

報道資料

ー アーティストと学生と一緒に学びながら作品を創り上げる、共学・共創プロジェクト ー
音楽業界が注目する、関西発の人気インディーズバンド「空中メトロ」を
京都精華大学デザイン学部ビジュアルデザイン学科がプロデュース

京都精華大学（所在地：京都市左京区、学長：竹宮恵子）デザイン学部ビジュアルデザイン学科は、この度、3年生の授業「クリエイション企画」を通じて、関西を中心に活動する人気インディーズバンド「空中メトロ」のアートワークを全面プロデュースします。

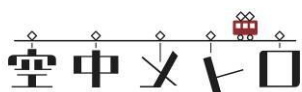
「空中メトロ」でボーカル兼ギターを務める幸里紗子が、京都精華大学の学生であることを発端にスタートした本プロジェクト。授業では、国内外から高い評価を受ける映像作家牧鉄兵・井口皓太両教員の指導の下、8月5日(水)発売予定の空中メトロ・1st ミニアルバム「最終列車は「#」を乗せて」を題材として、同バンドのロゴマーク開発からアーティスト写真/CD ジャケット/ミュージックビデオなど全てのアートワークを、前期授業を通じて創り上げていきます。

これまでも学生がミュージックビデオを手掛ける等の事例はありましたが、本プロジェクトは、約4ヶ月もの間アーティスト自らも授業に参加し、アーティストと学生がディスカッションを繰り返して互いに刺激を与え合い成長しながら作品を創り上げていく、共学・共創プロジェクトです。デザイン教育という場において、学生とアーティストがもつ若い才能の化学反応を誘発する意欲的な取組になっています。



■ 一部作品紹介

本プロジェクトを通じて、これまでにロゴマーク/アーティスト写真/CDジャケットを制作いたしました。今後、アルバム発売告知トレーラーやミュージックビデオなどの制作を行っていきます。



<ロゴマーク>



<アーティスト写真>



<CDジャケット>

■今後の主な授業スケジュール(変更になる可能性があります)

7月3日(金) CDジャケット入稿

7月10日(金) アルバム発売告知トレーラー納品

7月24日(金) ミュージックビデオ納品 ※撮影自体は7月上旬予定

8月5日(水) 1st ミニアルバム発売

※上記をマイルストーンに、毎週木曜・金曜日の週2日間の実習授業を展開。

■空中メトロについて

2014年5月結成。幸里紗子(ボーカル・ギター)／星衛一輝(ギター・コーラス)／外山千華(ベース)／藤崎城介(ドラム)の4人組ロックバンドで、ボーカル幸の透き通った歌声と変拍子を用いた予測不能な楽曲が複雑に絡み合い、新しい世界を生み出す。結成わずか4ヶ月で「残響祭10周年オーディション大阪公演最優秀賞」を受賞。2015年3月には「十代白書2015 頂上決戦」で準優勝を果たすなど、今関西のインディーズシーンで最も勢いのあるバンドの一つ。

■牧鉄兵・井口皓太両教員について

牧鉄兵／漫画家、映像作家

1978年大阪生まれ。近作としてTOKIMONSTA feat. Kool Keith, OMODAKA等がある。

2013年にはサウジアラビア首都リヤドで行われるCREATIVE JAPAN Fashion Fairのキービジュアルとして手塚治虫とコラボレーションする等、膨大な作画を軸にしたアニメーションを主体に、スラムダンス映画祭といった映像祭典への出展や、MV、TV番組のタイトル映像、3DCGなど、幅広い映像表現、デザインを手掛ける。

[本プロジェクトに関するコメント>>](#)

去年からはじまった井口皓太くんとのご共同クラスですが、「世の中とつながる開かれた教育機関」を目的として、生徒さんと接しております。初年度の制作も、生徒のありあまるエネルギーを二人で要としてつなぎとめ、生徒だけでは作れない、ましてや作家陣でも作り上げる事が出来ない、希有な作品を完成させる事ができました。今年も、若く才気溢れるアーティストさんを迎え、同年代のあらたな生徒達とともに、お互いに助長補短しながら素敵な作品が出来ると思います。



井口皓太／モーションデザイナー

1984年神奈川県生まれ、武蔵野美術大学基礎デザイン学科在学中に株式会社TYMOTEを設立。グラフィックデザインと映像デザインを軸にCM、MV、ライブ演出や、ブランディングなど、さまざまなデザインワークを手掛ける。2014年には世界株式会社を設立。会社や所属のフレームを超えたクリエイターと、それをバックアップするマネジメント組織とが共存する場を創り、自社発信のクリエイティブを行っている。主な受賞歴は、東京TDC2014:TDC賞、2015D&AD:yellow pencil等。

[本プロジェクトに関するコメント>>](#)

今の若い子達は、昨今のテクノロジーの進化に敏感で、むしろ僕らの世代よりも精通している面が多くあります。ただ、そういったものが日常的に溢れ、目にし過ぎていては、それが何の為に使われている技術なのか発想の種はどこにあるのかなどは見落としがちです。アプリケーションや機材の知識よりも、モノを作る根源的な考え方や、それと向き合う姿勢を身につける事が何より大事だと感じています。今回は、「空中メトロ」という、自分たちとは別ジャンルのモノ作りに挑む同世代と向き合わせることで、彼ら20代に潜む、ある種のリアリティーが浮かび上がってくる事を狙っています。向き合うモチーフが自分と近い生身の人間である事で、「空中メトロ」に必要なクリエイティブは何なのか、それに対して自分はどういうクリエイティブで答える事ができるのかを考え、その上で、必要なツールや知識を取り込み、それぞれが「技術」の修得に勤しめればよいと考えています。一人のディレクターが立ち、ピラミッド構造でモノを生産する時代は終わろうとしています。クリエイターがそれぞれの能力を尊重しながら、総合力でモノを作っていく新しいモノ作りの形を、彼らを通して垣間みる事ができれば嬉しいです。情報の渦の中に飛び込む彼らの世代が、自分たちの等身大を、純度を高くアウトプットする。その無垢なクリエイティブが、どのようなメッセージを発信してくれるのか、とても楽しみにしています。

