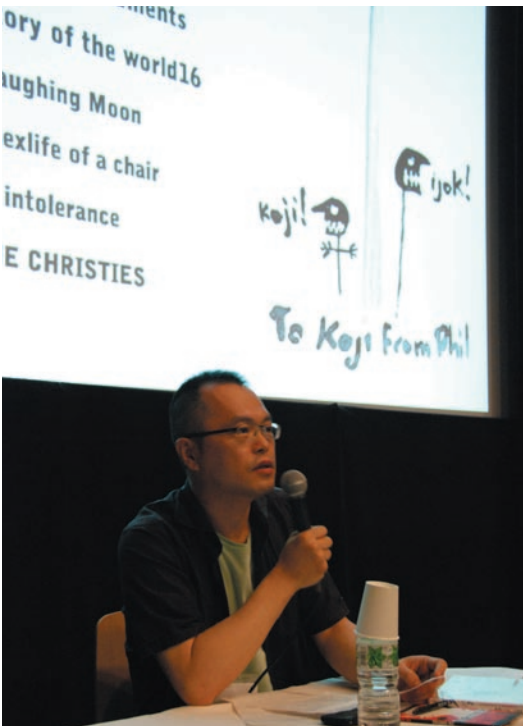
アニメーション専攻の新たな試み

公開講座「馬車道エッジズ」



- 1.2 『現代映像プロデュース論』 講座風景
3. 『現代映像プロデュース論』 ロゴマーク
- 4.5 『コンテンポラリーアニメーション入門』 講座風景
6. 『コンテンポラリーアニメーション入門』 チラシ

1	
	2
4	5



二〇〇八（平成二十）年四月に設置され、二年目を迎える大学院映像研究科アニメーション専攻では、新たな試みとして公開講座「馬車道エッジズ」『現代映像プロデュース論』、『コンテンポラリーアニメーション入門』を全八回にわたり開催した。

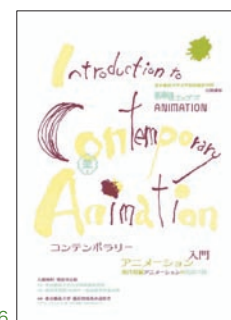
自らもプロデューサーとして第一線に身を置いている岡本美津子教授が企画・実施した『現代映像プロデュース論』では、世界を股にかけて活躍している旬のクリエイティブリーダーやエグゼクティブプロデューサーらを招き、昨今役割が大変重要となっているプロデューサーについて、自らの経験に基づく世

界進出の成功談や苦勞談、日本アニメーションの制作現場や流通の構造などの具体事例をもとに「最もホットな人の、最もホットなビジョン」として語っていただいた。

また、『コンテンポラリーアニメーション入門』では、『カフカ 田舎医者』などで世界の各賞を受賞した山村浩二教授が、短編アニメーションの基礎知識に関してや、世界的に「いま」を象徴するアニメーション作家が、どのような意識で作品制作を行っているかなどについて解説した。本講座は、アニメーション映像の可能性の最先端を走る短編アニメーションの鑑賞を中心に実施され、ふだん目にするこ



3



6

とができない世界の作品が紹介された。「ジャパニメーション」の名で世界中からリスベクトされ、現代日本を代表する映像文化として認知されてきた日本のアニメーション。その発展を促すための企画を今後もさまざまな形で継続していく。