

## 自分のつくりたいものについて、 その考えや意思を持ち続けてください。

小笹 大介さん

武蔵野美術大学 映像学科4年  
2015年度 基礎高1・2年専科 / 2016年度 映像日曜専科  
東邦高校出身



武蔵野美術大学映像学科に私は補欠で合格したため、入学初日からとても焦りました。

周りにいるのは高校までとは違い同じ専門分野を学びに来た人たちが多く、絵が描けるだけでちやほやされたりしません。周りの人がみんな絵を描いたり写真を撮ったり立体物をつくったり、自分と同じようにそれかもっとたくさん何かをつくっている人たちです。すでにたくさんの作品をつくってきた人たちもいます。

脅したいわけではなく、だからこそそういった同じ「ものをつくる」ということを志す人たちと4年間会話を重ねたりともに思考し、切磋琢磨できる環境で過ごす時間は「ものをつくる」人になるうえでとても大切な時間だと思います。

また、自分は大学でアニメーションを主に学んでいます。現在はアニメーションとは少し別な方向をめざしています。ですがアニメーションが嫌いになったわけではありません。周りの人たちとのやりとりや、

自分の触れたことのない芸術分野や美術とは異なった学問に触れることで視野が広がり自分のやりたいことにより適した分野を見つけられたからです。美術大学では高校までで学んできたような一見美術とはつながりのないようなものとのつながりを発見させてくれます。そのつながりへの気づきが自分の作品を豊かにし、また視野を狭めずに専門分野を学ばせてくれているように思います。

ものをつくることに興味がありそれを専門的に学んでみたいと少しでも思ったならば、自分では無理だと思わず一度大学について調べてみてください。険しくはありますが案外道はあります。

受験対策をずっとしているとなんとなく課題をこなすようになってしまいがちですが、受験対策という名前で呼ばれていることの根本は大学での作品制作と地続きにあります。なので、惰性になるのではなく受験期間、それから大学に入ってからずっと自分のつくりたいものについて、その考えや意思を持ち続けてください。



1



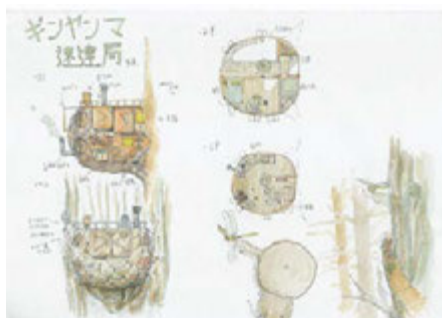
2



3



4



5



6

1. "TOTTO" 3年次進級制作手描きアニメーション作品。
2. "海辺の男" 3年次グループ制作3DCGアニメーション作品。
3. "海辺の男" コンセプトアート。
4. 現在制作中の卒業制作。
5. "蟻蟲記" 1年次制作。コミティアで販売。(同人誌即売会)
6. "ヘビトンボ旅行記" 2年次制作。コミティアで販売。(同人誌即売会)