

上野毛キャンパス最前線



統合デザイン
演劇舞踊デザイン
野田秀樹



INTEGRATED

TAMA ART UNIVERSITY DEPARTMENT OF INTEGRATED DESIGN

統合デザイン学科



統合デザイン学科の学び

統合デザイン学科 学科長 深澤直人教授インタビュー

デザインシンキングが これからの世の中を創る

社会が求める新たな領域に通用する プロフェッショナルを育てる

統合デザイン学科は、まったく新しい領域のデザイナーを育てることを目的としています。グラフィック、プロダクト、インテリアといったように、デザイン教育は細分化しています。ですが社会に出ると、チームあるいは一人のクリエイターにクリエイティブの全部が任されるなど、現場ではもっと統合されたものが求められます。さらに統合には、デザインというジャンルに留まらず、建築、科学、ビジネスといったものすべての領域が含まれます。最近、「デザインシンキング」という言葉が聞かれますが、これは「デザイナーのような思考回路を持ちましょう」ということで、問題やプロセスを「見える化」する重要性のことであり、特にビジネス分野および技術分野からの要求が高まっています。また一方で、生活の中に様々なデザインはありますが、我々の生活自体はもっと統合されたもの。全体で捉える必要性があり、そのような俯瞰で見られる目を持ったデザイナーが求められます。統合デザイン学科が誕生した背景には、社会が今、そうした総合的なデザインを求めているということにあります。

例えばグラフィックやプロダクトのような明確なものではなく「何でもやれるよ」となると、とまどう学生もいるでしょう。ですが、実際社会が求めるものはそんなにクリアには特化していません。多摩美では、個々の伸びる部分を伸ばしつつ、これからの社会に通用するプロフェッショナルを育てていきます。そのための用意として、教員陣には、多岐にわたるスペシャリティおよび、それを統括して見ることができる人間を集めています。

必要なのは強いモチベーション 小さなアイデアから世界を変える

これから入学を志す人は、デッサン力など技術的なことで不安に思う必要はありません。それに代わる強みや、将来飛躍できる可能性を見つけたい方がいいのです。ですが、「ここに行けば誰か導いてくれるかも」とは思わない方がいい。統合デザインには強いモチベーションが必要です。

当学科には、それに応える教育カリキュラムがあります。1、2年次は主にコミュニケーションやモノづくりに必要な基礎知識やスキルを修得し、3、4年次ではゼミ形式で行うより実践的な「プロジェクト」に進みます。ただ作るだけでなく、そ

れをどうブランド化しどうプロモーションするかで、考えて実施する力を養います。

何かを発案しても、その魅力は言葉だけではなかなか伝わりません。「こうだよ」と具体化できる人がいて、それに反応する経営者がいて、モノが生まれます。シリコンパレーの例に見るように、現在世界で活躍している企業の多くには、デザイナーが関わっています。企業のブレーンとしてクリエイティブ力が要求されているのです。例えば、グループ行動の中でベストな選択を提示することができる人っていますよね。それとデザインが似ている。みなに向いている方向を的確にキャッチして必然的な流れに引き寄せていく、一步踏み出せる力です。今後はさらに、自分の考えを語ることができ、メディアに発信し、変革を受け入れる力を持っている学生が伸びていくでしょう。

デザインの力とは、小さなスイッチで大きなタンカーの方向を動かすようなもの。あるきっかけで、世界が激変することもある。そのきっかけを作る力を学んでください。

深澤直人(統合デザイン学科教授) プロダクトデザイナー。多摩美術大学デザイン科立休デザイン専攻プロダクトデザイン専修卒業。2003年NAOTO FUKASAWA DESIGN 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。卓越した造形美とシンプルに徹したデザインで、世界を代表するブランドのデザインや、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。

“統合デザイン”とは何か

統合デザイン学科は、「デザイン=多様な要素を具体化するためのプロジェクト」と定義づけています。様々なデザインの基礎を1、2年生で学んだ後に、3、4年生では自らのデザインをプロジェクトとして構築します。

まず、きっかけとなるキーワードを見つけ出します。例えば、「コーヒー」についてデザインしたいと思った場合、そこから繋がる多様な「プロジェクト」の方向性が見えてきます。

この考え方に基づく企業の例としては、コーヒーの淹れ方や豆の味、店でのくつろぎ方などを提案して話題となったBlue Bottle Coffee、世界展開をみせたStarbucks、大ヒットしたコンビニエンスストアの100円コーヒー、各社缶コーヒーの広告宣伝合戦などがあります。もちろん一つのコーヒーカップのデザインもプロジェクトとして行うこともできます。

今は、もののデザインの良し悪しを単独のものだけで評価できる時代ではありません。様々な要素を統合したデザインが求められているのです。統合デザイン学科は、プロジェクトのプロセスや発案のきっかけ、最終的な仕上がりの美しさはもちろん、平和な生活に寄与するモノゴトをプロジェクトとしてデザインします。

旧来のデザインイメージ
コーヒーカップ、コーヒーメーカーのデザインや、
コーヒー豆のパッケージのデザイン、
缶コーヒーの宣伝をデザインする。

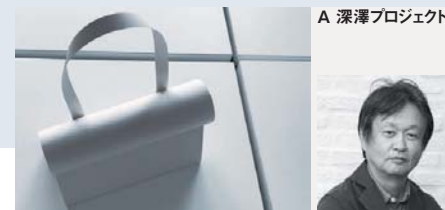


プロジェクトとして考える「コーヒー」のデザイン Ex.「カフェをデザインするプロジェクト」
店のインテリア、家具のデザイン、器のデザイン、店のロゴ・ウェブ・音楽のデザイン、店員の態度・メニュー・服装などをデザインする。ほか、コーヒーの淹れ方や豆の味、店でのくつろぎ方など「コーヒー」というキーワードから広がるプロジェクトは数限りなくある。



興味のある分野の 専門性を高める 「プロジェクト」

3年次の専門課程より、「プロジェクト」というゼミ的な講義があります。学生本人が興味ある領域を基本にAからEの5つに分かれ、各分野のスペシャリストである専任教員のもと、より専門性を高めています。3年次の前後期、4年次の前期で1つずつ、実際にデザイン課題を完成させるプロジェクトを進めていく中で、自らの課題意識をもとに統合的にデザインしていくことを学びます。

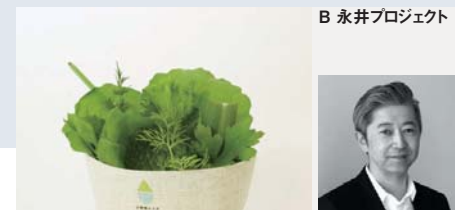


A 深澤プロジェクト

プロジェクトA-II課題例=bag | brand | space バッグをデザインする。バッグからブランドをデザインし、ブランドをデザインしながらバッグのデザインを考える。バッグやブランドをデザインしながら空間(インテリア)をデザインする。

プロジェクトのねらい=全体と細部を同時に考えながら、一つの考えに基づいて全体を掌握し、あらゆることを具体化する人間、デザイナー、作家の育成。

担当=深澤直人学科長/教授 プロダクトデザイナー。主な仕事・作品に、au/KDDIの携帯電話「INFOBAR」、無印良品の「壁掛式CDプレーヤー」、±0の加湿器など。数々のヒット商品を生み出す。国内外のブランドや大手メーカーのデザイン、コンサルティングを多数手がける。

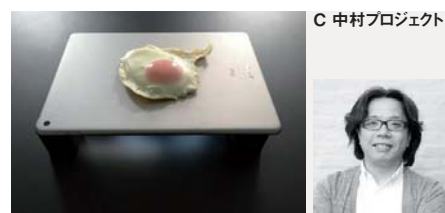


B 永井プロジェクト

プロジェクトB-I課題例=地域課題を解決するデザイン 生活する人々やそこにある文化、歴史、特産物など、地域に根付いた要素から解決のヒントを見つけ出し、手法や仕組み、メディアを自由に選択し地域の課題を解決しなさい。

プロジェクトのねらい=社会や人と向き合い領域を自ら定め、対象について理解し、アイデアを考え高い基準で形にできる人材を創出。

担当=永井一史教授 HAKUHODO DESIGN代表取締役社長、アートディレクター、クリエイティブディレクター。1985年多摩美術大学卒業後、㈱博報堂入社。2003年、㈱HAKUHODO DESIGNを設立。2007年、デザインを通じてソーシャルイシューの解決支援に取り組む活動を手がける。Hakuhodo+designプロジェクトを主宰。2008年から3年間、雑誌「広告」編集長を務める。主な受賞に、毎日デザイン賞、クリエイター・オブ・ザ・イヤー、ADC賞グランプリなど多数。主な仕事・作品に、サントリー「伊右衛門」、資生堂「企業広告」、日本郵政「民営化キャンペーン」、東京都「ブランディング」。



C 中村プロジェクト

プロジェクトC-I課題例=メディアと物のコンポジション iPad上で流れる映像と立体物を組み合わせ、その2つが関係している新しい表現を作りなさい。

プロジェクトのねらい=多様なメディアを組み合わせた構想力と実践力、現代社会におけるデザインの知見・視座の修得。

担当=中村勇吾教授 ウェブデザイナー、インターフェースデザイナー、映像ディレクター。東京大学大学院工学系研究科修了。1998年よりウェブデザイン、インターフェースデザインの分野に携わる。2004年にデザインスタジオ「tha ltd.」を設立。以後、数多くのウェブサイトや映像のアートディレクション、デザイン、プログラミングの分野で横断、縦断的に活動を続けている。主な受賞に、カンヌ国際広告賞グランプリ、東京インタラクティブ・アド・アワードグランプリ、TDC賞グランプリ、毎日デザイン賞、芸術選奨文部科学大臣新人賞など。主な仕事・作品に、ユニクロの一連のウェブディレクション、NHK ETV「デザインあ」映像監修、KDDIスマートフォン端末「INFOBAR」のUIデザイン、西武百貨店「光の時計」。



D 佐野プロジェクト

プロジェクトD-II課題例=新しい視点から見る「靴下」の、コミュニケーションプランを考える 「靴下」のエッセンスを抜きだし、自由にカタチにしない。広告、プロダクト、売り方など、表現は自由。B1ポスター2枚は必ずつくること。アイデア、表現力、定着力を意識しなさい。

プロジェクトのねらい=グラフィックの考え方をベースにした表現または考え方に「新しい」を考えるコミュニケーションデザインの実践。

担当=佐野研二郎教授 アートディレクター。多摩美術大学卒業。博報堂を経てMR.DESIGN設立。広告デザイン、キャラクターデザイン、プロダクトデザインなど国内外で幅広いアートディレクションがある。オリジナルプロダクト「nico」はMoMA/ニューヨーク近代美術館、コレット(パリ)、デザインミュージアム(ロンドン)、森美術館、原美術館など世界各国で展開。ONE SHOW、NY.ADC、D&Dの審査員に招聘。MR.DESIGN、NEW YORK設立。主な受賞に、ONE SHOW DESIGN(NY)金賞、日本パッケージデザイン大賞金賞、みうらじゅん賞(ニャンまげ)、毎日デザイン賞など。主な仕事・作品に、サントリー「グリーンダカラ」、サントリー「南アルプスの天然水」、サントリー「BOSS」、トヨタ自動車「ReBORN」、ミツカン「とろろ豆」、TBS「プープ」、絵本「ふうせんいぬティニー」、日光江戸村「ニャンまげ」。



E 米山プロジェクト

プロジェクトE-I課題例=「つかむ」をデザイン 「つかむ」という行為や行動を分析し、そこから導き出した問題点や可能性を元に各自でテーマを設定してデザインをしない。

プロジェクトのねらい=モノとヒト、環境、経済や産業との関係を理解し、その問題点から、社会を豊かにするプロダクトやサービスを具体的に示すデザイナーの育成。

担当=米山貴久教授 プロダクトデザイナー。多摩美術大学デザイン科立休デザイン専攻プロダクトデザイン専修卒業。1988年、株式会社東芝に入社。デザインセンターにて医用機器、事務機器、放送機器などのプロダクトデザインを担当。PC、DVD、携帯電話のユーザーインターフェース(UI)デザイン担当を経て、電力、交通、流通など社会インフラ関連の機器UI、サービスデザインにチームリーダーとして従事。2013年、同社を退職。主な受賞に、日刊工業新聞 機械工業デザイン賞 審査委員会特別賞、グッドデザインインタラクティブデザイン賞、グッドデザインロングライフデザイン賞、グッドデザイン賞選定 39件。主な仕事・作品に、東芝 HD DVDレコーダー RDシリーズ UI(1999～2008)、東芝 液晶テレビ REGZAシリーズ UI(1999～2008)、東芝 PC-PDA-携帯電話などのUI(1999～2008)、東芝 発電・送電変電・配電システム(2009～2013)、東芝 公共・交通・放送システム(2009～2013)。

問題を発見し、分析・思考する力を伸ばす体験型授業

多摩美で開講される授業の大半は、教員の一方的な講義ではなく、学生が自ら主体性を持って取り組むスタイルです。デザインについて「その本質は、社会や生活の中にある問題を解決するための考え方である」と、菅講師は指摘します。統合デザイン学科が目指す学びは、メディアや専門分野にとらわれずに物事の問題を捉え、それを論理的に分析し、視覚化して伝える力と、ものとして具体化し実在させる能力に長けたデザイナーを育てることにあります。そのためには、大本の問題を見つけ出し、分析・思考する力がもっとも重要です。菅講師の授業では特に、世界をどう捉えどう見るかという「観察する力」と「考える力」を鍛えることを、大事にしています。「クリエイティビティとは才能だと思われがちですが、思考技術を持っているかどうかだと思います。つまり、トレーニングが可能な領域なのです」と語る菅講師の、ワークショップ形式で展開されるユニークな授業をご紹介します。



菅俊一(統合デザイン学科 講師) 研究者/映像作家。慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科修了。2014年までピープル株式会社にて乳幼児向け知育玩具の企画開発に携わる。人間の知覚能力に基づいた新しい表現の在り方を研究し、映像や展示、執筆など様々な分野で活動を行っている。NHK Eテレ「0655/2355」ID映像、21_21 DESIGN SIGHT「アスリート展」ディレクターなど。



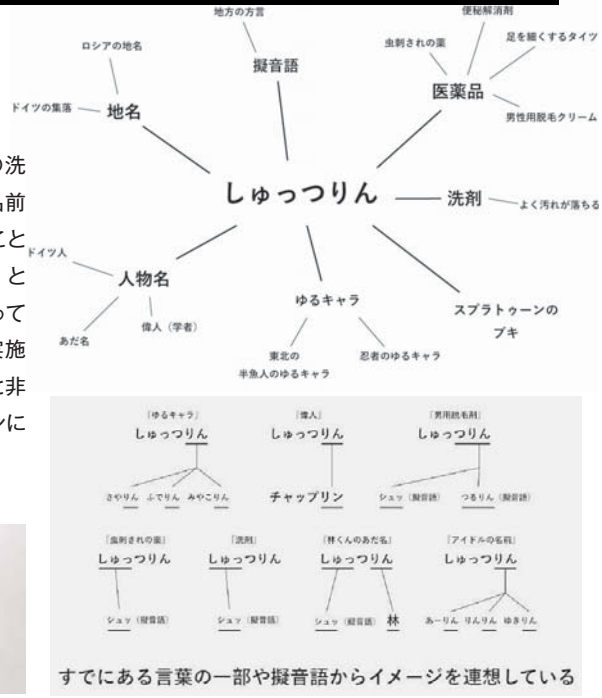
普段、意識化されていないものを違う見方で分析すると新しい発見があり、発見できればそこから生まれるアウトプットが変わる。

REPORT 1

名前からものを作るワークショップ 架空の名前「しゅつつりん」とは何か?

「まず名前だけを見せて、そのイメージからものを作ったらどうなるか?」。これは、3年生が課題の一環として開発した、言葉から連想されるイメージの定義を探るワークショップです。まず参加者に「しゅつつりん」という架空の名前を見せ、何を連想するか聞いていきます。次に、参加者が抱いた洗剤や人名といったイメージが、なぜ出てきたのか、その理由を分析します。例えば「シュツ」という部分は素早い動きを示す擬

音語であったり、「リン」という部分は多くの洗剤の名前に使われていることから、架空の名前でも既存の言葉を手がかりに理解していることがわかります。そして最後に、「しゅつつりん」という名前からイメージしたものを、実際に作ってみます。このようなワークショップを設計・実施することで、一連のプロセスを通じて、言語と非言語の境界線を行き来するコミュニケーションに潜む、新しい問題の発見方法を学びます。



あなたが好きな授業は?

統合デザイン学科 学生アンケート

放課後、課題制作などで校内に残っていた統合デザイン学科の学生に、「好きな授業とその理由」についてアンケートを行いました。その回答の一部をご紹介します。

統合デザイン論I 担当教員=深澤直人・佐々木正人
「デザインとは何か」を理論から学ぶ。創作のプロセスや創造とは何かを、生活の変化や文化の差異、歴史、過去の論説などを分析しながら理解、把握する。さらに、思考の抽象を如何に具体化し、顕在化させるかを様々な事例から多角的に分析し、Design Embodimentの意味を理解する。
「統合デザイン論は、感動するほどおもしろいと感じています。先生の仕事を事例として学べるので、イメージのストックが増え、デザインへの視点が広がります。また、先生方のプレゼンを見ることで、プレゼンの仕方学べます。」(U.Tさん)

メディア技術概論 担当教員=中村勇吾・菅俊一
映像/コンピュータ/インターネットを題材に、各メディアの基本的な成り立ちや在りようを理解し、これらを舞台とした表現・デザインにおける技術的、技法的な展開を概観することで、新しいメディア表現を探究していくための視座を得る。
「日常、何気なく感じている“カッコイイ”や“美しい”という感覚を言葉で説明してください。授業で視聴する映像が、YouTubeのお笑いからかっこいいMVまでバラエティに富んでいて興味深いです。」(S.Yさん)

デザインベーシック(描写)II(写真)
担当教員=伊藤之一・諏訪光二
写真史の理解とデジタルフォトの撮影方法とプリント技術の習得。各自の作品の撮影が出来る基本的な照明を身に付ける。またポートフォリオのプリントの質を高める知識を習得する。
「カメラの使い方から丁寧に教えていただいています。」(T.Aさん)
課題例=「一つのテーマに基づき写真作品(提出形態はZINE、PHOTO BOOK、A4プリント10枚の三択)」



デザイン演習A-I(エディトリアル)
担当教員=岡本健
伝えるべき情報を整理した上で受け手に確実に伝えるためのエディトリアルの本質を理解し、紙、インターフェース、プロダクト、空間などにおいて最適なレイアウトを行うための見識と技術を養う。
「Aiスキルが桁違いに上がります。タイポグラフィ、グラフィック、パッケージなど、様々な分野を一度に学べます。」(H.Yさん)
課題例=「パッケージ」



REPORT 2

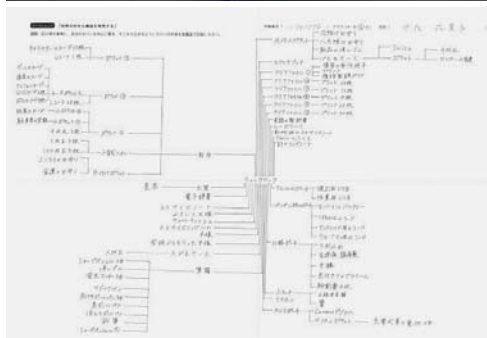
構造を把握することで本質を知る インターフェース基礎 課題 「世界の中から構造を発見する」

身の回りの環境について「構造」という視点から観察する経験を通じて、「新しい物の見方」を手に入れることを目的とした1年生の課題です。世界を「構造」という視点によって観察ができるようになると、物事の見え方や印象に囚われることなく本質を理解するヒントになります。

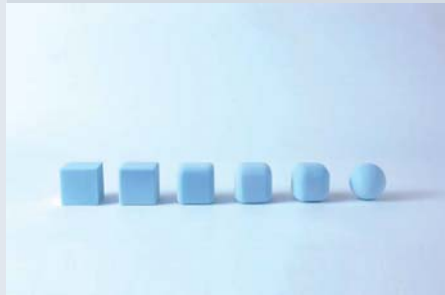
まず最初に行うのは、「観察」です。学生たちは自分の鞆の中身をすべて取り出し、どこに何が入っていたのかを細かく記録します。ミニバッグや財布の中身まで細かく調べます。そして、すべての物を並べて写真を撮ります。次に、記録した物の配置を木構造によって図式化することで「分析」します。図に描いてみると、複雑な鞆の中身も、どのような構成になっているのか、

物が密集しているところはどこなのかわかります。最後に、描いた図を見ながら自分の物の配置を「考察」します。例えば、普段鞆の中をガサゴソ漁ってなかなか物を取り出せない人を「鞆の中が汚い」と言ったりしますが、描かれた図を見ると、そういった人は最初の枝分かれの数が異常に多いため、手探りで多数の選択肢から一つを選ぶ(=ガサゴソ漁る)という行動になっていたことがわかります。

今回の課題のように、身の回りの物事を構造化して理解するようになると、私たちが普段無意識に行っていた振る舞いの理由を知ることができ、デザインにおいて重要な問題発見に役立つ「観察力」につながるのです。



デザインベーシック(表現)I(プロダクト基礎)
担当教員=米山貴久・長崎綱雄・渡辺弘明・安富浩
形態、構成について、基礎的な理論の把握と造形要素としての特性、造形手法を実習を通じて理解していく。更に立体を構成するための構造、機構による動作について理解する。
「アナログで手を動かしながら、自分の好きな雰囲気感を総合的に出せるのが好きです。」(T.Nさん)
課題例=「形の変化」



デザインベーシック(表現)II(インターフェース基礎)
担当教員=菅俊一・野間田佑也・勅使河原一雅・奥田透也
様々な分野におけるデザイン能力を身につけるための土台になる考え方や視点、演習を通じて学び、「情報」も1つの素材として捉え、自由に扱えるようになることを目的とする。
「新しいことが発見でき、気持ちがいです。」(O.Nさん)
課題例=「コミュニケーションの設計」身の回りの物を1つモチーフとして取り上げ、その物が本来持っている「みんなが常識だと思っている」性質を裏切ってみせる組写真を作りなさい。



統合デザイン学科1期生、 いよいよ社会へ

多摩美において、まったく新たなデザイン教育の場として誕生した統合デザイン学科も、ついに4年目となる完成年度を迎え、1期生がまもなく社会に羽ばたこうとしています。そのひとり、宮田陵平さんに、過去・現在・未来の自分について聞きました。



人が思いつかない アイデアで勝負する

中学生の頃からコマ撮り動画を作るなど、映像に興味を持っていましたが、特に美大への進学を考えていたわけではありませんでした。きっかけは、高校3年生になる前の春休みです。多摩美に様々なデザインの分野を学べる学科(=統合デザイン学科)ができることを知り、「昔から好きだった映像関係のことも学べるかもしれない」と思いました。それからさっそく美大予備校に通い始めたのですが、スタートの遅さもあり、成績はいつもビリ。ようやく覚醒したというか受験課題で何を求められているのかに気づいたときは、すでに高校3年のクリスマスの季節だったんです。でもそこからアイデア出しの力が一気に上がり、予備校からも突然評価されるようになって、なんとか合格できました。

もともと「画力が低い」というコンプレックスから出発したので、何かしら自分の強みが欲しいと、いつも思ってきました。僕にとっての強みは、周りの人と絶対に被らないアイデア出しと、単に作品の説明だけに終わらない、相手をワクワクさせるプレゼンテーションです。その二つのことを大事にしていたおかげで、学内でも、顔は知らないけど作品は知っていると言われるような存在になりました。

同期にはいろいろな人がいます。何か専門に特化した人もいれば、興味の幅が広く、自力でたくさんノウハウを得てきた人もいます。そんな刺激がある環境で、自分にしかできないことは何かと、日々考えています。統合デザイン学科は学ぶ領域が広いこともあり、様々な課題を同時に進めていくことは、最初は大変かもしれませんが、しかし、そこがこの学科の最大の魅力だと思います。異なる分野の課題を同時に進めていくことで、考え方が一つに融合していき、どんな分野でも戦える頭になっていくのだと思います。例えば1年次に学ぶインターフェース基礎の授業では、制作の前段階にある「観察や発見」「視点の換え方」といった、ものごとの本質や捉え方から学びます。授業を通して日常生活での視点や解像度が変わったことで、周囲で起きている小さな出来事がみ

んな面白かったことに気がつきました。

2年次に取り組んだ造形技法の授業では、「持ちやすい傘」をデザインする課題が出たのですが、僕としては柄のデザインよりも先に、「雨が降っていないとき、傘が邪魔になる」という問題を解決したかった。そうした視点で、よい評価をいただきました。本質や捉え方を整理することで、新しい価値を持った傘を作ることができました。そういった視点でアイデアを出せたのも、1年次にインターフェース基礎の授業を学んでいたおかげです。

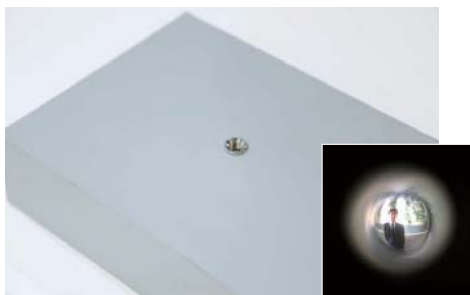
3年次以降の専門課程になると、専任教授それぞれが担当する、「プロジェクト」というゼミ的な講義が始まります。そこで僕は、メディアの新しい使い方を考える、中村勇吾先生と菅俊一先生のプロジェクトを選択しました。意外と普段は意識することがない、「メディアそのもの」について考えるこのプロジェクトのおかげで、1年次、2年次のときよりもさらに、世の中をみる解像度が上がったと思います。今では作品を作るとき頭の使い方も変わりました。

夢は、まだ世の中のない 肩書のクリエイター

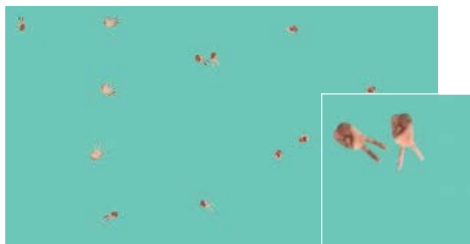
これから進学を考えている人も含め、後輩たちに伝えたいのは、学生生活をしっかり楽しんで、満喫してほしいということです。僕は画力が他の人より低いというコンプレックスがあったからこそ、他の人に負けない強みを見つけることができました。あきらめず、がむしゃらにやってきて本当によかったと思っています。ここ統合デザイン学科では、技術はもちろんのこと、どんな分野でも通用する、考える力を鍛えることができます。だから、今いろんなコンプレックスで悩んでいる高校生にも、大丈夫って言いたいですね。就職活動では様々なジャンルに挑戦できる企業を志望し、よい結果につながりました。これからもっと経験を積んで、まだ誰もデザインで介入していない分野に踏み込んでいきたいです。そして10年後は、例えば「統合デザイナー」みたいに、まだ世にない肩書で全く新しいものを作りたいです。



「カサドライブ」2年次作品 柄がハンドルとなって、傘の先についた車輪を転がして歩くことができる。課題は「人間が行動するとき持ちやすい傘」ということで主に柄の部分をデザインが求められていたが、スーパーのカートを転がすときの軽快な気持ちよさをヒントに、傘を持ち歩くシーンを演出する作品となった。



「ドラスコープ」3年次作品 箱の内側にiPadを仕込んでレンズ越しに覗くと、ドアについての“覗き穴”同様、立体感ある映像が映し出される。壁にかけるとそこにドアがあるという、ユーモラスな作品。



「ソフトウェアデザイン課題より」3年次作品 宮田さんが得意とする、プログラミングの作品。じゃんけんの三体関係のルールで、相手を食べ、また食べられる生き物プログラム。

宮田陵平さんの作品はYouTubeほかネット上で見るができます



現代社会や 企業経営の課題を デザイナーが 解決する時代

永井一史(統合デザイン学科教授) ※プロフィールはP3に記載

世の中にあるものすべてが デザインに関わっている

デザインとは目に見える具体的なモノだけではなく、コトや思考など様々な領域にまで広がっています。そう捉えると、世の中にあるものすべてがデザインに関わるとも言えます。つまり、これからデザインを目指すということは、あらゆる所に、自分のクリエイティビティを発揮できるチャンスがある、ということなのです。統合デザイン学科は、デザインを一つの方向性で深追いするだけではなく、自分が関心を持つ様々な領域を探りながら刺激を得たい、と考える学生には最適です。

私が担当するプロジェクトでは、あまり手段にはこだわらずいろんな幅で表現するということが、社会との関わりを意識しています。企業や地域との取り組み、例えば健康的になれるデザインとは何だろうとか、地域を盛り上げるようなブランディングのアイデアを考えるなどです。学

校の中に留まるのではなく、社会と繋がることにも積極的でありたいと考えています。

デザインの概念は、企業経営や マーケティングにまで広がっている

現在、世の中全体が、既存のやり方や価値に囚われない、まったく新たな方法やサービス、商品や仕組みを求めています。これまで、企業への就職活動といえば、一部の企業のデザイン室、例えばゲームや広告、メーカーのプロダクトデザイナーなど、ある種限定されていました。ですが、柔軟な発想力とアイデアを具体化する力を持つデザイナーは、今後さらに、あらゆる企業や行政、NPOといった様々な分野で求められるようになります。世の中のあらゆるところにデザイナーの活躍のチャンスが見出されている、そんな時代だと思います。

統合デザイン学科の学生は、入学後年数を重ねるごとに確実に視野を広げていきます。自

分は文具が好きだからそういう領域に行きたいとか、広く教育や役所などで知識とスキルを活かしたい、と考える学生が出てくるなど、様々な学びを経て将来を明確にしていけます。

また、起業したいという意欲的な学生もいます。シリコンバレーやベンチャーなど先鋭的なシーンでは、確実にクリエイションやデザインの力が求められていて、そして、経営者らは優れたデザインを本気で探しています。若く、これから伸びていくような経営者と、うまくデザインの新しい力を発揮していくというのも手かもしれません。

企業経営の将来的なビジョンをビジュアル化する役割、また、ブランディングやマーケティングの領域もカバーするデザイン・マネジメントという領域の仕事など、今デザインという概念が広がっており、社会がそれに注目しています。これらを担うのは、「新しいデザイナー」。統合デザイン学科は、これからの新しいデザイナーを育てます。

今、あなたが夢中になっていることは？ そして10年後、あなたが描く夢は？

Q. 統合デザイン学科学生アンケート	デザイン会社で働いていたい 「様々な内容の授業があり、いろんな可能性を与えてくれるのが、統合デザイン学科です。10年後はデザインの道で働いていきたいので、学校の課題とは別に、写真を撮って作品作りをしています。」(F.Aさん 3年)	画家になりたいです 「夢のためにも、個人制作のためのアイデア集めに取り組んでいます。将来は、画家志望です。」(I.Mさん 1年)	何かしら美に関することに 「今は造形・写真に特に興味を持っていますが、10年後も、何かしら美に関するものに携わっていると思います。」(T.Nさん 2年)	起業するタイミングを うかがっています 「日々の課題と、オープンキャンパス委員会に力を注いでいます。10年後はどこの企業に就職し、起業するタイミングをうかがっています。」(U.Rさん 1年)
	グラフィック系の仕事をしていたい 「課題が多いので毎日大変ですが、その分達成感があり、自分の力になっている事を実感しています。統合デザイン学科は色々なことが学べるので、広い視野で将来を見ていきたいです。」(E.Mさん 1年)	バリバリ仕事をしているはず 「課題は多いですが、大変な方を選ぶと、後で選んだ自分に感謝したくなります。今は平面上のデザインに興味があり、10年後はバリバリとデザインの仕事をしている予定です。もししたら田舎で子育てをしているかも……。」(S.Yさん 2年)	表参道に家を建てたい 「今、粘土と空間演習に一番興味をもって取り組んでいます。辛いことも諦めない心と信じる力で励み、表参道に家を建てたいです。」(A.Kさん 3年)	アートディレクターになる。 独立をする 「自力で作れるものの幅が増えたので、今は自由に制作することが楽しく、今は課題以外で自主制作をすることが楽しいです。10年後は、アートディレクターになりたいです。」(T.Yさん 3年)
	パッケージデザインに携わってみたいです (T.Aさん 4年)	人に身近な道具を作ってみみたいです (H.Yさん 4年)	今後も写真は撮り続けていると思います (O.Nさん 2年)	

演劇舞踊デザイン学科の学び

演劇舞踊コース 野田秀樹教授 授業レポート

身体を使った表現者として、舞台の現場を学ぶ

身体表現者の育成を目的とする、演劇舞踊デザイン学科・演劇舞踊コース。1、2年次は、演劇と舞踊の集中的なトレーニングを通して、身体表現の基礎的なスキルを習得します。野田教授の授業の特長は、プロの演者と変わらぬ徹底した実践性。午前は1年生、午後には2年生に、各180分ずつ行われた授業の様子をレポートします。

(取材=1年次・身体表現基礎Ⅰ、2年次・身体表現基礎Ⅱより)



この中に、舞台上で考えること全部がある
 リスクをとって前に出ていくこと、場を読むこと、フォローし合うこと、周囲の気配を感じること、瞬時に判断すること。それら舞台上に必要なセンスを、体感して掴むことを目的とした高度なトレーニング。

凡作だなあ…(苦笑)
 歩き回っている最中に「きずあと」「たまごのなか」「ありごこ」といったワードを与えられ、瞬時に集団でそのワードを表現する。表現力だけでなく、イメージ力や協調性が求められる。

自分が思っているより声を出さなきゃ!
 日ごろから「役者はことばが武器。しっかりと伝わらなければ意味がない。本を読み、音読し、考える」と語る野田教授。発生や言葉の扱いについては特に厳しい指導が入る。

棒をこう動かせば面白いんじゃない?
 エチュードのお題は「古代遊園地があったとしたら」。全員で、モチーフからイメージしたことを体・声・音・表情・ことばを使って表現し、意見を被せ合いながら、完成イメージを固めていく。

桜が倒れないよう、根をしっかりと支えて
 手足の伸ばし方、棒の持ち方ひとつで印象は変わり、観る人への説得力が変わってしまう。細かな動きや表情を変えてみるなどして、何度も繰り返し試しながら形を作っていく。

失敗を考えない! ためらわないうでGO!
 花びら舞う桜の大木から古代の遊園地にシーンが移る。動きの面白さを追求したチーム、遊具の楽しさを表現したチーム、ストーリーに仕立てたチームなど、それぞれの作品に仕上がった。

基礎

この日上野毛キャンパス内のスタジオに集まったのは、学生23名と、サポートとして加わったプロの俳優8名。多数の現役俳優が加わることで、学生は、技術はもちろんそのリズムや空気感を学び取ります。最初の90分間は、身体を動かすための基礎トレーニングを行いました。

あるキーワードに反応して動いたり、ルールに従ってボールをパスし合うなど、一見子どもの遊びのように見えます。ですがこの中には、周囲をよく見て気配を感じる集中力・反射神経・リズム

感といった、舞台上に必要な身体能力を養う様々な要素が含まれています。歩く動作にも「バランスをとれているか全身を意識して」と指導が入ります。不意に与えられるワードを瞬時に表現するトレーニングでは、観る人を説得できるイメージを集団で組み上げました。

最後に行われた台詞の読み合わせでは、野田教授の実舞台で使われる貴重な台本が使用されました。実舞台と同じ素材を用いるのは他の教員の授業も同様で、プロの現場をリアルに体感できるだけでなく、実舞台のDVDを観てプロと自分を比較できるなど、大きなメリットがあります。

ことばの重要性を強く訴える野田教授の授業において、読み合わせは学生の顔がもつともこぼれる瞬間。**声の大きさだけでなく、“伝わる”かどうか。**「聞こえない! 声を、観客席にあてるつもりで!」と指摘が入ると、学生たちに鋭い緊張感が走ります。「とにかく声を発すること。映像作品で通用しても、舞台では使い物にならない役者は大勢います。舞台をやっていくなら、ことばを理解し、声を出して、人の目を見て、相手を感じて。単純なことだけど、一つ一つ、やっていこう」。野田教授の言葉をひとつひとつ漏らさぬよう、学生たちは頷きながら聞き入っていました。

実践

次は、基礎を生かして取り組む実践編です。10名程度の4チームに分かれて、エチュード(即興劇)を行いました。チーム内にはプロも加わり、全体の流れをサポートします。こういったグループ作業では、自然と“先導役”が決まってくるなど個々の役割が固まりがち。でも、要所にサポートが入ることで、全員が片寄りなく参加するように調整されます。動きながら合致するイメージを探し出そうとするチーム、思い浮かんだことを共有しながら固めていこうとするチームなど、方法はそれぞれですが、次第

に各グループの方向性が決まっていきます。途中、野田教授のアドバイスや演出が入ると、動きの面白さが増したり、個々の動きがクリアになるなどして、一気に表現がわかりやすくなります。身体を動かしながら体得できるのは、実習ならではの強み。演劇舞踊コースではこれを重視し、毎日3時間身体を動かすカリキュラムが組まれていることも大きな特長です。野田教授が、「それ、なかなか面白いね」と足を止める瞬間がありました。実は野田教授がプロデュースする舞台で、学生のアイデアが生かされたりすることもあるのだそう。学生とプロ俳優が互いに刺激し合って、新

しい表現を生み出すライブ感がありました。最後に各チーム発表を行い、評価やアドバイスを心得、本授業は終了です。学生たちは今回の授業を通して、「**観る人を意識して、動きを意味づける**」という表現者の姿勢を、身体を使って学びました。

演劇舞踊コースでは、1・2年次の基礎課程を終えると専門課程に入ります。演劇と舞踊のどちらかを選択して、より高度な心身の技術を学ぶほか、劇場美術コースと共に、自分たちの力で公演を行う上演制作演習を行います。実践的な経験を積み、学外で発表する卒業制作を目指すのです。

授業を終えて——1年生インタビュー——

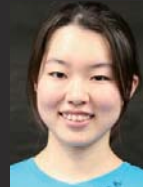
私が演劇舞踊コースをめざした理由とこれからの夢



舞台上に立つことが一番の夢
 相原雪月さん 美術系への進学を目指していましたが、ある舞台を見て「これはセリフと踊り、音楽などあらゆる表現が融合された総合芸術だ」と感動し、進路を変えました。今日言葉について指摘を受けましたが、日々刺激を得ながら、新たな道にやりがいを感じています。現役で活躍されている方から学べ、最高に幸せです。



緊張感と期待がある
 千葉永輔さん 今日のエチュードでは単独での演技をやらせてもらいました。演技中いくつかミスをしてしまい、終了の途端、「これは指摘されるな」と身が縮みました。授業中は緊張感でいっぱいですが、野田先生はじめ一流の先生方から直接指導を受けられるなんて、贅沢なこと。しっかり吸収していきたいです。



身体に対する意識を持つ
 小澤千冬さん 他校と比べて最も演技が充実していたこと、野田先生のお芝居を観て「この人から教わりたい」と強く感じたことが志望動機です。でも、プロの方々のサポートなど、ここまで丁寧に教えて頂けるとは思っていませんでした。自分の身体をクリアにするという意識はなかったので、今後は意識していきたいです。



演劇と舞踊を一緒に学べる
 長岡ありささん ずっと新体操をやってきたのですが、もっと自分の個性を活かしたいと思い、舞踊コースのある多摩美に来ました。有名な先生方に演技とダンスの両方を直接指導してもらって、自分の表現の幅が広がるのを実感しています。将来は、ソロのダンサーとして、新しいジャンルのダンスを生み出したいです。



プロの指導で未熟さを痛感
 藪田凜さん 小学生の頃から、地域の演劇団体や学校の演劇部に所属し、経験だけは長かったのですが、大学の授業でプロの指導を受けると、自分の未熟さを痛感することになりました。特に、野田先生には付け焼き刃の演技はすぐに見透かされます。将来、野田先生の舞台上に立つことを目標に毎日頑張っています。

鑑賞者の心を揺さぶる 美術セット の力

子規庵 スペシャルドラマ「坂の上の雲」スケッチ画と美術セット。正岡子規、終の棲家「子規庵」。晩年は病床で「小園」と呼ぶ庭の植物を見ながら句を詠んだり画を描いたりした。そんな庭をデザインの中心とした美術設計。



演者と美術家が意見を交わしながら 共に学ぶという、まったく新しい試み

舞台芸術を学ぶ場は他にもありますが、演者と美術家を目指す者が意見を交わしながら共に学ぶのは、まったく新しい試みです。劇場美術デザインコースでは、1、2年次に空間デザインに必要な基礎的知識を徹底的に修得します。3年次では舞台美術・映像美術・照明・衣裳など、それぞれの志向に合わせた演習を履修し、演劇舞踊コースとの上演制作実習を行って実践力を身に付けます。私が専門とする「映像美術」では、美術セットの力で観賞者の感情を揺さぶるような、人の心に刺さるものが求められます。デザインの基礎に加え美術力や表現力がないと、その空間は薄っぺらいものになってしまう。その力を総合的に養うのが劇場美術デザインコースです。

テレビ局スタッフも語る 「こんな教育機関を待っていた」

劇場美術デザインコースの大きな特色として、現場で学ぶ「体験型授業」があります。例えば劇場では、ゲネプロ（本番同様に行う総稽古）や観劇後のバックステージ見学。テレビや映画では、オープンセットの装飾の手伝いや、子供番組の美術デザイン提案から参加して、アイデアが実際に番組内で使われたこともあります。プロの仕事の間近で見ながら、楽しさや厳しさを肌で感じて学びます。また、課題の題材には、実際に上映されたドラマや番組を用いることもあります。「プロはこういう発想をしたが、自分とはどこが違うか」と同じ目線で比較検証するなど、より実践力を高めるのです。映像美術は、演出家としての視点も必

要です。トーク番組も音楽番組もドラマも、人間がメイン。衣裳やメイク、照明をトータルで考え、実際に撮影し、カット割りして編集するなどの演習からそれを学びます。基礎課程で力を付けた学生は、3年生にもなる技術はもちろん、確実に意識レベルがあがり、「プロ目線」が身に付きます。この業界は、就職後数年かけて技術を覚えていくのが常道でしたが、当学科のように、現場レベルでも実践し学べる学校は他にはないと思います。テレビ局スタッフからも「こんな教育機関を待っていた。いい人材が育つのを期待している」と言われています。現場では、即戦力になるスキル、さらに表現力と創造力を持つ人材が強く求められているということです。我々教員は近い将来、教員と現場で再会することを楽しみにしています。

必要なのは「好きだ」という強い気持ち

劇場美術デザインに必要な素質は、何よりもまず美術デザインが好きであり、作業を楽しめることです。また、共同作業が多く、時には100名以上のスタッフと現場を共にする世界ですから、高度なコミュニケーション能力も求められます。ハードルが高いと思うかもしれませんが、「好きだ、将来これがやりたい」という強い気持ちがあれば、臆せずチャレンジしてほしいですね。

2017年度から、自己推薦方式の推薦入学制度を取り入れました。情熱とやる気を持った、ユニークな個性の学生が集まり、今後を期待しています。本気の思いがあるなら、仮に今、画力がなく躊躇している人がいても、あきらめずに劇場美術の世界をめざしてほしい。我々教員は、それを全力でサポートする自信があります。ドンと任せてください。



2016年度課題作品「ひみつのアッコちゃん」美術監督＝前田巴那子 3年前期、映像美術ゼミの学生が作品のプレゼンテーションを行い、コンペ形式で教員が最優秀作を選定して映像化した作品。セット製作だけでなく、特殊小道具、ポスターやグッズ等の制作も学生たちで手掛けた。



山下恒彦(演劇舞踊デザイン学科教授) 1981年、多摩美術大学デザイン科立体デザイン専攻インテリアデザイン専修卒業。1981年、日本放送協会(NHK)デザインセンター入局。大河ドラマ「独眼竜政宗」、「武田信玄」、「秀吉」、「新選組!」、朝ドラ「はね駒」、「京、ふたり」、「ちゅらさん」などを手掛ける。主な受賞歴に、1992年「われら新音楽人」伊藤薫朗賞・新人賞、2012年「坂の上の雲」MPTE AWARDS美術賞、2013年「負けて、勝つ」伊藤薫朗賞・本賞など。

あ の人気音楽番組の美術セット をプレゼンする学外授業も

学生でありながら、すでにテレビ局や映画制作会社といったプロの現場で研鑽を積んでいる学生たち。「映像美術」を選択した3年生に、これまでの学生生活で感じたことや、進みたい道について聞きました。

—実際に入学し、学んでみて感じたことを教えてください。

市橋 1、2年生のときは基礎的な知識を学ぶことがメインで、早く演劇舞踊コースの人たちと一緒に作品づくりを実践したいな、と思っていました。でも、学外授業で行ったテレビ局見学には興奮しましたね。好きな番組の、本物の衣裳や小道具がそこにある、と。最初はミーハー心もありましたが、リアルに感じたことで、より、デザインをやりたい思いが強まりました。

外川 1年次は辛かったですね…。手描きで大量の図面づくりをしたりとか(全員頷く)。

平岡 でも、手描き制作という基礎を経験したからこそ、パソコンソフトの使用方法を学んですぐ、デザインワークに必要なほとんどのソフトを使えるようになりましたよね。課題を仕上げるためには、短期間で覚えざるを得なかったのですが。

外川 今は、1人1台Macが使えるし、贅沢な環境ですよ。

市橋 そうですね。今なら1、2年次の基礎固めがどれだけ重要だったかがわかります。カリキュラムはプロの世界で行われていることを疑似的に実践するような内容で、即戦力になれることを想定しているんだな、と。

成瀬 カリキュラムと言えば…。人気音楽

番組のデザイナーがオブザーバーとして来られて、ご本人を前にその番組のスタジオセットのデザインをプレゼンしましたね。圧倒されたというか、すごい経験でした。

平岡 現役の方だけあって、『カメラスペースはどこにあるの? 何台使う気?』といった具体的なコメントをいただけましたし。すごく勉強になりました。

—本コースだけの、他にはない魅力は何ですか?

成瀬 良くも悪くも授業や課題の量が多いことでしょうか。締め切りまでに仕事を要領よくこなすテクニックは、今後どこに行っても生かせると思います。

外川 それから映像や特殊美術、衣裳などすべての講師が、まさに今、各業界の最先端で活躍されている方だという点ですね。他にはない最高の環境だと思います。

市橋 意識が変わる、という点でしょうか。私はテレビの観方が変わりました。ドラマを観ていても、壁に照明当たり過ぎ!とか、この部屋はセットかな、とか…。視聴者ではなく、作り手側の目線になったと思います。

成瀬 学外授業で、プロの現場を見ると、どうしてもそうなりますよね。“この世界で働くこと”を前提に、生きた学びが得られると思います(全員頷く)。

「映画『食堂かたつむり』スケッチ」(須藤桂子) 実際に映画化された脚本をもとに、スケッチ・平面図・立面図・素材・装飾計画・造園計画・衣裳デザイン・模型・構図撮影まで、プロと同じプロセスで美術計画した作品。



「エンターテインメント番組『SONGS』スケッチ」(成瀬柚月) 学生各自が、アーティストと楽曲3~4曲を選択。スタジオセットのデザインを、照明計画やセット転換までトータルに発想して、プレゼンテーションを行った。



演劇舞踊コース・劇場美術デザインコースの集大成「上演制作実習」 演者と美術家それぞれの学生が輝く大一番

3年次の専門課程に入ると、「演劇舞踊コース・劇場美術デザインコース」両コースの学生が連携し、それぞれの専門性を発揮してひとつの舞台を作り上げる、上演形式の実習を行います。学生が携わる制作の範囲は、企画・提案・作品発表など、プロの公演と同じ本格的なもの。作品は、上野毛キャンパスにて上演されます。

4年次にはその集大成として、劇場を借りて外部に作品を発表する「卒業制作」を行います。2016年度3年次上演制作実習では、各界第一線の作・演出家でもある教員が手がけるといっても過言なく、一般の舞台ファンはもちろん業界内でも大きな話題となりました。また、謝珠栄ゼミでは、上演実習作品ミュージカル「AKURO 悪路」のフライヤーを、統合デザイン学科の岡本健先生に依頼。3年生有志5名が取り組み、複数提出されたデザイン案から1つが、実際のフライヤーとして採用されました。本年度も引き続き有志を募ってフライヤーデザインに取り組みむなど、統合・演劇舞踊デザイン両学科が連携した取り組みができるのも、上野毛キャンパスの特色のひとつです。



2016年度「ダンスゼミ上演制作実習」 監督＝勅使川原三郎 演劇舞踊コース舞踊専攻生全員が独自に振付し、衣裳・演出も手掛けた。また照明コース専攻生は、舞踊発表すべての作品にてプランニングを務めた。



「AKURO 悪路」フライヤー



2017年度発表作品「大工」 作・演出＝柴幸男 演劇舞踊コース演劇専攻 柴幸男ゼミ、舞台美術ゼミ、照明ゼミ、衣裳ゼミで学ぶ学生が合同で取り組んでいる。(写真は4年生の「大工」稽古風景)



プロの現場に触れて、目標を見つけた

外川絵梨さん 漠然とデザインの方向を志していたものの、入学当時は特に具体的に「何がしたい!」というものはなかった。だが、特に学外授業で数々のプロの現場に触れたことで、新たな興味と目標が生まれた。



私の夢、そのものの学科

市橋花菜子さん もともとテレビドラマが好きで、「セットを手がけたい!と、大学のデザイン学科を志望。そんなとき、美大の中に「やりたいこと」の“ドンピシャ”の新しい学科がある!と知って衝撃を受け、迷わず入学を決意。



建築美術への興味から映像美術へ

平岡未帆さん 高校時代は建築やインテリアに興味を持ち美大を目指したが、本コースのことを知り、「映像美術の世界であれば、既成の枠に囚われずにより創造の可能性が広がるのでは!と、期待を抱いて志願。



テレビの裏側で学んでいます

成瀬柚月さん 演劇好きだったことから、舞台美術を志して本コースへ入学。だが、入学後に学外授業でテレビ局や映画制作の現場を見学したり、そこでアルバイトをした経験から、現在は映像の世界に強く惹かれている。

相次ぐ国際コンペでの学生受賞、 プロダクトデザイン専攻の「国際化」

プロダクトデザイン専攻の学生作品が、海外で主催されている国際デザインコンペティションで次々と受賞しています。デザイン界におけるオスカー賞とも言われるドイツの「iFデザイン賞」で「才能(タレント)賞」を受賞した17年卒業・辻馨太郎さんをはじめとして、米国・ニューヨークのデザイン系情報サイトcore77が主催する「core77デザイン賞」で学生部門賞に選ばれた同・タク・ライさん、デザインでアジアにおける社会問題の解決を試みるアジア初の公共に資する賞である、韓国の「アジアデザイン賞」を受賞した17年大学院修了・オ・スジンさんなど、本学での学びの成果である卒業・修了制作作品の受賞が続きました。

また、現在3年生の津野田あゆりさんが、昨年、本学とアートセンター・カレッジ・オブ・デザイン(米国)との協働教育プロジェクトPacific Rimで同校学生と制作した作品「sai chair」は、アメリカ・インダストリアル・デザイナー協会(IDSA)が主催する「インターナショナル・デザイン・エクセレンス賞」で金賞または銀賞の受賞が確定しています。

近年レクサスデザイン・アワードでも多数受賞者を輩出するなど、国際的なコンペでの活躍が目立つプロダクトデザイン専攻。その理由を和田達也学科長に伺いました。

プロダクトデザイン専攻では「海外で活躍できること」を真の国際化ととらえ、様々な施策を行ってきました。以前は英語でのコンセプト説明、コミュニケーションが不十分だったために、海外のコンペティションへの対応が難しかったのですが、ヴァーリハイ・ユディット教授(国際インダストリアルデザイン団体協議会、ヨーロッパデザイン協会理事などを歴任)が専任教員となり学生たちの海外コンペ応募をサポートする体制が整いました。またカリキュラムに「プロダクト英語」を設け積極的に語学教育にも取り組んでいます。ファインアートや広告デザイン分野と違い国内で応募できるコンペ自体が少なかったのですが、こうした取り組みにより海外でも認められるようになりました。



上=辻馨太郎「concept FLOW / Bike concept」 下=津野田あゆり「sai chair」

上野毛キャンパスの施設がリニューアル

本年度より、上野毛キャンパス内のいくつかの施設が新規オープンやリニューアルされ、学生にとって、より使いやすく生まれ変わりました。その中のいくつかをご紹介します。

【演劇舞踊デザイン学科】 実習に使うスタジオが昨年より2つ増えて、合計8つになりました。

▶【統合デザイン学科】ラウンジ 深澤教授がデザインした椅子も存在感を放つ、学生憩いの空間。

▼【統合デザイン学科】ギャラリー ここで課題作品の展示や、講評会が行われることも。



【統合デザイン学科】コンピュータールーム Macの最新機種と各種アプリケーションを完備。授業だけでなく、放課後は課題制作で利用する学生も多い。



【共用施設】工作センター 最新機種を導入したというパネルソーや塗装ブースは、大きな材料も加工可能。これから卒業制作に挑む4年生にとって、強力なバックアップとなる。



【共用施設】メディアセンター/撮影スタジオ すでにある大型の写真スタジオに対し、使い勝手を重視して新規にオープンした中型のスタジオ。電動の背景巻き取り装置やブツ撮りに適した小型スペースなど、初めて訪れる学生が声をあげて感激する万能な配置。

若手クリエイターの登竜門 毎日広告デザイン賞受賞

4月4日、グラフィックデザイン4年・上原恵太さんと同2年・宮崎琢也さんの第84回毎日広告デザイン賞(毎日新聞社主催、経済産業省後援)学生賞受賞が発表されました。新聞社が主催する広告賞としては最も長い歴史を有する、若手クリエイターの登竜門として知られる賞です。二人の共同作品「Innovation」は全日本空輸(ANA)をテーマとして、日本列島を地図上で動かし外国に近づけることで海外渡航がずっと身近になったことを表しています。



受賞

アヌシー国際アニメーション映画祭審査員賞
世界最大・最古のアニメーション映画祭で
修了制作が審査員賞を受賞

14年大学院グラフィックデザイン修了・冠木佐和子さんの修了制作「夏のゲロは冬の着」が、2017年6月にフランスで開催されたアヌシー国際アニメーション映画祭2017で審査員賞を受賞しました。同作品は同じく6月に発表された第27回ザグレブ国際アニメーションフェスティバルでも特別賞を受賞しています。



トピックス

ローザンヌ美術大との国際交流イベントを開催
5月25日、26日に六本木の21_21 DESIGN SIGHTにて、スイスのローザンヌ美術大学(ECAL)工業デザイン学科と本学生産デザイン学科が交流イベントを開催しました。両校の教員による大学紹介のほか、ECALとプロダクトデザイン、テキスタイルデザイン両専攻の学生たちがスイスと日本、それぞれの文化や教育、デザインについて、活発に意見を交わすディス



世界の名門校RISD教職員による特別講義開講

6月7日、アメリカ屈指の名門美大である本学協定校のロードアイランド・スクール・オブ・デザイン(RISD)から教職員が来学し、グラフィックデザイン学科の学生向けに特別講義が行われました。200名を超える学生で埋め尽くされた会場で世界の一流美大における教育の実情が紹介されました。質疑応答の際には挙手した学生全員が英語で質問するなど、本学のグローバル意識の高まりを印象付けるイベントとなりました。



講義後に本学学生の作品を鑑賞するRISDのジョン・カサート准教授(右)とグウェン・ファレリー氏(中央)、通訳を務めた本学の田中美帆非常勤講師(左)

カッションを公開しました。同学科では実技表現力の高い学生たちが世界を意識した広い視野、経験を積んでもらうことを目的に、海外協定校との交換留学を含め、積極的に国際プロジェクトに取り組んでいます。

『ぷっ』すまと『じゅん散歩』で取材
テレビ朝日系番組『ぷっ』すまの人気シリーズ「大学に入ろう!!」で八王子キャンパスが舞台となり、6月30日と7月7日の2週にわたり放送されました。絵心クイズやプレゼン対決など、多摩美ならではの企画がくり広げられました。また同じテレビ朝日系番組「じゅん散歩」ではタレントの高田純次さんが上野毛キャンパスを訪れ、学生と交流しました。この模様は8月中旬に放映予定です。



「帝一の國」「無限の住人」
油画卒業生原作のマンガ作品が映画化

油画卒業の古屋兎丸さん原作のマンガ『帝一の國』と、同じく油画卒業の沙村広明さん原作のマンガ『無限の住人』が、実写映画化されました。両作品とも4月29



日に全国の劇場で公開され、大きな話題となりました。

「東京キャラバン2017」八王子での開催が決定
野田秀樹教授が総監修する
東京2020公認プログラム

オリンピック・パラリンピックの東京2020公認プログラムとして2015年から続く「東京キャラバン」。本格始動する今年は、京都・東京八王子駅周辺(9月9日、9月10日)・熊本での開催が決定しました。野田秀樹教授の総監修のもと、全国各地に「文化サーカス」をくり広げ、東京2020大会以降の文化的な基盤を創っていきます。

多摩美術大学校友会ホームカミングデー2017
スペシャルトーク「多摩美ともの派」開催

6月11日、八王子キャンパスにて、校友会による「ホームカミングデー2017」が開催されました。第1部は「第23回 定期総会」、第2部はスペシャルトークイベントとして「多摩美ともの派」をテーマに、建昌哲(美術評論家/多摩美学長)、関根伸夫(アーティスト/68年大学院油画修了)、秋丸知貴(美術評論家/97年芸術卒業)が、貴重なトークを展開。関根さんは、インターネット中継でロサンゼルススタジオからリアルタイムで参加されました。約180名の卒業生、学生、教員が、関根さんの1968年の「位相-大地」制作当時の様子や、現在にいたるこれまでの作品制作の貴重な話に聞き入りました。また、第3部「ガーデン同窓会」では大先輩の方々の来校に、場も和み、にぎやかなひとときとなりました。



(撮影=bozzo)

多摩美術大学美術館



7月15日[土]～10月9日[月]
「宮崎進——すべてが沁みる大地」
1990年代以降の作品を展示。本学
名誉教授にして美術館名誉館長の宮
崎進による、シベリアシリーズを中心
にした、平面、立体作品による企画
展です。

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

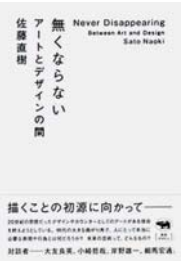


新刊



なぜ木炭画を描くのか
無くならない
アートとデザインの間
佐藤直樹・著
(グラフィックデザイン学科/教授)
晶文社 | 4月26日 | 本体2,500円+税

聖書学における世界的業績
七十人訳ギリシア語聖書
エレミヤ書
秦剛平・訳(名誉教授)
青土社 | 5月24日発売 | 本体3,800円+税



三ヶ国語で読む色と形
冒険する建築

伊東豊雄・著
(環境デザイン学科/客員教授)
左右社 | 6月20日発行 | 本体2,500円+税



哲学者によるデザイン思想
ISOTYPE [アイソタイプ]

永原康史・監訳
(情報デザイン学科/教授)
ビー・エヌ・エヌ新社 | 6月23日発売 | 本体3,200円+税



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が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



6月9日[金]～7月23日[日]
第61回展「STATIC SCOPE」

日本、ドイツ、メキシコ、アメリカなど複数の文化圏
を行き来して活動する4組のアーティストによる展
覧会。

出品作家=広瀬菜々々&永谷一馬、トーマス・ノイマン、フリオ・ロメロ、
渡邊ゆみ

7月28日[金]～9月10日[日]
第62回展「ジャストライト」

映像演劇学科卒業生を中心とした9名による写真
展。写真メディアの性格を「ジャストライト」(ちょう
どいい)という言葉で捉える。

出品作家=上山まい、尾崎風歩、坂口真理子、鈴木諒一、高田祐里、
玉井美世子、福井薫、船橋陽馬、行竹亮太

※夏季休館期間=8月13日[日]～16日[水]
最終日は17:00まで



9月17日[日]～10月21日[土]
第63回展「Lost & Found
～This is My Letter to the World～」

出品作家=吉園元、大沼彩子、小野初美、池田萌子、佐藤優里咲、
後藤響子、笹目舞、安達茉莉子

卒業生だより

第50回 多摩美35 傘寿記念ゴルフ大会軽井沢2017

1961年3月に図案科を卒業された堤貞夫様より、「同時期の卒業生に何かを感じてくれたら満足です」と、メールが届きましたのでご紹介いたします。「1957年、憧れの図案科に入学し、上野毛・溝ノ口校舎で学んだ私達、仲良しグループも80歳を迎えようとしています。40歳から、山陰・関西・静岡・関東オープンと銘打ってゴルフ大会を開催。海外へも行き回を重ねてまいりましたが、近年体力の衰えを痛感。あの世へ旅立つ者、ガンや糖尿病と戦う者など続出、グループ全員の集合が困難になりました。しかし丁度50回を数える今回、気候の快適な名門ゴルフコースで3日間、老体を振り絞ってのナイスショット。久々の友と自然の景観を満喫、心を癒し、次は『米寿をめぞそう』の合言葉は健康第一。全国各地へと別れを惜しまました」



展覧会・公演



油画 | 野田裕示 教授
外のちから
6月26日[月]～7月15日[土]
ギャラリー東京ユマニテ



統合デザイン | 深澤直人 教授
AMBIENT 深澤直人が
デザインする生活の周囲展
7月8日[土]～10月1日[日]
パナソニック汐留ミュージアム



建畠哲学長
アジア回廊 現代美術展
8月19日[土]～10月15日[日]
二条城、京都芸術センター
(アーティストック・ディレクターとして参加)



演劇舞踊デザイン | 勅使川原三郎 教授
月に吠える
8月24日[木]～27日[日]
東京芸術劇場 プレイハウス



演劇舞踊デザイン | 柴幸男 講師
フェスティバル/トーキョー17 (F/T17)
9月30日[土]～11月19日[日] 予定
東京芸術劇場、あうるすぽっと、PARADISE AIR ほか
(作・演出として参加)



演劇舞踊デザイン | 謝珠栄 教授
ROMALE ～ロマを生き抜いた女 カルメン～
2018年3月23日[金]～4月8日[日]
東京都 東京芸術劇場 プレイハウス
2018年4月11日[水]～21日[土]
大阪府 梅田芸術劇場 シアター・ドラマシティ
(演出・振付として参加)



演劇舞踊デザイン学科
上演制作実習13年次
『光の音』謝珠栄ゼミ
10月28日[土]、29日[日] ※
『多摩美能楽集(仮)』糸井幸之介ゼミ
12月9日[土]、10日[日] ※
『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] ※

卒業制作4年次
『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
チケット予約に関しては以下サイトより随時更新致します。
<http://www.tamabi.ac.jp/sdd/>

「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7月13日発行 第26巻 第2号 通巻74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=広報誌編集委員会 総合企画室 デザイン=村松丈彦 表紙撮影=上原芳子

