

「デザインのカ」でプロジェクトを構築する

多摩美術大学

数多くのアーティストや著名なデザイナーを輩出してきたことでも知られる多摩美術大学では、統合的にデザインを学ぶ学科を2014年に新設、注目を集めている。

それは「時代の必然が生んだ」と語るのは、プロダクトデザイナーで同僚教授の深澤直人氏。

また2017年度入試からは、従来の美大受験とは違った試みとなる推薦入試を実施する。求める人材とは？その狙いとは？同氏のデザイン観も交えてお話をうかがった。



深澤直人

多摩美術大学 美術学部 統合デザイン学科 学科長
プロダクトデザイナー

2003年 NAOTO FUKASAWA DESIGN 設立。卓越した造形美とシンプルに徹したデザインで、イタリア、フランス、ドイツ、スイス、北欧、アジアなど世界を代表するブランドのデザイナーや、日本国内の企業のデザインやコンサルティングを多数手がける。人間の意識していないときの行動の中にデザインのきっかけがあることを見出し、それを「Without Thought (思わず)」と名付けた。1999年からはその名を使ったデザインワークショップを毎年開催し、書籍とともに発表を続けている。2007年 ロイヤルデザイナー・フェロー・インダストリー (英国王室芸術協会) の称号を授けられる。フランス国立セーブル製陶所招待作家。2006年 Jasper Morrison とともに「Super Normal」設立。2010-2014年 グッドデザイン賞審査委員長。2012年 五代目日本民藝館館長に就任。

NAOTO FUKASAWA

「ビジュアライズ」という技術

「デザイナーのスキル」と聞くと、何を思い浮かべるだろうか。製品や広告を作る際に、美しい形や色を与えられるセンスと技術……一般的にはそんなイメージを持たれがちだ。もちろん、それもデザイナーが関わる仕事のなかで重要な領域のひとつ。しかし近年、それだけではなくデザイナーが持つ、特有のスキルが注目を集めている。「人が何を考え、想像しているか」という抽象的な思考や意識、それを視覚化したり具体的に表現し、ビジュアライズできるデザイナーの能力は、社会や産業において重要な役割を果たし

ています。これは、ビジネスの現場でも広く求められる、応用の効くスキルなんです」

そう語るのは、多摩美術大学教授の深澤直人氏。母校の統合デザイン学科で教鞭を執る一方で、プロダクトデザイナーとして国内・海外で多くのデザインプロジェクトを手がけている。そして彼自身が、システムや構造が複雑化する経済・産業活動において、デザイナーの「ビジュアライズ・スキル」に対するニーズの高まりを、そのキャリアを通して実感している。

「例えば企画を思いついた人のアイデア、経営者が描いている

将来のビジョン、システムや環境の改善といった抽象的な事案も、形に表して人と共有しあわなければ話し合うことも、良し悪しを判断することもできない。そして多くの人にとって、頭の中にある思考や課題を自分自身で像に描くことは、なかなか難

しいことなんです。しかしデザイナーとは、そういった抽象的なものごとを、「こういうことですよね？」とビジュアライズして人に見せてあげることができ。それによって、人々の共通認識を作ったり、課題を明確にすることができるとです」

デザイン領域の「拡幅化」

抽象的な思考を「ビジュアライズ」するデザイナーの能力は、単に紙に絵を描いたりモノに形を与えるというだけにとどまらない。像を描く過程で自分と相手の思考の共通性を見出し、人が感じていることや望んでいることを捉えてアイデアをまとめたり、的確な答えや

必要なプロセスを導き出すということに長けている。そうしたスキルに基づいた「デザインシンキング」の有用性は産業界でも広く知られるところとなり、デザイナーはモノを作るだけでなく、企画や仕組みづくりの段階から関わり、ニーズと技術を取り持つフアン

リテーターとしての役割が大きくなってきている。「例えばクライアントが開発中のものがあるとします。まず全体のシナリオやビジョンを構築し、研究者に到達点までの具体的なプロセスを明示する。そしてその成果が実って製品化し、世界的に展開する。その場合で生産すればいいの、その場合の生産技術はどうしたらいいのか。私の手がけてきたデザインコンサルタントの仕事では、そこまでのすべてをデザインして、統合したアドバイスをしています」

産業の上流から下流まで、デザイナーが関わる領域がここまで広がりを見せているということとは、これまでのように自分の専門分野だけを扱うのではなく、ジュネラリストとして統合したデザインを扱うことが求められる



ARTEMIDE / Demetra



日立エレベーター
[HUMAN FRIENDLY コンセプトモデル「HF-1」]



マルニ木工 / HIROSHIMA ARM CHAIR
photo by Yoneo Kawabe



無印良品 / 壁掛け式CDプレイヤー



B&B ITALIA / Papilio Shell chairs
(パピリオシェルシリーズ)
photo by B&B ITALIA

information

多摩美術大学 推薦入学試験

2017年度入学試験から美術学部全学科・専攻で推薦入学試験を実施します。
一般入学試験とは異なる評価基準を設け、学科・専攻により出願資格、試験科目も異なります。
各分野で望まれる資質、積極的な意欲、将来への明確な姿勢と同時に、高等学校等での学習実績、課外・校外活動なども評価する入学試験制度です。
●出願期間 2016年10月17日(月)～10月26日(水) [郵送必着]
●試験日 2016年11月12日(土)・13日(日) [学科・専攻により異なります。]
●合格発表 2016年11月17日(木)
※詳細はホームページでご確認ください。

2017年度 美術学部統合デザイン学科 推薦入学試験概要

- 「小論文(問題解決型)(2時間)」「英語(60分)」「面接」「自己アピール書類」

推薦入学試験では、一般入学試験と異なる視点から入学者選抜を行います。問題を発見し解決する能力と実現するための意欲と行動力、さらに国際的視野をもち広く世界で活躍する人材を育成するため、国際的なコミュニケーション能力を求めます。これら資質・能力を「小論文」「英語」「面接」「自己アピール書類」から総合的に判断し選抜します。

「小論文」は、あるひとつのテーマについて論述するテーマ型の小論文ではなく、問題解決型の出題とします。与えられたテーマに基づき、問題を発見・定義し、必要な情報を整理し分析したのち、問題解決するための合理的な手立てを論理的な思考により、具体的に提案する能力をはかります。

「英語」は、現在の国を越えたコミュニケーションの多くが、インターネット上で英語を介して行われている背景を重視し、英文の大意をつかみ自分の考えを英語で表現する能力(読む力、書く力)をはかります。

「面接」と事前に提出してもらった「自己アピール書類」では、高等学校等の校内外の活動歴や各種受賞歴などを含め、主体性や行動力の有無を確認します。

英語力を育むためにも、自分が興味をもつ分野の海外文献や資料に日常的に触れることを望みます。また、問題解決力も重要となる。論理的な思考、データの分析、合理的な意思決定の基礎を身につけるためにも、数学や物理などの理系科目も履修しておくとも良いでしょう。こうした理系科目の知識や経験は、近年のデザインにおいてプログラミングや最新技術の理解と習得を可能とし、新しい表現の可能性や問題解決の提案に有用です。

また大学入学後は、デザインに関する知識や実技を統合的なデザインのカリキュラムによって学ぶことができますが、その学習効果をより高めるためにも、普段からデザインや美術へ積極的に関心をもったうえで、身の回りの物事の観察や分析を心がけておいてください。

高等学校等で学習・経験においてほしいこと

参考 2016年度 美術学部統合デザイン学科 一般入学試験[一般方式・センターI方式]

- 専門試験(鉛筆デッサン/構成表現 配点=一般方式各150点・センターI方式各100点 ※専門試験は同一問題で各方式により配点が異なります)
●学科試験(一般方式:配点=国語/英語 各100点 | センターI方式=6教科28科目2教科2科目を選択 各100点)

●鉛筆デッサン(5時間)
「重さ」をテーマに手をデッサンしなさい。描かれた手から浮かび上がる言葉を10文字以内で別紙にあらわしなさい。
【条件】
・手以外のものが必要な場合はそれを描いてもよい。
・B3ボード全面を画面とし、ボードの向きは縦横自由とする。
・手の大きさや描かれる位置はどこであってもよい。



水を含み重みが増す 重い荷物を軽々と持つ 一人にかかると重み

●構成表現(5時間)
立方体および面状の物体を組み合わせて構成表現をしなさい。
【条件】
・面状の物体とは、例えば、板、紙、布などの平面的な物体をさす。
・立方体および面状の物体には、素材の特性に応じた変化を加えてもよい。
・立方体および面状の物体の個数自由。
・立方体および面状の物体以外のものは加えてはならない。
・白く見せたい部分も自分で塗り、未完成でよいことを示すこと。
・用紙の中央、450mm×350mmを画面とし、用紙の方向は自由とする。



多摩美術大学

〒158-8558 東京都世田谷区上野毛3-15-34
TEL.03-3702-1141(代表)
www.tamabi.ac.jp

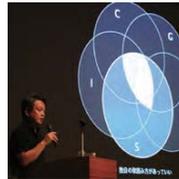
●上野毛キャンパス(〒158-8558 東京都世田谷区上野毛3-15-34)
美術学部 統合デザイン学科、演劇舞踊デザイン学科
●八王子キャンパス(〒192-0394 東京都八王子市罐水2-1723)
美術学部 絵画学科(日本画専攻・油画専攻・版画専攻)、彫刻学科、工芸学科、グラフィックデザイン学科、生産デザイン学科(プロダクトデザイン専攻・テキスタイルデザイン専攻)、環境デザイン学科、情報デザイン学科、芸術学科

ているということの意味する。そして美術大学におけるデザイン教育も、既存の専門化されたものではなく、それらを広い視点で統合的に学ぶアプローチが必要だ、と深澤氏は言う。「既存の教育の現場ではデザイン

統合デザイン・プロジェクト

そうして表現媒体や製品分野に限らず、諸領域を横断的に学べる新たなデザイン教育の場として多摩美術大学に2014年に開設されたのが、統合デザイン学科だ。社会や産業のさまざまな分野で多面的にプロジェクトを手がける人材の育成を目指している。

1年次はグラフィックデザイン、プロダクトデザイン、イン



ンが各分野にカテゴライズされています。専門性を高めるためには有効ではあるが、実際にプロジェクトを通してデザインの仕事に関わると、カテゴリーの境目なんてほとんど存在しないんです」

としての引き出しを増やし、表現や提案の幅を広げていくのだ。「1、2年次では、何をあなたが良いと感じているのか?」これを徹底的に問いかけていきます。自分のそのセンサーに気づき、感じることを集中して学びます」

3年次では各個人の興味領域を中心としながらも、関連したさまざまなデザイン領域を統合した「プロジェクト」として学び、4年次の卒業制作へと結実していく。また、デザイン演習として1、2年次の学びの中で興味があることを専門的に掘り下げていく。

「統合」というと特殊なことの本来の生活からは、環境も建築も切り離すことはできません。教育システムはセグメント化されているのですが、本来デザイン

美大生のハイブリッド化?

社会でデザイナーの携わる領域の広がりを受けて、多様な人材の確保にも取り組んでいる。その一つが2017年度入試からスタートする推薦入試だ。高等学校等で、例えばイベントを企画し周囲の人を巻き込んだプロジェクトなどの活動実績や、課外活動に参加するなどの積極性や行動力、国際的コミュニケーション能力、論理的な考察に

よる問題解決能力など実際のデザインの現場で必要とされる素養を重視して評価する。美術のスキルとセンスを磨いてきた従来の美大生と、産業や社会と力強くコミットしていく可能性を秘めた、新時代の美大生。その化学反応こそがデザインの持つ力をいっそう加速させていくはずだ。

