

What's PBL?

多摩美術大学では、2006年度からプロジェクトに参加しながら学ぶ実践型・参加型のデザイン・美術教育として、PBL (Project Based Learning) 科目を開講しています。

この「PBL科目」は、学生が主体的に問題解決に取り組む学習を基本とし、各自の専門的なスキル(技術や知識)を総合的に活かす能力を身に付けることを目的としています。

科目構成は、複数の領域に共通する基礎演習、各学科の専門分野に則した課題の提案、企業や自治体・各種団体との産学官協同研、さらには既存の領域に収まらない実験的なものなど、実践的で多彩な内容となっています。

<協力> (五十音順)



stratasys



FUTAKO TAMAGAWA
rise

リンレイ

2018年度 PBL科目履修説明会

■日時
4月5日(木) 15:30～

■場所
八王子キャンパス・
レクチャーホールA

■内容
2018年度開講科目の担当教員、産学共同企業による科目説明及び履修に関する説明会です。

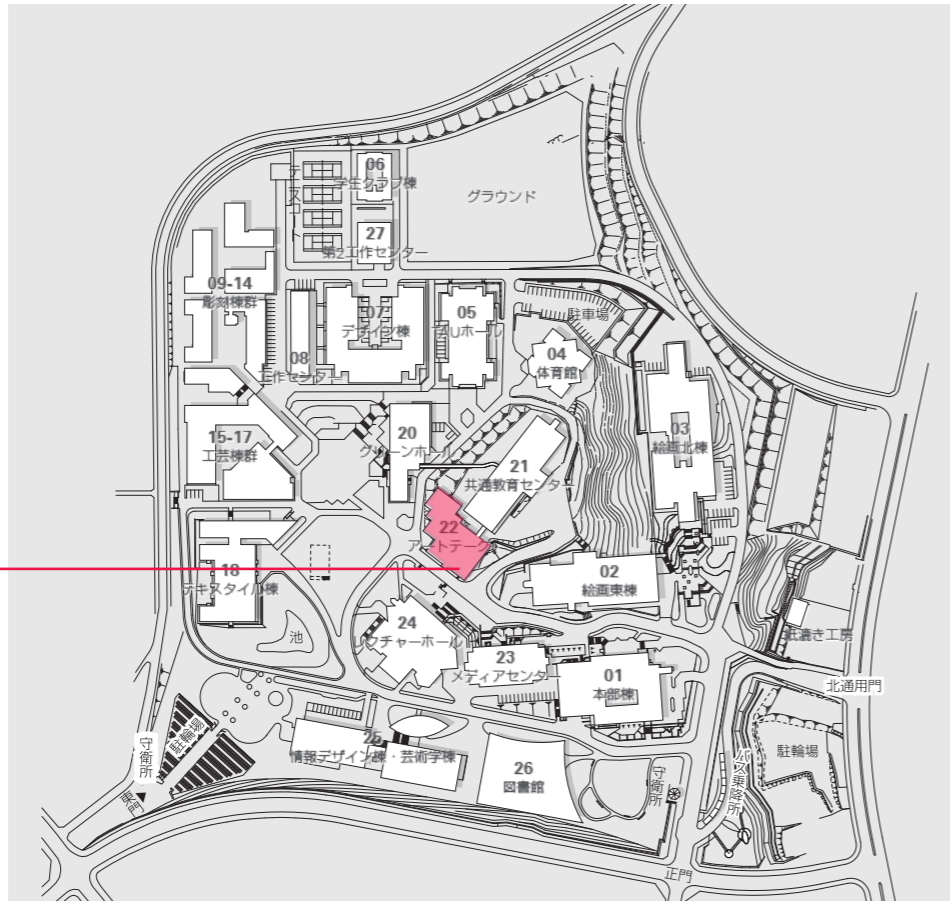
会場

アートテークギャラリー

アクセス

JR横浜線・京王相模原線橋本駅北口から神奈川中央交通バス「多摩美術大学行」で約8分。
または、JR八王子駅南口から京王バスで約20分。

■アートテーク



P B L

Project Based Learning

PBL Exhibition 2017

2018年4月2日(月)～4月7日(土) 10:00～18:00
(最終日7日は17:00まで)

会場：多摩美術大学八王子キャンパス アートテークギャラリー



科目紹介

基礎系科目

各々の学科がこれまで培って来た基礎的な演習科目を全学科に開いていくことで、今の時代に必要な、分野を越えた基本を身につけながら、思考の幅や視野を広げるきっかけをつくります。

和紙、漉きの研究講座



日本の伝統的な素材のひとつである和紙の漉きを身につけ、その紙を制作に活かすことを目的とした講座です。前期では専門の紙漉き職人の指導により手漉き和紙の技術を習得し、さらに絵画学科日本画専攻の講師の下で、さまざまな素材の混合による材料を研究しました。後期では前期で修得した技術と知識を基にした、新しい和紙の創作と探究を進めていきました。

行為と記録



「行為と記録」は細分化した美術大学の学部構成の中で、どこにもうまく収まらないような横断的作品制作の可能性を考え、補充する実験的科目です。特にパフォーマンス、ハプニングといった表現形態を取り上げ、刹那的衝動に根差した行為に、恒久的展示を結実させる方法を模索します。授業はアートの国際標準であるディベート力の向上を目指し、ディスカッションを主体としながら、年度末の展示発表に向けて作品制作を行いました。

パッケージデザイン基礎



パッケージを多様な機能を持つコミュニケーションツールとして捉え、デザインする際の発想力、造形力を培うことを目標としています。前期は、「包む・保護する・運ぶ・魅せる」などのパッケージデザインの基本的な機能を学び、後期は、前期で学んだスキルを基にギフトパッケージデザインに取り組みました。学年を超え、様々な学科の専門性を持つ学生が参加をしたことで、思いがけない発想力や、表現力を体験できる制作になりました。

銀塩写真基礎実習



光と影を定着する写真術は、発明以来、多くの人々を惹きつけてきました。その原点を、フォトグラムという技法をとおして体感するのが、この講座です。デジタルではけっして経験できない、光と化学によってイメージが浮かび上がってくる暗室での偶然を楽しみつつ、暗室機材の的確な操作と技術の習得、さらに、写真が持つ領域の広さと深さの理解を目指し、個々の発想を生かした作品制作を行いました。

バナナ・テキスタイル入門-素材研究 I



バナナ・テキスタイル・プロジェクトを理解するための演習を行う基礎講座です。バナナ繊維を中心に、未利用繊維の素材開発について学んでいきます。実習と専門家によるレクチャーを通して環境問題とデザインに関する考えを深めながら、原材料材とその背景、文化、環境の関係について考察しました。

バナナ・テキスタイル-紙からの造形



未利用繊維資源による紙をものづくりに取り入れる方法を考察し、造形の可能性を追求する講座です。バナナ繊維やその他の未利用繊維資源を利用して紙の材料づくりを学び、その材料によって漉かれた紙を使って学生それぞれの制作活動への活用を目指しました。

バナナ・テキスタイル-サステナブルデザイン演習



地球環境とものづくりの関係と、持続可能な社会のためのサステナブルデザインやソーシャルデザインの考え方を学びました。バナナの茎の繊維を使った作品制作や、社会のためのデザイン活動を実践し、学生それぞれが制作活動を行う上での発想の基盤を提供しました。

繊維と人と祈りの形



古来日本では祈りの対象に繊維を添えます。そこには日々の暮らしを大切に生きたかたがあります。熨斗・紙垂・御幣・注連縄・折形などの伝統的な祈りの形を学び、それらに込められた人々の思いを想像し感じとりながら、現代に暮らす中でどのように表現するかを学生自身が模索し伝統にとらわれないこと表現しました。

五感を刺激するワークショップ実践



五感に働きかけるワークショップの組み立てに参画することで、企画、プレゼンテーション、コミュニケーション能力を高める講座です。まず、実際に使用する素材やワークショップの考え方、実践例について学びました。次にコミュニケーションをテーマに、学生各自の美術の考え方や方法を活かしたワークショップをグループワークで完成させ、実践へとつなげました。

パーソナル・パブリッシング I [フィジカル]・II [デジタル]



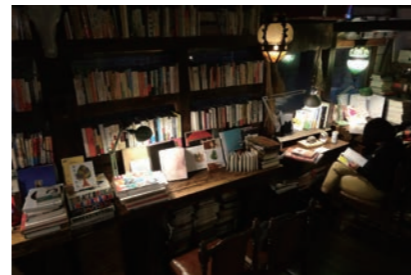
電子出版の普及により、これまで社会的な行為だった出版が急速に個人のものになりました。同時に、Zineやアートブックなどパーソナルな本をつくる運動も注目を集めています。前期の授業ではまず、アートブックという身体的なメディアを扱いながら、それを個人で出版することの意味を考察します。後期の授業では、前期の体験をベースに、実際に電子ブックを制作することで本の新形態を模索しました。

文化演出の現在 I



展覧会の構造を探ることにより、現代における展覧会の意味と未来について考察し、実際に展覧会を企画・実践していく講座です。現場での実務、キャプション、作品の設置、チラシの制作、広報活動、レセプションの構成について学びます。単なる展覧会の実施手順の学習を目的とせず、理論、制作、実施といった力がかかっている「展覧会」というものを構成するかということについて、実践に基づきつつ考察することを目標としました。

プレゼンテーション演習



さまざまな公募展、助成団体へ応募するためにポートフォリオやプレゼンテーションは必須です。この講座では、受け手に正確に自分の情報を伝えるために、何をどのようにプレゼンテーションするかについて学びました。プレゼンテーション資料の作成を通じて、「作品とは違う方法で自分を表現する」ということについて考察し、情報と作品の違いをテーマとした成果物を学外で発表することを目指しました。

産学系科目

企業や地域と連携した産官学共同のプロジェクトを通じて、社会とのつながりや、分野を超えた交流を体験することができます。個人で行うことが難しい大きな課題に対しても、自由な発想で横断的に取り組みます。

日本の「キレイ」プロジェクト ~2020東京オリンピックに向けて~



三年目を迎えた、ワックス・洗剤等の老舗メーカーである「リノレイ」との産学共同プロジェクトです。初年度の提案のいくつかが実施に向けた検討と平行して、「日本のキレイ」というテーマを軸に、単なる商品の紹介だけでなく、日本人の「キレイ」をめぐる価値観、宗教観から見直し、ライズに迷い込んで来た「失われた文化のオバケたち」がメインキャラクター。台本、演出も学生が手がけ、観客参加型=「観客0」の体験型のパフォーマンスが展開されました。

3Dプリンティングデザイン



デジタルファブリケーション技術のなかの3Dプリントに着目し、その可能性について考察しました。授業では「3D+One」をテーマにさらに進んだ表現を模索。作成したCADデータから3Dプリンターによる試作を繰り返し、その構築過程から新しい造形手法発見の機会を提供することを目的としました。ストラタシス・ジャパンのオープン・エデュケーション(国際教育カリキュラム)の協力を得て実施されたことも大きな特徴です。

コミッション・ワークとしての映像制作



相模原市からの依頼で、はたちのついで(成人式)で上映する記念映画を制作しました。映画は成人式当日、2018年1月8日の深夜から朝にかけての、ある新成人を巡る物語です。毎年のように全国各地で行われている成人式は「それぞれの人にとって違う意味」を持っています。成人とは一体何なのか、成人するとはどういうことなのか、なぜ社会の中に成人という概念が必要なのか。そうした多くの「なぜ」を考えるための映画です。

コミュニティアート 2017 (相模原市ワークショッププロジェクト)



アートを基軸としたオリジナルのワークショップの企画に取り組みすることで、地域社会に暮らす子どもたちや住民と交流しながら、アート活動の社会的な役割や意義を実践的に体験する講座です。前期は相模原市立桜台小学校の4年生を対象にした出張授業を行い、その成果を校内美術館で地域に公開しました。後期は「アートラボはしもと」で親子の参加で取り組む新しい形式のワークショップを企画運営しました。

タマリバース '17 (パフォーマンスプロジェクト)



タマリバースは、多摩美術大学と二子玉川ライズによる地域連携アートプロジェクト。今年で7年目を迎えました。二子玉川ライズが有する半屋外の大通路ギャラリーで上演する「広場演劇」はメインイベントとして、二子玉川に定着しつつあります。本年は『ふたこのわたし』を上演。ライズに迷い込んで来た「失われた文化のオバケたち」がメインキャラクター。台本、演出も学生が手がけ、観客参加型=「観客0」の体験型のパフォーマンスが展開されました。

タマリバース '17 (造形表現プロジェクト)



『ふたこのわたし』のビジュアルプランもすべて学生が手がけたものです。メインビジュアルとなる「渡し船」型の山車は、細部までこだわり抜かれ、その登場時は、ギャラリーをカラフルで楽しい雰囲気染め上げました。衣裳・ヘアメイクは、『ふたこのわたし』の世界観を一層豊かに深めることができました。プロデュース、アウトリーチ、ステージマネジメントなど、制作、運営に関わるスタッフワークも学生の取り組みが花開きました。

タマリバース '17 (企画・広報プロジェクト)



タマリバースをいかに多くの人に興味を持ってもらうか考えて実行する講座です。ポスターやチラシ、広報キャラクターや映像の制作、交通媒体やインターネットの活用、イベント周りで使用・配布するアイテムのデザイン計画、プレスリリースによる媒体への働きかけなど、アイデアを出して実行するまで、実際にイベントのディレクターやスポンサー企業との折衝を通して実社会でのデザイナーの仕事の進め方を体験・学習しました。