



大学院アトリエ風景



李丹 「蒐集した風変わり」 F100



和田紗紗子 「Trip 閉室園」 286cm×195cm 大久保婦久子賞



藤原 宇希子

現在 創画会会友
2018・2023
女子美術大学日本画研究室助手

1990 千葉県生まれ
2016 第2回日本正日本画大賞展 大賞・作品収蔵(石正美術館/鳥根)
2017 女子美術大学大学院 博士後期課程日本画研究分野 満期退学
行動展(国立新美術館)／行動美術TOKYO展(東京都美術館) 奨励賞
第6回 産の会展 以降毎年(国美術館/大崎)
2018 第44回東京春季創画展(池袋西武)・第45回創画展(東京都美術館)
創展(Gallery 風/銀座)
2020 創展(伊勢丹新宿店/新宿・八大堂ギャラリー/世田谷)
2021 創展(Gallery Field/江戸川橋・伊勢丹新宿店/新宿)
2022 創展(HASHIVA Art Gallery/赤坂)
2023 第10回桜花賞展 入選・作品収蔵(郷さくら美術館/目黒)
2024 ART FAIR ASIA FUKUOKA 2024 (福岡国際センター)
創展 ニューレータースセレクション#8 藤原宇希子・落も、ただよう粒・
(女子美ガレリアニク)
2025 創展(大丸福岡天神・伊勢丹新宿店)
その他 創展・グループ展・アートフェア等多数

● 日本画での学びが今の仕事にどのように生かされていますか。

女子美には日本画の素材について詳しく学べる環境があり、中でも自分のオリジナル岩絵具を造った経験は作品に直結しています。一般的には高価な岩絵具を大量に作れるからこそ失敗を恐れず様々な技法を実験・研究できました。また、古典模写では伝統的な技法の習得、そして細部に丁寧に仕上げつつ全体を見て整えていく事で作品の完成度を高める力を培いました。絵巻の炎の場面を模写した際、描かれた当時は絵具の種類がとても少ないにも関わらず炎の色幅が多様な事に驚き、赤の魅力にハマりました。現在も赤い絵具の使い方にはこだわっています。

● 制作するうえで大切にしていることは何ですか。(作品に対する想いなど)

1つ目は、鑑賞者の気持ちを想像する事です。主役や表現したいイメージを自分の中で明確にして少しでもそれが伝わることを目指しつつ、例え伝わらずとも楽しく鑑賞できて記憶に残る作品になるよう心がけています。
2つ目は人の作品から素敵な所を見つけ、取り入れる事です。日本画に限らず様々な芸術に触れる事で、普段の自分からは産み出せない新たな技術や発想を得る事ができます。



「chord I」 2024 70cm×170cm

● 藤原さんは現在、多数の展示に出品し精力的に活動を続けていらっしゃいますが、いつ頃から学外での展示活動を始めるようになったのでしょうか。きっかけを教えてください。

学部時代から個展や同級生との展示を行っていました。特に現在に繋がっていると感じるのは大学院時代に女子美の先生や助手さん、先輩からの誘いで展覧会に出品した事です。優秀なタイプではない私に声をかけて下さった事が本当に有り難く、女子美の繋がりの暖かさを実感しました。そして先輩作家の皆さんが絶えず新しい表現に挑戦する姿に触れ、自分もこんな風に生涯絵を続けたいと思いました。



「鳴る神」 2024 F100号



「路傍」 2024 S0号

● これから日本画を学ぶ若い人たちへ向けてメッセージをお願いします。

人生の中のたった数年間、自分を見つめ、表現していくことに最も集中できる時間だと思います。より豊かで楽しい時間にするために、今のうちから美しい、おもしろい、素敵!と思えるものに沢山出会ってください。ネット上の画像だけではなく、直接見て触れることが大事です!



馬場 ひろみ

1982 横浜生まれ
2006 女子美術大学芸術学部日本画専攻 卒業
2006 金井大道具株式会社 入社
2018 生産管理本部 国立劇場 美術課 課長 就任
現在 生産管理本部 大和工場 美術グループ 課長
古典演劇を中心に舞台、テレビ等のセットを作画・塗装するチームをまとめる。
歌舞伎大道具(背景画)製作技術保存会 事務局長
作画技術の保存活動・若手育成にも取り組む。

● 仕事内容とその魅力を教えてください。

歌舞伎や文楽などの古典演劇を中心に、舞台・TVなどのセットを製作する工場、背景画の作画・塗装をしています。工程や品質の管理、他部署との連携、社員育成や問題解決、環境整備など管理職務業務にも従事しています。チーム一丸となって、クライアントの期待に応えられたセットを納期通りに製作できた時、達成感を感じます。直に喜びの声を聞く機会は少ないですが、クライアントの、さらにその先のお客様が喜んでくれることを期待して仕事をしています。

● 日本画での学びが今の仕事にどのように生かされていますか。

筆刷毛を持って描く事が、直接仕事に繋がっています。女子美日本画ではスケッチの大切さを繰り返し言われました。古典模写では先人の技術を模倣することでスキルアップを狙いました。モノをよく観察・理解した上で描くこと、まずは先人の真似をすること、この2つは今の仕事でも基本的な心構えです。今はデジタルが主流、手描きの魅力が必要なところは手描きで、という時代です。半端な技術は淘汰されていくでしょう。だからこそ手描きの仕事はよりクオリティが求められます。そこにやりがいも感じますし誇りも感じます。迷った時は女子美日本画で学んだ心構えに立ち返り、魅力ある仕事ができるよう精進していきたいと思っています。



● これから日本画を学ぶ若い人たちへ向けてメッセージをお願いします。

進路に悩んでいた時、「今やりたいことをやってみよう!」と思い日本画を受験しました。女子美は穏やかで暖かい校風、楽しい仲間とのびのびと学ぶことが出来ました。とても学生思いな学校で、専門的な技術講習や他専攻を体験する授業、資料がたくさんある図書館、部活や有志活動などいろいろなキッカケがあって、やりたいことや学びたいことを探ることが出来ます。就活支援のツールもたくさんあり、活用させてもらいました。美術に関わることや絵を描くことが身近になり、世界が広がりました。今、これを読んでいる皆さんは、やりたいことはありますか?自分が大事にしていることはありますか?あるなら、これを読んでくださいます。悩んでいるようなら、今一番興味のあること、今やりたいことを選んでください。その中に日本画を学ぶことが入っているなら、人生の先達として女子美日本画のOGとして、こんな嬉しいことはありません。人生、豊かになりますよ!



3年次制作「自画像」

・主な進路先名 2013年度～2024年度

(有)ACCENT / (株)アートディンク / (有)石垣プロダクション / (株)イマジカ / (株)ウエマツ / (株)エスプロシステム / 神奈川県教育委員会 / (有)カイカイキキ / (株)草薙 / (株)クリーチャーズ / グリー(株) / (株)ケイ・ウ / (株)ケイテック(川崎重工グループ) / (株)コナミミュージアメント / (株)コミックスウェブフィルム / (株)コロプラ / さいたま市教育委員会 / さくらほりきり / (株)サダマツ / 四季株式会社 / (株)四歩 / (株)白組 / 女子美術大学大学院 / (株)スタジオアブリ /



杉本 晃子

1976 奈良県生まれ
1999 女子美術大学芸術学部日本画専攻 卒業
1999 株式会社アルファドリーム 入社
2020 株式会社アクワイア 入社

卒業後、グラフィックデザイナーとしてゲーム開発の仕事につき、ドットアニメーション、キャラクターデザイン、背景、UI...など様々な経験を経て、徐々にゲームデザイナーの仕事に軸足を置くようになります。以来、コンセプトレベルのアイデア出しから仕様作成、実装まで幅広く担当し、現在はゲームデザインも行いつつ、ディレクターとしてゲーム全体のクオリティや進行、チームビルドにも携わっている。

● 仕事内容とその魅力を教えてください。

ゲームを作るとは「プレイヤーの日常に食い込み、心に残る何かを生むことができる」点が魅力だと思います。もちろん音楽でも本でも映画でもそれは同じですが、画面向うのプレイヤーの「インタラクティブな反応」が起ることを前提に、ビジュアルや遊びを考えていく点は、ある意味で心理戦的なところもあり面白いです。昨今は「実況動画」等もあり、作ったゲームのリアクションを直接見て、ドキドキしながら自分が携わったゲームの「答え合わせ」をする楽しみも増えました。

● デジタル制作に移行して、改めて日本画の考え方や技法で気づいたことはありますか。

日本画は、その独特な画材の特性上、実物の「絵肌」に直接「目で触れて」はじめて、作家の世界観を全て体験できるものだと思います。卒業後には、仕事や趣味でCGを用いた制作も多くなりましたが、日本画制作は、紙の質感や絵の具の粒子の度合い、光が当たった時の煌めき方など、基本的な技法以外にも「様々なことに思いをはせる」ことを自然にやっていたことに気づかされました。そういった「思いをはせる」ことは今の仕事にも常に必要で、日本画を美術のスタート地点として学べてよかったと思います。

1年次制作「百合」

● 日本画での学びが今の仕事にどのように生かされていますか。

当時はゲーム業界への就職において「CG」スキルのアドバンテージが無いことが少しひびけました。しかし、現代では家庭用でも学校でも当然のように「CG」が普及していることで、逆に「日本画」で基礎をたたきこめ、かつ独自の画材や技法と真摯に向き合う姿勢を学べたことに、非常に価値を感じています。また、日本画制作の工程には「水彩画」があり、学生時代にはたくさん描きましたが、現在も、自主制作で「水彩画」の技術を活用してさまざまな制作に取り組み、グループ展やイベントに出展したりしています。汎用性が高く、カジュアルに取り組める水彩画は、日常をクリエイティブに彩るのに、日本画の経験と合わせて宝物のようなスキルとなっています。みなさんもしぜひ、女子美でいろいろな宝物を見つけて頂きたいと思っています。

マリオ&ルイージRPG ブラザーシップ! ©Nintendo
マリオ&ルイージRPG1 DX ©2003-2017 Nintendo Developed by ALPHADREAM
マリオ&ルイージRPG3 DX ©2009-2018 Nintendo Developed by ALPHADREAM



(左)マリオ&ルイージRPG ブラザーシップ! フィールドのゲームデザインリードを担当しました。

(右)マリオ&ルイージRPG1 DX マリオ&ルイージRPG3 DX 新モード「クック」のゲームデザインを担当しました。



2024年 グループ展制作「あまからせんそう」

(株)世界堂 / (株)高島屋 / 高津美術美術(株) / (株)タケヤ / 千葉県教育委員会 / (株)ツツミ / (株)デフォルメ / デンソーテクノ(株) / (株)東映アニメーション / 東京藝術大学大学院 / 栃木県教育委員会 / (有)中村プロダクション / (株)バンク・オブ・イノベーション / 福島県信用保証協会 / (株)ブロンセトラヤ / (株)黒田二堂 / (株)MAPPA / (株)メンバーズ / (株)ヤマモリ / (株)ユザワヤ商事 / ユーフォーテーブル(有) / (株)Cygames pictures / 1-upスタジオ(株) [50音順]