

TAMABI NEWS

Tama Art University News Magazine

vol. 96

問いを立てる力

企業人事・卒業生に聞く

富山県美術館／オリエンタルランド／
コナミデジタルエンタテインメント





2021年に国立新美術館にて開催された「佐藤可士和展」。その環境空間は2020-2021年度ADC賞グランプリを受賞した

社会において価値を創造できる人材が求められつつある昨今、美大出身者の持っている「課題を見つけ、問いを立てる力」に注目が集まっています。多摩美の卒業生はどのようにその力を磨き、また、授業ではどのように問いが生まれているのでしょうか。

クライアントとの対話から課題を問い直す力

本当に解決すべき課題を導き出すには
前提を疑い本質を突き詰める思考が重要

クリエイティブディレクター／アートディレクター／グラフィックデザイン客員教授

佐藤可士和 89年グラフィックデザイン卒業

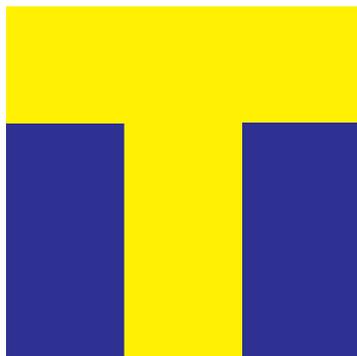
クライアント企業との対話を重ね 本質的な課題を明らかにしていく

僕の仕事はほとんどの場合、クライアント企業の経営者や担当者の方との対話からスタートします。その際に気をつけているのは、相手の企業に対して自分が最初に抱いていたイメージを忘れないということです。パイアスのかからない、ひとりの消費者としてのニュートラルな感覚ですね。その印象を持った

まま相手へのヒアリングを重ねていくと、ヒアリングしている内容と最初の自分のイメージの間にギャップが立ち上がってくるんです。つまり、その企業がアピールしたい強みやメッセージのなかで、消費者に伝わっていない部分が浮き彫りになる。そのギャップがクライアントにとっての課題に直結し、提案を考える上での起点にしています。

クライアント企業からの依頼は、「会社のロゴを変えてほしい」「商品のパッケージを

問いを立てる力



GLOBERIDE

左上: T-POINTのロゴ。TSUTAYA TOKYO ROPPONGIのブランディング、インテリアディレクションも手がけた
右上: フィッシングブランドとしてブランディングした「DAIWA」のロゴ
下: 「ダイワ精工株式会社」から「グロープライド株式会社」への社名変更にもとない制作したロゴ

経営者の方との対話のなかで、企業名とブランド名が同じなので海外のフィッシングブランドとの提携に苦労しているという切実な課題をキャッチしました。そこで提案したのが、優れたフィッシングブランドとして定着している「DAIWA」の名前はそのまま残し、さらなる世界展開に向けて社名を新たにすること。それが「グロープライド株式会社」への社名変更につながっていきました。

僕がクリエイティブにおいて大切にしているのは、「前提を疑う視点」を持つことです。社名やロゴは企業の歴史や精神にも通じる非常に重要なものです。気軽に変更できるものではないからこそ、こちらとしても踏み込んだ提案をするためには勇気が必要です。しかし、依頼内容という前提を疑い、さらに包括的な視点から課題にアプローチすることで、相手が想像もしていなかった選択肢を提示することができる。当然ですが、そこには相手と真摯に向き合う姿勢とリスペクトが不可欠です。そのため、クライアントとはいっても個人的にはパートナーのような感覚で仕事をしています。心から相手のことを考えて関係性を構築していれば、踏み込んだ提案であっても耳を傾けてもらうことができるのです。

もちろん、突飛な提案をすればいいというものではありません。反対に、ある有名な企業からブランド名の変更を依頼された際には別の方向性に切り替えたこともあります。ブランド名の変更が課題解決に合った最善の方法ではないと判断したためですね。企業によって課題の本質は異なっており、それに応じて俯瞰的な視点から選択肢を提示することが重要だと思っています。

出口のない創作活動を経て デザインの役割を問い直した

今でこそビジネスとデザインは切っても切

り離せない関係になりましたが、僕が多摩美にいた頃はほとんど接続して考えられていなかったように思います。当時はとにかく創作活動に打ち込んでいて、寝ることも忘れて作業に勤しむこともありました。しかし部屋が作品で埋め尽くされていくなかで、ふと自分がなんのために制作を続けているのかわからなくなりました。一体誰に対してクリエイティビティを発揮しているのかと。そうした経緯もあって、デザインを通じてクライアントの本質的な課題を解決するという現在の思考が形成されました。中島祥文先生(当時グラフィックデザイン学科教授、現多摩美術大学名誉教授)の授業で「本質をつかめ」と繰り返し伝えられたことも印象に残っています。

振り返ってみると、僕が多摩美に進んだきっかけも前提を疑ったことでした。文系・理系のどちらに進むべきか悩んでいたとき、クラスメイトから美大への進学を考えているという話を聞いて一気に視界が開けたんです。思えばそれが人生の分岐点になりました。

「本質を見る力」は意識しなければ身につかないと考えています。学生の皆さんにも、自分の作品がどのような役割を持って、どのような課題を解決できるのかという問いを立てながら、制作に注力してほしいと思います。



ブランドをアイコンックに体現するクリエイションを幅広い領域で展開する日本を代表するクリエイター。主な仕事にユニクロ、ふじようちえん、日清食品関西工場、GLP ALFALINK相模原など。京都大学経営管理大学院特命教授としてクリエイティブ人材の育成にも尽力している。Red Dot Design Award 2022 BEST OF THE BEST、ICONIC AWARDS 2023 BEST OF BESTほか多数受賞。文化庁・文化交流使(2016年度)。著書「佐藤可士和の超整理術」(日本経済新聞出版社)、展覧会「佐藤可士和展」(国立新美術館/2021年)ほか。

デザインしてほしい」などさまざまです。しかし、企業側はデザインやコミュニケーションのプロフェッショナルではないことも多いので、それが必ずしも正しい課題解決に直結する方法だとは限りません。「ロゴを変えてほしい」という依頼があったとしても、話を聞いているうちに問題の本質はもっと別のところにあると気がつくこともあります。クライアントとの深い対話を通じて、「この会社が本当に実現したいのはどういうことなのか?」という本質を突き詰めていく。そして企業側が無意識に抱えている課題を明確にすることが、僕の仕事において最も重要な作業だと考えています。

相手と真摯に対話することで 一歩踏み込んだ提案が可能に

こうした対話を通じて、当初の依頼とはまったく異なる提案を行うこともあります。グロープライド株式会社のプロジェクトがまさにそうでした。グロープライド株式会社はフィッシングブランド「DAIWA」をはじめとするスポーツ用品のメーカーで、もともとは「ダイワ精工株式会社」という社名でした。当時、設立50周年に際してビジョンやパーパス(企業の社会的な存在価値や社会的意義)を整理してほしいという依頼をいただいたのですが、

日常から問いを立て、対話から自己を問い直す

彫刻家／彫刻准教授

中谷ミチコ 05年彫刻卒業

日常の問いから生まれた 『デコボコの舟』

今年8月、「デコボコの舟」で第43回中原悌二郎賞をいただきました。2年に一度、国内で発表された彫刻作品が選考の対象となり、彫刻に与えられる賞としては日本で最も長い歴史があります。これまで私が制作してきたなかでも今作は特に彫刻性が強く、造形で表現することを強く意識した作品だったので、心からうれしく思いました。

作品はまず原型となる舟を石膏で制作し、型取りします。その雌型の内側に粘土でさまざまなモチーフをレリーフ状に制作し、内部を埋め尽くしました。それを再び石膏取りをすることで、粘土の原型が舟の雌型と入れ替わり、凹凸を反転させたような仕上がりになります。今度は粘土のモチーフが雌型になり、

それまで雌型であった舟が再び姿を表し、舟の身体はモチーフによって蝕まれているようにも、輪郭が消えていくようにも見えるようになります。不在となったモチーフを通して船の中心から放射線状にエネルギーが広がっているのは、完成後の予期せぬ発見でした。

モチーフとなったのは「協働と拒絶を繰り返しながら何かから逃げている人たち」です。何かから逃げる人々を粘土で200体くらい制作しました。その着想にはウクライナ情勢のニュースを聞きながら描いていたドローイングがありました。不安や葛藤、怒りを抱えながら逃げていく人たちの姿を後退と考えたくなかったこともあります。いつの時代も戦や闘争から逃げて生き延びた人たちが命をつなぎ、新しい場所で新しい文明を築いてきたのではないかと、考えていました。逃げる中でも、日々の労働があり、助け合い、反発し合

い、子供たちは遊び、守るべきものがあります。複雑なものを複雑なまま表現するには群像が必要でした。いくらイメージがあっても、手を動かさなければ形になりません。イメージをドローイングとしてアウトプットし続けることは、私にとってライフワークです。ひたすら外に出していくことが大切で、それが面白いのか、つまらないのかはその場で判断しません。後からドローイングを見返し、これは何なのか、何がしたいのか、どんな技法なら彫刻として実現できるか、問いかけを重ねていきます。手を止めずにイメージを流し続け、どんな方法があるかを探り続けることは、制作においてとても大切ではないでしょうか。

究極の真実である 物質との対話

人間の言葉というのは揺れ動いてしまうものです。私の場合、作品が完成しても言語化できないことが多く、いつも展覧会の半ばくらいになってようやく、「私はこういうことがしたかった」と人に伝えられる言葉が生まれるような気がします。ただ、そうして言葉にできたとして、10日、あるいは1年もすれば、私はきっと変化しているかもしれない。しかし、彫刻は物質として動きません。揺れるの

第43回中原悌二郎賞を受賞した「デコボコの舟」(2022)





左:「デコボコの舟」でモチーフとして描かれている「逃げている人々」 右:手のひらと思しき部分が、反転した手の甲になっている「すくう、すくう、すくう」(2021)



ドイツ留学時代に描かれたドロイニング

はあくまで人間のほうです。だから、私は彫刻自体が究極に真実であるべきだと考えていますし、物質との対話を続けることで、見えてくるものがあると思います。

こうした考え方は、ドイツで身についたのかもしれませんが。昔から女性の立像を制作したくて、学生時代は多摩美で具象人体彫刻と向き合っていました。しかし、当時の私はアカデミックな作法に囚われるあまり、限界を感じ

ていました。このままでは新しい表現を見つけられず、10年後も制作をしながら生きていられるとは思えない。そうした危機感から卒業後、自分に影響を及ぼす全てを捨てるべくドイツに留学し、合計7年間を過ごしました。

最初の1ヶ月は孤独でした。ドイツ語をろくに話せず、簡単な挨拶以外は言葉を発さないような日々が続きました。そこで対話の相手になったのが花です。毎日の帰り道に花を摘み、学生寮で生けては日本語で話しかけていました。自分以外の何者かに語りかける特別な時間。大切な存在となるにつれて、花瓶を新たに買い、枯れたら押し花にしていました。粘土がどこにあるかわからなかったので彫刻にはしませんでした。やがて絵を描くのは花の周りに飾るようになりました。

それがある日、まるで祭壇のように見えたのです。もしかしたら信仰もこうして発生し

たのではないかと思いました。孤独な状況に置かれ、花としか対話ができない中で、表現が生まれる瞬間に立ち合うことができました。外から持ってきたのではなく、私のなかから生まれた発見です。物質との対話は、知らず知らずのうちに自分自身を問い直す行為なのかもしれません。



2010年、VOCA展奨励賞受賞。2012年、ドレスデン造形芸術大学Meisterschülerstudium修了。イメージを粘土で成形し、石膏で型をとり、原型の粘土を取り出した空の雛型に透明樹脂を流し込み、凹凸が反転している立体作品を制作。イメージの「不在性」と「実在性」の曖昧さを「彫刻」という具体的存在として問う。

問いを生む授業

1年 演習5「観察_敢えて何も無いところを見る。」

現実の観察によって新しい表現を模索する

高柳恵里先生 油画教授

表現を考える前に世界の観察を促し 技術よりも、大切な視点を身につける

油画には想像力がたくましく、自分の世界観を確立していく力に長けた学生が多い印象です。しかし少し悪しがあり、表現が限定的という考え方もできます。好きなものに囲まれて、内的世界に閉じこもった状態。そうした既存概念から脱して、外的世界をニュートラルな視点で見つめることが表現、もっといえば生きていく上で、重要ではないかと私は考えています。

そこで1年生を対象とした演習では、「観察 敢えて、何も無いところを見る。」という課題を出しています。表現することを考えるのではなく、まず観察することから始めようという試みです。学生は現実の観察に努め、その体験が反映された作品を制作します。観察の対象は身近にある固体、液体、気体、その他エネルギーなどさまざま。絵画、平面、彫刻、立体、映像、インスタレーション、パフォーマンスなど方法は問いません。普段

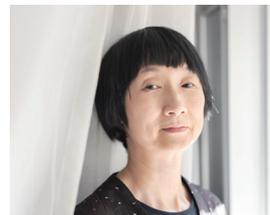
は興味を抱くことがないような身近な物質を改めて見つめて、知らなかったことに気づき、本質に迫ることを目指しています。

その課題ではまず「何かをつくらうという意識はいったん捨てるように」と学生に伝えます。表現したいものに意識を寄せすぎると、ほかのものに関心を持ちづらくなるでしょう。いたづらにイメージを膨らませず、連想や空想をしないようにすることも注意点です。まずはまっさらな状態で、「自分が見ているものは本当にこうなのだろうか？」と前提を疑うように観察し、新しい価値観や表現方法を見つけてほしいと思っています。

普段の制作で学生が陥りがちなのが、好きなことの表明で終わってしまうことです。例えば「犬が好きだから、犬を描きました」という学生がいたとします。ところが「犬のどこがどのように好きですか？」と聞いても、あまり語ってくれません。そういう絵はたいてい、制作者の価値観は何なのか、興味を持ったのはどこかを追求したとは言い難く、見たままの報告書のよう。本来、犬といっ

ても個体としてはさまざまですし、人によって見ているポイントも異なります。自分の心がどう動いたのか、どんな部分に反応したのか。この課題では、あえて興味のないところを観察することで、自分の反応の本当のところに気づくことも期待しています。そうした気づきは、制作に迷ったとき、立ち返って判断を下す基準になります。世界観に囚われず観察をすることで、周囲の意見に振り回されず芯が明確になり、結果的に世界観も強固になり得るでしょう。

こういう授業をしていると、「何も技術が身につかない」と感じる人もいるかもしれません。しかし、技術があったからといって作家になれるわけではありません。新しい表現が生まれる前段階に、観察があるということ。無価値だと見過ごしている対象が実は価値を秘めていること。たくさん物事にあふれた世の中だからこそ、自分で自分を問い直すようなニュートラルな視点と自力で判断する力を学生のみなさんには身につけてほしいと思います。



問いを設定し、新たな視点を生む力

事前にルールを設定することで
デジタル表現の新たな可能性を探る

ライゾマティクス ビジュアルプログラマー・エンジニア

計良風太 16年情報デザイン卒業

ライゾマティクスによるテクノロジーと、ダンスカンパニー「ELEVENPLAY」によるダンスパフォーマンスがコラボレーションした「Syn: 身体感覚の新たな地平 by Rhizomatiks x ELEVENPLAY」(2023)



MRグラスを通して見ると、目の前にダンサーやピアノを弾く人の影が現れる



提示されるコンセプトに対して 表現方法や使用機材を決定

今でこそプログラミングを用いて仕事をしていますが、大学に入るまではまったく触れたことのない分野でした。情報デザイン学科に入学した後もプログラミングはむしろ苦手で……。絵画や彫刻といったかたちのある作品と比較すると、どうしても制作者の“魂”のようなものが宿りにくいような気がしていたんです。しかし、周囲にはプログラミングを駆使しながらカッコいい作品をつくっている先輩がたくさんいて、彼らの作品に影響を受けて練習しているうちに、徐々に楽しさを見出していきました。

現在はライゾマティクスに所属し、映像やインタラクティブの制作を担当しています。仕事の進め方はプロジェクトによってさまざまですが、ゼロから作品をつくるというよりも、依頼されたテーマに沿って組み立ててい

くことが多いですね。例えば、ライゾマティクスの真鍋（大度）代表からは、新しい企画のコンセプトとそれに関連した大量の素材が送られてきます。それに対して、最も適した表現方法や使用機材を考えながら、実際に手を動かして映像を制作していく。作品のコンセプトやメッセージを自ら考えることはほとんどありませんが、もちろん自分なりの解釈を落とし込む必要があるので、テーマの深掘りは欠かすことのできない作業です。

プログラミングは 「ルール」を与える作業

制作に取り掛かる前に「問い」として設定しているのは、「自ら決めたルールのなかでどんな表現ができるのか？」ということです。技術が進化したことによって、デジタルの世界では無数の表現ができるようになりました。しかし、あまりにも可能性が広がりすぎて、

それが制作におけるノイズになってしまうこともあるんです。その可能性を絞っていくために、私はあえて制作上のルールを課すことを意識しています。「キューブ型の素材を使う」「新しい機材を使う」といったものです。

先日開催されたTOKYO NODEの開館記念企画『Syn：身体感覚の新たな地平』では、自分が担当したブロックで「影を使う」ことをルールにしました。ここでは、特殊なゴーグルを着用することで目の前にダンサーが現れる仕掛けを施していたのですが、そのダンサーの動きを背景に投影。肉眼で見えていた影が、ゴーグルを通すことによって初めて、デジタル上にいるダンサーの影であったことがわかります。事前に制限を設け、その範囲内で行えることを考えたことが、今回のアイデアにつながっていきました。

そもそもプログラミングは、コードを書くことによってシステムにルールを付与する作業なんです。「ルールをつくる」という問いの立て方は、プログラマーとしての側面を持つ自分ならではの思考なのかもしれません。

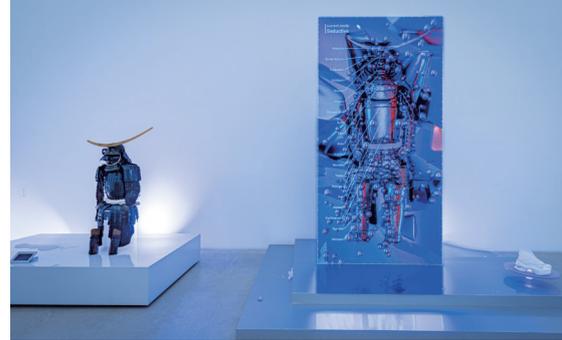
多摩美での課題を通じて「ルールづくり」を学ぶ

多摩美には、こうした「ルールづくり」の手法を学ぶような授業や課題が多かったよう

に思います。特に印象に残っているのは、「東日本大震災をマッチ箱で表現する」というもの。当時、大道芸人の方々が被災地の人々に元気を与えているというニュースを見ていた私は、自分も人を楽しませる作品をつくりたいと考え、マッチ箱を押すと押した指が伸びて見える仕組みの『街箱』という作品を発表しました。これはアナログな表現ですが、「ルールづくり」という点では現在に通じる課題だったと感じています。

多摩美に通っていてよかったのは、自由な表現を周囲の人が認めてくれるところでした。突飛な発想や人と違うものを見方を受け入れて、きちんと評価してくれる。多摩美に入学するまでは、周りに馴染めないと自分に劣等感を感じていましたが、そのままいいんだという自信につながりました。

現在の仕事をするようになってから肩書きを尋ねられる機会が増えました。アーティストなのか、プログラマーなのか、聞かれる度に返答に困ってしまうんです。ただ自分としては、その両者は分かれていないと思っています。そんな自分にしかできない表現もあると考えています。私が作品に共通して課している最大のルールは、「見た人を楽しませる驚きを与える」ということです。これからも自信を持って、多くの人を惹きつける作品を発表したいと思います。



ライゾマティクス「甲冑の解剖術—意匠とエンジニアリングの美学」展示風景 右：「Displayed Kacchu」（2022）、左：「黒漆塗様仙台胴具」（江戸時代／井伊美術館蔵） 撮影：Muryo Homma (Rhizomatiks)



卒業制作の「花曲線」（2016）。バラの生死をバラ曲線の方程式を利用したプログラムで、花のようなグラフィックにビジュアライズした



1992年、新潟県生まれ。2016年、多摩美術大学美術学部情報デザイン学科卒業後、慶應義塾大学政策・メディア研究科修士修了。デジタルメディアの特性を活かしたデザインや美術への関心から、プログラミングを用いた実験的な作品を制作する。

問いを生む授業

「デザイン・エモーションゼミ」3年後期

デザインが社会や環境にできることは何か？

宮崎光弘先生 情報デザイン教授 上田壮一先生 情報デザイン客員教授



自身の心動く体験がデザイン制作の第一歩

宮崎 「デザイン・エモーションゼミ」の3年後期では、社会課題の発見や解決に向けて人の気持ちを動かす「デザイン・プロジェクト」に取り組みます。具体的には、テーマへの理解と考えを深めるリサーチ、アイデアを形にしていくアイディエーションなどを経て、制作を行い、展示とプレゼン発表という形でアウトプットしてもらいます。ゲスト講師には、「Think the Earth」のプロデューサーの上田壮一さんを招いています。

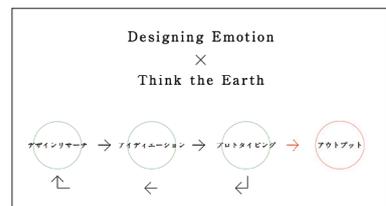
上田 Think the Earthは、コミュニケーションやクリエイティブの力を通して環境問題や社会問題について考え行動するきっかけづくりに取り組むNPO団体です。本ゼミでは毎年、社会課題に関連するテーマを設定していて、今年のテーマは「海と人の関係をより豊かにする」です。同じテーマでも、そのアプローチは学生ごとにさまざまです。

学生は情報整理の仕方や発想の仕方新たな問いを生み出しながら、プロジェクトに取り組みます。**宮崎** ゼミ生が自由な発想のもとで取り組んでいけるよう、僕たちは学生たちの思考の幅を広げるサポートをしながら伴走します。例えば、今年の小課題のひとつは「海に行くと海のことを考える」。実際に海に行ってみると、何かしら心が動きますよね。人の感情を動かすデザインを生み出すには、まず自分の心を動かすことが重要です。些細な疑問でも、グッときた出来事でもいいので、自分の心が動いた瞬間を大事にしたいと思います。

上田 自身の実体験や身近な誰かへの思いをきっかけに問いを立てて制作に着手した学生の多くが、ユニークで完成度の高いアウトプットをしているのは面白いところです。明確な思いやターゲットの存在が、説得力のある制作につながるのでしょうね。最近の教育現場では同じような課題解決型の授業が増えつつありますが、多摩美の学生たちのアウトプットの質の高さには驚かされます。こ

れは日常的な制作活動でアウトプットにこだわり抜く美大生ならではの強みだと感じます。

宮崎 学生みなさんには既成概念に囚われずに、デザインが持つ可能性を広げていってもらえたらうれしいです。最近は“経済を回す”だけでなく、環境問題などに配慮したデザインが求められる機会も増えています。社会課題が複雑化する時代に、自ら問いを立ててプロジェクトをデザインする経験は、社会人になった後もきつと生きてくるはずですよ。



デザイン・エモーションゼミの資料。アウトプットまでの過程も丁寧に指導している

個性を活かし問いを深め、差別化する力

主観的に考える力を育むことが オリジナリティを持った提案につながる

Septeni Japan株式会社 デザイン推進室部長

高木 皓平 13年芸術学卒業

ビジネスの世界で実感した 美大卒ならではの強み

多摩美の卒業生である母親の影響もあって、自らもクリエイティブな世界に挑戦してみたいと芸術学科に進学しました。当時はアート系のクリエイターがビジネス分野でも活躍し始めた時期で、それに憧れを抱いていたんです。芸術学科であれば幅広くアートについて学ぶことができるので、ビジネスとの接点も増えるのではないかと考えていました。

入学当初は具体的な未来像を描けていなかったのですが、特にプロモーションに関心を寄せていたため、学外でフリーペーパーを制作するなど積極的に活動していました。次第にウェブデザインの仕事をいただけるようになり、ウェブ系のサービスを運営する企業で働きたいという気持ちが強くなっていきました。セプテーニにも学生時代からデザイナーの内

定者アルバイトとして参加し、新卒のタイミングで正式に入社。しばらく経験を積んだ後、新設されたマーケティング戦略を考案する部署で責任者を任されることになりました。

マーケティングの世界に足を踏み入れて驚いたのは、とにかく論理的なプロセスに従って施策を考えているところでした。課題を分類・整理して、ひとつずつ機械的に解決していく。今となってはその重要性も理解しているのですが、当時の自分には創造性がないように映ってしまったんです。同時に、サービスの魅力を言葉やストーリーによって伝えていくことが、美大で学んできた自分だけの強みになるだろうという直感がありました。

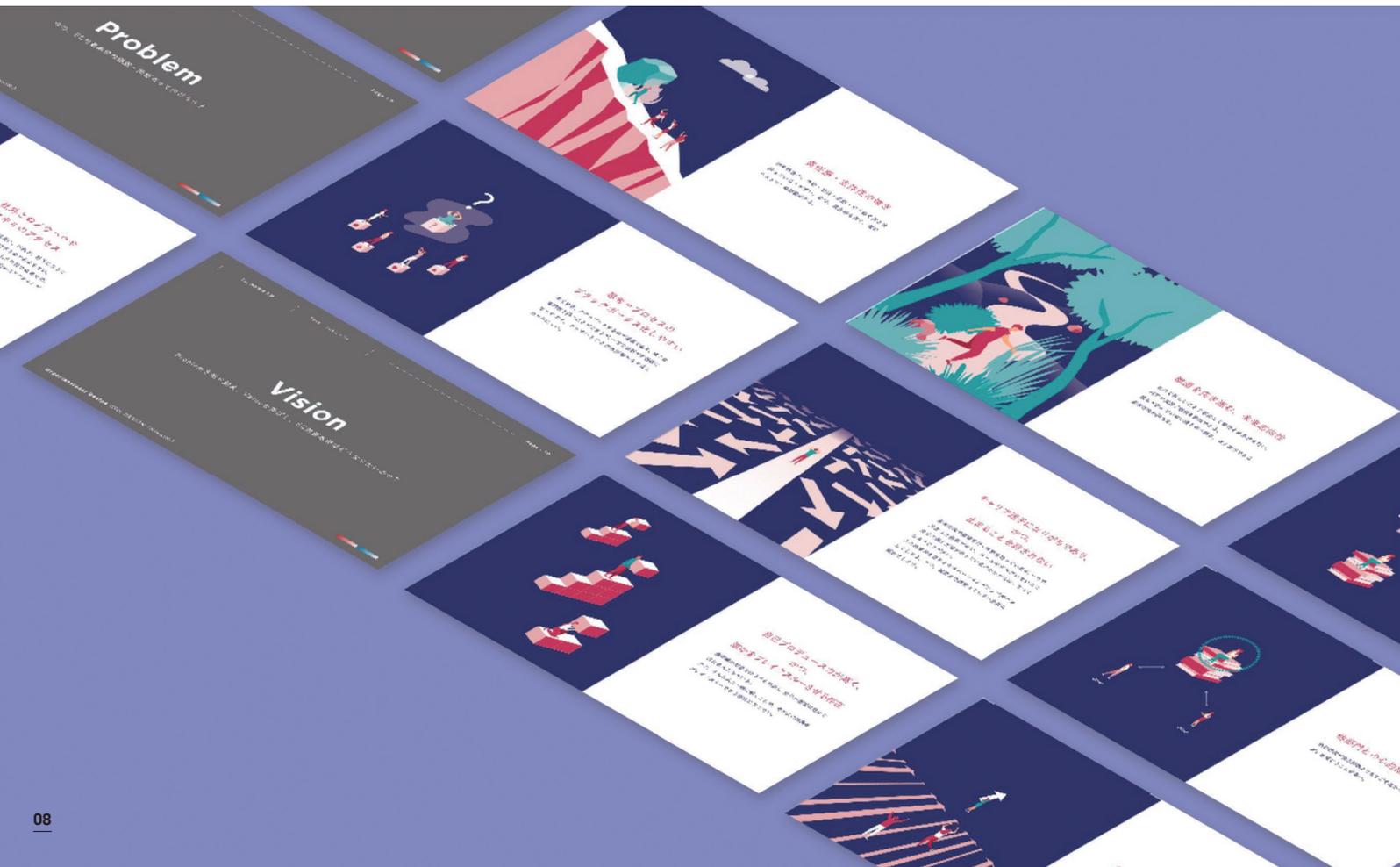
セオリーから外れた独自の 提案によって案件を受注

もちろん、ビジネスに関する専門知識は一

朝一夕で身につけられるものではありません。ただ、どんな人でも努力して勉強すれば一定のレベルには達することができるはず。一方、多摩美で養った、視点を変えて新しいアイデアや考え方を生み出す力は、ほかでは得難いものだと感じています。

実際、仕事において多摩美での学びが役立つこともたくさんあります。とある新サービスの広告に関するコンペティションに参加した際、競合他社はマーケティングの基本に沿って、ターゲット層にとってのメリットを前面に押し出した提案をしていました。しかし、私はもう少し先を見据え、そのサービスが普及すればユーザーの生活はどんな風になるのだろうと、新たなライフスタイルのイメージを描きながら提案を行ったんです。サービスの便利さだけではなく、それを使用した人々の気持ちや生活の変化まで伝えた。それがクライアントの共感につながり 発注いただくことができました。

社内でデザインシンキングのワークショップを実施した際のアウトプットイメージ



「TCL」での学びを活かし 新部署を立ち上げ

こうしたビジネスとデザインを結びつけた思考力をさらに磨きたいという思いがあり、「TCL（多摩美術大学クリエイティブリーダーシッププログラム）」に参加しました。当時の私は社内にデザインシンキングを浸透させたいと考えていたのですが、非常にぼんやりとしたイメージしかありませんでした。しかし、「TCL」でのディスカッションやグループワークを通じて、具体的な骨組みを完成させることができました。学んだことを会社に持ち帰り、デザインシンキングや社内カルチャーの浸透を目的とした部署を新設する必要があると社長に提案。その重要性を認識してもらえた結果、「デザイン推進室」を立ち上げることとなりました。もし「TCL」に参加していなかったら、新しい部署をつくらうとは思っていませんでした。また、その後に参加した「テックリ^(※)」でも、理系分野の方々と交流するなかでたくさんの刺激を受けることができました。

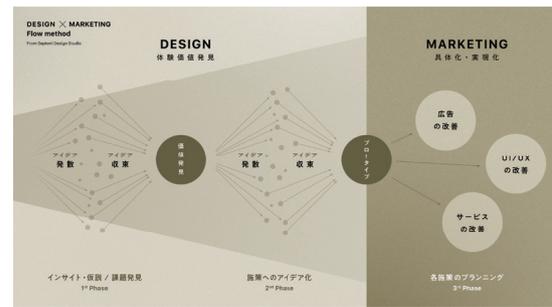
こうしたプログラムに参加して改めて実感したのは、「問いを立てる力＝主観的に考える力」だということです。常に時代の流れを

追うビジネス分野において、「自分はこう思う」という思考は敬遠されがちです。しかし、その主観的な思考が課題の解決につながっていくことも多くあります。まずは自分本位でストーリーを描いてみる。それさえできれば、細かいところは後からロジカルに調整していけばいいんです。計算式が同じであれば、同じ答えにしかたどり着けません。それを差別化するのには主観の部分です。今後はこうしたデザイン思考の共有も含めて、さまざまな施策を進めていきたいと考えています。

(※) 東京工業大学、一橋大学と行っている社会人向けの価値創造人材開発プログラム



多摩美術大学芸術学科卒業後、株式会社セブテーニに入社。マーケティング戦略本部などを経て、デザイン推進室を立ち上げる。TCL(多摩美術大学クリエイティブリーダーシッププログラム)などに参加した経験をもとに、デザイン思考を活用した経営戦略サポートやマーケティングを提供している。



価値の発見がカギとなる、デザイン推進室のサービス概要図



ワークショップ実施後のレポートイメージ



ワークショップでは、高木さんのファシリテーションのもと議論が進む

問いを生む授業 文化人類学

質的なモノの見方で「事実」を捉え直す

中村 寛先生 芸術学／リベラルアーツセンター教授

理論ではなく実践から プロセスを学ぶ

私はリベラルアーツセンターと芸術学科で「文化人類学」の授業を担当しています。文化人類学は、フィールドワークなどの実地調査を通して人間や社会のあり方を問い直していく学問です。情報テクノロジーの発達や噴出する社会課題によって人類の生活様式が大きく変革している現代において、文化人類学の考え方は経済・経営や政治、デザインの分野まで幅広く活用されています。

文化人類学の授業では、まず最初に「『事実』を捉え直す」というテーマで、ある問いを与えています。それは、人類学者のグレゴリー・ベイトソンがアメリカ西海岸の美術大学で実践した講義を再現したものです。ベイトソンはゆでたカニを学生に見せて、「これが地球上の生命の死骸であることを証明してみなさい」と問いました。学生たちはカニをじっくり観察し、その特徴をあぶり出していきます。最初は「赤い」とか「はさまが

ある」といった目で見えてすぐわかる特徴を挙げますが、徐々にただカニを見ているだけでは本質にたどり着けないことを学んでいきます。具体的には、ほかの構造体と比較するなど、一度目の前にあるカニから離れてみたりするんです。やがてある学生が、生物の構造の左右対称性に目をつけ、特有のパターンを見だしていきます。我々はどうしても大きさや長さといった量的な指標に目を奪われてしまいがちですが、比較のために大切なのは質的なパターンを読み解くことだと気づいていく。例えば、東京で起きた1960年代の犯罪件数と2023年の犯罪件数を数字だけで比較することに意味がないのと同じです。その時代の犯罪の定義や、犯罪に及ぶ社会背景などの質的な要素を比較しなければ一面的な見方になってしまいます。

この授業でもうひとつ重要なのは、知識や理論に縛られるのではなく、実際に手を動かし、深く観察することによって事実接近していく点です。「なぜ」「どのようにして」という問いを最初にきっかけとして投げかければ、どんどん派生して問

いが生まれ続ける。絵の描き方を理論ではなく描く過程のなかで身につけていくのと同じで、やってみることで初めてわかることがあるんです。特に美大生は、こうしたモノの捉え方が得意だと思っています。モノの形を観察することやそこから着想を得ることに優れていますし、世の中の「常識」とされるものに対して違和感を宿して生きている人が多い。イデオロギーや理論にあまり影響されずに、純粋にモノを見ることに長けていると思います。こうした「事実」や「常識」を捉え直す実践を積むことで、これまでになく視座や新しい価値を提示することができるようになっていくんです。

モノを売って経済活動に貢献すれば社会的な地位を得られた高度経済成長期と違って、現在の企業には社会課題をビジネスで解決する役割が求められています。各企業が従来の常識にはない新しい価値やビジネスのあり方を見つけようと奮闘しているなかで、問いの立て方や考え方を学ぶ授業は大きく役に立つはずですよ。



公務員・団体職員

富山県美術館

富山県立近代美術館を移転・新築し、2017年開館。建物は内藤廣（建築家・本学学長）の建築設計によるもの。世界的なコレクションを新しい切り口やテーマで紹介するほか、デザインの視点を積極的に取り入れ、人々とアートやデザインをつなぐ場となることを目指す。

展覧会を一から作る 「TAMA VIVANT II」を経験、 学芸員の道を志す



学芸課長
以倉 新さん

当館はピカソ、シャガール、ミロ、デュシャン、アンディ・ウォーホルなど、20世紀美術の国内屈指のコレクションを誇ります。前身である富山県立近代美術館の草創期から当館の活動に関わった美術評論家の東野芳明（1930-2005、本学芸術学科創設時の教授）の尽力によるものです。また、ポスターや椅子といったデザインコレクションも充実しています。世界から最新のポスターを公募し、審査・選抜する国内唯一の国際公募展「世界ポスタートリエンナーレトヤマ（IPT）」を1985年より主催しており、入賞作品をコレクションしているのですが、ポスターのコレクションは約1万4000点に及びます。多摩美の学生や卒業生も数多く応募しているので、おなじみかもしれません。



2023年7月には来館者数400万人を達成しました。

多摩美卒業生の内藤さんには、これまで主に3つの展覧会を担当してもらいました。宮城県美術館が所蔵する月刊絵本『こどものとも』（福音館書店）の初期作品を中心とした絵本原画コレクションを紹介する、「絵本原画の世界2022」、現在第一線で活躍するデザイナーやアーティストの作品を取り上げた「デザインスコープ」展、現代日本を代表する画家の「大竹伸朗展」です。このラインナップからは多摩美らしい柔軟性を感じますね。最新のアート事情に精通しつつ、食わず嫌いなく、いろんなものを受け入れて取り組む姿勢があります。アートに関して雑食性を持つのは、学芸員として欠かせない重要な資質です。当館が今後もより開かれた美術館として発展していくために、その良さを活かしてさらに研鑽を積み、守備範囲の広い、柔らかな仕事ができる学芸員になってくれることを期待しています。



学芸員
内藤和音さん
(21年大学院芸術学修了)

私が所属する普及課では、教育普及、展示、調査・研究、収集・保管の4つの分野に従事するほか、メイン業務のひとつとして、当館3階の「アトリエ」でのワークショップを企画運営し、幅広い年齢層の方々がアートを楽しめる体験プログラムを開催したり、第一線のアーティストを招いた催しを行ったりしています。遠足や学習の一環で来館される児童・生徒さんへのご案内も役割のひとつです。鑑賞の手助けをしながら、作品への理解を深めてもらう活動をしています。

学芸員の仕事は人と関わるのが大半です。来館されるさまざまな人たちに、自分が企画した意図を理解してもらえると嬉しく、やりがいを感じます。例えば、昨年担当した未就学児の美術館デビューをサポートする「ひよこツアー」では、子どもたちから色や形に対する関心を引き出し、美術そのものへの興味を持ってもらいたいという思いから、木材の端材を筆代わりにして絵を描いてみようというワークショップを行いました。木という素材にふれ、角を使って線を引くなどして喜んでる様子を見て、きちんと意図が伝わっているのを実感しました。このとき思いついたアイデアの源流には、多摩美の生涯学習プログラムで海老塚耕一先生（本学名誉教授）が担当されていた「あそびじゅつ」があると感じています。

学芸員になろうと思ったのは、大学3年のときに海老塚先生のゼミに所属し「TAMA VIVANT II」と、4年次に所属していた家村珠代先生のゼミの「家村ゼミ展」を経験したことがきっかけです。「TAMA VIVANT II」は、ゼミ生が自分たちで1年かけて展覧会を企画運営するカリキュラムで、企画テーマの設定から作品の選択、作家との対話、カタログ制作や予算の運用など、実践を通じて学びます。一方、「家村ゼミ展」は、作品や展覧会のコンセプトと展示空間の調和について考えます。展覧会を設計していくうちにその楽しさを覚え、性に合っていると感じました。平行して「あそびじゅつ」にも携わらせていただいていたので、ハードな1年間でしたが、ひとつの展覧会に必要なモノ・コトすべてを経験できたことは大きく、それがいまの学芸員の仕事に非常に役立っています。

ひとつの展覧会を企画するということは、印刷物のことやスケジュール管理、必要な資材や道具の調達など、たくさんのやらねばならないことがあります。「TAMA VIVANT II」でも例外ではありません。そのなかで海老塚先生が「過ぎていく時間の速度を、ゆっくり流れるようにする方法を考えて行動しなさい」と教えてくださったことが、強く印象に残っています。物事に対する深い考えは、ある程度、時間をかけないと出てこないもの。忙しさにあふたすのではなく、一旦立ち止まり、落ち着いて考える時間を作りなさい、ということをお伝えしたのだと思います。この教えは学芸員になったいまも意識するようにしています。





多摩美出身者は、ビジネスの最前線からどのような評価を受けているのでしょうか。また、その卒業生たちが学んだ多摩美での4年間は、ビジネスの現場でどう生かされているのでしょうか。さまざまな業界で活躍する企業人たちに尋ねました。

本記事は連載企画です。さらに詳しい内容や他企業情報はWebでご覧になれます。



ゲーム

コナミデジタル エンタテインメント

エンタテインメントコンテンツをモバイルゲームや家庭用ゲーム、アーケードゲーム、カードゲームなど多面的に展開し、IT技術やネットワークを活用した新しい遊びを提供。シリーズ累計販売1億本を超える『eFootball』をはじめ、国内外の市場でグローバルに展開中。

背景やキャラクター、UIデザインなど重要なポジションに多くの多摩美出身者



西川優希さん
(19年情報デザイン卒)

ゲームの画面を設計・構成する「UIデザイン」のチームに所属し、『eFootball™』というサッカーゲームを担当しています。チームを選んでもらうときのわかりやすさや、どのようなグラフィックにすれば見やすくなるかなどを日々考えながらデザインしています。複雑な操作や設定もUIデザインでわかりやすく解決しなければなりません。ユーザーが難しいと思わないように、使いやすく、スムーズに遊べるデザインをいつも考えていますが、デザインで苦労した画面が、何の違和感もなく遊んでもらえていたときは、「がんばってよかった!」と思いましたね。

情報デザインコースはプレゼンなど人前で話す機会が多かったので、そこで培った説明力、コミュニケーション力も、今の仕事で生きていると感じています。ゲーム制作はさまざまな分野のクリエイターが関わっているので、専門が異なる人にもわかるように説明しないと、意図していない画面ができあがってしまう恐れがあります。学生時代から相手に理解してもらうための説明を意識してきたことが役立っていますね。



伊藤優実さん
(18年統合デザイン卒)

ゲームの新規開発の部署に所属し、人気タイトルの新規のゲームアプリの制作に関わっています。ゼロからゲームを設計していく場合、一度チームに加わると3~4年開発が続きます。私はおもにUIデザインを担当していますが、多様なクリエイターと職種関係なく意見を交わしながらゲームをつくっていくプロセスは、いろんな領域に触れ、いろんな先生方と話をした統合デザイン学科での学びと似ていると思うことがあります。学生時代の私のポートフォリオは、プロダクトデザイン、CGデザイン、UIデザイン、ウェブ制作、イラストなどさまざまなジャンルの作品であふれ、それがこの仕事に就くうえで武器にもなりました。

学生のときから今も、デザインをするうえで大切だと考えているのは、「かっこいいとは何か?」「かわいいとは何か?」ということを自分なりに定義して、自分の言葉で表せるようにすることです。例えば、UIデザインの場合では、ゲーム画面のボタンの配置や使用する色に対し、「なぜそうしたのか」、その理由をしっかりと伝えるようにしています。言葉でも伝えられることが必要だと感じています。

エンターテインメント

オリエンタルランド

1960年に「国民の文化・厚生・福祉に寄与すること」を目的に設立され、主にテーマパークの運営を行う。

テーマパークの細部に宿る「ストーリー」をデザインで表現し、積み重ねる



第8テーマポート推進グループ
チーフリードエンジニア

高瀬夏来さん
(13年環境デザイン卒)

テーマパーク内の施設の改修やオブジェクトのデザインを2年ほど務め、現在の部署に異動してからは2024年にオープンするホテルのインテリアデザインを担当しました。ロビーやレストランといったパブリックスペースの家具、造作物や壁紙のグラフィックをデザインしたり、壁に飾るアートワークを制作したりもしました。お客様連れのお客様が多いので、造作物を設置する高さや形状などにも配慮しつつ、安全性やメンテナンスのしやすさなどを考えながらデザインインテントの達成を目指しました。また、アメリカの関連会社との連携もあり、彼らがデザインしたマテリアルや現場の状況確認など、密なやりとりを重ねて作り上げました。

この仕事をするうえで必要とされているのは「物語を大切にすること」です。店舗のデザインであれば、店主の性別や年齢、どのような性格で、趣味は何かといった人物像を考えてお店をデザインしていくんです。木の柱についた傷ひとつをとっても、職人が雑に木を扱ってきたものなのか、動物がかじった跡なのか、馬をつなぐときにできた傷なのか、その理由を考えて傷の幅や深さを検討します。そうした細部に宿るストーリーをデザインで表現し、積み重ねます。以前にテーマパーク内のレストランのセルフレジの装飾を担当したことがあるのですが、お客様がその装飾から感じ取られたストーリーをSNSで発信されているのを見かけたときはうれしかったですね。ストーリー性を含めてデザインを楽しんでいただけるのが、仕事のやりがいにもつながっています。

ホテルの仕事が落ち着いてからは、テーマパーク内の岩や建物の壁や天井などを木のように形づくるモルタル造形にも従事しています。学生時代のように作業着姿で作業をしていますよ(笑)。デザインをするうえで、現場に出たい、現場を知っておきたいという気持ちがありました。現場を理解することは、決して目先の受注担当者の方だけでなく、その向こう側、最前線で作業する職人さんとのコミュニケーションを円滑にし、最終的に制作物のクオリティにつながると考えています。多摩美で産学共同プロジェクトを経験したことも大きいです。調理器具メーカーのウィンドウディスプレイに携わり、デザインから制作、設営までを担当したのですが、図面を引いて終わりではなく、現場で細かな仕上げまで手がけることで、仕事の精度をより上げられると感じました。あえて慣れないところに身を置き、未知の分野に挑戦することで、常に成長できるような心がけています。



伊藤熹朔賞協会賞を演劇舞踊デザイン卒業生が受賞

2022年度50回伊藤熹朔賞協会賞を19年劇場美術デザインコース卒業・平岡未帆さんが共同受賞しました。伊藤熹朔賞は昭和初期から中期にかけて舞台美術家として活躍した伊藤熹朔氏の功績をたたえて創設され、1999年から特定非営利活動法人 日本テレビ美術家協会によりテレビ美術の作品及び功績者を顕彰するもので、今年で50回目を迎えます。本年度協会賞に選ばれたのは2022年にNHKで放送された大河ドラマ『鎌倉殿の13人』の「第18回 壇ノ浦で舞った男」の美術セットです。受賞理由として「丁寧に構築されたデザイン設計に加え、インカメラVFX等を駆使した最新の美術表現は、今後のドラマ作りにおけるエポックメイキングとしてテレビ美術界に大きな影響を与えた」という点が評価され、10月14日には都内で授賞式が行われました。



授賞式の平岡未帆さん(写真左) カメラマン:前田昭二

学生限定立体アートコンペ「AAC2023」で最優秀賞

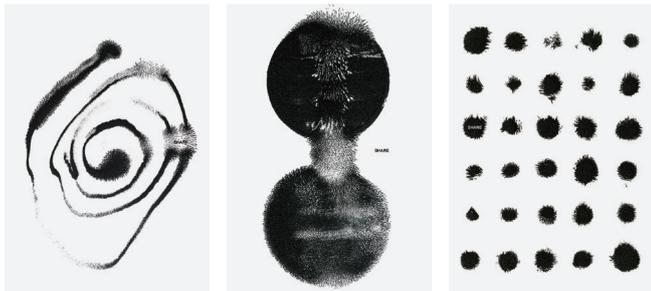


洪詩楽さんと最優秀賞の作品「星群」

若手アーティストの発掘・支援・育成を目的として、株式会社アーバネットコーポレーションが行っている立体アート作品を学生限定で募集する「ART MEETS ARCHITECTURE COMPETITION」(AAC) の第23回で工芸4年・洪詩楽さんが最優秀賞

を受賞しました。アーバネットコーポレーションは自社開発したマンションのエントランスホールに、彫刻や絵画などの芸術作品を展示し、アートと日常生活の出会い、そしてアートと建築の出会いをプロデュースしてきました。

JAGDA国際学生ポスターアワード2023で グランプリ他多数受賞



森ひかるさんのグランプリ作品「砂鉄」

国内外の優れた若い才能の発見と顕彰、およびグラフィックデザインの新たな発展と進歩を目的に創設された「JAGDA国際学生ポスターアワード」。2023年度のグランプリに統合デザイン4年・森ひかるさんの作品「砂鉄」が選ばれました。森さんは「感情のエネルギー」で銀賞にも選ばれています。また銅賞には、統合デザイン3年・秋山智郷さんの「human」、同3年・後藤野亜さんの「Sharing Emotions」、後藤さんは同作品でマスマナビ賞にも選ばれています。

玉川警察署ポスターコンクール 統合デザインの学生が最優秀賞

警視庁玉川警察署が募集した「#BAN闇バイトポスターコンクール」で、統合デザイン3年・高森有紀乃さんの作品が最優秀賞に選ばれました。同コンクールは、同署管内にある本学を対象に作品募集が行われたもので、警視庁による闇バイト撲滅運動のスローガン「#BAN闇バイト」を広く周知し、犯罪被害を防止する目的で開催されました。10月30日に同署で行われた作品披露および感謝状の贈呈式で、古畑雄二玉川警察署長は「素晴らしい作品を応募して頂き感謝している。闇バイトなどの犯罪に若年層が加担しないよう、同世代の大学生の目線からの啓発を行いたいと考え、コンクールを開催した。今後はポスターを通して被害防止活動をさらに広めたい」と話しました。受賞作品は、11月より同署管内の大学、高校、東急線各駅および区役所等の行政機関にて順次掲示されるほか、闇バイト撲滅キャンペーンなどにも活用されます。



11月より同署管内の施設などで掲示されています

警視庁玉川警察署 多摩美術大学

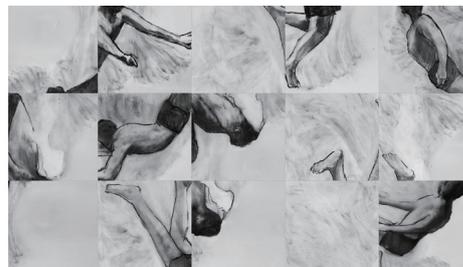
メディア芸術卒業の箱根有さんが 「新世代サンデー賞」佳作に選出

23年メディア芸術卒業・箱根有さんの作品『最強最高の魔法少女は絶対負けない』が「新世代サンデー賞」6月の佳作に選出されました。「新世代サンデー賞」は、「少年サンデー」編集部で毎月実施している新人漫画賞で、現在サンデーで活躍中の多くの作家が受賞してきた、奨励賞以上は担当編集がつくという、まさに漫画家の登竜門の賞になります。



箱根有さんの作品
『最強最高の魔法少女は絶対負けない』

メディア芸術卒業の岩崎宏俊さんが shiseido art eggで入選



「On Time Off Time」2020 アニメーション

06年メディア芸術卒業・岩崎宏俊さんが第17回 shiseido art eggで入選されました。シセイドウアートエッグは、アートのチカラによって未来の可能性をひらくチャレンジングな作品を制作する新進アーティストを応援する公募プログラムで

す。入選者には資生堂ギャラリーでの個展開催の機会が提供されます。資生堂ギャラリーは1919年にオープンし、「新しい美の発見と創造」という理念のもと活動を続け、ジャンルを問わず多くのアーティストを輩出してきました。2006年からは、公募プログラム「shiseido art egg」を開始。これまで延べ48名(組)の入選アーティストが個展を開催し、その後も活躍の幅を広げています。今回の入選者3名は2024年に資生堂ギャラリーで個展を開催予定です。

2023年度ADCグランプリに中村教授、会員賞に服部教授が選出

アートディレクターを中心に、フィルムディレクター、クリエイティブディレクター、コピーライターなどで構成される、会員数80名の「東京アートディレクターズクラブ」が年に一度行う「日本のアートディレクション ADC賞」。2023年度のグランプリに、統合デザイン・中村勇吾教授のPlayStationなどのビデオゲーム「HUMANITY」が選ばれました。また、「ADC会員賞」にはグラフィックデザイン・服部一成教授のOUR FAVOURITE SHOP「KAZUNARI HATTORI AT OFS GALLERY」のポスターが選ばれました。



PlayStation、Steam向けゲーム『HUMANITY』



OUR FAVOURITE SHOP「KAZUNARI HATTORI AT OFS GALLERY」のポスター

横尾忠則客員教授が 令和5年度文化功労者に 選出

文化の向上発達に関して特に功績顕著な芸術家等の活動をたたえ、これを顕彰する文化功労者に、大学院・横尾忠則客員教授が選ばれました。文化勲章の親授式は11月3日に皇居で、文化功労者の顕彰式は同6日に東京都内のホテルで開かれました。

TOKYO MIDTOWN AWARD 準グランプリに 油画卒・神谷絢栄さん

「TOKYO MIDTOWN AWARD 2023」アートコンペ部門の準グランプリに、20年油画卒業・神谷絢栄さんが制作した性暴力被害者に対する社会の空気感を視覚化した作品「風の噂 2023ver.」が選ばれました。また、デザインコンペ部門のファイナリストには、子どもの手書き文字を、成長と共にフォントで残しておくサービス「成長フォント」で09年グラフィックデザイン卒業・高野彩乃さんが選ばれています。今年で16回目となる本アワードは、東京ミッドタウンが「JAPAN VALUE（新しい日本の価値・感性・才能）」を創造・結集し、世界に発信し続ける街」をコンセプトに、才能あるデザイナーやアーティストとの出会い、応援、コラボレーションを目指して、デザインとアートの2部門で開催するコンペティションです。



「風の噂 2023ver.」



「成長フォント」

国際賞The One Show 2023と NY ADC 2023をダブル受賞

10年グラフィックデザイン卒業・関戸貴美子さんがアートディレクター、06年メディア芸術卒業・岩崎宏俊さんがアニメーションを担当した広告電通賞展のオープニング映像「walk, walk,」が、NYの「The One Club for Creativity」が運営する世界3大広告賞の1つである「The One Show 2023」のGOLDとBronze、世界で最も古い広告デザインの国際賞「NY ADC (ADC Annual Awards) 2023」のSilverとBronzeをダブル受賞。同作品で日本のADC賞も受賞されています。

広告電通賞審議会「walk, walk,」のポスター、
ジェネラルグラフィック



シヤチハタのデザインコンペで 卒業生2人が準グランプリ

第16回シヤチハタ・ニュープロダクト・デザイン・コンペティションで、07年環境デザイン卒業・藤井誠さん、12年大学院環境デザイン修了・山田奈津子さんの「Hole Decoration」が選ばれました。ろうソクの火を吹消した後に、ろうソクを抜くと生まれてしまう、ケーキの上の穴。せっかくのお祝いのケーキにできてしまったその穴を、装飾の一部にしてしまおうというキャンドルホルダーの提案が評価されました。



準グランプリ「Hole Decoration」

『WOMEN on the FRONTIER』授賞式に 長谷川先生が登場

1867年にニューヨークで創刊、世界30の国と地域で発行されているファッション誌『Harper's BAZAAR』。その日本版の創刊10周年を記念した「Harper's BAZAAR 10th Anniversary Event」が2023年10月17日に国立新美術館にて開催。同イベント内で様々な分野の最前線を走る女性たちを讃え、その魅力を世界に発信していくことを目的としたプロジェクト『WOMEN on the FRONTIER』の授賞式を初めて実施。受賞された日本画・長谷川幾与非常勤講師が登場されました。



左から3番目が長谷川先生

オスロ国立芸術大との国際協同教育プロジェクト 「Connecting Wool」をオスロで実施

ノルウェーのオスロ国立芸術大学(以下、オスロ芸大)デザイン学科と多摩美術大学生産デザイン学科との国際協同教育プロジェクト「Connecting Wool」の7日間の集中ワークショップJoint Studio 4「SHOW」が、9月2日～10日にかけて、オスロ芸大キャンパス(オスロ市)を中心に実施されました。ワークショップ最終日は、「Designers' Saturday(デザイナーズ・サタデー)」(会場:Oslo Event Hub)で成果発表を開催しました。



「Designers' Saturday (デザイナーズ・サタデー)」(会場:Oslo Event Hub)での成果発表

留学生との親睦を深める 秋の国際交流パーティーを開催

年に2回開催される、留学生との親睦を深める国際交流パーティーが、10月20日、八王子キャンパスのTAUホールで行われました。これは国際交流センターの主催によるもので、語学力アップや留学の相談などで日頃から国際交流センターを活用している学生有志の運営により開催されました。当日は100名を超える八王子、上野毛両キャンパスの学生が参加し、軽食を取りながら学生有志が考えたゲームなどを楽しんだり、学生がDJを務めてダンスを楽しみ大いに盛り上がりました。学年や専攻、母国も様々な学生たちが交流を深める貴重な機会となりました。



国際交流パーティーの様子

次世代の子育ての新たな可能性を探る 学科横断の産学連携授業



学生によるプレゼンテーションの様子

2023年度に新たに開講されているPBL科目「0～3歳児の衣食住にちなむデザイン提案」では、ベビー用品ブランド『10mois(ディモワ)』の商品企画開発を手掛ける有限会社フィセルと共創し、多様なあふれる社会における、次世代の子育てに新たな価値を提案することを目指して、学科・専攻・コース、学年を越えた約50名の学生が混成チームで取り組んでいます。7月25日に行われた中間講評会では、遊ぶ、食べるなどの「行為」、情報の取り扱いやブランディングなどの「仕組み」、父母、親子・家族などの「関係」と大きく3つのデザインテーマに分かれた10チームが、前期を通して取り組んできたリサーチやグループ討議を経て生まれたアイデアや製品プロトタイプを発表しました。

7月25日に行われた中間講評会では、遊ぶ、食べるなどの「行為」、情報の取り扱いやブランディングなどの「仕組み」、父母、親子・家族などの「関係」と大きく3つのデザインテーマに分かれた10チームが、前期を通して取り組んできたリサーチやグループ討議を経て生まれたアイデアや製品プロトタイプを発表しました。

「多摩美術大学芸術祭2023 in 八王子キャンパス」 に32000人が来場

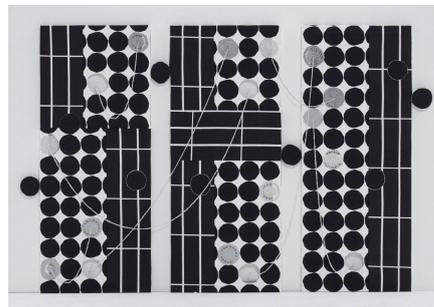
11月3日から5日まで「多摩美術大学芸術祭2023in八王子キャンパス」が行われました。天候にも恵まれて3日間で32054人の来場者を迎えることができました。今年のテーマは「さん、はいっ」。各学科の作品展示や、13店舗の模擬店、ハンドメイド作品が並ぶフリーマーケットをはじめ、中央ステージでは、ヒーローショー、ロック、ジャズに和太鼓から民族楽器のジャンベまで様々なパフォーマンスが繰り広げられました。期間中は進学相談会も行われ、入試参考作品の展示、大学説明、個別相談に多くの高校生が参加しました。



芸術祭の様子

テキスタイルデザイン学生がマリメッコの残反をアートへ。 学生作品が伊勢丹新宿店で展示・アワード受賞

10月11日から11月7日までテキスタイルデザイン専攻の学部生、および同専攻大学院生総勢14名がマリメッコの残反(生産過程で出てしまう使用されなかった生地)をアップサイクルしたアート作品10点を伊勢丹新宿店の本館館内とウィンドウに展示しました。同展示は、三越伊勢丹がファッション業界の社会課題に向き合い、新しい価値創造を目指す「ピースdeミライ」プロジェクトの一環として行われ、マリメッコの「未来ある学生を支援したい」という思いのもと、本学は美術大学として唯一の参加となりました。マリメッコのものづくりとデザインにインスピレーションを得て、同専攻3年生スタジオ2(ファッションテキスタイル)の学部生はアート性のあるウェアを制作。スタジオ3(テキスタイルアート)学部生、および大学院2年生はアート作品を制作しました。



三越伊勢丹ミライアワードアート部門 伊勢丹新宿店賞受賞作品
テイテキ/リレイヒョウ
「生活の軌跡」

「美大ってどんなところ? 卒業生に聞く相談会 in 六本木」開催

多摩美術大学 TUBでは、10月8日から10日に、「美大ってどんなところ? 卒業生に聞く相談会 in 六本木」を開催しました。美術大学では何が行われているのかを、東京ミッドタウンの立地を活かし、受験生向けの進学相談だけでなくデザインとアートに関心のある多くの方へ伝えることを目指しました。学生生活や産学連携プロジェクト、卒業生のキャリアなどの様々な疑問に、美術大学の卒業生(本学スタッフ)が直接答える、従来の進学相談会とは少し異なる新しい試みとなりました。和田理事による大学説明会も開催し、多くの受験生と保護者にご参加頂きました。



入試課題の参考作品の展示や進学相談会も

多摩美で美術・デザインを学ぶ 3日間、高校生63名が挑戦

7月15日、8月3日・4日の3日間、八王子キャンパスで、2023年度多摩美術大学高大連携授業が行われました。これは高校生に大学の実習や講義を受講する機会を設ける取り組みで、2004年から毎年実施しています。今年度は連携校の東京都立片倉高校、東京都立八王子桑志高校、東京都立工芸高校、神奈川県立相模原弥栄高校、東京都立世田谷総合高校、千葉県立幕張総合高校、工学院大学附属高校の生徒63名が参加し、オープンキャンパスでの「はじまりの美術・デザイン」と題したブレ教養総合講座や、8月は日本画専攻、版画専攻、グラフィックデザイン学科、情報デザインコースの実技講座を受講しました。



実技講座だけでなくブレ教養総合講座も

多摩美術大学 演劇舞踊デザイン 学科オースタムスクール2023

9月18日、10月9日、上野毛キャンパスで「多摩美術大学 演劇舞踊デザイン学科 オースタムスクール2023」が開催されました。オースタムスクールでは演劇舞踊デザイン学科の専門講義2科目『演劇舞踊論Ⅲ』と『演劇舞踊史研究Ⅰ』を公開、進学相談も同日開催しました。相談会場には、劇場美術デザインコースの課題作品、上演写真や上演演習にむけてのコンペに出品したデザインワークの模型・デザイン画を展示。照明コーナーでは操作体験を楽しんでいただくこともできました。多くの来場者賑わうオースタムスクールとなりました。



オースタムスクール当日の展示の様子

アブレウ監督最新作「ペルリンプスと秘密の森」先行上映と特別講義



公開前の作品を日本初の先行上映

「父を探して」で数々の映画賞を獲得し、第88回アカデミー賞では長編アニメーション部門に南米勢として初めてノミネートされた国際的なアニメーション監督の巨匠アレ・アブレウ監督。グラフィックデザイン学科主催で、アブレウ監督による特別講義と最新作「ペルリンプスと秘密の森」の特別先行上映を11月13日に開催しました。「ペルリンプスと秘密の森」を会場で日本初公開するとともに、特別講義では、アレ監督が子供の頃に影響を受けたアニメーションの話から、「ペルリンプスと秘密の森」創作にあたっての困難と喜びにいたるまで貴重なお話をうかがいました。

ベルリン芸術大学 ガビ・シリッグ 教授の特別講義を開催



ガビ・シリッグ教授講義の様子

環境デザイン学科主催の特別講義として、協定校であるベルリン芸術大学からガビ・シリッグ教授を招へいた特別講義が、10月3日に八王子キャンパスレクチャーホールにて開催されました。特別講義は環境デザイン学科以外の学生も集まり、シリッグ教授の柔軟で独創的な作品解説、ベルリン芸術大学の授業内容や学生の作品に興味深く見入るとともに、時折、通訳を務めた堀内正弘 環境デザイン学科教授が投げかける西洋建築と日本建築の違いや建築の文化的な意味などに関するディスカッションを通じて、国際的な視野を広げました。

伊東豊雄先生による大学院 EWS集中ワークショップを開催

多摩美術大学の大学院生を対象とした特別プログラム「エクスペリメンタル・ワークショップ（以下、EWS）」の一環として、9月14日、本学教授の伊東豊雄先生による集中ワークショップの第1部（初回講義）が本学八王子図書館にて開催されました。今回の集中ワークショップは、本学を象徴する建物である八王子図書館を設計した伊東豊雄先生を講師に、約半年かけた全3部で構成されます。9月14日はその第1部として、伊東先生のEWSのテーマである「心の中の風景を描く」の導入として行われた講義となりました。



伊東先生設計の図書館アーケードギャラリーでの講義の様子

野田秀樹名誉教授による 特別ワークショップを開催しました



ワークショップの様子

演劇舞踊デザイン学科では、大学と演劇界のプラットフォームの役割を果たす取り組みとして、野田秀樹名誉教授による特別ワークショップを開催しました。9月から10月にかけて行われた同ワークショップは、野田名誉教授が教授として在籍した2008年から2022年に正規授業として開講してきたものです。このたびは学外の方に向けても門戸を広げ、本学演劇舞踊コースの学生だけでなく、学外の方も受講可能な全5回のオープンクラスとして実施しました。同学科は「演劇」「舞踊」「演出」「舞台美術」などを横断的、かつ専門的に学び、創造性や思索を深化させ、上演芸術を担う多様なキャリアにつながる学びを展開しています。

「私たちは、いま、どんな時代に いるのか」シンポジウムを開催

10月27日、環境デザイン学科主催のシンポジウム「私たちは、いま、どんな時代にいるのか」が八王子キャンパスレクチャーBホールで開催されました。飯島洋一教授が最近考えている「時代について」若手建築家である非常勤講師の湯浅良介先生と工藤浩平先生の2名と学生とともに議論を深めていくシンポジウム。建築をテーマとし、主に環境デザイン学科へ向けての会として開催されましたが、広い分野の学生にとって、現在を捉えるきっかけとなり、これからの自身の制作や生き方を探していくためのより良い機会となりました。



環境デザイン吉村教授の 退職展を八王子キャンパス で開催

11月11日から25日の間、八王子キャンパスアートテーク1階101ギャラリーで、環境デザイン学科・吉村純一教授の退職記念展が開催されました。2002年から2007年まで非常勤講師、2008年から専任で講義、演習、実技を通じ学生の指導に携わる傍ら、設計組織PLACEMEDIAで吉田新、山根喜明、宮城俊作らと40年以上にわたってされてきた吉村教授の仕事の数々を知ることのできる大変充実した展示となりました。



東京ビエンナーレクリエイティブ ディレクターに佐藤直樹教授

グラフィックデザイン学科の佐藤直樹教授がクリエイティブディレクターを務める「東京ビエンナーレ2023」が9月23日～11月5日に開催されました。東京ビエンナーレは、東京のまちを舞台に2年に1度開催される芸術祭。世界中から幅広いジャンルの作家やクリエイターが集結し、まちに深く入り込み、地域住民の方々と一緒に作り上げていく国際芸術祭です。



訃報

中野 嘉之 名誉教授

1970年～
副手（絵画科 日本画専攻）
1971年～
同助手
1973年～
同講師
1987年～
同助教授

1995年～
同教授
2016年～
名誉教授
2023年10月3日
逝去 77歳

謹んでお悔やみ申し上げます。ご冥福をお祈りいたします。

卒業制作展



本年度の卒業・修了制作展は、下記の開催を予定しています。また、学科ごとあるいは個人・グループによる展示が都内、神奈川などキャンパス外のアートスペース各所で開催されます。

八王子キャンパス学内展

A日程：2024/1/12(金) - 15(月)

10:00~18:00(選抜展のみ、最終日15:00まで)

日本画・油画・版画・彫刻・工芸・テキスタイルデザイン・環境デザイン・メディア芸術・情報デザイン

B日程：2024/3/13(水) - 15(金)

10:00~18:00(最終日15:00まで)

グラフィックデザイン・プロダクトデザイン・芸術学・統合デザイン・演劇舞踊・劇場美術デザイン



2023年度
学内展ポスタービジュアル

東京五美術大学連合卒業・修了制作展

2024/2/23(金・祝) - 3/3(日)

国立新美術館

アートテークギャラリー



八王子キャンパス内 | ギャラリー開場時間10:00~17:00(展覧会による) | 原則として日曜・授業日以外の祝日休場(展覧会による) | 入場無料

最新情報は大学HPでご確認ください

2024/2/26(月) - 3/6(水)

※休場日:無し。日曜日開場

多摩美術大学博士課程展 2024

多摩美術大学 アートアーカイヴセンター



本学に蓄積されてきた芸術資源を保存、管理、公開していく研究教育拠点として、2018年4月に設立しました。現在18の資料体を有し、授業での利用や、学生のみさんの制作や研究に役立てる生きた教材とするため、各種資料を整理してアーカイヴを構築しながら公開しています。アートアーカイヴセンターウェブサイトで利用方法や動画などのコンテンツをご覧ください。

2024/1/9(火) - 1/20(土)

多摩美術大学アートアーカイヴセンター所蔵資料展3

瀧口修造文庫・東野芳明資料・安齊重男フォトアーカイヴ

「《大ガラス 東京ヴァージョン》制作資料」展(仮称)

マルセル・デュシャン《彼女の独身者によって裸にされた花嫁、さえも》(1915-23、通称《大ガラス》)の再制作である《大ガラス 東京ヴァージョン》(1980、東京大学駒場博物館所蔵)が本学と東京大学の学生有志によって共同制作されたことはあまり知られていません。監修は、瀧口修造と当時本学教授だった東野芳明で、安齊重男が制作過程を記録しました。本展ではAAC所蔵の再制作に関する資料などを紹介します。

会場=アートテーク2F アートアーカイヴセンターギャラリー

10:00~17:00 | 日曜日休場 | 入場無料

2024/3/2(土) - 3/15(金)、4/3(水) - 5/11(土)

多摩美術大学アートアーカイヴセンター所蔵資料展4

大野美代子アーカイヴ

「ミリからキロまで」資料展(仮称)

大野美代子(1939-2016)は、横浜ベイブリッジなど名橋をデザインし数々の賞を受賞した橋梁デザイナーです。1963年に本学デザイン科を卒業後、インテリアデザイナーを経て、土木分野へと仕事の領域を拡大していきました。2021年度に、本学、東京大学、法政大学との共同研究による展示が行われました。本展は、同研究の所蔵資料展となります。

会場=アートテーク2F アートアーカイヴセンターギャラリー

10:00~17:00 | 日曜日、5/1(水)~5/4(土)休場 | 入場無料

多摩美術大学 TUB



“まじわる・うみだす・ひらく”をコンセプトに、オープンイノベーションによる価値の創出、幅広い層に向けたデザインやアートのパログラムの提供、学生作品の展示・発信を通してデザインとアートの持つ創造性と美意識を社会とつなぐ場を提供しています。

港区赤坂9-7-1 ミッドタウン・タワー5F(東京ミッドタウン・デザインハブ内) | 11:00~18:00 | 日曜・月曜・祝日休館 | 入場無料

11/20(月) - 12/24(日)

Tama Design High School

東京ミッドタウン・デザインハブにて、デザイン

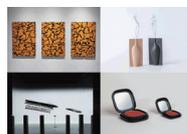
教育プログラム「Tama Design High School」を

開催します。デジタルによる急速な社会変化の中で、社会的な課題への向き合い方など、一人一人が主体的に考え、創造的な力を身につけることが求められています。今までデザインに触れていなかった方を対象に、新しいデザイン教育をお届けします。2021年に立ち上げたヴァーチャル大学「Tama Design University」の第3弾としての企画です。



2024/1/10(水) - 24(水)

The other



多摩美術大学統合デザイン学科卒業生を主体としたグループ展示を開催します。この展示では、卒業後の活動で絵画やデザインに限定されない異なるカテゴリ(素材研究など)の研究を発表する場が少ないことに着目し、新たなプロジェクトとして展開します。

2024/2/14(水) - 3/1(金)

「CERAMIC + GLASS + METAL : 多摩美工芸の感と観—大学院生展」

多摩美術大学工芸学科では、六本木TUBにおいて、陶、ガラス、金属専攻の大学院生による作品展を開催します。

工芸学科の大学院では作家養成に軸をおいた実践的な指導をしており、学生たちには「作家をめざす学生でなく、作家が学生をしている」という自立した気概を求めます。本展では工芸学科大学院1、2年生合わせて15人が、「駆け出しの若い作家」らしいエネルギーを作品に込めて展示に挑みます。



EXHIBITION & THEATER

12/5(火) - 2024/4/7(日)

平塚市美術館

平塚市美術館 ロビー展

岡田健太郎 一重なる景体

彫刻・岡田健太郎 非常勤講師

2024/2/3(土) - 14(水)

吉祥寺シアター

オフィスコット・ネプロデュース「兵卒タナカ」

演劇舞踊・加納豊美 教授(衣裳デザイン)

BOOK



マイブック

—2024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
9月28日刊
473円(税込)



彫刻の呼び声

新装版
峯村敏明 著(名誉教授)
水声社
10月25日刊
4,950円(税込)



死後を生きる生き方
横尾忠則 著(大学院客員教授)
集英社
10月17日刊
1,210円(税込)



人生を好転させる
掃除道
柳野俊明 著(名誉教授)
三笠書房
11月27日刊
1,540円(税込)

「TAMABI NEWS」では受賞や活動報告を募集しています。

メール(news@tamabi.ac.jp)あるいは右のQRコード「Activity News 情報投稿フォーム」からお知らせ下さい。



Tama Art University

多摩美術大学 広報誌「TAMABI NEWS」2023年12月8日発行 第32巻 第3号 通巻96号
発行:多摩美術大学 広報部 東京都八王子市鎌水2-1723 電話:042-676-8611(代表)

