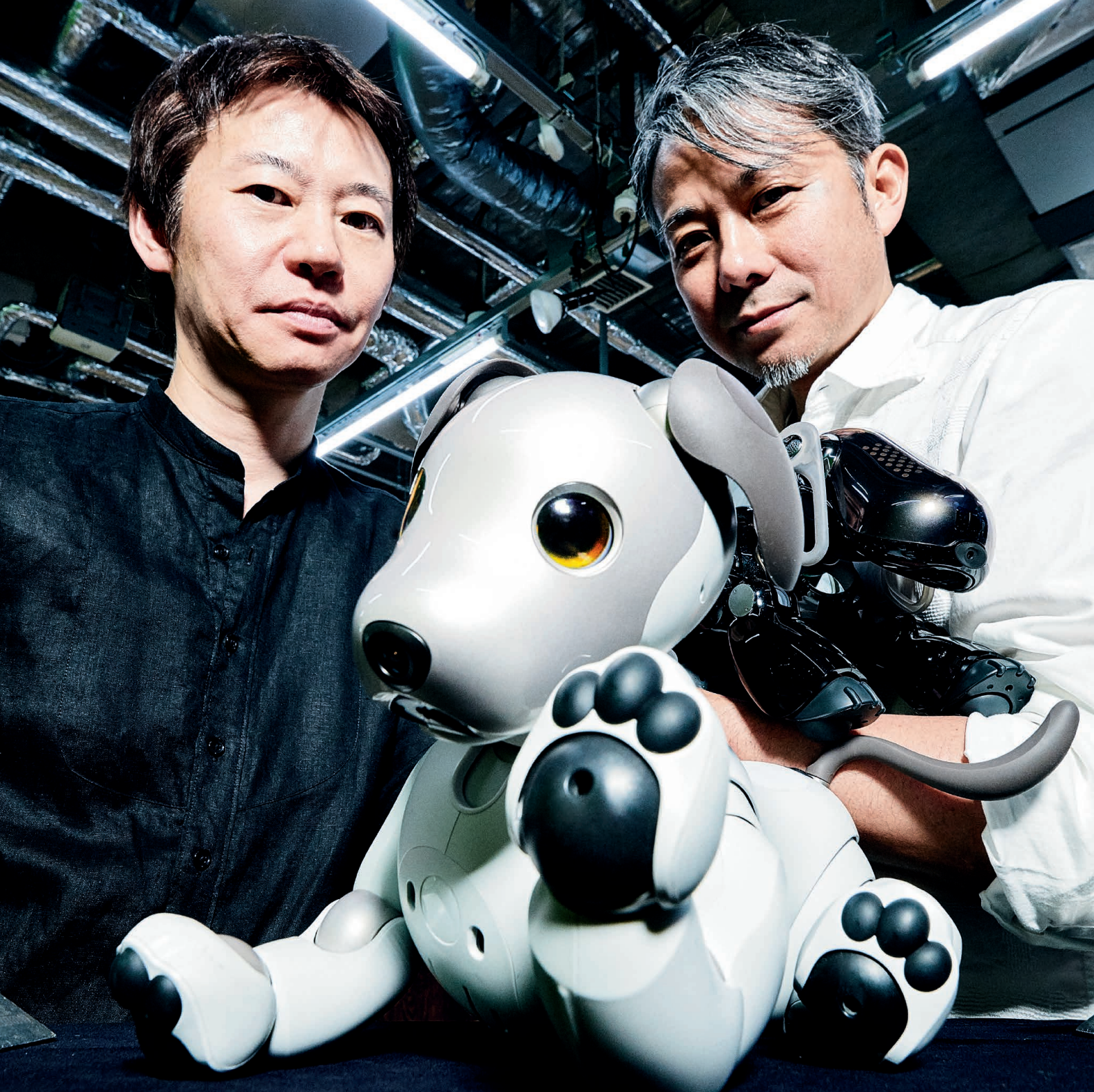


AI時代に勝ち残る

# ゼロからイチの発想力







**ものづくりサークルを主宰し、  
斬新なアイデア作品で次々と受賞**

『撮るだけユーチューバー』  
「つくるラボ」代表  
衣斐 秀穂 04年情報デザイン卒

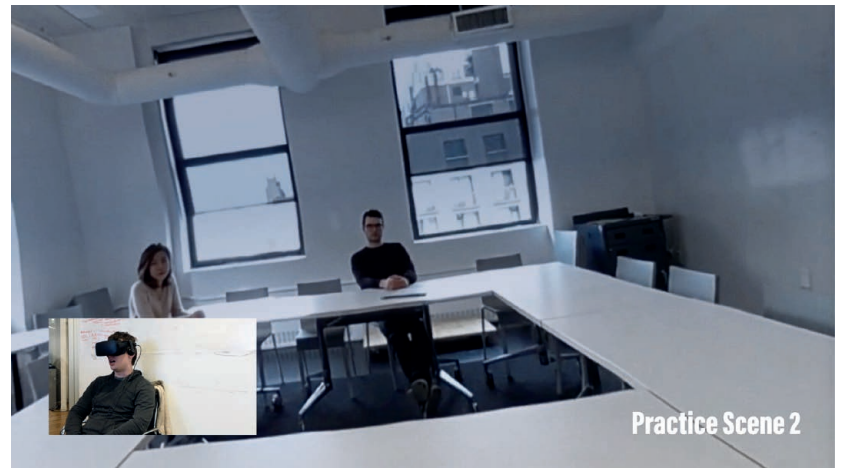


**グッドデザイン賞をはじめ、  
独自のアイデア作品で  
数々の賞を受賞**

『浮世絵ぶちぶち』  
coneru プランナー  
清水 覚 14年情報デザイン卒

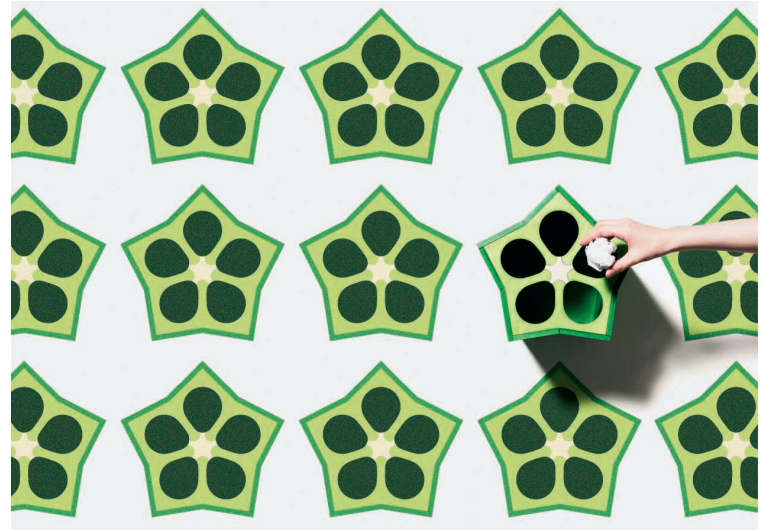
**吃音の克服を目指すVRアプリを開発**

『VRbal』  
デザイナー 福岡 由夏 14年情報デザイン卒



**Twitterで11万6千人  
超えのフォロワーを持つ**

『オクラ入りゴミ箱』  
吉田 隆大 グラフィックデザイン(19年卒)



**新素材×ハニカム構造で  
作った新しいおもちゃ**

『へんてこアニマル』  
覚野 翔大 プロダクトデザイン(19年卒)



プロダクトデザイナー  
**深澤 直人**  
(統合デザイン学科教授・学科長)  
80年プロダクトデザイン卒

深澤教授が「Without Thought」プロジェクトの中で考案したものを、無印良品が2000年に商品化した「壁掛式CDプレーヤー」。無印良品のプロダクトデザインのアドバイザーボードに就任するきっかけとなった作品だ。ナチュラルな木肌を生かし、無駄を削ぎ落としたシンプルなデザインの『HIROSHIMA アームチェア』は、広島県に本社を置く日本屈指の老舗家具メーカー「マルニ木工」と深澤教授の出会いによって誕生。2017年に完成したアップルの新社屋「アップルパーク」に数千脚が導入されたことでも話題を呼んだ。

**CDプレーヤーの新しいあり方を示した  
「壁掛式CDプレーヤー」**

**世界の定番を目指した  
「HIROSHIMA アームチェア」**



**AI時代に勝ち残る  
ゼロからイチの発想力**

10~20年後に、日本の労働人口の約49%が人工知能やロボットで代替可能になる(野村総合研究所\*)といわれる中、AIに淘汰されにくい創造的な力を生かしたクリエイターの仕事が注目を集めています。既成概念にとらわれず、独自の視点や発想力で新しい価値を生み出してきた卒業生たちの活躍を通して、多摩美らしさの一つである「発想力」を、作品や最新の事例とともにご紹介します。

**花瓶=ガラス・陶器の枠から抜け出した  
“割れない”「フラワーベース」**



KIGI  
アートディレクター/クリエイティブディレクター  
**植原 亮輔**  
97年染織デザイン卒(※現・テキスタイルデザイン)

2003年の発売以来、ビニールで作られた折りたためる花瓶としてロングセラーとなっているD-BROS「フラワーベース」。“割れない”という機能性だけではなく、そのデザイン性の高さでも人気を呼んでいる。2019年に発表された18シリーズ目は、繊細なガラス細工をテーマにデザインされた「Vidro(ビードロ)」シリーズ。水を入れると表側と裏側に描かれた線が交差して、美しいらせん模様に変化。揺らめく線が、不思議な模様を作り出す。昔の金魚鉢やおはじきなどをイメージさせ、懐かしさも感じさせるようなデザインとなっている。



# ものづくりサークルを主宰し、 斬新なアイデア作品で 次々と受賞

「どうやったら、みんなが驚いてくれるか。  
それが僕の発想の原点です」



上=「ROHM OPEN HACK CHALLENGE 2017」にて最優秀賞を受賞したデバイス『ダンダッシュ』は、忙しい奥様の家事にかかるストレス軽減をコンセプトに開発。8つ用意された注文ボタンのどれかを奥様が押すと、旦那様が携帯するダッシュキーホルダーが振動し、注文情報が表示される。あとは奥様の要求に応じて、旦那様が買い物をして帰るだけ。

左=「Yahoo! JAPAN Hack Day 10th Anniv.」にて、最優秀賞とHappy Hacking賞を受賞した『撮るだけユーチューバー』の再生画面。撮影した動画を約10秒でデザインされた字幕付きの動画に自動編集するソフトウェア。

## 異なる技術を持った人たちの 共同作業が自分のスキルをアップさせる

衣斐さんが代表を務める、ものづくりサークル「つくるラボ」は、自身が働く企業に、オープンイノベーションの場としてのメイカースペース(※1)を導入することを目的として集まった団体だ。メイカースペースの有用性を見極めるために、企業も専門分野も異なる社会人が、ハッカソン(※2)に参加したり、他社のメイカースペースを活用しながら自由なものづくりを行っている。2017年に28件のハッカソンに参加し、22件の賞を受賞。日本最大のハッカソン「Yahoo! JAPAN Hack Day 10th Anniv.」では、衣斐さんのチームが開発したAIを利用した動画の自動編集ソフト「撮るだけユーチューバー」が最優秀賞とHappy Hacking賞をダブル受賞するなど、趣味のサークル活動ではあるが各方面から注目を集めている。「僕はデザインはもちろん、プログラミングもできるし、ハードウェア開発も多少はできる。自分で何でもできると思って、2013年頃から一人でハッカソンに出るようになったんです。ところが、出てみたらさまざまな専門分野ごとに優れた技術を持つ人たちがゴロゴロいた。そういう人たちと組めば、僕が1カ月かけて作ったものが1日で作れる。だから一緒に作業できる場所や技術の交流が重要ではないかと東芝社内の人間を募って立ち上げたのが「つくるラボ」です。現在では社外のメンバーの

方が多くなり約90名が参加しています。数多くの大会で連続して受賞したこともあって、メンバーのモチベーションも上がっていきまじし、専門分野の異なるメンバーと一緒に活動することで、お互いの領域の理解度が高まってスキルアップにもなる。もちろん、自分の専門分野もすごい速度でスキルアップします」

## グループワークの重要性を 気づかせてくれた卒業制作

ハッカソンに参加する際のメンバー構成によって、デザインやプログラミングを担当することもあるが、衣斐さんの主な役割はプランニングとプレゼンテーション、そしてメンバー間のまとめ役だという。「僕が考えたアイデアであっても他のメンバーのアイデアであっても、それを作品化する時に意識するのは『どう料理したら、みんなが驚いてくれるかな』ってこと。そこが発想の原点になっていますし、いろんな意見が出た時に何が一番正しいかをジャッジする軸が、そこにありますね。だから、時には捨てる勇気も必要ですが、その判断を下すためにも軸があると強いかもしれない」

衣斐さんの発想の原点である「みんなを驚かせたい」という思いは、大学受験時にも発揮された。「高校では理系の大学に進む人が多かったので、このまま理系に行っても誰も驚かないぞと思って『よし、美大だ』と。当時、デッサンなし入試(デッサンの代わりに数学を選択する入試方式。2001年度

つくるラボ  
代表  
衣斐 秀穂  
04年情報デザイン卒

Ibi Hideki 株式会社東芝デザインセンターで、共創センター推進を担当。東芝デジタルソリューションズ株式会社で、コミュニケーションAI「RECAIUS™」の販売促進を担当。プライベートでは、ものづくりサークル「つくるラボ」の代表を務める。

まで情報デザイン学科で実施)があったのでデッサンは描けなくても数学なら100点が取れるぞと謎の自信で受験して、入学したのはいいけれど、周りを見たら、みんな絵が上手い。「俺、数学でできるもんね」キャラでいくしかないなと思って。そんな時にJavaを使った授業があり、自分でも本を買って勉強していくうちにプログラミングの面白さにハマりました。小学生の頃からRPG制作ソフトを使ってプログラミングをやっていましたが、本当の面白さを知ったのは多摩美に入学してからでした」

卒業制作は同期生3人との共同制作だったが、この時の経験が社会人になってから生きたという。「社会に出たらグループワークが中心になるので、まさに卒業制作と同じ状況が続くわけです。一人で何でもかんでもできるわけではない。分業の重要性が分かるになると、相手をリスペクトする大切さも分かります。卒業制作で共同制作を行った経験は、そのまま社会でも役に立つ経験だったと感じます」

# AIが人間に代わって仕事を行う時代が到来 したとき、求められるのは、まだ誰も気づいてい ない課題を見付け、アーティスティックな思考で 『新たな価値』を提案できる人材

『世界のエリートはなぜ  
「美意識」を鍛えるのか?』

著者 山口 周



Yamaguchi Shu コーン・フェリー・ヘイグループシニア・クライアント・パートナー、著作家。慶應義塾大学文学部卒業、同大学院文学研究科美術史学専攻修士課程修了。電通、ホストン・コンサルティング・グループを経て、組織開発・人材育成を専門とするコーン・フェリー・ヘイグループに参画。『世界のエリートはなぜ「美意識」を鍛えるのか? - 経営における「アート」と「サイエンス」』(光文社新書)、『知的戦力を高める 独学の技法』(ダイヤモンド社)など著書多数。

2018年  
ビジネス書大賞  
準大賞

山口 周 (2017)  
『世界のエリートはなぜ  
「美意識」を鍛えるのか?』  
光文社新書

## 明確な課題を長時間労働で 解決する時代は終わった

課題解決に向けて進んだ結果ビジネスとして成立するケース、課題に関係なく作りたいものを作った結果ビジネスになるケース。ビジネスにはこの2つのケースがあると思っています。前者の典型は、昭和30年代頃に豊かさの象徴といわれた、テレビ・洗濯機・冷蔵庫という家電の三種の神器。後者の典型は、日本の製品でいうとソニーの「ウォークマン」。内発的で、「こういうものがあっていいな」の発想から生まれて世界的に大ヒットしました。家電を例にするならば、かつては分かりやすい形で不満や不便という声があったために、その課題を解決する製品が生まれました。

では現代はどうかといえば、課題を見付けることが難しくなっている。「豊かな暮らしの象徴は何ですか?」と聞かれても答えるのが難しい時代といえるでしょう。その結果、特に日本の家電産業は衰退の状況を迎えてしまったわけです。世の中に提示された課題をうまく解決するのは、生真面目で実直な人に向いているビジネスだったと思うんです。明確な課題の解決に向けて長い時間働いた人が勝つ。結論を言ってしまうと、これまでの日本企業は、そのスタイルで成長し勝ってきたわけです。しかし、それだけでは生き残れない時代になってしまったのです。

## 今後はものを見るアーティスティックな 能力が必要とされる

欧米のグローバル企業では、幹部社員にMFA(美術学修士)教育を受けさせるケースが増えています。また、ビジネスエリートが自主的に学ぶケースも多いようです。その背景にあるのは、今の時代、これまでのようなMBA(経営学修士)教育に代表される分析・論理・理性だけに軸足を置いた経営では、ビジネスの舵取りができなくなってきたことが挙げられます。

先に説明しましたが、課題を見付けにくい中で、誰も課題だと感じていなかったところに課題を発見し、解決するための提案を行うには、ある種のものを見る力、アーティスティックな能力が必要だからです。これは、もともとデザイナーが得意としていることで、デザイナーの思考だと思うのです。MBAが得意とする思考のスキルだけでは現状を打破することができない現実を、欧米の経営者やビジネスエリートは認識しているのだと思います。

残念ながら日本はまだMBA神話が根強いと思います。ただ、すでに気付いて動き始めている企業や経営者もいますので、あと4~5年ぐらいすると国内においても状況が変わってくるのではないのでしょうか。

## 美術大学で鍛えられる力が ビジネスで重視される時代へ

今後、AI時代が本格的に到来すると、決められたルールのもと、記述し計算してチェックするようなホワイトカラーの仕事はAIが人間に代わって行うようになるでしょう。なぜなら、それはAIが最も得意とするところだからです。では、人間でなければできない仕事とは何か。それは先述した、まだ誰も気づいていない課題を見付け、魅力的な形で提案することだと思うのです。そういう時代になったとき、本当に大学でやっておかなければいけないこと、鍛えなければいけないことは何なのか問われる。企業がまさに求めている能力とは、全体を直感的に捉える感性や、それを創出する構想力や創造力。従来の「役に立つ」という発想ではなく、「意味」や「価値」を付与するような発想力と言ってもいいかもしれません。この「意味」や「価値」を付けていく作業とはコンセプトワークなんですね。まさにアーティストやデザイナー、キュレーターたちがやっている仕事です。要するに、一般大学ではなく美術大学で鍛えられる能力が重視される時代になってくると思うのです。



# 新世代『aibo』復活プロジェクトの クリエイティブディレクションと デザインを担当



高木さんがデザインを手がけた、aibo「ERS-1000」。これまでのaiboとの大きな違いは、腰が動き、後ろ足の返しが追加されたことで、より自然な動きが可能となったこと。高木さんが求めたデザインと機能を最新の技術で実現した。

「ゼロからの発想力を持つ  
デザイナーには、多くの職種  
に対応できる可能性がある」

## ロボット事業の復活を担う ビッグプロジェクトを託された二人

1999年に発売され大人気を博したエンターテインメントロボット「AIBO」。2006年3月に生産が終了して以来、多くのファンが復活を待ちわびていた。そして、2018年1月、新世代『aibo』が誕生。その復活プロジェクトを担ったのが、石井さんと高木さんの二人である。



石井さんがデザインを手がけた、AIBO ERS-7。球が細胞分裂し、徐々にフォルムとなっていくイメージでデザインされた。

**石井** 僕は2003年に発売された「ERS-7」のデザインを担当したのですが、新発売された「ERS-1000」に関しては、違う立場で関わりました。今回のプロジェクトは、ソニーの次世代機器を考える中でロボット事業の復活という大きなテーマを掲げてスタートし、そのプロジェクトを僕がリードする形で、ソニーのAIロボティクスをどう立ち上げていくから、ブランディングやインターフェイスなど全体を統括する役割として関わりました。各現場の担当者が力を発揮できる環境をつくるのが僕の役割なので、基本的には一歩引いたところから全体を見ていましたね。

**高木** 今回の「ERS-1000」をデザインするにあたっては、石井さんが「ERS-7」をデザインする際に掲げた有機生命体というコンセプトが僕の中にもあって、徹底して球が連続していくようなフォルムを追求しました。僕はあまり可愛いデザイン

は得意ではないのですが、思わず抱き上げてしまいたくなるようなデザインを意識しました。同時に強く意識したのは安全性でした。小さい子供がaiboに頬ずりする光景を思い浮かべて、指を挟まないように、どんなに動いても脚の関節部分に隙間ができないようにすると、顔以外は塗装レスにすると、こだわった部分は多々ありました。特にこだわったのは全体のフォルムですね。あらゆる仔犬のイメージを抽出して、その特徴を全体にちりばめながらも、形状や骨格、比率などを究極の中間値になるようデザインしています。そうすることで見る人によって異なった犬種を思い浮かべられるように配慮しています。

## デザイナーはゼロから何かを作り出せる それはまさに「商品企画」の原点

**高木** デザイナーを目指す若い人たちに伝えたいことでもあるのですが、インターネットが普及してPinterestとかを検索すると、画像が何でも出てくるじゃないですか。あれは、イメージーション力を殺してしまうのではないかと心配しているんです。便利なので僕も利用しますが、最初からは見ない。まずは自分の頭の中でイメージして、答え合わせのような感じで見ている。キーワード検索して「あっ、あった」とやっちゃったら、それはデザイナーではない。ただのリサーチャーです。それと会社に入ってから気づいたのですが、デザイナーとして学んでおくと、いろんなことができるんですよ。デザイナーはゼロから何かを作り出すことができるわけですが、それって商品企画の原点だと思います。デザイナーは、時には企画、マーケティング、設計とさまざまな立場の視点で検証をしながら、具体的なコンセプトやモノに落とし込むことができるんです。

**石井** 僕はどちらかと言うと、インスピレーションよりも必然性からモノを作っていくタイプなんです。メカの構造だけではなく、お客さんが求めているもの、世の中が求めているものもそう。もしくは、会社としての方向性に沿った必然性もあ

ります。テクノロジーの具現化という必然性と、その他のさまざまな必然性を咀嚼し、削ぎ落とし、考えていくと答えに早くたどり着けると考えているんです。そういう発想に至ったのは、やはり多摩美時代の影響が大きいですね。実は1、2年生の頃はカリキュラムも面白くないし、課題に対する評価もあまりよくないで、結構へこんでいたんです。不満も溜まっていた。ところが3年生から急に授業の雰囲気が変わったんです。産学官共同研究が始まったりアカデミックになった途端、俄然面白くなって。そこで気付いたんですが、面白くないと思っていた1、2年生での課題は、自問自答を繰り返して必然性を探り当てるための、デザインの基礎を鍛えられていたんだと。

**高木** 石井さんが言うように「何でこんなことやってるのかな？」と思う授業もありました。世の中にあるものへの不満点や、おかしいところを抽出して解決しろとか。でも、後から自分の基盤を作るための課題だったことに気付かされましたね。他の美大のことは分かりませんが、多摩美で得られた経験が、今の仕事にすごくプラスになっていると実感しています。



**Ishi Daisuke** サイバーショット、ウォークマンなどのプロダクトデザインを担当。2003年にはAIBO「ERS-7」をデザイン。現在、aibo「ERS-1000」を含む新規事業やモバイル事業領域のプロダクト、インターフェイス、コミュニケーションデザインのディレクション業務を担当。



**Takagi Noriaki** ウォークマンやデジタルカメラ「NEX5」、「RX1」など数多くのプロダクトデザインを担当。2018年に、aibo「ERS-1000」のデザインを手がける。reddot Design Award Best of Best, iF Design Award GOLD、Good Design Awardなど多数のデザイン賞を受賞。

# グッドデザイン賞をはじめ、 独自のアイデア作品で 数々の賞を受賞

「アイデアは古い物との組み合わせ。  
ある種、物理学のようなものだと思うんです」

## 作品完成までのプロセスも 含めてデザインと考えている

多摩美の同期生ら3人が所属するデザインユニット「coneru」をはじめ、さまざまなクリエイターとユニットを組んで作品を発表し、「2018年度グッドデザイン賞」や「2018年度東京ビジネスデザインアワード」では優秀賞を受賞。「SAMURAI BLANKET」は「bud brand 2019」の準グランプリに輝き、世界最大のデザインイベント「ミラノデザインウィーク」に出展されるなど、清水さんはヤフーで働く本業とは別に、プライベートの時間を使って精力的なものづくりに取り組んでいる。「クライアントのオーダーではなく、純粋に自分が本当に作りたいものを作る。そんな同じ思いを持つ仲間たちと組んで活動しています。僕自身はプランナーとして、伝統的なものに新たな価値を付加する作品を多く手がけているのですが、そのきっかけがデザインユニット「coneru」による『浮世絵ぶちぶち』でした。江戸時代、浮世絵は陶器などを包む緩衝材として利用されていて、それが西欧に渡って文化的な作品として評価された話をヒントに、現代の緩衝材としてポピュラーな「プチプチ™」を当時の浮世絵が果たした役割と融合させて発表したのです。そこから伝統工芸や日本の職人の技

術を広く伝えたいと思うようになりました。ただ、職人には頑固な人もいて、今までのやり方を変えたくないと言われてしまうこともあります。そこを説得するのも僕の仕事。そんな経験から、ものづくりだけではなく、提案やプロジェクトの進め方も含めてデザインなのだと思うようになりました」

## 上智大学理工学部物理学科を 卒業後に多摩美に入学した理由

清水さんは上智大学理工学部を卒業してから多摩美の夜間学部(当時)に入学した。「内定をいただいた企業もあつたのですが、果たして本当にやりたいことなのかと。もともと、ものづくりや表現することに興味があり、『ものをつくるには何か』を勉強し直してもいいのかなと思ったんです。ただ、絵で勝負しても周りに勝てない。入学した時から自分が勝てる領域を模索していましたね。その意味では情報デザイン学科に転学部したのは正解だったと思います。ノンジャンルで、いかに誰も手を付けていないものを見付けるか、という視点が重視されていたので。プロダクトデザインを専攻したわけではないのに、ものづくりの中でプロダクトに携わることができているのは、何を作るかをゼロから考えさせる情報デザイン学科の教育方針が今に生きているからではないかと思っています」



上=「浮世絵ぶちぶち」川上産業株式会社との共同開発により商品化に成功。2018年度グッドデザイン賞、クールジャパン マッチングアワードを受賞。デザインユニット「coneru」による作品。  
下=「響りの魅力を楽しむ学ぶプロダクトの提案」「2018年度東京ビジネスデザインアワード」にて優秀賞を受賞。この作品づくりのためのユニットを組み、清水さんがプランナーを務めた。



**coneru  
プランナー  
清水 寛  
14年情報デザイン卒**

**Shimizu Satoru** 上智大学理工学部物理学科卒業後、多摩美術大学造形表現学部へ入学。美術学部情報デザイン学科を経て、2014年電通ヤング・アンド・ルビカム株式会社に入社。2017年よりヤフー株式会社にてクライアントワークのプランナーとして従事。

## 捨てられてしまうものから情報を読み取り、価値を生み出す

# 世界中を旅して集めた段ボールを 材料に財布などを作品化

「 unnecessaryなものから大切なものへ」をコンセプトに、世界35カ国を旅しながら街角で集めた段ボールを使い、デザイン性・機能性を兼ね備えた財布やカード入れなどを製作する、段ボールアーティストの島津さん。国内外で展示会やワークショップを開催するなど精力的な活動を行っている。3月9日・10日にアーツ千代田3331で開催されたワークショップも各回満員の大盛況。注目度の高さがうかがえた。

そもそも段ボールを使った財布作りを始めたのは、多摩美時代の課題制作がきっかけだったという。「2年生のときに空間デザインでミュージアムを作るという課題があったんです。建築模型を作ることが課題のゴールだったので、素材として段ボールを集めてい

くうちに、グラフィカルできれいだなと思うようになったんです。そのとき、たまたま財布がボロボロになっていて、1カ月もてばいいかなと思い段ボールで作ったのがきっかけでした。自分自身『段ボールで財布が作れるんだ』という驚きもありましたし、実際には1年もったのも驚きでした。卒業後、アーティストになろうと思って先生に相談したところ「1回就職して世の中を経験しろ。それからでも遅くない」と。結果、そのアドバイスに従って良かったと思っています。些細なことではありますが社会人経験や仕事を通じて得た人脈が、今の活動にすごく役に立っています。間違いなく自分にとってプラスとなる経験でしたね」



**段ボールアーティスト  
島津 冬樹  
12年情報デザイン卒**



**Shimazu Fuyuki** 2015年、大手広告代理店を経てアーティスト活動を開始。2009年より路上や店先で放置されている段ボールを使い、財布を作るプロジェクト「Carton」をスタート。世界35カ国を旅しながら段ボールを集め、財布やカード入れなどを製作している。昨年、島津さんの活動に迫ったドキュメンタリー映画「旅するダンボール」も公開され話題を呼んだ。



# 吃音の克服を目指すVRアプリ『VRbal』をアメリカで開発

「人々が抱えている課題を解決することが私にとってのデザインです」

## デザイン思考によるプロダクト開発を学んだ経験が生かされている

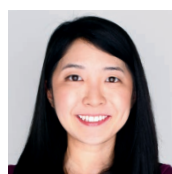
吃音症(言葉が円滑に話せない疾病、または障害のこと)の二次障害として併発してしまう社交不安障害の治癒、吃音症の症状軽減を目的に開発されたVR(バーチャルリアリティ)アプリ『VRbal (VRバル)』。福岡さんの企画と熱意に賛同した友人たちが開発メンバーとして参加し、制作されたものである。「私の役割は主に二つでした。一つ目は吃音の当事者としてチームのリーダーを務めたこと。二つ目はユーザーテストやユーザーインタビューを担当しました。吃音当事者にインタビューを繰り返したことでアメリカの吃音者の多くが、雇用・就職問題を抱えていることが分かり、課題を明確に定めることができたとともにVRのアイデアを思い浮かびました。今回、実際のユーザーが抱えている問題

の本質を突き止め、当事者に寄り添うプロダクトを開発できたのは、デザイナーの考え方や思考の仕方プロダクト開発を学んだ経験が生きたのだと思っています。また、ビジュアルデザイナーとしてのスキルは、構想段階のプロトタイプ制作において非常に役立ちました」

## サービスデザインゼミで得た知識やスキルが、発想力の原点

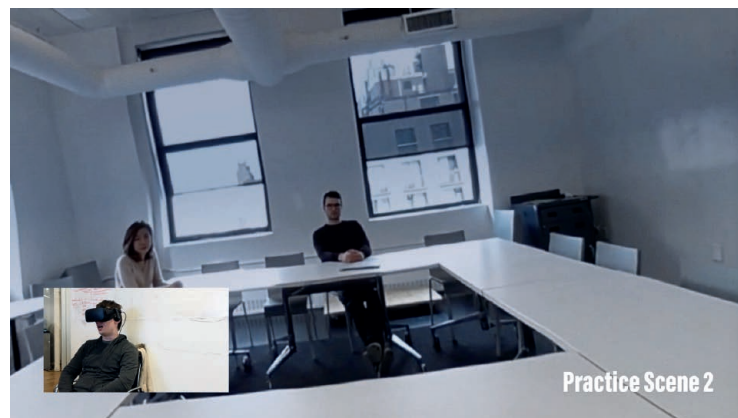
多摩美在学中、顧客やユーザーに豊かな経験を提供することを目的に、広いテーマで、サービスやコンテンツのデザインを学ぶサービスデザインゼミで得た知識やスキルが、自身の活動の原点であり、今につながっていると福岡さんは言う。「異分野との交流や企業との協働をはじめ、自分で問題や課題を見だし、顧客やユーザーがより良いサービスを得られるよう包括的に問題を解決

するための訓練ができたのは非常に有意義でした。情報デザイン学科で“美しいものづくりをする”ことがデザインであるという固定観念から抜け出す思考を学べたことは私にとって大きな財産です。それによって、課題解決のための手段と目的が逆転してしまったり、アートとデザインの定義のはざままで揺れ動いていた自分の軸を定めることができたと思っています」



デザイナー  
福岡 由夏  
14年情報デザイン卒

Fukuoka Yuka 卒業後、Yahoo! JAPANへ就職。同時に東京大学情報学環に研究生として入学。その後、ニューヨークのアートスクール「School of Visual Arts」のMasterプログラムに入学し、2018年5月に修了。現在、ニューヨークを拠点にデザイナーとして活躍中。



Practice Scene 2

緊張を強いられる面接やプレゼンのシーン(写真左)と、人工知能と会話しながら緊張を緩和するシーン(写真右)を交互に繰り返す。実際に言語聴覚士が行うセラピーをVRで疑似体験。



Relaxation Scene 2

## 最先端の技術で新規サービスを創造する企業からの評価

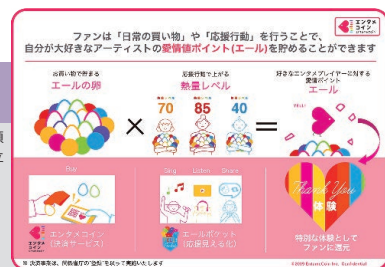
### 課題解決に対する多摩美の学生の発想力やアイデアに驚いた

エイベックスグループ  
エンタメコイン株式会社  
代表取締役  
有田 雄三



好きなアーティストやスポーツ選手などを応援するファン熱量を、ブロックチェーンを導入したシステムによって可視化し、より熱心に応援してくれたファンにはお金では買えない体験価値で感謝を返す新サービス『エンタメコイン』。エイベックスで音楽プロデューサーをしていた頃から多摩美の学生が持つ能力に注目してきたという有田社長が、最先端技術を駆使して立ち上げたサービスだ。「2016年に統合デザイン1期生の学生たちと話をする機会を得たのですが、彼らが受けている授業の内容、それに対する彼らのアイデアにも感銘を受けました。アート思考やデザインシンキングを用いて社会課題への解決アプローチを考えている実践的な視点が素晴らしい。次年度はご縁あってエイベックスに入社してくれる統合デザインの学生も現れました。

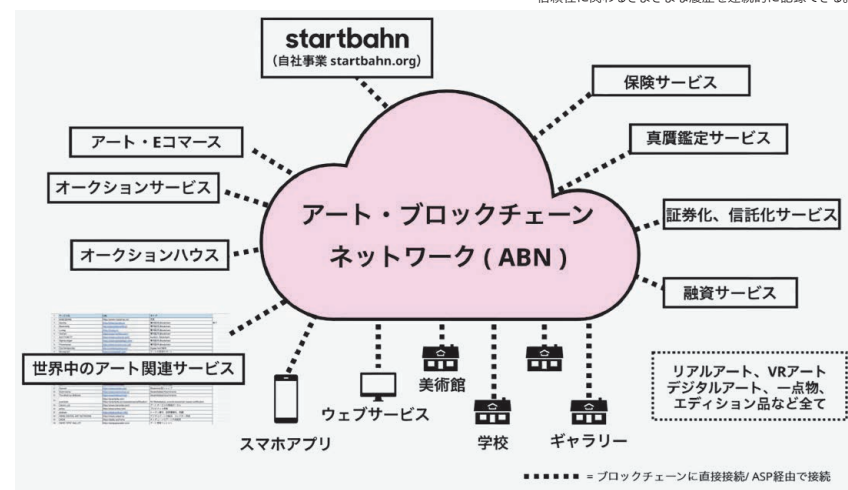
今回、『エンタメコイン』開発でUI/UX設計を進めるにあたり真っ先に統合デザインの学生に参画してもらったのですが、こちらに付度せず自由に意見を出して欲しいとお願いすると実に面白いアイデアが出てくるんですよ。日頃からリアルな課題と向き合っているの、ユーザー視点のアイデアだけで終わらない。エンタメ性も踏まえ『もっとこうすると楽しくなる』というプラスアルファの意見が出てくる。今、ビジネスの現場、時代が求めているのは、本質を見抜く力、考える力、感じ取る力、アウトプットする力だと思えます。それはまさに多摩美の教育と合致するのではないかと実感しました。『エンタメコイン』を発展させるために、今後もそうした力を持つ多摩美の学生を、積極的に採用していきたいと考えています」



エイベックスがフィンテック領域(金融×技術)に参入し、立ち上げた『エンタメコイン』。

# アートを流通させる新しい仕組みをブロックチェーンで構築

「多摩美の授業や恩師の言葉の数々が自分の行動に多大な影響を与えた」



「startbahn」が設計・構築するアートブロックチェーンネットワークは、世界中のアートサービスをつなぐことを目的とし、作品の来歴・流通マネジメントを可能にしている。また、「ABN証明書」により、売買の履歴だけではなく、美術館での展示、貸出、鑑定といった、作品の評価と信頼性に関わるさまざまな履歴を連続的に記録できる。

## クリエイターの究極は、作品を世に広める「システム」を作ること

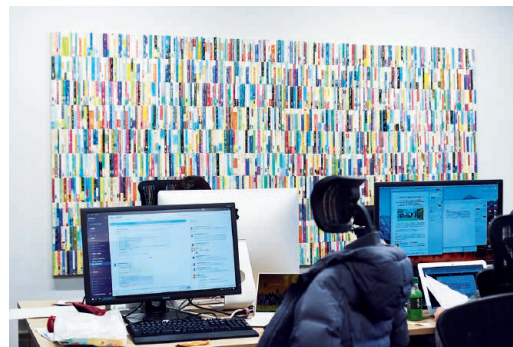
「アートマーケットを活性化して拡大させるとともに作家の経済活動をサポートする」をコンセプトに、インターネットを使ってアート作品の売買を行うオンライン・サイト「startbahn(スタートバーン)」を設立。2018年にはブロックチェーンネットワークを通じて外部サービスとも連携できる仕組みを採用することで、アート作品を簡単かつ安心して売買できる新たなシステムをスタートさせた。電通やUTEC(東京大学エッジキャピタル/東京大学エッジキャピタルパートナーズ)、株式会社SXキャピタルから約3億円の資金調達を行うなど、そのビジネスの仕組みと将来性に各方面から注目が集まっている。現代美術家であり起業家でもある施井さんは「究極の目標はアート全体を復興すること」と語る。「ギャラリーシステムや、今のアートマーケットをつくったのはピカソだといわれているのですが、千利休にしても自分の茶器を売るためのマーケッ

トや徒弟制度をつくった。一つの作品を世に広めるときに、その環境も含めてつくることは自然なことなのかもしれません。今、誰もが新しいことを模索しなければいけない時代を迎えています。この時代にルネサンスみたいなことが起きても不思議ではない。個人的にはクリエイターの究極は作品の創造だけではなく、それを世に広めるための「システム」の構築だと以前から考えていて、「startbahn」はその具現化といえるかもしれませんね」

## アートマーケット活性化のヒントは、作家として関わり始めたインターネット

多摩美を卒業後、アーティスト活動を開始した施井さんは「インターネット時代のアート」をテーマに数々の作品を発表。自身が掲げたテーマは、どのような発想から生まれたのだろうか。「これからどうしようかと不安になっていたとき、最初に考えたのが、自分はアーティストとして究極的にどんなことをすればいいのかってこと。過去を見ると、時代背景やテクノロジーの進歩に合わせて歴史的なアーティストが出てきている。その相関関係は分かっていたので、今の時代に合ったものをつくり、最適解ができれば意味のある作品になる。もちろん歴史に残るものと意味のあるものはイコールではないと思いますが、一つの答えではあるなど。それでインターネットをテーマにしようと思ったんです。当初はインターネットやテクノロジーをイメージさせる作品づくりを行っていましたが、それと同時に考えたのがアートのインフラ作りでした。インターネットには民主化の要素がある。例えば、ユーチューブの世界では、中学生が世界的なアーティストになることだってできる。プロフェッショナルばかりだった領域に素人が入り込める。そこが一つのインターネット的な要素だと思

東京大学内にあるスタートバーン株式会社のオフィスの壁には、施井さんが手掛けた作品(書籍の背表紙をコラージュしたオブジェ)を展示。



うんです。これまでアートマーケットはアート界のヒエラルキーの頂点でしか成立していませんでしたが、インターネットを用いることでその下の部分を活性化できるのではないかと、そのための環境づくりをしたいという思いに変わっていきましたね」

## 発想のきっかけは在学中に受講した榎木野衣教授の授業

アーティストでありながら、インターネットを駆使したアートのインフラ構築と運営を行う会社を起業した施井さん。今振り返ると、その発想に至った影響は、在学中に受講した榎木教授の「20世紀美術論」の授業にあるという。「過去にもアートマーケットを日本に根付かせようとした人たちがいましたが、なかなかうまくいかなかった。その理由はテクノロジーに弱かった点にあると思うんです。だったら自分が、彼らがやろうとしていたことを継承したい。そう思わせてくれたのが、榎木先生の授業。シュヴァル(理想宮)やヘンリー・ダーガーなど、アウトサイダーが人生をかけて作った大きな建造物や物語を紹介した授業があって、人生をかけて大きな作品をつくり上げることに興味を持ったんです。今の自分に大きな影響を与えてくれたと感じています。ですから、作家から何か別の道に進んだように見えるかもしれませんが、自分の中では全てがつながっていると感じています」



スタートバーン  
代表取締役  
施井 泰平  
01年油画卒

Shii Taihei 現代美術家であり、スタートバーン株式会社代表取締役。2007年～2011年まで東京藝術大学非常勤講師を務め、2014年、東京大学大学院在学中に大学構内にてスタートバーン株式会社を設立。



# 彫刻からコンピューター開発、そして今、ロボットに人工自我を持たせる技術に挑戦

「無いものは作る。それは今も昔も変わらない」



## 全ては自分の表現方法としてつながっている

大学卒業後、高強度を持つ新素材ポリマーコンクリートを使い、ダイナミックな彫刻作品を次々と発表し、数々の賞を受賞。その後、インターネットに関心を持ち、独学でコンピューター関連のハードウェアやソフトウェアを開発すると、CG映像制作にも乗り出す。とどまることを知らない探究心は、音声から人間の喜怒哀楽の感情を認識する技術「ST」の開発へと進ませた。この技術は、感情認識ヒューマノイドロボット「Pepper」にも搭載されている。現在は、東京大学でロボットに人工自我を持たせるための研究を続けている。略歴を書き並べていると、とても一人の人物のものとは思えないが、光吉さんにとっては必然ともいえる自然な流れだった。

「自分でも経歴だけを見たら、絶対うそだろうと思いますよ(笑)。でも、全然違うジャンルであっても自分の中ではつながっているんですよ。全て

ポリマーコンクリートを素材に作られた「BONDAGE HIP」。



は表現したいことに対して素材がないから自分で作るしかなかった。作りたいという思いが、どれだけ強いか。こういう表現をしないと、居ても立ってもいられないから作る。彫刻の素材にポリマーコンクリートを使ったのも、非常に強度の高いコンクリートなので細く作っても折れたりしない。表現力を無限に広げられると思ったからなんです。コンピューターを作るとかコンピューターグラフィックスを始めたのも、自分の表現方法として必要だったから。人に教わるのが嫌だから全部、独学です。「音声感情認識ST」を開発したのも、コンピューターに人間の感情を認識させる必要があったけれど、世の中に存在しないから自分で作ってしまったわけで。今は、この技術を応用して人間よりも道徳的なロボットを作るための研究をしています」

## 多摩美時代の修行のような経験が今の自分をつくっている

欲しいものは自分で作る。光吉さんがアーティストとして、また自分の生き方として決定付けられたのは彫刻学科での課題制作だったという。「当時は、面白い先生がいてね。電動工具や機械があるのに『お前は江戸時代の技術で彫れ』と言われて、手仕事をやらされたんです。毎日、朝4時ぐらいからノミを叩いて焼き入れする。まず道具から作って彫っていたんです。最初はまどろっこしいけれど、道具が良ければ手作業の方が、気迫のある断面とかができるので、結果的に良い作品ができ上がる。楽をしたって何もできやしないってことを体にしみ込ませてくれた。先生は、そういう教育を与えてくれた。修行に近かったけれど、あの経験をしたから今があると思っています。後輩たちには『お前たちがやるんだよ』とぜひ伝えたいですね。悟り世代には悟り世代の表現があるし、最後は自分でやるしかないわけです。でも、これだけは言えます。『好きなことを仕事にすることは、好きなことを諦めること』にもなる。本当に好きなことだけをやりたいのであれば、お金に関係なくやりだすからです。どちらの道を選ぶにせよ、自己責任であることだけは事実。とにかく、諦めないことが大切だと思います」



上=光吉さんの研究室に置かれた「Pepper」。その横にはトレーニング用のウェイトマシンが設置されている。  
中=光吉さんの卒業制作作品「KARUMA」。自ら作った道具で彫ることにより、気迫ある断面が生み出された。  
下=法務省赤レンガ庁舎の外装・屋根飾り窓、正門のデザインの制作も、光吉さんが手掛けた。



東京大学  
大学院工学系研究科  
特任准教授  
**光吉 俊二**  
88年彫刻卒

Mitsuyoshi Shunji 彫刻家として活躍したのち、次世代コンピューター開発、通信インフラ研究、CG映像制作、都市計画及び建築設計、物理・数学・心理学、人工知能学会など幅広い分野で独自の成果を上げ、注目を集めている。元スタンフォード大学バイロテックス研究所 Visiting Scientist、元慶應義塾大学首席研究員。

# 卒業制作展で見つけた在学生の「発想力」

4年間の集大成となる卒業制作の中から、いくつかをご紹介します。

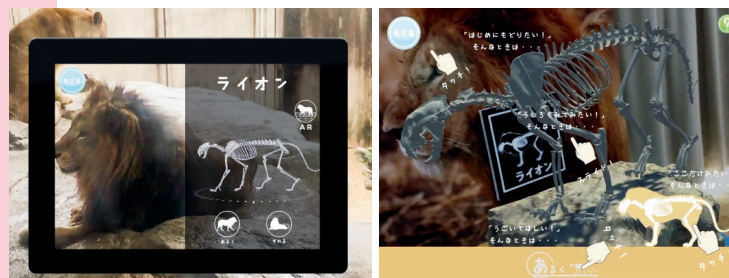
## ウエディングフラワーを思い出に変える



### 「La vie」七條 友紀(統合デザイン)

挙式を彩る役目を終えたウエディングフラワーを再利用したマニキュア。マニキュア液に生花を浸けることで色素がしみ出し、パステル調の色味に変化するというもの。「花の廃棄」を課題に設定し、その日の思い出をマニキュアとして残しながら、プレゼントにも展開できるように考えた。この作品は東京・渋谷にある「TRUNK(HOTEL)」との共創プロジェクトにて実現に向け取り組んでいる。

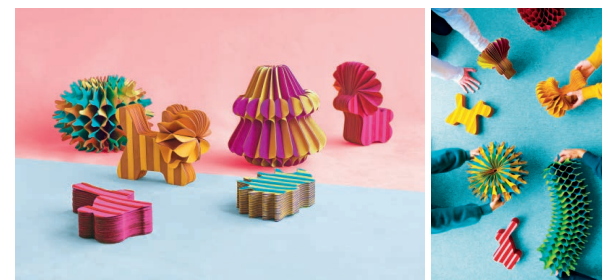
## ARを使った動物園の新しい展示方法



### 「アニマルぼっきーず」川端 樹、久野 新(情報デザイン)

動物がいる檻の横に配置されたARマーカータブレットを読み込むと、画面上に骨格が現れ、動物が持つ特徴を直感的に知ることができるシステム。ろう学校で動物の3D制作物を使ったワークショップを実施した際、子供たちが予想を超える反響を示したことから構想したもの。兵庫県王子動物園や国立科学博物館の協力を得て骨格などを研究したという。グラフィックとシステムを完全に分業制とした、2名による共同作品だ。

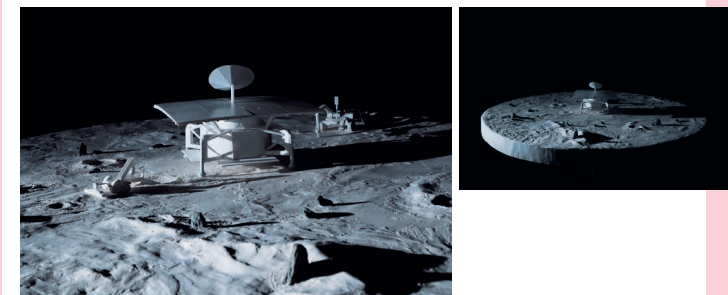
## 新素材×ハニカム構造で作った新しいおもちゃ



### 「へんでこアニマル」覚野 翔大(プロダクトデザイン)

一見、動物のような形をしているけれど、伸ばしたり開いたりすることで違った形に変化する「あそんじゃうデザイン」をコンセプトにした作品。学童保育施設でアルバイトをしていた時に体験した子供たちの感性、自由な遊び方を作品に反映したという。大学内にある素材研究室「CMTEL(シムテル)」で東レの新素材「Ultrasuede®」の存在を知り、ハニカム構造(強度を損なわずに軽量化が図れる)を駆使することで、思わず触ってみたいくなる、ガシガシ動かしても壊れない、ルールに縛られずに直感で遊びたくなるような作品に仕上げた。

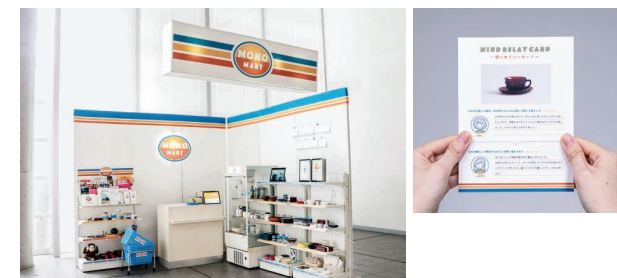
## もし月に枯山水があったら



### 「月面枯山水」黒石 閑(環境デザイン)

月へと送るロボットで作る、枯山水の計画を、模型やインスタレーションなどで表現。実習で訪れた日本庭園とその精神を学ぶ中で、宇宙開発の意義との共通点があるように感じることが発想のきっかけになったという。石庭の中央に置かれた着陸船のレンズは、見上げた先に地球を映し、その光景を地球に送信するためのもの。ソーラーシステムの屋根を設けたことで、月面に建築物と庭を表現したアートであり空間設計の作品である。

## いらないモノを循環させるコンビニに



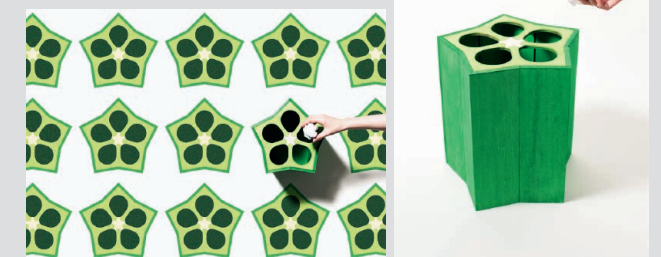
### 「MONO MART」長濱 愛望(情報デザイン)

使わなくなったけれど、捨てるのはもったいない。そんな“タンスのこやし”を集め、便利すぎないコンビニをイメージ。消費社会の象徴であるコンビニに焦点を当て、いらないモノを増やさないための問題提起とともに、モノをうまく循環させる仕組みづくりを提案したものの。そのため、モノにまつわるエピソードや手放した理由、欲しいと思った理由などが記入された「想いのリレーカード」を付加し、一つひとつの商品にストーリーを持たせている。

## 卒業制作以外にも注目の作品

### Twitterで11万6千人超えのフォロワーを持つなど、SNSで話題

#### 「オクラ入りゴミ箱」吉田 隆大(グラフィックデザイン)



くすつと笑えたり、ほのほのと癒やされたり、「でも、何コレ?」的な世界観をイラストや映像、立体作品で表現し、注目を集めているヨシダリュウタ(吉田隆大)。その制作活動は授業課題にとどまらず、独自のアイデアを生かした作品をSNSで積極的に発表し続けている他、在学中に描いたイラストを「もしもアンテナ」(KADOKAWA 発行)として出版。企業とコラボしたウェアも発表されるなど、多彩な活動を続けている。彼が「アートレクションC」の授業課題で制作したのが「オクラ入りゴミ箱」。「お蔵入り→オクラ入り」の言葉遊びから発想した作品だ。ポツンになったアイデアを捨てるためのゴミ箱があれば素敵だな、と思い制作したという。この作品も、SNSで大反響を呼んだ。



# 学内外30を超える会場で卒業・修了制作展行われる

演劇舞踊デザイン学科の卒業制作公演を皮切りに、今年も各所で卒業・修了制作展が開催され多くの方が訪れました。



演劇舞踊デザイン学科第2期生の卒業制作 演劇公演『英雄』/『運命』は、1月12日～14日に計6公演、東京芸術劇場シアターイーストで上演されました。作・演出は柴幸男講師。キャストは演劇舞踊コース、美術・照明・衣裳等は劇場美術デザインコースが担当。また、『The passage of stage - 舞台の経過-』が同時開催され、『英雄』/『運命』上演までの舞台の経過を展示しました。舞踊ゼミ生の卒業制作 舞踊公演は1月25日～26日に計4回、上野毛キャンパスで上演され、照明は劇場美術デザインコースが担当。各々が振付・演出・音楽など作品に関わるあらゆる要素を学び、勲使川原三郎教授監督のもと1人20分以上のソロ作品を上演しました。また、1月18日～20日に、上野毛キャンパスにて、映像美術ゼミ生による映画美術やテレビ美術などの展示も行われました。

## トピックス

**起業家育成に向けて早稲田大学と基本協定を締結**  
3月12日、本学は早稲田大学と「起業家育成に関する大学間コンソーシアム連携協力に関する基本協定書」を締結しました。早稲田大学とは、17年度より文部科学省平成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」の一環で、起業家育成がテーマの連携講座を展開。その成果をもとに、先進的で高い総合力を有したプログラムのさらなる開発・提供をめざし、このたびの締結が実現しました。締結にあたり、田中愛治・早稲田大学総長は「ビジネス、エンジニアリング、デザインの三者が有機的に連携することで新しい教育・研究の可能性が広がるだろう」、建昌哲・本学学長は「早稲田大学との協働教育・協働研究を一層推進させていきたい」と述べました。また、両校の連携講座に関わってきたプロダクトデザイン専攻・安次富隆教授



早稲田大学・田中愛治総長(左)と多摩美術大学・建昌哲学長(右)

# 日本画・三鑰副手が西武渋谷店のイメージアーティストに

17年大学院日本画修了で、同副手の三鑰彩音が西武渋谷店スプリングプロモーションのイメージアーティストに選出。ショーウィンドウや各フロアのエスカレーターホールなど、全館が三鑰さんの絵画で埋め尽くされました。また、個展「jamais vu」が同店の8階美術画廊にて開催され、近年の大作から花をテーマにした《洒》シリーズの新作まで約35点が展示されました。



は「学科、場所などあらゆる垣根を超えて教員、学生同士が連携しあい世界を広げていくことに期待します」、同専攻・大橋由三子教授は「今後は学生交流協定の締結や単位互換制度の計画も進められています。より起業家育成という目標達成に近づきましょう」と期待を寄せました。

### 公開プレゼンに37企業 89名が来学

18年11月、プロダクトデザイン専攻3年生による、企業向け公開プレゼンテーションが行われました。学外のメーカーやデザイナーに学生の提案する作品を発表・展示する毎年恒例のイベントで、第6回目を迎えた今回は、八王子キャンパスに37企業 89名の方々が来学しました。



### 南青山でテキスタイルデザイン専攻3年優秀作品選抜展「In Progress」開催

3月7日～10日、ライトボックススタジオ 青山にて、テキスタイルデザイン専攻3年優秀作品選抜展「In

Progress」が開催されました。同専攻では、国際社会の即戦力となる人材育成をめざして国際交流プロジェクトや産学官共同研究を積極的に推進。日々の課題作品と、取り組みの成果が展示されました。

### 第160回芥川賞候補に日本画卒業生

日本文学振興会が選ぶ「第160回芥川龍之介賞」候補作品に、01年日本画卒業・高山羽根子さんの『居た場所』(『文藝』冬季号掲載)が選ばれました。高山さんは、10年に『うどん キツネつきの』が第1回創元SF短編賞の佳作に選出され、アンソロジー『原色の想像力』でデビュー。今回は惜しくも受賞を逃しましたが、多くの話題を集めました。

### 多摩美術大学アートアーカイブセンター創設記念シンポジウム開催

18年4月に設立した、多摩美術大学アートアーカイブセンターの最初のシンポジウムが、3月29、30日に開催されました。センター設立時の活動の軸である「もの派/安齊重男写真アーカイヴ」「ポスター/多摩美ポスターアーカイヴ」「メディアアート/三上晴子アーカイヴ」の3つのテーマを中心とした発表と、ゲストを招いて議論を行いました。

### キヤノンオープンギャラリーにて「多摩美術大学選抜写真展」開催

学生7名による選抜写真展が2月20日～3月5日にキヤノンオープンギャラリー2で開催されました。こ

の写真展は、キヤノンマーケティングジャパンが毎年開催している首都圏の美大・写真専門学校を対象とした学生作品の展覧会です。

### 日本芸術院の新会員に馬越陽子客員教授

18年11月30日、芸術活動で顕著な功績があったとして、大学院・馬越陽子客員教授が新会員に選出されました。

### 「多摩美術大学 助手展 - 交錯する視点 -」開催

2月19日～3月10日、現役助手19名による展覧会が、FEI ART MUSEUM YOKOHAMAで開催されました。絵画・デザイン・彫刻など多様な専門領域の作品が並びました。

### 芥川賞候補作の表紙の装画を卒業生が提供

10年大学院油画修了・影島晋平さんが、18年7月に筑摩書房から刊行された古谷田奈月さんの小説集『無限の玄/風下の朱』に、表紙の装画を提供しました。収録されている小説『無限の玄』は第31回三島賞受賞作、『風下の朱』は第159回芥川賞候補作に選出、小説集自体も第40回野間文芸新人賞候補作に選ばれました。

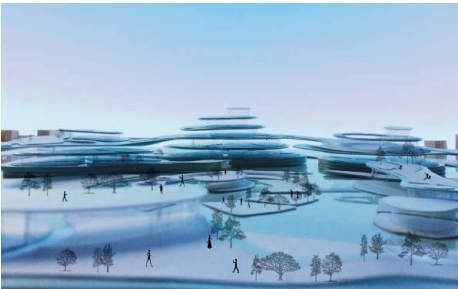
## 受賞

### 「短編演劇」戯曲コンペで卒業生の作品が最優秀作品に選出

18年12月15日、「神奈川かもめ『短編演劇』フェスティバル2019」戯曲コンペティションの審査会が行われ、応募総数102本の中から08年芸術卒業・小野寺邦彦さんの『モダン・ラヴァーズ・アドベンチャー』が最優秀作品に選ばれました。この作品は、3月21日～24日にKAAT 神奈川芸術劇場でのフェスティバル本戦にて、中屋敷法仁さんの演出で劇団「柿喰う客」により上演されました。本戦では惜しくも受賞を逃しましたが、多くの注目を集めました。

### 主張する「みせ」学生デザインコンペで環境デザインの学生が最優秀賞受賞

公益社団法人商業施設技術団体連合会主催の、「第16回主張する『みせ』学生デザインコンペ」で、環境デザイン2年・長島未侑さん、菅野夢さん、鈴木沙歩さん、福田奈菜さんが最優秀賞を受賞、そのほか優秀賞、奨励賞に多数選出されました。本コンペは、平成15年より毎年実施。商業施設づくりに対する技術と意識の向上を目的としたコンペで、年々参加校や応募件数が増えています。



### 日本インテリアデザイナー協会主催の展覧会で環境デザイン1年生の作品が受賞

日本インテリアデザイナー協会の60周年記念事業「次世代を担うデザイン展」にて、環境デザイン1年・安藤琢海さん、CHENG Chieh-iさん、WANG Jiawenさん、ZHAO Sijiaさんの作品『マンガキョウ』が「次

世代デザイン賞」を受賞。この展覧会は、未来の日本を背負う若手デザイナーの育成を目的とした取り組みで、デザイナーを志す大学生の作品が18年11月、新宿パークタワーで展示されました。

### 「東京TDC賞2019」で卒業生2名がRGB賞受賞

18年秋に公募のあった「東京TDC賞2019」で、2860作品の応募の中から13年大学院情報デザイン修了・伊東友子さんと12年情報デザイン卒業・時里充さんの作品『めくる映像\_特集』が「RGB賞」を受賞しました。東京TDC賞は、東京タイプディレクターズクラブが審査する賞です。

### 「ココヨデザインアワード2018」で卒業生がグランプリ受賞

15年プロダクトデザイン卒業・山崎タクマさんの作品『音色鉛筆で描く世界』が、使う人の視点で優れた商品デザインを広く一般ユーザーから集めて商品化をめざすコンペティション「ココヨデザインアワード2018」でグランプリを受賞。受賞作品について山崎さんは



「紙と鉛筆の微小な摩擦音を増幅することで文具を介して生まれる新たなコミュニケーションのかたちをあらわしたプロジェクトです」とコメントしました。

### 「富山デザインコンペティション2018」で卒業生が受賞

「富山デザインコンペティション2018」において、13年プロダクトデザイン卒業・阿部憲嗣さんが「とやまデザイン賞」を受賞。2018年のテーマは「素材と加工とデザイン-この先にあるプロダクト」。阿部さんはインテリアに馴染み、自立する美しいダンベル『ARMADILLO (アルマジロ)』をデザインしました。



### ターナー色彩主催「アクリルガッシュピエンナーレ2018」で卒業生が優秀賞を受賞

世界をめざすアーティストの公募展「アクリルガッシュピエンナーレ2018」で、17年油画卒業・水上愛美さんが優秀賞を受賞しました。入選・入賞した作品は2月15日～21日、ターナーギャラリーで展示されました。

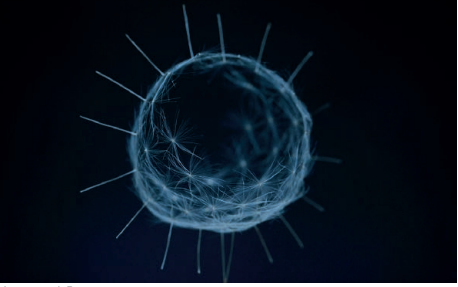
### 卒業生の絵本が韓国のコンクールで受賞

95年絵画科油画卒業・田中清代さんの絵本『くろいの』が、「第4回ナミコンクール」で日本人初となるパープルアイランド賞を受賞。「ナミコンクール」は、ナミアイランド(韓国)の主催で、2年に1度開かれている世界的な絵本イラストレーションのコンクールです。

### 「学生CGコンテスト」で学生、卒業生が受賞

CG-ARTS主催の「第24回学生CGコンテスト(Campus

Genius Contest)」で、18年メディア芸術卒業・(euglena)さんの作品『watage』と、情報デザイン・浜田卓之副手の作品『Archi-Tekton』がアート部門で優秀賞に選ばれました。そのほか、エンターテインメント部門で審査員賞、評価員賞など学生、卒業生が多数受賞。『watage』は「第22回文化庁メディア芸術祭」のアート部門で新人賞も受賞しています。



(euglena)『watage』

### 「第15回JCF学生映画祭」で演劇舞踊デザインの学生が準グランプリ受賞

「第15回JCF学生映画祭」の学生映画アワード部門にて、応募134作品の中から演劇舞踊デザイン3年・常間地裕さんの作品『なみぎわ』が準グランプリを受賞しました。『なみぎわ』は一般の映画祭等でもグランプリを受賞するなど、数々の映画祭で受賞を果たしています。

### NHKなどが主催する全日本学生落語選手権で芸術学科の学生が審査員特別賞受賞

2月17日、「第16回全日本学生落語選手権『策伝大賞』」の決勝大会が岐阜市の長良川国際会議場にて行われ、芸術2年・土屋早紀子さんが、審査員特別賞を受賞しました。本大会は学生落語の日本一を決める選手権で、大会の決勝戦の様子は3月14日にNHK総合で放送されました。

### 「1\_WALL」展で大学院生がファイナリストに選出

グラフィック界の次世代を担う若手を発掘する公募展「第20回グラフィック『1\_WALL』展」にて、大学院版画2年・加藤舞衣さんが一次審査、二次審査を通過。ファイナリストに選ばれ、2月19日～3月15日銀座のガーディアン・ガーデンで行われたグループ展に参加しました。また、15年大学院油画修了・中野由紀子さんと10年テキスタイルデザイン卒業・大津芳美さんが審査員奨励賞に選ばれました。

### 「JAC AWARD 2018」で卒業生が黒田明賞

18年情報デザイン卒業・西村征暁さんの作品『ユウキは青、ヒカルはピンクが大好きだ』が、「JAC AWARD 2018」ディレクター部門で「リマール・ディレクター・オブ・ザ・イヤー/黒田明賞」を受賞しました。JAC AWARDは、映像クリエイターの人材育成を図り、制作サイドの見地から表彰を行う賞です。

※記載の情報は2019年3月現在のものです。

## 訃報

山下泉 名誉教授  
2019年2月20日 77歳

1975年～ 講師(建築科)  
1983年～ 助教授(建築科)  
1992年～ 教授(建築科・環境デザイン学科)  
2011年～ 名誉教授

謹んでお悔やみ申し上げ、ご冥福をお祈り致します。



# 人事異動

## 定年退職

2019年3月31日付で11名の方が定年退職されました。  
長い間お世話になりました。

## 北條正庸 教授 美術学部 絵画学科日本画専攻

在籍の風景。まず17年間は夜の景色でした。春、八重桜の古木には大輪の薄墨色。秋は銀杏の葉の絨毯が敷き詰められ、アトリエの明かりで幻想的な美しさに包まれる上野毛の中庭。残りの2年間は、八王子の太陽の眩しさの中、熱気に満ちた伝統のコンクール形式の講評会。二つの景色が思い出となりました。



## 安倍千隆 教授 美術学部 彫刻学科

思えば多摩美との係わりは学生時代を含めると44年になります。長いというか、あっという間というか…。多摩美で一番いいなあと思うことは坂道が沢山あることです。登ったり、下ったり、学生時代は苦痛だったけど、今は不思議と心地良いのです。とても身近な人生を感じさせてくれます。こんな空間で、皆さんと出逢えたことに感謝しています。ありがとう多摩美！また、何処かで…。



## 弥永保子 教授 美術学部 生産デザイン学科

テキスタイルデザイン専攻  
上野毛の正門から出てきた学生の格好良さに憧れ、多摩美大に運良く入学。そして卒業後研究室のスタッフとして声を掛けていただきそのまま多くの諸先輩方々、仕事仲間、学生達、そして友人達の教示や刺激を受けながら退職するまで恵まれた日々を過ごすことが出来ました。沢山の出会いは私にとって宝です。ありがとうございました。



## 西嶋憲生 教授 美術学部 芸術学科

1989年頃に特別講義で初めて八王子キャンパスを訪れ、90年から芸術学科非常勤講師、2002年から専任教員となり30年にわたり多摩美で教えました。その間に会った先生方と学生たちに深く感謝します。代講で共通教育や上野毛で教えたことや博士課程で様々な専攻の学生たちと触れ合えたのも貴重な思い出です。



## 本江邦夫 教授 美術学部 芸術学科・共通教育

20年余り勤めた美術館から、1998年4月に本学に移ってきました。あっという間に20年が経ちました。最初の2年ほどは共通教育の一教員として、わりとゆったりと過ごせたとおもいますが、博士課程、芸術学科を兼任するようになってからは、学生たちとただもう必死で向き合うしかありませんでした。大変でしたが、満足しています。



## 西谷成憲 教授 美術学部 共通教育

振り返れば、34年間の歳月が流れていました。講義、教育ゼミ、教育実習、自主ゼミでの学生たちとの出会いが私の道しるべになっています。これからの未知を歩む励みになるでしょう。教育実習では緊張した彼らの様々な表情、笑顔、涙、そして素晴らしい美術の先生方に出会えました。実習後に、一段と成長して化した姿を見るのが楽しみでした。履修生、皆さんのOnly Oneのご活躍を祈っています。共通教育及び教職員の方々、教職課程を支えていただきありがとうございました。



## 中島和彦 席参事 総務部

1976年入職以来、本学の発展飛躍とともに歩ませていただきました事は私にとって大きな喜びです。当時と比べ学生数や施設規模は二倍に拡大し両キャンパスや山中純林苑、奈良飛鳥寮と緑豊かな創作環境が整いました。今後は外から皆様のご健勝を心よりお祈り申し上げます。永きに亘り大変お世話になり「ありがとうございました」。



## 野澤敏之 席参事 教務部

このたび、本年度末をもって定年退職いたします。入職以来、多くの先輩諸兄・教員の皆様方に一方ならぬご指導やご厚情を賜り、おかげさまで在職43年の間大過なく充実した日々を勤めることができましたことを改めて厚くお礼申し上げます。目まぐるしく変動する時代の中で皆様のなお一層のご発展とご多祥をお祈り申し上げます。



## 恩蔵昇 参事 研究支援部

入職以来24年、図書館嘱託の頃も含めると35年お世話になりました。当初の瀧口修造文庫の仕事では、美術界の様々な方にお会いして世界が広がりました。総務部では学内で深い話ができました。現在の部署では研究ブランディング事業など多くの方々にお世話になりました。皆様に心から感謝いたします。ありがとうございました。



## 山本郁夫 副参事 教務部教務2課

大学を退職するにあたり記しておきたい。最高学府である本学は、荒々しい原石を発掘し、磨き、鍛錬し育てる。また意欲あるものを教え、導き世に輩出する事を目標とする、と私は捉えている。より多くの人に世界で活躍する人材へと育てて欲しい。美術大学の雄としての誇りを胸に今後の大躍進を祈念します。多摩美術大学バンザイ、そしてありがとう！



## 金城章子 用務員 総務部

このたび定年により上野毛校舎用務員を退職致しました。在職中は皆様のご支援ご協力によりまして充実した日々を過ごす事ができましたことを深く感謝致します。ありがとうございました。皆様のご健勝をお祈り申し上げます。



## 退職

### 美術学部

李里花 准教授(共通教育)

松本玲子(油画助手)

吉野もも(油画助手)

吉田仁美(版画助手)

林朝子(版画助手)

須佐美彩(彫刻助手)

藤澤英恵(彫刻助手)

鈴木泰三(工芸助手)

林麻依子(工芸助手)

大場久恵(グラフィックデザイン助手)

大町駿介(グラフィックデザイン助手)

岩本海(プロダクトデザイン助手)

小井沼桃(プロダクトデザイン助手)

仲澤玲奈(テキスタイルデザイン助手)

林ちひろ(テキスタイルデザイン助手)

野村晃司(統合デザイン助手)

敵京辰(統合デザイン助手)

小野見太郎(演劇舞踊デザイン助手)

武田篤(演劇舞踊デザイン助手)

林晃司(共通教育助手)

奥村彰一(日本画助手)

佐藤美優(環境デザイン助手)

陶山岳志(環境デザイン助手)

北野実希(環境デザイン助手)

高田玲於奈(情報デザイン助手)

鈴木ゆう(共通教育助手)

(以上、2019年3月31日付)

### 附置芸術人類学研究所

新津厚子 常勤嘱託

大町駿介(グラフィックデザイン助手)

### 学生部就職課

田中優美 常勤嘱託

### 附属メディアセンター

大津山繁 主事

樽井英樹 常勤嘱託

(以上、2019年3月31日付)

## 新規採用

### 美術学部

小林り 教授

生産デザイン学科

テキスタイルデザイン専攻



平野篤史 准教授

グラフィックデザイン学科



大島徹也 准教授

芸術学科



金子遊 准教授

芸術学科



木村剛士 講師

彫刻学科



中谷ミチコ 講師

彫刻学科



後藤正矢 講師

共通教育



中嶋英樹 講師

共通教育



長田奈緒(版画助手)

鬼原美希(テキスタイルデザイン助手)

山本瞳(日本画助手)

楊いくみ(油画助手)

町田帆実(油画助手)

安原千夏(版画助手)

大野将章(彫刻助手)

村上直樹(彫刻助手)

柳澤清香(工芸助手)

今城美美乃(工芸助手)

尾中彩美(グラフィックデザイン助手)

毛利晴樹(グラフィックデザイン助手)

宋鵬(プロダクトデザイン助手)

藤本美夏(プロダクトデザイン助手)

平野晶(テキスタイルデザイン助手)

江口慶(環境デザイン助手)

佐川日南乃(環境デザイン助手)

山田佑樹(環境デザイン助手)

佐俣和木(情報デザイン助手)

斎藤和希(情報デザイン助手)

島田浩子(芸術助手)

鈴木康太(統合デザイン助手)

土方悠輝(統合デザイン助手)

木原美貴恵(演劇舞踊デザイン助手)

中塚ゆい(演劇舞踊デザイン助手)

天沼雅史(共通教育助手)

岡田雅志(共通教育助手)

黒木彩衣(共通教育助手)

(以上、2019年4月1日付)

### 附属美術館事務室

関川歩 主事補



### 附属アートアーカイヴセンター事務室

田川莉那 書記

(以上、2019年1月1日付)



### 附属メディアセンター

菊池千晴 常勤嘱託

(2019年2月1日付)



戸塚鑑二 主事補(写真)

平田守 常勤嘱託

(以上、2019年4月1日付)



### 附置芸術人類学研究所

有馬智子 常勤嘱託

(2019年3月1日付)

大友真希 常勤嘱託

### 総合企画部広報課

平澤勇輝 書記



### 学生部学生課

森岡剛 主事



### 附属図書館事務室

生野諭 主事

(2019年4月1日付)



## 昇格

日野の彦 准教授(油画)

加藤勝也 准教授(グラフィックデザイン)

(以上、2019年4月1日付)

## 学長

建畠哲

### 大学院美術研究科長

松浦弘明

### 教務部長

和田達也

### 学生部長

菊地武彦

### 附属美術館長

本江邦夫

### 附属メディアセンター所長

港千尋

### 附置芸術人類学研究所

榎木野衣(所員)

### 学科長

プロダクトデザイン=武正秀治

### 名誉教授

安倍千隆

弥永保子

西嶋憲生

西谷成憲

本江邦夫

(以上、2019年4月1日付)

## 客員教授

### 美術学部

日本画=國司華子

油画=安齊重男、塩田純一、光田由里

版画=清水稷、天野純治、山本容子

彫刻=青木野枝、福永治、須田悦弘、北澤憲昭

工芸=藤田政利、安藤泉、武田厚、八田雅博、天野裕夫

グラフィックデザイン=三浦武彦、カリ・ビッポ、葛西薫、竹中直人、佐藤可士和、菊竹雪、加藤久仁生、津山克則

プロダクトデザイン=川崎和男、小倉ひろみ、山中俊治、廣田尚子、アウグスト・グリッロ、福市得雄

テキスタイルデザイン=皆川魔鬼子、ジャック・レノー・ラーセン、関島寿子、新垣幸子、皆川明、クリア・ジョンストン、益田文和、相澤陽介、伊藤志信、ヘレナ・ハイヴァネン

環境デザイン=伊東豊雄、藤江和子、中村好文、団塚栄喜、廣村正彰、青木淳

情報デザイン=四方幸子、伊藤俊治、坂根徹夫、厩本純一、西山浩平、小林章、上田壮一

芸術=酒井忠康、菊地信義、高萩宏、田窪恭治

演劇舞踊デザイン=謝珠栄

## 大学院

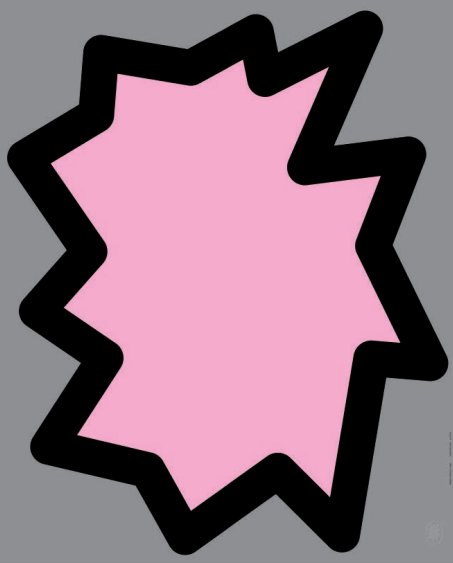
横尾忠則、馬越陽子

(以上、2019年4月1日付)

# 2019年度学事日程

4月	4日	入学式
	9日	前期授業開始
7月	13日	オープンキャンパス×進学相談会(八王子キャンパス 14日まで)
	22日	前期末試験(27日まで)
	30日	集中講義・補講(8月3日まで)
8月	3日	前期授業終了
	5日	夏季休業(9月4日まで)
	10日	校舎閉鎖期間(18日まで)
9月	5日	後期授業開始
11月	1日	創立記念日
	2日	八王子キャンパス芸術祭(4日まで)
12月	17日	補講(21日まで)
	24日	冬季休業(1月4日まで)
1月	16日	卒業・修了制作展A(日・油・版・彫・工・環・情 八王子キャンパス 19日まで)
		年度末考査(22日まで)
	22日	後期授業終了
	30日	入試に伴う入構禁止期間(2月21日まで)
3月	4日	博士課程展(美術館 23日まで)
	20日	卒業・修了制作展B(GD・PD・TD・芸・統・演 八王子キャンパス 23日まで)
	23日	学位授与式(八王子キャンパス)

授業調整日について=単位制度として必要な学修時間を確保するため、原則全ての曜日において半期15週、通年30週の授業日数を確保しています。2019年度は次のとおり休日に授業を行います。授業を行う祝日・休日=4月29日(月)、5月6日(月)、9月23日(月)、10月14日(月)



Tamabi Open Campus 2019 7.13sat/14sun 9:30~16:30

本年もオープンキャンパスのヴィジュアルデザインを大貫卓也教授(グラフィックデザイン学科)が担当しました。催し内容など詳細は、7月上旬に特設サイト上で公開予定です。





# 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 | 大人=300円 / 大・高校生=200円  
(本学学生および教職員は無料、卒業生も校友会カードの提示により無料)



4月4日[木]~5月19日[日]

## 藪野健 時空散歩 —江戸東京、そして東北—

半世紀にわたり町・都市を見つめてきた画家藪野健(やぶの・けん 1943-)。本展は、藪野が長年歩き描いた東京と東日本大震災前後に訪れた東北に注目し、水彩画とスケッチで土地の記憶と歴史を巡るもの。会期中にはギャラリートークや対談も開催。平成から新たな時代へ進む今、町・都市の感性や記憶に思いを馳せる。

# 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 3331 Arts Chiyoda 201・202 | 12:00~19:00(金・土は20:00まで) | 火曜休場 | 入場無料



4月7日[日]~5月18日[土]

## 第76回展「Para-monument」

芸術と対峙することによってもたらされる記憶の体験を“Para-monument”と名付け、5名の作家が“モニュメント”として絵画、彫刻、映像やパフォーマンスを提示する。

出品作家=新井夏菜、一井すみれ、望月美葵、大和春子、渡壁遥

# 展覧会・公演

大学院 | 横尾忠則 客員教授  
横尾忠則 大公開制作劇場  
~本日、美術館で事件を起こす  
1月26日[土]~5月6日[月・振]  
横尾忠則現代美術館

グラフィックデザイン | 葛西薫 客員教授、  
環境デザイン | 廣村正彰 客員教授  
わたしはどこにいる?  
道標(サイン)をめぐるアートとデザイン  
3月9日[土]~5月19日[日]  
富山県美術館

芸術 | 海老塚耕一 教授  
ミュージアム コレクションI  
それぞれのふたり  
池田良二と海老塚耕一  
4月20日[土]~7月21日[日]  
世田谷美術館

メディア芸術 | 平川紀道 非常勤講師  
六本木クロッシング2019展:  
つないでみる  
2月9日[土]~5月26日[日]  
森美術館

李禹煥 名誉教授  
The Nature Rules 自然国家:  
Dreaming of Earth Project  
4月13日[土]~7月28日[日]  
原美術館

メディア芸術 | 久保田晃弘 教授、谷口暁彦 講師、  
水江未来 非常勤講師 ほか  
WRO 2019 Biennale  
CZYNNIK LUDZKI / HUMAN ASPECT  
5月15日[水]~19日[日] (オープニングイベント)  
ポーランド ヴロツワフ

# 2019年度入試結果

各入試結果はウェブサイト上で公開しています。

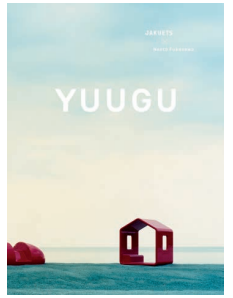


# 新刊



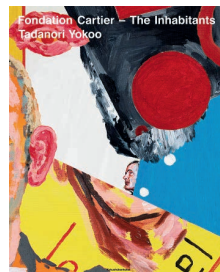
ART GALLERY  
テーマで見る世界の名画 9  
神話と物語 創造の玉手箱  
諸川春樹 責任編集  
(共通教育 | 教授)  
集英社 | 2018年5月15日刊  
5,000円+税

YUUGU  
深澤直人 遊具デザイン  
(統合デザイン | 教授)  
日版アイ・ピー・エス | 2018年  
7月30日刊 | 6,000円+税



麗作 桜の森の満開の下/  
足跡姫 時代錯誤冬幽霊  
野田秀樹 著  
(演劇舞踊デザイン | 教授)  
新潮社 | 2018年9月27日刊  
1,800円+税

演奏するプログラミング、  
ライブコーディングの  
思想と実践  
Show Us Your Screens  
田所淳 著  
(メディア芸術 | 非常勤講師)  
ピー・エヌ・エヌ新社  
2018年12月21日刊 | 3,200円+税



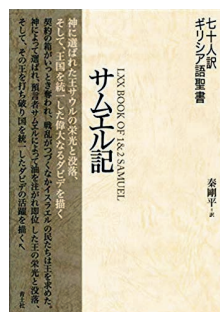
カルティエ  
そこに集いし者  
横尾忠則 画  
(大学院 | 客員教授)  
国書刊行会 | 2018年12月27日刊  
3,500円+税

新版 奇想の系譜  
辻惟雄 著(名誉教授)  
小学館 | 2月4日刊 | 5,000円+税



十八世紀京都画壇  
蕭白、若冲、応挙たちの世界  
辻惟雄 著(名誉教授)  
講談社選書メチエ  
2月9日刊 | 1,700円+税

超現実主義の1937年  
福沢一郎『シュールレアリスム』  
を読みなおす  
小林宏道ほか 著  
(多摩美術大学美術館 | 職員)  
みすず書房  
2月25日刊 | 6,800円+税



七十人訳ギリシア語  
聖書 サムエル記  
秦剛平 訳(名誉教授)  
青土社 | 3月20日刊 | 4,400円+税

SEIKO MIKAMI  
三上晴子 記録と記憶  
四方幸子(メディア芸術 | 客員教授)  
久保田晃弘(メディア芸術 | 教授)  
榎木野衣(共通教育 | 教授)ほか 著  
NTT出版 | 3月22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。総合企画部 (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](http://www.tamabi.ac.jp) をご覧ください

多摩美術大学 広報「TAMABI NEWS」2019年4月19日発行 第28巻 第1号 通巻81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=総合企画部 デザイン=村松丈彦 撮影=高橋聖英(表紙)

