

TAMAB

2017

1 **早稲田大学 × 多摩美** | **片桐**
手を組んだら何が起きるのか!?

2 **企業が多摩美に期待すること** ↓ **仁**
インタビュー



早稲田 × 多摩美

多摩美術大学×WASEDA-EDGEプログラム連携講座 「ビジネスアイデアの『表現力』を鍛えよう！」

早稲田大学と多摩美術大学プロダクトデザイン専攻が連携して企画・実施する起業家育成講座が、7月26日、八王子キャンパスでスタートしました。講座には、立命館大学、東京理科大学の学生も参加しています。文部科学省平成29年度次世代アントレプレナー育成事業「EDGE-NEXT 人材育成のための共創エコシステムの形成」(主幹:早稲田大学)の一環として行われるもので、本講座では起業家育成を目的とした『ビジネスモデル仮説検証プログラム』がグループワーク形式で展開されます。内容は、新商品・新サービスのアイデアを、多摩美が持つノウハウであるプロトタイプの適切なデザイン手法を学びながら、最後は各グループが投資家の前で新ビジネスをプレゼンする、全8回の講座です。この新たな試みについて、早稲田大学の教員陣にお話を伺いました。



シリコンバレーでは「デザイン」という言葉の重要性が増しています

新しいと思っていた捉え方が 多摩美ではごく当たり前のことだった

飯野 将人 (WASEDA-EDGE 講師) 数年前からシリコンバレーでは、「デザイン」や「デザイナー」という言葉が、とても大きな意味を持ち始めています。従来の具象化されたものや“作り手”的な意味だけでなく、「ビジネスをデザインする」のように構想力そのものの意味で使われたり、「デザイン思考」といった言葉が聞かれることがその一例です。ですが、多摩美の安次富先生(プロダクトデザイン専攻教授)に初めてお会いした時「今頃何を言ってるんですか」と(笑)。「私たちビジネス側の人間は、この『デザイン』の捉え方を新しいと思っていたのですが、プロダクトデザインの現場ではごく当たり前のことだったことに、驚かされました。」

堤 孝志 (WASEDA-EDGE 講師) ビジネスの現場でデザインが重要視され始めたことには、世界的な潮流を感じます。今、ビジネススクールでデザインの学位も同時に取るコースが増えています。これまでのビジネススクールといえば、大企業の

役職者になる人などのための訓練学校のような位置づけでした。ですが、これからはアントレプレナー(起業家)としてゼロからビジネスを創出する必要性があり、その時重要なのがデザインということなのでしょう。デザインを学ぶということは、これからの社会で活躍する上で大きな武器になっていくでしょうね。

頭の中を形にできないもどかしさ。 課題は、相手に伝える『表現力』

堤 早稲田では平成26年度より、シリコンバレーにおける最新の新規事業創造手法をアレンジした人材育成プログラムを実施してきました。ここでは「最小限のプロトタイプ(試作品)を作って検証し、問題点を改善しながら、いかに効率良く成功するビジネスモデルに結びつけるか」という、リーン・スタートアップという手法を実践的に学びます。事業化するには仮説検証が必要で、そこに生まれたのが「頭の中のアイデアを何らかの形で表現する」というニーズでした。つまりプロトタイプを作ると

いうことですね。プロトタイプがあれば、皆により良く理解してもらえ精度の高い検証が行えます。ところが、ここに課題が生じました。せっかくアイデアがあっても具象化する表現力が乏しいため、イメージをうまく表現できなかったのです。そこをいつも、もどかしく感じていました。

飯野 少し補足しますと、プロトタイプという言葉も多義性がある、ほぼ最終製品に近いものをそう呼ぶ場合もあれば、簡単に描いたスケッチでもプロトタイプたり得ます。伝えたいメッセージや検証したい内容によっては、プロトタイプは簡単なものでもいい。要は、作る技術力だけの話ではなく、何を何のためにどう伝えるかという「表現力」が重要というわけです。

堤 そういった課題を解決し、さらに先を行くプログラムを実現したいという期待から、多摩美術大学に声をかけさせていただきました。そして、今年早稲田大学が主幹校として採択された「EDGE-NEXT」の一環として、多摩美と共に新たなスキル習得を目指す連携講座「ビジネスアイデアの『表現力』を鍛えよう!」の実現に至ったのです。

「多摩美と一緒にやりたい」 すぐにメールしました

このレベルまで学生が。 舌を巻いたのを覚えています

島岡 未来子 (早稲田大学准教授) 表現力という課題が見えてきた時、美術系、特にプロダクトデザイン系の大学と組みたいという話が学内で上がり、ウェブで探しました。その中で、多摩美のプロダクトデザイン専攻のサイトがとても良かったんですね。産学官連携や卒業制作の例が多数公開されていて、デザイン、コンセプト共に素晴らしい。他の美大のサイトと比較しても、社会に向けて大きく開かれていると感じました。「ここと一緒にやりたい」と思ってメールを送り、安次富先生とお会いしました。その際、産学官連携実績の作品カタログを頂いたのですが、アイデアスケッチなど仕上げまでの試行錯誤の過程も載っていて、まさにこれがプロトタイプだと思いました。

堤 幅広い分野の企業との、多数の産学官連携実績に圧倒されましたね。しかも、すぐに商品化できるようなプロダクトばかりだと感じました。

飯野 シューズや自転車などの展示作品も印象的

でしたね。このレベルまで学生がプロダクトを作ってしまうんだ、と舌を巻いたのを覚えています。

島岡 事業化や製品化には基となる種子がありますが、その種子が何をどう解決するかについて、多くは言葉で説明されがちです。しかも、結構わかりにくい言葉で(笑)。ですが多摩美の場合は、それを使う場面や使う人の顔まで見えてくる。その辺りも他と違うと感じましたね。

堤 私がよく、プロトタイプの例として挙げるシリコンバレーの逸話があります。手のひらサイズのPDA(携帯情報端末)の開発者が、その構想時に、木片に画面を描いた紙を貼っただけの簡単なモデルを作って検証したという話です。実はこれが私の一番やりたかったことで、その話を安次富先生にしたところ、「それはラビッドプロトタイプングと違って、プロダクトデザイン専攻では最初に学ぶことです」とのこと。多摩美の学生はまさに先ほどの逸話のような手法を、基本中の基本として学んでいたわけです。驚きましたね。手早く物を作り検証しながら改善していくというマインドは、アイデアを事業化するという今回の講座においてとても

重要。他の学生たちの大きな学びに生きるだろうと期待が膨らみました。

ほぼ内容が書かれていないシラバス その理由に驚かされた

島岡 驚いたといえば、安次富先生のほとんど真っ白なシラバスですね(笑)。理由を伺うと、「内容はその時ごとに臨機応変に決めていく。デザインの授業だからこそ、常に新しい情報を提供したい」とのこと。でも議論を深める中で、目指すところは同じだと相互理解が深まりました。実は本講座は、早稲田の場合単位がつかないなど条件が厳しいため、希望者が集まるか心配だったんです。しかし実際は定員の2倍もの応募がありました。その動機は、表現について学びたい、得意分野を持つ人とネットワークをつくりたい、刺激を受け自分の世界を広げたいといった前向きなものばかり。起業や新規事業の立ち上げを志す学生にとって魅力的なプログラムであり、何より、美大との連携というものに訴求力があつたのだと思います。



飯野 将人(グローバルエデュケーションセンター客員教授/ラーニング・アントレプレナーズ・ラボ株式会社 代表取締役)
東京大学法学部卒。米国ハーバード大学経営大学院修了。ベンチャー投資に取り組む他、日々複数のスタートアップの経営に参画。



堤 孝志(グローバルエデュケーションセンター客員教授/ラーニング・アントレプレナーズ・ラボ株式会社 代表取締役)
東京理科大学工学部卒。McGill大学経営大学院修了。スタートアップから新規事業まで、事業創造の支援と投資活動を行う。



島岡 未来子(早稲田大学研究戦略センター准教授)早稲田大学第一文学部卒業後、国際環境NGOに勤務。退職後、早稲田大学公共経営研究科で博士号取得(2013年)。「WASEDA-EDGE 人材育成プログラムの運営」に携わり、2016年より事務局長代行。

早稲田の先生が驚かれた、学生作品

初回打ち合わせ時に安次富先生が紹介した卒業制作や学内展示作品の数々に、非常に高い評価を頂きました。

左=富木なな穂さん「体の延長のように使えるマジックハンド」(2016卒業制作優秀作品)。中・右=八王子キャンパスに展示されている「シューズ」と「自転車」の模型。



多摩美生による効果の高さは驚くほど。ちょっと言い過ぎかな(笑)

何が起るかわからない イノベティブ(革新的)な取り組み

島岡 本講座はシリコンバレーのプログラムが基になってはいますが、多摩美と共に新たなチャレンジを組み込んだ、オリジナリティーの高い内容になっています。その試みのひとつは、多分野のメンバーで編成されたチーム。早稲田も、理工系学部・研究科、文学部、国際教養学部、商学部と異なる強みを持つ学生が参加しているので、それがどのようなアウトプットを見せてくれるか楽しみです。

飯野 今回の取り組みは、初めての実験的な取り組みなので、最善と言えるに至らない可能性もあるわけです。予定調和的に成功するとは、我々も、また多摩美の先生方も思っておられないでしょうし、これから何が起るかわからないということが、ある意味ワクワクする部分でもありますね。

堤 講座が始まった当初、多摩美の学生に「内容は面白いのですが、講義が1時間続くスタイルが初めてで…」と言われました。1時間インプットが続くということが苦痛だったんだと気付かされ、話を小分けにして実践を挟みながら進めるなど、講義のスタイルも変えていこうと思いました。なにしろ初めての取り組みですから、進めながら我々側も変化していている部分があります。

多摩美との連携で初回から感じた 今までの講座との違い

堤 私と飯野は、WASEDA-EDGEの他、他大学でも同様のプログラムの講師をしているのですが、これまでのように他分野の学生がミックスしていない講義と比べると、今回は最初から違いました。例えば、初めに出した課題に対して、具象化されてあがってきたこと。通常、文字による説明

が圧倒的に多いのですが、今回は図や絵が多い。そのため見る側がわかりやすいだけでなく、チーム内の理解レベルも同じだということがわかりました。だから、次の課題に進んでも、さらに具体的な内容が出てくる。今までチーム内の理解レベルに差があるために効率よく進まないケースが多かったのですが、今回はとても効率良く進んでいる印象で、効果の高さは驚くほどです。まだ結果が出ていない(※取材時は講座3回目)のにちょっと言い過ぎかな(笑)。



飯野 あるチームが、紙を簡単に折り曲げただけのもを使って「こういうものです」と自分のアイデアを表現しました。それを見た他の皆は「ああ、なるほど」と想像力が膨らんだ。まさにプロトタイプですね。早稲田だけでやっていた時にはなかったことで、講座の効果が早速出ているなと感じました。

堤 また別のチームでは、「商品を作る人と、それを欲しい人のウェブマッチングサービス」を構想していました。過去の講座でも同様の構想があがったことはありますが、その場合、「開発者のリソースを使ってウェブサービスを開発し、宅配サービスを使って商品を届ける」と一般論になるのが普

通でした。しかし今回出てきたのは、「届けた時、特別な物を買ったという価値を増幅させるためギフトラッピングをして送る」とか、「送った商品がインスタ映えるよう、写真の撮り方を教える」といった具体的なものだったのです。ビジネスの設計をする際、初回でそこまでの話が出てくることはない。これは違うなと思いましたね。シンプルに分類すると、早稲田の学生は分析的であるなど抽象思考、対して多摩美の学生は具体思考だと感じます。ビジネスを検証する際には、この具体思考というものが大事で、両者が同チームにいるということは大変いいコンビネーションだと思いましたね。

ビジネス側の求める手順が うまく結合した

堤 起業家教育とは創出、クリエーションを教えることなんです。まさに多摩美で長きにわたり教えていることであり、多摩美は30年、いや場合によっては100年も先を行っている。そこを、ビジネスの教育でも必要とする時代がやってきたということでしょう。

飯野 今までのビジネススクールは、「やり方」すなわち「how」を教えてきたんですよ。会計やマーケティングや財務、組織論など、つまり、ゼロから作るのではなく「既にあるビジネスをどう回すか」ということですね。対してリーン・スタートアップは、「ゼロからビジネスを作るプロセスはある」と初めて言いだした手法で、これは「what」を教えているということでもまだここ10年以内の話です。しかし、ビジネスにはないと思われていたクリエイティブな手順というものが、プロダクトデザインという分野では既にあった。そういったことが今回の講座でうまく結合したと言えるのではないのでしょうか。



プロダクトデザイン専攻 安次富教授インタビュー

既存の価値観を変え 現代社会にインパクト を与える講座にしてい きたい

早稲田大学の教員陣に、確かな手応えとビジネスシーンへの期待を語って頂いた本講座「ビジネスアイデアの『表現力』を鍛えよう!」。実施にあたり、プログラム作りに携わり自身も講師を務める安次富教授に、早稲田大学と組んだ意義についてお話を伺いました。

写真=安次富教授考案のプロトタイプング手法「石鹸スカルプチャー」(下参照)

立派に作るのではなく 目的に合った方法を見出すことが重要

同じプロジェクトの中でも、専門的な分野には専門外の人は入れません。ですが、デザインに関してなら、誰もが意見できる。だからこそ、チームで何かプロジェクトを立ち上げていく時、「デザイン」がチームのまとまりの場になる。デザイナーは、異分野の人たちを真ん中でつなげることができる力を持っているんです。様々な分野を横断し、集合させられる、それがデザインなのです。

また、デザインには絶対的に技能が必要というわけではありません。ちょっとした絵の描き方やロジックなどは理屈で教えられることも多く、特に理工系の人には理解しやすいかも。そういう意味では、理系の学生で何かを作りたいと考えている人には、デザインという方向もあることを知ってほしいですね。ラピッドプロトタイプング(P3参照)について言えば、精度が高いことは望ましいですが、何も立派に作る事が重要ではない。一番目的に合った方法を見出すことが重要で、正解はない。それを早稲田の学生たちに伝えれば、彼らは考える力を持っているので、「あ、そうか」と気付くでしょう。

クリエーションとはアウトプットなので、出していく勇気がなければ成立しません。チャレンジしないと。デザインとは非常識を常識化させることで未来に向かうもの、初めてのことばかりなのでから。

大学の枠にとどまっている時代ではない。 互いに行き来し合うようになるのが理想

講座後に多摩美の学生に感想を聞くと、「チーム内のモチベーションを上げ楽しく意見を交わそうとするが、思うようにいかない」と困惑していました。多摩美では意見を出しぶつかり合うのが当たり前だけど、それが当たり前ではなかったということでしょう。でも、それでいいのです。メンバーの特性を見抜き仲間を作っているのはデザイナーの得意分野だから、そういうことをやればいい。逆に、数字のことや考えて文章をまとめることなど、普段学べないことを学べばいい。また、課題を進める中で「そんなに簡単に決定を下していいのか?」と疑問を持った学生もいました。でも、他の学生からすると、スピード重視かもしれないし、彼がずっと同じ問題に立ち止まっていると感じたかもしれない。価値観の違いですね。そんな彼らも次の回に

は皆打ち解けていましたから、やはり何か乗り越えていっているんでしょう、お互いに。今は、もう大学の狭い枠の中にとどまっている時代ではない。今回の講座が終わっても互いに相談や遊びに行き来し合うようになるのが理想です。ベンチャーキャピタル(投資会社)でもある堤先生や飯野先生が、学生の作品を見て「出資したい」と評価され、こちらも驚きました。この講座の最終発表時には、島岡先生えりすぐりの方だという、ベンチャーキャピタルの方が3名来られて学生らのプレゼンをご覧になることになっていますが、正直この講座は、現代社会にインパクトを与えるぐらいのものだと思っています。もし学生たちの提案するプロダクトやサービスが具体化されれば、世界的にもアピールできるのではないのでしょうか。今は両校お互いに驚き合っている期間ですが、ぜひこの関係を育て、続けていきたいですね。

安次富 隆(生産デザイン学科
プロダクトデザイン専攻教授)
プロダクトデザイナー。1985年デザイン
科立体デザイン専攻(現プロダクトデザ
イン専攻)卒業。1985年ソニー株式会
社デザインセンターを経て、1991年有
限会社ザートデザインを設立。総合的な
デザインアプローチを行う。



写真=Johnna Kemmer

●講座に参加した他大学生・多摩美生の声

問題に対する 時間のかけ方が新鮮

早稲田大学 国際教養学部 4年
二階堂 愛さん

海外のスクールでビジネス&マネジメントについて学んだことがあります。あくまで授業で、実際に自分で考えて作り上げていくという経験はありません。うわべだけで浅いと感じ、もっと深く取り組んでみたいという思いからこの講座に参加



しました。チームで真剣に話し合う中、ひとつの問題に3時間も止まってしまうことも。もちろん実社会の比ではないと思いますが、様々な難しさを感じながらも、やりがいを感じています。

理系に偏らない視点が 議論を深める

東京理科大学 理学部第一部 3年
長谷川 湧さん

この講座は他大学の学生との交流が大きな利点だと思います。私の大学は視点が理系に偏りがちです。もっと柔軟な視点も欲しいと思ったことが受講を希望した一番の理由でした。実際に参加してみると、例えばひとつのプロダクトを見ると



き、私なら技術的な視点から見てしまいますが、形など表現の方向から議論を深めてくれる美大生がいて勉強になります。議論の進め方など、いい意味で自分が変わってきていると実感しています。

美大とのコラボだと聞いて これだ、と応募した

早稲田大学 商学部 3年
村田 彩嘉さん

私はWASEDA-EDGEのデザイン思考ワークショップに参加したのですが、そこでプロトタイプを作ることに興味がわき、もっと深くやってみたくて思っていました。そこに、本講座が美大とのコラボであることを聞き、これだ、と応募したの



です。実際に一緒に課題に取り組んでみると、美大生は見る視点が違うという個性を感じます。でも、まだ講座は続くので先は不透明。手探り状態ではありますが、これからの展開がとても楽しみです。

将来の起業を視野に。 この講座が糧になる

多摩美術大学 プロダクトデザイン専攻 4年
高山 直人さん

多摩美への進学を決めたのも、好きな分野で起業したいという思いがあったから。ですから、今回この講座を受講できたことはとてもラッキーでした。デザイナーとして社会に出ると、単独で進めるプロジェクトはほぼなく、様々な分野の方と付



き合っていくことになります。そんな中で、自分がどういう立場を取り、どう話せば伝わるか? どうコミュニケーションを取っていくか?ということを今体験できることは、とても勉強になりますし、楽しいですね。



実際のラピッドプロトタイプングを 安次富教授が動画で実演

石鹸を削って造形する「石鹸スカルプチャー」の他、アルミホイールで作った形を撮影し、タブレットに取り込んで修整や加工をする手法なども紹介。特別な技術がなくても、誰でも身近な素材で、手軽に作れるという実例をご覧ください。



さらにプロトタイプングの 精度を高める最新機器

プロダクトデザインの研究室では最新機器を多数所有しており、学生は講習を受ければ自由に利用しながら、技術を高めることができます。(左=樹脂素材の3Dプリンター、左下=石こう素材の3Dプリンター、右下=真空成型機)



産学官 連携事例

産業界や行政と 多摩美が手を組んで 何が起きてきたか

学生が社会と関わりながら学ぶ「産学官共同研究」は、多摩美のカリキュラムの一環として30年以上にわたって実施されてきました。学生にとっては貴重な実践の場であり、企業や団体にとっては新たな可能性と出会う場として、今も活発な取り組みがなされています。近年では産業界の大手企業との共同研究に加え、行政や福祉事業も増えている連携事例の中から、いくつかをご紹介します。

ネスレ日本株式会社

ネスカフェ ゴールドブレンド パリスタ TAMA に関する研究
生産デザイン学科プロダクトデザイン専攻、情報デザイン学科、
グラフィックデザイン学科 | 2010年～2016年

複数学科共同のロング研究

実際に製品化された2010年のギフトパッケージデザインから始まったネスレとの共同研究。2014年には「ネスカフェ ゴールドブレンド パリスタ TAMA」の販売が開始された。そのプロモーション企画として「TAMA」の美をコンセプトに制作した映像3部作が共同制作され、その再生回数は、計100万回を超えた。2015～16年には「パリスタ TAMA」に通信機能を搭載した新製品「パリスタ i [アイ]」から生まれる、新たなコーヒー体験をデザイン。三輪自転車屋台によるモバイル・カフェなど多様な提案を行った。さらに、パネルデザインを行った限定モデルが実際にアスカルから期間限定で発売されるなど、複数学科協同で長期にわたり取り組んだ事例である。

「2010年から始まったネスレ日本との産学協同も6年余り継続し、豊かな相互関係が築かれてきました。当初から複数学科による協同形態を取り、2016年度は「コミュニティ・デザインにおけるIoT (モノのインターネット) の活用」という難しいテーマに複合的な視点で取り組み、美大ならではの技術を超えた新鮮な提案に高い評価を得ることができました」

(情報デザイン学科 久保田晃弘教授、宮崎光弘教授 /
プロダクトデザイン専攻 濱田芳治准教授)



動画はこちら
からご覧いただけます
https://
nestle.jp/brand/nba/
theater/tama/



東京急行電鉄株式会社

多摩美術大学×二子玉川ライズ
地域連携アートプロジェクト タマリバーズ vol.6
演劇舞踊デザイン学科、統合デザイン学科 | 2016年

二子玉川ライズで観客と一体に

複合施設・二子玉川ライズの「ガレリア」に突如出現する謎の国「タマゾニア」を舞台に、演者と観客との境界線を越えた参加型アートパフォーマンス・イベントを開催。企画立案から広報展開、公演に至る全てを担当し、多摩川に生息する外来種の生き物たちを題材としたアトラクションなどを展開。観客総数は1050名に上り、パフォーマンスと観客が一体となって盛り上がり感動のエンディングを迎えた。



医療・福祉

との連携

デザイン・クリエイティブセンター 神戸 (KITO)、NPO法人 プラス・アーツ

高齢化社会に向けての
デザインアプローチに関する研究

生産デザイン学科プロダクトデザイン専攻 | 2016年

「高齢化社会に向けてのデザインアプローチ」をテーマに、リサーチと資料収集をグループワークで展開。その後個人別にテーマを設けて「認知症の女性に向けた化粧品」や「日々の片づけで身体機能を維持する踏み台」などを制作し、日本財団から助成を受け開催した「LIFE IS CREATIVE展」にて展示・発表を行った。



(指定管理者 公益財団法人
八王子市学園都市文化ふれあい財団)

八王子市夢美術館

視覚障害者を含む全ての人に開かれた
美術作品についての実践的研究

芸術学科 | 2016年

「美術館・美術作品が健常者のためにだけある」ということへの問題提起から始まった研究。作品の全てに触れて体験し、感じることが出来る展示会の構造をつくり上げた。また、作品そのものをフロッターージュ (凹凸をこすり出す技法) することで、見えないものが見えてくるという体験を通して、触れることの大切さを来場者に認識していただいた。



赤十字血液センター

日常でのいのちの意味を問うプロジェクト

環境デザイン学科 | 2011年～2016年

2011年度から続く東京都赤十字血液センターとの共同研究。アーティスト・デザイナーとして献血啓発活動や人道支援活動を追究する。2016年は日本赤十字社職員の方をリーダーとするラボラトリー制で実施し、より具体的な提案を行った。最終作品発表を通過した案は、東京デザインウィークで11日間展示。7200人を超える方に披露した。



地域

との連携

日本電気株式会社

地域によるトータルライフサポートに関する
サービスデザインの研究

情報デザイン学科 | 2016年

「2035年の医療を中心とした八王子の街づくり」をテーマに、ICT企業・医療機関・美術大学の三者共創による新しいサービスを考案。病院でのヒアリングやリサーチなどを行い、市民と地域、医療の枠組みの中で、生活者にとって豊かな生活のためのサービスをデザインし、その仕組みを映像化した。医療を中心とした安心して暮らせる未来のまちづくりを描く本構想は、日経デザインにも取り上げられた。

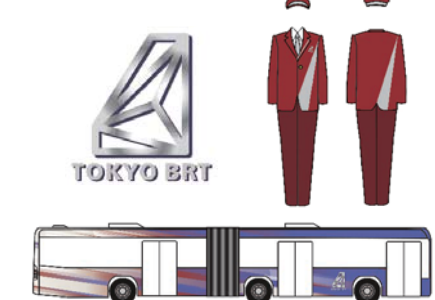


東京都都市整備局

「都心と臨海副都心とを結ぶBRT」
デザインコンセプトに関する研究

グラフィックデザイン学科 | 2014年

将来的な中規模公共交通機関の整備に向けた東京都の基本方針をもとに、統一コンセプトを導入することの重要性や、新しい交通機関であるBRTシステムを示すトータルデザインのイメージを制作。都内の各地域が持つイメージをカラーなどで確立させ、ロゴや車体デザイン、制服などをトータルで提案した。



八王子織物工業組合

NEXT八王子織物プロジェクト

生産デザイン学科テキスタイルデザイン専攻 | 2014年～

2014年からの八王子織物工業組合との共同研究。国内生産の大きなシェアを占めるネクタイのデザインを提案、製品化し直営ショップで販売した。さらに八王子織物の活性化を目指し、機 (はた) 屋と学生がチームとなり機屋それぞれの技術を生かした生地と製品をデザイン制作。都内で展覧会を行った。現在も新しいテキスタイルの開発を継続中。



製品開発・ 研究

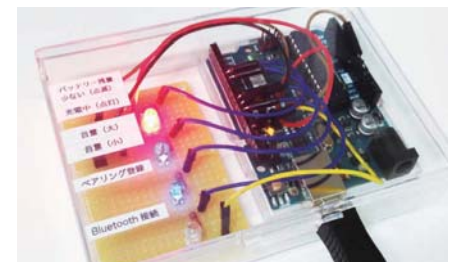
との連携

ソフトバンク コマース& サービス株式会社

Bluetooth製品における
UI/UXデザインに関する研究

情報デザイン学科 | 2016年

ソフトバンクセクション Bluetooth製品の電源on/off時、接続時、接続中などに、内蔵されたLEDライトが点灯するイルミネーションや、音声ガイダンスのデザインにおける共同研究。調査上、既製品を使用した際の気づきや感感を元に、光と音や音声による Bluetooth製品におけるユーザーインターフェースのデザインを行った。



サクラクレパス株式会社

サクラクレパスの新たな価値創造

生産デザイン学科プロダクトデザイン専攻 | 2014年

サクラクレパスの新たな価値創造をテーマにした研究。リサーチ、アイデア展開を行い、新たなイメージを創造した。実際に商品化することも視野に入れたプロジェクトであるため、企画、ユーザー層の再考、検証等を重点的にを行い、より現実的な提案へと落とし込んでいった。完成したのは眺めても楽しい大人のクレパスで、代官山T-SITE 葛屋書店にて限定発売された。



産学官連携の
取り組みや事例について、
さらに詳しい情報はWEBで
ご覧になれます。



企業の人事 担当者・ 卒業生に聞く 多摩美 への 期待と 実績

多摩美での4年間は、企業からどのような評価を受けているのでしょうか？
また、その卒業生たちは、社会でどのような成果を挙げているのでしょうか？
今回はメーカー、広告、ゲーム・IT、メディアと、4つの業界取材し、人事ご担当者には「多摩美の評価や期待すること」を、卒業生には「多摩美での4年間で現在の仕事にどう生きているのか」を尋ねました。

この企画のさらに詳しい情報はWEBでご覧になれます。



メーカー ソニー

ソニー株式会社=日本を代表する電機メーカー。ソニーグループを統括する事業持株会社。世界首位のCMOSイメージセンサーやゲームなどのエレクトロニクス分野をはじめ、映画・音楽分野にも重点を置く。

デザインはソニーの資源。 多くの多摩美出身者が 支えています。

クリエイティブセンター 戦略企画グループ
人材開発担当
長坂 佳枝さん
(1982年 | グラフィックデザイン卒)



当社のデザイン部門には多くの多摩美出身者がおり、その成果も多岐にわたります。例えばAIBO、Xperia、最近ではPlayStation®VRなどもそうですし、多摩美出身者が担当した製品例を挙げたらきりがありません。

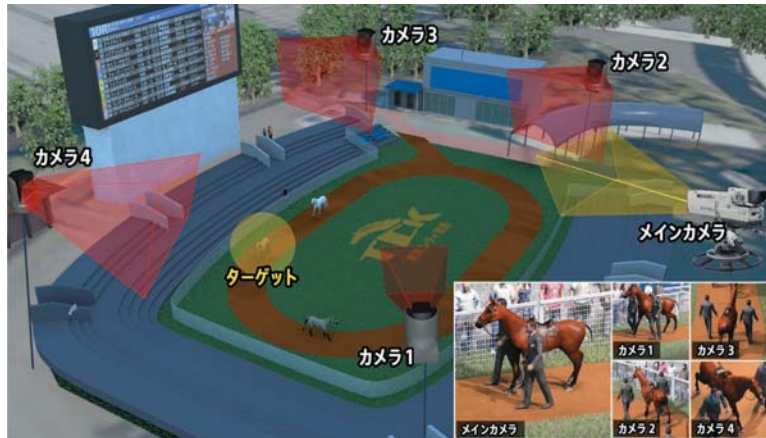
いつの時代も、良いものを作り人に感動を与えたいという精神は変わらないのですが、それに加え最近ソニーでは、「体験価値をデザインする=ユーザーエクスペリエンス(UX)*のデザイン」を重視しています。そのプロダクトを見るだけで、魅力的な生活を想像させるようなものを作り出していきたいと頑張っているところです。多摩美の出身者は、在学中にすぐ鍛えられている印象があり、ビジュアライズする力、形にする力、コンセプト*を生み出す力が高いと感じています。デザインを学ぶことは物事を見る力を養い、様々な生活シーンでの提案や社会問題を解決できるスキルを持つ、ということだと思います。ですので、今後はさらに統合的なデザインや、ソリューション*的な発想ができるようになる

と、より強みが増すでしょう。それができれば、まさに鬼に金棒ですね。

多摩美出身者が担当した デザインの成果を挙げたら きりがないです。

昨年グッドデザイン賞を受賞した『大井競馬場のパドックビジョン』は、単にデザインだけではなく、企画やマーケティング、入札、顧客をどう分析するかといった工程にまでデザイナーが関わったソリューションデザインの良い例です。多摩美の強みである造形力、ビジュアル表現力は当然ベースにあるものとして、さらに「何を自分が提案したいのか」ということを語ることができ、「こういうものなら、私も使ってみよう」とか、「こういう体験をしてみよう」といったストーリーを紡ぎ出すようなものを生み出せる、そんな方に我々の仲間になってほしいですね。

多摩美での学びにおいては、多くの先生が、家電メーカーや自動車業界などの一線級の経験者であることは大きかったです。社会のトップレベルの基準が身近にある。このレベルに近づければ、社会に出て何も心配がない。そういう環境は貴重でした。それに授業での同級生との競争もすごく勉強になりました。まわりには知見、手技共にすごい人たちがばかりで、自分が敵わない部分を見せつけられました。そこで考えたのが、すでにある分野で勝ち目がなければ、新しい分野で勝負しようということでした。今も根強く残っている、新しいことにチャレンジしたいという姿勢は、この時に育まれたのかも知れません。ほかに、トライ&エラーの習慣や細部への作り込みというのは、多摩美の伝統だと思います。学生の作品集を見ても多摩美生のクオリティは高い。それは、「ある程度のクオリティに仕上げなければ成果として出さない」という感覚があるからでしょうね。勉強が嫌いだからという逃げの理由でデザイナーになれることは絶対にあり得ません。多方面の知識、語学も含めたコミュニケーション能力、プレゼンテーションには論理的な思考が必要です。ひとつのことを掘り下げて考えることも大事、かと言って他が疎かになるのもいけない。学生時代は、幅広く様々なことを学んでほしいと思います。



UX=ユーザーエクスペリエンス。製品やサービスの利用を通じてユーザーが得る体験のこと。ソリューション=課題の解決策。

多くの先生が 一線級の経験者 であることは 大きかった。

クリエイティブセンター スタジオ2
チーフアートディレクター
託摩 智朗さん
(1990年 | プロダクトデザイン卒)



現在はチーフアートディレクターという立場で、ウォークマンやヘッドホン、スピーカーなどオーディオ製品全体について、誰に向けてどんなものを作るのか、デザインの方向づけを行うことが主な役割です。さらに、個々の製品だけでなく、大きな視点で「ソニーらしさとは」という点でのディレクションも行っています。

多摩美での学びにおいては、多くの先生が、家電メーカーや自動車業界などの一線級の経験者であることは大きかったです。社会のトップレベルの基準が身近にある。このレベルに近づければ、社会に出て何も心配がない。そういう環境は貴重でした。それに授業での同級生との競争もすごく勉強になりました。まわりには知見、手技共にすごい人たちがばかりで、自分が敵わない部分を見せつけられました。そこで考えたのが、すでにある分野で勝ち目がなければ、新しい分野で勝負しようということでした。今も根強く残っている、新しいことにチャレンジしたいという姿勢は、この時に育まれたのかも知れません。ほかに、トライ&エラーの習慣や細部への作り込みというのは、多摩美の伝統だと思います。学生の作品集を見ても多摩美生のクオリティは高い。それは、「ある程度のクオリティに仕上げなければ成果として出さない」という感覚があるからでしょうね。勉強が嫌いだからという逃げの理由でデザイナーになれることは絶対にあり得ません。多方面の知識、語学も含めたコミュニケーション能力、プレゼンテーションには論理的な思考が必要です。ひとつのことを掘り下げて考えることも大事、かと言って他が疎かになるのもいけない。学生時代は、幅広く様々なことを学んでほしいと思います。



コンセプト=全体を貫く基本的な観点・考え方。

授業でやっていた ことがそのまま ソニーの仕事と 地続きだった。

クリエイティブセンター
UX*プラットフォームデザイングループ
デザイナー
田村 綾香さん (2008年 | 情報デザイン卒)



去年担当した『KOOV(クラブ)』のプロセスのお話をします。デザイン部署では子どもへのリサーチから始まり、コンセプト*を固め、製品を作りあげていきます。その中で私の仕事は、顧客が商品やサービスを購入してから飽きずに使ってもらうための仕掛け、デザインをすることです。振り返ってみると、大学で学んだ一つひとつに意味があり、今につながっているなど感じます。「音楽プレーヤーの中で起こっていることを寸劇で表現する」といった課題など、最初は意味がわからず友達と腹を立てたことも(笑)。サービスデザインの授業では、「観光客を観察し、気持ちを捉える」という実習を行いました。後者からは「シーンごとのユーザーの気持ちを考える」こと、前者からは、「情報をわかりやすく、楽しく伝える」ことを学んでいたんだと、働いてからわかりました。また、仕事においては先輩も同様、共に初めての分野への取り組みとなることも多いので、自分で考えて必要なものを用意します。それも授業課題で取り組んできた環境と、根本的に同じだと感じます。

もし、中高生時代に絵だけ、あるいは勉強だけを頑張ってきたとすれば、私は今、ソニーにいなかったでしょう。ソニーには一般の難関大学出身の人も多くいますが、私は絵の勉強もしていたおかげでその方たちと一緒に働いていると思います。またビジネスの現場では、デザイナー以外にも誰にでもわかるよう論理的な説明ができることも重要ですが、これは学業側のスキルかなと思います。両方を頑張っていたことに大きな意味があり、今に生きています。



実践的な学びと 企業との共同研究。 社会と同じレベルで 鍛えられました。

クリエイティブセンター スタジオ2
デザイナー
杉山 直樹さん
(2002年 | プロダクトデザイン卒)



現在、私は、ワイヤレススピーカーと中南米向けの大型オーディオの2つのカテゴリを扱うチームに在籍しています。学生時代を振り返り、今に生きていると感じることは、ものを作る時の「考え方」です。課題はコンセプト*の立案から与えられるのですが、課題に適した斬新なコンセプトをうまく形に表現できると高く評価されます。その一連のプロセスを徹底して学びましたが、これは社会に出て同じです。「コンセプトありきの造形」、そういった意識を多摩美生は強く持っているのではないで



しょうか。それを顕著に感じたのは、ソニーの就職試験です。他大学と多摩美の学生数名で試験を受けましたが、多摩美生の場合は客観性を備えた独自のコンセプトの立案から、それを理にかなった造形に落とし込む造形力まで、製品として通用するレベルの提案ができていると感じました。そして、社会での即戦力な力を得られた理由には、現役で活躍されている先生方の日々の厳しいご指導が挙げられます。締切時間の厳守。プレゼンに間に合わないと評価は一切つきませんし、ソニーご出身の安次富先生も、「何やってもいいんだよ」とおっしゃるのに、一定のクオリティに到達しないと非常に厳しかった(笑)。また、3年生から始まる産学官共同研究も貴重な経験でした。私は、松下電器産業(現・パナソニック)など4社もの企業を経験させていただきました。構造、素材、製造方法などにも踏み込んでいくのですが、これは他大学ではなかなか得ることのできない経験ではないでしょうか。

ソニーの製品やサービスは、多摩美での学びが大きな役割を果たしている。多くの先生が、家電メーカーや自動車業界などの一線級の経験者であることは大きかったです。社会のトップレベルの基準が身近にある。このレベルに近づければ、社会に出て何も心配がない。そういう環境は貴重でした。それに授業での同級生との競争もすごく勉強になりました。まわりには知見、手技共にすごい人たちがばかりで、自分が敵わない部分を見せつけられました。そこで考えたのが、すでにある分野で勝ち目がなければ、新しい分野で勝負しようということでした。今も根強く残っている、新しいことにチャレンジしたいという姿勢は、この時に育まれたのかも知れません。ほかに、トライ&エラーの習慣や細部への作り込みというのは、多摩美の伝統だと思います。学生の作品集を見ても多摩美生のクオリティは高い。それは、「ある程度のクオリティに仕上げなければ成果として出さない」という感覚があるからでしょうね。勉強が嫌いだからという逃げの理由でデザイナーになれることは絶対にあり得ません。多方面の知識、語学も含めたコミュニケーション能力、プレゼンテーションには論理的な思考が必要です。ひとつのことを掘り下げて考えることも大事、かと言って他が疎かになるのもいけない。学生時代は、幅広く様々なことを学んでほしいと思います。

博報堂

株式会社博報堂=広告会社。
企業フィロソフィーに「生活者発想」と「パートナー主義」掲げる。
制作部門に強く、多数の世界的受賞作品ほか著名クリエイターを輩出する。

造形力、クラフト力に秀でた多摩美だからこそその広いクリエイティブ力に期待します。

第三クリエイティブ局
エグゼクティブ・クリエイティブディレクター
米村 浩さん



博報堂に在籍する美大卒生の中で、多摩美の出身者はとても多いと思います。以前は広告と言えば、テレビCMと新聞広告、駅貼りのポスターなどが代表的でした。

でも最近では生活者とコミュニケーションする場所が、イベントやプロモーションであったり、ネットやスマホといったテクノロジーの進化も加わり、その領域は非常に多岐にわたります。これからは前述したような狭義の広告グラフィック制作にとどまらず、さまざまな方向性でのクリエイティブチャンスがさらに広がっていきます。そんな時代には造形力に裏打ちされた上で発想力を併せ持つ美大生のクリエイティビティに対する期待はとても大きいのです。例えば2015年に話題となった『ちゃんりおメーカー』。制作したチームの一人は多摩美の卒業生です。「サンリオピューロランド夏の集客プロモーション」として手掛け、「Yahoo! JAPAN インターネット クリエイティブアワード 2015」のグランプリを受賞しました。これが単にビジュアルデザインだけでなく、「サンリオピューロランドの動員に貢献する」という一連のミッションで取り組まれたように、多くの案件でコミュニケーションデザインを扱う能力が求められています。博報堂は“粒ぞろいより粒違い」、多種多様な才能を持つ人材が集まっています。中でも多摩美生は「就職して世の中と勝負したい」というマインドを強く感じ、さらに造形力、クラフト力が秀でている印象があります。大学ではその力を身につけるために、造形を繰り返し、考え悩み続けてきたことでしょう。そういう経験は「人がどう感じるかということを肌感覚で想像できる能力」につながっていると思います。CMでもゲームでもイベントでも、一人の生活者がそれに接した時「どう感じるか」を想像するセンサーが組み込まれている人材は、博報堂という、世の中と対話するための装置を作り出す会社にとって、コアで貴重な才能だと思っています。多摩美での学びは、その才能の源泉と言えるかもしれません。

「全然伝わらないよ」と課題で怒られながら培われた経験が今に生きています。

TBWA\HAKUHODO* Head of Art
Disruption Lab クリエイティブチーム
アートディレクター

徳野 佑樹さん(2007年 | グラフィックデザイン卒)



『ファイブミニ』や『ナツイチ』、『ビュレグミ』など、マス広告のデザインを担当しています。マス広告以外のプロジェクトの例では、認知症の方が働く『注文をまちがえる料理店』があります。間違えると

いうネガティブなことを、楽しいことにマインドチェンジしたいと考えました。ロゴのデザインにもそんな気持ちを含めています。また、リハビリをサポートするペダル付きの車いす『COGY』は、「あきらめない人の車いす」として、ネーミングからコミュニケーションデザインまでトータルでリブランディングをしました。この仕事では「2017 ACC TOKYO CREATIVITY AWARDS」クリエイティブイノベーション部門のグランプリや「カンヌライオンズ国際クリエイティビティ・フェスティバル2017」などの賞を頂きました。デザインの持つコミュニケーションの力で思いを世の中に広げていきたい。これはずっと意識していることです。

大学3年の時、CMの授業で出来立ての資生堂CM『あたらしい私になって』を見せられた時、泣いちゃって(笑)。広告の面白さと可能性を感じ、これが広告の世界を意識した一件でした。

僕は臆病なんです。伝わらないことに敏感で、だからこそ、デザインでも言葉でも、絶対わかりやすく伝えたいと思っている。思い返せば、多摩美で課題に取り組み、人の目にさらされ、「全然伝わらないよ」と怒られながら(笑)培われた経験が、今に生きています。一生懸命やったことが否定されると、恥ずかしい落ち込みますよね。でも、それが良かった。先輩にも、ダサいかか恥ずかしいとか思わなくていいから、とにかく一生懸命やろう、と伝えたいです。それでもやりたいと思えば本物ですから。



大貫卓也教授に影響を受けて、広い領域を手掛けるように。

ビジネスインキュベーション局
スタラボ主宰
エグゼクティブ・クリエイティブディレクター

須田 和博さん (1990年 | グラフィックデザイン卒)



多摩美の教授でもある大貫卓也さんが博報堂時代に手掛けられた「としまえん」の広告が予備校生の頃から大好きで、その憧れが入社

のきっかけです。数年間、チームの一員でした。ラフォーレ原宿のグランパザールや、カンヌ・グランプリの日清カップヌードル『hungry?』の頃です。大貫さんはグラフィックやCMだけでなく、ボトルキャップから映画まで、何でもやる。その「目的達成のために、あらゆる領域をデザインする」姿勢に強く影響を受けて、自分もグラフィック、CM、ウェブ、スマホ、デバイス開発など、キャリアを転じながらあらゆる領域を手掛けるようになりました。さらに受託だけでなく、自分たちのアイデアを自分たちでカタチにするために4年前に「スタラボ」を立ち上げました。京都・建仁寺の『風神雷神図屏風』を最新のMR技術で鑑賞体験する施策が、その最新作です。在学時に、複数のテーマから自由に選んで「何かを作ってプレゼンする」という、一風変わった授業がありました。ここでひたすら発表を繰り返す内に「ウケる」「スベる」が肌でわかるようになった。自分のアイデアを、他人の目で客観的に見るクセが身についた。この体験で、アイデアだけは誰にも負けない自信を持って、当時の就活にも挑めました。なので、多摩美の皆さんには、今やりたい何かをとことん追求しろ!とだけ言いたいです。学生時代にそれ



をしないと、社会に出てからも何者にもなれない。追求するのは、ぶっちゃけ何でもいい。今やることが未来にどうつながるかは、結局、誰にもわかりません。だから今、夢中でやるしかないんです。

DeNA

株式会社ディー・エヌ・エー = スマホゲーム開発や、横浜DeNAベイスターズ運営をはじめとし、事業領域にこだわることなく、幅広い産業でモバイルインターネットサービスのノウハウとAIを活用した、新しい価値を創出することを目指す。

トレンド先取りの授業・課題、産学官連携の充実度に注目。

ヒューマンリソース本部
新卒採用部

和泉 純一さん

(1999年 | デザイン卒)



当社ではここ数年、デザイナーが新規事業やサービス開発の初期段階、企画の上流フェーズから関わるが増えています。どんな体験をどんなプロダクトでお客様に届けるのかを、デザインの作

法にて、エンジニアやプランナー、事業責任者と一緒に考えつくります。そうした背景もあって当社のデザイナー職は約250名と多く、10数名の多摩美卒業生が在籍しています(他の職種も含めると20名以上)。当社は、ゲーム事業を主軸としつつ、自動

開発の初期段階からデザイナーが携わることが増えている。

車や医療分野など非IT産業の領域でインターネットとAIを使ったサービスにより、新しい価値の創出をするということに力を入れています。こういった新規サービスの場合、実際に動くモノや目に見えるカタチでプロダクトを手早く作成、検証をすることが求められます。それを担うデザイナーはプロジェクトを推進するためには必要不可欠な存在です。新卒で入社した寿福などは良い例で、入社後からそういった体制での新規サービス開発の業務に携わっています。

私は新卒の採用担当として日本中の大学や専門学校を数多く見て回っていますが、多摩美が恵まれているポイントがいくつかあると思っています。学びたい領域における選択肢の幅。実社会における問題提起的なカリキュラム。専門性の高さと技術的トレンドを先取りした実践的な授業。特筆したいのは産学官共同研究の充実度ですね。企業からの注目度も高く、インターンシップへ繋がるチャンスも多い。これらは日本でも間違いなくトップレベルかなと。そういった環境で学ぶ皆さんには、ぜひ、様々な目標やビジョンを持ってうちの会社へ来てほしいですね。新しいナニかで、たくさんの人を驚かせたり喜ばせるでもいいですし、モノではなくコミュニケーションをデザインするでもいいし、数年後のライフスタイルを変えてやるんだとか、地域の問題を解決してやるぞとか。当社は、そんな正解のないコトへのチャレンジができる会社だと思っています。

優秀なエンジニア志望者から「一緒に作ろう」と言われた、学生時代。

UI/UX*デザイナー
じょふく
寿福 まりかさん

(2015年 | 情報デザイン卒)



現在はUI/UX*デザインという仕事をしてますが、大学で学んだサービスデザインの概念は、特に業務で役立っています。顧客の期待値とそれにまつわる行動を

図式化するという課題では、1カ月間雑貨店で顧客の行動を観察し、物が置かれている位置にはすべて意味があることに気づきました。これは今でもデザインする上で意識しています。在学中はインターンを10社ほど経験し、デザイン力を期待され一般の難関大学に通う優秀なエンジニア学生から「一緒に作ろう」と誘われる機会が多々ありました。社会とつながる体験ができたことも、とても貴重でした。



UIデザイナー

佐藤 遥さん

(2012年 | グラフィックデザイン卒)



入社後、最初に携わったのは海外向けゲームアプリの開発・運用でした。その際、「良いゲームを作るためにはUI*を理解しないと厳しい」と考え異動させて頂き、以降UIデザインの仕事をしてい

ます。在学中はグラフィックについて広く勉強しましたが、特にブックデザインの授業ではユーザー体験をデザインすることを学べ、媒体は違えど現在の業務と同じことをしていたと感じています。アナログ的な技法からPCツール、アニメーションや3Dなどの最先端技術、またデザイン全般の知識を学び、それらを片っ端から試して悩める環境があったことが、今もとても財産になっています。



フジテレビ

株式会社フジテレビジョン=テレビ局。イベント、映画・映像ソフト制作、通信事業、権利ビジネス事業などを行う。産経新聞や扶桑社などと共に、フジサンケイグループに属する。

デザイナーは番組制作の最初から中心にいて、根幹に関わるポジション。

人事局 局長兼人事部長
木下 智裕さん

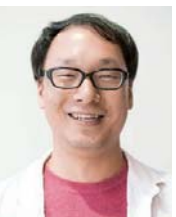


デザイナーは、番組制作の打合せ時にディレクターの横でアイデアを可視化し、その場で伝えられる存在。いつも最初から中心にいて、制作の根幹に関わっています。そのためには、幹となる

自分の個性と造形力を持っていることが大事です。美大卒の人は頭の中のイメージを可視化できる力と、独自の世界観を表現できるのが強いですね。採用においては、他の人との調和をうまく保てるかを重視します。テレビは大勢のスタッフによる総合的な力でつくるものなので、人間力が重要なのです。柔らかに自分の考えを主張できる人材が必要とされます。職種にかかわらず、面白いことを考えている人や見たことのないものを見せてくれる人。それが、当社が今、本当に求めている人材です。

美術制作局美術制作センターデザイナー

町山 直也さん (2006年 | 彫刻卒)



番組制作におけるデザイナーの仕事は、オーケストラの指揮者のようなもの。ディレクターと共に企画のスタート時点から関わり、自分が作りたい世界観を描けるという魅力があります。番組に限らず、

イベントや映画など様々な展開が可能なテレビ業界では、多摩美で学べるゼロからイチを生み出す視点がとても有利だと感じています。





撮影：中野孝子

今年最後の『ギリ展』幕張で開催

個性派俳優としてだけでなく、多岐にわたる分野で活躍し続けている片桐仁さん。粘土作品を発表する『ギリ展』のスタート時には、多摩美で特別講義を行っていただきました。その全国巡回展が今年も区切りを迎えるということで、お話を伺いました。

自己投影から始まった作品づくり

2年間続いた『ギリ展』がやっと一段落つくんですけど、会場に合わせたご当地作品を作るのが一番大変でした。舞台の稽古でバタバタして、アイデアは出ないし、とにかく作らないと間に合わないってうまで追い詰められた状況で無理やりやったりして。でも、その無理やりやったりすることが意外と大事だったりするじゃないですか。僕なんてちゃんとアーティストだけでやっていける人間ではないので、締切がないと作らないですよ。締切がなくても作れる人がアーティストですから(笑)。アーティストも個展というものに向けての締切はあるけど、そこまで作品を作り溜めていくエネルギーってなんなんだろうと。僕、大学の時に早くも枯れてましたからね。「あー、もう思いつかない」って。そんな時に造形演習でやった立体がすごく楽しかったんですよ。それが原点ですね、僕にとっては。

初めて個展をやった時は、美大は出てますけど彫刻の美術教育はいっさい受けてないですから、ただただ我流でやってきたし、なおかつタレントという隠れみのあるものという点に対してのコンプレックスがありましたね。ちゃんと美術で賞取ったりとかギャラリーで個展やったりとかしたことがないまま、雑誌の連載で毎月作ってるから作品だけ溜まっていて。だから個展なんかやっていいのかなと思っただけで、当時は承認欲求がものすごくあったんで、やってみて人に見てもらおうことの重要性を感じました。技術的にはそこまでうまくないし、ゼロから彫刻作ってるわけじゃないんだけど、それが正しいとか間違ってるとかじゃなくて、僕という人間を投影したものだかなあと。作品を作り始めた20代の時は自意識

がすごいし、オリジナリティーがなきゃいけないとか、タレントもやってるから自分の顔も売らなきゃいけないし、僕はゴッホが好きで自画像も好きですから、片桐仁をいろんなふうで作ってこうと始めたんですが、すぐに自分の顔に飽きてきて、動物とか妖怪みたいなもの、古代文明やオーパーツとかの意匠を借りて作ったりしてましたね。

続ければそれがジャンルになる

粘土をくっつけていく作業が好きなので、この作業が好きである限り創作は続けたいと思いますね。完成度うんぬんより、とにかくやるっていうのが大事で。だってこれは僕が勝手に始めたことで、「粘土を何かに盛る」なんてジャンルないんだけど、あれだけ見せられると「こういうアートの世界があるんです」みたいになりましたし。だから形になるってことは大きいなと思いますね、どういう流れであったとしても。

2年前に多摩美で特別講義をやった時は「どうやったらみんな創作をやめずにいられるのかなあ」と思いました。30過ぎぐらいまではグループ展やったりするけど、やっぱり生活がありますし、それでも作らないと死んじゃう人が残りますからね。別にプランクがあってもいいんですけど、またやるためのモチベーションが上がっていかないから。やっぱり役者も同じで、続けていくのが難しいですよ。最初は面白がってもらえるんです。それこそ美大出身の芸人とか、芸人出身の俳優とか、そういう目新しさがあるけど、始まったら真剣勝負だから、そこにうまく入っていけるかが問題で。

『泥棒役者』という映画が公開されますが、11年前に僕が主演でやった舞台が映画になって、別の役

だけど出させてもらえて、しかもあの時、演出と脚本をやりながら出演していた西田征史さんが監督されてるっていうのはとても感慨深いです。彼も芸人で同じライブに出ていた仲間で、そこから俳優や脚本家になって僕も呼んでもらったりして。昔の仲間といまだに仕事ができるっていうのはうれしいし、それはやっぱりやめてないからですよ。続けたくても仕事が無かったら続かないんですけど、ありがたいことにまだ続いているんで、1個1個の仕事丁寧にやっていくしかないんですけど。

授業は出ておいたほうがいい

大学時代は、僕にとってはすごく大事な4年間だったと思いますね。後悔してるのは、授業にもっと出ときやよかったなってこと。当時は「つまらないよー」って言ってましたけど、授業は絶対出たほうがいいです。だってそのあと、それを教えてくれる人なんていないんですよ。図法製図とか嫌だったなあ。もう全然描けないですよ。賢太郎にやってもらいましたけど。後輩へのメッセージですか？みんな、好きに生きてください(笑)。もちろん日々の生活のほうで大事ですけど、何かしらアートと関わってさえいられれば幸せなんじゃないかなあとは思ってますね。



片桐仁 不条理アート粘土作品展
ギリ展
11/17[金]~12/3[日]
イオンモール幕張新都心
http://giriten.com
泥棒役者
11/18[土]からTOHOシネマズ新宿
ほか全国で公開
(YouTuber 高梨仁役で出演)
http://dorobou-yakusha.jp

片桐仁(かたぎり・じん) コメディアン、俳優、彫刻家。多摩美術大学版画専攻在学中、小林賢太郎と共にラーメンズを結成。96年卒業。以後舞台を中心にテレビ、ラジオ、粘土創作など幅広い分野で活躍中。

勅使川原三郎教授 フランス芸術文化勲章を受章

演劇舞踊デザイン・勅使川原三郎教授がフランス芸術文化勲章オフィシエを受章し、8月24日に東京芸術劇場で行われた新作「月に吠える」の初演後、在日フランス大使館のピエール・コロオ文化参事官より勲章が贈られました。1957年に創設された同章は、顕著な芸術的功績をおさめた者、フランス文化の紹介・普及に貢献した者に対し、フランス共和国文化通信省より授与されます。これまでに芸術・田窪恭治客員教授(72年油画卒業)も受章しています。勅使川原教授は、造形芸術とクラシックバレエを学び、1985年に宮田佳氏とダンスカンパニー「KARAS」を結成。海外から定期的に招待を受け世界各地でダンスの魅力を広める一方、パリ・オペラ座バレエ団への振付作品の提供など「フランスと紡いできた特別な関係」が評価され今回の叙勲が決定しました。なお、勅使川原教授は国内外で多くの公演活動を行っています。詳しくはこちらをご覧ください。http://www.st-karas.com

勅使川原ゼミも参加する演劇舞踊デザイン学科 上演実習・卒業公演

上演制作実習 [3年次]	卒業制作 [4年次]
『多摩美能楽集』糸井幸之介ゼミ 12月9日[土]、10日[日]※	『大工』柴幸男ゼミ 12月23日[土]~25日[月] 東京芸術劇場 シアターイースト
『ダンスゼミ上演実習』勅使川原三郎ゼミ 2018年1月27日[土]、28日[日]※	『ダンスゼミ卒業公演』勅使川原三郎ゼミ 2018年1月13日[土]、14日[日]※

※上野毛キャンパス演劇舞踊スタジオにて上演 チケット予約を含む情報はサイトにてご確認ください。 http://www.tamabi.ac.jp/sdd

青木野枝客員教授が 中原悌二郎賞を受賞

彫刻・青木野枝客員教授の「原形質/2015」が「第40回中原悌二郎賞」を受賞しました。これは北海道旭川市が同市ゆかりの彫刻家にちなみ国内の優れた彫刻や立体作品を表彰しているもので、彫刻専門の賞としては日本で最も長い歴史があり、最高栄誉とも評されています。青木客員教授は土地に降った雨が水蒸気となって空に上る様子を表現した、水の循環をテーマとする作品で受賞しました。



©ASHINO ABE

JAGDA学生グランプリで 竹内さんがグランプリに輝く

日本最大のグラフィックデザイナー組織・公益社団法人日本グラフィックデザイナー協会(JAGDA)主催による「JAGDA学生グランプリ2017」において、グラフィックデザイン2年・竹内康陽さんがグランプリを受賞しました。また、優秀賞に同3年・柴田胡桃さん、同4年・和田伊真さん、ほか入選に多数の在学学生や卒業生が選出されました。第3回の開催となる今回の募集テーマは「食」。応募総数1178作品の中から、竹内さんの「飽食」が見事グランプリに選ばれました。



竹内康陽「飽食」
「人間の欲深さのようなものを表現しました。コピーにもあるような『食』や『地球』をいかに描かずに表すかが苦心したところ。また、昭和の明朝体などを参考に文字を作ったところも評価していたのだと思います。まだまだ未熟な自分がこんな賞をいただけるのは恐縮ですが、もっと成長できるよう頑張っていきます」(竹内さん)



柴田胡桃「台所」シリーズより



和田伊真「おべんとう」シリーズより

現代アートの新しいアワードで 情報デザイン・谷口講師が受賞

一般社団法人アート東京が主催し、寺田倉庫が特別協賛する「Asian Art Award 2017 supported by Warehouse TERRADA」において、情報デザイン・谷口暁彦講師が特別賞を受賞しました。これは国際的な活躍が期待されるアーティストの支援を目的に創設された、現代アートの新しいアワードです。選考委員によって選ばれたファイナリスト5組が、9月23日～10月29日の期間、TERRADA ART COMPLEX 4Fにて展示を行いました。なお、ファイナリストには、11年油画卒業・松川朋奈さんも選ばれています。



谷口暁彦「何も起きない」(2017) 5つのモニターには、架空の街の風景が映し出されている。そこには、日用品によって構成されたキャラクターたちが住んでいる。彼らは、モニターに描かれたプログラムによって計算され、今この時をシミュレーションされた結果として生きている。私たちの世界と並行して存在するその街で、彼らは朝になると目覚め、夜になると休み、二度とは繰り返されない日常を生きている。その様子を淡々と眺める作品。

アートアワードトーキョーで 日本画・奥村副手が受賞

「アートアワードトーキョー 丸の内 2017」において、日本画・奥村彰一副手の作品「連年豊作吉祥図」が、「フランス大使館賞」「審査員賞/今村有策賞」「丸の内賞(オーディエンス賞)」の3賞を同時受賞しました。これは9月8日～24日の期間、行幸地下ギャラリー、新丸ビル3Fアトリウム、新東京ビル1Fエントランス、新有楽町ビル1F中央ゾーンを会場に、若手アーティストの発掘・育成を目的とした現代美術の展覧会として開催されたもの。全国の主要な美術大学・芸術大学・大学院17校の卒業修了制作展を訪問し、2500点以上の中から発掘したノミネート作品114点より、さらに厳選した20作品の卒業制作が展示されました。その最終日に、審査員による最終審査を実施し、グランプリや審査員賞など全11賞が決定しました。



福島・南相馬の石窟で新発見 青木教授の調査に今後も期待

「南相馬市の大悲山石窟に出合ったのは、2017年の春のこと。カメラマンの大屋孝雄さんに『本当にすごい石窟だから、だまされたと思って先生も一緒に来てよ』とまで言われると、行かないわけにはいかなかった。『春一番が気持ちいいね〜』などと、物見遊山な気持ちでその場所に降り立った私だったが、その石窟の中に入った途端、遊び心は消えてしまった。今までに見たことのないような洞窟の中に、古い石仏が6体。美しい線刻の壁画が、外光に照らされてわずかに見えた。ここは、間違いなく長い時間をかけて人々が祈りを捧げてきた場所だと思った。それから半年間、この洞窟の研究を行った。すると、わが国ではほとんど例のない石心塑造の巨大仏像群だとわかった。さらにあの線刻壁画は、中国の北朝時代にさかのぼる図様と似ていることも。そして大震災で倒れた覆い堂の下から、10世紀以前に作られた仏様に献灯するための灯明皿も出土した。本格的な調査の結果、わが国でも稀有な9世紀の石窟の遺構だとわかった。それらはまるで、古代に東北に来た渡来人たちの置き土産のように感じた」(青木淳教授)



福島の磨崖仏、鎮魂の旅へ

青木淳 著(共通教育|教授)
淡交社|9月21日刊|2,100円+税

日本三大磨崖仏の一つと称される、南相馬市の大悲山石仏。この地に点在する磨崖仏に関して、青木教授を中心とした調査の結果、これらの作られた年代が、平安時代初期にさかのぼるものだ、ということが新たに確認されました。そうした事実について、日本美術史の専門家が渡来文化との関係を変えつつ、論じています。大屋孝雄氏による撮りおろし写真とともに、福島再生の祈りを込めて紹介した一冊です。

玉川高島屋S・Cで 学生が看板をデザイン

「多摩美術大学×玉川高島屋S・C ART SIGNプロジェクト」において、テキスタイルデザイン4年・位下そよかさんが入賞し、9月13日～2018年1月17日の期間、玉川高島屋S・C南館シースルーエレベーターの駅側サイン看板として掲示されています。これは、デザインコンペティションを通じて地域の学生や住民が二子玉川の街環境について考える機会を創出するとともに、より多くの方が二子玉川の街に親しみを持つきっかけとなることを目指して行われた産学連携プロジェクトで、7月から作品が募集されました。今後もさまざまな展開が計画されています。



受賞

国際漆展・石川2017で卒業生が大賞

「漆の新しい広がり」を考える国際公募展「国際漆展・石川2017」において01年建築(現・環境デザイン)卒業・小柳真弓さんの「いのち」が大賞を受賞しました。これは輪島塗、山中漆器、金沢漆器という漆器の産地を有する石川県で1989年より3年に一度開催されており、今年で11回目。10月の石川県政記念しいのき迎賓館での展示に続き、石川県輪島漆芸美術館にて巡回展が行われます。11月11日～2018年1月14日まで。



Artists in FASで卒業生が8HOTEL賞を受賞

「Artists in FAS」は藤沢市アートスペースがレジデンスルームでの制作と展示ルームにおける展示・発表の機会を提供する、アーティスト・イン・レジデンス・プログラム。2回目となる今回は、全国から125件の応募があり、3名の入選アーティストと1名の8HOTEL賞受賞アーティストを選出。17年大学院プロダクトデザイン修了のオ・スジンさんが8HOTEL賞を受賞し、特別協力企業の8HOTELの客室内に湘南の砂を使ったプロダクトを展開します。FASと8HOTELの両会場では、入選アーティストたちそれぞれの藤沢で過ごした時間が結実した作品が展示されます。11月5日まで。

写真新世紀で学生や卒業生が受賞

「写真新世紀 2017年度(第40回公募)」において、グラフィックデザイン4年・喰田佳南子さんと同・山口梓沙さんが優秀賞、17年同卒業・湯本浩貴さんと17年大学院グラフィックデザイン修了のオウ・カさんが佳作を受賞し、東京都写真美術館で開催中の「写真新世紀2017」に展示されています。なお、11月10日に優秀賞受賞者の中からグランプリが決定します。

パッケージデザインのコンペで学生が受賞

富山市が主催する富山デザインフェア2017「パッケージデザインコンペティション」において、統合デザイン3年・深澤明日香さんがパッケージデザイン賞を受賞しました。これは「富山の売薬」をルーツに持つ富山のデザイン産業を通じて、広く富山を周知すること、将来デザイナーを目指す学生の技術力向上を目的に公募されたものです。2017のテーマは「富山の〇〇をつむ」で、深澤さんは「富山の干柿をつむ」と題してパッケージをデザインしました。また、奨励賞にグラフィックデザイン3年・橋本陽丞さん「富山のまんじゅうをつむ」、特別賞に統合デザイン3年・矢島瞳さん「富山の球根をつむ」が選出されました。

「1_WALL」ファイナリストに卒業生

第17回グラフィック「1_WALL」展において、15年日本画卒業・並木夏海さんと12年油画卒業・山本悠さんがファイナリストに選出されました。また、審査員奨励賞(白根ゆたんぼ選)にグラフィックデザイン4年・赤松健太さんが選ばれました。

トピックス

草間彌生美術館開館 館長に建昌学長が就任

前衛芸術家・草間彌生が設立した「草間彌生美術館」(東京都・新宿区)の館長として、本学学長の建昌哲が就任しました。年2回の展覧会にて草間作品のコレクションを紹介しながら、老若男女問わず現代美術に慣れ親しんでもらえる美術館となることを目指しています。10月1日に始まった開館記念展では、「創造は孤高の営みだ、愛こそまさに芸術への近づき」と題した最新絵画シリーズ「わが永遠の魂」を中心に展示しています。会期は2018年2月25日まで。

パークホテル東京でアートな一夜を演出

「ホテルに滞在しながらそこで生まれるインスピレーションを元に部屋を作る」という、パークホテル東京の「アーティスト・イン・ホテル」プロジェクト。客室の壁に直接描かれた「日本の美意識」が体感できるこのプロジェクトは、03年日本画卒業・木村浩之さんと55年図案卒業・水野卓史さんをはじめ、厳正な審査の上で選出された多くの卒業・修了生アーティストが携わってきました。2012年から始まったこのプロジェクトの完成を飾る31室目を手掛けたのも、12年大学院テキスタイルデザイン修了・小林万里子さんでした。8月5、6日には「アーティストルーム」全室完成を記念した公開イベント「ホテルアートフェス」が開催され、ギャラリートークや作品販売等、ホテル全体でさまざまなイベントが行われました。



学生が企画・構成・運営を行う展覧会

「TAMA VIVANT II 2017 ポガティブ」展

芸術学科・構想計画設計ゼミのカリキュラムの一環で、学生が企画・構成・運営を行うアニュアル展「TAMA VIVANT II」展。年に一度開催され、今年で34回目を数えます。作品を鑑賞する側の視点と、制作した作



家の側の視点が展覧会という一つの空間で混じり合う、そうした複合的な視点を、「ポジティブ」と「ネガティブ」を合わせた「ポガティブ」という造語で捉え、構築しています。パルテノン多摩で11月19日～25日まで。

トビタテ!留学 JAPAN 日本代表プログラム

文部科学省主催「平成29年度官民協働海外留学支援制度～トビタテ!留学 JAPAN 日本代表プログラム～」多様性人材コースの派遣留学生に、5名の多摩美生が採用されました。これは、将来グローバルに活躍できる人材の育成のため、意欲と能力ある全ての若者が海外留学に踏み出すことを官民協働で支援する制

度で、本学からこれまでも3名が採用されています。現在それぞれ本学の海外協定校などへ留学し、自ら立案した幅広い学修・実践活動を行っています。

採用者:大学院情報デザイン1年・石島晋さん、芸術3年・島田萌さん、同・小林穂乃香さん(以上第6期採用)、油画3年・紀藤貴紗子さん、日本画3年・本多綾乃さん(以上第7期採用)

緑化フェアに環境デザイン学科が出展

八王子市市制100周年の記念事業「第34回 全国都市緑化はちおうじフェア」が開かれ、環境デザイン・吉村純一教授率いる学生チームが「はちおうじ学生ガーデン MachiNiwa」に作品を展示しました。八王子市内にキャンパスを持つ5つの大学・専門学校がみどりの環境調和都市を提案するもので、多摩美チームは「みどりのゆりかご」と題して、買い物カゴに植えた苗を展示期間の1カ月で育てて街へ還元する緑化プロジェクトに取り組みました。



柳宗理 パタフライズツール展を開催

八王子キャンパス・アートテークにて「柳宗理 パタフライズツール60周年記念企画展」(10月16日～28日)を開催しました。本学と柳工業デザイン研究会の共催で、ルーブル美術館などにも収蔵されているオリジナル版を含む展示と、ツール制作における成形合板技術を紹介しました。また、プロダクトデザインの学生たちが、同研究会のデザイン実習に参加した際に制作したアイテムも出展しました。

「美の巨人たち」に山田啓貴非常勤講師が出演

テレビ東京系番組「美の巨人たち」に山田啓貴非常勤講師(油画・演劇舞踊デザイン)が出演しました。東郷青児「望郷」を取り上げた9月30日放送回にて、油絵に見えない、まるでCGで作ったかのような不思議な質感の再現と技法解説を担当しました。

西岡文彦教授の著書を原案にした番組が放送

NHK BSプレミアム番組「名画の暗号～ゴッホと北斎のミステリー」(10月18日放送)に共通教育・西岡文彦教授が出演しました。この番組は西岡教授の著書『名画の暗号』を原案として制作され、ゴッホと北斎の名画に隠された秘密のメッセージに迫りました。

人事異動

退職

生涯学習センター事務部

小泉篤士 常勤嘱託(2017年7月31日付)

総合企画室

藤井翔太 書記(2017年8月6日付)

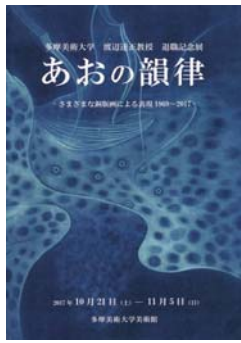
採用

附属メディアセンター

岸本宏太 常勤嘱託(2017年10月1日付)

多摩美術大学美術館

多摩市落合1-33-1 | 10:00~18:00 | 火曜休館 | 一般=300円 / 大・高校生=200円



10月21日[土]~11月5日[日]

渡辺達正教授 退職記念展
あおの韻律

版画・渡辺達正教授の退職記念展。

11月15日[水]~30日[木]

米谷清和展

日本画・米谷清和教授の退職記念展。

12月10日[日]~2018年2月18日[日]

多摩美術大学美術館コレクション展 II

当館収蔵品の中から写真作品ほかの
テーマによるコレクション展。



アートテーク

八王子キャンパスの中心に位置する、知と創造の多面的複合施設 アートテーク (Art-Theque) は2015年、旧図書館跡地に建設された施設です。ギャラリー、80周年メモリアルルーム、自由デッサン室(石膏室)、大学院博士後期課程アトリエ、個人コレクション・アーカイブ、竹尾ボスターコレクション・ギャラリー、収蔵庫などで構成されています。

八王子キャンパス内 | 10:00~18:00 | 日曜休館 | 入館無料



11月13日[月]~25日[土]

2EPOCHS TAKEMI MUROKOSHI 2017

油画・室越健美教授の退職記念展。

関連イベント

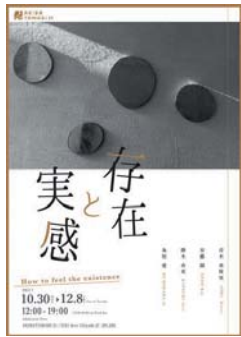
最終講義 11月18日[土]14:30~
八王子キャンパス・レクチャーAホール

レセプション 11月18日[土]17:30~
アートテーク

アキバタマビ21

タマビが運営する新しい創造の場 3331 Arts Chiyoda内にあるアキバタマビ21は、若いアーティストたちが展覧会を行うスペースです。卒業後のキャリア形成支援を目的としており、企画から広報物・アーカイブ作成まで自ら手掛ける自己プロデュースによる企画展を年間約8回開催しています。

千代田区外神田6-11-14 2F | 12:00~19:00(金・土は20:00まで) | 火曜休場 | 入場無料



10月30日[月]~12月8日[金]

第64回展

「存在と実感 — How to feel the existence」

制作過程を通して、素材(もの)とそこにこめる意味(コト)との関係性を探り、「存在ということ」にいかに向き合うか。手仕事による物質感を重要視する4名の作家による展覧会。

出品作家=青木香保里、安藤開、勝木杏史、桑原愛

新刊



AMBIENT

深澤直人がデザインする生活の周囲

深澤直人 著(統合デザイン|教授)
現代企画室 | 9月25日刊 | 2,000円+税

震美術論

榎木野衣 著

(共通教育|教授)
美術出版社 | 9月6日刊
4,200円+税



展覧会・公演

グラフィックデザイン | 上田義彦 教授

旅の記憶

9月16日[土]~11月12日[日]
Gallery 916

李禹煥 名誉教授

工芸 | 尹熙倉 教授

単色のリズム 韓国の抽象

10月14日[土]~12月24日[日]
東京オペラシティアートギャラリー

演劇舞踊デザイン | 野田秀樹 教授

「表に出ろいっ!」English version
"One Green Bottle"

11月1日[水]~19日[日]
東京芸術劇場シアターイースト

日本画 | 米谷清和 教授

遠源流長:米谷清和・李春陽二人展
(遠源流長:米谷清和与李春陽联展)

12月4日[月]~8日[金]
中国文化センター

演劇舞踊デザイン | 謝珠栄 教授

Cosmos Symphony

「Pukul(プクル) — 時を刻む鼓動

12月9日[土]~25日[月]

日本青年館ホール

梅田芸術劇場シアター・ドラマシティ

佐藤晃一 元名誉教授

グラフィックデザイナー 佐藤晃一展

9月16日[土]~11月26日[日]
高崎市美術館

竹田光幸 名誉教授

彫刻展

10月21日[土]~11月4日[土]
Gallery5610

高橋士郎 名誉教授

情報デザイン | 原田大三郎 教授、森脇裕之 教授

岡本太郎とメディアアート

山口勝弘 — 受け継がれるもの

11月3日[金・祝]~2018年1月28日[日]

川崎市岡本太郎美術館

日本画 | 米谷清和教授の教え子たち

米ちゃんありがとう。展

12月4日[月]~9日[土]

アーツスペース羅針盤

演劇舞踊デザイン | 糸井幸之介 講師

FUKAIPRODUCE 羽衣

LIVE vol.11

12月18日[月]、19日[火]

吉祥寺STAR PINE'S CAFE



宿題の絵日記帳

今井信吾 著

(名誉教授)
リトルモア | 6月21日刊
1,600円+税

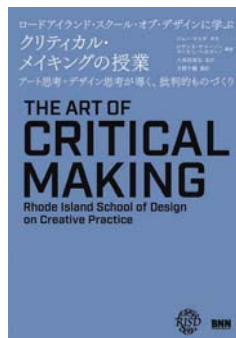
マイブック

2018年の記録

大貫卓也 企画・デザイン

(グラフィックデザイン | 教授)

新潮社 | 10月1日刊 | 370円+税



ロードアイランド・スクール・オブ・デザイン
に学ぶクリティカル・メイキングの授業

アート思考+デザイン思考が導く、批判的のものづくり

久保田晃弘 監訳(情報デザイン | 教授)

ビー・エヌ・エヌ新社 | 7月26日刊 | 3,000円+税

「TAMABI NEWS」では受賞や活動報告を募集しています。上野毛キャンパス本館1F(TEL=03-3702-1168 / e-mail=news@tamabi.ac.jp)までお知らせください。



最新情報は

www.tamabi.ac.jp

をご覧ください

多摩美術大学 広報「TAMABI NEWS」2017年11月1日発行 第26巻 第3号 通巻75号

発行=多摩美術大学 東京都世田谷区上野毛3-15-34 電話=03-3702-1141(代表)

編集=総合企画室 デザイン=村松丈彦 撮影=中野愛子(表紙)、高橋聖英、上原芳子

